

Press release**Universität zu Lübeck****Rüdiger Labahn**

09/09/2008

<http://idw-online.de/en/news277292>Miscellaneous scientific news/publications, Schools and science
Information technology, Media and communication sciences, Teaching / education
transregional, nationalIm Focus das Leben
Universität zu Lübeck**Second Life und Web 2.0: Lernen mit digitalen Medien - Die Schülerakademie der Uni Lübeck zeigt Möglichkeiten der pädagogischen Auseinandersetzung mit den neuen virtuellen Welten**

Web 2.0 ist in aller Munde, doch die wenigsten wissen, was sich dahinter tatsächlich verbirgt. Einen Einblick in die neuen virtuellen Welten im Internet und ihre pädagogischen Dimensionen gibt die Veranstaltung "Lernen mit digitalen Medien" am Sonnabend, dem 20. September 2008, an der Universität zu Lübeck (11 - 16 Uhr, Hörsaalzentrum und Audimax, Mönkhofer Weg 245).

Die Schülerakademie der Universität Lübeck informiert über die unterschiedlichsten Anwendungen des Web 2.0 von Lernplattformen über die ebenso faszinierende wie umstrittene 3D-Internet-Welt "Second Life" bis hin zum Lernen mit dem Handy. In einer Mixed-Reality-Performance "Second Life vs. Real Life" präsentieren Schülerinnen eines Lübecker Gymnasiums ihre Form der künstlerischen Auseinandersetzung mit dem Spannungsverhältnis zwischen virtuellem und wirklichem Leben.

An der Veranstaltung sind das Institut für Multimediale und Interaktive Systeme der Universität Lübeck, die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) und das Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein (IQSH) beteiligt. Pädagogisch sinnvolle Möglichkeiten des Einsatzes von Web 2.0-Technologien werden vorgestellt und diskutiert, Web 2.0-Anwendungen vor Ort demonstriert und in einem Workshop aktuelle Beispiele Mobilem Lernen in der Schule und in außerschulischen Bildungseinrichtungen vermittelt.

Die Performance "Second Life vs. Real Life" entstand im Leistungskurs Kunst des 12. Jahrgangs im Carl-Jakob-Burckhard-Gymnasium Lübeck zusammen mit Studierenden der Medieninformatik der Universität Lübeck. In ihrem "Sommernachtstraum in Mixed Reality" gehen die Jugendlichen der Frage nach, ob "Second Life" (SL) ein Möglichkeitsraum und eine Reflexionsfläche für eine zeitgemäße Auseinandersetzung mit Identitätskonstruktionen sein kann.

Die Veranstaltung der Schülerakademie wendet sich an Pädagoginnen und Pädagogen und an alle am Thema "Lernen mit digitalen Medien" Interessierten. Die Teilnahme ist kostenlos. Eine verbindliche Anmeldung ist bis zum 13. September 2008 erforderlich (Fax 0451/500-5102, Email: winkler@imis.uni-luebeck.de).

URL for press release: <http://www.kimm.uni-luebeck.de/veranstaltungen/index.html>



Schüler-Performance: Second Life vs. Real Life