

VILNIAUS LICĖJUS

Tomas Šiaulys

„Second Life“ taikymas švietime

Tarptautinė konferencija
„Mokymosi bendruomenė ir antrosios kartos
saityno (Web 2.0) technologijos“

VILNIUS 2010

Apie „Second Life“

- Nemokamai internetu prieinamas virtualusis pasaulis (pasitelkiant atviro kodo žiūryklę).
- Sukurtas ir 2003 šleistas „Linden Lab“.
- Prieinamas nuo 18 metų.
- „Teen Second Life“ prieinamas nuo 13 iki 17 metų.

„Second Life“ struktūra

- 2 daļys: „Teen Second Life“ ir „Second Life“
- Pseudoportretai (angl. k. avatars)
- rūšys: pagrīndīnē žemē (angl. k. Mainland)
 salos (privati žemē)

„Second Life“ pseudoportretai



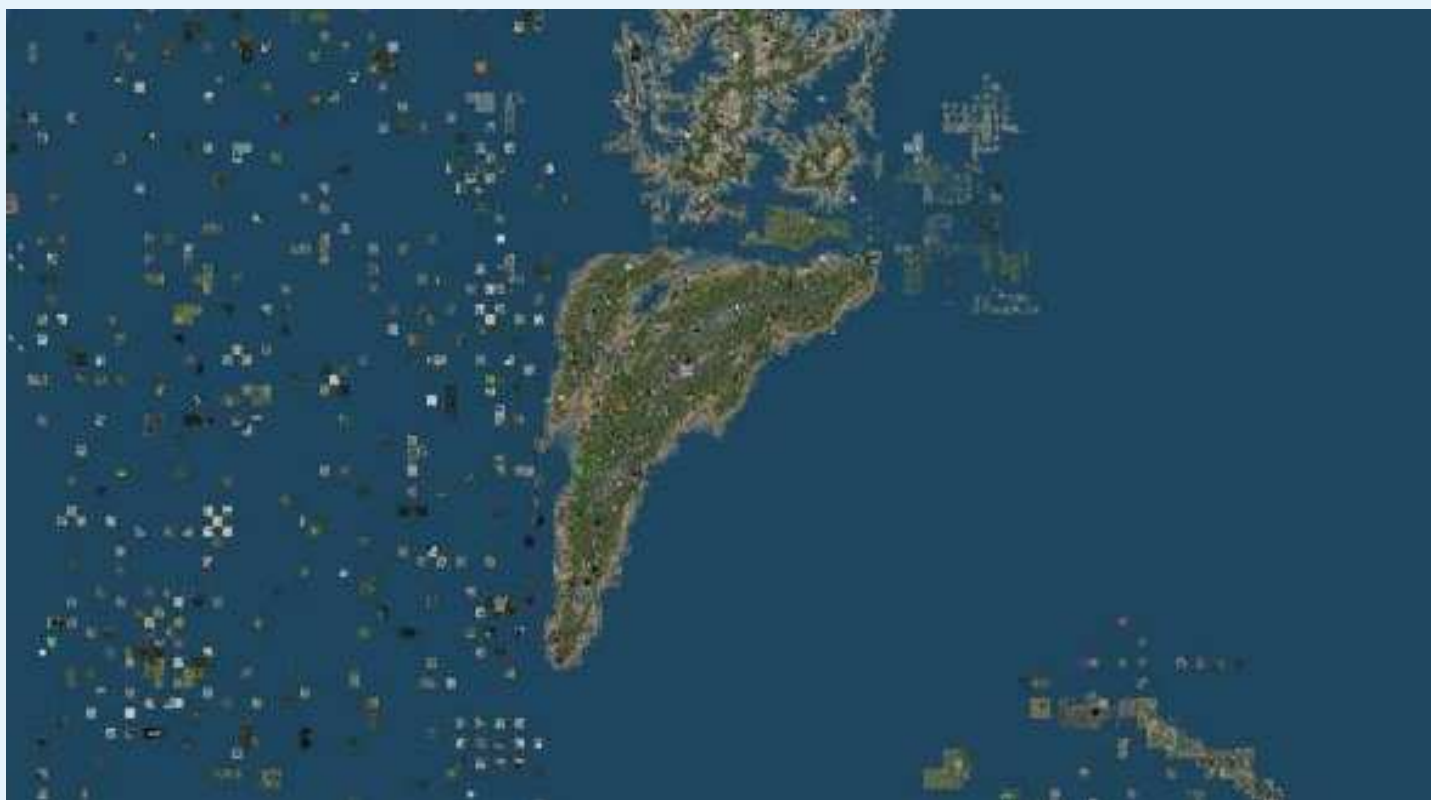
1. Pseudoportretai

„Second Life“ pseudoportretai



2. Klaus Schwab pseudoportretas

„Second Life“ struktūra



3. Dalis „Second Life“ žemėlapis

Ką galima rasti „Second Life“?

- virš 31000 lankomų vietų
- virš 300 universitetų
- muziejų, laboratorijų, žaidimų, mokyklų, ambasadų, religinių bendruomenių, parduotuvių, gyvo garso koncertų salių ir t.t.

„Second Life“ pavyzdžiai



4. Teslos muziejus „Nemo Trilogy“ srityje

„Second Life“ pavyzdžiai



5. Žaidimas „Devils Labyrinth“ „MadPea“ srityje

„Second Life“ pavyzdžiai



6. Atlikėjos „Keiko“ gyvo garso koncertas

„Second Life“ taikymas švietimui (pavyzdžiai)

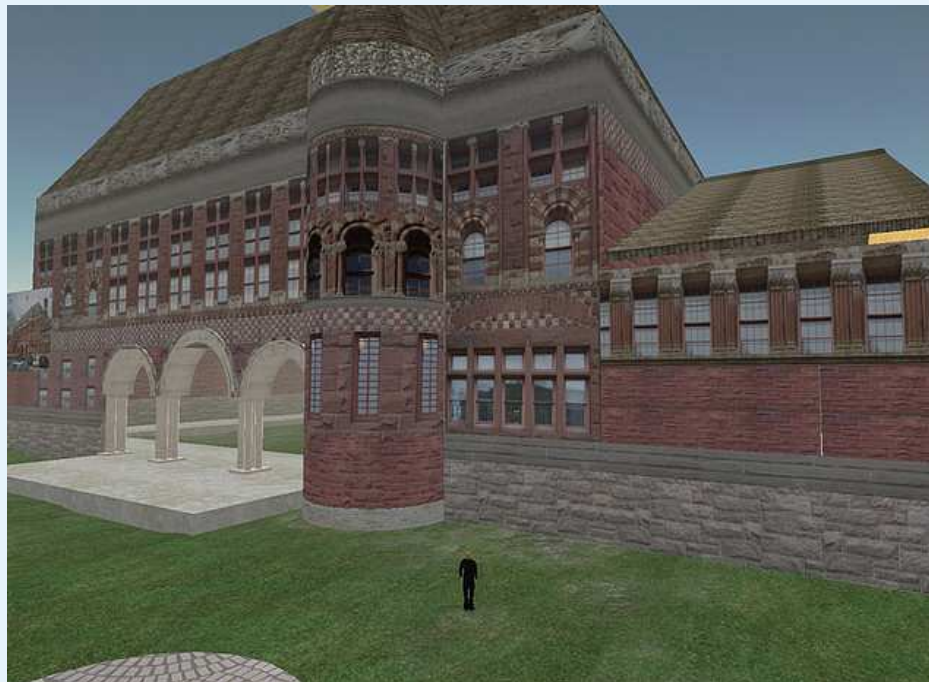
- Kalbų mokyklos (pvz.: languagelab.org)
- Universitetai (pvz.: Harvard Law School)
- SLOODLE – „Moodle“ kartu su „Second Life“
- Campus:Second Life
- Global Kids Island

„Second Life“ pavyzdžiai



7. Anglų kalbos pamoka „Languagelab.com“ mokykloje

„Second Life“ pavyzdžiai



8. Harvard Law School Austin Hall rekonstrukcija

„Second Life“ pavyzdžiai



9. Skraidanti „Sloodle“ auditorija „Sloodle“ saloje

„Second Life“ taikymas švietimui (privalumai)

- Sinchroninis ir asinchroninis bendravimas
- Galimybė keistis tekstine, vaizdine, garsine informacija
- Interaktyvumo pojūtis, savybė „įtraukti“, bendravimui suteikia asmeniškumo
- Platesnės patyrimo galimybės

„Second Life“ taikymas švietimui (sunkumai)

- privatumo problema
- turinio, skirto suaugusiesiems atskyrimas
- susikoncentravimo problema
- atitrūkimo nuo realaus pasaulio pavojus

„Second Life“ taikymas švietimui (sunkumai)

- patyčių elektroninėje erdvėje problema
- lokalizavimo problema
- elgesio, mokymosi, bendravimo normų skirtumai („Schome Park Programme“)

virtualiųjų pasaulių ateities perspektyvos (technologijos)

- 3D lietiminiai įrenginiai (3D haptic devices)
- Interaktyvi apranga
- Virtualūs akiniai (kūno perkėlimo iliuzija)
- Minčių skaitymo ausinės

virtualiųjų pasaulių ateities perspektyvos (technologijos)



10. 3D lietimasis įrenginys Falcoln

virtualiųjų pasaulių ateities perspektyvos (technologijos)



11. Interaktyvi apranga

virtualiųjų pasaulių ateities perspektyvos (technologijos)



12. Virtualūs akiniai

virtualiųjų pasaulių ateities perspektyvos (technologijos)



13. Minčių skaitymo ausinės

virtualiųjų pasaulių ateities perspektyvos

- Patyrimo realistiškumo stiprinimas
(ar galima pasiekti visiškai realistinę patirtį?)
- Asmenybės ir kūno suvokimo pokyčiai

Išvados

1. „Second Life“ negali būti tiesmukai taikomas tradicinėje švietimo sistemoje.
2. „Second Life“ ir kiti virtualieji pasauliai gali būti dar realistiškesni, pasitelkiant naujausius mokslo atradimus.
3. Tobulėjant virtualiųjų pasaulių technologijoms, suvokimas apie žmogaus asmenybę, kūną, elgesio etiką, moralę ir daugelį kitų dalykų neišvengiamai keisis.

Literatūra

1. *Second Life*, <http://secondlife.com/> [žiūrėta 2010-09-19]
2. *Teen Second Life*, <http://teen.secondlife.com> [žiūrėta 2010-09-18]
3. T. Šiaulyš, *Saityno 2.0 technologijų švietimui analizė*, 2010
4. *Second Life Grid Survey - Region Database*, <http://gridsurvey.com/index.php> [žiūrėta 2010-09-18]
5. Wendy Zukerman, *The real Avatar: body transfer turns men into girls*, 2010, <http://www.newscientist.com/article/dn18896> [žiūrėta 2010-09-19]
6. Tom Simonite, *Innovation: Mind-reading headsets will change your brain*, 2009, <http://www.newscientist.com/article/dn17009-innovation-mindreading-headsets-will-change-your-brain.html> [žiūrėta 2010-09-19]
7. Klaipėdos universitetas, Pedagogikos fakultetas, *Elektroninių patyčių paplitimas Klaipėdos apskrities vyresniųjų klasių moksleivių tarpe*, 2009, http://www.ku.lt/pf/psichologija/doc/Tyrimo_duomenys_1.pdf [žiūrėta 2010-05-28].

Ilustracijos

1. <http://www.flickr.com/photos/natachaqs/2074134751/>, autorius: Natacha Quester-Séméon [žiūrėta: 2010-10-01]
2. <http://www.flickr.com/photos/worldeconomicforum/368896587/>, World Economic Forum's photostream, [žiūrėta: 2010-10-01]
3. <http://maps.secondlife.com/>, [žiūrėta: 2010-10-01]
4. <http://www.youtube.com/watch?v=gTtecn2kPpg>, Teslos muziejus „Nemo Trilogy“ srityje, [žiūrėta: 2010-10-01]
5. http://www.youtube.com/watch?v=mrNaB4XWs&playnext=1&videos=CcpAjYO_AD4&feature=mfu_in_order žaidimas „Devils Labyrinth“ „MadPea“ srityje, [žiūrėta: 2010-10-01]
6. <http://www.flickr.com/photos/jamiecat/4566987313/>, „Keiko“ gyvo garso koncertas, nuotraukos autorius: „Jamiecat *“, [žiūrėta: 2010-10-01]
7. www.language-lab.com, [žiūrėta 2008-10-01]
8. http://en.wikipedia.org/wiki/File:Austin_Hall,_Harvard_University.JPG (autorius: „Daderot“), [žiūrėta 2008-10-01], <http://www.flickr.com/photos/pathfinderlinden/137026743/> (autorius: John Lester), [žiūrėta 2008-10-01]
9. <http://www.flickr.com/photos/dlivingstone/2964681387/>, autorius: Daniel Livingstone, [žiūrėta 2008-10-01]
10. <http://www.flickr.com/photos/edyson/204348114/>, autorius: Esthr, [žiūrėta 2008-10-01]

Ačiū už dėmesį.