

Anna Jakubiec

Szkoły Towarzystwa Szkolnego im. M. Reja

## **Rozwój polskiego e-learningu w Second Life<sup>1</sup>**

*Projekty e-learningowe realizowane są za pośrednictwem różnorodnych środków. Popularność zyskuje również zastosowanie w procesie edukacji trójwymiarowych światów. Niniejsze opracowanie służy przedstawieniu konkretnych przykładów polskiej, rozwijającej się, działalności w sferze edukacji w elektronicznym środowisku Second Life.*

Wiele znanych uczelni i organizacji edukacyjnych na całym świecie wykorzystuje Second Life (w skrócie SL) w swoich projektach edukacyjnych. Uniwersytety, takie jak Princeton, Ohio, Edinburgh, Stanford czy Harvard<sup>2</sup>, to tylko kilka spośród wielu uczelni, które wdrożyły programy szkół w elektronicznym środowisku SL. Polska społeczność (około 8 tys. rezydentów) również nie pozostaje bierna wobec możliwości rozwoju e-learningu w Second Life. Swoje projekty w SL prowadziły do tej pory m.in. Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie<sup>3</sup>, Szkoła Języków Lingualand czy Uniwersytet Jagielloński. Powstał również niezależny projekt Academia Electronica (AE), który uzyskał akceptację UJ na prowadzenie aktywności e-learningowej. W wyniku tych działań zrodziła się potrzeba powstania inicjatywy, która zrzeszyłaby polskich rezydentów zainteresowanych ideą e-learningu w Second Life.

### **Centrum E-Edukacji w Second Life**

W lipcu 2009 r. na terenie polskiej wyspy startowej Polish Community<sup>4</sup> powołane zostało do życia Centrum E-Edukacji (CEE) – inicjatywa, która ma za zadanie zgromadzić osoby zainteresowane tematem edukacji i wspomagać polskie projekty edukacyjne w SL.

---

<sup>1</sup> Second Life jest nazwą zastrzeżoną przez Linden Lab.

<sup>2</sup> Źródło: <http://secondlifegrid.net/slfe/education-use-virtual-world>, [02.11.2009]

<sup>3</sup> Opis eksperymentu UMCS: A. Wodecki, R. Moczadło, *Projekty dydaktyczne w środowisku Second Life – relacja z eksperymentu*, [w:] M. Dąbrowski, M. Zając (red.), *E - edukacja – analiza dokonań i perspektyw rozwoju*, Fundacja Promocji i Akredytacji Kierunków Ekonomicznych, Warszawa 2009, [http://www.e-edukacja.net/piata/e-edukacja\\_5.pdf](http://www.e-edukacja.net/piata/e-edukacja_5.pdf), [02.11.2009]

<sup>4</sup> Polish Community jest prospołecznościowym, działającym non-profit projektem utrzymywanym przez osoby prywatne. Wyspa startowa należy do oficjalnie uznanego przez Linden Lab spisu Gateway Communities.

### ***Założenia i cele***

Nadrzędnym celem Centrum E-Edukacji jest aktywna promocja edukacji w SL. Organizowane cyklicznie spotkania mają za zadanie przybliżyć ich uczestnikom szeroki wachlarz możliwości dla edukacji, którymi dysponuje środowisko Second Life.

Dyskusje i warsztaty prowadzone przez osoby zaangażowane w prace Centrum obejmują swą tematyką m.in. ścieżki edukacyjne Second Life, analizę korzyści i problemów występujących w środowisku SL, sposoby pomocy obecnym i przyszłym edukatorom SL czy poznawanie organizacji edukacyjnych funkcjonujących w Second Life.

Usytuowanie siedziby CEE na wyspie startowej Polish Community pozwala zintegrować nowych i obecnych rezydentów, których zainteresowania dotyczą e-learningu.

### ***Osiągnięcia i plany***

Podczas czteromiesięcznej działalności Centrum przewodnicząca Derka Polik (sieciowe imię autorki opracowania) wraz z inicjatorką przedsięwzięcia Identity Euler zorganizowały kilka spotkań, m.in.:

- wizytę w siedzibie International Society for Technology in Education (ISTE) w Second Life,
- spotkanie z zaproszonym gościem AgileBill Firehawk, przedstawicielem Rockcliffe University,
- dyskusje skupione wokół tematów znaczenia edukacji w SL oraz sposobów pomocy nowym edukatorom w SL,
- warsztaty dotyczące wykorzystania SLOODLE w działalności edukacyjnej w Second Life.

Realizacja opisanego powyżej przedsięwzięcia jest procesem długoterminowym. Należy bowiem mieć na uwadze trudności, jakie pojawiają się ze względu na prowadzenie projektu w wirtualnej rzeczywistości. Z pewnością, jedną z barier może okazać się technologia, która wymaga określonych umiejętności pozwalających na działanie w Second Life. Dlatego Centrum E-Edukacji współpracuje z grupą Polish Community Mentors<sup>5</sup>, której członkowie mają za zadanie pomagać nowym rezydentom SL.

---

<sup>5</sup> PC Mentors jest grupa wolontariuszy działających na Wyspie Startowej Polish Community, która oferuje nowym rezydentom pomoc w pierwszych chwilach pobytu w Second Life.

Obecnie inicjatywa CEE pozostaje w fazie stałego rozwoju. Poszukiwane i kształtowane są nowe ścieżki dla polskiej edukacji w Second Life. Współpraca i wspomaganie nowych polskich projektów edukacyjnych w SL to priorytetowy plan na przyszłość, który będzie się rozwijał w miarę potrzeb i zainteresowania rezydentów.

### **Przykład projektu edukacyjnego w Second Life – Academia Electronica**

Academia Electronica (AE) została powołana w październiku 2007 roku. Na podstawie porozumienia z deweloperem Second Poland jej pierwsza siedziba znajdowała się w Second Kraków. Uczelnia jest interdyscyplinarną, niezinstytucjonalizowaną, otwartą placówką o charakterze akademickim, *zorientowaną na wieloaspektowy ogląd (dokonywany z perspektywy filozofii, kulturoznawstwa, socjologii, psychologii oraz innych dyscyplin) problematyki środowiska elektronicznego potraktowanego jako rzeczywistość człowieka. Tak zdefiniowany profil w sposób szczególny nakierowuje obserwację i rozważania na fenomeny związane z egzystencją ludzi w świecie Second Life. Celem Akademii jest utworzenie cyklu otwartych wykładów i moderowanych dyskusji poświęconych następującej tematyce:*

- *postępującej implementacji człowieka w środowisko elektroniczne, w którym odnajduje on pełnię swojej egzystencji,*
- *przemianom, jakim w środowisku elektronicznym podlega język oraz sposoby jego użycia, nowym strategiom komunikacyjnym, jakie wylaniają się w elektronicznym świecie,*
- *analizie złożonej sieci relacji jakie wiążą człowieka i technologię<sup>6</sup>.*

*Jej działalność ma charakter non-profit i odbywa się z akceptacją władz Uniwersytetu Jagiellońskiego<sup>7</sup>.*

Na początku swojej działalności Academia była miejscem prowadzenia otwartych wykładów i dyskusji. Jednak w roku akademickim 2008/2009 przeobraziły się one w pierwszy, wśród polskiej społeczności Second Life, 30-godzinny kurs uniwersytecki, zatytułowany: *Środowisko elektroniczne jako rzeczywistość człowieka*, a prowadzony w ramach projektu *Międzyuczelnianych kursów w Sieci<sup>8</sup>*. Dziesięciu absolwentów pochodzących z trzech różnych ośrodków akademickich, po pozytywnym zaopiniowaniu pracy pisemnej przez Patrona Akademii Sidey'a Myoo (dr hab. Michał Ostrowicki),

---

<sup>6</sup> Academia Electronica, <http://www.secondlife.waw.pl/news.php>, [02.11.2009].

<sup>7</sup> M. Ostrowicki, *Dydaktyka w środowisku elektronicznym 3D*, „e-mentor” 2009, nr 1, [http://www.e-mentor.edu.pl/artukul\\_v2.php?numer=28&id=614](http://www.e-mentor.edu.pl/artukul_v2.php?numer=28&id=614), [02.11.2009].

<sup>8</sup> Informacja o kursie została zawarta w Katalogu kursów Instytutu Filozofii UJ, <http://www.iphils.uj.edu.pl/?l=pl&p=2&r=17&s=6&k=438>, [02.11.2009].

otrzymało wpisy do fizycznych indeksów. Kilkoro słuchaczy wygłosiło w ramach kursu własne referaty. Autorka opracowania jest pierwszą absolwentką Akademii, będąc jednocześnie studentką Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach. W ramach kursu w AE poprowadziła warsztaty *Nauczyć się żyć, czyli ścieżki edukacyjne w elektronicznej rzeczywistości*.

Obecnie Academia Electronica zmieniała miejsce swojej siedziby. Ze względu na wstrzymanie projektu Second Poland AE została przeniesiona na wyspę Polish Community, na której z woli inicjatorów podejmowane są działania proedukacyjne. Od października 2009 r. ruszyła kolejna edycja kursu *Środowisko elektroniczne jako rzeczywistość człowieka*. Na kurs zostało przyjętych ponad 30 zgłoszeń studentów z różnych uczelni. Wzrasta też liczba referatów wygłaszanych przez samych studentów pod kierunkiem merytorycznym Patrona Akademii. Projekt rozwija się i zdobywa coraz większe zainteresowanie. Dzięki lokalizacji w pobliżu polskiej wyspy startowej możliwa jest współpraca zarówno z grupą Polish Community Mentors, jak i bliski kontakt z Centrum E-Edukacji, czy innymi formami aktywności polskiej społeczności w obrębie Polish Community.

### **Podsumowanie**

Przedstawione w opracowaniu przykłady pokazują zasadność działalności polskiej społeczności w Second Life w sferze rozwoju e-learningu. Wraz ze wzrostem liczebności rezydentów rodzą się potrzeby dostosowania realizowanych w elektronicznym środowisku projektów. Ze względu na „cyfrowe pokolenie”, które w edukacji korzysta z różnorodnych źródeł i posługuje się wieloma narzędziami, warto stworzyć odpowiednie warunki rozwoju nowych gałęzi e-edukacji.

### **Bibliografia**

M. Ostrowicki, *Dydaktyka w środowisku elektronicznym 3D*, „e-mentor” 2009, nr 1, [http://www.e-mentor.edu.pl/artukul\\_v2.php?numer=28&id=614](http://www.e-mentor.edu.pl/artukul_v2.php?numer=28&id=614).

A. Wodecki, R. Moczadło, *Projekty dydaktyczne w środowisku Second Life – relacja z eksperymentu*, [w:] M. Dąbrowski, M. Zajac (red.), *E - edukacja – analiza dokonań i perspektyw rozwoju*, Fundacja Promocji i Akredytacji Kierunków Ekonomicznych, Warszawa 2009, [http://www.e-edukacja.net/piata/e-edukacja\\_5.pdf](http://www.e-edukacja.net/piata/e-edukacja_5.pdf).

## **Netografia**

Web 2.0 w edukacji. Edukacja w Web 2.0,

<http://www.enauczanie.com/media/3d/przyklady/akademia-electronica>.

Instytut Filozofii UJ, <http://www.iphils.uj.edu.pl/?l=pl&p=2&r=17&s=6&k=438>.

Polish Community, <http://www.polishcommunity.com.pl/>.

Academia Electronica in Second Life, [www.secondlife.waw.pl/news.php](http://www.secondlife.waw.pl/news.php).

Secondo Life GRID, <http://secondlifegrid.net/slfe/education-use-virtual-world>.

## **Abstract**

*The E-learning projects are realized with the usage of different resources. Consequently, the virtual worlds are gaining more and more popularity in the field of education. This paper presents the examples of Polish education's activities in an electronic collaborative environment called the Second Life.*

## **Nota o autorce**

Autorka jest absolwentką Kolegium Nauczycielskiego w Bielsku-Białej. Obecnie studentka Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach. Nauczycielka w Szkole Podstawowej nr 2 Towarzystwa Szkolnego im. M. Reja w Bielsku-Białej. Od półtora roku zajmuje się tematyką e-learningu w wirtualnym świecie Second Life. Pod sieciowym imieniem Derka Polik jest przewodniczącą Centrum E-Edukacji oraz należy do grupy Polish Community Mentors w Second Life; jest też pierwszą absolwentką kursu organizowanego w roku akademickim 2008/2009 przez Academia Electronica – *Środowisko elektroniczne jako rzeczywistość człowieka*.