

THE LINK BETWEEN REAL AND VIRTUAL WORLDS

Error CSS Stylesheet macro - URL 'http://users.metropolia.fi/~m0702799/reititin/graffa/harmaa_ylatausta.jpg' is not on the allowlist. If you want to include this content, [contact your Confluence administrator](#) to request adding this URL to the [Allowlist](#).



The Link Between Real and Virtual Worlds

Sessiossa käytiin läpi erilaisia virtuaalisia oppimisympäristöjä. Kolmen erilaisen esimerkin kautta kävi ilmi millaisia mahdollisuuksia virtuaalimaailma tällä hetkellä antaa. Eistyksessä näytettiin myös kaksi videota (upotukset alempana).

Session esittelytehti: Is it possible to bridge the “real world” and the “virtual world”? Simulated and immersive learning environments offer experiential learning that relates to everyday situations, allowing teachers and students to acquire practical knowledge and skills.

Puhuhujat esiintymisjärjestyksessä.

[Cristina Stefanelli](#), Consorzio FOR.COM. – Formazione per la Comunicazione, Italy
Added Value of Teaching in Virtual Worlds: Lesson Learnt from the AVATAR Project

[Sónia Hetzner](#), Innovation in Learning Institute, University Erlangen-Nürnberg, Germany
Augmented Virtuality!

[Michael Watkins](#), Toolwire, USA
Turning Knowledge into Action: Enabling Contextual Learning and 'Natural Assessment' Through Immersive Learning Environments

--

Avatar Project

Ensimmäinen case käsitteli italialaista monivuotista Avatar projektia, joka päättyi tänä syksynä. Projektissa pyrittiin luomaan virtuaalimaailma lukion opettajien ja opiskelijoiden käyttöön. Ympäristössä liikkuu animoituja hahmoja, jotka osallistuivat esimerkiksi matematiikan, filosofian ja erilaisten kielten tunneille. Pohjana tälle järjestelmälle toimi Metropoliaakin tuttu Second Life. Kurssien opettajilta tuli hyvää palautetta. Erityisesti kielten opetus oli ollut erityisen mielekästä. Mukana oli ollut yli 120 opettajaa.

Haasteeksi oli koettu teoreettisten asioiden opettaminen virtuaalimaailmassa. Suomalaisissa kuuliyoissa herätti ihmetystä testaukseen käytetty, näinnee vähäinen, tuntimäärä. Jälkikeskusteluissa pohdimmekin, voiko hanke olla todella onnistunut noin vähäisellä kokemuksella? Reitittimen kannalta mitään ei ole adoptoitavissa suoraan, mutta ongelmat teoreettisten asioiden selittämiseksi verkkoympäristössä laitoi ajatukset liikkeelle. Onko uusi oppimiskanava yhtä jäykkä tässä suhteessa?

Hankkeen tyypit alkavat seuraavaksi puurtua euroversity.eu -sivuston kanssa, jossa on luvassa samansuuntaista toimintaa.

Avatar projektin kotisivu: www.avatarproject.eu

Alla on eistuksen yhteydessä näytetty esittelyvideo Avatar projektista:

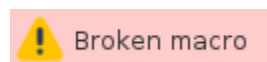
--

ImREAL Project

Toisen casen idea oli session omaperäisin. Harmi kyllä se oli myös kolmesta esittelystä hankkeesta kaikkein keskeneräisin. Saksalaisen eu-hankkeen tarkoituksena oli luoda uusi oppimistapa erilaisten automaattisten tiedon keräämismenetelmien avulla. Kantavana ajatuksena on tuoda virtuaalimaailma tosielämään eikä toisinpäin (kuten yleensä on tehty). Verkkopersonoissamme on paljon monenlaista tietoa mitä voidaan käyttää oman oppimisemme parantamiseen. Tieto pumpataankin erilaisista sosiaalisen median työkaluista, kuten twitter-historiasta ja youtube-videoiden katseluhistorioista. Homma ei tietenkään ole näin yksioikoinen vaan hanketiimi oli kehitellyt tekniseen toteutukseen erilaisia filtereitä yms. sekä tietenkin vahvan pedagogisen teoriapohjan koko työskentelytavalle. Kerätyn tiedon avulla opiskelija voi päästä omiin haasteisiin perustuviin simuloituihin tilanteisiin virtuaalimaailmassa, kuten vaikka työhaastatteluharjoitukseen.

Hanke on pyöritynyt vasta vuoden, mutta lupaus on vahva. Reitittimen kannalta ImREALista voisi hyödyntää tiedonkeruun käyttäjien profiileja ja oppimistarpeita varten.

Alla video työkalun yhdestä käyttötavasta:



Turning knowledge into action

Viimeinen puhuja oli yhdysvaltalainen Michael Watkins, joka pyörittää toolwire-nimistä oppimisratkaisuja kehittelevää firmaa. Michaelin esityksen pohjalla oli vahva teoriapohja eri oppimistavoista. Heidän uusimman projektin punainen lanka on kognitiivisen oppimisen kehässä. Hän alleviivasi useaan otteeseen kokeilemalla oppimisen tärkeyttä. Kuten jo aamun sessioissa tuli ilmi, nykyään ei pää ole enää täynnä itse työn tekemiseen tarvittavaa tietoa vaan itse tiedonhankintamenetelmiä. Tätä havaointoa tuki myös amerikkalainen tutkimus aivojen käytöstä 80- 90 ja -2000-luvuilla. Korkeakoulujen tulisikin siis keskittyä tiedon hankkimisen ja analysoinnin opettamiseen.

Michaelin tiimi oli kehittänyt virtuaalimaailman, jossa esimerkiksi oikeustieteenopiskelijat pääsivät ratkomaan ongelmia todentuntuisissa tilanteissa (esim. tapaaminen virtuaalivankilassa). Maailmassa edetään pelinomaisesti ja virheitä voi tehdä vapaasti, koska juuri virheistä ja niiden korjaamisista on syntynyt parhaat tulokset. Opiskelijat ovat kokeneet työtavan hyväksi monestakin syystä. Ensinnäkin se muistuttaa elämää, jossa suoria vastauksia tulee harvoin ja pitää edetä ja oppia askel kerrallaan. Toiseksi virtuaalimaailma antoi mahdollisuuden vaikuttaa dramaattisestikin tapahtumien kulkuun.

Reitittimen kannalta mieleen jäi opiskelijan työskentelyvapauden ja virheiden tekemisen salliminen. Joutaako opinnäytetyöskentelyn aikatalut riittävästi tämmöiseen? Mitä virtuaalimaailmoin tule, on epätodennäköistä, että reitittimessä tullaan kävelemään opinnäyteistuntoon fotorealistiselle virtuaalirannalle....

Kuvassa Michael Watkins ja sekä esimerkkejä virtuaalimaailmaan käyttötavoista:

