

Eine Vielzahl von (Weiter-)Bildungsanbietern ist bereits mit unterschiedlichen Lehr-/Lernangeboten in Second Life vertreten. Das Repertoire reicht von Selbstlernszenarien, über Vorträge bis hin zu Rollenspielen. Zumeist werden Methoden der Präsenzlehre in die virtuelle Welt übertragen, hierbei jedoch kaum die Potenziale von Second Life für Lehr-/Lernzwecke ausgeschöpft. In diesem Beitrag werden die Potenziale und Barrieren von Second Life für die Gestaltung virtueller Lernszenarien betrachtet sowie neue Anforderungen an Online-Tutoren¹ aufgezeigt.

1. Potenziale und Barrieren

Insbesondere die vielfältigen Gestaltungsmöglichkeiten, die Dreidimensionalität und die Integration von Web 2.0 -Funktionalitäten werden als wesentliche Potenziale von Second Life für Lehr-/Lernzwecke betrachtet (Müller & Leidl 2007). Einher mit den technischen Möglichkeiten gehen Probleme in Form von Grafikfehlern, Performanceeinbrüchen und Softwareabstürzen, die zu Einschränkungen hinsichtlich der Gestaltung von Lernszenarien führen können (vgl. Knall 2007) sowie hohe Anforderungen an die Betreuung stellen. Lernende können aktiv in den Gestaltungs- und Lernprozess einbezogen werden sowie ihrem Lerntyp entsprechende Objekte erstellen und nutzen (vgl. Cheal 2007, Knall 2007). Neben Selbstlernangeboten (Videos, Podcasts etc.) bieten formale und informelle Treffen vielfältige Möglichkeiten der Kommunikation und Kooperation. Spontane, informelle Begegnungen wie etwa in einem virtuellen Museum sind zwar wünschenswert (vgl. Pätzold 2007), jedoch halten sich selten mehrere Personen zufällig zur selben Zeit am selben Ort auf. Im Zusammenhang stehen kann dies mit der Vielzahl interessanter Orte bei rückläufiger aktiver Benutzerzahl (vgl. Knall 2007). Die soziale Interaktion in einem virtuellen Raum führt zu einem veränderten Blickwinkel sowie zu neuen Reflexionsprozessen hinsichtlich der Wahrnehmung von sich selbst und anderen sozialen Räumen (vgl. Neuenhausen 2004). Durch die Kombination von Dreidimensionalität und synchroner Kommunikation wird, im Gegensatz zum bisherigen E-Learning, ein intensiveres „Eintauchen“ (Immersion) in die Lernumgebung ermöglicht (vgl. Cheal 2007, Rückel 2007, The Horizon Report 2007). Darüber hinaus resultiert aus der Möglichkeit der Interaktion zwischen räumlich nahen und körperlich dargestellten Menschen ein stärkeres Gefühl von sozialer Präsenz (vgl. Joseph 2007, The Horizon Report 2007) sowie eine leichtere Kontaktaufnahme (vgl. Müller & Leidl 2007). Zusammen mit der Dreidimensionalität und der Raummetapher erlaubt die individuelle Avatargestaltung neue Formen der Bildung und Aufrechterhaltung virtueller Gemeinschaften. Durch spezifische Hinweise (optische Gruppenbildung, (non)verbale Gesten etc.) kann die Zugehörigkeit zu Gruppen kommuniziert werden und durch die Einrichtung geschützter Gruppenbereiche eine Stärkung des Gruppengefühls erfolgen (vgl. Pätzold 2007). Zusätzlich zum Potenzial der sozialen Interaktion ist die Interaktion mit Objekten mittels Skriptsprache sowie mit der Außenwelt durch Verlinkungen möglich (vgl. Knall 2007). Interaktive Anwendungen können manipuliert und modifiziert werden. Darüber hinaus werden vielfältige Möglichkeiten geboten, Prozesse und Modelle zu simulieren, die unter realen Bedingungen nur schwer durchzuführen bzw. zu veranschaulichen sind (vgl. Müller & Leidl 2007), in der Realität zu viele Ressourcen erfordern würden, aufgrund physikalischer Gesetzmäßigkeiten nicht möglich oder zu gefährlich sind (vgl. Pätzold 2007). Es lassen sich 1

¹ Als Online-Tutoren werden Personen verstanden, die Lernende mithilfe digitaler Medien im Lernprozess unterstützen.

Prototypen realer Lernmedien erstellen (vgl. Müller & Leidl 2007), Geschäftskonzepte erproben, Sprachtrainings im virtuellen Ausland absolvieren sowie Rollenspiele zum Verhaltens- und Teamtraining durchführen (vgl. Rückel 2007). Insbesondere gestalterische Disziplinen können die integrierten Modellierungswerzeuge für die kooperative Gestaltung dreidimensionaler Objekte nutzen (vgl. Müller & Leidl 2007). Neben der Entwicklung eines breiten Spektrums an Second Life spezifischen Fähigkeiten, können auch Kompetenzen erworben werden, die Relevanz für die reale Welt haben können (vgl. The schome community 2007). Ein Schema, das ursprünglich mit der medialen Welt verknüpft war, wird (auch) mit der realen Welt verknüpft (vgl. Fritz 2003). Es ist noch zu untersuchen, was bei diesem Prozess in die virtuelle Welt mit hinein genommen und was herausgebracht wird. Pätzold (2007) bezieht sich auf die Arbeiten von Turkle (1998) zur multiplen Identität, die darauf hinweisen, dass eine im virtuellen Raum gemachte Erfahrung nicht selbstverständlich auf das Handeln im realen Leben zurückwirkt.

2. Anforderungen an die Betreuung

Die Betrachtung von in Second Life realisierten Selbstlernangeboten macht deutlich, dass nur selten Avatare anzutreffen sind. Das Lernen in virtuellen Welten mit didaktisch aufbereitetem Wissen scheint, wie Herrmann & Barz (2002) bereits für andere Formen des E-Learning festgestellt haben, nicht ohne tutorielle Betreuung zu funktionieren. Ebenso wie beim E-Learning kann die Betreuung in Second Life einen wesentlichen Erfolgsfaktor darstellen. Nach Salmon (2004) ist vor allem die persönliche Ansprache und die motivierende Wirkung durch die menschliche Komponente wichtig. Second Life bietet die erforderlichen Voraussetzungen für eine systematische Unterstützung mittels Kommunikations- und Kooperationswerkzeugen (vgl. Rückel 2007). Jedoch stellen soziale, virtuelle Welten zusätzliche Anforderungen an die Betreuung (vgl. The schome community 2007), die im Folgenden näher betrachtet werden.

2.1 Konzeption

Um die Potenziale und Barrieren zu erfassen ist sowohl die Auseinandersetzung mit den Grundlagen, als auch die Erkundung von Best Practices-Beispielen erforderlich. Es sind Lernszenarien zu konzipieren, die sich von bisherigen Konzepten unterscheiden und mit Aktivität und Spaß verbunden sind². Die Herausforderung bei der Konzeption von E-Learning besteht nach Kerres (2005) nicht in der Wahl und Anwendung der „besten“ didaktischen Methode, sondern darin, die Konzeption und Entwicklung von Bildungsmedien als ein vielschichtiges Entscheidungsproblem zu verstehen. Bei der Gestaltung eines Lernszenarios in Second Life geht es um die Auseinandersetzung mit der Frage, wie mit den technischen Werkzeugen und didaktischen Methoden eine kompetente Auswahl, Verknüpfung und Erstellung von Lernorten und -ressourcen erfolgen kann. Bei der Auswahl von Lernobjekten bieten erste Initiativen³ Unterstützung. Durch die vielfältigen Möglichkeiten der Integration von Web 2.0 Features und die Verbindung mit LMS-Systemen werden hohe Anforderungen an die technischen und didaktischen Kompetenzen seitens der Online-Tutoren gestellt. Es sind Kommunikationsanlässe zu initiieren und interaktionsfreundliche Umgebungen zu gestalten (vgl. Pätzold 2007) sowie die Mitgestaltungsspielräume durch das Rechtemanagement zu steuern (vgl. Rückel 2007). Ebenso wie im „Virtuellen Klassenzimmer“ nehmen Second Life-Events nach Martinez, Martinez & Warkentin (2007) fast doppelt so viel Zeit als face-to-face-Veranstaltungen in Anspruch. Entsprechend ihrer Erfahrungen in Second Life können die Lernenden maximal 45 Minuten ihre Aufmerksamkeit aufrechterhalten.

² www.sl-educationblog.org

³ www.eduisland.net/salamanderwiki

2.2 Durchführung

Damit die Lernumgebung kontinuierlich aufgesucht wird, ist ein problemloser, interessanter Einstieg zu ermöglichen und Lernaktivitäten sind zu initiieren (vgl. Salmon 2004). Da die Nutzung von Second Life selbst für erfahrene Online-Lerner ungewohnt ist, sollte von Beginn an eine intensive Unterstützung und Initiierung synchroner Begegnungen erfolgen. Durch moderierte Einführungstouren⁴, die Anknüpfung an bestehende Lerngewohnheiten durch die Abbildung traditioneller Lehr-/Lernszenarien und die Netzwerkbildung kann der Einstieg in die virtuelle Welt erleichtert werden. Nach Joseph (2007) ist eine Balance zwischen ernsthafter, traditioneller Inhaltsvermittlung und spielerischen, kreativen Elementen herzustellen. Virtuelle Hörsäle, Vorlesungen und Slide-Shows werden von Lernenden aufgrund der Passivität abgelehnt und stattdessen Aktivität in Form von Besuchen interessanter Orte und Veranstaltungen gewünscht (vgl. Cheal 2007). Auf diese Weise können sich die Lernenden austauschen und erfahren, mit wem sie den virtuellen Raum teilen. Eine weitere Möglichkeit zur Herstellung virtueller Präsenz (vgl. Salmon 2004) besteht darin, ein Profil von sich zu hinterlassen (Video-Steckbrief etc.). Die Einrichtung schalldichter, versteckter bzw. zugangsbeschränkter Parzellen (z.B. Räume im Himmel) für Gruppen ermöglicht Privatsphäre und verhindert Störungen. Online-Tutoren benötigen zum Aufbau von Lerngemeinschaften und einer Lernatmosphäre soziale und didaktisch-methodische Kompetenzen. Insbesondere durch Gruppenaufgaben wird die soziale Interaktion in virtuellen Welten gefördert (vgl. Lober 2007) sowie gemeinschaftliche Bindungen und soziale Interaktionen hergestellt, die sich nicht allein auf einen fachlichen Diskurs beschränken (vgl. Pätzold 2007).

Theoretisches Hintergrundwissen über kooperatives Lernen und virtuelle Kommunikation ist erforderlich, um den Wissensaustausch auch unter den erschwerten Bedingungen des Online-Lernens anzuregen (vgl. Sauter & Sauter 2004). So stellt sich in Second Life etwa die Frage nach neuen Verhaltens- und Kommunikationsregeln bezüglich der Verwendung von Gesten (Hand heben, winken), um Missverständnissen und Kommunikationsproblemen vorzubeugen. Bei Störungen durch Lernende in einem „Virtuellen Klassenzimmer“ besteht die Möglichkeit, diese durch entsprechende Rechtevergaben zu unterbinden. Selbst wenn diese Reglementierung in einem Hörsaal in Second Life technisch möglich wäre, würde diese „Entmündigung“ von den Lernenden voraussichtlich kaum akzeptiert. In virtuellen Welten ist nach Pätzold (2007) zu berücksichtigen, dass durch die Avatargestaltung wichtige soziale Hinweisreize gegeben werden und die Möglichkeit der käuflich zu erwerbenden Ausstattungsmerkmale zu einer sozialen Differenzierung nach ökonomischen Kriterien führen kann, die sich auf den Lernprozess auswirkt. Unabhängig von den kooperativen Lernszenarien bietet Second Life vielfältige Selbstlernangebote. Da die Lernenden hierbei die Verantwortung für ihren Lernprozess selber übernehmen, jedoch die Fähigkeit des selbst gesteuerten Lernens unterschiedlich ausgeprägt ist, benötigen Online-Tutoren Kenntnisse über die Theorie und Praxis selbst gesteuerten Lernens. Online-Tutoren unterstützen die Lernenden bei der Formulierung von Lehr-/Lernzielen, gestalten Selbstlernpfade, regen den gegenseitigen Austausch an und ermutigen die Lernenden, ihre Fragen an die Gruppe zu stellen. Auf diese Weise werden nach Joseph (2007) Lehrende zu Moderatoren sowie Lernende zu Lehrenden, wodurch kooperatives und selbständiges Lernen gleichermaßen gefördert werden.

2.3 Nachbereitung und Evaluation

Am Ende eines Lernangebotes können die Lernenden ihre Arbeitsergebnisse in Second Life hinterlassen, um die Nachhaltigkeit der Lernaktivitäten zu sichern. Auf diese Weise kann sich

⁴ mediendidaktik.uni-duisburg-essen.de/node/4401

der Lernort bzw. das -szenario ständig weiterentwickeln⁵. Darüber hinaus kann die Gruppe bestehen bleiben, um das Networking zu fördern. Zudem dienen Feedbackgespräche und die Auswertung von Befragungen der Qualitätssicherung (vgl. Sauter & Sauter 2004) sowie zur Ermittlung der Erwartungen und Bedürfnisse von Lernenden.

Online-Tutoren stehen insbesondere vor der Herausforderung, Lernszenarien in Second Life zu konzipieren, bei denen die Potenziale virtueller Welten ausgeschöpft werden. Es wurde aufgezeigt, wie sich die Anforderungen an Online-Tutoren durch den Einsatz von Second Life verändern. Die Aufgaben- und Kompetenzbereiche erweitern sich sowohl in sozialer, organisatorischer als auch in technischer und didaktisch-methodischer Hinsicht.

Literatur

- Cheal, C. (2007). Second Life: Hype or hyperlearning. *On the Horizon*, 15(4), 204-210.
- Fritz, J. (2003). Wie virtuelle Welten wirken. Über die Struktur von Transfers aus der medialen in die reale Welt. In Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn: bpb.
- Herrmann, M. & Barz, H. (2002). Online-Lehrbuch Jugendforschung. In G. Bachmann; O. Haefeli & M. Kindt (Hrsg.), Campus 2002. Die Virtuelle Hochschule in der Konsolidierungsphase (Medien in der Wissenschaft, 18, 402–407). Münster: Waxmann.
- Joseph, B. (2007). Best Practices in Using Virtual Worlds For Education. In Second Life Education Workshop 2007. Part of the Second Life Community Convention, 7-13. Chicago Hilton, 24th-26th August 2007.
- Kerres, M. (2005). Didaktisches Design und eLearning. Zur didaktischen Transformation von Wissen in mediengestützte Lernangebote. In D. Miller (Hrsg.), eLearning. Eine multiperspektivische Standortbestimmung. Bern: Haupt.
- Knall, T. (2007). Möglichkeiten virtuelle Welten. Schwerpunktthema Multikanalstrategie. E-Government Innovationszentrum. https://demo.egiz.gv.at/plain/content/download/483/2803/file/moeglichkeiten_virtuelle_welten.pdf [30.03.2008]
- Löber, A. (2007). Virtuelle Welten werden real. Second Life, World of Warcraft & Co: Faszination, Gefahren, Business. Hannover: Heise.
- Martinez, L. M., Martinez, P. & Warkentin, G. (2007). A First Experience on Implementing a Lecture on Second Life. In Second Life Education Workshop 2007. Part of the Second Life Community Convention, 52-55. Chicago Hilton, 24th-26th August 2007.
- Müller, A. & Leidl, M. (2007). Virtuelle (Lern-)Welten. Second Life in der Lehre. http://www.e-teaching.org/didaktik/gestaltung/vr/SL_lehre_langtext_071207_end.pdf [30.03.2008]
- Neuenhausen, B. (2004). Bildung in der Digitale: Zur Bildungsrelevanz virtueller Welten. Frankfurt: Peter Lang.
- Pätzold, H. (2007). E-Learning 3-D – welches Potenzial haben virtuelle 3-D-Umgebungen für das Lernen mit neuen Medien? *Medienpädagogik Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*. www.medienpaed.com/2007/paetzold0709.pdf [30.03.2008]
- Rückel, M. (2007). Second Life als eLearning Plattform. <http://www.checkpoint-elearning.de/downloadshop/marktcheck> [30.03.2008]
- Sauter, A.M. & Sauter, W. (2004). Blended Learning: Effiziente Integration von E-Learning und Präsenztraining. München: Leuchterhand.
- Salmon, G. (2004). E-tivities: Der Schlüssel zu aktivem Online-Lernen. Zürich: Orell füssli.

⁵ www.sl-educationblog.org

The Horizon Report (2007). The New Media Consortium.

http://www.nmc.org/pdf/2007_Horizon_Report.pdf

The schome community (2007). The schomeNAGTY. Teen Second Life Pilot. A summary of key findings & lessons learnt. The Open University.

<http://kn.open.ac.uk/public/getfile.cfm?documentfileid=11344> [30.03.2008]

Turkle, S. (2006). Always-on/Always-on-you: The Tethered Self. In J.E. Katz (Hrsg.), Handbook of Mobile Communication and Social Change. Cambridge. MA: MIT Press.
http://web.mit.edu/sturkle/www/Always-on%20Always-on-you_The%20Tethered%20Self_ST.pdf [30.03.2008]