

Tila haltuun! Suositukset virtuaalisen suomen opiskelun toteuttamiseen

on *Virtuaalista suomen opiskelua kehittämässä* -hankkeen loppujulkaisu. Hankkeessa tarkasteltiin kattavasti monen käyttäjän virtuaaliympäristöjen ja yksinpelattavien pelien mahdollisuuksia kielten-, erityisesti suomi toisena kielenä -opetuksessa. Hanketyöskentelyn tulokset koottiin suositusten muotoon tähän julkaisuun. Kirjoittajat ovat tutkijoita ja käytännön toimijoita pedagogiikan, kielenoppimisen, suomi toisena kielenä -opetuksen ja kotoutumisen, pelillisen ja virtuaalisen oppimisen kehittämisen sekä uuden teknologian alalta Turun, Tampereen ja Jyväskylän yliopistosta, Tampereen Aikuiskoulutuskeskuksesta, Axxell Oy:stä, Heuristica Oy:stä, PragmatIQ Oy:stä ja Ubiikki Oy:stä.



Julkaisun alussa taustoitetaan tilanteita, joissa virtuaalisia oppimisympäristöjä voitaisiin käyttää kotoutumisen ja suomen kielen oppimisen tukena ja tarkastellaan kielenoppimisen pedagogista perustaa ja keskeisiä käsitteitä. Seuraavissa luvuissa käsitellään avoimien virtuaaliympäristöjen ja pelillisyyden vahvuuksia oppimisessa, esitellään virtuaalisen oppimisympäristön alustavertailuun liittyviä kriteerejä ja valintoja sekä kuvaillaan kokemuksia hankkeessa toteutetun pelidemon kehitystyön eri vaiheista monitoimijaisessa yhteistyössä. Virtuaalimaailmojen ja pelien käyttömahdollisuuksia -luku esittelee kartoituskyselyllä saatuja opettajien käsityksiä sekä antaa esimerkkejä virtuaaliympäristöjen mahdollisuuksista opetuksessa ja opiskelussa. Tulevaisuudennäkymissä tarkastellaan kehittyvän teknologian kielenopetukseen tarjoamia uusia mahdollisuuksia. Viimeisessä luvussa kiteytetään suositusraportin keskeisimmät huomiot ja esitellään virtuaalisen oppimisympäristön toteutusprosessi metrokarttamallina. Lopuksi tarjotaan vinkkejä monitoimijaisen yhteistyön johtamiseen.



<http://tribe.accedor.fi/3dsuomi>

Suositusraporttia täydentämään on rakennettu sähköinen työpöytä. Työpöydällä on koko julkaisun lisäksi virtuaalisen oppimisympäristön alustavertailu, pelidemo ja sen testauksen yhteydessä tehdyn käyttäjäkokemuskyselyn tulokset sekä opettajille suunnatun virtuaalimaailmojen ja digitaalisten pelien opetuskäyttöä kartoittaneen kyselyn vastaukset.

Virtuaalista suomen opiskelua kehittämässä -hanke (1.8.2014–30.6.2015) rahoitettiin Manner-Suomen ESR-ohjelmasta.

Lisätietoja

Heli Trapp, projektipäällikkö, heli.trapp@utu.fi

Vipuvoimaa
EU:lta
2007–2013



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto



Elinkeino-, liikenne- ja
ympäristökeskus