



# Læring i Second Life. Tipp-topp eller flipp-flopp?



- Erfaringer fra undervisning i Second Life
- Demonstrasjon av Virtuetl Campus

**Høgskolen i Molde**

**Bjørn Jæger**

[bjorn.jager@himolde.no](mailto:bjorn.jager@himolde.no)

[www.himolde.no](http://www.himolde.no)

**Högskolan i Kalmar**

**Alastair Creelman**

[alastair.creelman@hik.se](mailto:alastair.creelman@hik.se)

[www.hik.se](http://www.hik.se)



# Kamimoprojektet



Molde University College



Bryan Carter  
Alastair Creelman  
Bjørn Jæger  
Judith Molka-Danielsen  
David Richardson

University of Central Missouri  
Högskolan i Kalmar  
Högskolan i Molde  
Högskolan i Molde  
Högskolan i Kalmar

Takk til Norgesuniversitetet!



# Vad är Second Life?

- **Virtuell värld som ägs av företaget Linden Labs**
- **Alla miljöer skapade av invånarna själva**
- **12 miljoner registrerade invånare**
- **Avatarer**
- **Egen ekonomi (\$ Linden)**
  - över \$1 miljon per dag i virtuell handel
- **Kommunikation via ljud, chatt och IM**
- **<http://secondlife.com>**



# Vad gör man i SL?

- **En hel värld att utforska**
- **Bli vem eller vad du vill!**
- **Umgås**
- **Köp och sälj**
  - fastigheter, mode, möbler, konst
- **Nöjesliv**
- **Kultur**
  - konst, musik, film, ballet
- **Utbildning**
  - Över 200 universitet redan aktiva
- **Plus en hel del mer!**





# Varför SL?



- **Social dimension till nätbaserad utbildning**
- **Arena där distans- och campusstudenter kan träffas**
- **Mycket kreativ miljö**
- **Möjligheter till rollspel**
- **Kan driva virtuella företag och projekt**
- **Lätt att få kontakter med omvärlden**
  - språkutbildning, kultur
- **3D webb**



# Kamimo - mål



- Skapa fungerande och stimulerande lärmiljöer i SL
  - Kamimo Island, Virtual Montmartre
- Testa och utvärdera olika utbildningsaktiviteter i S
  - Kurser, öppna föreläsningar, projektarbete, möten
- Testa och utvärdera hur man bäst kan använda SL för att främja samarbete
  - Institutioner, lärosäten, näringslivet
- Testa befintliga verktyg i samspel med den virtuella miljön



# Kamimo 2007

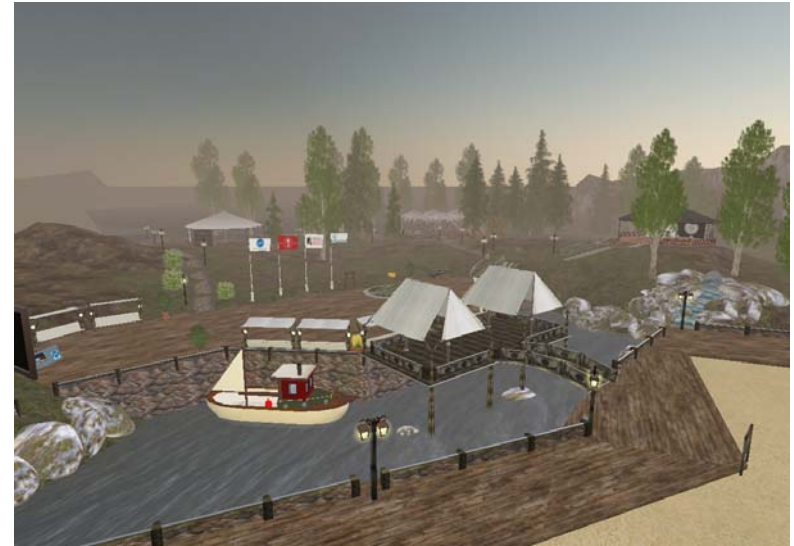


## Vår-Sommar

- Planering (inkl studentinput)
- Inköp av mark i SL
- Terraformning och byggnad

## Höst

- Öarna öppna till allmänheten
- Pilotkurs i socialengelska
- Studentprojektarbete i SL
- Öppna föreläsningar
- Samarbete med andra lärosäten
- Stor medieuppmärksamhet





# Kamimo 2008



- **Fortsatt finansiering av Norgesuniversitet**
- **Koppling till näringslivet**
- **Kurser som använder SL som lärmiljö**
  - Muntlig framställning på engelska
  - 3D design
- **Fortsatt samarbete med andra lärosäten**
  - Lunds Universitet, Mittuniversitet, Högskolan i Skövde, Högskolan i Jönköping, Uppsala Universitet, Bergen Universitet, Oslo Universitet



# DEMO



SECOND®  
LIFE



# Læring i Second Life.

## Tipp-topp eller flipp-flopp?

***MERK: De etterfølgende lysarkene ble det ikke tid til å vise på konferansen.***



# Tipp-topp!



1. Gir en unik følelse av tilstedeværelse
2. Gir kostnadseffektive læringsmiljø
3. Noen typer kunnskap skaffes best ved praktisering



# Flipp-flopp!

1. Second Life er **ikke** en Web 2.0 applikasjon
  - er ikke "klientløs", krever PC med korrekt grafikkort, krever bredt bredbånd, er lukket, skalerer dårlig,...
2. Second Life har (foreløpig) ikke støtte for sjekk av sann identitet
3. Grafikken/3D modellene er primitive
4. ...



# SLs framtid?



- Pionjärfasen har varit spännande
  - kller application?
- Sällan mer än 60 000 inne samtidigt i SL
  - klarar LL en mångfördubbling?
- Många misslyckade satsningar
  - saknar klar strategi för etablering
- Lag och ordning eller anarki?
  - vem styr, vem bestämmer?
- Kräver mycket av användaren
  - uppdateringar, kraftfulla datorer
- 3D webb?

# Rollespill om innkjøp ved Høgskolen i Molde våren 2008 – i samarbeid med DnBNOR





# *Er Second Life en Web 2.0 applikasjon?*

## *Web 2.0 test v/Tim O'Reilly*



What is Web 2.0 by Tim O'Reilly 09/30/2005

<http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>

- **Klientløs?** **NEI**
- **Unike data?** **NEI**
  - Som øker i verdi jo flere som bruker dem
- **Tillitt til at brukerne skaper verdiene?** **JA**
- **Utnyttes kollektiv intelligens?** **TJA**
- **Programvare utover enkeltenheter?** **JA**
- **Lettvektsmodeller** **TJA**
  - Brukergrensesnitt, utviklingsmodeller og forretningsmodeller. Dele ikke kontrollere.



# Länkar



- Kamimoprojektet  
<http://kamimo-islands.blogspot.com>
- Second Life  
<http://secondlife.com> - allmänt om SL  
<http://secondlifegrid.net> - SL tillämpningar
- SimTeach  
[www.simteach.com/wiki/index.php?title=Second\\_Life\\_Education\\_Wiki](http://www.simteach.com/wiki/index.php?title=Second_Life_Education_Wiki)
- Second Life, uses in education  
<http://sleducation.wikispaces.com/educationaluses>
- Sloodle  
[www.sloodle.org](http://www.sloodle.org)
- Second Life News Network  
[www.slenn.com](http://www.slenn.com)
- Second Life Cable Network  
<http://slcn.tv/>
- New World Notes  
<http://nwn.blogs.com>
- NMC Campus Observer  
<http://sl.nmc.org>



# NOSocializing

<http://nosoproject.com/>

