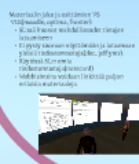


Second Life oppimisympäristönä

Virtuaalimaailma?



Virtuaalimaailma oppimisympäristönä?



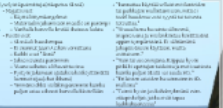
Pedagogiset mahdollisuudet



Tutkimus

• Miksi on mahdollista esittää oppimisympäristönä Second Life, joka mahdollistaa yksilöllisen oppimisen?

• Miksi on mahdollista esittää oppimisympäristönä Second Life, joka mahdollistaa yksilöllisen oppimisen?



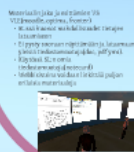
- Hannes Pettersson
- (Avatar SL:ssä Jasper)
- Projektitutkija OVI-hankkeessa
- Tausta
- Tietojenkäsittelytiede (KPO)
- Pedagogiset opinnot (KLA)

Second Life oppimisympäristönä

Virtuaalimaailma?



Virtuaalimaailma oppimisympäristönä?



Pedagogiset mahdollisuudet



Tutkimus

Mitkä on mahdollista rakentaa oppimisympäristö Second Lifessä, mikä mahdollistaa syvällisemmän tutkimuksen? Mitkä on mahdollista rakentaa oppimisympäristö Second Lifessä, mikä mahdollistaa syvällisemmän tutkimuksen? Mitkä on mahdollista rakentaa oppimisympäristö Second Lifessä, mikä mahdollistaa syvällisemmän tutkimuksen?



Mitkä on mahdollista rakentaa oppimisympäristö Second Lifessä, mikä mahdollistaa syvällisemmän tutkimuksen? Mitkä on mahdollista rakentaa oppimisympäristö Second Lifessä, mikä mahdollistaa syvällisemmän tutkimuksen? Mitkä on mahdollista rakentaa oppimisympäristö Second Lifessä, mikä mahdollistaa syvällisemmän tutkimuksen?

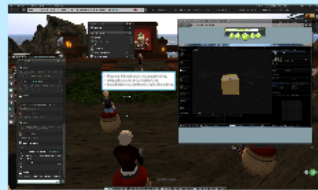
Mitkä on mahdollista rakentaa oppimisympäristö Second Lifessä, mikä mahdollistaa syvällisemmän tutkimuksen? Mitkä on mahdollista rakentaa oppimisympäristö Second Lifessä, mikä mahdollistaa syvällisemmän tutkimuksen? Mitkä on mahdollista rakentaa oppimisympäristö Second Lifessä, mikä mahdollistaa syvällisemmän tutkimuksen?

- Hannes Pettersson
- (Avatar SL:ssä Jasperi)
- Projektitutkija OVI-hankkeessa
- Tausta
- Tietojenkäsittelytieteet (KTD)
- Pedagogiset opinnot (KL)

- 
- A virtual world scene, likely from Second Life, featuring a person with short white hair and a dark red jacket sitting on a large, yellow and black striped bee. The bee is positioned on a stone platform with a circular pattern. In the background, there is a body of water and a large, circular, patterned structure. A speech bubble is visible in the upper right corner.
- Hannes Pettersson
 - (Avatar SL:ssä Jasperi)
 - Projektitutkija OVI-hankkeessa
 - Tausta
 - Tietojenkäsittelytiede(KPO)
 - Pedagogiset opinnot(JKL)

Virtuaalimaailma?

Kollaboratiivinen ja jatkuvasti olemassa oleva ympäristö (Sheehy ym. 2010)



<http://maps.secondlife.com/>



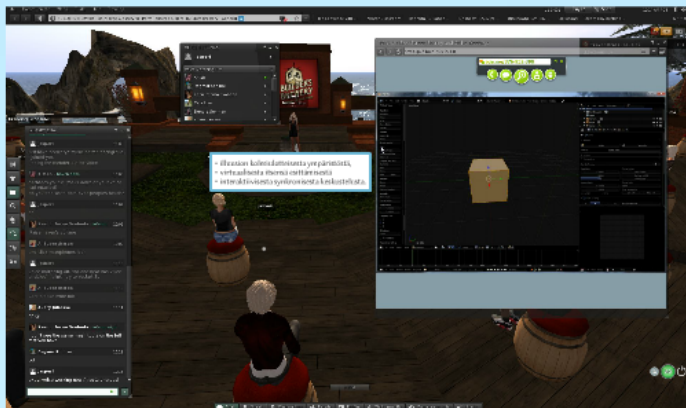
Pelilliset virtuaalimaailmat vs sosiaaliset virtuaalimaailmat (Holmberg 2009)

- Pelimaailmassa on tavoite, jonka pelaaja pyrkii ratkaisemaan.
- Sosiaalisissa virtuaalimaailmoissa tällaisia tavoitteita ei ole



Virtuaalimaailmat

Kollaboratiivinen ja jatkuvasti olemassa oleva ympäristö (Sheehy ym. 2010)



<http://maps.secondlife.com/>



Pelilliset virtuaalimaailmat vs sosiaaliset virtuaalimaailmat (Holmberg 2009)

The screenshot shows a virtual world interface with a chat window on the left, a voice settings window in the center, and a Blender 2.79 interface on the right. The chat window displays a conversation about voice morphing and music. The voice settings window shows a list of users and their voice morphing status. The Blender interface shows a 3D scene with a cube and various toolshelves.

NEARBY CHAT

- Jasperl 10:08
just have brewer's music on the background
i joined yes
seeing the blender but no voice
- Kitteh - haven ditko 10:08
perhaps your volume is down or your voice
isnt enabled?
do you see white dots over peoples heads?
- Jasperl 10:09
no
- Keen Inferno Svoboda - inferno... 10:09
Raise haven's volume
- AI Supercharge 10:09
and click headphones icon
- Jasperl 10:10
voice morphing off, "no one near has viuce
enabled" i think i try to restart SL
- AI Supercharge 10:10
Cara please mute mic
- Audry Jullesse 10:11
np
- Keen Inferno Svoboda - inferno high... 10:11
I don't see the same mesh tools on the left
that you have
- Dagmar Kohime 10:12
Lol
- Jasperl 10:13
okey, voice working now :) restart helped

VOICE SETTINGS

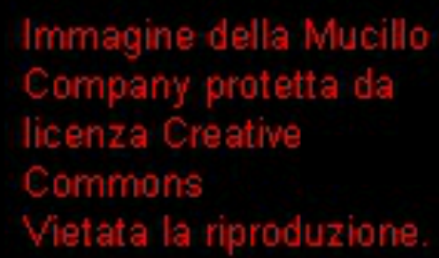
- Jasperl
- Kitteh
- Dagmar Kohime
- Kaen Inferno Svoboda
- Cara Lisa
- Elenore Seriman
- Audry Jullesse

Blender 2.79

- File Edit Render View Defaults
- Scene
- Blender Render
- Blender 2.79 (Win64) 32-bit (x64) / Cube
- Properties Outliner Properties
- Timeline

Chat **Speak** **Destinations** **People** **Profile** **Walk / run / fly** **Camera controls** **How to**

- illuusion kolmiulotteisesta ympäristöstä,
- virtuaalisesta itsensä esittämisestä
- interaktiivisesta synkronisesta keskustelusta.



Stanza: ***+*Fai ghiacciare il Gabinetto*+***
Proprietario/a: Mucillo





46,183 people online now from 90 countries

Guest_Hanskah



2,100 credits

Settings | Help | Sign Out

18+

Adults Only

Home

Dress Up

Shop

Credits

Chat Rooms

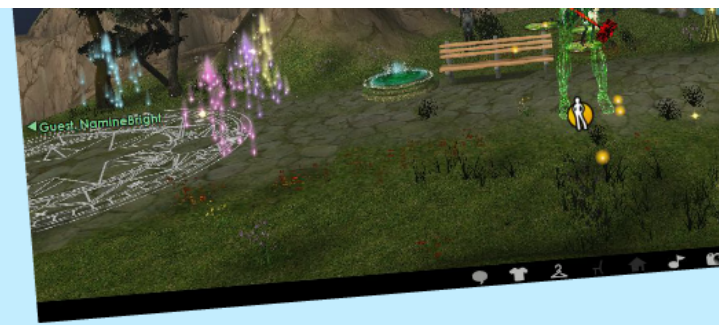
My Room

Walk Off

Land Of Magical...

Land Of Magical Fantasy + Add to favorites





<http://maps.secondlife.com/>

Pelilliset virtuaalimaailmat vs sosiaaliset virtuaalimaailmat(Holmberg 2009)

- Pelimaailmassa on tavoite, jonka pelaaja pyrkii ratkaisemaan.
- Sosiaalisissa virtuaalimaailmoissa tällaisia tavoitteita ei ole





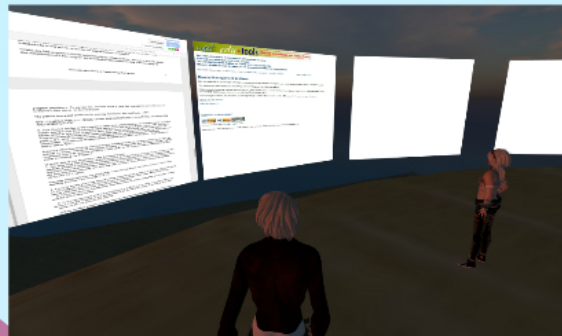




Virtuaalimaailma oppimisympäristönä?

Materiaalin jako ja esittämien VS
VLE(moodle, optima, fronter)

- SL:ssä huonot mahdollisuudet tietojen lataamiseen
- Ei pysty suoraan näyttämään ja lataamaan yleisiä tiedostomuotoja(doc, pdf yms).
- Käytössä SL:n omia tiedostomuotoja(notecard)
- Webbisivuna voidaan linkittää paljon erilaisia materiaaleja



Käyttöönotto

- Vaatii aikaa opetteluun oppilailta ja opettajilta
- Omien toteutuksien teko tai valmiiden materiaalien käyttö

Virtuaalimaailma VS RLE

- Läsnäolon tunne molemmissa
- Vahvuus etäopetuksessa

Materialja

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the

Prepared by Iñaki Clemente • Program Through Training 2005

program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

[illegible]

Program or any derivative work based on it without limitation in the term "modification". This Program or any derivative work based on it, either verbally or with modifications written in any form, shall constitute an entire and exclusive replacement for the original. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification")

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been derived only from the Program).

This License applies to all copies of the Program made by you or third parties, unless you do so in accordance with the license of the owner of the copyright in the Program.

[illegible]

1. You may copy and distribute this Program, in any medium, provided that you conspicuously and legibly print, on every copy, the copyright notice and disclaimer of warranty, and give any other recipients of the Program a copy of this document. You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty support for a fee.

You may charge a fee for the program or work on which you have a copyright, and you may charge a fee for the program or work on which you have a copyright, and you may charge a fee for the program or work on which you have a copyright.

2. You may modify and copy and distribute the Program, in whole or in part, provided that you also meet all of the following conditions:

- a) You must cause the modified files to carry prominent notices of your change and the date of any change.

b) You must cause any
derived from the Program or any
parties under the terms of this License

[illegible]

Pedagogiset mahdollisuudet

4.1 Ihmiselle luonnollinen maailma

- Eleet
- Toisen näkeminen



4.2 Vuorovaikutus

- Synkronisuus
- Puhe / Chat
- Etäältä tai läheltä

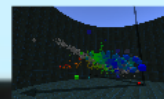
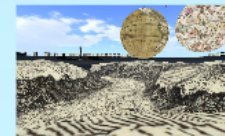
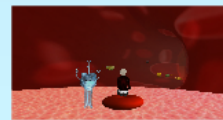


4.3 Ryhmätyöskentely



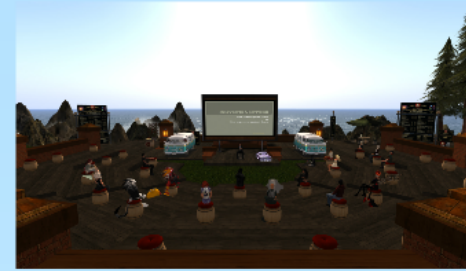
4.4 Mahdottoman toteuttaminen

4.6 Kolmiulotteiset mallinnukset



4.1 Ihmiselle luonnollinen maailma

- Eleet
- Toisen näkeminen



4.2 Vuorovaikutus

- Synkronisuus
- Puhe / Chat
- Etäältä tai läheltä







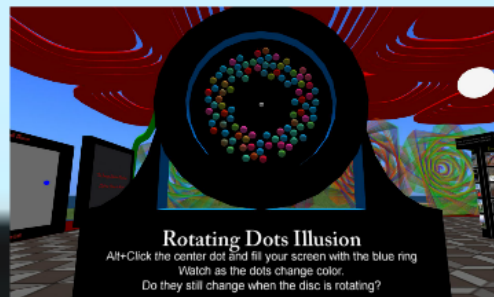
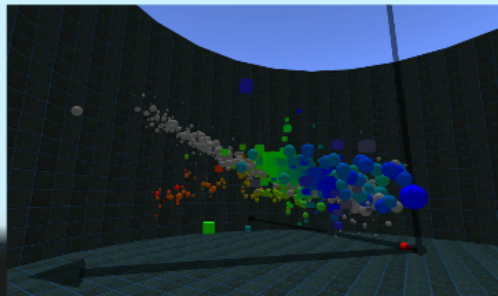
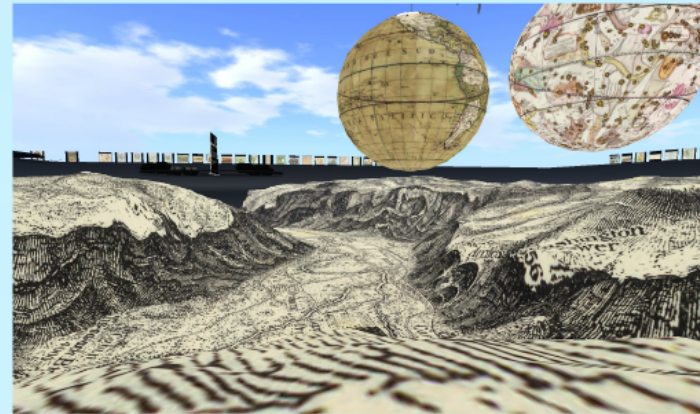
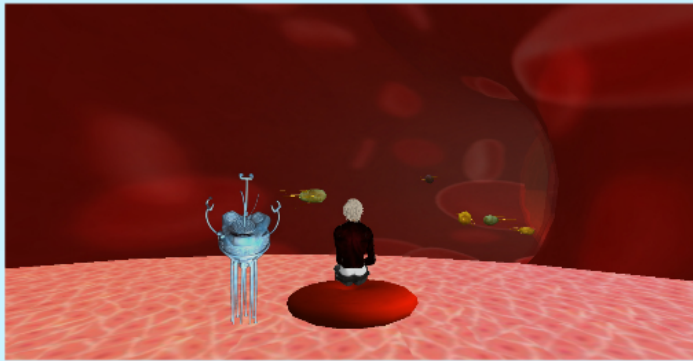


4.3 Ryhmätyöskentely

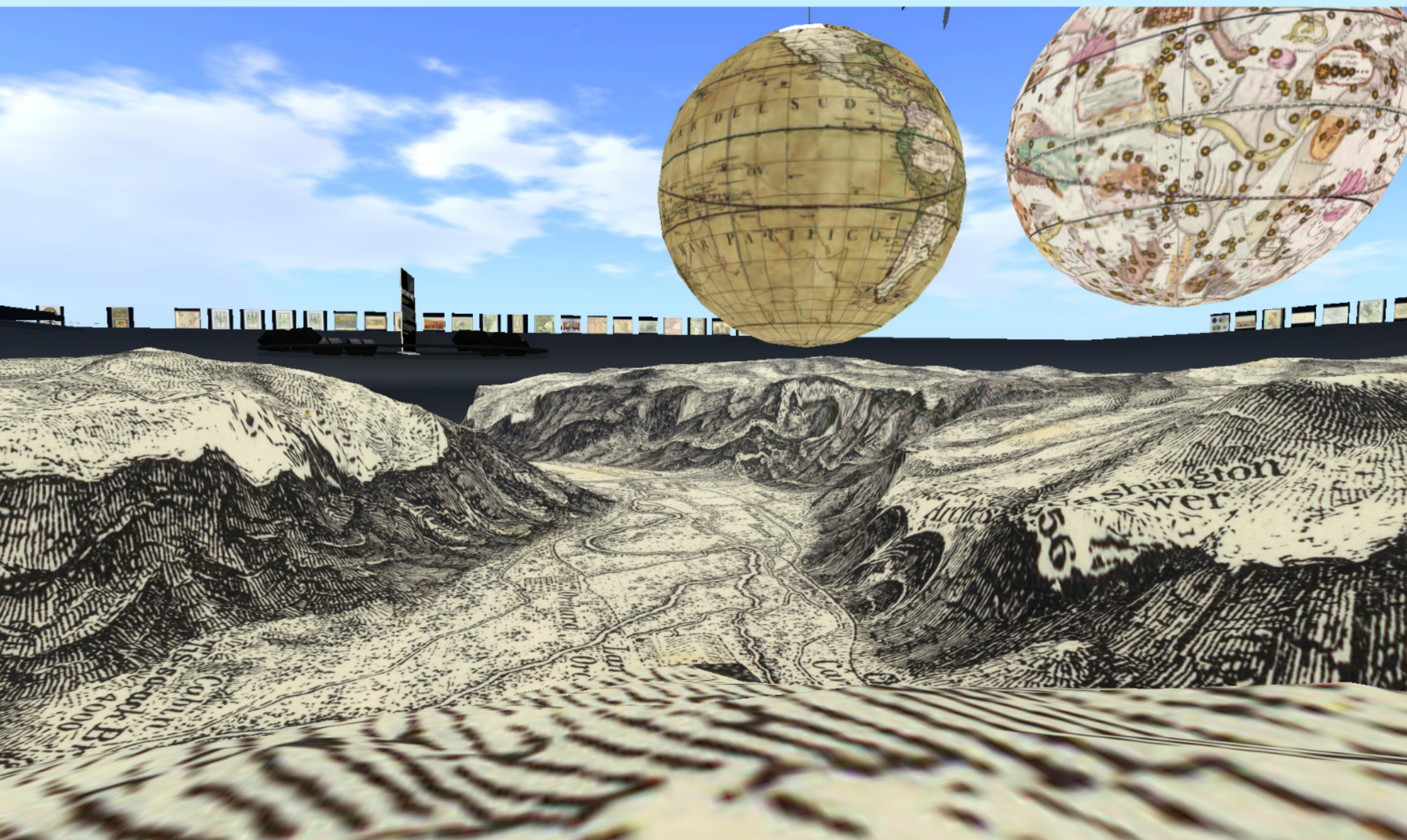


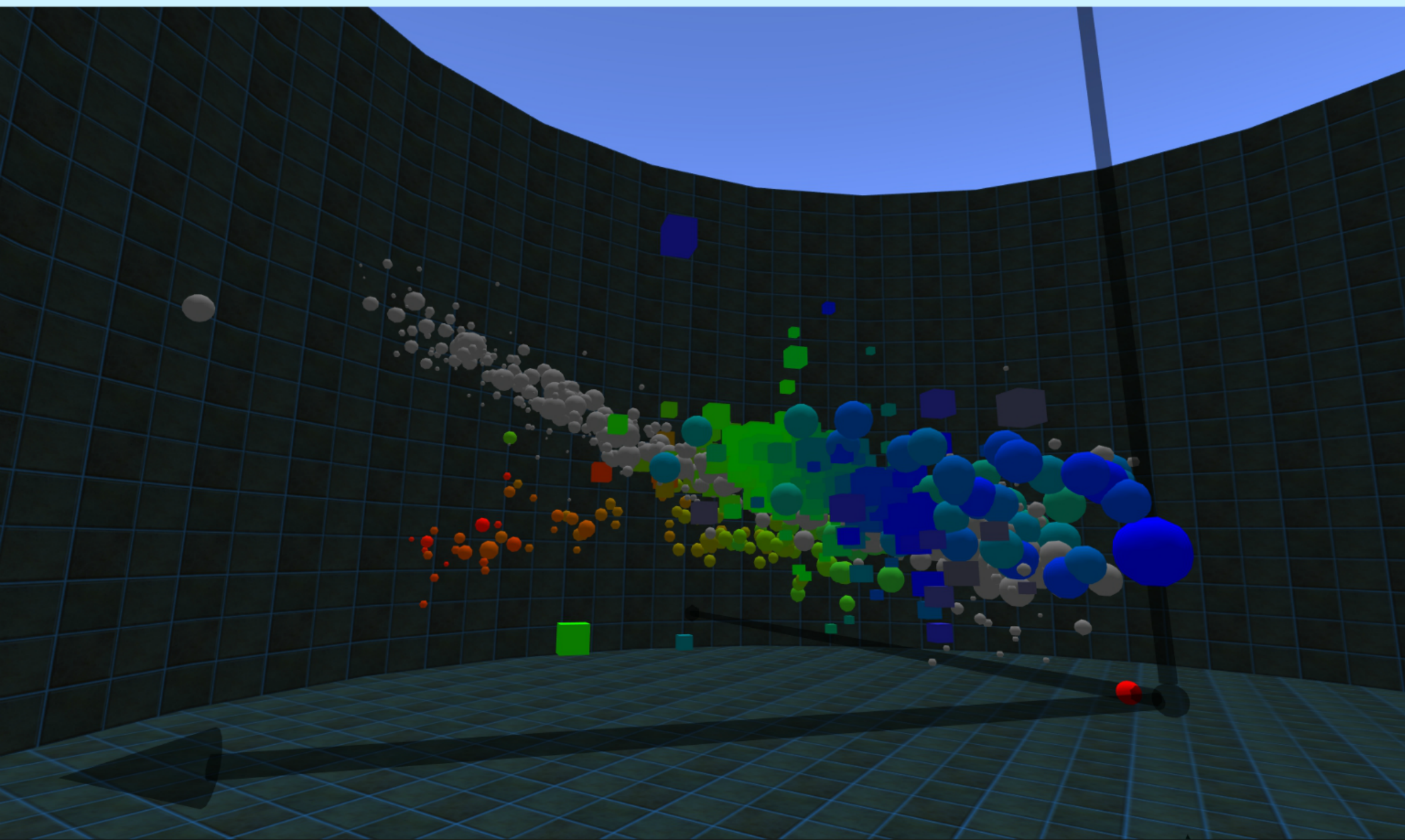
4.4 Mahdollottoman toteuttaminen

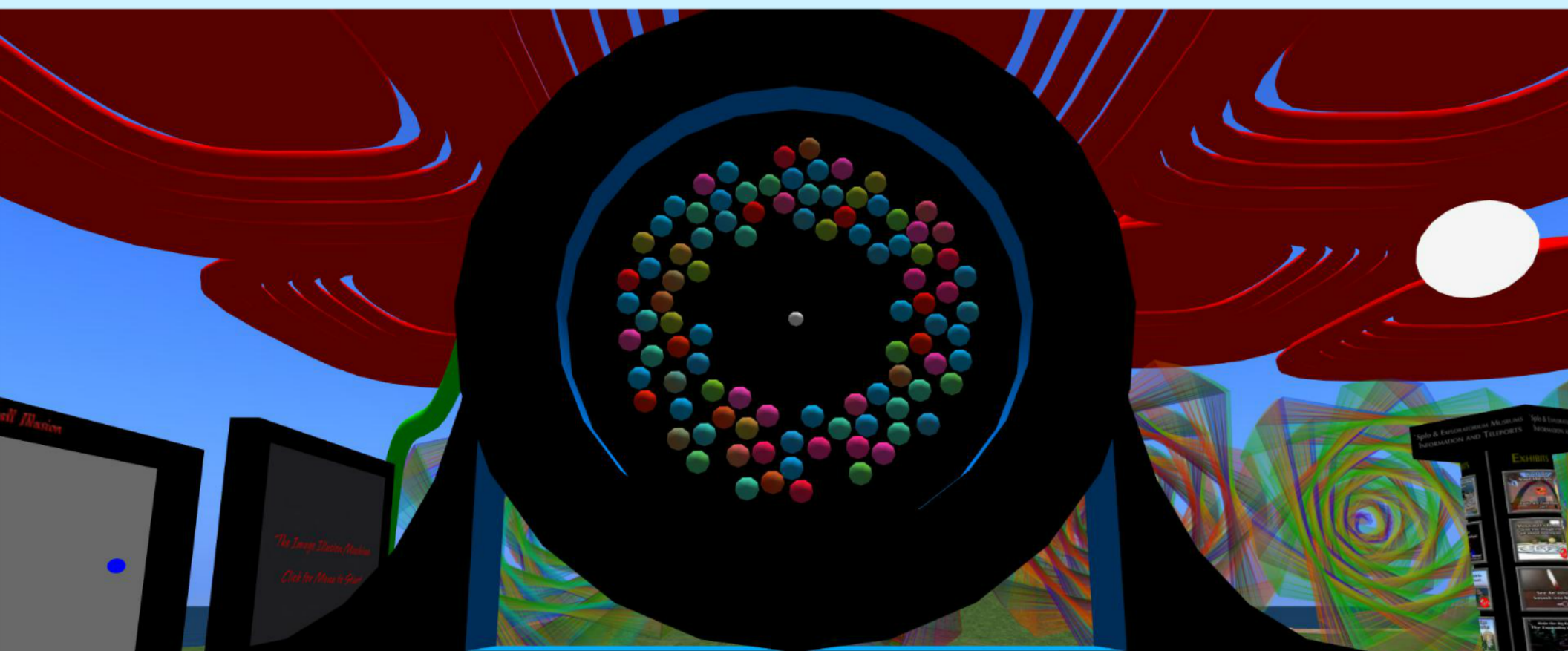
4.6 Kolmiulotteiset mallinnukset











Rotating Dots Illusion

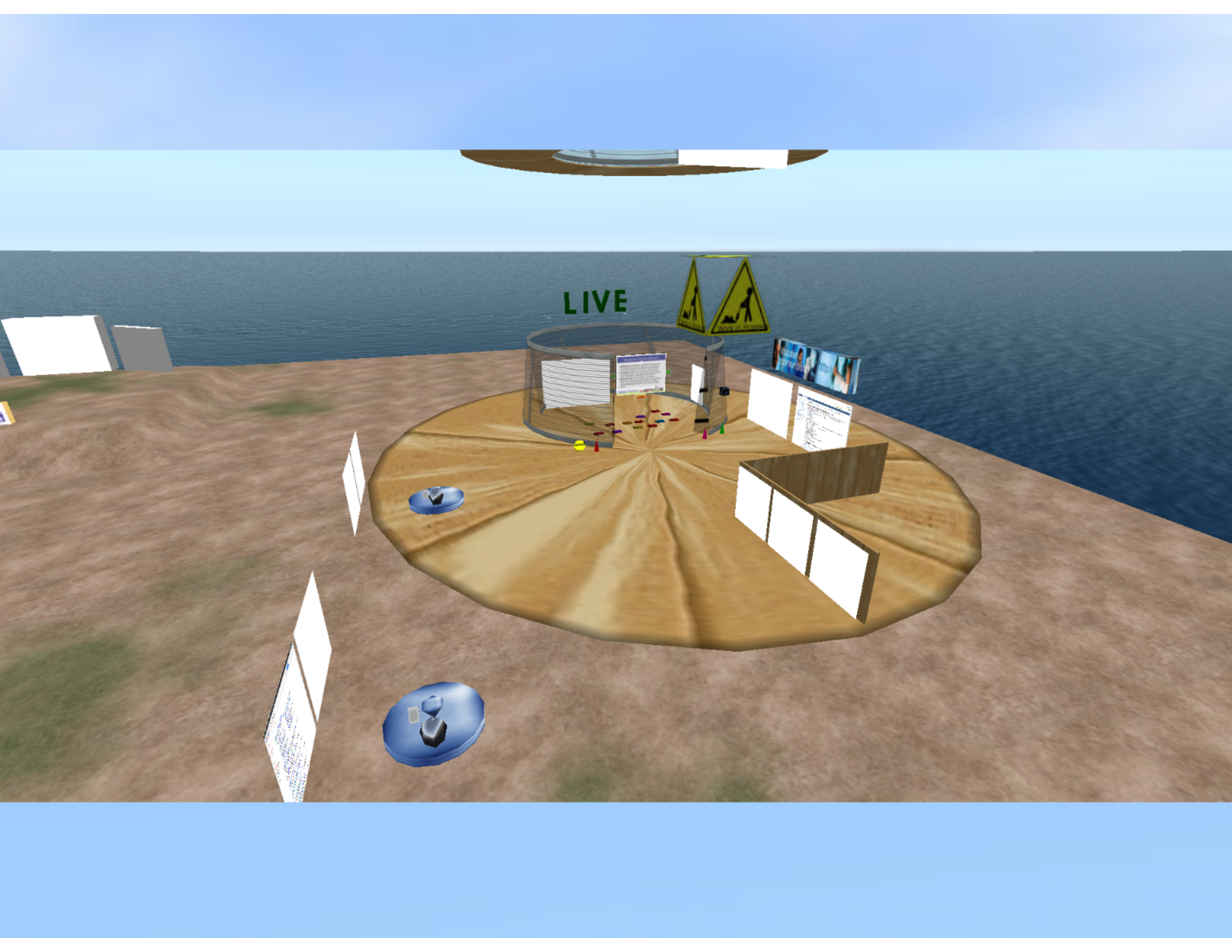
Alt+Click the center dot and fill your screen with the blue ring
Watch as the dots change color.
Do they still change when the disc is rotating?



Tutkimus

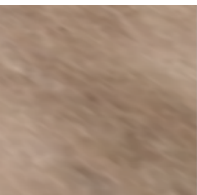
- Kuinka on mahdollista rakentaa oppimisympäristö Second Lifeen, joka mahdollistaa synkronisen sekä asynkroniset vaatimukset TIES462 kurssilta.
- Mitä lisäarvoa Second Lifen hybridiluokka toteutus tuo etäopetukseen verrattuna aikaisempaan Adobe Connect toteutukseen TIES462 kurssilla?
- Kuinka oppilaat kokevat opiskelun Second Lifeen rakennetussa oppimisympäristössä?

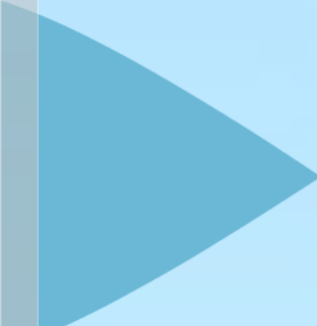










- 
- "SL kautta opetusta jaksoi seurata tarkemmin. Adobe connect jää jotenkin etäiseksi
 - "SL ehkä antaa enemmän tunnetta sekä oppilaille ja opettajille, että kuinka moni on läsnä, verrattuna Adobe Connectiin. Ja koska SL vaatii niin paljon resursseja koneelta, eikä etäopiskelijat "vahingossa" eksy tekemään muita hommia tietokoneella. Tämän lisäksi jos kaikki käyttävät mikkiä, luulenpa että SL:ssä on helpompi seurata kuka on suunvuorossa"
 - Leenan äänessä oli paljon kaikua, mutta Hanneksen ei, joten ei siis johtunut SL:stä. Muuten ei eronnut juurikaan, paitsi lopun torni, jossa pääsi itse olemaan aktiivinen.

ei, joten ei siis johtunut SL:stä. Muuten ei eronnut juurikaan, paitsi lopun torni, jossa pääsi itse olemaan aktiivinen.

Kyselyistä poimittuja(etäopetus SL:ssä)

- Negatiiviset
 - Käyttöliittymäongelmat
 - Materiaalin jakamiseen moodle on parempi
 - Vanhalla koneella kestää ikuisuus ladata
- Positiiviset
 - SL:ssä oli hauskeempaa
 - Ei eronnut juuri AC:hen verrattuna
 - Kaikki ovat "läsnä"
 - Jaksoi seurata paremmin
 - Vuorovaikutus oli havaittavissa
 - Pystyin jakamaan ajatuksia keskeyttämättä luennoitsijaa(chat ikkuna)
 - Ymmärsi ehkä vieläkin paremmin kuinka paljon asiaa oikeasti kurssilla käsitellään
- "kannattaa käyttää sellaisten tilanteiden tai paikkojen mallintamiseen, mitä ei todellisuudessa voisi syystä tai toisesta toteuttaa."
- "Visuaalisena havaintovälineenä, inspiroivana ja mielenkiintoa herättävänä oppimisympäristönä. Ei välttämättä jokapäiväiseen käyttöön, mutta osittaiseen."
- "Vain taivas on rajana. Riippuu hyvin pitkälti opettajan taidoista ja motivaatiosta kuinka paljon SL:stä voi saada irti. "
- "Erialaisten asioiden havainnoinnin 3D-malleina"
- "Toimii hyvin jos kohderyhmänä esim. etäopiskelijat, jotka eivät tapaa luokkahuoneessa"