



3D-E-Learning in Second Life

Weiterbildung im virtuellen Raum

– Anwendungsmöglichkeiten für Bildungseinrichtungen

- Einführungsworkshop
am 05.11.09, 11:00 bis 16:00 Uhr in Stuttgart
Kostenfrei bei verbindlicher Anmeldung
- Online-Seminar
6 Termine im November 2009 bis Januar 2010 in Second Life
Die Teilnahmegebühr beträgt 350.- Euro (inkl. MwSt.)

Veranstalter: SLTalk & Partner

E-Learning 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://3.ly/vGx>

„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.

Einführungsworkshop

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.

Online-Seminar in Second Life

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



Einführungsworkshop

Präsenzveranstaltung in Stuttgart

05.11.2009
11.00–16.00 Uhr

Theorieteil: Einführung in das
3D-Internet, Beispiele
Praxisteil: Avatar anlegen, registrieren
Seminarorganisation

09.12.2009
18.00–19.30 Uhr

Unterstützung und Betreuung der
Projektarbeit, sowie Beratung

16.12.2009
18.00–19.30 Uhr

Feinschliff und Abschluß der Projektarbeit

13.01.2010
18.00–21.00 Uhr

Präsentation der einzelnen Projekte
vor dem Arbeitskreis „E-Learning in virtuellen
Welten“

Online-Seminar

6 Termine in Second Life

18.11.2009
18.00–19.30 Uhr

Kommunikation, Teleportation,
Avatargestaltung, Exkursion

25.11.2009
18.00–19.30 Uhr

Kamerafunktion, Inventar, Transaktions-
system, Suchfunktion, Exkursion

02.12.2009
18.00–19.30 Uhr

Projektgruppen bilden, Projektdefinition mit
Anleitung und Beratung

Add on in Moodle

18.11.2009–13.01.2010

Der Zugang zur Lernplattform
Moodle und den seminarbegleitenden
Unterrichtsmaterialien zum selbstor-
ganisierten Lernen ist für die Teilneh-
menden jederzeit möglich.

Technische Voraussetzungen für das Online-Seminar

- Internetverbindung: Kabel oder DSL ohne Firewall-Einschränkungen
- Betriebssystem: XP, Vista oder Mac
- Prozessor des Computers: 1.5 GHz (XP), 2 GHz (Vista) 32bit (x86) oder besser
- Arbeitsspeicher des Computers: 1 GB oder mehr
- Bildschirmauflösung: 1024 x 768 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/ Ge Force Go Serie: 7600, 7800, 7900)
 - ATI Grafikkarten
(X1600, X1700, X1800, X1900, x2600, x2900, x3650, x3850)
- Headset und Computermaus sind unbedingt erforderlich.

Computertest möglich unter: <http://3.ly/GGi>



Anmeldung für den Einführungsworkshop

Anmeldung bei:

SLTalk & Partner, Agentur für Second Life und Virtuelle Welten

Andreas Mertens, Fax: 06 11 - 99 38 010, Telefon: 06 11 - 1 81 77 39, E-Mail: anmeldung@sltalk.de

Anmeldung bis Freitag, dem 30.10.2009

Hiermit melde ich mich zur Veranstaltung am 05.11.2009 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 zum Online-Seminar

Anmeldung bei:

SLTalk & Partner, Agentur für Second Life und Virtuelle Welten

Andreas Mertens, Fax: 06 11 - 99 38 010, Telefon: 06 11 - 1 81 77 39, E-Mail: anmeldung@sltalk.de

Anmeldung bis Mittwoch, den 11.11.2009

Hiermit melde ich mich zur Veranstaltung zum Online-Seminar ab dem 18.11.2009 verbindlich an.

Name, Vorname

Firma/Institution

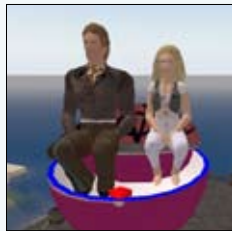
Telefon/Fax

E-Mail

Datum und Unterschrift

Nach Eingang der Anmeldung erhalte ich eine Rechnung.

Die Teilnahmegebühr beträgt 350.- Euro (inkl. MwSt.).



Veranstalter:

SLTalk & Partner

Agentur für Second Life
und Virtuelle Welten
Homburger Straße 29
65197 Wiesbaden



www.sltalk.de und www.sltalk-partner.de

Partner:

MFG Baden-Württemberg mbH

Breitscheidstraße 4
70174 Stuttgart



**Innovationsagentur
für IT und Medien**

<http://www.mfg-innovation.de>

Arbeitskreis E-Learning

Homburger Straße 29
65197 Wiesbaden

<http://3.ly/kybernethik1>

