

3D-E-Learning in Second Life

Weiterbildung im virtuellen Raum – Anwendungsmöglichkeiten
für Bildungseinrichtungen

Einführungsworkshop

(Präsenzveranstaltung)

20.04.09, 10 bis 16 Uhr in Karlsruhe

Teilnahme kostenfrei

Online-Seminar

6 Termine im April, Mai und Juni 2009

Teilnahmebeitrag 100 Euro

Veranstalter/innen: Regionalbüros der Arbeitsgemeinschaften für berufliche Fortbildung
Karlsruhe, Pforzheim, Mannheim und SLTalk & Partner





Warum Weiterbildung im 3D-Internet?

„Was sich vor vielen Jahren noch wie Zukunftsmusik angehört hat, ist heute längst Realität geworden. Virtuelles Lernen in dreidimensionalen Galerien, Universitäten und archäologischen Stätten. Viele Lehrinstitute und Universitäten haben die virtuelle Online-Welt Second Life (SL) als ein Lernmedium der Zukunft entdeckt.“, schreibt die Bundesagentur für Arbeit. <http://tinyurl.com/c87sdw>

„Lernen lernen“ ist eine Schlüsselkompetenz, die in unserer schnelllebigen und von ständigen technologischen Veränderungen geprägten Zeit zunehmend von Bedeutung ist. E-Learning im 3D-Internet bietet den Lernenden die Möglichkeit, als aktiv Handelnde Teil des Lernprozesses zu werden. Sachverhalte werden erlebbar und fassbar und damit können die Lernprozesse in dieser virtuellen Welt deutlich schneller und effektiver durchlaufen werden als bisher. Ein konkretes Beispiel ist das Erlernen von Sprache im virtuellen Raum: Die Lernenden bewegen sich im Mutterland der Sprache und erleben neben dem Erlernen der Sprache gleichzeitig die Kultur und die Architektur als wären sie selbst Gast in diesem Land.

Die Einsatzmöglichkeiten der virtuellen Welten bzw. des E-Learning sind dabei vielfältig und reichen von erlebbarer Historie bis zum „begehbaren“ Anatomieunterricht.

Zielgruppen

Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter aus Bildungseinrichtungen, die sich mit den Möglichkeiten des E-Learning im 3D-Internet in Second Life vertraut machen wollen.

Ziel

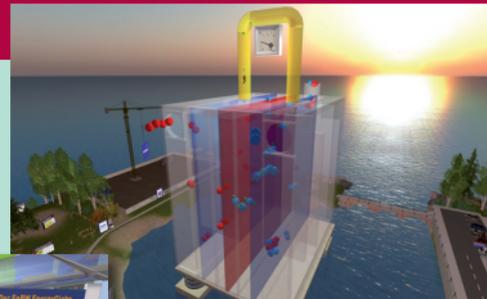
Sie können nach dieser Veranstaltung einschätzen, welche didaktisch-inhaltlichen Möglichkeiten das 3D-Internet auf der Plattform Second Life derzeit für (virtuelle) Bildungsprozesse bietet und wie diese umgesetzt werden können. Sie sind dann in der Lage zu entscheiden, für welche Bildungsangebote sich das 3D-Internet anbietet und haben erste Erfahrungen dazu gesammelt, wie ein Bildungsangebot in Second Life umgesetzt werden kann.



Durchführung

In einer Präsenzveranstaltung erhalten Sie erste Einblicke in die 3D-Welt und einen Überblick über das Online-Seminar in Second Life mit begleitendem Online-Studium über die Lernplattform Moodle. Im Anschluss können Sie dann entscheiden, ob Sie sich verbindlich für das Online-Seminar anmelden wollen.

Im Online-Seminar werden gezielt die Möglichkeiten für Weiterbildungsangebote im 3D-Internet betrachtet. Sie lernen die Instrumente kennen und erproben diese anhand eines eigenen Projektes. Die Projekte werden am Ende des Seminars vorgestellt.





Einführungsworkshop in Karlsruhe Präsenzveranstaltung

20.04.09 Theorieteil: Einführung in das 3D-Internet, Beispiele
10–16 Uhr Praxisteil: Avatar anlegen, registrieren
Karlsruhe Seminarorganisation

Online-Seminar mit Präsenzterminen in Second Life (6 Einheiten á 2 Std.)

23.04.09 Gestaltung eines Avatars, Steuerung, Orientierung,
18–20 Uhr Suche, Kleidung, Kamerasteuerung, Kaufen/Verkaufen
in Second Life, das Transaktions-System, Vergabe
von LindenDollar, Umgang mit digitaler Knete

30.04.09 E-Learning-Beispiele 1: Besichtigung ausgewählter
18–20 Uhr Orte in Second Life (Blutkreislauf, Energiesparhaus
und begehbare Gitarre)

07.05.09 E-Learning Beispiele 2: Besichtigung weiterer
18–20 Uhr Learning-Einrichtungen und Learning-Anwendungen
in Second Life

14.05.09 Vorstellung diverser Tools, Moderationstechniken, White-
18–20 Uhr boards, Präsentationspanel, Definition der Projekte

20.05.09 Zwischenbesprechung Projekte, Hilfestellung,
18–20 Uhr Problembesprechung

10.06.09 Präsentation der Projekte
18–21 Uhr

Add on in Moodle

23.04.– Der Zugang zur Lernplattform Moodle und den semi-
10.06.09 narbegleitenden Unterrichtsmaterialien zum selbstor-
ganisierten Lernen ist für die Teilnehmenden jederzeit
möglich.



Technische Voraussetzungen für das Online-Seminar

- Internetverbindung: Kabel oder DSL ohne Firewall-Einschränkungen
- Betriebssystem: XP oder Vista
- Prozessor des Computers: 1.5 GHz (XP), 2 GHz (Vista) 32bit (x86) oder besser
- Arbeitsspeicher des Computers: 1 GB oder mehr
- Bildschirmauflösung: 1024x768 Pixel oder höher
- Grafikkarten:
 - NVIDIA Grafikkarten (6000 Serie: 6700, 6800/ 7000 Serie: 7600, 7800, 7900/ 8000 Serie: 8400, 8500, 8600, 8800/ GeForce Go: 7400, 7600, 7800, 7900)
 - ATI Grafikkarten (X800, X900, X1400, X1500, X1600, X1700, X1800, X1900, X2600, X2900, X3650, X3850)
- Grafikkarten für Vista (erfordert die neuesten Treiber):
 - NVIDIA Grafikkarten (7000 Serie: 7600, 7800, 7900/ 8000 Serie: 8500, 8600, 8800/ GeForce Go Serie: 7600, 7800, 7900)
 - ATI Grafikkarten (X1600, X1700, X1800, X1900, x2600, x2900, x3650, x3850)



Anmeldung ...

bei
Regionalbüro für berufliche Fortbildung Pforzheim
Tanja Traub, Tel. 07231/201-170, Fax 07231/201-270, traub@pforzheim.ihk.de

... zum Einführungsworkshop am 20. April 2009

Anmeldung bis 6. April 2009

Hiermit melde ich mich zur Veranstaltung am 20.04.2009 verbindlich an.

Name, Vorname

Firma/Institution

Telefon/Fax

E-Mail

Datum und Unterschrift

Nach Eingang der Anmeldung erhalte ich eine Bestätigung.
Die Teilnahme am Einführungsworkshop ist kostenlos.

Anmeldung ...

bei
Regionalbüro für berufliche Fortbildung Pforzheim
Tanja Traub, Tel. 07231/201-170, Fax 07231/201-270, traub@pforzheim.ihk.de

... zum Online-Seminar ab 23. April 2009

Anmeldung bis 21. April 2009

Hiermit melde ich mich zur Veranstaltung ab 23.04.2009 verbindlich an.

Name, Vorname

Firma/Institution

Telefon/Fax

E-Mail

Datum und Unterschrift

Nach Eingang der Anmeldung erhalte ich eine Rechnung.
Teilnahmebeitrag 100 Euro pro Person.



Veranstalter/innen

Regionalbüros der Arbeitsgemeinschaften in

Baden-Baden/Rastatt, Karlsruhe

Leitung: Ute Braun
ute.braun@internationaler-bund.de

Heidelberg, Mannheim, Neckar-Odenwald, Sinsheim

Leitung: Beatrice Winkler
b.winkler@rb-mannheim.de

Calw, Mühlacker, Pforzheim

Leitung: Tanja Traub
traub@pforzheim.ihk.de

SLTalk & Partner

Agentur für Second Life und Virtuelle Welten
Homburger Straße 29
65197 Wiesbaden
www.sltalk.de und www.sltalk-partner.de