

På internet skapas ständigt nya möjligheter till kommunikation. Second Life är en sådan virtuell värld där var och en bygger sin verklighet.

Som första skola i Norden finns Westerlundiska gymnasiet i Enköping i Second Life. Under ledning av sin lärare *Andrzej*

*Marcinkowski* har eleverna byggt en egen ö, Westerlundiska Island. Med bilder, filmer, direktchat, onlinemöten och headset skapar lärare och elever nya spännande lektioner.

Westerlundiska Island ska också ha utbyte med polska skolor i Kraków, Wrocław och Katowice.

## Polen och Sverige i den virtuella världen Second Life

**Uppsala** I samarbete med Svensk-polska föreningen presenterar Westerlundiska Gymnasiet i Enköping den virtuella världen *Second Life* på Museum Gustavianum i Uppsala den 5 november.

Som första gymnasieskola i Norden bygger Westerlundiska Gymnasiet en ö i den virtuella världen Second Life. Ön är på 65 000 m<sup>2</sup> och har namnet *Westerlundiska Island*. Elever på skolan har fått en unik möjlighet att delta i utbildningen *Virtuella miljöer* på skolan. De lär sig skapa hus, gallerior, parker, virtuella utbildningslokaler, gator och grönområden i den tredimensionella virtuella världen.

På sikt ska skolan erbjuda distansutbildningar i Second life där eleverna ska möta varandra och sina lärare. Där ska man delta i undervisning i t.ex. matte, fysik, biologi, kemi eller historia. Second Life erbjuder nämligen en rad olika kommunikationsmöjligheter. Undervisningen kan ske både via bilder, filmer, direktchat, onlinemöten och genom headset så att lärare och elever kan prata med varandra i realtid.

Bakom idén ligger *Andrzej Marcinkowski* som är lärare i 3D-visualiseringar och virtuella miljöer på Westerlundiska Gymnasiet. Han är också företagare vid sidan om lärarjobbet och kom på det sättet att intressera sig för Second Life. Han har där byggt upp en kopia av Kungsträdgården i Stockholm, Berns restaurang och konstutställningar.

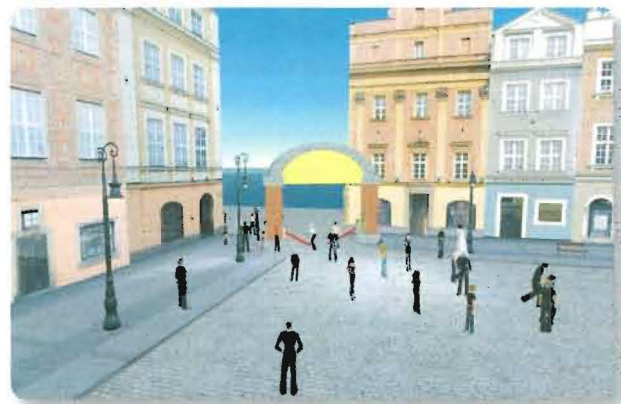
Second Life skapades i början av 2000-talet av Linden Research Inc. i USA. I starten var antalet användare sjuttio, nu har de kommit upp till drygt femton miljoner.

Second Life är inget spel – det sak-

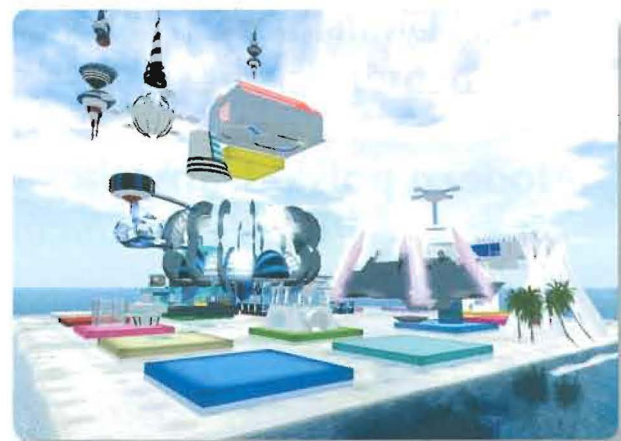
*Second Kraków - Stora Torget. Notera Mariakyrkan med de två olika tornen.*



*Second Kraków - virtuellt möte i Second Kraków i Gamla Stan.*



*Den virtuella skolan på Westerlundiska Island med svävande futuristiska utbildningslokaler där elever deltar i virtuella distansutbildningar.*



nar spelregler. Det är en avbildning av den riktiga världen med städer, företag, varuhus, utställningar och museer.

Second Life är ett stort socialt nätverk i 3D, som dessutom har en egen ekonomi: omsättningen ligger på drygt femtio miljoner dollar per månad.

Elever från Westerlundiska Gym-

nasiet ska presentera *Second Sweden* i den virtuella världen samt i Kraków, Wrocław och Katowice. Man får möjlighet att vandra genom virtuella gator i Second Life, träffa andra användare och prata med dem samt besöka några utställningar.

*Andrzej Marcinkowski*