

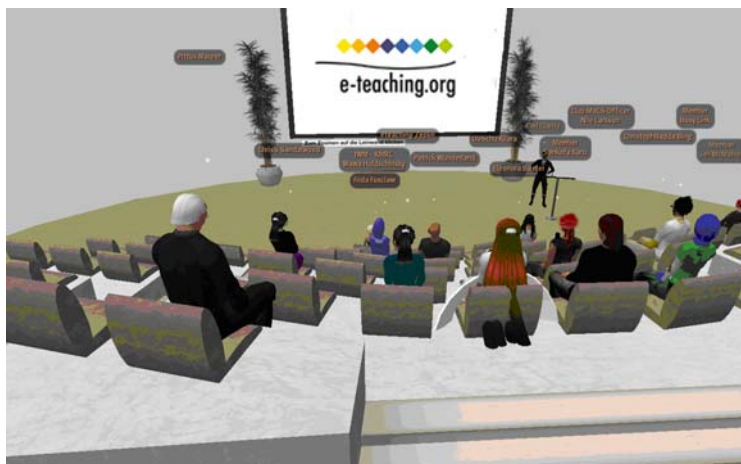
Pressemitteilung 03/2009

Institut für Wissensmedien

Second Life: Wie niedrigschwellig ist das Medium?

Im Rahmen einer virtuellen Podiumsdiskussion am Montag, 26.01.2009, 14:00 Uhr lädt e-teaching.org dazu ein im Rahmen des Themenspecials „Medienkompetenz“ mit Experten über die Anforderungen und Potenziale von Second Life für die Bildung zu diskutieren.

Tübingen, 12.01.09. Obwohl der Hype um Second Life schon wieder abzunehmen scheint, gibt es eine ganze Reihe von Anwendungen gerade im Bildungsbereich. An etlichen Hochschulen wird erprobt, ob die Verlagerung von Veranstaltungen in die virtuelle Lernwelt Second Life didaktisch einen Mehrwert erbringen kann. Fragt man allerdings Studierende, so haben nur wenige bereits Erfahrung mit diesem neuen Medium. Auch viele Lehrende stehen Second Life kritisch gegenüber. Unter dem Blickwinkel Medienkompetenz stellt sich dabei sofort die Frage: Was muss ich als Hochschullehrender eigentlich an Kapazitäten und Kompetenzen investieren, um sinnvolle Anwendungen in Second Life umsetzen zu können? Welche Anforderungen und Potenziale bietet Second Life?



Das Informationsportal e-teaching.org lädt am Montag, 26.01.2009 um 14.00 dazu ein, mit Experten diese und weitere Fragen im Rahmen einer virtuellen Podiumsdiskussion auf der Second Life-Insel des Instituts für Wissensmedien zu diskutieren. Alle drei Gäste auf dem Podium beschäftigen sich sowohl aus wissenschaftlicher Perspektive mit dem Thema Second Life als auch indem sie Veranstaltungen in Second Life durchführen und so praktische Erfahrung sammeln.



Dr. Nadine Ojstersek lehrt an der Universität Duisburg-Essen im Online-Studienprogramm Educational Media und Präsenz-Studiengang Diplom-Pädagogik. Sie beschäftigt die Frage, inwiefern es sinnvoll ist, vorhandene mediendidaktische Konzepte und Methoden auf Virtuelle Welten zu übertragen (oder aber neue Konzepte zu entwickeln) und welche Kriterien hierfür relevant sind.



Dennis Schäffer ist Mitarbeiter im Projekt E-Learning 3D der Universität Bielefeld. Ziel des Projekts ist es, die spezifischen Potenziale und Schwächen des Einsatzes von Multi User Virtual Environments (MUVE) wie Second Life für virtuelle Lehr- und Lernprozesse zu erforschen und für die Bildungspraxis nutzbar zu machen. Für Studierende der Fakultät für Erziehungswissenschaft werden daher Vorlesungen, Seminare und Sprechstunden in der Online-Repräsentanz veranstaltet.



Dipl.-Psych. Johannes Moskaliuk ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Angewandte Kognitionspsychologie und Medienpsychologie der Universität Tübingen. Er hat den Aufbau einer Präsenz des IWM in Second Life begleitet. Im Rahmen eines Fallarbeit-Seminars erprobte er die Nutzung der Virtuellen Welt als Versuchsumgebung für psychologische Studien.

Die Veranstaltung wird moderiert von Dr. Joachim Wedekind (e-teaching.org).

Zur Teilnahme an der Podiumsdiskussion benötigen Sie einen Second Life Client und den Zugang zur IWM-Insel, wo die Veranstaltung stattfindet:

<http://slurl.com/secondlife/KMRC/216/104/23>

Eine Einführung in die Virtuelle Welt bietet folgende Beschreibung auf der IWM-Seite:

<http://www.iwm-kmrc.de/secondlife/>

Weitere Informationen zu den Online-Events von e-teaching.org finden Sie unter

<http://www.e-teaching.org/community/communityevents>

Kontakt & weitere Information

Ansprechpartner: Simone Haug

Institut für Wissensmedien, Konrad-Adenauer-Str. 40, 72072 Tübingen

Tel.: 07071/979-108, Fax: 07071/979-105, e-Mail: s.haug@iwm-kmrc.de

Das Institut für Wissensmedien

Das Institut für Wissensmedien (IWM) in Tübingen erforscht das Lehren und Lernen mit innovativen Technologien. Rund 45 Wissenschaftler/-innen aus Psychologie, Erziehungswissenschaft und Medientechnik arbeiten hier interdisziplinär an Forschungsfragen zum individuellen und kooperativen Wissenserwerb in medialen Umgebungen.

Für nähere Informationen besuchen Sie uns bitte im Internet unter www.iwm-kmrc.de.

Die Leibniz-Gemeinschaft

Zur Leibniz-Gemeinschaft gehören zurzeit 86 Forschungsinstitute und Serviceeinrichtungen für die Forschung. Leibniz-Institute arbeiten auf den Gebieten der Lebens-, Natur-, Ingenieur- und Umweltwissenschaften ebenso wie in Wirtschafts-, Sozial- und Raumwissenschaften sowie Geisteswissenschaften.

Leibniz-Institute arbeiten strategisch und themenorientiert an Fragestellungen von gesamtgesellschaftlicher Bedeutung. Bund und Länder fördern die Institute der Leibniz-Gemeinschaft daher gemeinsam. Die Leibniz-Institute beschäftigen etwa 14.000 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, davon sind ca. 6500 Wissenschaftler, davon wiederum 2500 Nachwuchswissenschaftler.

Näheres unter www.leibniz-gemeinschaft.de