



# Second Lifen opetuksellisia haasteita

Sulautuvan oppimisen seminaari

5.10.2010

Hannele Virtanen-Vaaranmaa

Terveys- ja hoitoala



# Sisältö

- Mitä virtuaalimaailmat ovat
- Mitä vaatimuksia tietokoneelle
- Tunnistanko opiskelijat
- Second life opetuksessa
  - Pedagogiikka
  - Kuka hyötyy
  - Millainen oppiminen on tehokasta
  - Mitä mieltä opiskelijat ovat
- Vinkkejä ja linkkejä





Mitä virtuaalimaailmat (esim. Second life<sup>®</sup>, Linden Lab:n omistama) ovat

---

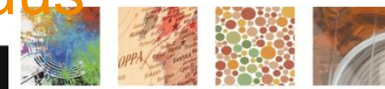
## Virtuaalimaailmat ovat:

- Kolmiulotteisia tiloja, joissa jäsenet ovat vuorovaikutuksessa avattariensa (visuaalisten hahmojensa) avulla
- Globaaleja
- Avattaret voivat liikkua, viestittää, puhua, kokea maailmaa, opiskella
- Tiloja,
  - jotka muistuttavat reaali maailmaa
  - myös mielikuvitusmaailmoja ja
  - sekoitettuja maailmoja (mixed reality), joissa todellisuus ja mielikuvitus sekoittuvat





## EduFinland, 4 AMK:n verkostoitumistilaisuus



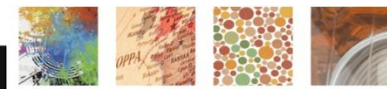


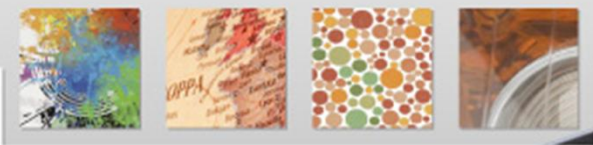
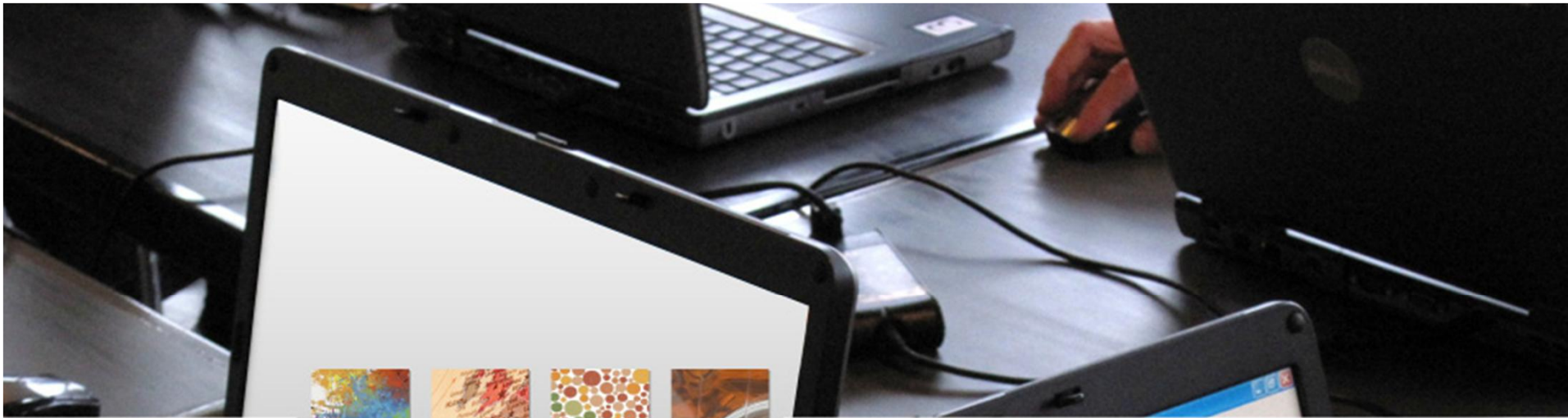
Mitä vaatimuksia tietokoneelle



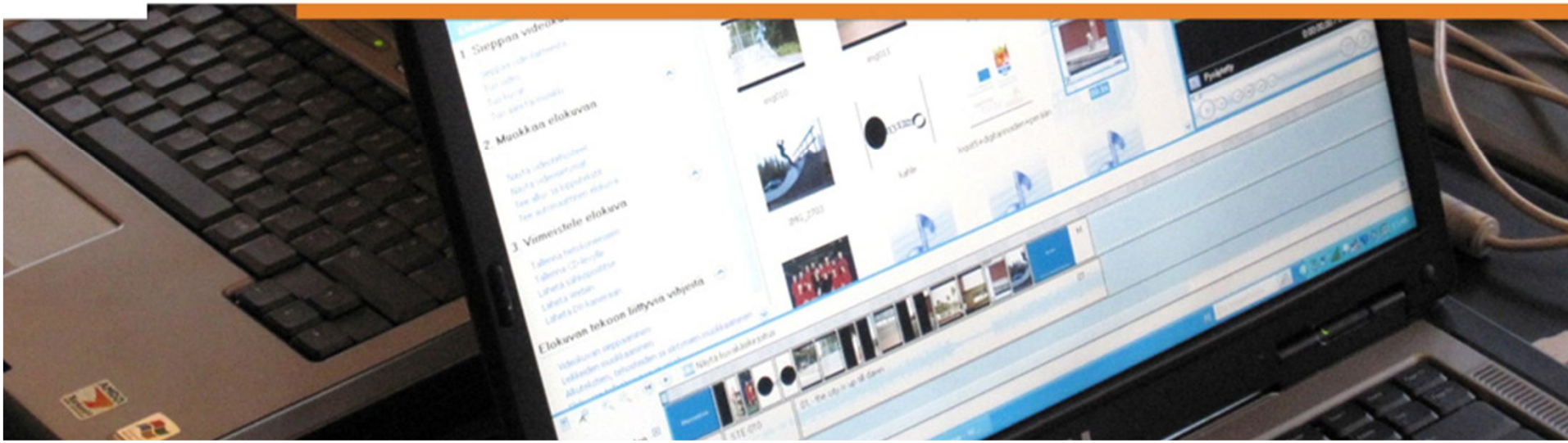
# Vaatimuksia tietokoneelle

- Luotettavat, nopeat yhteydet
- Hyvä grafiikka (näytönohjain)
  - Vaikuttaa SL:n toimintaan ja avattaren liikkumiseen
- Ympäristö
  - Rakennettu pedagogiikka huomioiden
  - Opiskelijasta tuntuu, että hän on oppimassa, ei pelkästään pelaamassa
  - Liikkuminen helpoksi
- Teknistä tukea tulee olla helposti saatavilla





# Tunnistatko opiskelijat





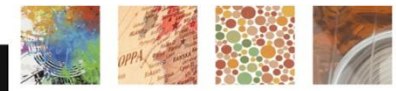
# Avattarien luonti

- Vaikuttaa siihen, miten muut reagoivat sinuun
- Voi muistuttaa tai olla muistuttamatta sinun reaali maailman ulkonäköäsi

## Nimi

- Voi erota todellisesta nimestäsi
- Anonyymi

Danilo = Lapsus  
Jouko = Force  
Tuija = Togon  
Hannele = Viivi





Mitä mielikuvia herättää?

Kysymys on identiteettistä  
Mitä haluat viestittää



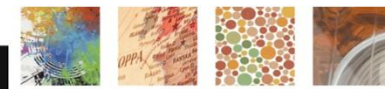


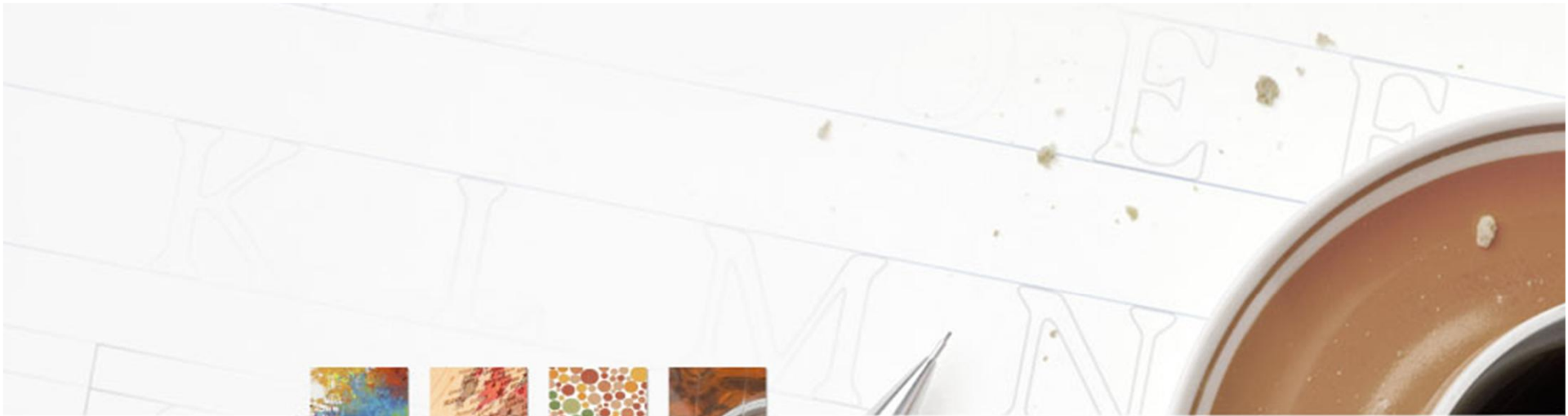
Miten oppia SL:n käyttö



# Orientointi

- Kasvokkain atk-luokassa
- Harjoittelu kuinka
  - liikutaan
  - teleportataan
  - navigoidaan
  - chattaillaan
  - keskustellaan





Second life opetuksessa



# Mikä on erityisen tärkeää Pedagogiikka

- Mitkä ovat opiskelutavoitteet
- SL:n käytön tavoitteet ja syyt tehtävä opiskelijoille näkyviksi/selkeiksi
- Millaiset oppimisprosessit sopivat SL:iin

Virtuaalimaailmojen käyttö vaatii hyvää suunnittelua



## Kuka hyötyy SL:sta

- Millaiset opiskelijat hyötyvät opiskelusta SL:ssä
  - Akkomodoija (Kolb)
    - Roolipelit, pelit, simulaatiot
  - Konvergoija
    - Kinesteettisiä ja kokeellisia (experiential)
- Kuinka opiskelijat hyötyvät

→ harjoittelemalla, kokemalla ja tekemällä asioita

→ kokeilemalla aktiivisesti



# Millainen oppiminen on tehokasta

- Kokemuksellinen oppiminen
- Tekemällä oppiminen (learning by doing)
- Projektioppiminen
- Simulaatiot
- Yhteisöllinen tiedon rakentaminen
- Luennot ja seminaarit
- SL:ssa monia alueita, joita opiskelijat voivat tutkia

Voi tehdä virheitä,  
ilman vakavia seurauksia

## Liiketoiminta

- markkinointi
- SL:ssa olevien yritysten tutkiminen
- asiakkaiden haastattelu

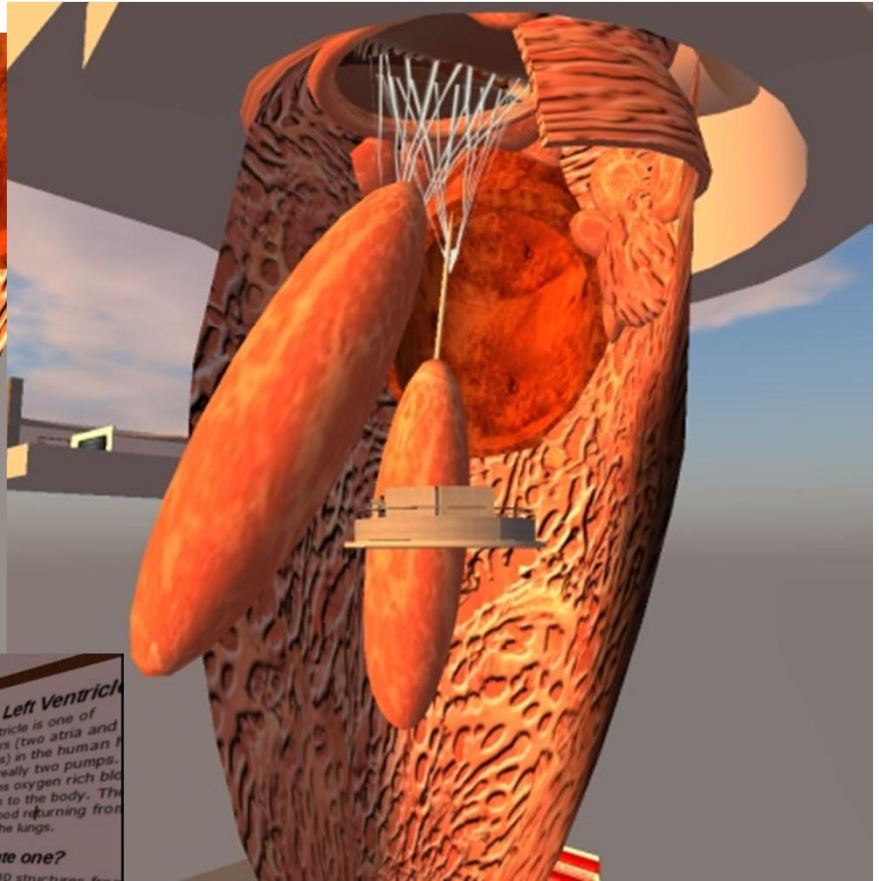
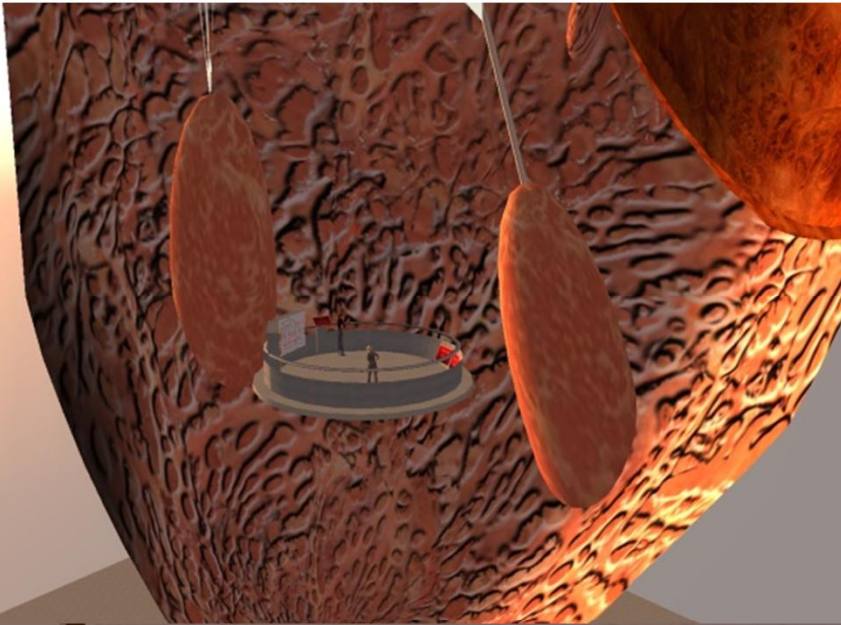
## Terveysala

- Virtuaalisairaalat, sydämen tutkiminen,

## Kielet







Health and Human Performance  
Public learning experiences:  
LVS (left ventricular systolic) platform

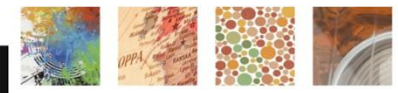


# Virtuaalisairaala/TAMK



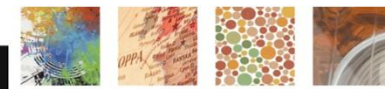


Italian resuscitation council, Italia medicine land



## Opiskelusta SL:ssa sanottua

- Reaaliaikainen yhteistyö
- Todellisuuden mallintaminen
- Läsnäolon tunne
- Matala kynnyks osallistua
- Edistää luovuutta



# Mitä mieltä opiskelijat ovat

- Arvostavat muiden opiskelijoiden reaaliaikaista tapaamista
- Hauska, rentouttava ja turvallinen ympäristö on tärkeä
- Teoreettisen tiedon käyttö käytännössä turvallisessa ja leikkisässä/leikkimielisessä ympäristössä
- Luottamus esim. ohjaustilanteissa
- Herättää monenlaisia tunteita ja ristiriitaisia ajatuksia
- Mahdollisuus seurata opetusta etänä.
  - Osa kuitenkin seuraisi opetusta mieluummin jonkin muun etäopetusjärjestelmän kautta





## Vinkkejä ja linkkejä



## 4 AMK:n (HAMK, Laurea, LAMK, Metropolia) yhteistyötä

### **Opiskelijoiden terveyden edistäminen Second Lifessa**

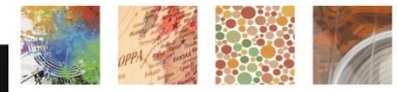
(hanke 2010-2012) 4Good Life-alue

- Toimintaa (rastirata), kohtaamisia, tietoa
- Julkistaminen SL:ssä 23.11. klo 15-16
- <http://slurl.com/secondlife/EduFinland/51/141/25>

Verkostoitumistilaisuudet Second Lifessa opitaan avattarien avulla

- 29.11 klo 9-11, Opiskelijoiden verkostoituminen ja hyvinvointi
- 27.1 klo 9-11, Hyviä opiskelun ja opetuksen kokemuksia SecondLifessa
- 30.3 klo 9-11, Kulttuuri ja kansainvälisyys

Lisää tietoa Laurean wikissä: <http://wiki.laurea.fi/display/SELA/Home>



Second life opas:

[http://www.kansalaisfoorumi.fi/attachments/843\\_SL\\_perustaidot\\_viewer2\\_AVO.pdf](http://www.kansalaisfoorumi.fi/attachments/843_SL_perustaidot_viewer2_AVO.pdf)

## Osoitteita eli Slurl:eja

- Metropolia

<http://slurl.com/secondlife/EduFinland%20II/34/113/54>

- Virtuaalisairaala

<http://slurl.com/secondlife/EduFinland%20II/232/48/25>

- 4Good life

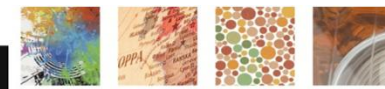
<http://slurl.com/secondlife/EduFinland/51/141/25>





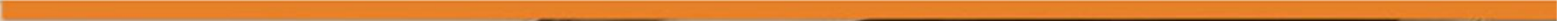
## Tietoa ja linkkejä SL:ssa

- <http://secondlife.com/destinations/>
- <http://slhealthy.wetpaint.com/page/SL+Healthy+File+Cabinet>



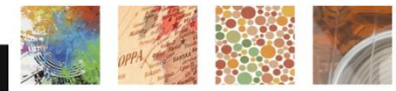


Lähteitä



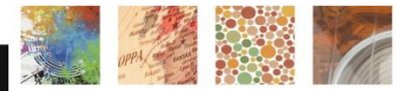
# Lähteitä

- Boulos, Maged N. Kamel - Hetherington, Lee - Wheeler, Steve (2007). Second Life: an overview of the potential of 3-D virtual worlds in medical and health education. Health Information & Libraries Journal. 24(4):233-245
- De Lucia Andrea, Francese Rita, Passero Ignazio, Tortora Genoveffa (2009) Development and evaluation of a virtual campus on Second Life: The case of SecondDMI. Computers & Education, 52 (1): 220-233
- Herold, David Kurt, (2009). Teaching Media Studies in Second Life. The Journal of Virtual Worlds Research 2 (1):<https://journals.tdl.org/jvwr/article/view/380/454>
- Jamaludin Azilawati, Chee Yam San, Mei Lin Ho Caroline (2009). Fostering argumentative knowledge construction through enactive role play in Second Life. Computers & Education 53 (2): 317-329
- Jarmon Leslie, Traphagan Tomoko, Mayrath Michael, Trivedi Avani (2009). Virtual world teaching, experiential learning, and assessment: An interdisciplinary communication course in Second Life Computers & Education. 53 (1): 169-182



# Lähteitä jatk.

- Junttila, Jaana - Karjalainen, Anna-Liisa (2009). Second Life opetus- ja oppimis-ympäristönä opiskelijoiden kokemana. Kehittämishanke, Tampereen ammattikorkeakoulu, Ammatillinen opettajakorkeakoulu.
- Messinger, Paul R.- Stroulia, Eleni, - Lyons, Kelly,- Bone Michael,- Niu Run H., Smirnov Kristen, Perelgut Stephen (2009). Virtual worlds — past, present, and future: New directions in social computing Decision Support Systems. 47(3):204-228.
- Pehkonen Olli (2010). Kolmiulotteinen virtuaalimaailma opetuskäytössä. Insinööriyö. Mediatekniikan koulutusohjelma. Metropolia.
- Pulman Andy, Scammell Janet, Martin Michael (2009). Enabling interprofessional education: The role of technology to enhance learning. Nurse Education Today, 29 (2):232-239.
- Schmidt, Bonnie - Stewart, Stephanie (2009). Implementing the Virtual Reality Learning Environment: Second Life. Nurse Educator. 34(4):152-155.
- Silenti Marja (2009). Meetings in Second Life, in Abode Connect Pro and in the real life, September and October
- Suomalainen, Jarkko (2009) Oppimisympäristö luominen Second Life – virtuaalimaailmassa. Opinnäytetyö. Lahden ammattikorkeakoulu, Mediatekniikan ko.





[www.metropolia.fi](http://www.metropolia.fi)

[hannele.virtanen-vaaranmaa@metropolia.fi](mailto:hannele.virtanen-vaaranmaa@metropolia.fi)

