

> Foorumiesitys, sali 12, torstai 22.4.2010, klo 14.45-15.15

Oppimisympäristöjen 3D: lisäarvoa vai sirkushuveja?

Manninen Tony, LudoCraft Oy

Laakkonen Ilona, Solki / Jyväskylän yliopisto

Virtuaalimaailmat ovat kiehtovia. Sadat miljoonat ihmiset kansoittavat 3D-pelimaailmojen elämyksellisiä areenoita omaksuen moninaisia taitoja ja luoden uusia tapoja ilmaista. Mutta mitä uudet teknologiat merkitsevät oppimiselle? Onko kyse vain mielikuvitukseksista tavasta esittää asioita, vai onko 3D-ympäristöillä tarjottavanaan todellista lisäarvoa?

Virtuaalinen ympäristö vapauttaa käyttäjän monista reaali maailman rajoitteista. Toiminta ei ole sidottu luokkahuoneeseen tai neuvottelutilaan. Miltä tuntuu pitää palaveria aurinkoisella merellä soutuveneessä tai opiskella maailmankaikkeuden saloja kuun kamaralla? Entä millaisia luovia ideoita syntyykään, jos tilan voi täyttää piirroksilla, teksteillä ja esineillä, tai millaista vuorovaikutusta syntyy, jos ympäristö reagoi osallistumiseen yllättävillä tavoilla?

Virtuaalinen identiteetti vapauttaa rikkomaan rajoja. Avatarin kautta toimiminen helpottaa luovien ajatusten ja eriävien mielipiteiden esiintuomista ilman kasvojen menettämisen pelkoa. Avatar mahdollistaa monipuolisen identiteettikirjaston rakentamisen ja identiteetin korostamisen tilanteen ja tarpeen mukaan. Esimerkiksi Pelle Pelottoman lakki päässä voi innovoida ilman rajoitteita, tai kaikille levittäytyvänä pilvimuodostelmana leijailen korostaa taustavaikuttajan roolia. Avatar voi olla vaikka Ozin velho: väriä, ääntä ja tunnelmaa – vain mielikuvitus rajoittaa mahdollisuuksia.

Materiaalin ja tiedon jakaminen ei kolmiulotteisissa ympäristöissä rajoitu pelkkään tekstiin, ääneen, kuvaan ja videoon, vaikka nekin toki toimivat osana virtuaalimaailmaa. 3D tuo uuden ulottuvuuden tiedon rakentamiseen, jäsentämiseen ja esittämiseen. Maailma voi saada muotonsa toiminnasta tai tiedon rakenteista: mitäpä jos tulevaisuuden oppitunti pidetäänkin virtuaalitallassa, joka elää sen mukaan miten opiskelijat työstävät tietämystään aiheesta?

3D-virtuaaliympäristöjen lisäarvo ei ole itsestäänselvyys. Häikäisevät ja elämykselliset järjestelmät vaativat resursseja ja teknologian käyttöönotto vaatii aikaa, energiaa ja uskallusta. Mikäli uutta teknologiaa ja erilaista tapaa esittää sisältöä ei voida perustella käytön näkökulmasta, on niiden tuominen osaksi työ- ja oppimisympäristöjä haastavaa. Parhaimmillaan 3D-maailmojen hyötykäytöllä kuitenkin saavutetaan jotain sellaista, mikä muuten ei olisi mahdollista. Pelkän vanhan toistamisen sijaan tulevaisuuden oppimisympäristöjen rakentajien on kyettävä soveltamaan pedagogista ajattelua uuteen ulottuvuuteen. 3D-teknologia yhdistettynä leikkiin ja pelillisyyteen virittää mielikuvituksen: millainen voisi olla unelmien pelillinen koulutus- ja yhteistyöympäristö?