ETÄOPETUKSEN PÄIVÄ 6.11.2026

Engage XR – Sosiaalinen virtuaalitodellisuus verkkotutkinto-opiskelijan messutapahtumaympäristönä

Kokemuksia ja käytäntöjä sosiaalisen virtuaalitodellisuuden hyödyntämisestä ammattikorkeakoulun verkko-opetuksessa.

Juha Knuuttila, Tmi Juha Knuuttila

Oma taustani

Juha Knuutila

Koulutus

- **VTM, sosiaalityöntekijä 1989**
- **Opettajan pedagogiset opinnot 1995**
- Tuotekehittäjän erikoisammattitutkinto 2012
- TtM opiskelijana Itä-Suomen yliopistossa 2004-. Ikuinen opiskelija?

Työkokemus

- Lastensuojelun sosiaalityö, vuosina 1982-1989
- Sosiaalisihteeri (pienen kunnan sosiaalijohtaja) 1989-1990
- **Sosiaalialan opettajan** (johtaminen 1997-2003) **ura** opistoasteella ja ammattikorkeakoulussa **1990-2026**

Tmi Juha Knuuttila 2021-

- Eläköitymisen jälkeen jatkaminen freelancerina
- **Tietotekniikkaa hyödyntävien oppimisympäristöjen muotoilu (SVR Campus 2026)**
- Sosiaalisen tietotekniikan kouluttaja
- Yrittäjyysvalmentaja
- Viestijä järjestötoiminnassa ja politiikassa

TAUSTAA

Viitekehys ja käsitteet

Sosiaalinen virtuaalitodellisuus

- Ei harjoitella käsillä tehtäviä toimenpiteitä
- Paikka, jossa koetaan sosiaalista läsnäolo
- **Paikka, jossa koetaan ja rakennetaan yhteisöllisyyttä**
- **Paikka, jossa harjoitellaan sosiaalista toimintaa**
- Paikka, jossa **altistutaan toimintaympäristön, avatarien tai pelihahmojen kanssa psyykkiselle ja sosiaaliselle kokemuksille**
- Simulaationäkökulmasta on kysymys **sosiaalisista simulaatioista -** jotka ehkä hyvin paljon helpompia toteuttaa kuin teolliset simulaatiot

Sosionomi (AMK) verkkotutkinto-opiskelija

- Suorittaa koko tutkintonsa, **ilman fyysistä vuorovaikutusta ja läsnäolo luokkakaverien kanssa**
- Perinteinen läsnäolo on toteutunut Zoom- tai Teams kohtaamisten kautta
- Riittääkö tämä, **millaisia tilanteita varten tarvitaan uudenlaisia oppimisympäristöjä**

TAUSTAA

Viitekehys ja käsitteet

Virtuaalitodellisuusmessut 2023–2026

- Toteutettu yhdessä Turun ammattikorkeakoulun sosionomi (AMK) verkkotutkinto-opiskelijoiden kanssa 4. kertaa
- 2023 suomalainen Glue VR-ympäristö
- 2024 Turku AMK opiskelijan rakentama 3D ympäristö
- Kevät 2026 Irlantilainen Engage XR VR-ympäristö

Opintojakso 5 op

- Turku AMK sosionomi (AMK) opetussuunnitelma
- Tutkimus-, kehittämis- ja innovaatio-toiminnan harjoittelu (5 op)
- Noin 30 opiskelijaa
- Tehdään n. 6-7 projektia ammattikorkeakoulun TKI-toiminnalle tai työelämätilaajalle

PEDAGOGINEN TARVE

Miksi messutapahtuma virtuaalitodellisuudessa?

1. Perinteisiä koulumessuja ei voi järjestää verkossa opiskeleville maantieteellisten etäisyyksien vuoksi.

2. Teams tai Zoom ei mahdollista aitoa messukokemusta: **vapaata tutustumista**, **yksilöllistä ajankäyttöä** ja **spontaania kommunikaatiota**.

3. Täytyy löytää jotain uutta: Keväällä 2026 Engage XR tarjoaa tilallisen läsnäolon ja kohtaamisen ulottuvuuden.

PEDAGOGINEN TOTEUTUS

Miten VR-messutapahtumia on toteutettu virtuaalitodellisuudessa?

1

Toteutettiin vuonna **2023** Virtuaalitodellisuusmessut suomalaisella **Gluen VR-alustalla**, vuonna **2024** opiskelijan tekemällä **3D-alustalla ja keväällä 2026** irlantilaisella **Engage XR -alustalla**

2

Messujen valmistelu ja toteutusprosessi kevät 2026

1. Päätös VR-ympäristön valinnasta - joulu-tammikuu - **Miksi Engage XR?**
2. VR-oppimisympäristön hankinta: Sopimus Tmi Juha Knuuttila / Engage XR yhden istunnon käyttöoikeudesta 70:lle käyttäjälle (1.4.-31.11.2026) + 2 yrityslisenssiä hallinnoijan oikeuksilla (1.4.2026-27.2.2027). Rahoitus: 2 yritystä, Turku AMK ja Vaasan AMK (Vaasa käyttää syksyllä 2026)
3. Messuprojektin käynnistäminen 1/2026 opiskelijoiden kanssa: projektitiimi aloittaa: ympäristön opiskelu, messukonseptin käytännön suunnittelu, valmiille messualueelle lisäelementtien tuominen, muiden opiskelijoiden koulutussuunnitelma ja koulutus
4. 4-5/2026. Kaikki opintojakson opiskelijat ottivat Engage XR-ympäristön käyttöön: sovelluksen lataaminen, avattaren tekeminen, ympäristöön tutustuminen, koulutukseen osallistuminen ja oman messupisteen rakentaminen
5. Messujen toteutus 27.5.2026

PEDAGOGINEN TOTEUTUS

SVR EXPO 2026



PEDAGOGINEN TOTEUTUS

SVR EXPO 2026



PEDAGOGINEN TOTEUTUS

SVR EXPO 2026



PEDAGOGINEN TOTEUTUS

SVR EXPO 2026



Sosiaalinen virtuaalitodellisuus ja sosionomi (AMK) lähiopiskelija

Opiskelijat

- Sosionomi (AMK) päiväopiskelijat, 160 opiskelijaa

Opintojakso

- Sosionomien ammattietiikka

Miten Engage VR-alustan käyttö toteutettiin

- Ladattiin sovellus
- Tehtiin käyttäjätunnus
- Tehtiin oma avatar

Mitä tapahtui Engage XR VR-ympäristössä

- Simulaatioharjoitteet pienryhmissä, erilaisissa rooleissa
- Luovat ja toiminnalliset menetelmät
- Vierailijaluento ja kokemuksista kertomista
- Zoom: Engagen marraskuun toimivuus ei ollut varma joten ryhmäesitykset toteutetaan Zoomissa

SWOT

SVR verkkotutkinto-opiskelijan oppimisympäristönä

Vahvuudet

- Verkkoneuvottelua voimakkaampi läsnäolon kokemus
- Toiminta opiskelijalähtöisempää ja joustavampaa kuin verkkoneuvottelussa

Mahdollisuudet

- SVR Campus visio, laajamittainen hyödyntäminen tutkinto-opiskelijoilla ja verkko-opiskelussa
- SVR Community, SVR Simulation, SVR Adventure, SVR Therapy
- DigiVisio 2030
- Tekoäly ja teknologian kehitys

Heikkoudet

- Kehitystyö on hyvin hajautunutta, projektirahat > siirtyykö käytäntöön
- Korkeakouluilla ei käytössä tai tuotekehityksessä SVR ympäristöä
- Sosiaalisen VR:n ja Teollisen VR:n eroja ei tunnisteta

Uhat

- Pedagoginen näköalattomuus
- Juupas-eipäs keskustelu digitaalisen-perinteisen työn- ja opiskelun välillä

Kiitos

Yhteystiedot

- Juha Knuuttila (Tmi Juha Knuuttila)
- Email. juhaknuuttila.fi@gmail.com
- P. 040-7475414
- Kotisivu: http://www.juhaknuuttila.fi, Facebook: https://www.facebook.com/tmijuhaknuuttila

SVR Expo-linkit

- Engage XR ja SVR Expo kokemus / VR-messut keväällä 2026
- Kuvia 27.5.2026 tapahtumasta