

Island Day 09

European University Island

19. Oktober

Lernen in 3D



Willkommen zum Island Day 2009!

Welche Idee steckt dahinter?

Der Island Day 2009 (iDay09) findet in diesem Jahr zum ersten Mal statt. An diesem Termin möchten wir Ihnen einen spannenden Tag bieten, an dem eine Gruppe von europäischen Hochschulen und Bildungsträgern ihre Projekte in Second Life vorstellt. Dabei soll Raum entstehen, sich über die aktuellen Trends in der virtuellen Welt zu informieren und mit den Akteuren ins Gespräch zu kommen. Alle Akteure sind virtuelle Bewohner der European University Island.

Was ist die European University Island?

Die European University Island ist ein Gebiet in der virtuellen Welt von Second Life. Dieses Gebiet ist speziell für Bildungsträger aus Europa reserviert und beherbergt zurzeit 22 interdisziplinärer Projekte.

Nähere Informationen zur European University Island finden sie auf folgender Website: <http://simteach.net/eui/>

Wie kann ich dabei sein?

Der iDay09 findet ausschließlich in der virtuellen Welt von Second Life statt und ist für alle Teilnehmer kostenfrei. Eine Anmeldung ist nicht notwendig.

Um am Tag der Veranstaltung dabei zu sein, ist eine Registrierung in der virtuellen Welt von Second Life notwendig sowie die Erstellung eines Avatars. Der verwendete PC sollte mit einem Headset/Mikro ausgestattet sein, um aktiv an den einzelnen Workshops teilnehmen zu können.

Wenn Sie sich im Vorfeld bereits informieren und mitdiskutieren wollen, sind Sie herzlich zu unserer iDay-Community eingeladen: <http://islandday.mixxt.de/>

Wo findet es statt?

Der Auftakt der Veranstaltung findet im virtuellen Hörsaal der Universität Bielefeld in Second Life statt. Die folgende SLurl führt sie an diesen Ort.

[http://slurl.com/secondlife/European University II/37/50/29/](http://slurl.com/secondlife/European%20University%20II/37/50/29/)

Alle weiteren Veranstaltungsorte sind von dort aus zu erreichen.

Wer ist dabei?

Wir freuen uns, Ihnen Gäste und Workshops von folgenden Bildungsträgern präsentieren zu können:

Universität Duisburg-Essen

Universität Rostock

Universität Bielefeld

HTW Berlin

GPB Berlin

Programm

Gesamtmoderation:

Dr. Markus Walber – Universität Bielefeld

Zeit	Schiene 1	Schiene 2
9:15 - 9:45	Innovation im Bildungsbereich durch Kooperation und Vernetzung: Erkenntnisse aus der Netzwerkforschung Prof. Dr. Wolfgang Jütte – Universität Bielefeld	
10:00 - 10:45	Pädagogische Einführungstouren in Second Life Universität Duisburg-Essen Marianne Wefelberg	System zur Übertragung von Präsenzveranstaltungen in Second Life Universität Rostock Ulrike Lucke
11:00 - 11:45	Lerntools in Second Life Universität Bielefeld Andre Mersch	Spieleentwicklung in Second Life (Durchlauf 1) Universität Rostock Dennis Maciuszek
12:00 - 12:45	Sloodle – Schnittstelle zwischen Moodle und Second Life Universität Bielefeld Dennis Schäffer	Freie Bildungsträger in SL GPB Berlin Mike Krause
Mittag		
14:00 - 14:45	Studieren ab 50 & Frauenstudien in Second Life Universität Bielefeld Dr. Gernot Graeßner Dr. Markus Walber Raphaela Lagrange	Spieleentwicklung in Second Life (Durchlauf 2) Universität Rostock Dennis Maciuszek
15:00	Abschlussplenum mit anschließenden Lounge-Gesprächen HTW Berlin A.C.Wagner	

Wir freuen uns, Sie am iDay 2009 begrüßen zu dürfen!