

- Pressemitteilung -

Wie werden wir in Zukunft lernen?

MFG Baden-Württemberg startet virtuelle Ringvorlesung im 3D-Internet

Wie werden wir in Zukunft lernen? Kann kirchliches Engagement im 3D-Internet funktionieren? Eine virtuelle Vorlesungsreihe der MFG Baden-Württemberg und der Nutzergemeinschaft ViKar beschäftigt sich jeden zweiten Mittwoch im Monat mit der digitalen Gesellschaft. Der Startschuss zur Vorlesungsreihe fällt am 8. April 2009 im MFG Innovation Park, dem „Virtual Worlds Lab“-Angebot der Innovationsagentur des Landes für IT und Medien in Second Life.

Stuttgart, den 30.03.2009 – Die MFG Baden-Württemberg, Innovationsagentur des Landes für IT und Medien, startet in Zusammenarbeit mit der Nutzergemeinschaft ViKar e.V. eine virtuelle Vorlesungsreihe im MFG Innovation Park, der MFG-Insel in Second Life. Das neue Angebot steht ganz im Zeichen der digitalen Gesellschaft. Interessierte haben die Gelegenheit, sich im Rahmen von 30- bis 60-minütigen Vorlesungen über aktuelle Entwicklungen der Netzgesellschaft zu informieren.

Die Veranstaltung findet künftig jeden zweiten Mittwoch im Monat in der virtuellen Welt statt. Zum Start der Vorlesungsreihe am 8. April 2009 um 18 Uhr wird Professor Dr. Peter Henning von der Hochschule Karlsruhe über die Zukunft des Lernens referieren. Im Anschluss besteht die Möglichkeit zum informellen Austausch.

Folgende Termine und Themen stehen bereits fest:

- **8. April 2009, 18.00 Uhr**

"Wer braucht schon Computer in der Bildung? Eine Vision über die Zukunft des Lernens."

Professor Dr. Peter Henning, Hochschule Karlsruhe

- **13. Mai 2009, 18.00 Uhr**

"Projektentwicklung in virtuellen Welten"

Stephan Sigloch, Onlinemarketing, Geschäftsführer NETFORMIC GmbH Stuttgart und Roland Veile, Projektentwicklung Bauwesen, beratender Ingenieur

- **10. Juni 2009, 18.00 Uhr**

"Die virtuelle Kirche St. Georg – Ein Pilotprojekt der Erzdiözese Freiburg"

Dr. Norbert Kebekus, Erzbischöfliches Seelsorgeamt Freiburg

Im MFG Innovation Park testet die MFG Baden-Württemberg gemeinsam mit Hochschulen und Bildungseinrichtungen, welche Möglichkeiten virtuelle Welten für gemeinsames Lernen bietet. Die neue Vorlesungsreihe ist dabei nur eine von vielen E-Learning-Angeboten auf der MFG-Insel in Second Life. So erforscht beispielsweise das Tübinger Institut für Wissensmedien computergestütztes kooperatives und individuelles Lernen in 3D-Umgebungen. Auch andere Hochschulen sind in diesem Bereich aktiv: Die Hochschule Karlsruhe sendet ihre Vorlesungen regelmäßig in Second Life und die Hochschule der Medien präsentiert sich mit dem „Media Jungle“.

„Virtuelle Welten stellen eine neue, attraktive Lernumgebung dar. Im Gegensatz zu bisherigen Web-Lösungen kann durch Immersion, das heißt das Eintauchen des Lernenden in die Umgebung, bestimmtes Wissen noch effizienter vermittelt werden“, so Stefan Sottner, Projektleiter Second Life bei der MFG Baden-Württemberg. „Auch wenn wir bei der Entwicklung virtueller Welten noch ganz am Anfang stehen, sollten sich Aus- und Weiterbildungsverantwortliche bereits heute mit diesem Thema

auseinandersetzen und selbst mit 3D-Umgebungen experimentieren“, rät Sottner.

Weiterführende Links:

<http://secondlife.mfg-innovation.de>

<http://secondlife.mfg-innovation.de/teleport>

<http://www.mfg-innovation.de>

<http://www.vikar.de>

Ansprechpartner für die Presse:

MFG Baden-Württemberg mbH

Innovationsagentur des Landes
für Informationstechnologie und Medien

Silke Ruoff

Referentin Kommunikation und Marketing

Breitscheidstraße 4

70174 Stuttgart

Telefon: 0711-90715-316

Fax: 0711-90715-350

E-Mail: ruoff@mfg.de

www.mfg.de/stiftung

Diese Presseinformation finden Sie auch auf www.mfg.de/presse.

Über den MFG Innovation Park

Seit März 2007 betreut die MFG Baden-Württemberg, Innovationsagentur des Landes für IT und Medien innerhalb der 3D-Plattform Second Life das Virtual Worlds Lab „MFG Innovation Park“.

Mit dem „Virtual Worlds Lab“-Angebot erhalten baden-württembergische Hochschulen und junge Kreative kostenfrei die Möglichkeit, neue Technologien der Kommunikation, Visualisierung und virtuellen Zusammenarbeit im dreidimensionalen Internet zu erforschen. Innerhalb eines Jahres gelang es der MFG, mehr als 20 Kooperationspartner für das gemeinsame Projekt zu gewinnen.

Über die MFG Baden-Württemberg

Die MFG gehört zu den führenden Innovationsagenturen für IT und Medien in Europa mit Schwerpunkt Informationstechnologie, Software, Telekommunikation und Creative Industries. Ziel ist die Vernetzung von Kreativwirtschaft und Technologiebranchen zur Stärkung des deutschen Südwestens, zur Förderung von Kooperationen in Europa und zur Unterstützung globaler Zusammenarbeit. Dabei stehen besonders Anwenderbranchen wie Automobil- und Maschinenbau sowie die Gesundheitsbranche als potenzielle Kunden und Abnehmer im Fokus. Mit ihren nach ISO 9001 zertifizierten Dienstleistungen und 100.000 Technologiebeziehungen gehört die MFG international zu den Vorreitern für systemische Standortentwicklung in öffentlich-privaten Partnerschaften.

Über ViKar

Der Verein "Nutzergemeinschaft ViKar - Virtueller Hochschulverbund Karlsruhe" ist ein Zusammenschluss von Personen und Institutionen, die sich der Bildung unter Einsatz moderner Medien verschrieben haben. Vertreter aller Karlsruher Hochschulen, aber auch privater Bildungseinrichtungen treffen sich in diesem einzigartigen Forum zum Gedankenaustausch und zur institutionenübergreifenden Netzwerkbildung. ViKar bietet Kontakte in die Mitgliedsunternehmen ebenso wie maßgeschneiderte Weiterbildungsangebote der ausgewiesenen Experten unter den Mitgliedern."