

Tampereen eOppimisen klusteri

Ajankohtaistiedote 31.10.2014

- Väitös: Yang: Contextual Text Summarization for Content Processing in Mobile Learning
- Väitös: Oksanen: Oppimispelien suunnittelu vaatii teorioiden ja pelisuunnittelun yhdistämistä
- Väitös: 11.10.: Leino: Verkkotekstit täydentävät lukutaitoa
- Opus-webinaarisarja
- Call for papers: SULOP2015
- Oppimateriaaleille oma pilvipalvelu
- Julkaisu: Finnish Innovations and Technologies in Schools. A Guide towards New Ecosystems of Learning
- Syksyn tapahtumia:
 - Korkeakoulujen valtakunnalliset IT2014-päivät, 4.-5.11.2014, Helsinki
 - Academic Mindtrek, 4.-6.11.2014, Tampere
 - Vaikuta ja vaikutu -juhlaseminaari, 11.11.2014, Helsinki
 - Mediakasvatus.nyt 2014, 11.11.2014, Kuopio
 - Tule tekemään ja kokemaan -loppuseminaari, 19.11.2014, Helsinki
 - Opettajien valtakunnallinen tekijänoikeuspäivä, 25.11.2014, Helsinki
 - Valtakunnalliset virtuaaliopetuksen päivät 2014, 8.12. - 9.12.2014, Helsinki
 - ONLINE EDUCA BERLIN, 3. - 5. 12. 2014, Berlin, Germany

*Väitös: Yang: Contextual Text Summarization for Content Processing in Mobile Learning

MSc Guangbing Yangin väitöskirja Contextual Text Summarization for Content Processing in Mobile Learning tarkastettiin 10.10.2014 Itä-Suomen yliopistossa.

MSc Guangbing Yang on väitöskirjatyössään kehittänyt ja tutkinut keinoja tekstipohjaisen oppimateriaalien automaattiseen tiivistämiseen, jotta oppisisällöt olisivat helpommin luettavissa mobiililaitteilla. Tulokset osoittavat, että kehitetyt menetelmät tiivistävät tekstipohjaista oppisisältöä tehokkaasti. Lisäksi opiskelijoilta kerätyn palautteen avulla on pystytty osoittamaan, että automaattisesti tuotetut tiivistelmät tukevat oppimista mobiiliympäristössä. Automaattisen tiivistämisen avulla voidaankin löytää ratkaisuja mobiililaitteiden teknisten rajoitteiden aiheuttamiin ongelmien lisäksi todellisiin oppimistarpeisiin.

Mobiililaitteet mahdollistavat joustavan tavan opiskella, koska opiskelijoilla on pääsy oppimisympäristöihin ja -materiaaleihin paikasta ja ajasta riippumatta. Mobiilissa oppimisympäristössä on myös useita haasteita, jotka liittyvät etenkin oppimateriaalin lukemiseen ja käsittelyyn sekä oppimisympäristöjen käytettävyyteen.

Aiemmat tutkimukset ovat osoittaneet, että opiskelijat uupuvat helposti, jos he joutuvat lukemaan suuria määriä tekstipohjaista oppisisältöä mobiililaitteiden kautta. Oppisisältöjen automaattisella tiivistämisellä pyritään tarjoamaan oppijalle opittavan aihepiirin tärkein sisältö. Haasteena oppimateriaalien tiivistämisessä on, että oppimisen kannalta merkittävää tietoa voidaan menettää.

Tutkimuksessa selvitettiin tekstin automaattiseen tiivistämiseen käytettävien menetelmien soveltuvuutta mobiileissa oppimisympäristöissä. Tutkimuksessa kehitetty menetelmä tekstin automaattiseen tiivistämiseen hyödyntää kontekstuaalista aihepiirimallia (Contextual Topic Model, CTM). Tutkimuksen mukaan CTM-malliin pohjautuva ratkaisu tehostaa oppisisältöjen automaattista tiivistämistä, ja siten parantaa tiivistämiseen käytettyjä menetelmiä mobiileissa oppimisympäristöissä.

Lue väitöstiedote kokonaisuudessaan: <http://www.uef.fi/es/-/10-10-kymmenen-sanaa-opettaa-paremminkin-tuhat-opiskelijat-vaativat-tiivista-tekstia-mobiiliymparistossa>

*Väitös: Oksanen: Oppimispelien suunnittelu vaatii teorioiden ja pelisuunnittelun yhdistämistä

Kimmo Oksasen kasvatustieteen väitöskirjan "Serious Game Design: Supporting Collaborative Learning and Investigating Learners' Experiences" (Oppimispelien suunnittelu: yhteisöllisen oppimisen tukeminen ja oppijoiden kokemusten arviointi) tarkastettiin Jyväskylän yliopistossa 25.10.2014.

Oppimispelejä pidetään usein itsestään motivoivina ja niiden odotetaan ratkaisevan oppimiseen liittyvät pulmat. Niiden laadukas kehittäminen on kuitenkin haasteellista. Yksi suurimmista kompastuskivistä on oppimisen ja pelisuunnittelun näkökulmien yhdistäminen toisiinsa. Oksasen väitöskirja osoittaa, että yhdistämällä yhteisöllisen oppimisen teoreettinen tietämys sekä pelisuunnittelun mahdollisuudet, voidaan löytää uusia keinoja tukea pelaavien nuorten vuorovaikutusta ja yhteisöllistä tiedonrakentamista. Lisäksi opettajan osallistumisella on merkittävä vaikutus tiedonrakentamisen tukemisessa.

Tutkimuksen alkuvaiheessa luotiin Game Bridge -niminen yhteisöllinen peli yhteistyössä Jyväskylän ammattiopiston ja LudoCraft Oy:n kanssa. Siinä yhdistettiin uusinta tietämystä oppimisesta ja pelisuunnittelusta. Game Bridge tehtiin vuorovaikutteiseksi ja yhteistyötä edistäväksi: sen tehtävien ratkaisu edellytti usean pelaajan aktiivista osallistumista, tiedon jakamista, toiminnan koordinoitua ja yhteisen ymmärryksen muodostamista.

Peliä testasi kahdessa vaiheessa 86 pääosin toisen asteen ammatillisen koulutuksen opiskelijaa ja opettajaa. Peli kiinnitti pelaajien huomion ja loi todellisen tarpeen toimia yhdessä sekä rakentaa yhteistä tietämystä pelitehtävien ratkaisemiseksi. Tulokset osoittivat, että opiskelijat kokivat pelin turvallisena, kannustavana ja vakaana tilana vuorovaikutukselle ja yhteisölliselle toiminnalle. Turvallisuuden tunne on keskeinen tekijä avoimen vuorovaikutuksen ja tuottavan yhteisen tiedonrakentamisen muodostumiselle. Tutkimus osoitti myös, että opettajan pelin aikainen ohjaaminen edisti yhteistä tiedonrakentamista ja paransi oppilaiden yhteisen toiminnan tuottavuutta. Samalla opettajan toiminta myös vahvisti pelin omia, oppimista tukevia ominaisuuksia.

Koko väitöstiedote osoitteessa: <https://www.jyu.fi/ajankohtaista/arkisto/2014/10/tiedote-2014-10-13-12-56-05-721890>

* Väitös: 11.10.: Leino: Verkkotekstit täydentävät lukutaitoa

FM Kaisa Leinon soveltavan kielitieteen väitöskirjan "The relationship between ICT use and reading literacy: focus on 15-year-old Finnish students in PISA studies" tarkastettiin 11.10.2014 Jyväskylän yliopistossa.

Kaisa Leinon väitöskirjassa tarkastellaan tieto- ja viestintäteknologian käytön yhteyksiä lukutaitoon sekä hahmotellaan monilukutaidon käsitettä. Tutkimuksen mukaan lukemisen monipuolisuus sekä luottamus omiin tietoteknisiin taitoihin tukevat lukutaitoa.

Perinteisen lukutaidon arvioinnissa parhaiten menestyivät ne, jotka lukivat monipuolisesti painettuja tekstejä, erityisesti kertomakirjallisuutta. Hyvin sijoittuivat myös ne oppilaat, jotka painettujen tekstien rinnalla lukivat paljon erilaisia verkkotekstejä. Perinteistä lukutaitoa tuki selvästi tiedon hakeminen

internetistä. Lukutaitotestissä menestyneille oli yhteistä myös luottamus omiin taitoihinsa. Erityisesti poikien usko omiin tietoteknisiin taitoihin näyttäisi olevan merkityksellinen myös lukutaidon näkökulmasta.

Heikoin lukutaito oli niillä, jotka lukivat vain vähän tai yksipuolisesti. Tällaisilla oppilailla myös tietotekniikan käyttö saattoi olla hyvin yksipuolista, kuten lähinnä pelaamista. Sillä oli tulosten mukaan kielteinen yhteys lukutaitoon.

Tietoyhteiskunta asettaa uudenlaisia vaatimuksia lukutaidolle. Monilukutaito on keskeisessä asemassa muun muassa uudessa perusopetuksen opetussuunnitelmassa, jonka on määrä astua voimaan 2016. Verkossa korostuu tiedon arviointi, joka on tärkeä osa-alue kaikessa luetunymmärtämisessä, oli kyseessä mikä tahansa media. Kyse ei ole vain tekstin sisällön ymmärtämisestä, vaan yksilöllä on oltava tietoja ja taitoja saada teksti näkyviin, löytää sopiva ja luotettava tieto sekä käyttää löytämäänsä tietoa. Tarvitaan monilukutaitoa.

Tutkimuksen aineisto perustuu vuosina 2000, 2003 ja 2009 PISA-tutkimuksessa kerättyihin aineistoihin.

Väitöstiedote osoitteessa: <https://www.jyu.fi/ajankohtaista/arkisto/2014/10/tiedote-2014-10-06-12-17-07-806520>

*Opus-webinaarisarja

Opus-Oppikirja oppimisympäristönä – hanke pyrkii tarjoamaan apuja oppimisen suunnitteluun, pedagogisen infrastruktuurin rakentamiseen. Huomioon otetaan uudistuvan oppikirjan ja oppimissisällön osalta sekä avoimet että kaupalliset sisällöt. Hanketta koordinoivat Otavan Opisto ja Suomen eOppimiskeskus ry.

Hanke järjestää tunnin mittaisia digitalisoituvaa oppisisältöä käsitteleviä webinaareja keskiviikkoisin klo 15-16. Seminaarisarja jatkuu vuoden 2015 loppuun saakka. Toteutusympäristönä on Adobe Connect. Voit osallistua omalla tietokoneellasi tai mobiililaitteellasi osoitteessa <http://eoppimiskeskus.adobeconnect.com/opus/>.

Tiedot seuraavien webinaarien aiheista julkaistaan osoitteesta: <http://opus2015.wordpress.com/webinaarit/>

Jokaisen webinaarin jälkeen tallenteet ja muut aineistot julkaistaan myös sivuilla.

*Call for papers: SULOP2015

Tule esittelemään sulautuvaa opetusta ja oppimista edistävää kurssia, sulautuvan opetuksen mallilla toteutettua koulutusta tai aiheeseen liittyvää tutkimusta 5-6.3.2015 Helsingissä.

SULOP2015 - Sulautuva opetus ja oppiminen on Helsingin yliopistossa kahdeksatta kertaa järjestettävä seminaari, jossa tarkastellaan lähi- ja verkko-opetuksen yhdistämistä sekä uudenlaisten opetus- ja oppimismuotojen aikaansaamaa muutosta yliopisto- ja korkeakouluopetukseen. Seminaari koostuu yleisluennoista, rinnakkaisista case-esityksistä sekä työpajoista.

Seminaariin liittyvät call for papers & call for cases -haut ovat alkaneet! Millaisia hyviä sulautuvan opetuksen ja oppimisen käytänteitä olet omassa opetuksessasi toteuttanut? Lähetä oma ehdotuksesi case-esityksestäsi 6.1.2015 mennessä: <https://elomake.helsinki.fi/lomakkeet/54569/lomake.html>

Lisätiedot: <http://blogs.helsinki.fi/sulop2015/>

*Oppimateriaaleille oma pilvipalvelu

Digitaalisia oppimateriaaleja ja opetuksen tukena toimivia sovelluksia opettajille ja oppilaille tarjoava koulutuksen pilvipalvelu EduCloud julkistettiin keskiviikkona Tampereella. EduCloudin tavoitteena on helpottaa ja tukea opettajien sekä oppilaiden työtä ja auttaa heitä ottamaan entistä monipuolisemmin ja kätevämmiin käyttöön digitaalisia oppimateriaaleja opetuksessa sekä tieto- ja viestintätekniikkaa. Tavoitteena on siten uudistaa ja monipuolistaa oppimisen ja opettamisen tapoja. Palvelu on ensi vaiheessa tarkoitettu perusopetuksen opettajille ja rehtoreille, mutta laajenee myöhemmin muille opetuksen sektoreille.

EduCloud-palvelu on opetus- ja kulttuuriministeriön rahoittama ja sen hallinta siirtyy laajalle oppimateriaalituottajien konsortiolle, EduCloud Alliancalle. Palvelussa on tarjolla oppimateriaaleja, pedagogisia pelejä, opetuksessa käytettäviä sovelluksia ja palveluja. Palvelu löytyy internet-osoitteesta: www.educloudalliance.org

Opetus- ja viestintäministeri Krista Kiurun mukaan palvelu tuo kouluihin uudenlaisia oppilaslähtöisiä ja innostavia opetusmenetelmiä, joissa korostuvat onnistumisen kokemukset, elämykset sekä monipuoliset tekemisen ja osaamisen näyttämisen tavat.

Palvelu löytyy osoitteesta: www.educloudalliance.org

Lisätietoja: projektipäällikkö Jarkko Moilanen (OKM)

*Julkaisu: Finnish Innovations and Technologies in Schools. A Guide towards New Ecosystems of Learning

Finnish Innovations and Technologies in Schools. A Guide towards New Ecosystems of Learning -teos tarjoaa erilaisia näkökulmia siitä, miten suomalainen koulutusjärjestelmä kehittää oppilaiden 2000-luvun taitoja. Suomalaisessa järjestelmässä pyritään kestävään koulutukseen yhteyksiä luomalla ja olemalla avoimia muutoksille. Koulutusjärjestelmän vertauskuvana käytetäänkin ekosysteemiä.

Kirjassa esitellään opetussuunnitelman kehitystyötä ja kuinka joustava opetussuunnitelma voi menestyä ilman oppilasarvioinnin tuottamia paineita. Teoksessa tutustutaan tutkijoiden, opettajien, rehtoreiden, julkisen sektorin ja liike-elämän edustajien yhteistyöhön ja sen tuottamaan tietoon. Kirjoittajat erittelevät tapoja, joilla teknologiaa on integroitu koulun arjessa rikkoen formaalin ja informaalin oppimisen rajoja. Artikkeleissa pohditaan 2000-luvun taitoja ja vaatimuksia tiedonmuodostuksessa, yhteistyössä, verkostoitumisessa ja digitaalisessa lukutaidossa. Kirjassa nähdään kuinka digitaalisen tarinankerronnan ja pelien avulla voidaan yhdistää iloa, motivaatiota ja oppimista. Teoksen vahva sanoma on, että yhteistyön ja verkostoitumisen avulla voidaan luoda koulutuksen ekosysteemi, joka tukee erilaisia oppijoita.

Julkaisutilaisuuden tiedotteessa tietoa kirjoittajista ja näyte teoksesta:

<http://www.cicero.fi/recent-news/items/finnish-innovations-and-technologies-in-schools-a-guide-towards-new-ecosystems-of-learning-kirjan-julkaisutilaisuus.html>

Syksyn tapahtumia:

Academic Mindtrek, 4.-6.11.2014 Tampere

Vuodesta 1997 lähtien vuosittain järjestetty kansainvälinen digitaalisen median konferenssissa tutustutaan alan uusiin bisnesilmiöihin ja tulevaisuuden trendeihin.

Lisätiedot: <https://sites.google.com/site/academicmindtrekconference2014/>

Vaikuta ja vaikutu -juhlaseminaari, 11.11.2014, Helsinki

Vaikuta ja vaikutu on vuosittain toistuva, TIEKEN Osaamispalveluiden seminaari, jossa paneudutaan ajankohtaisiin asioihin erityisesti tieto- ja viestintätekniikan osaamisen näkökulmasta. Juhlaseminaarissa keskitytään monipuolisesti tieto- ja viestintätekniikan osaamisen, oppimisen sekä opettamisen kehittämiseen ja johtamiseen.

Lisätiedot ja ilmoittautuminen (3.11. mennessä)

<http://www.tieke.fi/display/VaikutaVaikutu/Vaikuta+ja+vaikutu>

Mediakasvatus.nyt 2014, 11.11.2014 Kuopio

Play it again, Savo! Pelit ja pelillistäminen työvälineiksi. Nuorisotyöntekijä, opettaja, kirjastotyöntekijä ja lasten ja nuorten pelikulttuureista kiinnostunut – osallistu pelaamiseen ja pelillistämiseen pureutuvaan Mediakasvatus.nyt 2014-seminariin Kuopiossa 11.11.2014!

Tapahtuman tarkempi aikataulu, ohjelman sisältökuvaukset ja ilmoittautuminen (3.11. mennessä):

<http://www.mediakasvatus.fi/mediakasvatusnyt2014>

Tule tekemään ja kokemaan -loppuseminaari, 19.11.2014, Helsinki

Tervetuloa mukaan AKTIIVI Plus -hankkeen loppuseminariin 19.11.2014 klo 8.30-16.00 Bia Centeriin (Hämeentie 153, Helsinki). Avoimissa oppimisympäristöissä aktiiviseksi kansalaiseksi -kehittämishjelmassa on paikattu töitä useampi vuosi ja kehitetty tulevaisuuden taitoja. Tule kokemaan ja näkemään tehtyjä toimintamalleja ja ideoimaan uusia ratkaisuja oppimiseen ja työelämään.

Ohjelma ja ilmoittautumiset: (10.11.2014) <http://some.lappia.fi/blogs/aktiiviplus/>

Opettajien valtakunnallinen tekijänoikeuspäivä, 25.11.2014 Helsinki

Opettajien valtakunnallisessa tekijänoikeuspäivässä tartutaan ajankohtaisiin opetusteknologian ja tekijänoikeuden kysymyksiin. Asiantuntijoina kuullaan niin opetusalan uudistusten pioneerejä kuin immateriaalioikeuden merkittäviä nimiä. Seminaarissa käsitellään muun muassa opetuksen

pilviväylähanketta, sähköisiä ylioppilaskirjoituksia, digitaalisten aineistojen käyttöä sekä verkko-opetusta. Ohjelmaa voi seurata myös reaaliaikaisesti verkossa.

Lisätiedot ja ohjelma: <http://www.operight.fi/opettajien-valtakunnallinen-tekijanoikeuspaiva-25112014>

Valtakunnalliset virtuaaliopetuksen päivät 2014, 8.12. - 9.12.2014 Helsinki

Päivien tavoitteena on innostaa ja kannustaa hyödyntämään tieto- ja viestintäteknikkaa opetuksen ja oppimisen monipuolistamisessa sekä esitellä uusia tieto- ja viestintäteknikan mahdollisuuksia pedagogisesta näkökulmasta ja antaa ideoita niiden soveltamiseen omassa opetuksessa ja oppilaitoksessa

Lisätiedot ja ohjelma: <https://oph.etapahtuma.fi/Default.aspx?tabid=531&id=573>

ONLINE EDUCA BERLIN, 3. - 5. 12. 2014, Berlin, Germany

ONLINE EDUCA BERLIN - 20th International Conference on Technology Supported Learning & Training - is the largest global conference on technology supported learning and training for the corporate, education and public service sectors.

Info: <http://www.online-educa.com/>