



PAWEŁ TOPOL

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza
w Poznaniu

Szkoła 3D

ABSTRACT. School 3D. The article discusses three-dimensional virtual worlds as educational environments. First, a general introduction to the so-called *Serious Virtual Worlds* is given. Then, two examples of 3D schools in Second Life are described. First, Language Lab, the largest school of English in Second Life. It employs contracted, highly-qualified faculty, mostly native speakers of English. The school is commercial and students pay for education. It has no years of study but levels of language competence. The students advance to higher levels along their study. VIRTLAN TIS is the second example. It is a less formal and less institutionalized 3D school where one can learn several languages across the world. The author concludes the article with two examples of Polish academic initiatives in the world of Second Life.

Tytułowa szkoła 3D nawiązuje do środowisk wirtualnych. Zarówno e-learning rozumiany jako nauka na platformie internetowej, jak i cała sieć zwana Web 2.0 to środowiska dwuwymiarowe i nauka odbywa się z wykorzystaniem stron internetowych. Innym, równoległym i równie dynamicznym kierunkiem rozwoju technologii informacyjnych były i są środowiska trójwymiarowe. Mowa w szczególności o **wirtualnych światach (WŚ)**. Są to środowiska wyłącznie graficzne, najczęściej na platformie internetowej, ale nie 2D, jak w przypadku stron WWW czy portali społecznościowych. Stworzone są całkowicie w grafice 3D, gdzie użytkownik kreuje swoją wirtualną postać, a następnie porusza się w określonej przestrzeni i czasie. Innymi słowy, są to symulacyjne środowiska 3D, w których użytkownik „egzystuje” w postaci swojego awatara.

Wirtualne światy na serio

Takich światów powstawało wiele. Z początku były tworzone w celach rozrywkowych i można w uproszczeniu nazwać je grami online. Jednak z czasem wyłoniła się wśród nich kategoria tzw. *serious virtual World*, czyli światów wirtualnych na serio, na poważnie¹. Infrastruktura czy zasoby tych środowisk nie są predefiniowane, przygotowane lub wcześniej zaprogramowane i zaprojektowane. Tworzą je i budują użytkownicy dla ich własnych celów, jakiegokolwiek one są. Użytkownik otrzymuje lub raczej wykupuje pusty kawał ziemi, na której stawia obiekty wedle własnego uznania. Tym sposobem powstaje infrastruktura: domy, parki, góry, potoki, a nawet wioski lub fragmenty miast. **To nie są gry**, gdyż ich cechy nie pokrywają się z cechami definicyjnymi gier. Nie ma celu bytowania w WŚ, przynajmniej nie jest to cel nadawany przez autorów danego środowiska ani wybierany z określonego zestawu przez użytkownika, tak jak to bywa w aplikacjach typu *role play*. Nie mamy zadań do wykonania. Nie ma zdobywania punktów lub gromadzenia „fantów”. Nie ma kolejnych poziomów, na które wchodzimy. Nie ma współzawodnictwa. Wirtualny świat po prostu jest ze swoimi miastami i wioskami, budynkami i polami, górami i wyspami².

Obecnie największym i chyba najbardziej popularnym WŚ na serio jest Second Life (SL). Według statystyk z bieżącego roku (2012) ma zarejestrowanych około 18 mln kont. Właściciel SL, kalifornijska firma Linden Lab, nie podaje niestety, ile z tych kont należy do aktywnych użytkowników. Rosnąca latami popularność Second Life skutkowałą nie tylko liczbą użytkowników, ale również ekspansją terytorialną. Całkowita powierzchnia SL, według danych z listopada 2010 r., wynosiła około 600 mil², co odpowiada kilkunastu Manhattanom, przy porównywalnej gęstości zabudowy. Zasoby Second Life współtworzą użytkownicy indywidualni oraz instytucje. Wiele z nich prowadzi regularną działalność gospodarczą. Są to albo firmy działające całkowicie w wirtualnym środowisku SL³, albo istniejące w fizycznym świecie (FŚ) i równocześnie w SL.

¹ Zob.: S. Freitas, *Serious Virtual Worlds. A scoping study*, Report for „JISC”, 3 November 2008, <<http://www.jisc.ac.uk/media/documents/publications/seriousvirtualworldsv1.pdf>>, [dostęp: 11.02.2009];

F. Bellotti, R. Berta, A. De Gloria, L. Primavera, *Supporting authors in the development of task-based learning in serious virtual worlds*, „British Journal of Educational Technology” 2010, Vol. 41, No. 1, s. 86–107, <<http://www.seriousvirtualworlds.net/>>, [dostęp: 9.04.2010].

² Zob.: P. Topol, *Nowe obszary edukacji – trójwymiarowe światy wirtualne*, [w:] A. Cybał-Michalska, W. Segiet, D. Kopeć (red.), *Studia z pedagogiki i nauk pogranicza*, Wyd. Nauk. UAM, Poznań 2011, s. 63–78.

³ Analogicznie do firm wirtualnych handlujących w sieci WWW: np. sklepów internetowych.

Środowiska wirtualnych światów 3D mają ogromny potencjał edukacyjny. Niech świadczy o tym fakt, że wiele uniwersytetów i college'ów ma tam swoje wirtualne kampusy. Philip Rosedale, jeden ze współzałożycieli Second Life, podał w swoim wywiadzie, w połowie 2010 r., informację, że w SL prowadzi działalność edukacyjną około 650 uczelni. Ta działalność to głównie zajęcia dla własnych studentów realizowane w środowisku WŚ – oczywiście nie wszystkie i nie dla wszystkich studentów. WŚ są najczęściej platformą dodatkową, uzupełniającą do innych form pracy w nauczaniu mieszanym (*b-learningu*).



Fot. 1. Wirtualne kampusy uczelni działających w świecie fizycznym. Montclair State University: budynek Learning Resources Center⁴

Uczelnie decydują się na taką formę wsparcia dydaktyki zapewne z powodu właśnie trójwymiarowości. Jedną z najbardziej charakterystycznych cech środowisk wirtualnych światów jest ich **immersyjny** charakter poprzez bytowanie w otoczeniu 3D w towarzystwie innych awatarów, a także poprzez interakcję z nimi. Właśnie praktycznie nieograniczone możliwości interakcji werbalnej z innymi osobami, poprzez swoje awatary, sprawia, że WŚ są świetnymi środowiskami do nauki języków.

⁴ Źródło: wszystkie fotografie i grafiki umieszczone w tym artykule są autorskie. Te zrobione w WŚ ilustrują miejsca odwiedzone przez autora osobiście.

Szkoła 3D jest wirtualna, ale nie sztuczna

Są instytucje edukacyjne, które działają wyłącznie wirtualnie. Oznacza to, że cała dydaktyka prowadzona jest w środowisku WŚ. Nauczyciele i uczniowie/studenci spotykają się i komunikują poprzez swoje awatary. Lekcje odbywają się albo na ziemi należącej do szkoły, albo w innych lokalizacjach świata (wirtualnego). W pierwszym momencie nasuwają się wątpliwości, czy na przykład oferta edukacyjna takiej szkoły może być równie pełna i wyczerpująca, jak to bywa w szkołach w świecie fizycznym (FŚ) albo czy taka szkoła może być w ogóle konkurencyjna dla szkoły tradycyjnej. Odpowiedź brzmi: tak. Co więcej, stawiam tezę, że szkoła 3D może okazać się bardziej funkcjonalna niż tradycyjna szkoła w świecie fizycznym. Tak będzie się działo wyłącznie wtedy, gdy szkoła jako instytucja i wszyscy nauczyciele wykorzystają specyfikę graficznego środowiska trójwymiarowego oraz dostosują metody i techniki nauczania do tej specyfiki.

Glottodydaktyka jest obszarem, na którym będzie można przejrzeć i opisać funkcjonowanie takiej szkoły. Po pierwsze immersja, o której była mowa. Środowiska WŚ są oczywiście immersyjne, choć stopień czy intensywność immersji zależy od indywidualnych cech człowieka. Na immersję składa się kilka czynników, które są szczególnie ważne w nauce języka. Podstawowe trzy to: **poczucie zanurzenia** w równoległej rzeczywistości (*immersion*), **ucieleśnienia** (*embodiment*) i **współobecności** (*co-presence*). Jest to podział najczęściej chyba spotykany w literaturze przedmiotu⁵. Marie-Laure Ryan⁶ pisze natomiast o innych trzech rodzajach immersji: przestrzennej, czasowej i emocjonalnej. Środowiska wirtualnych światów stwarzają możliwość wystąpienia wszystkich wyżej wymienionych.

Ukształtowanie, zabudowa i infrastruktura wysp⁷ w WŚ jest bardzo różna i zależy od inwencji i intencji autorów. W Second Life, na przykład, spotyka się miejsca o scenerii fantastycznej, rodem z powieści lub filmów science fiction, ale są też budowane wirtualne repliki miejsc ze świata fizycznego.

⁵ Por.: S. Grant, *Immersive Multi-User Virtual Environments: A New Platform For Foreign Language Teaching And Learning*, [w:] *Proceedings of the 17th Biennial Conference on the ASAA*, Melbourne, Australia 2008, s. 8 i nast., <<http://arts.monash.edu.au/mai/asaa/>>, [dostęp: 16.07.2009]; L. Johnson, A. Levine, *Virtual Worlds: Inherently Immersive, Highly Social Learning Spaces*, „Theory Into Practice”, 2008, No. 47, 2, s. 161–170; T.L. Taylor, *Life in Virtual Worlds: Plural Existence, Multi-modalities, and Other Online Research Challenges*, „American Behavioral Scientist” 1999, Vol. 43, No. 3, s. 435–449.

⁶ M.L. Ryan, *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*, Johns Hopkins Univ. Press, Baltimore 2001.

⁷ W dużym uproszczeniu: „wyspa” lub „SIM” to podstawowa jednostka infrastruktury większości wirtualnych światów. Wyspy mogą mieć różną powierzchnię, gdyż pojedyncze mogą być łączone w większe terytoria.

Pierwsze mogą dać odczucie zanurzenia i pewnego oderwania się od rzeczywistości. Drugie odwrotnie – mogą pozwolić, w jakimś stopniu, poczuć się „obecnym” w tamtym miejscu. Repliki te to zwykle fragmenty miast lub miejsca ogólnie znane, na przykład atrakcje turystyczne. W SL można zwiedzić „Drugą” Londyn, Paryż, Berlin, Amsterdam, Dublin, Wenecję, Nowy Jork i wiele innych. Na fotografii 2 przedstawiono rekonstrukcję centralnego placu Świętej Anny w Las Palmas. Wszystkie widoczne obiekty nie są puste – można zwiedzać budynki okalające plac oraz widoczną z tyłu katedrę. Zajęcia językowe mogą zatem odbywać w autentycznych sceneriach kraju danego obszaru językowego. Oczywiście nie zastąpi to osobistego spacerowania po prawdziwym Las Palmas. Jednak może pozwolić odczuć przestrzeń tamtych miejsc bardziej niż wyłącznie oglądanie fotografii lub filmów, bowiem poruszamy się w tamtej przestrzeni trójwymiarowej, jesteśmy wśród budynków. Na wieży Eiffla w wirtualnym Paryżu wjeżdżamy windą na taras widokowy, przechodząc przez most Rialto na Canale Grande w Second Venice, zaglądamy do sklepików po obu stronach mostu, a spacerując pośród kamiennego kręgu Stonehenge, podziwiamy całą konstrukcję z różnych perspektyw.

Wartością dodaną odwiedzania takich miejsc w WŚ jest możliwość spotkania natywnych mówców. Na przykład, nauczyciel języka rosyjskiego daje uczniowi zadanie odwiedzenia wirtualnej Moskwy i przeprowadzenia tam



Fot. 2. Las Palmas w Second Life. Widok placu Świętej Anny

wywiadu z Rosjaninem. Tematyka wywiadu może być narzucona albo decyduje o niej uczeń na miejscu, na przykład prosi o oprowadzenie po wirtualnym placu Czerwonym i robi notatki. Na następnych zajęciach relacjonuje wykonanie zadania przed nauczycielem i innymi uczniami.

Jak szkoła zorganizuje zajęcia dla swoich uczniów, w dużej mierze zależy od tego, jak potrafi wykorzystać infrastrukturę i walory wirtualnego świata. Dobrze przygotowane zajęcia w WŚ mogą być bardziej funkcjonalne niż te w tradycyjnej sali lekcyjnej. Weźmy symulację, na przykład odgrywania scenki dialogowej w hotelu. W WŚ jesteśmy wewnątrz budynku hotelowego z pełnym wyposażeniem. Rozmowa z podziałem na role odbywa się w „prawdziwej” recepcji ze wszystkimi jej atrybutami. Gość pyta o restaurację, a recepcjonista nie tylko wskazuje drogę werbalnie, ale prowadzi tam gościa: idą za róg, skręcają w korytarz itd. Po drodze zagląдают do lobby, które recepcjonista prezentuje gościowi. Wszyscy uczestnicy rozmowy, wraz z obserwatorami, przebywają razem w naturalnym otoczeniu merytorycznie związanym z tematem zajęć.

W Second Life są całe wyspy dedykowane wyłącznie glottodydaktyce. Chciałbym podać przykłady dwóch największych terytorialnie i chyba dysponujących największą ofertą edukacyjną. Różnią się one stopniem sformalizowania lub zinstytucjonalizowania. Pierwsza to Language Lab. Jest to „prawdziwa” szkoła działająca wyłącznie wirtualnie w Second Life. Zatrudnia kontraktowo profesjonalnych nauczycieli, a studenci płacą za naukę. Druga to VIRTLLANTIS. Jest niezinstytucjonalizowana w rozumieniu szkoły w WŚ i studenci uczestniczą w zajęciach nieodpłatnie. Jest natomiast instytucją „szkolopodobną” z merytorycznego punktu widzenia: prowadzi stały kalendarz zajęć, a w wielu przypadkach nauczyciele to specjaliści i certyfikowani glottodydaktycy.

Przykład pierwszy szkoły 3D: Language Lab

Szkoła zatrudnia certyfikowanych nauczycieli, którymi prawie wyłącznie są native speakerzy, głównie Brytyjczycy i Amerykanie. Nauka języka angielskiego jest oferowana na wszystkich poziomach zaawansowania, łącznie z kursami specjalistycznymi, na przykład Business English, English for Aviation czy IELTS. Akronim oznacza International English Language Testing System. Jest to system stworzony w celu weryfikacji i oceny umiejętności językowych osób, które zamierzają studiować lub pracować w krajach anglojęzycznych. IELTS sprawdza znajomość języka używanego nie tylko w środowisku biurowym czy akademickim, ale także w życiu codziennym. Jest respektowany przez ponad 7 tys. instytucji edukacyjnych na

całym świecie, w tym prawie przez wszystkie uczelnie wyższe w Wielkiej Brytanii i ponad 3 tys. w Stanach Zjednoczonych. W Polsce uznawany jest przez Ministerstwo Edukacji Narodowej jako udokumentowanie kwalifikacji językowych wymaganych od osób, które chcą zostać nauczycielami języka angielskiego w przedszkolach i klasach I-III szkół podstawowych, a także nauczycielami przedmiotów prowadzonych w języku angielskim innych niż język angielski w szkołach dwujęzycznych⁸.

Partnerami merytorycznymi szkoły Language Lab są: King's College w Londynie, University of Leicester w Wielkiej Brytanii, University of Tennessee w USA i the AVALON Project. Ten ostatni wymaga krótkiego wyjaśnienia, gdyż jest to ważna europejska inicjatywa. AVALON jest akronimem od „Access to Virtual and Action Learning live Online”. Jest to projekt pod egidą Komisji Europejskiej, poświęcony edukacji w wirtualnych środowiskach 3D, w ramach programu „Education and Culture DG Lifelong Learning”. Konsorcjum AVALON skupia 10 uczelni z: Wielkiej Brytanii, Austrii, Niemiec, Hiszpanii, Włoch, Norwegii i Szwecji. Efektem prac Konsorcjum było przygotowanie i przeprowadzenie dwóch rozległych kursów dla glotodydaktyków w środowisku SL: „Teaching Languages in Second Life” oraz certyfikowanego przez Komisję Europejską „AVALON Language Teacher Training Course”.

Language Lab jest dużą szkołą. Zatrudnia ponad 30 nauczycieli, a studenci pochodzą z około stu krajów. Nauka języka może trwać dowolnie długo i jest to w gestii studenta. Nie ma kolejnych roczników, ale są poziomy zaawansowania. Studenci są weryfikowani co jakiś czas i jeśli osiągają określone postępy, są przenoszeni na kolejny poziom. Student może uczestniczyć we wszystkich zajęciach oferowanych przez szkołę, ale wyłącznie na swoim poziomie zaawansowania. Praca studenta jest systematycznie monitorowana i w bazie danych systemu informatycznego szkoły zapamiętywane są informacje o: odbywanych zajęciach, postępach, trudnościach i aktywności. Po każdej lekcji nauczyciel wypełnia krótki formularz elektroniczny z uwagami na temat zajęć i każdego studenta. Również studenci mogą wnieść swoje uwagi o: lekcjach, materiałach, technikach nauczania i uczenia się i szkole jako takiej. Współpraca między nauczycielami i uczniami jest nieustająca. Jest to ważny element, gdyż jednym z pryncypiów szkoły jest budowanie społeczności (*learning community*) opartej na współpracy i wzajemnym wsparciu.

Student odbywa wszystkie zajęcia w Second Life na wyspie należącej do szkoły. Równolegle korzysta z zasobów portalu internetowego szkoły, który

⁸ Źródło: fragmenty opisu IELTS ze stron British Council: <<http://www.britishcouncil.org/pl/poland-ielts.htm>>, [dostęp: 27.07.2012].

oprócz modułów poświęconych językowi zawiera też: wewnętrzny moduł komunikacyjny, kalendarz zajęć i innych wydarzeń szkolnych, fora dyskusyjne, blogi studenckie i inne⁹. Każdy student otrzymuje bardzo bogatą ofertę edukacyjną na swoim poziomie zaawansowania: od formalnych lekcji, poprzez *city events*, czyli spotkania nieformalne nawiązujące do aktualnych wydarzeń lub świąt w różnych krajach, do zajęć typu *assessment*, na których student może sprawdzić swoje kompetencje językowe za pomocą standaryzowanych testów.

Na portalu dla zalogowanych studentów i pracowników szkoły dostępny jest kalendarz z harmonogramem oferty edukacyjnej. Świadczy on o ogromnej liczbie oferowanych zajęć i wydarzeń. Przykładowo, w miesiącu lipcu 2012 r. rekordowym dniem była środa – 4 lipca, kiedy to zaplanowano:

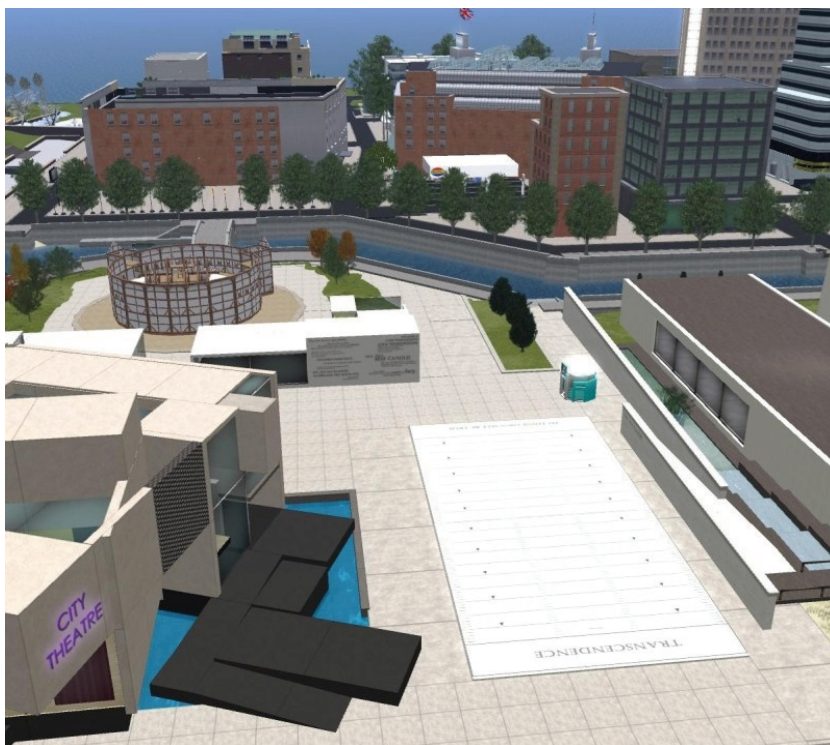
- 1 spotkanie typu Assessment, gdzie student poddaje się sprawdzianom wiedzy i umiejętności językowych. Jest to wewnętrzny sprawdzian dający informację zwrotną o postępach w nauce;
- 32 zajęcia typu lekcja. Są one rozłożone czasowo na całą dobę, gdyż Language Lab ma studentów z całego świata i wszystkich stref czasowych. Praktycznie student ma do wyboru przeciętnie od kilku do kilkunastu zajęć codziennie: w ciągu dnia według czasu lokalnego i na swoim poziomie zaawansowania;
- 1 zajęcia przygotowujące do międzynarodowego testu IELTS;
- 9 wydarzeń typu *city event*. Są to mniej formalne spotkania, które albo są dedykowane tematyce związanej z życiem i kulturą w krajach angielskiego obszaru językowego, albo angażują studentów w aranżowanych inscenizacjach. Kliknięcie na tę pozycję otwiera spis z tytułami i krótkim komentarzem, a kliknięcie na wybrany event pokazuje pełen opis.

Language Lab jest właścicielem potężnej wyspy w Second Life¹⁰, nazwanej English City. Zajmuje ona aż kilkanaście SIM'ów. Została zagospodarowana w postaci wirtualnego miasta. Rzeczywiście znajdują się tam chyba wszystkie obiekty lub elementy typowe dla aglomeracji: lotnisko, dworzec, ratusz, hotel, parki, place, ulice, port, plaże, biurowce, teatr, galerie sztuki, biblioteka, sklepy, biura podróży, restauracje i bary, pub, posterunek policji, centrum medyczne i wiele innych. Jest dzielnica wieżowców i domków jednorodzinnych. Każde tych miejsc jest oczywiście zagospodarowane we-

⁹ <<http://www.languagelab.com/>>, [dostęp: 27.07.2012].

¹⁰ <<http://maps.secondlife.com/secondlife/Languagelab/102/175/35>>, [dostęp: 27.07.2012]. Jest to adres tzw. *Welcome Area*. Przez całą dobę dyżurują tam studenci-wolontariusze, którzy każdej odwiedzającej osobie udzielają informacji o szkole, o specyfice nauki języka w WŚ i o wyspie English City. Tę część wyspy można zwiedzać samodzielnie. Dodatkowo informacje umieszczono tam również na planszach i plakatach interaktywnych.

wnętrz. Na przykład w hali lotniska są stanowiska odpraw pasażerów, gdzie ważony jest bagaż i wydawane bilety, strefa wolnocłowa oraz przejścia do bramek. W English City nie ma kościołów i innych miejsc kultu religijnego. Wyspa jest środowiskiem międzynarodowym i wielokulturowym, ale awyżnaniowym.



Fot. 3. English City w Language Lab. Dzielnica Culture

Na fotografii 3 przedstawiono widok dzielnicy Culture w English City. W lewym dolnym narożniku widać fragment budynku City Theatre, gdzie odbywają się zajęcia artystyczne, spotkania kółka teatralnego oraz przedstawienia teatralne, w których aktorami są studenci, a przygotowują je pod opieką nauczycieli. Tuż powyżej budynku widać owalną konstrukcję – jest to replika w skali 1 : 1 słynnego teatru szekspirowskiego „The Globe” z epoki elżbietańskiej. Po prawej stronie zdjęcia widać fragment nowoczesnej architektury – jest to galeria sztuki współczesnej. Obecnie mieści się tam wystawa fotografii. Na górze zdjęcia, powyżej kanału, zaczyna się dzielnica biurowców.

Przykład drugi szkoły 3D: VIRTDLANTIS

Znajduje się na wyspie Knowingly w Second Life¹¹. Można by nazwać ją szkołą otwartą, gdyż jest rzeczywiście otwarta i dla nauczycieli, i dla uczniów. Skupia edukatorów-ochotników, którzy prowadzą zajęcia językowe o różnej tematyce i na różnych poziomach zaawansowania. W ofercie języków znajdujemy między innymi (alfabetycznie) języki: angielski, arabski, chiński, fiński, francuski, hindi, hiszpański, malajski, niemiecki, portugalski, rosyjski i rumuński. Ten układ zmienia się czasami, gdy któryś z edukatorów zaprzestaje działalności lub gdy pojawia się inny. Językiem wiodącym jest i był angielski – tych zajęć jest najwięcej i od języka angielskiego rozpoczęła się historia VIRTDLANTIS.

Oferta edukacyjna wyspy jest imponująca nie tylko ze względu na liczbę języków, ale również różnorodność zajęć. Konwersatoria lub spotkania dyskusyjne są jedną z najbardziej popularnych form, ale odbywają się także bardziej wyspecjalizowane kursy, na przykład „Pronunciation with Wlodek



Fot. 4. Grupa na zajęciach językowych – lekcja z wykorzystaniem Scrabble

¹¹ <<http://slurl.com/secondlife/Knowingly/128/128/0/>>, [dostęp: 27.07.2012].

Barbosa” – profesjonalnie prowadzone zajęcia z fonetyki w języku angielskim na poziomie średnim i zaawansowanym. „English Scrabble” to przykład zajęć poświęconych słownictwu, ale realizowanych w luźnej formie popularnej gry planszowej.

Na fotografii 4 przedstawiono grupę w trakcie zajęć. Zdjęcie to zrobiono, co prawda, na innej wyspie edukacyjnej – Cypris Chat, ale scenariusz lekcji może przebiegać identycznie. Wraz z pojawiającymi się nowymi słowami na planszy dyskutowane jest ich znaczenie, użycie w kontekście, synonimy i antonimy, wymowa i inne aspekty. Uczestnicy zajęć uczą się, przy okazji, składni i gramatyki. Prosta zabawa na słownictwo przeradza się w kompleksowe dyskusje na temat języka.

„English News Clips” to spotkania dyskusyjne opierające się na krótkich klipach w języku angielskim na temat bieżących wydarzeń z różnych dziedzin życia. Wszyscy uczestnicy oglądają klip, a następnie dyskutują jego treść, komentują i polemizują. Zajęcia te bywają bardzo ciekawe również z powodu pozajęzykowego, gdyż opinie swe wyrażają ludzie z różnych stron świata i kultur, dzięki czemu można spotkać bardzo różne perspektywy postrzegania tego samego wydarzenia. Gwoli przypomnienia, wszystkie zajęcia na wyspie mają charakter otwarty: może w nich uczestniczyć każdy i nie ma obowiązku wcześniejszej rejestracji.

Powyższe przykłady to tylko wybór różnych form i tematyki zajęć na VIRTTLANTIS. Pełną ofertę można znaleźć na stronach Google Calendar¹² – widać tam od 4 do 6 zajęć codziennie, 7 dni w tygodniu. Każdemu towarzyszy dokładny opis zawierający: datę i czas, adres (czyli gdzie na wyspie) oraz szczegółowy opis tematyki i form pracy. Adres podany jest w formie SLURL – po kliknięciu zostanie automatycznie uruchomiony program-przeglądarka i po zalogowaniu jesteście automatycznie transportowani do miejsca spotkania. Oszczędza to znakomicie czas i wysiłek osobom początkującym, technicznie niezaawansowanym lub nieorientującym się w topografii wyspy.

Zajęcia na VIRTTLANTIS w większości mają charakter raczej nieformalny. Nie ma klas ani grup uczniowskich, nie ma zapisów na zajęcia. System jest tutaj zupełnie otwarty, czyli każdy może uczestniczyć w dowolnie wybranych lekcjach. Skutkiem tego nauczyciel rzadko wie, kto i ile osób będzie w nich uczestniczyć. Czasami są to dwie lub trzy osoby, a czasami kilkanaście. Trzeba zaznaczyć, że ta zasada jest typowa w dydaktyce otwartej w środowiskach wirtualnych światów, nawet w szkołach zinstytucjonalizowanych i komercyjnych. Na przykład w omówionej szkole Language Lab

¹² <<http://www.google.com/calendar/embed?src=virtlantis%40googlemail.com>>, [dostęp: 20.07.2012].

funkcjonuje system zapisów na zajęcia i można dokonać ich z dużym wyprzedzeniem, ale można też zapisać się tuż przed ich rozpoczęciem lub po prostu pojawić się w miejscu spotkania. Student nie zostanie wypraszony. System nie dopuści go do zajęć tylko wtedy, gdy jego poziom znajomości języka znacząco odbiega od poziomu na zajęciach albo gdy zalega z opłatami.

Przykłady polskie

Na koniec chciałbym wspomnieć krótko o dwóch inicjatywach polskich o charakterze akademickim. Pierwsza to Academia Electronica, która została powołana przez Sideya Myoo w 2007 r. na kształt ośrodka uniwersyteckiego działającego w środowisku elektronicznym. Oto fragment opisu jej profilu:

Elektroniczna rzeczywistość opisywana jest z perspektywy filozofii, kulturoznawstwa, socjologii, psychologii oraz innych dyscyplin. [...] Celem Akademii jest stworzenie cyklu wykładów otwartych oraz prowadzenie dyskusji poświęconych postępującej implementacji człowieka w elektroniczny świat, w którym odnajduje on rzeczywiste treści¹³.

W 2008 r. część wykładów przekształcona została w trzydziestogodzinny oficjalny kurs akademicki, odbywający się w semestrze jesiennym, zatytułowany: „Środowisko elektroniczne jako rzeczywistość człowieka”. Wykłady w Akademii odbywają się jednak regularnie co tydzień przez cały rok akademicki. Semestr wiosenny poświęcony jest tematom dodatkowym i uzupełniającym oraz wykładom zaproszonych gości. Wielu spotkaniom towarzyszą wyprawy w różne rejony Second Life, do miejsc poświęconych edukacji lub przydatnych z edukacyjnego punktu widzenia. Academia zmieniała lokalizację w Second Life kilkakrotnie. Obecnie znajduje się na wyspie Four Sisters¹⁴. Więcej informacji na temat Akademii Electronica można znaleźć na jej stronach WWW, gdzie znajduje się również archiwum z nagraniami audio wielu wykładów¹⁵.

Drugi przykład to wirtualny kampus w Second Life Wydziału Artystycznego Uniwersytetu im. Marii Curie-Skłodowskiej. Na fotografii 6 pokazano miejsce lądowania, z którego rozchodzą się drogi do kilku części kampusu. U góry zdjęcia widać zawieszoną w powietrzu platformę o futu-

¹³ <<http://academia-electronica.net>>, [dostęp: 29.07.2012].

¹⁴ <<http://maps.secondlife.com/secondlife/Four%20Sisters/209/249/21>>, [dostęp: 29.07.2012].

¹⁵ <<http://academia-electronica.net>>, w zakładce „Wykłady”, [dostęp: 29.07.2012].

rystycznym wyglądzie. Jest to jedno z kilku lokalizacji wystaw prac studenckich (obrazów, projektów graficznych lub przestrzennych). Jednym z większych projektów przestrzennych było odtworzenie w całości scenarii Przystanku Woodstock. Studenci wybudowali replikę sceny z aparaturą, wioski z namiotami oraz kilku drobniejszych obiektów.



Fot. 5. Academia Electronica. Zapowiedź pierwszego wykładu w roku akademickim 2012/2013



Fot. 6. Second UMCS w SL

We wrześniu 2011 r. władze uczelni postanowiły zawiesić projekt oraz zamknąć wyspę. Jednym z powodów były koszty, gdyż właściciele lub dzierżawcy ziemi w Second Life muszą opłacać comiesięczną dzierżawę firmie Linden Lab. Nie wiadomo, czy kampus wróci do Second Life, który stał się drogi dla edukatorów – w 2011 r. firma Linden Lab zlikwidowała zniżkę dla firm edukacyjnych oraz instytucji typu non profit. Było to niemało, bo 50%. Są plany utworzenia kampusu w innym świecie wirtualnym – OpenSim.

Literatura

- BELLOTTI F., BERTA R., DE GLORIA A., PRIMAVERA L. (2010): *Supporting authors in the development of task-based learning in serious virtual worlds*, „British Journal of Educational Technology”, Vol. 41, No. 1, s. 86-107, <<http://www.seriousvirtualworlds.net/>>, [dostęp: 9.04.2010].
- FREITAS S. (2008): *Serious Virtual Worlds. A scoping study*, Report for „JISC”, 3 November 2008, <<http://www.jisc.ac.uk/media/documents/publications/seriousvirtualworldsv1.pdf>>, [dostęp: 11.02.2009].
- GRANT S. (2008): *Immersive Multi-User Virtual Environments: A New Platform For Foreign Language Teaching And Learning*, [w:] online, *Proceedings of the 17th Biennial Conference on the ASAA*, Melbourne, Australia, s. 8 i nast., <<http://arts.monash.edu.au/mai/asaa/>>, [dostęp: 16.07.2009].
- JOHNSON L., LEVINE A. (2008): *Virtual Worlds: Inherently Immersive, Highly Social Learning Spaces, „Theory Into Practice”*, No. 47, 2, s. 161-170.
- RYAN M.L. (2001): *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*, Johns Hopkins Univ. Press, Baltimore.
- TAYLOR T.L. (1999): *Life in Virtual Worlds: Plural Existence, Multi-modalities, and Other Online Research Challenges*, „American Behavioral Scientist”, Vol. 43, No. 3, s. 435-449.
- TOPOL P. (2011): *Nowe obszary edukacji – trójwymiarowe światy wirtualne*, [w:] A. Cybal-Michalska, W. Segiet, D. Kopeć (red.), *Studia z pedagogiki i nauk pogranicza*, Wyd. Nauk. UAM, Poznań, s. 63-78.