

Koulutus virtuaaliympäristöissä

Hyvien käytänteiden opas

Julkaisu

V I T A-projekti – VIRTUAALISTA OPPIMISTA PK-YRITYSTEN ONNISTUNEeseen JOHTAMISEEN

Elinikäisen oppimisen ohjelma - Leonardo da Vinci Innovaationsiirtohanke

2008-1-PT1-LEO05-00411

VITA-projekti

2009-2010



Toimittaja

Clara Rodrigues

Kirjoittajat

Clara Rodrigues

Leonel Morgado

Gerhard Doppler

Hillevi Koivusalo

Erja Lakanen

George Velegrakis

Giovanni Sorrentino

Chiara Sancin

Valentina Castello

Aura Haidimoschi

Projektikoordinaattori

Instituto Politécnico de Beja

www.ipbeja.pt

Hankekumppanit

Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro (Portugali)

Camera de Comerț și Industrie a Municipiului București
(Romania)

bitmedia e-Learning solution (Itävalta)

IDEC, S.A. (Kreikka)

HYRIA Education (Suomi)

DIDA Network (Italia)

JULKAISIJA

Instituto Politécnico de Beja
Portugal

2010

ISBN: 978-989-95366-4-7

RAHOITTAJA



Lifelong Learning Programme

Euroopan komissio on rahoittanut hanketta. Tässä julkaisussa esitetyt mielipiteet ovat kirjoittajien omia, eikä komissio ole vastuussa julkaisun sisällöstä tai siitä, miten julkaisun sisältämiä tietoja käytetään.



Sisältö

0. JOHDANTO |S. 5|

1. VIRTUAALISTEN OPPIMISYMPÄRISTÖJEN OMINAISUUDET JA HYÖDYT |S. 7|

2. VIRTUAALIKOULUTTAJANA TOIMIMINEN |S. 11|

3. HYVÄT KÄYTÄNNÖT JA OPITUT ASIAT |S. 18|

4. OSALLISTUJAT JA YHTEYSTIEDOT |S. 20|



Johdanto

VITA-projekti – *Virtuaalista oppimista PK-yritysten onnistuneeseen johtamiseen* – esittelee innovatiivisen lähestymistavan yrittäjyyden ja liikkeenjohdollisten taitojen oppimiseen ja harjoitteluun vuorovaikutteisessa virtuaaliympäristössä.

Vuosina 2009–2010 toteutetun hankkeen tavoitteena oli kehittää PK-yritysten valmiuksia sopeutua eurooppalaiseen toimintaympäristöön kohdennetun koulutuksen avulla sekä lisätä aikuisten työllistävyyttä, liikkuvuutta ja monikulttuurista tietoisuutta seuraavin toimenpitein:

- Laaditaan eurooppalaisen johtajan profiili pohjautuen yhdessä työntekijöiden kanssa toteutettuun PK-yritysten johtamisvalmiuksien tarvekartoitukseen.
- Suunnitellaan koulutuksia, pedagogisia lähestymistapoja ja arvioinnin työkaluja erilaisissa virtuaalisiin toimintaympäristöihin liittyvissä projekteissa esille nousseiden tarpeiden pohjalta.
- Toteutetaan virtuaalinen 3D-oppimisympäristö, jossa osallistujat jakavat yhteisen oppimiskokemuksen Second Life -ympäristössä. Osallistujilla on mahdollisuus testata omia kykyjään turvallisessa ympäristössä perustaen ja johtaen virtuaalista PK-yritystä.
- Tarjotaan johtamiskoulutusta Second Life -ympäristössä ja sertifioidaan osallistujat.

VITA-virtuaalikampuksesta saatujen koulutuskokemusten pohjalta laadittiin tämä julkaisu jakamaan tietoa hyvistä käytännöistä, opituista asioista sekä siitä, miten kouluttaa virtuaaliympäristöissä, kuten Second Lifessa.



Johdanto

3D-ympäristöt tarjoavat sellaisia etäopiskelun erityisominaisuuksia, jotka erottavat toisistaan yksinkertaisen e-oppimisen ja interaktiiviset verkkosimulaatiot. Näitä eroja käsitellään tämän oppaan ensimmäisessä osassa “Virtuaalisten oppimisympäristöjen ominaisuudet ja hyödyt”.

Tätä taustaa vasten lukija voi paremmin ymmärtää VITA-kouluttajien kokemuksia. Kouluttajamme olivat oppilaitosten ja koulutuskeskusten opettajia/kouluttajia, joilla ei pääsääntöisesti ollut aiempaa kokemusta Second Life -ympäristöstä. Heidän saavutuksensa ja oppimansa asiat ovat osoitus kyvystä vastata haasteisiin ja löytää ongelmiin ratkaisuja. Kouluttajien kokemuksia esitellään julkaisun toisessa osassa “Virtuaalikouluttajana toimiminen”.

Oppaan kolmannessa osassa – “Hyvät käytännöt ja opitut asiat”– kuvaamme VITA-koulutuksissa hyviksi havaittuja toimintamalleja, joilla lisättiin koulutusten tehokkuutta. Voimme kouluttajina soveltaa saatuja tuloksia ja innoittaa muita. Second Lifen kouluttajayhteisön tapa jakaa ongelmia ja tutkia asioita muilta kysymällä, on tehokas keino kehittää alaa ja toimintaa.

Koska loppukäyttäjät motivoivat meitä jatkuvaan parantamiseen, julkaisemme oppaan neljännessä osassa saamaamme palautetta. Osallistujat kertovat meille omia parhaita ja huonoimpia oppimiskokemuksiaan. Osallistujat eivät olleet virtuaaliympäristöjen vakituksia käyttäjiä, joten he perehtyivät Second Lifen toimintaan ja vaadittaviin taitoihin samalla kun he osallistuivat johtamiseen.

Lopuksi esittelemme hankkeen vastuuhenkilöitä yhteystietoineen. Pidättehän yhteyttä ja jaatehan omia hyviä käytäntöjanne.



Virtuaalisten oppimisympäristöjen ominaisuudet ja hyödyt*

Ammatillisen ja yksityiselämän yhdistäminen voi olla haastavaa. Usein koulutus jääkin jalkoihin tässä vastakkainasettelussa. Valitettavan usein työn ohessa opiskelevat kohtaavat merkittäviä ajankäyttöön ja koulutuksen sijaintiin liittyviä esteitä. Tästä syystä e-oppimista (etäopiskelun muotona) on jo pitkään hyödynnetty näiden esteiden voittamisessa.

Mutta tämä perinteinen, usein asiayhteydestä irrotettu ja itsenäinen, e-oppiminen ei sovellu kaikille – etenkin päättävässä asemassa olevat henkilöt eivät koe sitä omakseen. Esimerkiksi PK-yritysten johtajien oppimistyylit ovat aktiivisia ja pragmaattisia – tekemällä oppimista sekä joustavia ja ongelmanratkaisupohjaisia lähestymistapoja suosivia (NJM European, 2000, s. 3). Näkemyksemme mukaan uudet virtuaaliset e-oppimistyökalut tukevat paremmin näitä oppijoita ja tarjoavat nykyaikaisia mahdollisuuksia toteuttaa käytännönläheistä ammatillista koulutusta.

Monien mahdollisuuksien virtuaaliympäristöjä käytetään yhä enemmän koulutuksissa. Opiskelijat ja kouluttajat toimivat yhdessä sisältörikkaimmissa oppimistilanteissa (esim., De Lucia et al., 2008; Hetherington et al., 2008).

* Morgado et al. (2011) mukaillen



Virtuaalisten oppimisympäristöjen ominaisuudet ja hyödyt



Selventäkäämme aluksi virtuaalisen ympäristön käsitettä.

Voimme pitää yksinkertaista tekstipohjaista seikkailupeliä virtuaaliympäristönä – pelaajalla on pelissä tietty rooli, hän saa tekstikuvauksia paikoista, joissa "on" ja hän käyttää teksti- tai ikonipohjaisia komentoja vaikuttaa pelin kulkuun. Tämä esimerkki ei kuitenkaan anna riittävän kattavaa kuvaa virtuaaliympäristöistä. Käsitettä on laajennettava koskemaan useita, yhtäaikaista käyttäjiä sekä heidän välistä kommunikaatiotaan. Näin rajaamme virtuaaliympäristön käsitteen ohjelmistoalustoille (kuten pelit ja sosiaaliset ympäristöt), joissa on useita pelaajia/käyttäjiä yhtäaikaan läsnä ("telepresent") keskenään kommunikoiden.

Virtuaaliympäristöihin liittyy olennaisesti myös Avatar-välitteisen vuorovaikutuksen käsite. Eli puhumme ympäristöistä, joissa käyttäjät toimivat ohjaamiensa virtuaalihahmojen "Avatarien" välityksellä. Nämä Avataret ja ympäristö ovat jatkuvassa vuorovaikutuksessa keskenään. Tässä mielessä sekä monipelaajien tekstipohjaiset seikkailut että PacMan ovat virtuaaliympäristöjä, kunhan pelaajat pystyvät kommunikoimaan keskenään. Mutta sosiaaliset mediat, kuten MySpace tai Facebook, joissa on kyllä useita käyttäjiä yhtäaikaan läsnä keskenään kommunikoiden, mutta joissa ei voi Avataren välityksellä olla vuorovaikutuksessa itse ympäristöön, eivät sitä ole.

Yksi virtuaaliympäristöjen erityisominaisuuksista on 3D-simulointimahdollisuus.

Useat tutkimukset ovat tuottaneet hyödyllistä tietoa siitä teknologis-kognitiivisesta prosessista, joka liittyy virtuaaliympäristöjen simulaatiomahdollisuuksien hyödyntämiseen koulutuksissa.



Virtuaalisten oppimisympäristöjen ominaisuudet ja hyödyt

Nykyään ollaan yksimielisiä siitä, että simulaatioiden käyttö virtuaaliympäristöissä on hyödyllistä opeteltaessa toimintatapoja ja erilaisia teoreettisia ja käytännöllisiä käsitteitä.

Simulaatio ei ole kuitenkaan ainoa vaihtoehto, vaan voimme kokea virtuaaliympäristössä myös aitoja tilanteita. Tällöin simulaatio antaa tilaa muille harjoitteluun ja oppimisen vaihtoehdoille, kuten yhteisöllinen oppiminen, työssäoppiminen, työharjoittelu tai oppisopimus (jatkossa puhumme yksinkertaisesti "työssäoppimisesta" kuvaamaan näitä eri vaihtoehtoja).

Mutta tosielämän oppimista voi tapahtua strukturoimattomissakin tilanteissa, kuten sukupolvien välinen oppiminen (Kurniawan, 2008) tai vieraiden kielten oppiminen (Bryant, 2006), ilman pelejä ja virtuaalista kuvakäsikirjoitusta.

Itse asiassa tämä on ollut viimeaikainen tutkimussuuntaus (esim., Reeves & Malone, 2007, johtamiseen liittyen). Mutta me uskallamme ehdottaa näkökulman laajennusta: näkemyksemme mukaan virtuaali-toimintoja voidaan sisällyttää lukuisiin jokapäiväisiin toimintoihin. Toisin sanoen, me uskomme, että on mahdollista käyttää virtuaaliympäristöjen tarjoamia mahdollisuuksia, ei korvaamaan, vaan täydentämään päivittäisiä toimintojamme – kuten kuvaamme oppaan tulevissa osioissa.

Mutta pelkästään se, että käytetään simulaatioita koulutuksissa, ei vielä takaa kuvattujen hyötyjen toteutumista.



Virtuaalisten oppimisympäristöjen ominaisuudet ja hyödyt

Tutkimuksissa on kuitenkin syytä huomioida se seikka, että saadut tulokset voivat olla vahvasti riippuvaisia tekijöistä, joita ei edes suoranaisesti ole analysoitu. Virtuaaliympäristöä ei pidä analysoida tyhjiössä, mikäli halutaan selvittää sen koulutuksellista vaikutusta: on huomioitava virtuaaliympäristön todellinen sisältö (sekä pedagogisella että teknologisella tasolla), tekninen käyttöympäristö, tietokoneiden, ohjelmistojen ja verkostoitumisen rajoitteet, käytössä oleva pedagoginen strategia sekä sosiaaliset ja koulutukselliset yhteydet mukaan lukien kognitiiviset, kokemukselliset ja tunneperäiset ulottuvuudet (Castello et al., 2009), ...

Lähteet

Bryant, Todd (2006). Using World of Warcraft and Other MMORPGs to Foster a Targeted, Social, and Cooperative Approach Toward Language Learning, *Academic Commons* [On-line]. April 11, 2009, <http://www.academiccommons.org/commons/essay/bryant-MMORPGs-for-SLA>

Castello, Valentina; Pescuma, Saverio; Sorrentino, Giovanni; Dell'Aiuto, Vittorio; Sancin, Chiara (2009). Ubiquitous (and) social learning. Where is the potential for innovation?. In *Proceedings of the European Distance and E-Learning Network Annual Conference, Innovation in Learning Communities, Gdansk, Poland, 10-13 June 2009*. Budapest, Hungary: EDEN, Budapest University of Technology and Economics.

De Lucia, Andrea; Francese, Rita; Passero, Ignazio; Tortora, Genoveffa (2008). Supporting Jigsaw-Based Collaborative Learning in Second Life. In *Proceedings of the 2008 Eighth IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies*, pp. 806-808. Washington, DC: IEEE Computer Society.

Hetherington, Robina; Bonar-Law, Janette; Fleet, Tony; Parkinson, Lindy (2008). Learning in a Multi-User Virtual Environment. In *Proceedings of the 2008 International Conference Visualisation - Volume 00*, pp. 99-105. Washington, DC: IEEE Computer Society.

Morgado, Leonel; Varajão, João; Coelho, Dalila; Rodrigues, Clara; Sancin, Chiara; Castello, Valentina (2010). The Attributes and Advantages of Virtual Worlds for Real World Training. *The Journal of Virtual Worlds and Education*, 1 (1).



Virtuaalikouluttajana toimiminen

Useimmat VITA-projektin kouluttajista olivat aloitteijoita virtuaaliympäristöjen opetuksellisessa hyödyntämisessä. He olivat opetussuunnitelman mukaisten oppiaineiden asiantuntijoita (liikkeenjohto, viestintä, markkinointi, neuvottelutaito, ...) ja heillä oli kokemusta perinteisestä lähiopetuksesta. Oli erittäin tärkeää saada heidät luottamaan ja käyttämään virtuaaliympäristön (Second Life) koulutuspotentiaalia mahdollisimman tehokkaasti, ennen virtuaaliopetuksensa aloittamista. VITA-kouluttajista tulikin ensin oppilaita – ympäristössä, jossa he myöhemmin tulisivat toimimaan kouluttajina. Kouluttajien valmennuksessa keskityttiin Second Life -ympäristön toimintaan sekä siihen, miten opetussisältöjä ja -suunnitelmia muokataan virtuaaliympäristöön sopiviksi (olisivatpa ne sitten matematiikkaa tai vaikka puutarhanhoitoa).

Opetussuunnitelman tukena oli teknisiä SL-työkaluja, jotka mahdollistivat moduulien pedagogisen dynamiikan ja antoivat kouluttajille mahdollisuuden hyödyntää virtuaalista oppimisympäristöä parhaalla mahdollisella tavalla erilaisissa johtamiseen liittyvissä vuorovaikutustilanteissa (pelit, esittelyt ja simulaatiot). Kouluttajat ja tekniset asiantuntijat suunnittelivat näitä yhdessä. Kouluttajille oli etua siitä, että he saivat harjoitella työkalujen käyttöä yhdessä niiden kehittäjien kanssa.

Lisätietoja VITA-opetussuunnitelmasta ja -koulutusmoduuleista multimedia-käsikirjassa “Training SME Managers in Second Life” osoitteessa: <http://vita.bitmedia.cc>.



Virtuaalikouluttajana toimiminen

Virtuaaliympäristössä kouluttaminen voi olla haastava kokemus, etenkin tietokoneiden ja web-pohjaisten sovellusten peruskäyttäjille. Tästä syystä virtuaalikouluttajaksi ryhtyminen on aina myös oppimiskokemus. Haluamme jakaa kouluttajiemme saavutukset ja hankkeessa opitut asiat opiksi ja hyödyksi muillekin.

Kouluttajien näkökulma

Kouluttaminen Second Lifessa ja muissa virtuaaliympäristöissä eroaa paljon normaalista lähi- ja luokkaopetuksesta. Yleensä opettajilla ei ole teknistä taustaa ja he voivat kokea tällaiset 3D-tilat oudoksi ympäristöksi. Niinpä virtuaalikouluttajaksi ryhtyminen edellyttää sekä ajattelutavan muuttamista että taitojen hiomista. On siis luonnollista, jos virtuaalikouluttaja tuntee olonsa epämukavaksi tämän prosessin alussa.



Hyödyllisiä vinkkejä ennen Second Life -koulutuksen aloittamista

Kouluttajakoulutus — Kouluttajat tarvitsevat itsekin peruskoulutuksen SL:n käyttöön. On tärkeää kyetä hallitsemaan tämä tekniikka ennen kuin virtuaaliloja otetaan opetuskäyttöön. Kouluttajan on tunnistettava erilaiset käyttömahdollisuudet sekä kaikki ne työkalut, joiden avulla opetussuunnitelmaa voidaan toteuttaa. Kouluttajan on myös osattava käyttää näitä työkaluja ja osattava toimia tässä ympäristössä. Yksistään liikkuminen voi olla aluksi melko vaikeaa.



Virtuaalikouluttajana toimiminen — Kouluttajien näkemys

Alustava moduulien suunnittelu Second Life -asiantuntijoiden avulla — Vaikka kouluttajat ovatkin saaneet peruskoulutuksen järjestelmän käyttöön, ei se vielä yksistään riitä. Kouluttajien on tehtävä yhteistyötä teknisten asiantuntijoiden kanssa. Yleensä kouluttaja on sisällöntuottaja, ei tietotekninen erityisosaaja. Koulutusmoduulien suunnittelua kannattaa tehdä sisältö- ja tekniikkaosaajien yhteistyönä. Ilman tällaista moniammatillista yhteistyötä kouluttajat eivät pysty suunnittelemaan virtuaalikoulutusta - tai ainakin se vaatii paljon aikaa ja/tai yrityksen ja erehdyksen kautta oppimista.

Pyydä apua ja myönnä hankaluudet — Opetussuunnitelman laatimisen jälkeen kouluttaja voi kohdata haasteita suunnitellessaan varsinaisia koulutus-/harjoittelujaksoja Second Lifeen. Jos mahdollista, kannattaa pyytää apua ryhmiltä ja yhteisöltä. Kirjataan ylös kysymyksiä ja opetussuunnitelmarunko – mitä tarvitaan ja mitä haluttaisiin tehdä. Voi olla, ettei pelkkä itseopiskelu riitä ymmärtämään ja tunnistamaan SL-työkaluja. Puhumattakaan tarvittavien työkalujen rakentamisesta tai SL-ympäristön organisoinnista halutulla tavalla. On hyvä, jos kouluttaja saa tähän asiantuntijan apua. Virtuaaliympäristöt soveltuvat erinomaisesti verkkokokousten pitämiseen, kun osallistujat ovat eri puolilla maailmaa ja soviteltavana on useamman kuin kahden ihmisen aikataulut. Asiantuntijalta saa tiedon sopivista työkaluista ja opastuksen niiden käyttöön koulutuksessa.

Second Lifessa kouluttamisen haasteita — On ihan normaalia, että perinteiseen lähiopetukseen tottuneet opettajat ja kouluttajat kokevat virtuaalikouluttamisen erittäin haastavaksi kaikkien valmistelujenkin jälkeen:

- Opetussuunnitelmat poikkeavat useimmista tosielämän tilanteista;
- Kouluttaminen virtuaaliympäristössä edellyttää erityistaitoja.



Virtuaalikouluttajana toimiminen — koulutusten erot

Virtuaalikoulutus eroaa tosielämän koulutuksesta

Luennot voidaan suunnitella hyvinkin yksityiskohtaisesti, mutta silti varsinainen oppimistilanne voi suurestikin poiketa alkuperäisestä suunnitelmasta. Esimerkiksi jaksolle osallistuvien tarkkaa lukumäärää voi olla hankala ennakoita, varsinkin jos osallistujat eivät ole SL:n säännöllisiä käyttäjiä. Osallistujat voivat myös havaita vasta luennon alkaessa, että heidän yhteytensä tai tietokoneensa ei olekaan soveltuva ohjelmiston käyttöön. Heidän ennakkovalmistautumisensa esim. tarvittavien työkalujen käyttöön voi olla riittämätöntä tai he eivät kykene kommunikoidaan ympäristössä. Yleinen ongelma verkkoteknologiassa on myös se, että käyttäjät eivät osaa mykistää mikrofonejaan. Eli kouluttaja voi joutua kokemaan yllättäviä tilanteita.



Yleensä koulutusprosessi suunnitellaan siten, että luennot ja moduulit seuraavat toisiaan. On kuitenkin aika yleistä, että osallistujat eivät osallistukaan luennoille kouluttajan suunnittelemassa järjestyksessä, esim. yksilöllistä opintopoluista johtuen. Suunnitelmia voidaan siis joutua muuttamaan, kun tällaiset opiskelijat osallistuvat luennoille. On hyvä olla jo etukäteen varautunut muutoksiin ja luentojen joustavaan kehittämiseen.



Virtuaalikouluttajana toiminen — erityistaidot

Virtuaalikouluttaminen edellyttää erityistaitoja

Varsin pian huomataan, että virtuaalikouluttamiseen liittyy lukuisia haasteita ja kouluttajalta edellytetään erityistä keskittymistä. Tämä koulutusmuoto eroaa huomattavasti lähiopetuksesta – enemmän haasteita – enemmän joustavuutta. Virtuaalikouluttajan on selvittävä lukuisista asioista samanaikaisesti:

- virtuaalityökalut, äänet, kirjoittaminen ja puhuminen;
- pedagogiikka (miten johtaa ja motivoida ryhmää, opettaa työkalujen käyttöä);
- oman Avataren hallinta ja niiden ongelmien ymmärtäminen, joita osallistujilla ehkä on omien Avatartensa kanssa;
- opetussuunnitelman toteuttaminen ja sisällön opettaminen;
- ajankäytön hallinta;
- teknisistä ongelmista selviäminen.

“Malti on valttia – mitä vain voi tapahtua! Tästä huolimatta kouluttajana toimiessasi opit paljon uutta”

Erja Lakanen
Hyria koulutus Oy



Virtuaalikouluttajana toimiminen — Hyödylliset muistilistat

Jos ollaan valmistelemaan koulutusta kolmiulotteiseen virtuaaliympäristöön, kannattaa varmistaa, että asiat on suunnitellut etukäteen — niin pitkälle kuin se on mahdollista — ja että tilanne on hallinnassa. Kouluttajana sinulle voi olla hyötyä suunnittelun tarkistuslistoista.

Alla on esimerkkejä valmistelujen edetessä tarkistettavista asioista.

2 viikkoa ennen koulutuksen toteuttamista

- tarkista koulutuksen tavoitteet;
- tarkista valmistelevat asiakirjat (kohderyhmä, aikataulu, tarvittavat linkit ja muu materiaali);
- vahvista hallinnolliset toimet (tarkka luentojen aikataulutus, kuinka kauan osallistujia odotetaan luennoille, osallistujalistan käsittely, taitolistojen käsittely);
- ole yhteydessä kouluttajakollegaan (jos sellainen on) ja yhdenmukaista valmistelut;
- tarkista kaikki 3D-ympäristössä tarvittavat työkalut;
- tarkista kaikki tarvittavat nettisivustot;
- tarkista kaikki liitetiedostot osallistujia varten;
- harjoittele omaa osuuttasi, jotta tunnet olosi luottavaiseksi ja mukavaksi.



Virtuaalikouluttajana toimiminen — Hyödylliset muistilistat

2 päivää ennen koulutuksen toteuttamista

- viimeistelee valmistelut;
- tarkista osallistujalistat;
- vahvista lopullinen aikataulu;
- vaihda kokemuksia aiempien luentojen kouluttajien kanssa;
- tarkista nettiyhteys siinä työtilassa, josta käsin aiot koulutuksen vetää
- tarkista audiovälineesi;
- viimeistelee aikataulu ja valmiit tehtävätekstit, jotka sitten luennolla haluat kopioida chat-alueelle;
- varmista, että tarpeelliset hallinnolliset dokumentit ovat käytettävissäsi (osallistujalista, taitolistat);
- avaa 3D-ympäristö ja kokeile kaikkia tarvittavia työkaluja. Jos mahdollista, järjestelee luennollasi tarvittavat työkalut valmiiksi virtuaaliluennon sijaintipaikalle.





Virtuaalikouluttajana toimiminen — Hyödylliset muistilistat

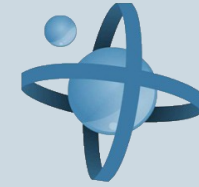
2 tuntia ennen koulutuksen alkua

- tarkista internetyhteys;
- tarkista audiovälineet ja -asetukset;
- laita työtilasi ulkopuolelle “älä häiritse – etäopetus käynnissä” -opaste;
- avaa hallinnolliset tiedostot (osallistujalista, taitojen tarkistuslista);
- avaa luennon valmistelutiedosto, jossa on valmiina tehtävätekstit;
- avaa muut tarvittavat materiaalitiedostot ja nettisivustot (omaan selainikkunaan) ja tarkista niiden saatavuus/käytettävyys;
- varaa itsellesi juotavaa;
- avaa 3D-ympäristö;
- tarkista ja valmistele;
- keskustele vielä kollegan kanssa, myös mahdollisista viime hetken epäroinneista;
- järjestele viimeistään nyt virtuaaliluennolla tarvittavat työkalut.

“Rentoudu, siirry mielikuvissasi 3D-luokkaasi, jossa on paljon enemmän työkaluja kuin perinteisessä luokassa, rentoudu uudelleen, keskity – ja nauti!”

Gerhard Doppler



bitmedia elearning solutions




Hyvät käytännöt ja opitut asiat

Seuraavassa vinkki- ja niksilista onnistuneeseen virtuaalikoulutukseen:

- Luo osallistujista postituslista (tai esim. Google-ryhmä) ja aloita yhteydenpito heihin jo ennen luennon toteuttamista virtuaaliympäristössä: esittele itsesi, anna orientoivia tehtäviä, lähetä ennakkomateriaalia luettavaksi ...
- Laadi toiminta-/käyttämishojeet osallistujille ja itsellesi. Varmista, että kaikki perehtyvät näihin ohjeisiin ja myös sitoutuvat niihin allekirjoittaessaan sopimuksen.
- Järjestä esim. videoneuvottelu osallistujien kesken. Anna kaikille mahdollisuus tutustua toisiinsa ja sinuun, jotta todelliset henkilöt osataan yhdistää kunkin Avatareen. Näin edistät ryhmäytymistä, motivaatiota, ja vastuuntuntoa ja ehkäiset keskeyttämiä.
- Jos mahdollista, käytä luennon aikana kahta tietokonetta: toisella olet yhteydessä virtuaaliympäristöön ja toisella hallitset aineistoja ja oppimisen tukimateriaaleja.
- Luo verkkoarkisto opintomateriaalille (esim. Google docs tai Youtube).
- Suunnittele luentojen aikataulu siten, että aina aluksi tarkistatte osallistujien kanssa teknisten ominaisuuksien ja toimintojen käytettävyyden ja toimivuuden virtuaaliympäristössä: ääni, teksti, liike, vuorovaikutus,
- Laadi luennolle yksityiskohtainen etenemisjärjestys, minuutti minuutilta.

Leonardo da Vinci Transfer of Innovation
VITA - Virtual learning for the management of successful SMEs in Europe
 Ref. nr. 2008-1-PT1-LE005-00411



Session-planning

Google docs

Folders shared with me - VITA - Virtual Learning

EARLIER THIS MONTH

VITA_100514 training progress turn 2

VITA_100510 competences-costs-turn2

EARLIER THIS YEAR

notes turn 2

lines_CL.doc

communication turn 2

turn 2

Start (PO)	Time	Function	Method
14:00	10 minutes	meet and greet	
14:10	10 minutes	Fixed and variable costs	Presentation + questions office rent-eggsplant/balldrop -> depreciation (bars for
14:20	10 minutes	teamwork - categorization	teams, each with a brainboard, example companies: laundry service craft workshop for regional products translation service find all possible costs and categorize them to fixed and variable costs
14:30	10 minutes	Standard costs accounting	full costs, margin (contribution) find the direct costs of a product calculate the difference between direct costs and sales p use example of coaches



Hyvät käytännöt ja opitut asiat — Viimeinen lista



- Hanki kumppani. Kokeneempi kouluttajakollega tai tekninen assistentti auttaa sinua hallitsemaan tilannetta ja kontrolloimaan osallistujien kykyä seurata luentoa. Muistathan, että tämä voi olla myös osallistujien ensimmäinen kokemus virtuaaliympäristössä ja he saattavat tarvita aikaa ja tukea ymmärtääkseen harjoitukset ja voidakseen kontrolloida omaa toimintaansa. Voit jakaa tätä tutorointivastuuta kumppanin kanssa.
- Seuraa opiskelijoiden oppimista reaaliaikaisesti. Esimerkiksi, jos annat harjoitustehtävän, kirjaa kunkin opiskelijan suoritukset seurantataulukoon. Huomioi ja kehu opiskelijoita onnistumisista.
- Anna opiskelijoille tilaa ja aikaa myös epäviralliselle sosiaaliselle kanssakäymiselle. Voit esimerkiksi tauoilla ja luennon päätteeksi järjestää "kahvitaukoja" viihtyisään, taustamusiikilla varustettuun virtuaalikahtilaan.
- Pyydä jokaisen luennon päätteeksi palautetta. Yksinkertainen tapa on luoda verkkokysely, jossa on helppoja ja nopeita kysymyksiä luennon herättämistä tunteuksista. Lähetä osallistujille linkki tähän kyselyyn jokaisen luennon lopulla. Pian opiskelijat tottuvat tähän tapaan päättää kukin luento ja samalla sinä saat hyödyllistä tietoa omien toimintatapojesi ja luennon jatkokehittämisen pohjaksi.
- Hyödynnä erilaisia oppimisresursseja — koska toimitte verkossa, opiskelijat voivat itsekin hakea tietoa. Mutta sinä ehkä haluat ohjata heitä käyttämään etsimäänsä tietoa erilaisissa harjoituksissa ja oppimistehtävissä. Jos kaipaat opetukseesi lisää luovuutta, juttele teknikoiden kanssa, jotka osaavat kertoa sinulle lisää virtuaaliympäristöjen tarjoamista mahdollisuuksista.

Osallistujat



Aura Haidimoschi: KTM, Bukarestin yliopisto, kansainvälinen talous; liikkeenjohdon ja liiketalouden jatko-opinnot (2000). Henkilöstöjohtamisen, aikuiskoulutuksen ja projektin hallinnan asiantuntija. Vuodesta 2005 toiminut Bukarestin kauppakamarin palveluksessa, vastuualueena aikuiskoulutus ja projektin hallinta.

Erja Lakanen: KM, Helsingin yliopisto; sosiaalipsykologian ja johtamisen opinnot Aalto-yliopistossa; ammattitutkinto liiketaloudesta ja markkinoinnista. Yli 10 vuoden kokemus henkilöstöjohtajan tehtävistä tutkimusorganisaatioissa ja yksityisissä yrityksissä. Vuodesta 2006 toiminut HYRIA koulutus Oy:ssä johtamisen ja yrittäjyyden asiantuntijana ja kouluttajana.

Gerhard Doppler: tietoliikenne-, tietotekniikka- ja liiketalouden opinnot. Pitkä kokemus kouluttajana, ohjelmisto-kehittäjänä ja e-oppimisen sisällöntuottajana. Vuodesta 2001 kehittänyt sulautuvan opetuksen (Blended Learning) metodiikkaan pohjautuvia koulutusohjelmia.

George Velegrakis: DI, Ateenan teknillinen yliopisto, elektroniikka ja tietotekniikka (2007); DI, ympäristötekniikka (2009); arkkitehtuurin jatko-opinnot Ateenan teknillisessä yliopistossa. Vuodesta 2008 toiminut IDECissä projektijohtajana.

Giovanni Sorrentino: kirjallisuuden maisteri, Rooman Tor Vergata -yliopisto, ohjelmistosuunnittelija vuosina 2001 - 2003 Vuodesta 2004 toiminut Didanetworkissä e-oppimisen asiantuntijana.

Yhteystiedot

Lisätietoja VITA-projektin sivustoilta:

- <http://vita.bitmedia.cc>
- <http://vitaproject.blogspot.com>
- <http://www.youtube.com/user/Vitaproj>

Tai voit ottaa yhteyttä projektiryhmään seuraavalla osoitteella:

- vita-project@googlegroups.com

KOORDINOINTI



KUMPPANIT



ASiantuntija

