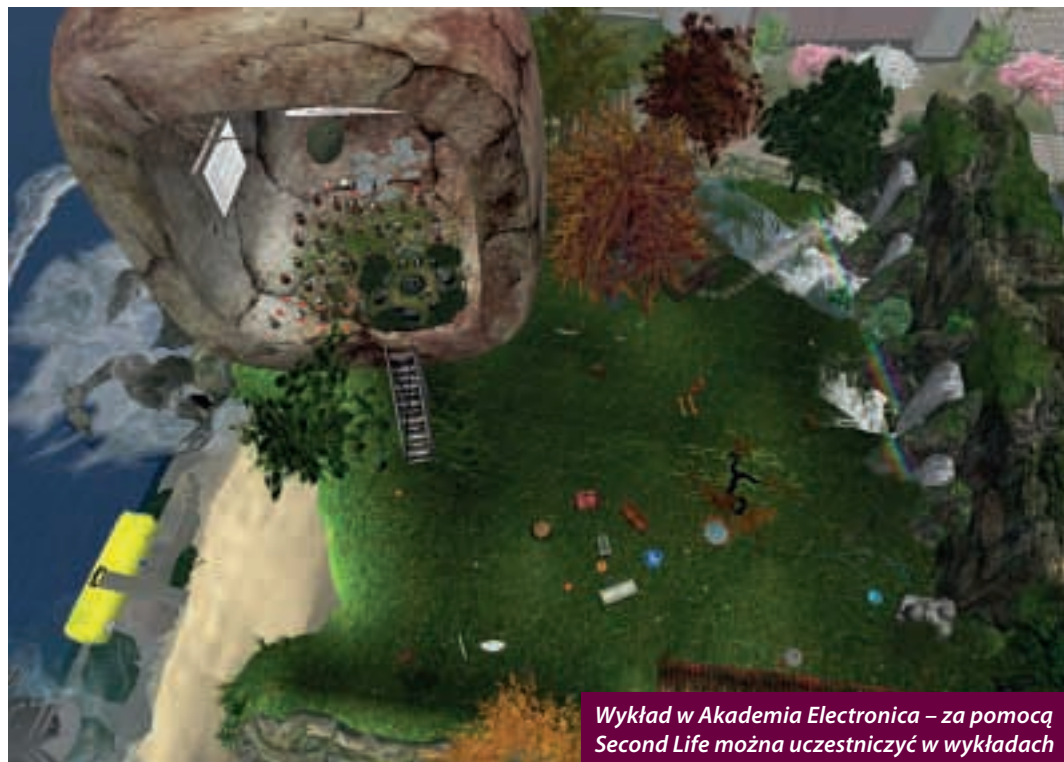


CZŁOWIEK JEST 1 A ŚWIATY 2



fot. archiwum autora

Wykład w Akademii Electronica – za pomocą Second Life można uczestniczyć w wykładach

O istnieniu Second Life wie każdy, ale pewnie nie każdy wie, że może za jego pośrednictwem uczestniczyć w wykładach. Co niesie nam XXI wiek, czyli o tym jak uczelnie stają na głowie, by sprostać wymaganiom współczesnych studentów

Wiele uczelni w Polsce oferuje prowadzenie zajęć za pośrednictwem Internetu, większość z nich deklaruje możliwość e-learningu przez cały rok akademicki. Przed studentami otwiera się możliwość studiowania na danej uczelni niezależnie od tego, w jakim mieście i w jakim kraju obecnie przebywają.

KROK PIERWSZY: PLATFORMA I PROTOKÓŁ DOSTĘPU

Platforma e-learningu jest zbiorem elementów składowych, dzięki którym możliwa jest wymiana informacji na bieżąco z innymi ludźmi na świecie. W skład takiej platformy wchodzi: komputery użytkowników, serwery, sieć internetowa oraz program dostępowy.

Komputery użytkowników mogą być ze sobą połączone siecią lokalną LAN, umożliwiającą komunikację pomiędzy nimi. Aby zaistniała możliwość komunikacji pomiędzy konkretnymi osobami, sieć LAN łączy się z serwerem usługodawcy internetowego, który następnie jest podłączony do wielu serwerów w Internecie. Połączenia fizyczne to jedno, a programy dostępowe stanowią inną kwestię. Obecnie na świecie istnieją miliony rozwiązań programowych, których zadaniem jest pobieranie danych z serwerów firm (aktualizacje), co umożliwia połączenie z inną osobą (komunikatory internetowe). Część wspólną wszystkich tych programów stanowi protokół dostępu do Internetu, który jest znany większości z nas pod skrótem „TCP/IP” („Transmission Control Protocol/Internet Protocol”).

Bez tego protokołu dostępu nie mógłby funkcjonować dzisiejszy Internet.

KROK DRUGI: POMYSŁ NA PROGRAM

W 2003 roku kanadyjska firma komputerowa Linden Lab uruchomiła wirtualną rzeczywistość pod nazwą „Second Life” („Drugie Życie”). Według założen miał to być świat elektroniczny, w którym każdy użytkownik będzie kreował własną elektroniczną postać, spotykał się z innymi użytkownikami, wymieniał doświadczenia. Na początku projekt był kierowany do firm – wirtualne zebrania. Krytycy twierdzili, że skończy się na platformie do gier Massive Multiplayer, jakie to przygotowano dla gier typu: World Of Warcraft, Counter Strike, Diablo, Quake itp.

„Second Life” nie stał się jedynie platformą gier MM, ale też nie zakończył żywota po dwóch, trzech latach. Ten elektroniczny świat stał się przestrzenią nawiązywania kontaktów towarzyskich, biznesowych, miejscem nauki studentów, a także rozwijającą się gałęzią gospodarki – jako handel elektroniczny. Dodatkowo spełnił swe pierwotne założenie – każdy ma możliwość kreowania dowolnej postaci w tym świecie.

SECOND LIFE WOBEC E-LEARNINGU

Rozwój technologii internetowej w oczywisty sposób wpływa na system nauki szkół wyższych. Na świecie,

również w Polsce, coraz więcej uczelni państwowych i prywatnych decyduje się na stworzenie możliwości komunikacji ze swoimi studentami przez Internet. Coraz więcej wykładów zostaje udostępnianych w sieci, aby umożliwić szeroki dostęp do informacji w nim zwartych. Uczelnie w Stanach Zjednoczonych jako pierwsze na świecie utworzyły swoje ekspozytury w „Second Life”: Harvard, MIT i inne. W Polsce jedną z pierwszych uczelni był Lubelski Uniwersytet Marii Skłodowskiej-Curie (projekt realizowany od 2008 r.). Obecnie działa na tej platformie kilka polskich uczelni, przy czym nie zawsze występują one pod nazwami z realnego świata. Powstają również projekty ogólnopolskie, także ogólnoswiatowe.

Academia Electronica jest pierwszą uczelnią obejmującą cały kraj. Nie posiada realnego miejsca, co znaczy, że jest całkowicie wykreowana w rzeczywistości elektronicznej. Narodziła się w 2007 r. na bazie pomysłu międzyuczelnianego kursu „Środowisko elektroniczne jako rzeczywistość człowieka”. Inicjatorem Akademii jest pracownik Instytutu Filozofii Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie, dr hab. Michał Ostrowicki – znany w Second Life jako Sidey Myoo. Od momentu jego uruchomienia, kurs oraz sama AE cieszy się dużym zainteresowaniem ze strony polskiej społeczności Second Life, a także wśród studentów polskich uczelni wyższych.

Academia Electronica jest pierwszą uczelnią obejmującą cały kraj. Nie posiada realnego miejsca, co znaczy, że jest całkowicie wykreowana w rzeczywistości elektronicznej. Narodziła się w 2007 r. na bazie pomysłu międzyuczelnianego kursu „Środowisko elektroniczne jako rzeczywistość człowieka”. Inicjatorem Akademii jest pracownik Instytutu Filozofii Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie, dr hab. Michał Ostrowicki – znany w Second Life jako Sidey Myoo. Od momentu jego uruchomienia, kurs oraz sama AE cieszy się dużym zainteresowaniem ze strony polskiej społeczności Second Life, a także wśród studentów polskich uczelni wyższych.

Obecnie Academia ma do zaoferowania następujące formy e-lerningowe, udostępniane poprzez „Second Life”:

1. Wykłady kursowe, które są odpowiednikiem przedmiotu dodatkowego, odbywają się w semestrze zimowym. Można za nie zdobyć punkty ECTS, 3 – za uczestnictwo w zajęciach, 6 – za egzamin na zasadzie pracy pisemnej obejmującej treści przedstawione w ramach wykładów. Wykłady są otwarte – każdy może brać w nich udział, nawet jeśli nie jest zapisany na kurs. W czasie kiedy w „realnym świecie” nie ma zajęć (święta, uroczystości), w „Second Life” zamiast wykładu mamy na przykład wycieczkę po różnych miejscach w SL lub spotkanie muzyczne. Jak dotąd zwiedzaliśmy miejsca związane z horrorami, lasy i miejsca związane ze Sztuczną

Tak wygląda wykład w Academia Electronica



fot. archiwum autora

Inteligencją, a także kilka galerii sztuki. Uczestniczyliśmy też w wieczorkach muzycznych.

2. Wykłady otwarte – każdy może zaproponować własny temat. Nie ma wyznaczonej określonej dziedziny tematów. Każdy może opowiedzieć o wszystkim, co go interesuje. Aby wygłosić temat, wystarczy zgłosić się do Sidey’a Myoo w SL lub RL („Real Life”) i ustalić datę wygłoszenia. Tematy własne realizowane są w semestrze letnim roku akademickiego. Tak samo jak wykłady kursowe, odbywają się o ustalonej porze: poniedziałki godzina 21:00 czasu polskiego.
3. Wykłady e-lerningowe – każda uczelnia w Polsce może wykonać w AE własne wykłady. Ustalenia należy prowadzić z Sidey’em Myoo. Harmonogram tych wykładów ustalany jest oddzielnie.

Wszystkich zainteresowanych serdecznie zapraszamy do odwiedzenia AE w SL, a także do zapoznania się z pełną historią i nagraniami wykładów na stronie internetowej: www.academia-electronica.net

TO TYLKO KWESTIA CZASU...

...kiedy e-learning stanie się narzędziem tak zaawansowanym, że umożliwi nam „przebywanie” w wielu miejscach jednocześnie. Będąc we własnym pokoju spotkamy się z wieloma znajomymi oraz wysłuchamy interesującego nas wykładu. Początek to „Second Life” i „Uczelnie Elektroniczne”. Co przyniesie przyszłość? Zostawmy tę kwestię futurologom.

Źródła:

www.academia-electronica.net, www.wikipedia.org

Dominik Undak (AGH)
Za zgodą Sidey Myoo