

ERFARENHETER FRÅN SECOND LIFE YHDESSÄ OPPIMINEN ERILLÄÄN



Åbo Akademi



Kim Holmberg -- Isto Huvila -- Nancy Pettersson -- Maria Sundström
Informationsförvaltning / Öppna Universitetet

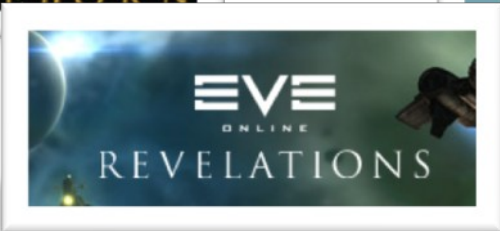
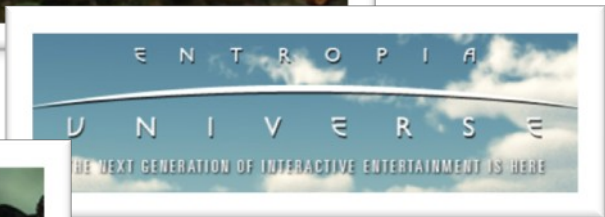
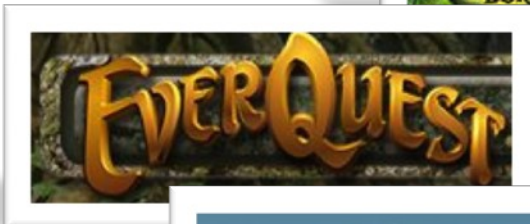
SISÄLTÖ

1. Tutustutaan Second Lifeen
2. Opettaminen Second Lifessa
3. Opiskelijanäkökulma
4. Mistä aloitan?



MISTÄ OIKEIN
ON KYSE?





Appearance

Body Parts

- Shape
- Skin
- Hair**
- Eyes
- Clothes
- Shirt
- Pants
- Shoes
- Socks
- Jacket
- Gloves
- Undershirt
- Underpants
- Skirt

Male Shape & Outfit Hair
Located in /My Inventory/Clothing/Complete outfit 020307

Color

Style

Eyebrows

Facial

White Hair 0

Texture

None Wild

Rainbow Color 0

Save Save As Revert

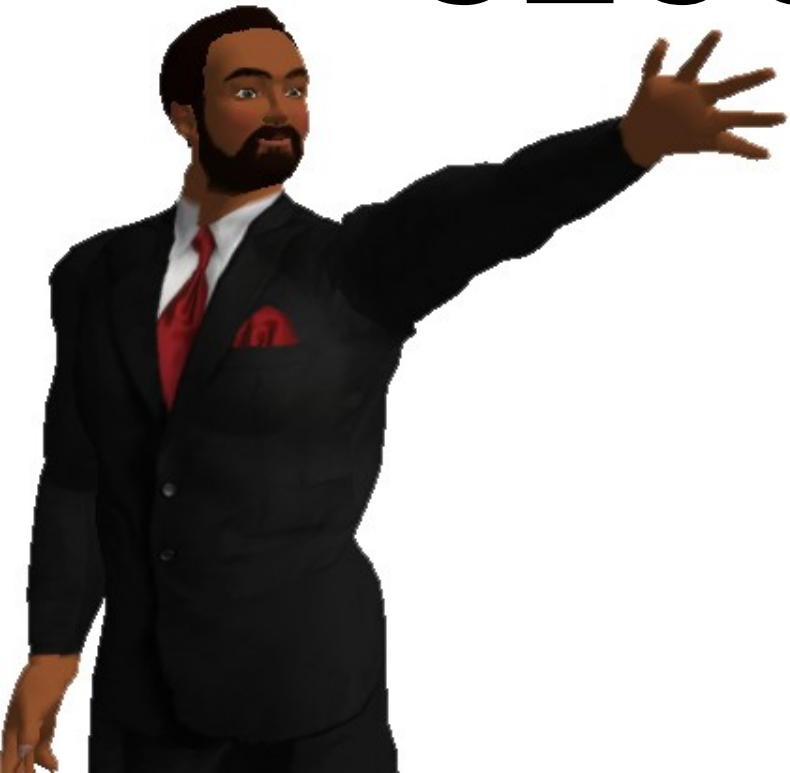
Make Outfit Save All Close



*“80% of active Internet users
will have a ‘Second Life’ in the
virtual world by 2011.”*

— Gartner Research

MIKSI SECOND LIFE?



SECOND LIFE NUMEROINA

- Avattiin kesäkuussa 2003
- Lähes 10 milj. rekisteröitynyttä
- n. 30 000 sisään kirjautuneena
- Eurooppalaisia 54% (helmikuu 2007)
- Keski-ikä 33
- 41% naisia
- n.1 milj. US\$ vaihtaa omistajaa päivittäin



SIKSI SECOND LIFE

- Ilmainen
- **Luomisen vapaus**
(Your World, Your Imagination)
- Yhteisöllisyys / Verkostoituminen
- Uusia työkaluja ja apuvälineitä
- Katsaus tulevaan
- **SL on hauskaa**
- **Immersiivinen**





Immersiivinen IMMERSIIVINEN

OPETUS- MENETELMIÄ



Etäluennot



Ryhmätyöskentely



Dramatisointi ja visualisointi



Konferenssit, työpajat ja seminaarit

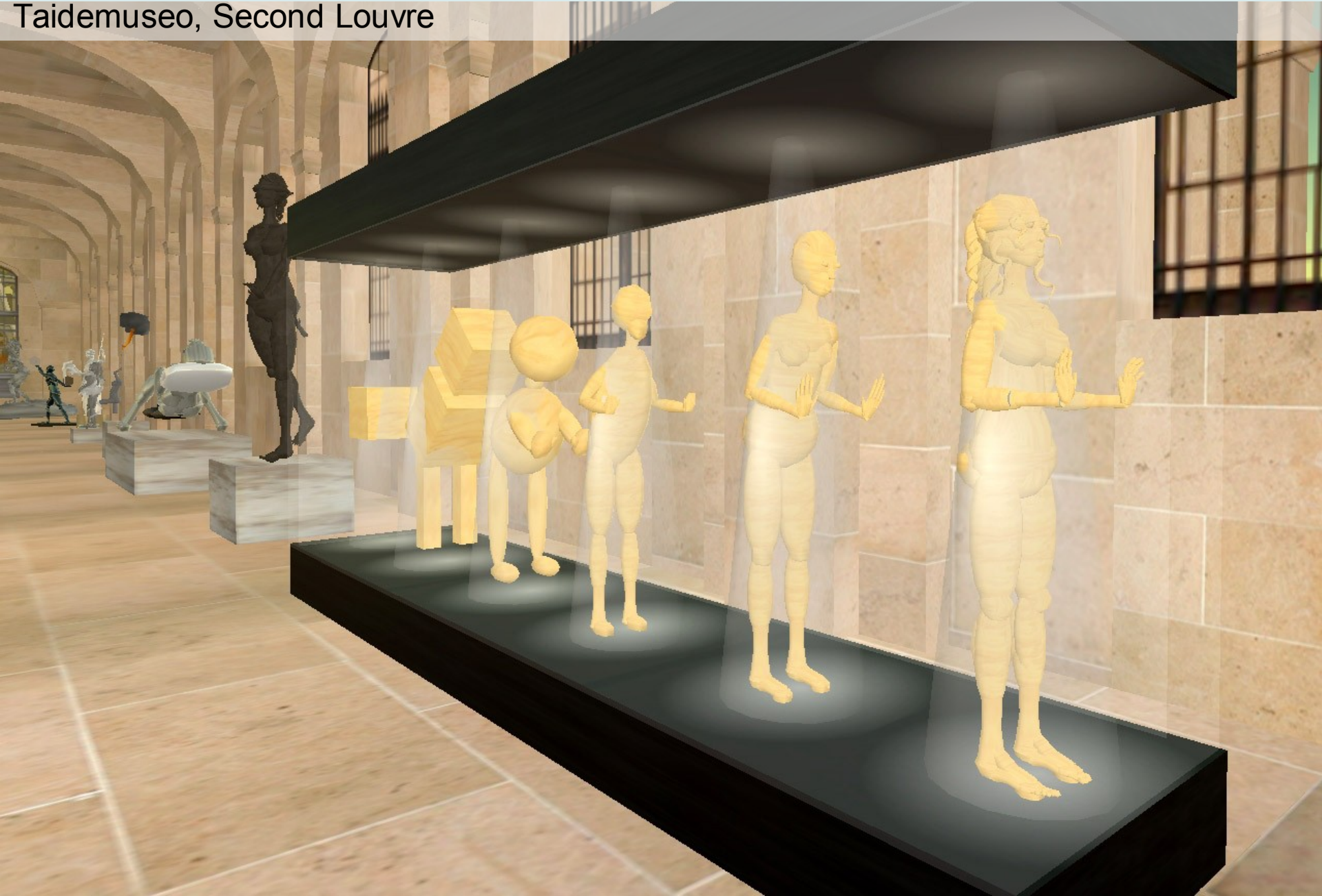


MAHDOLLISUUKSIA



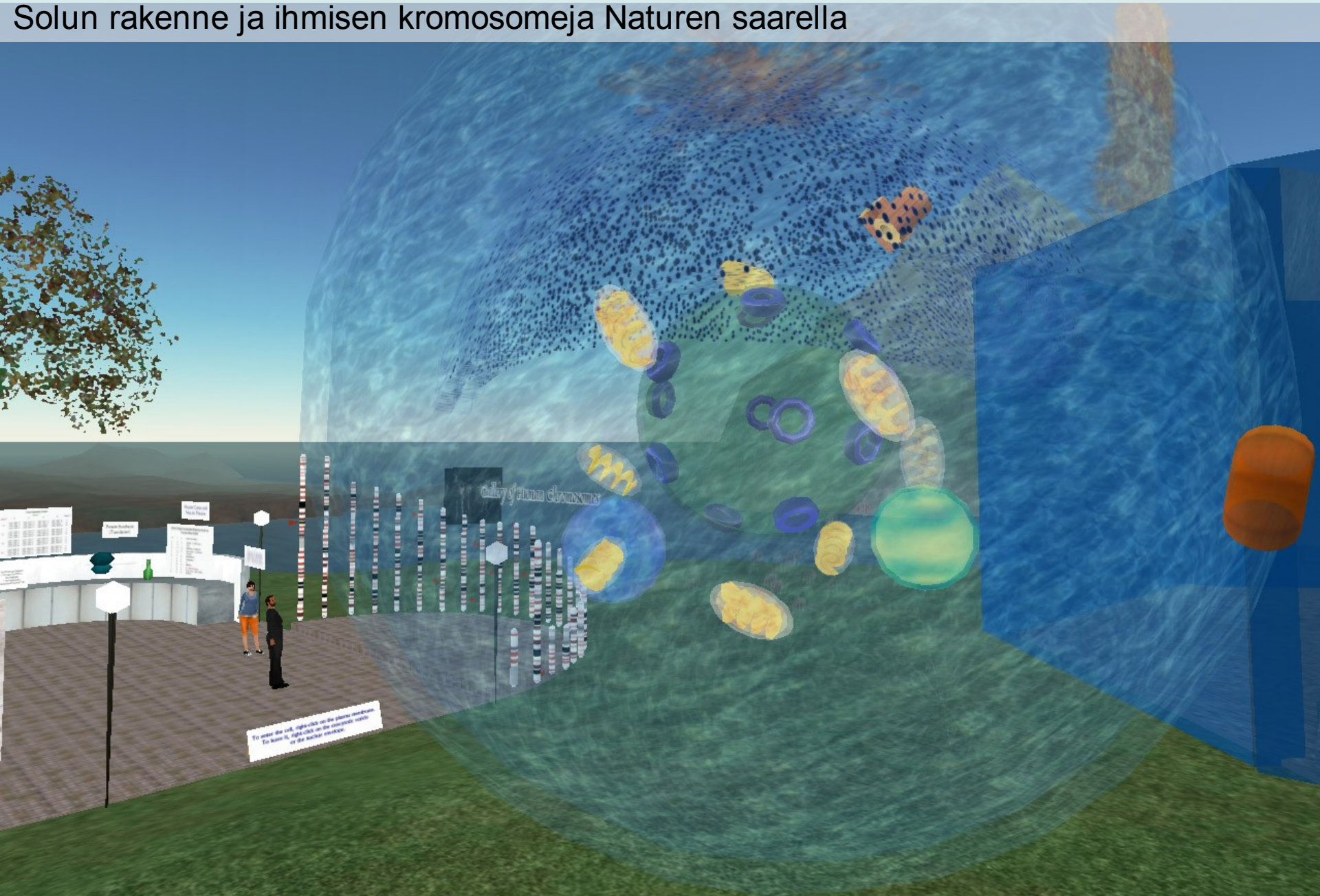
Taiteet

Taidemuseo, Second Louvre



Biologia

Solun rakenne ja ihmisen kromosomeja Naturen saarella



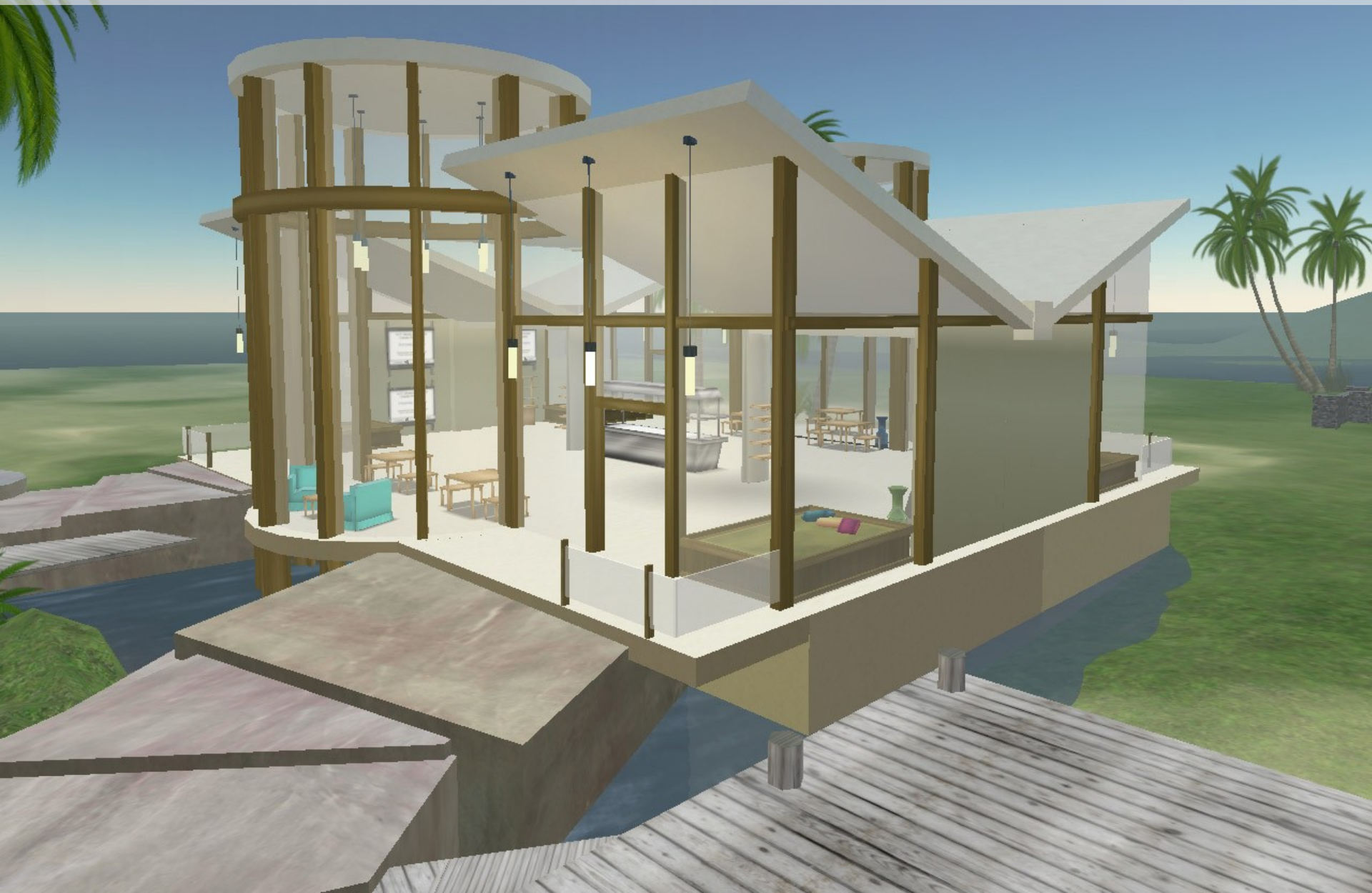
Kauppa ja markkinointi

Coca-Colan saari ja kilpailukutsu



Arkkitehtuuri

Rakenteita, suunnittelua, innovaatioita



Viestintä

Puhe, Chat, Instant Messaging, reaaliaikainen ääni ja kuva



Uskonto

Kölnin katedraalin mallinnus



Opetus

Åbo Akademin auditoriossa



Kielet

Käyttäjiä yli sadasta maasta



Turismi

Chichen-Itza, Meksikon matkailuviraston rakentama



Historia

Stonehenge, alkuperäisessä muodossaan



Journalismi

Uutistoimisto Reutersin päämaja



Kirjastot

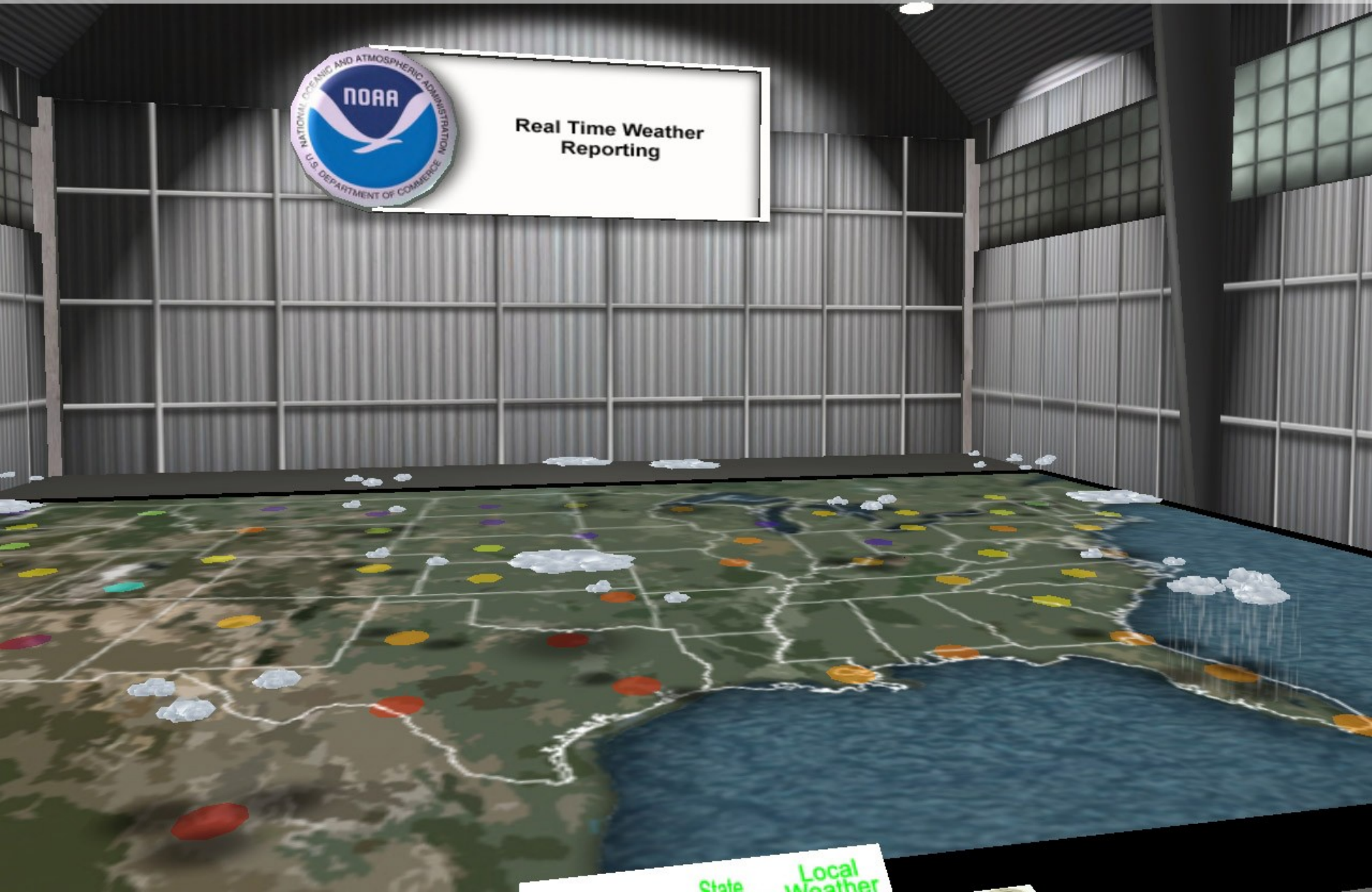
Stanfordin yliopiston kirjasto ja tietopalvelu

A large, light blue sign with a white decorative border, set against a background of palm trees and a blue sky. The sign features the Stanford University logo (a red and blue shield with a yellow cross) and the text "Stanford University" in a serif font, followed by "LIBRARIES & ACADEMIC INFORMATION RESOURCES" in a bold, sans-serif font.

Stanford University
LIBRARIES & ACADEMIC INFORMATION RESOURCES

Meteorologia

Reaaliaikainen kolmiulotteinen sääkartta



Fysiikka

Space flight museum



Rekrytointi

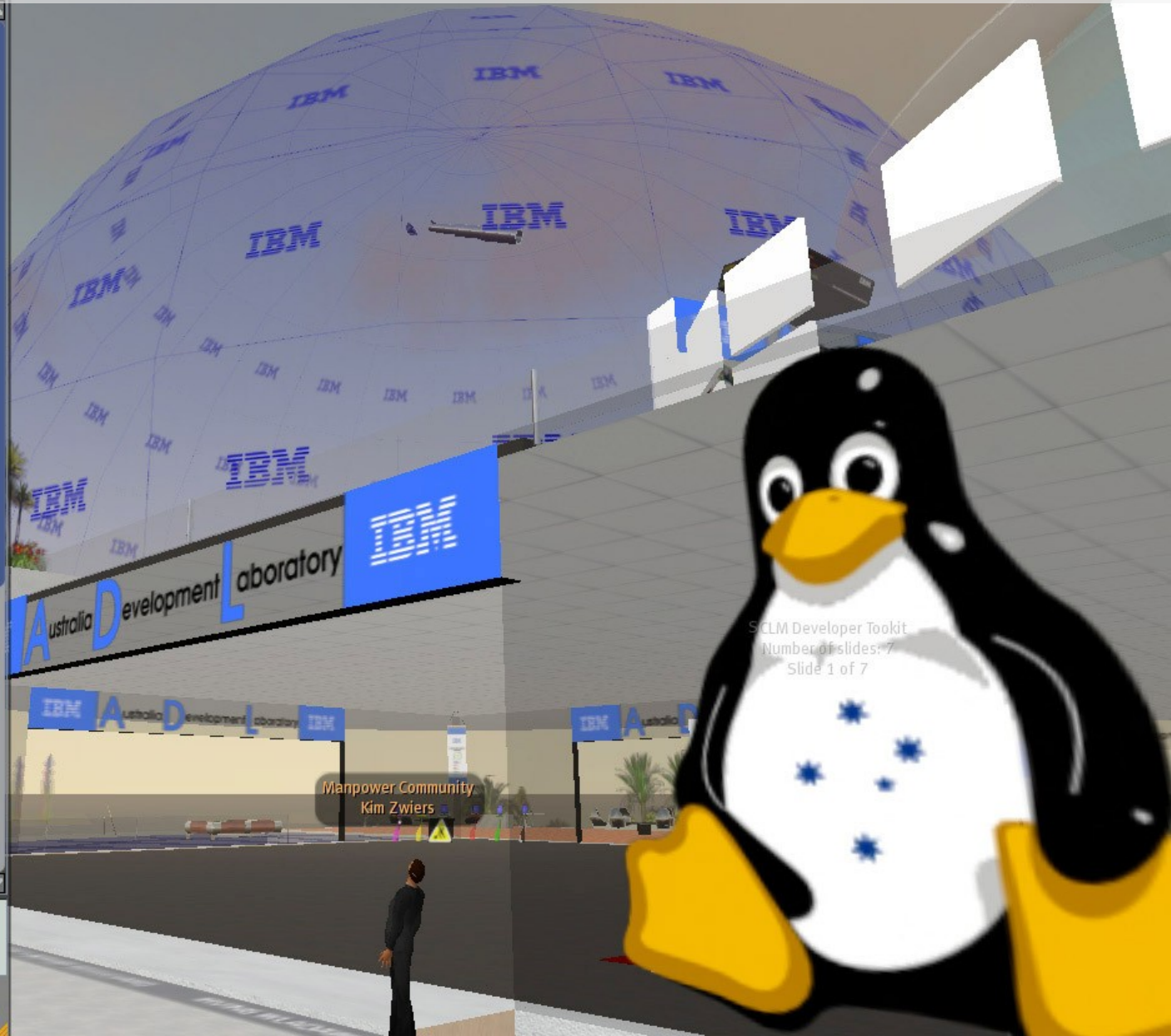
Manpowerin pääkonttori, virtuaalinen työvoima



Tietojenkäsittely

Linden Scripting Language, IBMn saaristo

```
list names;  
list speech;  
list colours=["002EB8", "FF6633", "006600", "660066", "6  
60033", "663300", "1A9900", "FF1481", "001A99", "#888A00"  
];  
list unique_names;  
  
default  
{  
  state_entry()  
  {  
    11SetText("This is a chat logger -  
currently only for testing", <0,0,0>,1.0);  
    integer i;  
    integer c;  
    for (i=0;i<11GetListLength(names);i++)  
    {  
      c = 11ListFindList(unique_names,11List2L  
ist(names,i,i) );  
      while (c >= 11GetListLength(colours)) //  
dont crash if I run out of colours  
      c -= 11GetListLength(colours);  
      11SetObjectName("[color=#" + 11List2Stri  
ng(colours,c)  
+ "]" + 11List2String(names,i) );  
      11OwnerSay( 11List2String(speech,i) + "[  
/color]" );  
      names = [];  
      speech = [];  
      unique_names = [];  
      11SetObjectName("Patch's Funky Chat Logger")  
    }  
  }  
  
  on_rez(integer i)  
  {  
    11ResetScript();  
  }  
  
  touch_start(integer total_number)  
  {  
    if (11DetectedKey(0) == 11GetOwner() )  
    {  
      11Say(0, "logging on!");  
      state logging_chat;  
    }  
  }  
  
  state logging_chat  
  {  
    state_entry()  
    {  
      11Listen(0, "", NULL_KEY, "");  
    }  
  
    on_rez(integer i)  
  }  
}
```



SCLM Developer Toolkit

Number of slides: 7

Slide 1 of 7

Insert...

Save

Politiikka

Hillary Clintonin vaalikampanja



Psykologia

Skitsofrenia-talo, hallusinaatioiden kokeminen



Teatteri

Shakespearen ajan teatteri



Geologia

Aktiivinen tulivuori



Suunnittelu

Vaatesuunnittelua



*Your World.
Your Imagination.*



SISÄLTÖ

1. Tutustutaan Second Lifeen
2. Opettaminen Second Lifessa
3. Opiskelijanäkökulma
4. Mistä aloitan?



SIIRRYTÄÄN SECOND LIFEEN



SISÄLTÖ

1. Tutustutaan Second Lifeen
2. Opettaminen Second Lifessa
3. Opiskelijanäkökulma
4. Mistä aloitan?



TUTKIMUSTULOKSIA



Opiskelijakysely

- Toteutettu keväällä 2007 verkkolomakekyselynä
- Vastaajat
 - Öppna universitetet vid Åbo Akademi, informaatiotutkimuksen opiskelijoita
 - N=30
 - 28 naista, 2 miestä
 - 50% syntynyt ennen vuotta 1967
(ikähaitari 1952-1984)
 - Suurin osa tietokoneen käyttötottumuksen suhteen 'peruskäyttäjiä'
 - Kaikilla verrattain paljon kokemusta verkko-oppimisesta



Helppoa vai vaikeaa?

- Liikkuminen **HELPPOA**
- Navigoiminen **HELPPOA**
- Keskusteleminen **HYVIN
HELPPOA**
- Kysyminen **HELPPOA**

Oppiminen verrattuna lähiopetukseen

- Vähän vaikeampaa
- **Paljon hauskeempaa**
- Ei yhtä 'hyvä' opetusmuoto
- **Helpompi ottaa osaa keskusteluun**
- **Kynnys kysyä oli matalampi**



Oppiminen verrattuna verkko- oppimisympäristöihin

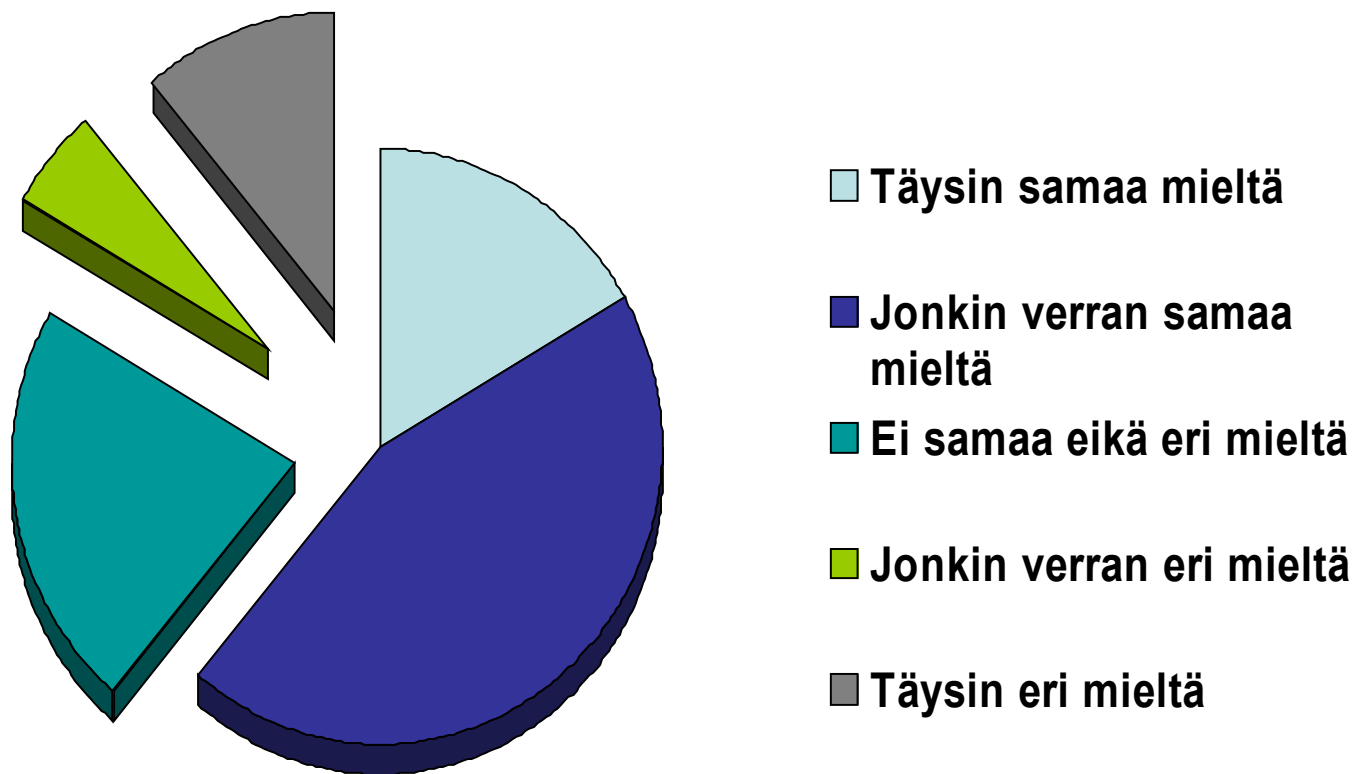
- Ei vaikeampaa tai helpompaa
- **Paljon hauskeempaa**
- **Opetusmuotona 'parempi'**



Kanssakäyminen

- Verrattuna lähiopetukseen
 - Mukavuus: **hajontaa, ei suurta eroa**
 - Edistää kanssakäymistä: ei edistä
 - Muiden läsnäolon tuntu: **paljon hajontaa**
- Verrattuna verkko-oppimisympäristöihin
 - Mukavuus: **Paljon mukavampaa**
 - Edistää kanssakäymistä: **kyllä**
 - Muiden läsnäolon tuntu: **paljon parempi**

Matalampi kynnyks osallistua keskusteluun Second Lifessa



Ryhmätyöskentely

- Hauskaa
- Tuotti tuloksia
- **Vastaajat tunsivat olevansa vahvasti osa ryhmää**
- ”Ryhmä tuotti enemmän yhdessä kuin olisin tuottanut yksin”



hauskuus



tehokkuus



tehottomuus



tylsyys

PALATAAN SECOND LIFEEN



SISÄLTÖ

1. Tutustutaan Second Lifeen
2. Opettaminen Second Lifessa
3. Opiskelijoiden mielipiteitä
4. Mistä aloitan?



Mitä SL opettaja tarvitsee?

- Idean
- Sisältöä
- Luotettavan oppaan
- Turvallisen alueen
- Innostusta ja kiinnostusta



MISTÄ SAAN APUA?

- *www.secondlife.com* - Second Lifen kotisivut
- *www.simteach.com* - Multi User Virtual Environment-opettajien yhteisö ja tietopankki
- **Kim Holmberg**
 - *kim.holmberg@abo.fi*
 - *www.webometrics.fi*
- **Isto Huvila**
 - *isto.huvila@abo.fi*
 - *www.istohuvila.fi*



KIITOS!



Kim Holmberg -- Isto Huvila -- Nancy Pettersson -- Maria Sundström
Informationsförvaltning / Öppna Universitetet