

**Äänitteen nimi:** UFO-PODCAST.mp3

**Äänitteen kesto:** 00:17:28

---

[äänite alkaa]

Haastattelija 1 [00:00:10]: Allekirjoittanut sai ympärilleen rautaisia osaajia tämä päivän aiheesta, nimittäin tulemme puhumaan virtuaalisista oppimisympäristöistä. Mitä ne ovat ja millä tavoin lisättyä todellisuutta voidaan hyödyntää osana opetusta? Mun kanssa keskustelemassa on tänään verkkopedagogi UFO-hankkeesta hankevastaava Minna Kiili.

Puhuja 1 [00:00:28]: Moikka.

Haastattelija 1 [00:00:29]: TELMA-koulutuksesta ammatillinen erityisopettaja Eeva-Liisa Talvela.

Puhuja 2 [00:00:33]: Tervehdys.

Haastattelija 1 [00:00:34]: Suomenkielen opettaja Maria Förbom.

Puhuja 3 [00:00:36]: Moi.

Haastattelija 1 [00:00:37]: Ja digipedagogi Erno Miettinen.

Puhuja 4 [00:00:40]: Morjes kaikille.

Haastattelija 1 [00:00:41]: Päivän aiheeseen, eli mitä nää virtuaaliset oppimisympäristöt ovat?

Puhuja 4 [00:00:45]: Virtuaaliset oppimisympäristöt, se on oikeestaan niinkun mun mielestäni kaikki oppimisympäristöt, mikä tapahtuu jonkun välineen kautta, tässä tapauksessa siis digitaalisen välineen kautta, eli katsot sitten jotakin lähetystä verkon välityksellä tai teet sitten jotakin oppimistehtävää verkon välityksellä. Se on sitä virtuaalista oppimisympäristöä. Toki tietenkin se sisältö ratkasee sen sitten, että mitä siinä opitaan, vai onko se pelkkää viihdykettä. Että tota sellasenaan mä sen niinkun ajattelen, eli joku digitaalinen laite siinä on välittäjänä, joka sitten mahdollistaa sen virtuaalisen oppimisen. Siinä lyhyesti.

Puhuja 1 [00:01:44]: Mä haluaisin tohon täydentää, että sen digitaalisuuden lisäksi se virtuaalisuus on jotenkin erilaista. Ja mä ajattelen sitä, että se ympäristö voi perustua juurikin tällasiin 360 asteen videoihin tai valokuviin, ja tavoitteena on se, että se oppija uppoutuu siihen näkymään. Syntyy, puhutaan tämmösestä immersioista. Syntyy semmonen immerstiivinen kokemus, ja se oppija tuntee olevansa keskellä sitä virtuaalista maisemaa ja voi pyörittää sitä ja katsella ympärilleen eri suuntiin ja omaan tahtiin. Että mä ajattelen, että siinä on ripaus sellasta vähän kuin elämyksellisyyttä mukana.

Puhuja 2 [00:02:38]: Ja siis tähän oli jännä kokemus mikä meillä nyt oli just äsken, me saatiin meidän oma tällanen ensimmäinen virtuaalinen oppimisympäristö siihen vaiheeseen, et me pystyttiin itse kokeilemaan sitä, ja tavallaan se tunne kyl tosiaan ku sä olet siellä ikäänku siinä maailmassa sisällä, sä et vaan katso sitä ruudulta, vaan sä todella olet siellä, ni se on aika jännä. Et mä luulen, et sellanen henkilö, joka esimerkiksi on pelannu paljon, ni hänelle se on ehkä jollain tavalla itsestään selvempää. Mut musta oli ainakin tavallaan hyvin vähän missään VR-maailmoissa liikkuneena, ni tosi kiinnostavaa esimerkiksi kohdata itseni VR-ympäristössä seikkailemassa, koska tota oli tällanen kuvaustilanne, jossa itse esiinnyin. Et se oli todella hämmentävää ja todella hauskaa.

Puhuja 3 [00:03:35]: Joo mulla kanssa ihan samanlaisia ajatuksia, että mitä ja millasia nää virtuaaliset oppimisympäristöt on, ni tuota kyllä mä nään, että tuota tää virtuaalisuus, ni se antaa sille opiskelijalle tilaa ja motivoi sitä opiskelijaa tämmöseen omatoimisuuteen ja itsenäiseen toimintaan, jota kuitenkin opettaja ohjaa ja suuntaa sen koulutuksen niinku sisältöjen ja tavoitteiden suunnassa, että ei ne oo niinku toi Erno sano, että ei vaan pelata eikä se oo vaa sellasta pelkkää hupia, mutta siin on sellanen uusi ulottuvuus. Ja meiltä opettajiltakin tää virtuaalioppimisympäristö, ni se kyllä meiltä vaatii sellasta ihan uudenlaista näkemystä siitä, että mitä tää opetus ja oppiminen oikein on, koska tää virtuaalisuus mahdollistaa sille opiskelijalle sellasen uuden laajemman 360-maailman siitä opittavasta asiasta.

Haastattelija 1 [00:04:54]: Nii tota varten on tää UFO-hanke lähteny nyt porautumaan ja sen avulla pyritään tän hankkeen avulla muun muassa hyödyntämään virtuaalisia

oppimisympäristöjä vaativan erityisen tuen opiskelijoiden käytännön taitojen oppimisessa ja osaamisen osoittamisessa. Ni miten te ite aattelette, että millä tavoin tämmöset virtuaaliset oppimisympäristöt nimenomaan, miten niitä voidaan hyödyntää tämmösessä vaativassa erityisen tuen opetuksessa ja oppimisympäristönä?

Puhuja 4 [00:05:18]: No sanotaan näin, että jos aatellaan sitä lähtökohtaa, että meillä on vaativan erityisen tuen tarpeessa olevia opiskelijoita, niin siinä tietysti niinkun liittyy, voi olla paljon henkilöitä, joilla on vaikeuksia suoriutua arjen tehtävistä, että ne aiheuttaa harmaita hiuksia. Elikä tässä tapauksessa sitten ahdistusta tai pelkoa tai epävarmuutta ynnä muuta siihen arjenhallintaan ja -pyörittämiseen siinä niinkun onnistumiseen, niin tällanen virtuaalinen oppimisympäristö mahdollistaa sellasen pehmeämmän ja helpomman tavan lähestyä niitä asioita, kuten esimerkiksi työssäoppimiseen liittyviä asioita, niin uskosin näin, että siitä on varmasti tulevaisuudelle hyötyä tän opiskelijan oman oppimisen polkua ajatellen.

Puhuja 2 [00:06:23]: Ja mä aattelen niinku, en pelkästään TELMA-opiskelijoita keitten kanssa nyt teen niinku töitä tota, ni tää toistot. Ni tää, että siellä on se esimerkiks jos mä aattelen nyt tätä meidän tuottamaa virtuaalista oppimateriaalia, ni me ollaan kuvattu aitoa työelämää, ja siinä opiskelija asetetaan sen opiskelijan saappaisiin ja etenemään siellä työpäivän aikana. Ni ne tilanteet siellä työelämässä, ne menee nopeesti ohitte, mutta sitte ku me ollaan täällä virtuaalimaailmassa, ni hei siel on se taaksepäin nappula, ni mä voin mennä taaksepäin ja kattoo uudestaan. Eli tää toistot ja omassa tahdissa eteneminen. Just sellasien haastavien tilanteittenki tarkastelu. Kun ne työelämätilanteet, ne menee aika nopeasti ohitte. Ja meil on opiskelijoilla, saattaa olla muistiongelmia ja hahmottamisen ongelmia, ni tää virtuaalioppimateriaali, ni tää antaa opiskelijalle semmosen syväoppimiseen ja pysähtymiseenkin tilan.

Puhuja 3 [00:07:39]: Joo meil oli hirveen ihanaa, me päästiin tonne Pasila Goodwill:iin ja saatiin siellä siis ihan oikeessa myymälässä kuvata tää materiaali, ja tota se on esimerkiks sillee kiva, että kun meillä siellä käy opiskelijoita vaikka harjoitteluissa, ni he voi ikäänkuin nähdä sen paikan, käydä siellä ikäänkuin ennen ku he menee sinne oikeesti. Et se ehkä toivottavasti sellasilla joilla vaikka esimerkiks ei oo paljon kokemusta työelämästä tai ei lainkaan kokemusta työelämästä, ni se antaa semmosta hiukan pehmeätä laskua. Ja ajatuksis on, et ehkä voidaan tän tyyppist materiaalii tehdä muiltakin työpaikoilta, missä meidän opiskelijat käy. Et ikäänkuin saa rauhassa tutustua ja jotenki tottua siihen ajatukseen, et aa tollanen paikka se on ja tollasia juttuja siel on.

Puhuja 1 [00:08:32]: Kyllä, mä oon ihan samaa mieltä näistä. Ja tuli jo se toiston mahdollisuus, että niitä siinä materiaalissa olevia tilanteita ja asioita voi kerrata ja tutkia sitte uudelleen tarpeen mukaan. Ja et voi perehtyä ja tutustua asioihin ennakolta, vaikka

joku työpaikka, mihin on menossa, ni voi ennalta vähän katsella, et minkä näköstä siellä on, ja sitte mitä tässä meidän UFO-sisällöissä, ni tässä havainnollistetaan niitä työelämän tilanteita. Vuorovaikutustilanteita mitä siellä työelämässä saattaa tulla vastaan. Ja samalla virtuaalisuus mahdollistaa erilaisten asioiden ja työprosessien havainnollistamista. Et se on oiva tapa sellaseen niinku, kuvata asioita vähän eri tavalla miten muussa oppimateriaalissa voi. Esimerkiksi voi tällasia harvinaisia työtehtäviä tai tota työtehtäviä kuvata, mitkä toistuu vaikka vuodenaikoina erilaiset työt, niin niitä voidaankin vähän opiskella jo sitten ennakkoon ennenkuin se työvaihe oikeesti käynnistyy.

Puhuja 3 [00:09:55]: Toi vuorovaikutus oli sellanen, et se valikoitu tähän aiheeks meillä sen takia, et se oli sellanen mitä toivottiin ja mikä nostettiin esille kun aluks tehtiin kysely, et minkälaiset sisällöt ja asiat erityisesti koetaan, et ois jotenkin tärkeitä mis opiskelijat kaipaa harjotusta, ni se tuli sieltä tosi monelta taholta ja hyvin erilaisista tutkinnoista ja tää tarve, et vuorovaikutustaitoja pitäis saada harjotella.

Puhuja 2 [00:10:27]: Ja sittehän siellä voi olla sellasiakin tilanteita, että niitä niinku työelämässä sellasia tilanteita, että ei järjestykkään sitä osaamisen näyttömahollisuutta opiskelijalle, ni sit se voi olla tää tämmönen virtuaalinen todellisuus, jonka avulla sitte opiskelija pääsee opinnoissa eteenpäin ja pääsee sitä omaa osaamistaan osoittamaan.

Haastattelija 1 [00:10:54]: Mua kiinnostaa tässä virtuaalisuudessa nyt lähinnä se, että se näyttäs ikäänkuin nyt pikkuhiljaa hiipivän kohti oppilaitoksia toisaalta myös ihan perinteisten tai tämmösten ihmistenki arkea kotiolosuhteissa, niin tota onks tää niinku tämmönen nykyaikainen tapa lähestyä opetusta tai mitä muutaki tahansa, vai pakollinen paha? Tää on vähän tämmönen kova väittämä, mutta toivoisin teiltä näkemystä tähän.

Puhuja 4 [00:11:20]: En mä ainakaan ite nää sitä pakollisena pahana, että se oikeestaan mikä täs on hankkeen aikana tullu esille on se, että virtuaalitodellisuus puhutaan VR-maailmoista, ni se mahdollistaa hirveesti erilaisia asioita, ja se, että ihmisillä ei välttämättä vaan ole ja oppilaitoksilla ylipäänsä ei oo vielä valtakunnallisesti niin paljon tietoo siitä mitä kaikkea ne mahdollistaa. Ja sitten se, että tässä jo vähän sivuttiin näitä niinkun yritys yhteistyökumppaneita ja muita, ne on osa meidän tätä hankesuunnitelmaa, että sitä sitten jalkautusvaiheessa viedään näihin meidän esimerkiks ammattiopisto Liven yhteistyökumppaneiden luokse esitellään ja katsotaan sit, et mitä siitä saatas tehtyä hyvää yhteistyötä nyt ja jatkossa. Että en näe mitenkään pahana, pelkkänä hyvänä vaan.

Puhuja 1 [00:12:22]: Kyllä mä nään tässä niinku aivan upean mahdollisuuden, että tämä virtuaalisuus tulee ja otetaan käyttöön täällä koulutuksessa ja oppimisessa. Et niitä niinku näit uusia teknologioita pyritään hyödyntämään ja tutkitaan, että mitä hyötyä niistä olis,

erityisesti täällä ammatillisessa erityisopetuksessa. Et meillä on tosi paljon erilaisia oppijoita, erilaisia tarpeita, ja tarvitaan myös sen takia erilaisia vaihtoehtoja siihen oppimiseen. Ja näitä erilaiset oppimisen tavat ja oppimateriaalit myös täydentää toisiaan, että tää niinku rikastaa tätä meidän opetusta ja antaa siihen uusia mahdollisuuksia.

Puhuja 2 [00:13:10]: Joo ja mä aattelen kans ihan samalla tavalla, että tuota, et kyllä tää tulee just niinku tollee täydentämään ja kyllä osittain myös jotain korvaamaankin tulevaisuudessa opetuksessa, ammatillisessa koulutuksessa. Ja sitä mä aattelen vielä, et just se opiskelijan motivaatio ja motivaation suuntaaminen siihen oppimiseen, ni kyllä tää virtuaaliodellisuus, ni siinä ei oo niitä semmosia perinteisiä oppimisen häiriötekijöitä. Ei oo kännykkää, ei sosiaalista mediaa, että se immersiiivinen kokemus, ni se nimenomaan auttaa ja tukee meidän opiskelijoita keskittymään asiaan intensiivisemmin. Ja sitten niinku tää meidänki materiaali, ku tää on tätä ammatilliseen vuorovaikutukseen ohjaava toimintaa virtuaaliympäristössä, ni mä nään, että se parhaimmillaan johtaa opiskelijaa muutamaa sitä omaa käyttäytymistään.

Puhuja 3 [00:14:19]: Toi just toi täydentäminen tai rikastaminen ainaki täs vaiheessa tuntuu, että se on ehkä semmonen realistinen tavote. Et se teknologiahan on viel aika kallista, eikä se ehkä oo kaikilt osin vielä valmista, ja mä luulen, et se teknologiaakin kehittyy siinä samalla, kun sitä käytetään ja sillä tehdään asioita. Et tavallaan se on sellasta ehkä niinku vuorovaikutusta, et se ei oo joku valmis asia, joka me voidaan vaan tuolta napata käyttöön. Vaan me tehdään sillä asioita, kokeillaan sillä asioita, katotaan mihin se venyy ja ehkä vähän venytetään sitä teknologiaaki, et hei me haluttais tänne tällasta toimintaa tai voisko tänne saada sellasen tai tällasen jutun, et se helpottais tän materiaalin tekemistä. Et se on semmonen niinku tavallaan ei ehkä valmis asia se niinku VR-teknologiaakaan.

Puhuja 2 [00:15:11]: Tohon tota jatkoks, että kyl mä nään niinku opettajana tän niin kiehtovana niinkun tän virtuaaliodellisuuteen opetuksen rakentamisprosessin ihan niinku tää meidän hankkeessa mukana oleminen, et tää niinkun rikastaa myös sitä opettajan omaa ajattelua ja laajentaa sitä näkemystä, et miten se opetusmateriaali parhaimmin niinkun tukee sitä opiskelijan oppimista ja omatoimisuutta ja ylläpitää sitä opiskelijan motivaatiota.

Puhuja 1 [00:15:54]: Kyllä. Että tää tuo opetushenkilöstölle myös uusia mahdollisuuksia ja tällasia pieniä haasteita, että nyt on tosiaanki kyse kehittämisestä ja uuden kokeilusta, että tää on vähän tämmöstä tutkimusmatkailua, että mitä täältä löydämme ja mihin me päästään tässä lopulta. Ja sehän on Liven yks tehtävä, että me ollaan ammatillisen erityisopetuksen kehittämisskeskus ja tää on meidän työtä kokeilla myös tällasia ihan uudenlaisia tapoja, ja tää UFO on meillä tässä uus askel nyt tässä virtuaalisuuden kokeilussa ja tämä paljastaa sitte. Ja pilotoinnin aikana tullaan saamaan sitte taas kommentteja käyttäjiltä ja opiskelijoilta ja työelämältä, et mitä ajatuksia tää heillä herättää, ja miten se

siellä motivaatiossa näkyy ja minkälaisia kehittämissuhteita ehkä vielä saadaan ja voidaan vielä saada uutta oppia ja parantaa eteenpäin.

Haastattelija 1 [00:16:58]: Niin. Katotaan, että mihin tää tutkimusmatka päättyy ja toivottavasti löytyy uusi manner sieltä jostain, jota lähdetään valloittamaan näin niinkun ammattipisto Liven näkökulmasta teknologiaa käyttäen. Hei meidän aika alkaa tässä yhteydessä olla sen verran lopussa, että kiitosta kaikille läsnäolijalle ja toivottavasti syksyllä näemme uuden aluevaltauksen meillä täällä.

[äänite päättyy]