



Garðaskóli Garðabæ

Samfélagsfræði í sýndarveruleikanum Second Life

Lokaskýrsla til Sprotasjóðs



Verkefni styrkt af Sprotasjóði
Verkefnastjóri: Guðrún Margrét Sólonsdóttir

Markmið verkefnis samkvæmt umsókn

Second Life er sýndarveruleikaheimur á netinu. Þar eru fjölmargar menntastofnanir víðs vegar um heiminn með svæði og kennslu.

<http://edudirectory.secondlife.com/>

Í Second Life er búið að byggja upp endurgerð af fjölmörgum landssvæðum og borgum í þrívídd. Það má segja að hægt sé að fara með hópa og skoða heiminn í smækkaðri útgáfu. <http://secondlife.com/destinations/real>

Markmið:

1. Að vekja áhuga og kynna nemendum landafræði og sögu á nýjan hátt, með því að ferðast til "annara landa" innan Second Life. Notast verður við landnemaáðferð. Landnemaáðferð er kennsluáðferð sem þróuð hefur verið af Herdís Egilsdóttur kennara við Ísaksskóla í Reykjavík 1953-1998. Áðferðinni hefur Herdís lýst í tveimur bókum: (Herdís Egilsdóttir. 1987. Kisuland. Reykjavík: Námsgagnastofnun.)

Herdís Egilsdóttir. 1998. Nýtt land - ný þjóð: Landnámsáðferðin - samþætting námsgreina í grunnskóla. Reykjavík: Edda.

<http://www.lifsleikni.is>

Landnemaáðferðin yrði notuð í seinni hluta námskeiðsins þegar farið yrði í Íslandssögu. Þá yrði byggt upp landsvæði þar sem nemendur fengju frjálssar hendur við að kynna menningu, byggingarstíl og stjórnarfar Íslands á þeim tíma sem hópurinn mundi velja sér. Þetta myndi opna augu nemenda fyrir lífinu á Íslandi áður fyrr.

2. Auka tölvulæsi nemenda. Með síaukinni notkun á tölvum, spjaldtölvum og sínum er nauðsynlegt að skólarnir komi til móts við nemendur og efli tölvulæsi og kenni nemendum að nota upplýsingatækni á jákvæðan hátt. Sbr. grein Guðnýjar Guðbjörnsdóttur um "hið nýja læsi"

<http://skemman.is/item/view/1946/7799>

Leiðir sem valdar voru til að ná markmiði

Til að vekja áhuga á landafræði fór þátttökuhópurinn saman í hópferðir um heiminn og var reynt að fylgja námsefni samfélagsfræði eftir bestu getu. Þannig að þegar nemendur voru að læra um Ástralíu ferðuðust þeir til Sidney og skoðuðu Óperuhúsið og fleiri þekktu staði. Þegar nemendur lærðu um Bandaríkin heimsóttu þeir staði þar. Nemendur héldu dagbækur yfir ferðalög sín og skiluðu þeim með myndum og texta í lok verkefnis.

Þegar nemendur byrjuðu á kennslubókinni um Íslandssöguna (Sögueyjan II) byrjuðu þeir að byggja upp landsvæði sem við höfðum keypt innan Second Life. Þar byggðu nemendur upp upplýsingasvæði þar sem þau kynntu sín verkefni.

Þetta gerðu þeir tveir og tveir saman. Á landinu okkar var einnig sameiginlegt svæði þar sem nemendur gátu komið og kynnt sér á Prezi töflu hvernig þau áttu að haga verkefni sínu.

Frávik miðað við áætlun verkefnisins

Helstu frávik frá upphaflegri áætlun voru þau að Landnemaáðferðinni var ekki fylgt. Þegar við byrjuðum að byggja upp okkar landsvæði gerðist það mjög hratt og nemendur voru svo kappsamir að erfitt var að hemja sköpunargleðina og lítið varð um skipulegar byggingaáætlanir á svæðinu. Síðar kom í ljóst að betri skipulagningu hefði þurft áður en hafist var handa við uppbyggingu á svæðinu.

Helstu hindranir sem komu upp við vinnu verkefnisins

Það var helst að tækniþekking verkefnisstjóra væri hindrun. Verkefnisstjóri fékk þó góðar leiðbeiningar frá kennsluráðgjafa í Garðaskóla og kennurum í Bandaríkjunum sem hafa notað Second Life við kennslu. Við keyptum ekki landsvæðið strax af því við vorum á ferðalögum. Æskilegt hefði verið fyrir nemendur að byrja fyrr að æfa sig í að byggja. Einnig var mjög óljóst í byrjun hvernig ætti að fara að því að greiða fyrir landið og fyrir mánaðarlegan rekstur á því þar sem þessar upphæðir voru greiddar í Bandaríkjadollurum.

Helsti ávinningur af vinnu við verkefnið

Helsti ávinningur af verkefninu er notkun á nýju námsumhverfi, námsumhverfi sem er orðið mörgum nemendum samt. Námsumhverfi sem margir eru sammála um að sé hluti af framtíðinni. Fjölbreytni er einnig stór kostur við verkefnið. Þá er bæði átt við fjölbreytileika í umhverfinu og leiðir nemenda til að kynna verkefni sín. Nemendur þurftu að læra margt fyrir utan námsefnið, bæði varðandi tölvunotkun og upplýsingaöflun vegna kynninga á verkefnum sínum.



Mat og niðurstaða verkefnis

Verkefnið hefur vakið áhuga bæði meðal nemenda og kennara. Áhugi er á því að nota sýndarveruleika í enskukennslu við skólann næsta kennsluár. Second Life

er stofnað sem samskiptavefur og býður því upp á mikla möguleika í kennslu, bæði í tungumálum sem og annarri kennslu. Með verkefninu í vetur sást að nemendur höfðu mikinn áhuga á uppbyggingu á svæðinu og samveru þar. Aðstaða og möguleikar til kynninga á verkefnum eru óendanlegir. Eina hindrunin þar er hugmyndaflugið.

Það sem lærðist helst við kennslu í þessu umhverfi er hvað möguleikarnir eru miklir og hversu erfitt var að hemja nemendur í sköpunargleðinni. Þeir fóru fullhratt fram í byggingum og skipulagi varð ábótavant. Næsta vetur munu nemendum verða settar meiri skorður varðandi stærð bygginga þannig að þeir æði ekki hver yfir annan.



Starfendarannsókn var gerð samhliða verkefninu sem verður grunnur að meistarverkefni verkefnisstjóra. Sem hluti af starfendarannsókninni voru tekin viðtöl við þátttakendur í verkefninu. Í þeim kemur fram að nemendur eru almennt mjög jákvæðir

og fannst þeir læra mikið af því, sérstaklega í þeim hluta þar sem þau völdu sér persónu í Íslandssögunni til að kynna á sínu svæði.

Sýndarveruleiki verður notaður í enskukennslu í Garðaskóla skólaárið 2012-2013. Áhugi hefur komið fram hjá Menntaskólanum í Kópavogi á því að nota sýndarveruleika við ákveðnar námsbrautir hjá sér á næsta skólaári.

Kynning á verkefninu

Kynning á verkefninu var haldin á Menntakviku 30. september 2011.

<http://skrif.hi.is/rannum/2012/02/26/takn-a-takteinum-opinn-hugbunadur-og-adgangur-ad-menntaefni/>

Kynning fyrir kennara og skólastjórnendur Garðaskóla í febrúar 2012.

Erindi haldið í málstofu á vegum Rannsóknarstofu í upplýsingatækni og miðlun 28. febrúar 2012. http://www.hi.is/vidburdir/second_life_i_samfelagsfraedi

Viðtal á student.is, vef tímariti fjölmiðlafræðinema Háskóla Íslands, n6. mars 2012 <http://www.student.is/node/3712>

Grein skifuð um verkefnið birtist á sky.is í apríl 2012 <http://sky.is/item/1557-samf%C3%A9lagsfr%C3%A6%C3%B0i-%C3%AD-s%C3%BDndarveruleikaheimi>

Viðtal á Rás 1, Samfélagið í nærmynd <http://www.ruv.is/samfelagid/> 10. apríl 2012

Kynning fyrir kennara í Menntaskólanum í Kópavogi, maí 2012

Til stendur að kynna verkefnið á ráðstefnu Sprotasjóðs 9. – 10. nóvember 2012

27. júní 2012

Verkefnisstjóri: Guðrún Sólonsdóttir



Skólastjóri: Ragnar Gíslason