

## VKK'09 – Virtuaalikorkeakoulupäivät 18. – 19.11.2009

---

**Torstai 19.11. klo 8.30 – 10.45**

### **Ryhmä C**

**Virtuaaliympäristöt pedagogisten haasteiden ratkaisijana  
Puheenjohtaja, Teija Lehto, VirtuaaliAMK, kehittämissyksikkö**

#### **Sulautuva oppiminen informaatioyhteiskunnassa**

Terhi-Maija Itkonen-Isakov, terhi-maija.itkonen-isakov(at)metropolia.fi

Esityksessä pohditaan sulautuvan oppimisen käsitettä sekä sen taustalla olevia ilmiöitä. Sulautuvan oppimisen käsite liittyy laajempaa yhteiskunnalliseen ilmiöön, jota kutsutaan informaatioyhteiskunnan kehittämiseksi. Oleellista on, että tietoa ja informaatiota on saatavissa koko ajan, monilta kanavilta jopa ähkyyn saakka. Oppimista ei voi sen vuoksi rajoittaa vain tiettyihin paikkoihin, vaan oppimista tapahtuu erilaisissa oppimisen ympäristöissä ja eri oppimisen lajeissa.

Suomessakin on pohdittu, voisiko sulautuvan oppimisen sijaan puhua opetuksen monimuotoistamisesta (Vainio 2008). Sulautuva oppiminen eroaa kuitenkin monimuoto-opetuksesta siten, että monimuoto-opetuksessa yhdistyy opetuksen menetelmien muonimuotoisuus (luokka-, verkko-, luento-, ryhmä-, lähi-, etäopetus), kun taas sulautuva oppiminen kuvaa oppimisen ympäristöjen sulautumista uudeksi kokonaisuudeksi.

Sulautuva oppiminen pitää sisällään pyrkimyksen rakentaa moninaisista elementistä koostuva oppimisympäristö, joka mahdollistaa vuorovaikutuksen oppilaitoksissa ja työelämässä olevien ihmisten välillä, edistää jatkuvaa osaamisen kehittämistä, autenttista työelämälähtöistä oppimista ja osaamisen viemistä käytännön tekemiseen. Tavoitteena on integroida tarkoituksenmukaisesti sekä oppimisen elementtejä ja prosesseja että kaikkia informaatioyhteiskunnan tarjoamia ympäristöjä ja vuorovaikutusvälineitä soveltuvin menetelmin ja soveltuviissa tilanteissa. Oppimisympäristöjen sulautumisen myötä sulautuvia elementtejä voivat olla myös esim. erilaiset oppimismenetelmät, oppiminen luokassa, verkossa ja työpaikalla, vanhemman kollegan mentorointi työpaikalla ja koulutus oppilaitoksessa, yhteistoiminnallinen oppiminen ja itsenäinen työskentely, mutta niiden sulauttaminen ei ole toiminnan päätarkoitus.

---

#### **Hiljainen tieto virtuaaliympäristössä**

Juhani Pekkola, juhani.pekkola(at)kyamk.fi

Generating and transforming explicit and tacit knowledge is crucial at work. In virtual environment critical point is the relation between socio-technical system and generation of knowledge.

Backbone of knowledge is tacit knowledge in which explicit knowledge mix with individual experiences. It is common to argue that it is not possible to mediate tacit knowledge in electronic network or in print, because tacit knowledge is not coded. This means that it is impossible to generate, use and transform tacit knowledge when doing telework because teleworkers are dependent on information networks and physically isolated from co-workers. Telework is, by definition, not efficient.

Some studies analysing the efficiency and outcomes of telework demonstrate opposite. Practices do not argue for linear inefficiency and lack of knowledge, visa versa. The assumption concerning not existing generation or use of tacit knowledge at telework seems to be an overstatement or mistake.

It is possible to study elements of tacit and explicit knowledge among teleworkers by analysing their working practices and usage of information systems.

The paper is based on empirical case studies in two multinational frontline it-companies where advanced information systems and telework were used. The findings of the study rest on empirical analysis of two theoretical dimensions and their interaction. The dimensions are used to break down social and technical structure of information systems. The empirical findings highlight 14 elements in which information system compensates or mediate tacit knowledge and where the usage of information system is based on tacit knowledge.

Paperi: Pekkola Juhani & Ylöstalo Pekka: "Generation of tacit knowledge in virtual environment"  
Esiteltiin IIRA:n maailmankonferenssissa Sydneyssä elokuussa 2009. Paperi on kirjoitettu englannin kielellä mutta esittelen asian suomeksi.

---

#### **Yhteisöä rakentamassa, reflektiota kutsumassa**

Sinikka Sahi, [sinikka.sahi\(at\)helsinki.fi](mailto:sinikka.sahi(at)helsinki.fi)

Opettajahuonesimulaatio VIRESIMU on asynkroninen verkkokeskustelusimulaatio, jossa vahvistetaan konstruktivisesti opetusharjoittelijoiden ammatillista yhteisöllisyyttä ja taitoa reflektoida. Verkkokeskusteluissa pyritään ratkaisemaan yhdessä opettajina kouluelämän keskeisiä ongelmia kuten luvattomia poissoloja, koulukiusaamistapauksia, eettisiä dilemmoja ja monikulttuuristen oppilaiden vaikeuksia.

Esitys perustuu Helsingin normaalilyseon kevään 2009 yhden mentoriryhmän eli VIRESIMU VI:n opetusharjoittelijoille tehtyyn kyselyyn. Kyselyn mittareina on käytetty asynkronisen keskustelututkimuksen (community of inquiry) kansainvälisiä kyselymittareita. Niiden avulla mitataan opetuksellisiin asynkronisiin verkkokeskusteluihin osallistuneiden opiskelijoiden näkemyksiä verkkokeskustelun avulla tapahtuvan opiskelun keskeisistä ominaisuuksista, joita ovat kognitiivinen läsnäolo (cognitive presence), sosiaalinen läsnäolo (social presence) ja ohjaajan eli tässä tapauksessa mentorin läsnäolo (mentor's presence).

Tämän tutkimuksen tulokset vastaavat hyvin kansainvälisissä tutkimuksissa opiskelijoiden esittämiä käsityksiä kyseisten tekijöiden merkityksestä heidän verkko-opiskelussaan.

Koska VIRESIMU on simulaatio, jossa opettajilla oli erilaisia opettajien rooleja opetuksen pedagogisen diaogisuuden ja yhteisöllisyyden suhteen, roolit vaikuttavat heidän käsityksiinsä kognitiivisesta, sosiaalisesta ja mentorin läsnäolosta. On melko varmaa, että ns. konstruktivistisimpiä rooleja esittäneet ovat kaikkein tyytyväisimpiä VIRESIMUun. Kielteisemmiksi koettuja rooleja saaneet ovat tyytymättömiä verkkosimulaatiokokemukseensa.

VIRESIMU osoittautui hyödylliseksi harjoitukseksi. Se nosti esiin tuloksen, jonka mukaan opettajan pedagogisesti ja didaktisesti positiivisia roolia harjoittelemalla mahdollisesti voidaan motivoida tulevaa opettajaa yhteisöllisyyteen ja oman työn ammatilliseen reflektointiin.

VIRESIMU toimii parhaiten, jos osallistujien määrä ei ole liian suuri. Tässä tapauksessa se oli 18 henkeä, jota voidaan pitää ehdottomana ylärajana. Tutkimuksen näkökulmasta se on kuitenkin pieni ja siksi tuloksia on vaikea yleistää suurempiin joukkoihin opiskelijoita.

VIRESIMUn kyselytutkimus on osa laajempaa kokonaisuutta, jonka keskiössä on VIRESIMUn asynkronisten verkkokeskustelujen analyysi. Sen tuloksia ja opiskelijoiden näkemyksiä tullaan vertaamaan keskenään.

---

### **The Facilitation of E-learning through Mentor Student**

Hugh Clack, hugh.clack(at)kyamk.fi

One of the most often asked question in e-learning is: How do you get students motivated so that they are more actively participating in e-learning? This paper therefore aims to provide a solution for educators that desire and are willing to increase motivation and participation among students of e-learning courses.

Having been involved in e-learning courses for the past nine years both as a lecturer and through my own studies, I know how difficult it is to motivate or be motivated through e-learning. I have also heard the same criticism from colleagues that are teaching, and in some cases studying, via e-learning. To this end, this particular paper introduces and defines the roles of 'mentor student' and 'teaching assistant' as moderators in e-learning education at Kymenlaakso University of Applied Sciences, in order to facilitate more activity from students through motivation. The two concepts explained in this paper are based on my own experience acting in both roles from e-learning courses hosted in the university's online learning environment, Moodle, during spring & summer 2009.

<http://www2.kyamk.fi/~zhucl/publications/e-learning%20facilitation.pdf>

---