



Ein Treffpunkt und ein Ort zum Lernen für geographisch weit verteilte Studenten und Ausbilder: Die Open University in Second Life



„Als ich mich einloggte, war es wie eine Offenbarung. Natürlich habe ich von da an Second Life sofort in meine Lehrmethoden mit aufgenommen.“

-- Anna Peachey, Tutorin am Centre for Open Learning für Mathematik, Wissenschaft, Computerwissenschaft und Technologie

Zusammenfassung:

Gegründet durch eine Royal Charter (Königliche Satzung) im Jahr 1969, ist die Open University (OU) heute die größte Universität in Großbritannien und als einzige Universität widmet sie sich dem Ziel der Öffentlichkeit qualitativ hochwertige Universitätsbildung durch ein zukunftsorientiertes Fernstudium anzubieten. Über 2 Millionen Menschen haben an der Open University studiert. Im Moment befinden sich über 150.000 Studierende im Grundstudium und über 30.000 Studierende sind im Hauptstudium in OU-Programme eingeschrieben. Für die 70 Prozent der Studenten, die einen Vollzeitjob mit ihrem Studium vereinbaren, ist ein flexibler Stundenplan von höchster Priorität. Obwohl es nur einen physischen Campus gibt, in Milton Keynes, England, können OU-Studenten, die außerhalb des Milton Keynes-Einzugbereichs leben, durch Seminare vor Ort, postalische oder telefonische Unterweisung, das Internet oder jetzt auch in Second Life am Unterricht teilnehmen. Der OU-Campus bietet etwas ganz neues und aufregendes für diese unterschiedliche und weit zerstreute Studentenschaft, nämlich die Möglichkeit andere in einer virtuellen Gemeinschaft zu treffen und in der virtuellen Welt mit anderen zusammen zu arbeiten und zu leben.

Innerhalb von 7 Tagen erfasste die OU 130 Besucher, die insgesamt 216 Stunden auf dem virtuellen Campus, Open Life, verbrachten.



Wie alles anfing: Intensives Fernstudium ohne lange Anfahrtswege

Ziel der OU ist es „weltweit führend zu sein im Design, Inhalt und Angebot eines unterstützten öffentlichen Fernstudiums. Dies wird gewährleistet durch akademische Forschung,



„Wenn die Themen der Inseln mit den Lehrinhalten übereinstimmen, dann sind sie ein hilfreiches Instrument, um anfängliche Skespsis zu überwinden und Kreativität zu fördern.“

– Dr. Shailey Minocha,
Professorin für Mensch-
Computer Interaktion an der
OU

pädagogische Innovation und kollaborative Partnerschaft.“ Aus diesem Grund waren die OU-Mitarbeiter seit Jahrzehnten ganz vorne dabei, wenn es um Innovationen in Sachen Fernstudium und e-Learning ging. Die zukunftsorientierte Ausbilderin Jacquie Bennett von der OU war die erste, die eine neue Dimension für Ausbildung entdeckte: Second Life. Zwei Jahre später wurde die erste OU-Insel der Öffentlichkeit vorgestellt.

Anna Peachey, Tutorin am Centre for Open Learning für Mathematik, Wissenschaft, Computerwissenschaft und Technologie sagte, ihre Kollegin glaube, dass diese Entdeckung eine wichtige neu entwickelte Technologie mit enorm großen Potential für die traditionelle Bildung sei. „Jacquie sagte mir immer wieder, dass ich mir Second Life ansehen sollte. Im Oktober

2006 habe ich es dann endlich getan. „Als ich mich einloggte, war es wie eine Offenbarung. Natürlich habe ich von da an Second Life sofort in meine Lehrmethoden mit einbezogen.“

Bevor sie in Second Life unterrichtete, fuhr Frau Peachey, die im ländlichen Devon lebt, jeden Samstag morgen mit dem Auto 1,5 Stunden bis zu ihrem Klassenzimmer. Von 18 Studenten kamen vielleicht 3 oder 4. In Second Life kommen nun zwischen 10 und 15 Studenten pro Sitzung, womit sich die Teilnehmerzahl verdreifacht hat. Und keiner muss mehr Pendeln.

Gut durchdachte Planung, um die Studenten in die virtuelle Welt einzuführen

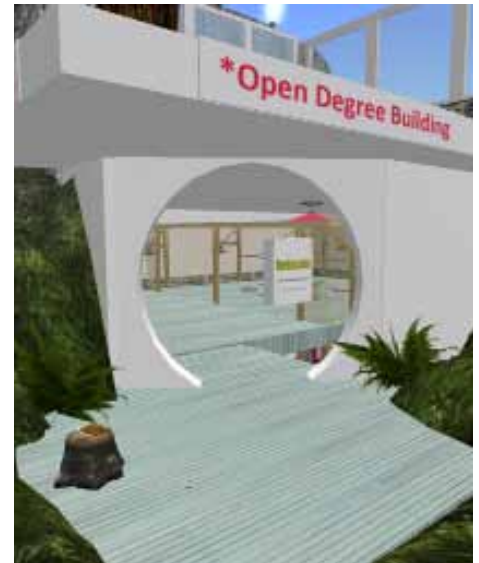
Dr. Shailey Minocha, Professorin für Mensch-Computer Interaktion an der OU hat ausführliche Interviews in Second Life durchgeführt. Sie entdeckte, dass ein schrittweiser Übergang vom bekannten zum fantastischen der beste Weg ist, um Studenten mit der virtuellen Welt vertraut zu machen.

Neue Besucher des OU-Campus werden im „The NOUbie Center“ begrüßt (ein Wortspiel aus „Newbie“, der Bezeichnung für neue Second Life Einwohner und OU, der Abkürzung für Open University). Freiwillige aus der Studentenschaft helfen „NOUbie“-Studenten dabei, sich in Second Life und in den sechs OU-Bereichen zurecht zu finden: Open Life, Open



Life Ocean, Open Life Village, FIT Island und Deep Think I & II.

Frau Peachey erklärt: „Studenten erklären sich dazu bereit, als „Buddys“ (Ansprechpartner) auszuwirken, und es ist immer mindestens ein „Buddy“ in-world. Wenn Sie also am NOUbie-Gebäude ankommen und Hilfe brauchen, klicken Sie einfach auf ein aktives Bild. Dann wird eine IM verschickt und der Buddy kommt zu Ihnen.“



Das Open Life Village: Virtuelle Studentenwohnungen, um soziale Kontakte zu fördern

Der virtuelle Campus der OU traf auf solche Begeisterung, dass Frau Peachey das Open Life Village baute, um der Nachfrage nach Studentenwohnungen nachzukommen. Es wurde offiziell im April 2009 eröffnet. „Mir fiel auf,



Frau Minocha führt Studenten auch in Bereiche außerhalb des OU-Campuses, wie zum Beispiel die Insel „Virtual Hallucinations“, auf der Psychologie-Studenten erfahren können, wie Patienten geistige Erkrankungen oder Störungen erleben.

„Wenn die Themen der Inseln mit den Lehrthemen übereinstimmen“, so Frau Minocha, „dann sind sie ein hilfreiches Instrument, um anfängliche Skespis zu überwinden und Kreativität zu fördern.“



dass Leute oft in-world ein Zuhause haben möchten, sei es ein Haus oder eine Wohnung. Deshalb entschied ich mich dafür, Wohnräume anzubieten,



„Als ich mich einloggte, war es wie eine Offenbarung. Natürlich habe ich von da an Second Life sofort in meine Lehrmethoden mit aufgenommen.“

– Anna Peachey, Tutorin am Centre for Open Learning für Mathematik, Wissenschaft, Computerwissenschaft und Technologie

die Studenten kostenlos für kurze Zeit mieten können, wenn sie zuerst in Second Life starten.“ Hieraus entstand schnell eine Gemeinschaft, die Wohnräume für längere Zeit mieten wollte und so wurde eine neue Insel gebaut, um diesen Wünschen nachzukommen. Sechzig Räume wurden schnell vermietet und es gibt eine Warteliste mit Studenten, die auch Wohnräume mieten möchten.

Die Studenten haben Second Life nicht nur als ihr Klassenzimmer und ihr Zuhause angenommen, sondern auch als Veranstaltungsort für von Studenten geplante Ereignisse. Jährlich finden über 200 OU-Events und Konferenzen in Second Life statt.

Natürlich geht es bei Bildung nicht nur um Klassenzimmer und Auditorien. Es geht darum, Freundschaften und professionelle Netzwerke aufzubauen. Und solche Beziehungen gedeihen am

Pub „Open Arms“, die Wohnhäuser und der Strand sind alle zu beliebten Treffpunkten geworden, wo die Studenten miteinander Zeit verbringen.

Sogar Lehrer können in Second Life etwas lernen

Der Erfolg von Second Life unter den Studenten machte die Personalabteilung von OU darauf aufmerksam, dass Second Life auch für Personalschulungen verwendet werden kann. Der stellvertretende Direktor der Abteilung Personalentwicklung an der OU, Steph Broadribb, arbeitet zusammen mit Chris Carter, Projektleiter der Personalabteilung, an einem Programm, mit dem das Personal lernen soll, effektiv Feedback zu erhalten und zu geben.

„Zuvor war es schwierig Gruppen dazu zu bewegen, Rollenspiele selbstbewusst durchzuführen.“ sagte



besten in einer sozialen Umgebung. Bei vielen OU-Studenten handelt es sich um Berufstätige und Pflegepersonal, viele Studenten sind körperlich behindert. Für sie ist es wichtig, dass sie an einer Gemeinschaft mit Gleichgesinnten von zuhause aus teilhaben können. Die Dorfweiese, der

Herr Broadribb. „Viele Leute wollten in der realen Welt nicht daran teilnehmen und machten einfach nicht mit. Mit Second Life spielen die Teilnehmer bei den Rollenspielen mit viel Energie mit. Oft möchten Sie am Ende des Rollenspiels noch weiterspielen!“



Nach dem Pilot-Workshop im September 2008 sagten Teilnehmer, dass sie noch nie so viel darüber nachgedacht hatten, wie sie sich ausdrückten und in heiklen Situationen sich verhalten. Seitdem wurden noch drei weitere Personalentwicklungs-Events durchgeführt und es sind noch mehr in der Planung.

Die OU-Ansätze zu Contextual Learning fallen auf fruchtbaren Boden

Rollenspiele könnten auch Lehrinhalte für Entwicklungshelfer vereinfachen. Frau Peachey und Helen Yanacopulos, Dozentin für Internationale Entwicklung, haben zusammen einen Artikel mit dem Titel „Integrating Second Life in Humanitarian and Development Training“ veröffentlicht. Er handelt darüber, wie eine reale und eine virtuelle Lernumgebung in Second Life für Entwicklungshelfer in ihrem Open University-Kurs „Umgang mit Konflikten: Werkzeuge, Fähigkeiten und Dialoge“ eingesetzt werden können. Sie glauben, dass Rollenspiele in Second Life den

Links

- Eine Zusammenfassung der OU-Programme in Second Life: <http://www.open.ac.uk/colmsct/activities/details/detail.php?itemId=478b5caf2c3f7>
- Um Open Life zu besuchen: <http://slurl.com/secondlife/Open%20Life/104/37/25>
- Um Open Life Village zu besuchen: <http://slurl.com/secondlife/Open%20Life%20Village/84/57/30>



Studenten helfen, Ihre Verhandlungs- und Kooperationsfähigkeiten besser zu entwickeln und so in realen Situationen besser mit Problemen umgehen zu können.

Das Training von Entwicklungshelfern in Kampf- oder Katastrophensituationen ist ungeheuer teuer und eine logistische Herausforderung. Frau Peachey und Frau Yanacopulos legen nahe, dass Trainingsprogramme in Second Life eine neue Form von tiefgehendem, kosteneffektivem Lernen darstellen können. „Die Studenten sind in der Lage Ihre eigenen Einstellungen und Meinungen loszulassen. Gut durchdachte Rollenspiele können sie dazu anregen, Ihre Meinungen und Handlungen weit über ihre Persönlichkeit und bekannte Situationen hinaus in einer sicheren Umgebung zu erkunden.“

Die OU ist jetzt bereits seit 4 Jahren in Second Life präsent und plant Erweiterungen. Sie ist Beweis dafür, dass Lernen in der virtuellen Welt für Studenten, Lehrkörper und Uni-Verwaltung zu eindrucksvollen Erfolgen und Resultaten führt.



Über Second Life und Linden Lab

Second Life, die weltweit führende 3-D-Technologie-Plattform, wurde von Linden Lab im Jahr 2003 entwickelt und auf den Markt gebracht. Benutzer, Einwohner genannt, können Inhalte selbst erstellen, mit anderen kommunizieren, Unternehmen gründen, mit anderen zusammenarbeiten und andere ausbilden. Eine ständig wachsende in-world Wirtschaft, in der im Jahr 2008 Geschäfte im Wert von 360 Millionen US\$ abgewickelt wurden, und eine breitgefächerte Anwenderbasis, die Konsumenten, Ausbilder, medizinische Wissenschaftler und große Unternehmen mit einschließt, trugen dazu bei, dass Second Life weltweit zu einer der größten Plattformen für Anwender-erzeugten Inhalt wurde.

Linden Lab wurde 1999 vom Vorstandsvorsitzenden Philip Rosedale gegründet. Der Firmen-Hauptsitz befindet sich in San Francisco. Das Unternehmen entwickelt revolutionäre, tiefgreifende Technologien, die die Art und Weise, wie Menschen kommunizieren, interagieren, lernen und Inhalte erstellen, verändert. Linden Lab ist ein gewinnträchtiges Unternehmen in Privatbesitz. Angeführt von CEO Mark Kingdon verfügt es über mehr als 300 Mitarbeiter in den USA, Europa und Asien.

Linden Lab

945 Battery Street
San Francisco, CA 94111

Kontaktinfo

Für weitere Informationen

besuchen Sie unsere deutsche Webseite:

<https://de.secondlife.com>

besuchen Sie unsere Enterprise-Webseite:

www.secondlifegrid.net/education

besuchen Sie unseren Land-Store:

<http://secondlife.com/land/index.php?lang=de>

besuchen Sie unser Blog:

<https://blogs.secondlife.com/community/community/education>

folgen Sie uns bei Twitter

<http://twitter.com/ClaudiaLinden>

E-Mail-Adresse: business@lindenlab.com