

SECOND LIFE

UITGEVER: Linden Research, Inc



THEMA: Sociaal-Emotioneel Welbevinden

LEEFTIJD: Adolescent

SUBTHEMA: Communicatie

AANTAL GEBRUIKERS: Zelfhulp,
individuele begeleiding en groep

EXTRA UITLEG:

Dit is een gratis simulatiespel waarbij avatars zich begeven in een virtuele driedimensionale wereld. Het spel heeft geen specifiek doel, wat wil zeggen dat de speler zelf kan beslissen wat hij doet. In dit spel kunnen de spelers vaardigheden inoefenen die ze later in de echte wereld kunnen gebruiken. In second life wordt op de volgende aspecten ingezet: creativiteit, entertainment, sociaal, ondernemen, onroerend goed, onderwijs en bedrijf. Een belangrijk element in het spel is dat de avatars onderling kunnen communiceren. Jongeren die bijvoorbeeld moeite hebben om bepaalde zaken uit te drukken kunnen dit inoefenen in de virtuele wereld.

WAAR TE VINDEN:

Digitale tool-website
<https://secondlife.com/>