

## SUMMARIES OF THE SCIENTIFIC ARTICLES

Halttunen Kai (2000) Tiedonhaun peruskurssin opiskelijoiden kokemuksia IRGame -tiedonhakupelistä osana oppimisympäristöä.

- Tietoverkkojen leviäminen tutkimusyhteisöistä kansalaisten jokapäiväiseksi informaatioympäristöksi on tuonut tiedonhaun, tiedon tallennuksen ja tiedonhankinnan kysymykset mielenkiinnon kohteiksi. Tiedonhankinnan ja -haun katsotaan ainakin erilaisissa tietoyhteiskuntahankkeissa kuuluvan kansalaisten moderniin media-lukutaitoon. Tiedonhaku- tai laajemmin tiedonhankinta- sekä tiedonhallintataitojen ohjaamiseen ja soveltuvien oppimisympäristöjen kehittämiseen on kuitenkin kiinnitetty hyvin vähän huomiota. Artikkelissa kuvataan tiedonhaun oppimisympäristön prototyyppi sekä esitetään evaluointitulokset tiedonhakupelin käytöstä yliopistollisessa perusopetuksessa. Tiedonhakupelin tavoitteena on tarjota realistinen ympäristö, jossa voidaan havainnollistaa ja tutkia tiedonhaun perusilmiöitä teksti- ja kuvatietokannoissa. Käyttäjäevaluointi paljastaa sekä tiedonhaun oppimista edistäviä että sitä estäviä tekijöitä. Tiedonhakupelin ominaisuuksia, kuten kyselyn onnistumisesta saatavaa palautetta, hakutuloksen visualisointia, kyselyiden vertailua, dokumenttien selailua sekä opastetoimintoja arvioidaan oppimisen näkökulmasta. Evaluointitulokset tarjoavat pohjan tiedonhaun oppimisympäristön kehittämiseksi. Kehitystyön keskeisiä aineksia ovat hakutehtävien suunnittelu, erilaisten palautemekanismin soveltaminen sekä oppijoiden omien tiedonhakua koskevien käsitysten ja teorioiden yhteisöllinen artikulointi sekä neuvottelu.

Aikuiskasvatus Vol. 20, 3/2000

Halttunen Kai (2000) The experiences of undergraduate IR-students with an Information Retrieval Game as a part of their IR learning environment.

- The expansion of information networks from being tools of the scientific community to being the everyday information environment of all people has renewed interest in issues of information retrieval, storage and acquisition. At least within various information society projects, information retrieval and searches are considered part of a person's modern media literacy. However, very little attention has been given to guidance in information retrieval and, in a wider sense, information acquisition, or to developing learning environments suitable for practicing them. The author describes a prototype of a computer-supported information retrieval learning environment and evaluates the use of an Information Retrieval Game in university undergraduate teaching. The goal of the IR Game is to offer a realistic environment where basic phenomena of information retrieval can be illustrated and studied in text and image databases. An evaluation of user experiences revealed that the IR Game had characteristics which both enhanced and inhibited the learning of IR. From the perspective of learning, the author evaluates different characteristics of the IR Game such as feedback received from a successful query, visualization of search results, comparison of queries, browsing of documents and help functions. The results of the evaluation can be used in the development of an information retrieval learning environment.

Aikuiskasvatus Vol. 20, 3/2000