

**KUINKA OPETTAA
UIMATAIDOTON
SUKELTAMAAN KUN ETTE
EDES PUHU SAMAA KIELTÄ
JA PÄÄTYÄ TYYTYVÄISEEN
KÄYTTÄJÄKOKEMUKSEEN? -
SEKÄ MUITA
KÄYTTÄJÄKOKEMUKSEN
SUUNNITTELUN TARINOITA**

19/08/2019

**ETELÄ-KARJALAN INNOVAATIOSTRATEGIAN
VUOSISEMINAARI**

MARKO TERÄS

TAMPEREEN AMMATTIKORKEAKOULU



*ΔUS*ΔΔ



NYT

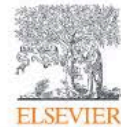
1. APOA-oppimisanalytiikkahankkeen tutkimus, kehitys ja pilotointi
2. Erasmus+-hankkeiden koordinointi TAOKissa
3. Erasmus+ CBHE -hanke: Advancing Equity and Access Through Open and Distance Learning ("BUKA")
4. Master's Degree in Educational Leadership: opinnäytetöiden ohjaus

NY*

ASCILITE 2019: 36th International Conference on Innovation, Practice and Research in the Use of Educational Technologies in Tertiary Education

The ASCILITE 2019 conference will be held at the Singapore University of Social Sciences (SUSS) in Singapore from 2 – 5 December 2019. Conference related information will be added to the [conference website](#) as it becomes available, beginning with key dates related to submissions, registrations and other important activities. Conference news will also be published in the fortnightly ASCILITE bulletin sent to all members.

If the information you seek is not available here or on the conference website, please email the [Conference Convenor](#) or the [ASCILITE Secretariat](#).



Home > Journals > Computers & Education



Computers & Education

An International Journal

See also [Elsevier Educational Research Programme home](#)



CHI 2018
Engage with CHI
Montréal, Canada • April 21-26

Champion Sponsors



Welcome to CHI 2018

Palais des Congrès de Montréal



News

24th April 2018

Breaking news! CHI est dans la press: [comment combattre les incessantes distractions au bureau?](#)

(How to fight the incessant distractions at the office).

21st April 2018



Red Sea Explorers
البحر الأحمر استكشاف

*ΔΡΙΝΟΙΔΕΝ ΔΙΗΕΙ*Δ

1. 2011-2012: Opettajien verkkokoulutus Arabiemiraateissa
2. 2014-2017: VR-projekti ja väitöstutkimus
3. 2018-: Oppimisanalytiikkahanke APOA

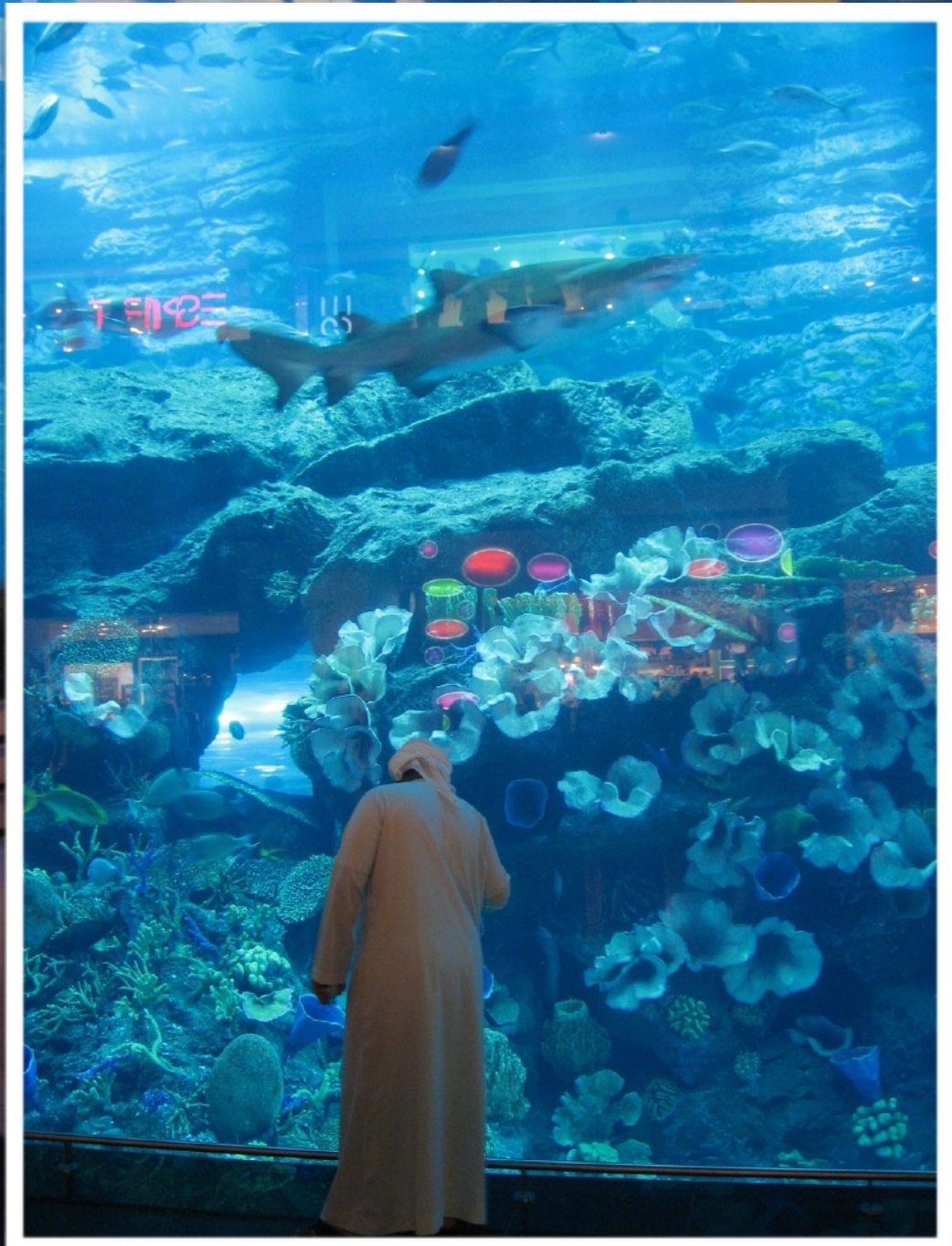
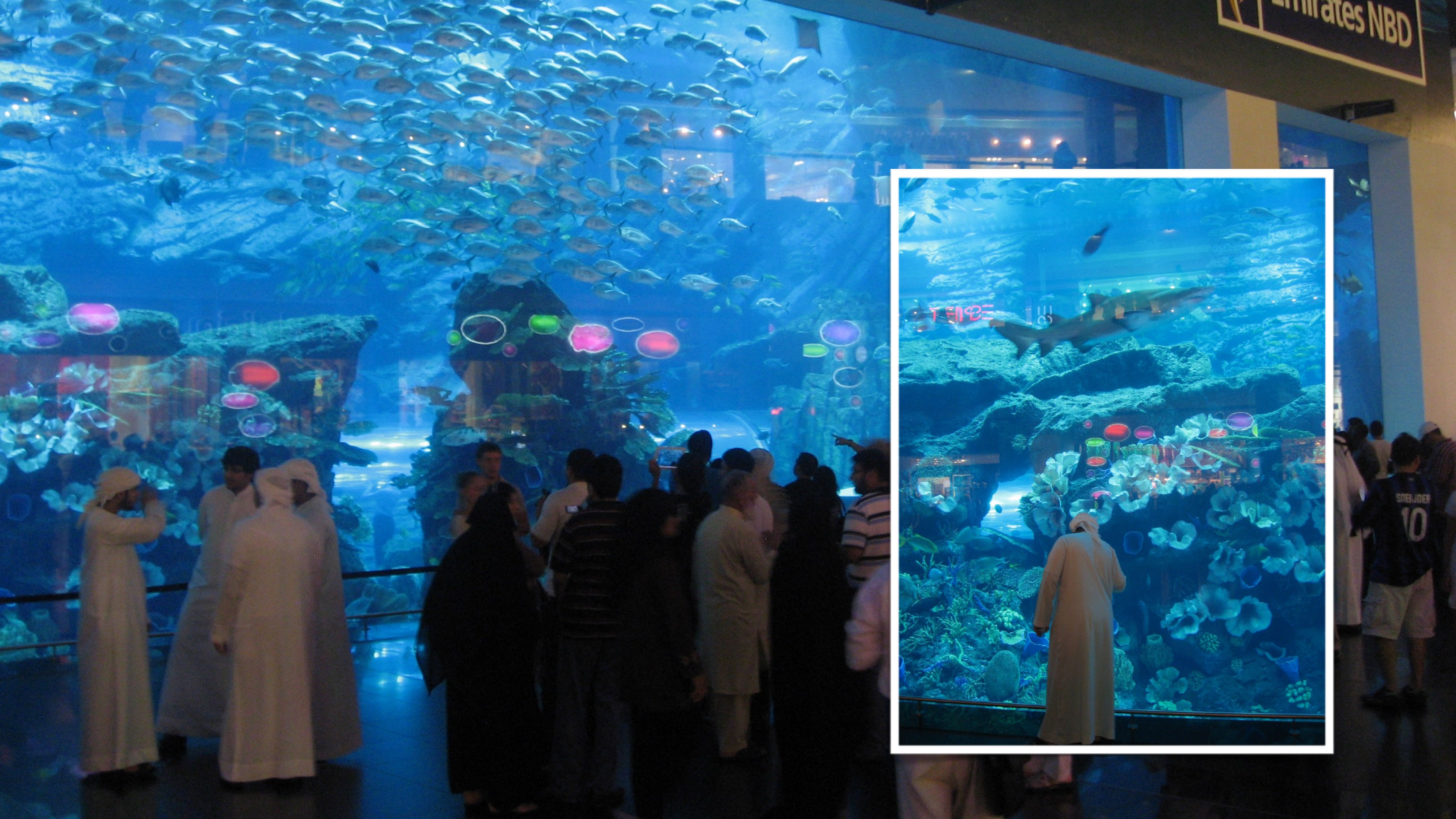
CASE

**21st
Century
Educators**

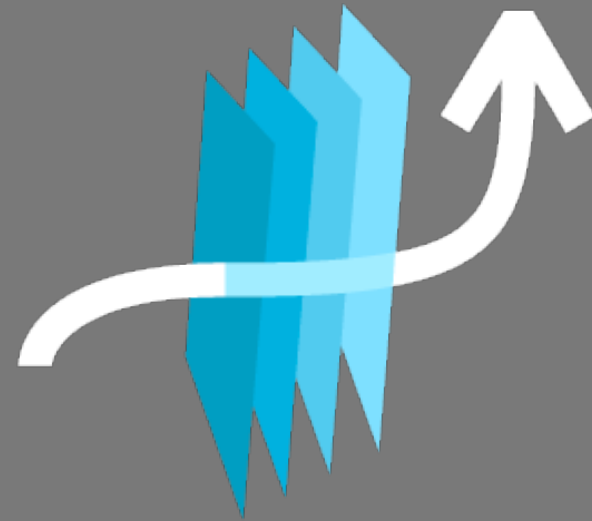
ΔΙΔΑΧΕΥΣΙΑ ΔΕ ΟΡΡΕΙΑ

Sekä koulutuksen aihe, prosessi että sisältö veivät asiakkaan (ja organisaation) kauas epämukavuusalueelle: vastareaktioilta ei voitu välttyä, mutta niihin piti suhtautua kehittäväällä tavalla

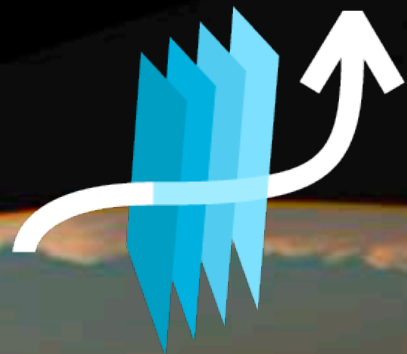
Ohjelmaa kehitettiin jatkuvan tutkivan kehittämisen pohjalta, ei reaktiivisen palautteen, jotta se mikä oli uniikkia ohjelmassa ei häviäisi



CASE



THE nDIVE PROJECT



THE nDIVE PROJECT

2013-2016

KOORDINAATTORI: CURTIN UNIVERSITY (PERTH, WESTERN AUSTRALIA)

RAHOITTAJA: THE AUSTRALIAN OFFICE OF LEARNING AND TEACHING

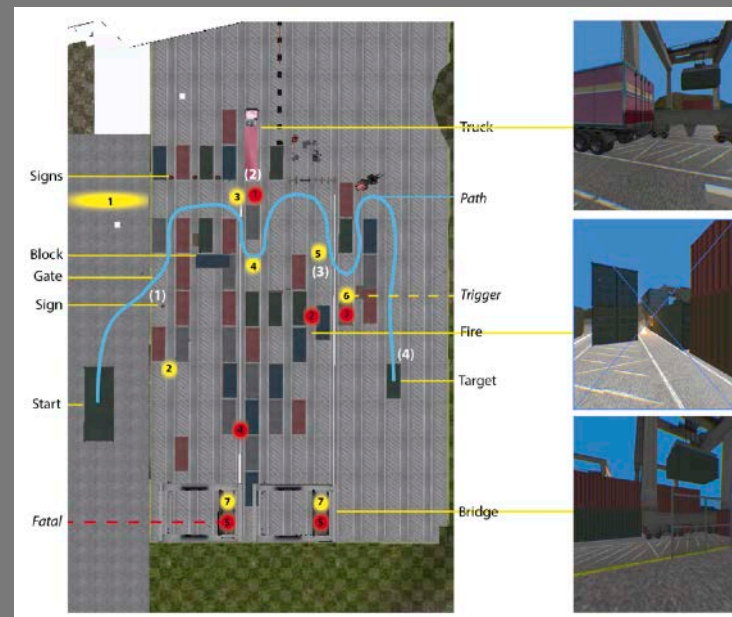
TAVOITE: PILOTOIDA VR-TEKNOLOGIAA OSANA TOIMITUSKETJUN

HALLINNAN JA LOGISTIIKAN TURVALLISUUDEN KOULUTUSTA

ROOLINI: PROJEKTIPÄÄLLIKKÖ (2014-2015) JA VÄITÖSTUTKIJA (2013-2017)



CONTEXT/ENVIRONMENT



SOFTWARE



HARDWARE



GAMIFICATION

THE nDIVE PROJECT

AUTHENTIC E-LEARNING

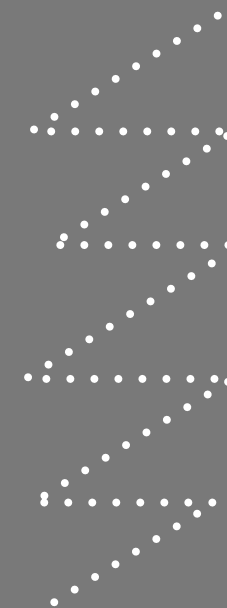
"Possibility to transfer the entertainment and motivational aspects from commercial video games in order to improve engagement in non-game events."

(Deterding et al., 2011)

A learning design framework to create authentic learning environments and scenarios.

Background in situated learning.

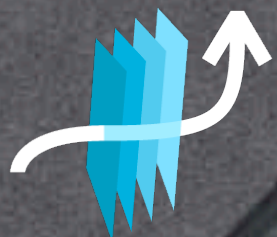
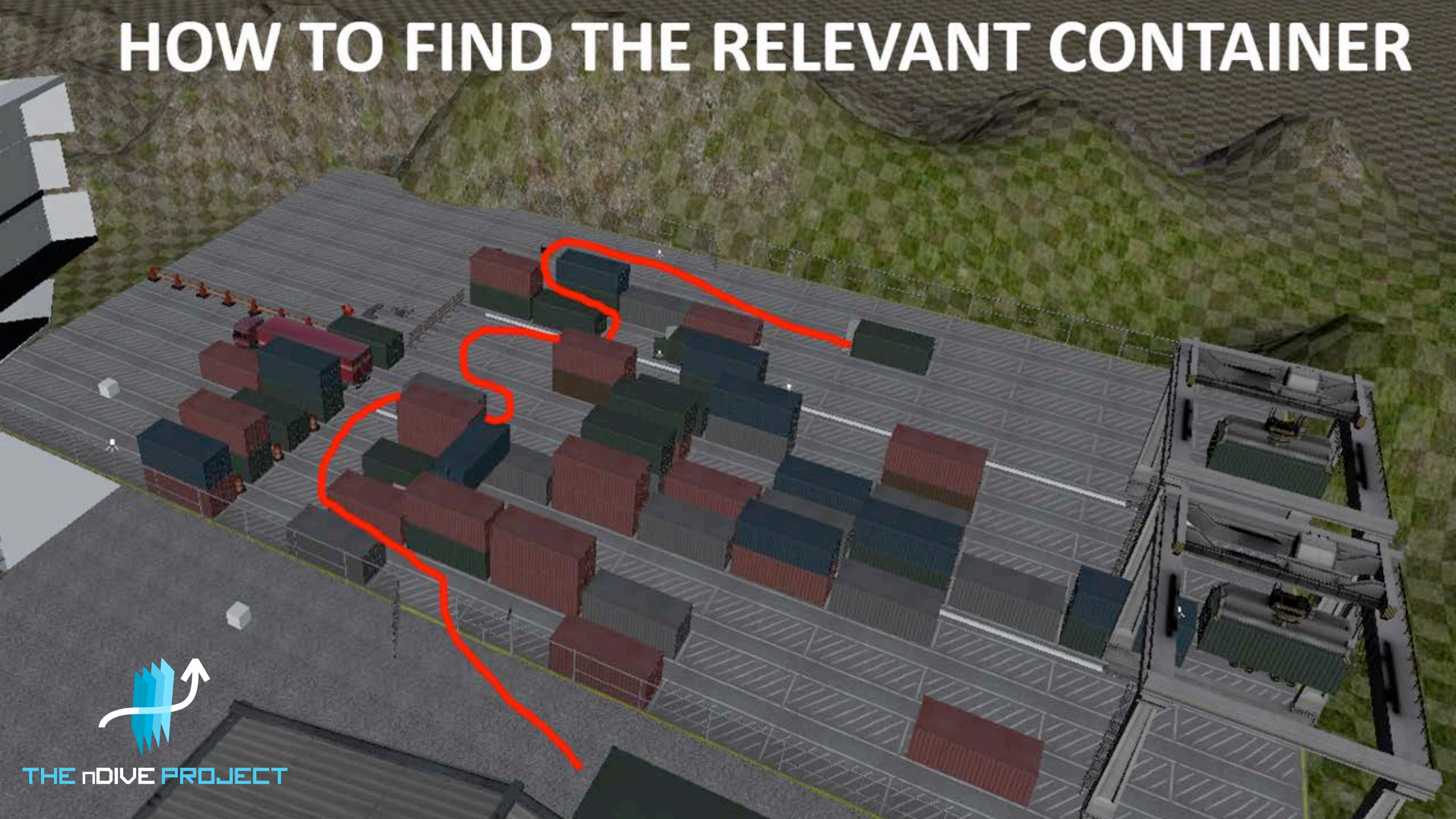
(Herrington, Reeves & Oliver, 2010)

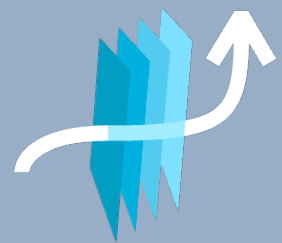


INDIVĒ-SKĒNĀDARIŅI*

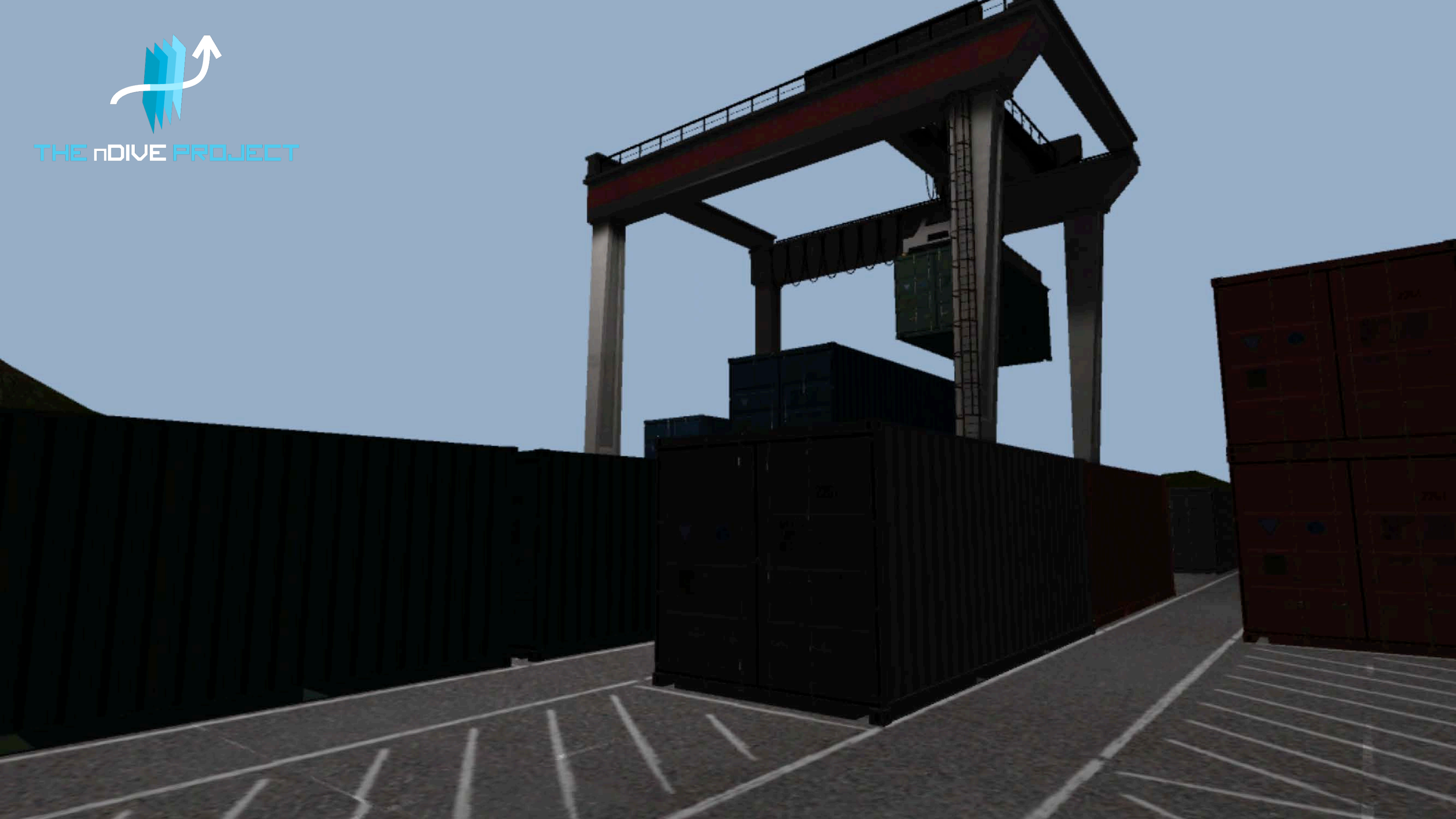
- Konttiterminalien turvallisuus
- Puskuaktorionnettoms

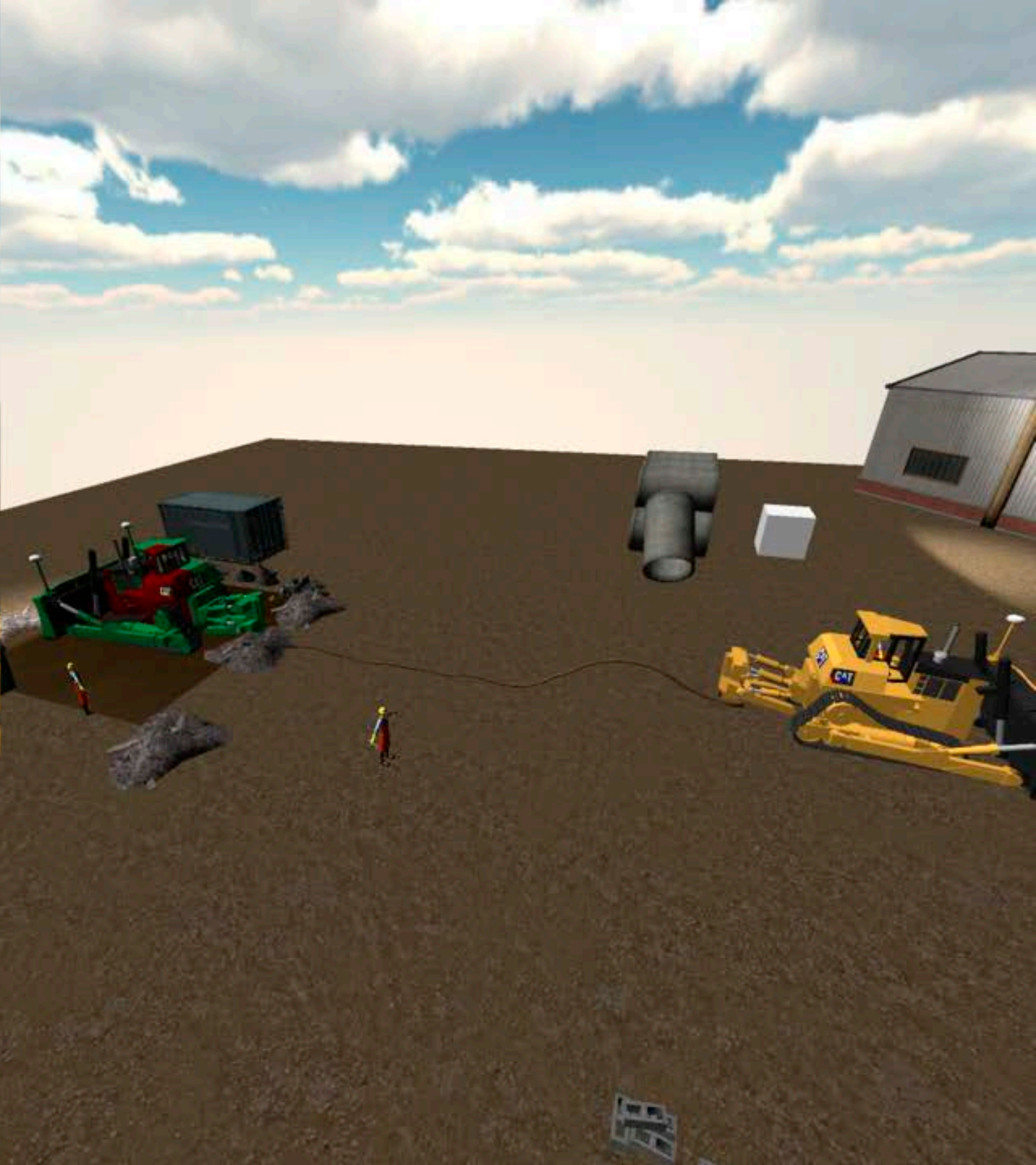
HOW TO FIND THE RELEVANT CONTAINER





THE nDIVE PROJECT



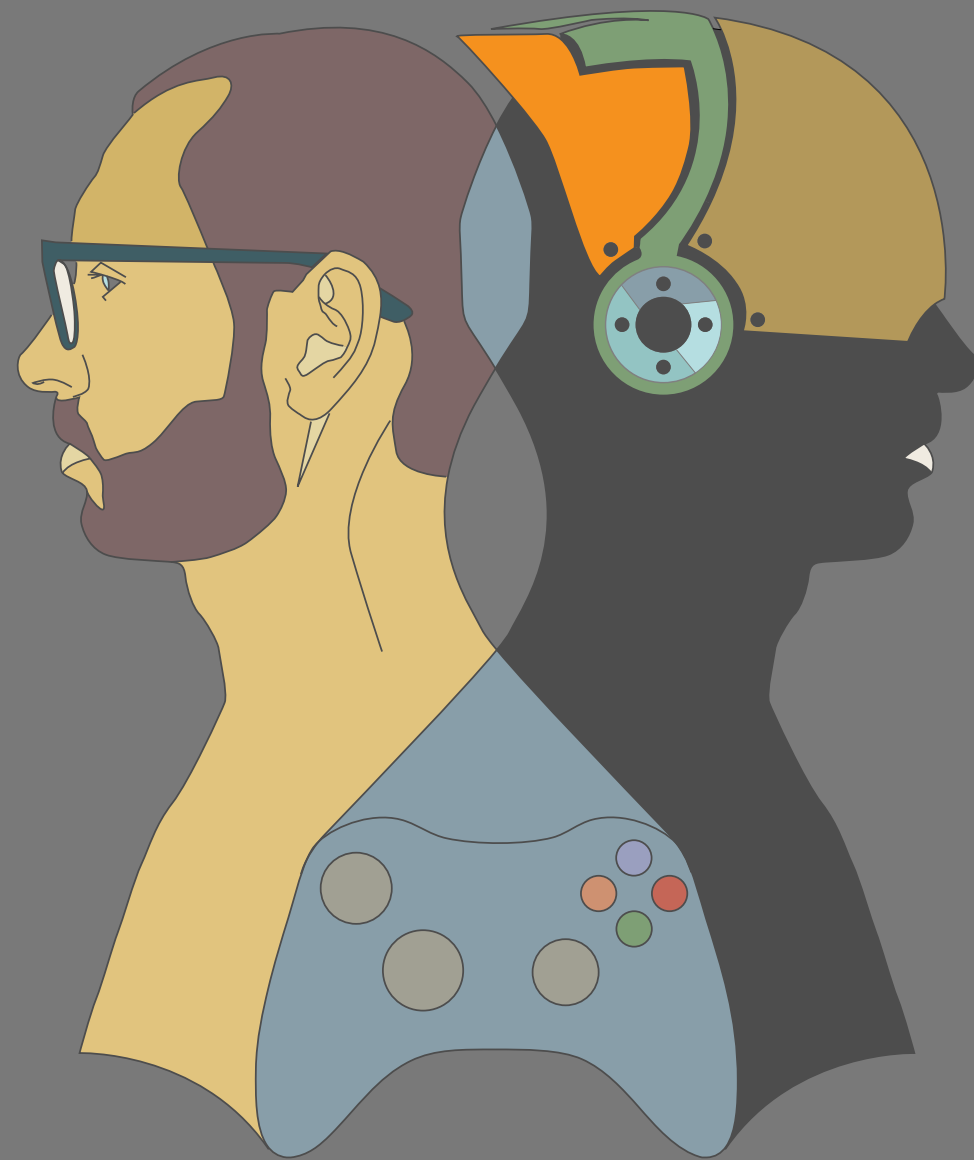


SKENAARIO: PUSKUTRAKTORIONNETTOMUUS

INDIVĖ-OPPEJA

- Organisaatiot käyttävät mielellään teknologioiden trendiarvoa, mutta organisaation toimintatavat voivat vastustaa todellista kehitystä tai käyttöönottoa (mikä on joskus hyväkin asia)
- Käyttäjien osallistaminen suunnitteluun edelleen taka-alalla - piilevät taustaoletukset teknologian käyttökelpoisuudesta ohjaavat kehitystä hassuihin suuntiin (samoin kuin rahoitus)
- Mitä tämä tuote X oikeasti muuttaa prosessissa Y?

VÄITÖSTUTKIMUS: THE LIVED EXPERIENCE OF VIRTUAL ENVIRONMENTS: A PHENOMENOLOGICAL STUDY



Ryhmä: Australialaisia kaasu- ja kemian alan työntekijöitä jotka työskentelevät potentiaalisesti hengenvaarallisissa ympäristöissä

Tutkimusmetodi: Fenomenologinen analyysi:

Päämääränä ymmärtää kokemusta siten kuin se ilmenee, rajaamatta sitä taustateorioilla tai omilla esiolettamuksilla

Vapaat käyttäjien kokemusten kuvaukset

Yleinen löydös ympäristöistä: Käyttäjäkeskeinen suunnittelu edelleen taka-alalla, teknologia ei muuttanut oppimisprosessia kovinkaan paljon



CASE



ΔΡΟΔΗΝ *ΔΟΥΣ*ΔΔ

- Edistetään oppimisanalytiikan monipuolista käyttämistä erityisesti AMKeissa
- Lisätään henkilöstön osaamista oppimisanalytiikasta sekä oppimisanalytiikkaa hyödyntävistä oppimisympäristöistä ja pedagogisista ratkaisuksista
- Kehitetään käytössä olevia digitaalisia ympäristöjä oppimisanalytiikan näkökulmasta
- Tuetaan opiskelijoiden opintopolun rakentumista analytiikan avulla
- Luodaan korkeakouluille suositukset oppimisanalytiikan tehokkaasta käytöstä

FOKUSRYHMÄTÖÖPÖRAJAN KULKU

- Oppimiskäyrän piirtäminen (20 min)
- Reflektiokeskustelu (30 min)
- Ratkaisujen hahmottaminen (20 min)
- Yksityisyys ja oppiminen (15 min)

OPPIMISANALYTIKKA APOA-hanke, ryhmähaastattelu

PIIRRÄ VALITSEMASI KURSSIN OMA OPPIMISKÄYRÄSI. KURSSIN NIMI: _____ PVM _____

Valitse hyvässä muistissasi oleva kurssi. Piirrä kurssista aikajanelle oppimiskäyrä, jonka positiivisella akselilla osoitat hetket, jolloin erityisesti koit oppivasi ja negatiivisella puolella hetket, kun oppiminen ei sujunut. Hetkien kohdalle kuvaa lyhyesti mistä oli kysymys ja mikä auttoi tai esti oppimista. Listaa syitä miksi käyrä lähti nousuun tai laskuun. Aika 15-20 min.

Tällä tasolla oppiminen OK

Kurssin aloitus

Kurssin loppu

HUOMIOITA

- Kehityskohteet löytyvät monesta muusta asiasta kuin mihin yksin oppimisanalytiikalla tai tekoälyllä voidaan vastata, ja ovat usein monimutkaisia ilmiöitä
- Käyttäjät (opiskelijat ja opettajat) ovat olleet paljon innokkaampia vastaamaan, ajattelemaan ja kehittämään, kun heitä on osallistettu avoimeen keskusteluun ja ideointiin
- Kriittinen kehittäminen: "Emme vain yritä todistaa, että tämä kannattaa"
- Lisää: <http://apoa.tamk.fi>



An underwater photograph showing a coral reef in the foreground and a diver in the upper left. A large stream of bubbles rises from the bottom right. The water is clear and blue.


**MUTTA KUINKA OPETTAA
UIMATAIDOTON SUKELTAMAAN
KUN ETTE PUHU SAMAA KIELTÄ?**









A scuba diver is swimming horizontally underwater in clear blue water. The diver is wearing a dark wetsuit, a scuba tank on their back, and fins. Bubbles are visible rising from the diver's breathing apparatus. A white rectangular box with a thin black border is centered over the diver's torso, containing the Chinese characters '一点儿' in a bold, black, sans-serif font.

一点儿

LOPPUTULOS?



AJATUKSIA

- Kehittäminen näyttäisi sujuvan monesti paremmin käyttäjän kontekstin ja "elämismaailman" ehdoilla sen sijaan, että "Kun se typerä käyttäjä/organisaatio vaan tajuais kui hyvä tää on!" -ajatuksella
- Uuden teknologian hyödyntäminen jää helposti yksinkertaistamisen, teknologiadeterminismin ja uutuudenviehätyksen alle ("tää mun magee juttu muuttaa kaiken, koska..."). Kehityskohteet usein monimutkaisia.
- Asiakasta/käyttäjää ei saa heittää syvään päähän, väheksyä tai sättiä jos hän ei uskalla tai osaa ("mikset ruoja osaa uida tai tykkää uimisesta?"). Sen sijaan häntä pitäisi osallistaa, ymmärtää ja tukea.

A wide-angle photograph of a beach at sunset. The sky is filled with soft, colorful clouds in shades of pink, orange, and blue. The sun is low on the horizon, casting a warm glow over the water. In the foreground, a person is walking on the sandy beach towards the water. A small white boat with outriggers is moored near the shore. Another boat is visible further down the beach on the left. The overall mood is peaceful and serene.

KIITOS

MARKO TERÄS
TAMPEREEN AMMATTIKORKEAKOULU
MARKO.TERAS@TUNI.FI
TWITTER: @MARKOTERAS