

Kouluttajien valmennus

- Second Life -ympäristö
- Huikeat mahdollisuudet
- VITA - ympäristöön liittyvät asiat
- Muistilista

Second Life -esittely

Second Life (www.secondlife.com) on 3D-virtuaaliympäristö (tai MUVE Multi-User Virtual Environment), jota sen omat asukkaat (Avataret) rakentavat ja kehittävät. Vuonna 2010 kirjattiin jo yli 50 miljoonaa käyttäjätuntia / kk ja maksutapahtumien arvo ylitti 500 milj. \$. Tämä on huikkea maailma!! . . . täynnä ihmisiä, viihdettä, kokemuksia ja mahdollisuuksia. Käyttäjät ovat virtuaalipersonia, Avataria¹, joilla on yksilöllisiä piirteitä ja jotka pystyvät liikkumaan, kommunikoimaan, shoppailemaan, liittymään ryhmiin, oppimaan ja tekemään bisnestä digitaalisessa maailmassa.

Osallistuaksesi Second Lifeen (SL) lataat ohjelman tietokoneellesi ja luot oman käyttäjätilin ja Avatar-hahmon. Tämän jälkeen pääset tutustumaan tähän uuteen maailmaan.

Kun kirjaudut Second Lifeen ensimmäisen kerran, saavut tutustumissaarelle (Welcome Island), joka on suunniteltu perustoimintojen esittely- ja harjoittelupaikaksi: mm. kävely, kamerakontrollit / zoomailu, keskustelu, nouseminen / istuminen, lentäminen ja teleportaus (paikasta toiseen siirtyminen). Tämän oppaan avulla pääset hyvin alkuun ja opit ne perustaidot, joita kouluttajana tarvitset: yksilö- ja ryhmäkommunikointi, resurssien hallinta (Inventory - omaisuusluettelo), oppimisympäristön rakentaminen ja opetusmateriaalin tuominen ympäristöön ja sen esittäminen.

¹ "virtuaaliympäristössä Avatar on digitaalinen hahmo, jonka voit itse luoda ja kustomoida. Se olet sinä — kolmiulotteisena. Avatar voi vastata tosielämää, tai voit luoda itsellesi uuden identiteetin. (<http://secondlife.com/whatis/avatar/?lang=en-US>).



Kun jatkat tutkimusmatkaasi Second Lifessa, huomaat, että SL:ssä on paljon koulutusaktiiviteetteja. Itse asiassa jotkut maailman arvostetuimmista yliopistoista ja akateemisista instituutioista ovat perustaneet SL:ään virtuaalikampuksia ja -luokkia. Näin toteutettuna online-yhteistyö ja oppimissimulaatiot tarjoavat kustannustehokkaan ratkaisun etäopiskeluun. Näiden kokemusten innoittamana myös **VITA-projektissa** kehitettiin virtuaalikampus, erityisesti projektitavoitteiden tarpeisiin: tuotetaan kohdennettua koulutusta menestyvien PK-yritysten johtamiseen. Tutustu SL-kampukseen ja seuraavaan linkkiin saadaksesi kokonaiskuvan oppimisesta SL:ssä ². (http://wiki.secondlife.com/wiki/Second_Life_Education)

Hii gUHytc U

Vuonna 2002 Gilly Salmon³ esitteli ehdotuksensa Second Life -koulutusaktiiviteeteista (SL-tivities). **Tämä 5-vaiheinen malli kuvaa osallistujaryhmän edistymistä koulutuksessa:**

➤ Vaihe 1 - Aloitus ja motivointi

Tavoitteena on toivottaa osallistajat tervetulleiksi ja rohkaista heitä SL:n käyttöön. Jaetaan hyödyllistä tietoa/resursseja/linkkejä Second Lifesta. Esitetään kysymyksiä, jos osallistujilla ei ole aiempaa kokemusta SL:stä. Kannustetaan osallistujia perehtymään perustoimintoihin: sisäänkirjautuminen, Avatar-nimen valinta ja -hahmon luominen, teleporttaus, liikkuminen ja kommunikointi. Ensimmäisen vaiheen päätteeksi opiskelijat päättävät, haluavatko he jatkaa ryhmässä.

² [Second Life Education](#) on paikka, jossa voi käydä tutustumassa siihen, mitä koulutusinstituutiot tekevät Second Lifessa. The [education directory](#) tarjoaa listan niistä koulutusorganisaatioista, jotka ovat aktiivisia Second Lifessa.

³ Salmon, G.(2002). *E-tivities: The key to active online learning*. London: Routledge Falmer.

➤ Vaihe 2 - Verkostoituminen

Tavoitteena on tutustua ja luoda yhteyksiä erilaisten kulttuuri-, oppimis- ja sosiaalisten ympäristöjen välille sekä rakentaa virtuaalinen mikroyhteiskunta hyödyntäen vuorovaikutteisia koulutusaktiviteetteja (SL-tivities). Tässä vaiheessa keskitytään tiettyihin liikkeisiin ja eleisiin, navigaatioon, kameran hallintaan sekä kommunikointiin local chat -tekstikentässä tai IM-pikaviestien kautta.

➤ Vaihe 3 - Tiedon vaihto

Tavoitteena on antaa tehtäviä ja tukea oppimismateriaalin käyttöä. Saadaan aikaan vuorovaikutusta kurssisisällön ja ihmisten kesken (e-ohjaaja/e-moderator ja muut).⁴ SL-aktiviteettien (SL-tivities) avulla ohjataan osallistujat työskentelemään yhdessä ja ratkaisemaan ongelmia jakamalla tietoa ja keskustelemalla aineistosta.

➤ Vaihe 4 - Tiedon rakentaminen

Tavoitteena on tarjota osallistujille uusia keinoja oman tiedon rakentamisen hallintaan. Kouluttaja/e-ohjaaja mahdollistaa tämän prosessin rakentamalla ja ylläpitämällä työryhmiä, johtamalla niiden vuorovaikutusta ja ohjaamalla ryhmädynamiikkaa.

➤ Vaihe 5 - Kehittyminen

Tavoitteena on saada osallistujat ottamaan vastuu "omasta ja ryhmänsä oppimisesta. He työstävät e-aktiviteettien kautta saamiaan ideoita ja soveltavat niitä omassa viitekehyksessään. Osallistujat ja e-ohjaajat eivät enää pohdi online-osallistumisen toimivuutta, vaan he ovat sitoutuneita ja luovia. Heistä tulee myös kriittisiä ja reflektiivisiä."⁵

VITA-kouluttajien valmennus

Jos kouluttajat ovat aloittelijoita Second Lifen koulutusikäytössä, on erittäin tärkeää valmentaa heitä siten, että he osaavat hyödyntää SL:n koulutuspotentiaalia parhaalla mahdollisella tavalla, ennen kuin he toteuttavat kurseja/luentoja osallistujille. Siksi kouluttajille kannattaakin järjestää valmennusta sekä SL-ominaisuuksista että opetussuunnitelmien muokkaamisesta virtuaalikäyttöön sopiviksi (olkoon sisältö matematiikkaa tai vaikka puutarhanhoitoa).

Niinpä VITA-kouluttajista tuli ensin opiskelijoita. Heidät perehdytettiin SL:n oppimisympäristöön opetusohjelmalla, jota myös tulevat osallistujat käyttäisivät SL:ään perehtymisessään, ennen kurssin varsinaisen opetussuunnitelman käynnistämistä — opetusohjelman nimi on **Module 0**.

⁴ Salmon, G., *All Things in Moderation*, <http://www.atimod.com/e-tivities/5stage.shtml>.

⁵ Salmon, G., *All Things in Moderation*, <http://www.atimod.com/e-tivities/5stage.shtml>.

Jos tutustut Module 0:aan, huomaat, että luennot kuvataan toimintaohjeina (protocol). Itse asiassa, toimiminen Second Life -kouluttajana edellyttää toimintojen ja aktiviteettien (eleet, esineiden liikuttelu, resurssien käyttö, ...) aikataulutusta, kronologista järjestämistä.

VITA-projektissa **opetussuunnitelman** toteuttamisessa hyödynnettiin teknisiä SL-työkaluja, jotka mahdollistivat moduulien pedagogisen dynamiikan. Kouluttajat pystyivät täysimittaisesti hyödyntämään virtuaalista oppimisympäristöä olemalla vuorovaikutuksessa ryhmien kanssa johtamistilanteisiin liittyvissä peleissä, esittelyissä ja simulaatioissa.

Kouluttajat hyötyvät siitä, jos saavat opetella näiden työkalujen käyttöä niiden suunnittelijoiden kanssa. Kun VITA-kouluttajat valmistelivat luentojaan, oli heillä tukenaan sekä näitä **työkaluja** että teknisen ryhmän yksilötuki.

Löydät lisätietoja VITA-kouluttajien kokemuksista ja hyvistä käytännöistä vihkosesta "Koulutus virtuaaliympäristössä – Hyvien käytänteiden opas", osoitteessa

<http://vita.bitmedia.cc>

A i g h t U h

Luentojen valmisteluvaiheessa oli hyödyllistä varmistaa, että olosuhteet olivat kunnossa ja osallistujat valmiina. VITA-projektin puitteissa kehitettiin sarja muistilistoja kouluttajien tueksi.

MODULE 0 - SL KOULUTTAJILLE

by Leonel Morgado, UTAD, 2010

Etenemisjärjestys

Teksti	Kommentti Toimenpide
Tervetuloa!	
Odotamme, kunnes kaikki ovat paikalla.	Odota uusia osallistujia. Toivota Avataret tervetulleiksi ryhmään.
Voinemme aloittaa.	
Osoita, että olet huomannut tämän keskustelun sanomalla "Hello".	Odota "Hello"-vastauksia.
Haluan vielä testata, että kuulet ääneni.	
Kirjoita omalla äidinkielelläsi sana, jonka kohta lausun ääneen.	
Jos esimerkiksi kuulet minun sanovan "dog", kirjoita "cão", "koira", "Hund", "câine", "cane" tai "σκύλος"	Sano ääneen "table".
Kiitos.	Jos joku ei vastaa, puhuttele häntä.
On hyvä tietää, että äänetkin toimivat.	
Ongelmien välttämiseksi esim. vastaamisessa, aloitamme harjoittelun tekstipohjaisena keskusteluna (text chat). OK?	Odota vastauksia.
Hieno.	
Jos harjoittelusi jostain syystä keskeytyy, voit tarkistaa keskusteluhistorista (chat history), mitä poissaolosi aikana on tehty.	
Kokeillaanpa! Klikkaa "Local Chat" -painiketta näytön vasemmassa alareunassa	Tauko.
Klikkaamalla "Local Chat" -painiketta uudelleen suljet historianäytön.	Tauko.
OK, jatketaan eteenpäin.	
Vaihdetaan paikkaa!	Pue yllesi "Follow me" -kyltti.
Seuratkaa minua.	Liiku länteen päin. Pysähdy ennen alas laskeutumista.



Rohkeasti! Otetaan askel.... ja sitten toiiiiiiinen	Mene alamäkeen. Zoomaa ulos, odota että opiskelijat saapuvat paikalla ja liiku sitten eteenpäin.
Ah, tämä on parempi paikka... hiekkaa ja nurmikkoa.	
Hetki niin laitan tämän "follow me" -kyltin pois.	Ota kyltti pois.
Itseasiassa tämä kyltti oli vain esimerkki.	
Ryhmä voi eksyä matkallaan, jolloin kyltti opastaa heidät takaisin ohjaajan luo.	
Kyltti toimii kuin vaate... sinä puuet sen yllesi ("wear").	Pue kyltti yllesi.
...ja riisut sen. Second Life -termein otat sen pois ("detach").	Ota kyltti pois.
Käytät kylttiä ensimmäisessä harjoituksessa.	
Tarvitsen nyt 4 tai 5 vapaaehtoista.	Odota. Jos halukkaita on liikaa, valitse 5 ensimmäistä.
Hienoa. Haluaisitko tietää, miten voit ilmoittautua innokkaammin?	Odota vastauksia.
Te vapaaehtoiset, kirjoittakaa nyt /hey (ilman välilyöntejä) ja painakaa Enter.	Odota "/hey"-vastauksia ja auta tarvittaessa.
Kiitos.	/bow (kumarra)
(Nämä ovat eleitä ("gestures")).	
(Lisää vaihtoehtoja löydät chatin tekstikentän oikealta puolelta "Gestures"-valikosta).	
(Mutta voit kokeilla niitä myöhemmin.)	
Te vapaaehtoiset, kävelkää nyt taakseni.	
Muut voivat istuutua (klikkaa hiiren oikealla näppäimellä lattiaa ja valitse "sit").	Odota, kunnes nämä liikkeet on suoritettu.
Oikein hyvä.	
Annan nyt jokaiselle vapaaehtoiselle "follow me" -kyltin. Ottakaa ne vastaan.	Anna vapaaehtoisille "follow me" -kyltit.
Tässä on teille vapaaehtoisille tehtävä:	
Tehtävänänne on johtaa tiimiä.	
Haluan, että suostuttelet kollegoitasi liittymään tiimiisi.	
Siksi sinun on pidettävä ryhmällesi "myyntipuhe".	
Kunnioittakaa toisianne! Älkää puhuko liikaa, vaan antakaa muidenkin puhua.	
Kokeilkaa!	Odota myyntipuheita. Laita puheiden aikana merkit.
OK, tämä riittää.	/clap (taputa)
Te jotka istutte, voitte nyt nousta seisomaan (klikkaa "Stand up")	Odota, että osallistujat nousevat seisomaan.
Ympärillämme on 5 pylvästä.	
Vapaaehtoiset voivat nyt pukea ylleen antamani "follow me" -kyltin	Odota, että pukevat kyltit. Opasta tarvittaessa.



VITA
N I S G

OK, kokoa nyt tiimisi huutamalla esim. "ACME-tiimin jäsenet, seurakaa minua", ja johdata tiimisi yhdelle pylväälle.	Odota ja auta tarvittaessa.
Oikein hyvä.	
Näetkö toiset ryhmät?	
Voit muuttaa kamerakulmaa/zoomata ulos, jotta saat paremman näkymän.	
Zoomaus tehdään hiiren rullalla. Zoomaa, kunnes näet kaikki ryhmät. (Painamalla Esc-näppäintä palaat normaalinäkymään.)	
Otan teistä vielä tilannekuvan.	Ota kuva.
Ottakaa tekin kuva. Menkää "File"-valikkoon ja valitkaa "Snapshot to Disk".	Odota kuvia.
Vapaaehtoiset, voitte nyt riisua "Follow me" -kyltit :-)	
Minulla on teille parempi johtaja-aseman symboli. Ottakaa se vastaan ja puukekaa ylle.	Anna Dr. Susse -hattu tiimien johtajille.
Minulla on hatut tiimien jäsenillekin.	Anna osallistujille Cowboy-hatut.
OK. Vaihtakaa nyt hattujenne väriä. Jokaisella tiimillä pitäisi olla eri väri.	
Väri vaihdetaan klikkaamalla hattua hiiren oikealla näppäimellä ja valitsemalla "Edit".	
Valitse Edit-ikkunassa "Texture"-välilehti ja klikkaa värialuetta "Color". Vaihda väri.	Odota, että hattujen värit vaihtuvat.
Voit vaihtaa näkymää/zoomata katsoaksesi, minkä värin johtajanne on valinnut.	
Kun olet valmis, paina "Esc" ja editointi päättyy.	Odota, että tiimit ovat valmiita.
OK, takaisin chatiin: huomasitteko, miten te kaikki "kuulette" toisianne?	
Miten tiimien chat-keskustelut erottuvat toisistaan?	
Tekstikeskustelu kantaa 20 metriä omasta sijainnistasi.	
OK!	
...sitten kun et enää "kuule" minua, pysähdy.	Toista "testing 1,2,3...", kunnes kaikki ovat poissa. Sitten huuda "OK! Tulkaa takaisin!"
Siirtymällä kauemmas toisistaan ryhmät voivat keskustella häiritsemättä muita. Mutta ryhmät voivat kommunikoida jopa 100 m päästä huutamalla.	
Voitte huutaa painamalla Ctrl+Enter kirjoittamanne tekstin perään (ei pelkkä Enter).	
Huudetaan nyt kaikki!	Huuda "Shout!"
Oikein hyvä.	Taputa.
Tämä on ryhmäkommunikaation voimaa.	/muscle



Nyt laaditte tiimilistan pylväidenne luona käyttämällä kuvallisia laatikoita.	
Esimerkiksi, tässä on laatikko (primitiivi).	Luo kuutio.
Lisään nyt oman kuvani siihen.	
Teen sen samalla tavalla kuin sinä vaihdoit hattusi värin.	Valitse "texture" "Leonel, 12 de Marco de 2008".
...tai voin raahata kuvan ("texture") haluamalleni primitiivin sivulle.	Vedä kuution pinnalle "Leonel with headpiece"
Vaihdoin eri kuvan minuun päin olevalle sivulle.	
Tässä seuraava tehtävänne:	
Teidän pitäisi nähdä minuun päin oleva kuva - ILMAN ETTÄ KÄVELETTE TAI LENNÄTTE.	Pidä tauko.
Tämän taidon opetteluhan oli yksi antamistani ennakkotehtävistä.	
Pidä "Alt"-näppäin alaspainettuna. Klikkaa ja vedä hiirtä laatikon päällä. Näin siirret kameraasi.	
Voit painaa milloin vain "Esc" palataksesi kameran normaaliin näkymään.	
Kokeile! Etsi piilossa oleva kuva.	Odota.
Löysitkö?	
Todisteeksi sinun on otettava kuva piilotetusta kuvasta ("File" - "Snapshot to Disk").	
Lähetä ottamasi kuva minulle sähköpostitse luennon jälkeen.	
Lähehtämässäsi kuvassa haluan nähdä 1) piilotetun kuvan ja 2) sinun Avataresi seisomassa siinä, missä nyt seisot.	
Onko teillä kysymyksiä?	
OK, palataanpa takaisin siihen, miten luotte tiimilistan pylvääne luona.	
Teidän on pinottava kuvallisia laatikoita pylväiden viereen.	
Sitä varten teidän on ladattava valokuvat itsestänne SL:ään.	
Kuvan lataaminen maksaa L\$ 10 (noin 0,025 euroa eli 2,5 senttiä).	
Tähän tarkoitukseen annan teille jokaiselle L\$ 20.	Anna jokaiselle Avatarille L\$ 20.
Voit käyttää valuuttaa kahden kuvan lataamiseen.	
Tee se näin: "File - Upload - Image".	
Harjoittele lataamalla mikä tahansa kuva. Voit sitten luennon jälkeen vaihtaa kuvan.	Odota.
Valmista?	Odota, että saat vahvistukset.
Luodaksesi laatikon klikkaa "Build" (rakenna) ja klikkaa sitten maata.	



Kokeile. Luo laatikko.	Odota, että laatikot ovat valmiita.
Liitä nyt laatikkoon lataamasi valokuva, samalla tavalla kuin vaihdoit hattusi värin.	Odota.
Oikein hyvä.	
Tässä tulee kotitehtävänne:	
a) pinotkaa tiiminne kuvalliset laatikot pylväiden lähelle.	
Lopputuloksen pitäisi olla tällainen.	Pinoa malliksi laatikoita.
Jokaisessa laatikossa on eri kuva - jokaisesta tiimin jäsenestä.	Liitä mallilaatikoihin kuvat.
OK?	Odota vahvistusta.
b) Päätäkää sähköpostitse tiimilipusta tai -bannerista. Toteuttakaa se ja ripustakaa se tiimin pylvääseen.	
OK?	
Tällä luennolla olette kokeneet ryhmäaktiiviteetteja eli keskustelua ja rakentamista.	
Olette myös oppineet kommunikointia ja navigointitekniikoita.	
Ensi kerralla tutustutte koulutuksen työkaluihin.	
(Ja voin luvata, että ne ovat vieläkin hyödyllisempiä kuin "Follow me" -kyttilt.)	
Onko teillä vielä kysymyksiä tai toiveita, ennen kuin päätämme luennon?	Odota kysymyksiä ja vastaa niihin.
Kiitos osallistumisestanne! Nähdään huomenna klo 9.00 GMT, 10.00 CET, 11.00 EET.	
Ehdotan, että sovimme tänään sähköpostitse vaihtoehtoisen ajan niille, jotka eivät voi osallistua huomiseksi luennolle.	
Näkemiin!	