

Bluemink Johanna (2011). Virtuaalipeliympäristö strategisesti tehokkaan yhteistyön harjoittajana

Yhteisölliselle oppimiselle keskeistä sosiaalista vuorovaikutusta voidaan tukea erilaisten teknologisten sovellusten kautta. Tekstipohjaiset oppimisympäristöt ovat saaneet seurakseen virtuaaliset peliympäristöt, joiden kautta voidaan myös oppia sosiaalisen vuorovaikutuksen taitoja eikä keskittyä pelkästään asiiasältöihin kuten arjen työssä teemme. Pelaamisen avulla osallistujat saavat aktiivisen toimijuuden ja yhdessä oppimisen kokemuksia sekä mahdollisuuden harjoitella strategisesti tehokasta yhteistoimintaa. Nämä ovat jokaiselle tärkeitä taitoja, joihin on tähän mennessä kiinnitetty vain vähän huomiota ajatellen ihmisten oppivan ne automaattisesti tekemällä työtä yhdessä.

Aikuiskasvatus 31(4), 267–274

Bluemink Johanna (2011). Virtual Gaming Environment as a Way to Practise Strategically Effective Collaboration

Social interaction, a key element in collaborative learning, can be facilitated through different technological applications. Alongside text-based learning environments there are now also virtual gaming environments, through which it is possible to learn social interaction skills without concentrating solely on subject matter, as we do in our everyday work. Gaming provides experiences of active agency and collaborative learning as well as an opportunity to jointly practise strategically effective collaboration. These skills, important for everybody, have so far attracted little attention considering the fact that people learn them automatically by collaborating.

Aikuiskasvatus 31(4), 267–274