

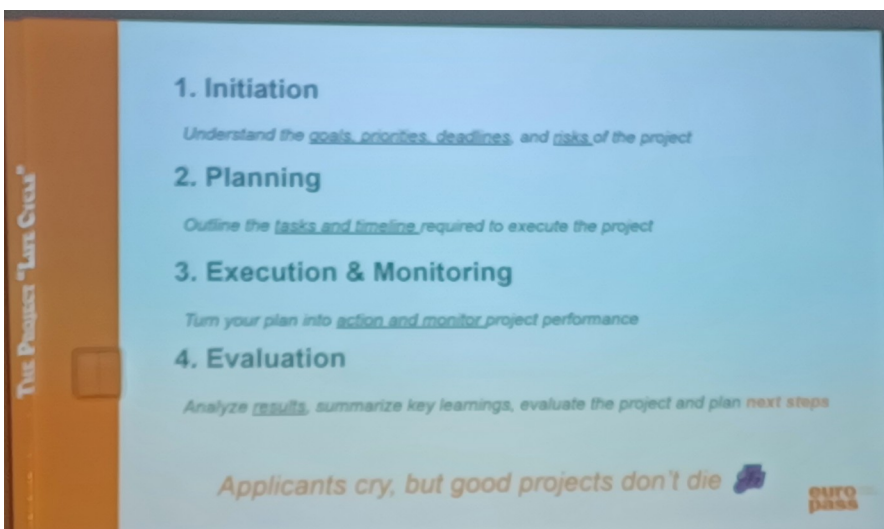
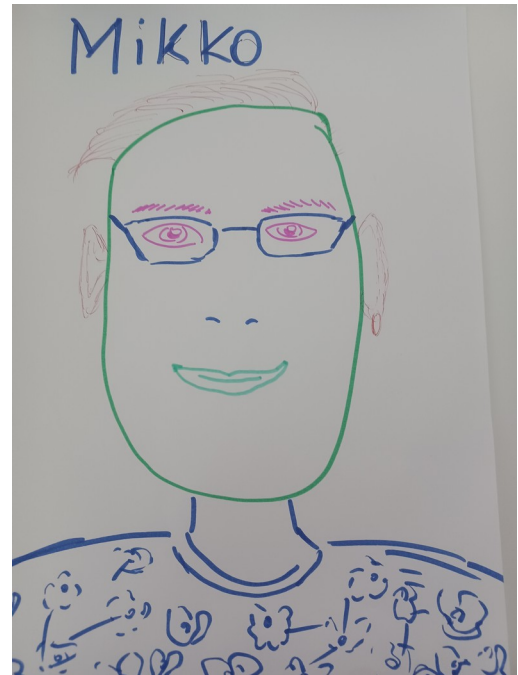
Erasmus-ohjelma 2021-2027: Kirjoita onnistunut projekti oppilaitoksellesi.

Maanantaiaamu, olen vartin myöhässä ja vielä on muutaman metroaseman matka kurssipaikalleni. Nappaan Samariterstrassen asemalta itselleni aamuteen ja saavun myöhässä kurssipaikalle. Ovella minua tervehtii tummatukkainen nainen, joka toteaa minun oleva se puuttuva suomalainen ja ohjaa minut neuvotteluhuoneeseen, jossa kaikki muut oppilaat ja ohjaajat jo ovat.

Näin mukavasti maanantaiaamu alkoi minulla Berliinissä. Edellisenä päivänä sekä juna että lento olivat olleet myöhässä ja lopuksi minun piti ottaa taksi hotelliin, jotta saisin huoneen ennen kuin vastaanotto sulkeutuu. Aamulla herätessäni liian myöhään tuntui vahvasti siltä, että tästä olisi tulossa surkea viikko. Onneksi olin tässä täysin väärässä.

Maanantaiaamuna kaikki kolmen eri kurssin osallistujat olivat kokoontuneet yhteiseen aloitukseen. Ennen saapumistani heille oli esitelty yleisiä asioita Berliinistä, siellä liikkumisesta ja niin edelleen. Aamuteetä juodessani aloin hiljalleen herällä sopivasti esittelykierrosta varten. Tämän jälkeen teimme vielä tutustumiaktiviteettina toisistamme piirroksia.

Aloitimme kurssin tutustumalla Erasmus+-hankehaussa käytettäviin termeihin, projektisuunnittelun perusteilla sekä käsittelemällä Erasmus+-projektisuunnittelun erikoispiirteitä. Ensimmäisenä asiana opettajamme Barbara muistutti, että hakemuksen ja projektisuunnitelman kirjoittaminen on viimeinen asia mitä projektirahoitusta hakiessa tehdään. Sitä ennen pitää suunnitella projekti lähtien Erasmus+-ohjelman peruseräperäisistä sekä oppilaitoksen tarpeista liikkeelle. Kun hänen esittämänsä tapaa noudattaa, niin itse hakemuksen kirjoittaminen tulee olemaan helppoa.



Tiistaina tutustuimme sitten tämän hetkiseen Erasmus+-ohjelmaan ja varsinkin kuluihin, joita hankkeen budjetista voidaan korvata. Tähän asiaan ryhmämme Italialaisilla osallistujilla olikin kovasti kysymyksiä, joten eteneminen oli tiistaina vähän hidasta. Keskiviikkona ohjaajamme Barbara suitsikin vähän kovinta kyselemistä, jotta pääsemme kurssilla kunnolla eteenpäin.

Keskiviikkona jatkoimme Erasmus+-ohjelmaoppaaseen tutustumista. Tämän lisäksi tutustuimme eri avaintoimintojen (KA1, KA1 akkreditointi, KA2) hakulomakkeisiin sekä Erasmus+-hakuportaaliin. Tämän jälkeen käsitelimme sitä miten tärkeää Erasmus+-hakemuksissa on selkeästi ilmoittaa mikä on projektin päämäärä (goal) tavoitteet (objectives), joilla päämäärään pyritään, aktiviteetit eli

käytännön toimet tavoitteiden täyttämiseksi sekä tuotokset, joita aktiviteeteista syntyy ja joiden pitäisi auttaa organisaatiota pääsemään kohti projektin päämäärää.

Torstain aloitimme käsittelemällä projektin hallintaa sekä projektiviestintää sekä näihin käytettäviä työkaluja. Tämän jälkeen saimme tehtävän mieltä omaan oppilaitokseemme liittyvän mahdollisen ongelman, joka liittyy erasmus+-ohjelman tavoitteisiin. Tästä pyrimme sitten poimimaan päämäärät, tavoitteet, aktiviteetit sekä tuotokset hakemusta varten.

Perjantaina tutustuimme miten aikaisemmissa erasmus+-projekteissa oli määritelty projektien tavoitteet. Tämän jälkeen tutustuimme siihen, mitä kukin ryhmässämme oli edellisenä päivänä saaneet aikaiseksi oman ideansa pohjalta ja pyrimme arvioimaan miten hyvin projekti-ideoiden aktiviteetit vastaavat sitä, mitä projektin tavoitteeksi oli merkitty ja mmuutenkin pyrimme katsomaan toistemme projekti-ideoita kuten hakemusta lukeva arvioija tekisi. Kurssin viimeisenä toimintana kirjoitimme kuvitteelliselle projektillämme hakemuksen yhteenvedon. Yhteenvedon kirjoittaminen osoittautuikin varsin helpoksi projektin miettimiseen ja arviointiin käytetyn pohjatyön ansiosta. Tämän jälkeen olikin aika saada kurssitodistukset ja huokaista helpotuksesta.

Berliiniviikon aikana kävin kahdessa mielenkiintoisessa museossa. Ensimmäisenä kävin berliinin tietokonepelimuseossa. Museossa on kättava perusnäyttely, jossa käsitellään pelaamisen historiaa lähtien liikkeelle esihistoriallisista peleistä, päätyen nykyajan monenlaista mediaa yhdistäviin tietokonepeleihin. Museossa järjestetään myös vaihtuvia näyttelyitä ja tällä hetkellä siellä oli näyttely teemalla: ”Kaipausta ja digitaaliset pelit.” Näyttelyyn oli koottu pelejä, jotka käsittelevät kaipausta eri kulmista. Peleissä oli mm. kaipausta yksinkertaisempaan ja luonnonmukaiseen elämään, erilaisia utopioita ja dystopioita, rakkaudenkaipuuta koronaeristyksessä sekä kaipausta lapsuuden viattomuuteen.



Toinen museo, jossa vierailin oli Pergamonmuseum. Museossa on laajat arkeologiset näytteet liittyen Lähi-Idän alueen historiaan ja kulttuureihin. Lisäksi yläkerrassa on erillinen näyttely Islamilaisesta kulttuurista. Museossa on historiasta kiinnostuneelle paljon katsoeltavaa ja tehokkaan kurssipäivän jälkeinen vierailu jäi ehkä turhan lyhyeksi varsinkin Islamilaisen kulttuurin näyttelyn osalta, koska en enää jaksanut perehtyä näyttelyteksteihin.

Kurssiin kuului myös kiertokävely, jossa kierrettiin Branderburg Tor:in lähistössä ja puhuttiin Berliinin muutoksesta ajan kuluessa keskittyen pääasiassa toisen maailmansodan loppuvaiheisiin ja Berliinin kahtiajakoon sodan jälkeen.

Olen erittäin tyytyväinen kurssiini ja Berliiniin tutustumiseen. Viikon aikana tuli käveltyä Tiergarten päästä päähän, tutustuttua uusiin ihmisiin sekä sain osallistua antoisalle kurssille. Suosittelen Erasmus+-kurssimatkaa kaikille.