

Lernen mit virtuellen Welten (am Beispiel Second Life) Programm

Universität Innsbruck
Schöpfstraße 3
14. November 2007

<i>Zeit</i>	<i>Vortrag</i>	
09:00 – 09:15	<p>Begrüßung Vizerektorin für Lehre und Studierende ao.Univ.-Prof. Dr. Margret Friedrich</p> 	
09:15 – 10:00	<p>Bernd Schmitz, Rheinische Fachhochschule Köln <i>Grundinformationen zu Second Life</i></p> <p><u>Abstract:</u> E-Learning in Second Life, Beispiele unterschiedlicher Institutionen, Erklärung von geeigneten bzw. ungeeigneten Lehr-Themen in der virtuellen Welt, aufzeigen von Grenzen und persönliche Erfahrungen.</p> <p><u>Zur Person:</u></p>  <p>Bernd Schmitz ist Multimediadozent an einem der innovativsten akademischen Hochschulgänge in Deutschland: Medien-wirtschaft an der Rheinischen Fachhochschule Köln. Er lehrt Multimedia, Web 2.0 und virtuelle Welten. Im Jahr 2006 hat er die erste deutsche Hochschule in Second Life aufgebaut. Die virtuelle Dependence der RFH ist auch noch heute ein sehr hochfrequentierter Second Life-Standort mit unterschiedlichen Facetten. Durch seine zahlreichen Kooperationen und Beratungsverträge mit Medienbetrieben, Agenturen und Unternehmen zum Thema Second Life, berichtet Bernd Schmitz seinen Studenten praxisnah.</p>	
10:00 – 10:30	<p>Mag. Martina Jelinek, Fachhochschulstudiengänge Burgenland <i>Wissensaustausch und Wissensvermittlung in SL</i></p> <p><u>Abstract:</u> Sind virtuelle Welten wie Second Life als Medium für nachhaltigen Wissensaustausch und Wissensvermittlung zu gebrauchen oder taugen sie nur für Pornographie und Marketing? Diese Frage motivierte eine Gruppe von Studierenden und Lehrenden am Masterstudiengang Angewandtes Wissensmanagement der Fachhochschulstudiengänge Burgenland, im Rahmen der Lehrveranstaltung „Online Moderation und Kommunikation“, zu einer Forschungsinitiative. Seit dem Sommersemester 07 begeben sich Studierende in der Rolle als ForscherInnen in die Onlinewelt, um dort, mit Hilfe qualitativer Erhebungsmethoden, obige Frage beantworten zu können.</p>	

	<p><u>Zur Person</u></p>  <p>Mag. Martina Jelinek ist Hochschullehrerin und Blended Learning Projektleiterin am Masterstudiengang Angewandtes Wissensmanagement</p>	
10:30 – 11:00	<p>Dr. Eva Pfanzer, Institut für Zeitgeschichte, Universität Innsbruck <i>Eine Hose ist eine Hose ist eine Hose.</i> <i>Zur Kritik am Second Life</i></p> <p><u>Abstract:</u></p> <p>Ist Second Life eine Plattform für Kinderpornografie und nicht mehr? Versuch einer Kategorisierung von Kritiken an virtuellen Welten; Relevanz von solchen Kritiken für Bildungseinrichtungen; Verteidigungsstrategien namhafter Institutionen als Aushängeschilder für die Seriosität ihres Parallellebens (Harvard Law School, Massachusetts Institute of Technology); Trend der Universitäten zum Auftritt in virtuelle Welten.</p> <p><u>Zur Person:</u></p>  <p>Eva Pfanzer, Universitätsassistentin am Institut für Zeitgeschichte der Universität Innsbruck, seit 1999 am Institut; geb. in Bozen/Südtirol 1969; Studium der Geschichte und Fächerkombination an der Universität Innsbruck; Mag. phil. 1995; Dr. phil. 2006; Master of Arts an der Eastern Illinois University, Charleston/Illinois, USA 1994; Forschungsschwerpunkte: Regionalgeschichte (Südtirol/Tirol), Technik- und Kommunikationsgeschichte, jüdische Geschichte, neue Medien in den Geisteswissenschaften, Historical GIS, historische Tourismusforschung, Oral History.</p>	
11:00 – 11:45	Pause	
11:45 – 12:30	<p>Ass.jur. Iris Speiser, Universität des Saarlandes Campus Saarbrücken <i>Second Life aus der Perspektive der rechtswissenschaftlichen Lehre</i></p> <p><u>Abstract:</u></p> <p>Zum einen besteht große Unsicherheit über den geltenden Rechtsrahmen in Second Life, was zu zahlreichen, vielfach unwissend begangenen Rechtsverstößen führt.</p> <p>Zum anderen können virtuelle Welten in der Lehre als Ergänzung zum reinen Online-Learning eingesetzt werden - sowohl als Kommunikationsplattform als auch zur Umsetzung spezieller, auf das jeweilige Studienfach abgestimmten Lehr- und Lernkonzepte. Als Beispiel aus der juristischen Lehre wird das Konzept eines so genannten Moot Court vorgestellt, mit dem Gerichtsverhandlungen unter Beteiligung der Studierenden realitätsnah simuliert werden können.</p>	

Zur Person:



Seit 1997 Mitarbeiterin am Institut für Rechtsinformatik der Universität des Saarlandes mit Schwerpunkt Online-Recht und Gewerblicher Rechtsschutz (rechtsinformatik.de). Mitwirkung bei diversen Projekten des Instituts, z.B. Juristisches Internetprojekt Saarbrücken (www.jura.uni-sb.de), Homepage des BVerfG (bundesverfassungsgericht.de), remus – Rechtsfragen von Multimedia und Internet in Schule und Hochschule (remus.jura.uni-sb.de). Seit 1998 regelmäßig bei diversen Bildungseinrichtungen als Referentin und Online-Tutorin zu Rechtsfragen von Internet und Multimedia tätig.

12:30 – 13:00

Prof. Frank Kappe, TU Graz
Dipl.-Ing. Dr.techn. Martin Ebner, TU Graz

Dynamische Virtualität in der virtuellen Welt

Abstract:

An der Technischen Universität Graz beschäftigt sich eine kleine Forschergruppe am Institut für Informationssysteme und Computer Medien (IICM) in Zusammenarbeit mit dem Institut für Architektur und Medien (IAM) und der Arbeitsgruppe Vernetztes Lernen (Zentraler Informatikdienst) mit der Frage, wo Second Life und ähnliche Dienste tatsächlich Mehrwerte und Verbesserungen in der Hochschullehre bringen könnte.

Nach dem Ausloten der derzeitigen technischen Möglichkeiten und der Studie zahlreicher vorhandener Anwendungsbeispiele lässt sich festhalten, dass eine große Chance in der Anwendung virtueller Welten in all jenen Bereichen liegt, die in einer realen Welt nicht abbildbar sind. Anstatt reale Bauwerke nachzubilden, können virtuelle Bauwerke mit Eigenschaften versehen werden, die es ermöglichen, reale Schranken zu überwinden und damit zu einer Erweiterung bestehender Möglichkeiten führen. Unter dem Leitsatz „Dynamische Virtualität in virtuellen Welten“ wurden Ideen entwickelt, die in einer Welt von morgen von entscheidender Bedeutung sein könnten.

Der Einsatz im Bereich des Lehrens und Lernens scheint mannigfaltig, wobei aber technologische Schranken noch zu überwinden sind. Die TU Graz versucht durch eine gezielte Vorgangsweise sich auf diese zukunftsweisende Technologie einzulassen, stets unter dem Gesichtspunkt eines praktikablen und sinnhaften Einsatzes. Es gilt die Grenze des Realen zu überwinden und nicht eine Realitätsabbildung zu schaffen, um tatsächlich von Mehrwerten sprechen zu können. Im Vortrag sollen diese Ideen und Ansätze präsentiert und diskutiert werden, und Prototypen zeigen den geplanten Einsatz.

Zur Person:



Frank Kappe schloss sein Studium der technischen Mathematik an der TU Graz 1988 ab, und begann am IICM als Assistent zu arbeiten. Im Rahmen seiner Dissertation (Doktorat 1991) entwickelte er das Systemdesign und einen Prototypen eines damals neuartigen, Internet-basierenden Informationssystems ("Hyper-G"), und koordinierte in der Folge als Leiter der Forschungsgruppe Hypermedia am IICM dessen Weiterentwicklung bis 1996. Als Web-Pionier der ersten Stunde (u.a. Betreiber des ersten österreichischen WWW-Servers im September 1991, zu einer Zeit als es weltweit nur 12 WWW-Server gab) und Erfinder des Content-Management-Systems publizierte er in der Folge etwa 60 Artikel bei einschlägigen Journalen und Konferenzen und hielt etwa ebenso viele Vorträge, bevor er sich schließlich 1996 für das Fach Angewandte

Informationsverarbeitung an der TU Graz habilitierte. Ab 1997 widmete Frank Kappe sich in der von ihm mitgegründeten Firma Hyperwave der kommerziellen Verwertung der Ideen von Hyper-G. Seit 1.1.2006 ist Frank Kappe der "Styria-Professor für zukunftsweisende Medientechnologien" an der TU Graz.

Zur Person:



Martin Ebner studierte an der TU Graz Bauingenieurwesen und war anschließend als Assistent am Institut für Betonbau und am Institut für Bauinformatik als Wissenschaftlicher Assistent tätig. Neben der Lehrtätigkeit, schrieb er eine Dissertation mit dem Titel „eLearning im konstruktiven Ingenieurbau“. Seit September 2006 leitet er die Arbeits-gruppe Vernetztes Lernen an der TU Graz.

Neben der Etablierung von e-Learning Aktivitäten ist sein Hauptforschungsinteresse der Einsatz von Web 2.0 Technologien in der Hochschullehre. Er ist seit 2003 Delegierter der TU Graz im Forum Neue Medien Austria und auch Mitglied der OCG-Arbeitskreise Forum eLearning, sowie Human Computer Interaction & Usability Engineering (HCI&UE). Er gründete das Projektes iVISiCE (<http://ivisice.tugraz.at>) und das BauWiki (<http://bauwiki.tugraz.at>) und ist verantwortlich für die Inbetriebnahme des auf ELGG basierenden TUG LearnLand (<http://tugll.tugraz.at>). Martin Ebner verfasste zahlreiche Publikationen rund um diese Themen und betreibt auch einen Blog zum Thema e-Learning (<http://elearningblog.tugraz.at>).

13:00 – 13:30

Markus Grohsmann
Institut für Strategisches Management, Marketing und Tourismus

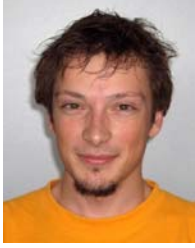
ui2campus – Blended Learning mit Second Life

Abstract:

Der „ui2campus“ ist ein Projekt des Instituts für Strategisches Management, Marketing und Tourismus das zum Ziel hat, das emergente Medium „virtuelle Welten“ auf dessen Potentiale für Forschung, Lehre, und Marketing zu untersuchen.

Der ui2campus ist eine perspektivische Simulation der Umgebungsphysik des SoWi Gebäudes unserer Universität. Diese Plattform erfüllt bereits heute weitgehend die funktionalen Anforderungen von Lehre, Betreuung und Administration. Büros für Sprechstunden mit Professoren und Seminarräume für Workshops sind ebenso vorhanden wie ein Hörsaal, in dem bis zu 40 Teilnehmer mit ihren virtuellen Avataren aktiv an Lehrveranstaltungen teilnehmen können. Zudem werden derzeit spielerische Aktivitäten auf dem ui2campus getestet, die zum Ziel haben, eine belebte Student Community auf dem ui2campus zu entwickeln.

Unsere Präsentation stellt den ui2campus und seine Visionen vor, berichtet über erste Erfahrungen mit der Lehre in der virtuellen Welt und gibt Anstöße zur Diskussion.

	<p><u>Zur Person</u></p>  <p>Markus Grohmann studiert Internationale Wirtschaftswissenschaften Spezialisierung Marketing; er ist Diplomand am Institut für Strategisches Management, Marketing und Tourismus. Titel der Diplomarbeit: The ui2campus Action Research Project. Designing the Cross Reality University.</p>	
13:30 – 14:00	Abschlußdiskussion	