

Das Erlernen von Fremdsprachen in Second Life fällt vor allem deshalb leichter, weil Einheimische nur einen Teleport entfernt sind: „Man kann Muttersprachler aus anderen Regionen für ein paar Linden-Dollar engagieren“, schlägt etwa Antje Müller vor. Die Diplom-Medienwirtin im Arbeitsbereich Allgemeine Pädagogik mit dem Schwerpunkt Bildung und Technik an der TU Darmstadt hat für ihre Doktorarbeit Bildungsanbieter im Web analysiert. Ihr Fazit: Während man bei Lernplattformen wie etwa Moodle nicht direkt sieht, wer online ist, bietet Second Life den Vorteil der sozialen Präsenz durch eine „simulierte Körperlichkeit“. Als Hemm-

schuh sieht sie allerdings die hohen Hardwareanforderungen und die Tatsache, dass alles über einen zentralen Server läuft: „Der ist oft instabil.“

Auch Hochschulen haben längst den Reiz der Parallelwelt entdeckt: Als erstes Bundesland hat Baden-Württemberg eine Landesvertretung in Second Life eröffnet, auf der Hochschulen wie die Uni Freiburg und Ulm vertreten sind. „Durch die Visualisierung bekommt man ganz neue Ideen für die Lehre“, berichtet Baldone Rossini von der Uni Freiburg. Zurzeit nehmen 20 bis 30 Studierende im Hauptstudium an SL-Veranstaltungen teil.



Second Life kann nicht nur eine Plattform zum Lernen sein, sondern auch das Objekt selbst. So hat Stefan Wikinger als Bachelor-Arbeit die virtuelle Vertretung der Uni Ulm programmiert. Für die Prüfung und Bewertung muss sich auch der Professor selbst einen Avatar zulegen und die virtuelle Fakultät besuchen. „Ich wollte sehen, was in Second Life überhaupt realisierbar ist“, sagt der Student. Der Plan sieht vor, demnächst die Ingenieurwissenschaften und langfristig die gesamte Uni abzubilden.

Für Professoren, Dozenten, Tutoren und Moderatoren heißt das auch Umdenken: Nachdem sie sich gerade erst auf die neuen Anforderungen in virtuellen Klassenzimmern und Online-Besprechungsräumen eingestellt haben, kommen nun ganz neue Unterrichtsstrukturen auf sie zu: „Seminare in 3D bedeuten eine riesige Umstellung“, weiß Fischer von der VHS Goslar, „Powerpoint-Folien will man da nicht sehen.“

Doch die Lehrkräfte tun sich noch schwer, ihre Materialien so umzuwickeln, dass sich mathematische Aufgaben dreidimensional aufbauen, ein Skelett oder eine DNA-Helix sich dreht oder Avatare durch Teleportieren zur Lösung geführt werden. Fischer bemängelt, „dass sich viele SL-Akademien zu sehr an der realen Welt orientieren – mit Hörsälen, Sitzplätzen und einem Whiteboard. „Das reale Leben nachzubilden, ist unpraktisch und ungeeignet.“

Termine zu Second Life:

Kongress: 31. Januar 2008, Sektion Technologie 4:

„Virtuelles Lernen zwischen Web 2.0 und Second Life – Einblicke in die Praxis“

Vortrag: „Life-Schaltung zur Second Life-Dependance der Volkshochschule Goslar mit Sagan Amat und Lexa Merlin – Lehr- und Lernmöglichkeiten in Second Life“, 10 bis 12.30 Uhr, Christine Fischer

Kongress/Workshop 5: 30. Januar 2008, Forum Content-Entwicklung: Die (Content-) Welt ist bunt! – Content-Entwicklung im Spiegel aktueller und internationaler Trends, Content 4 „Personalqualifizierung für mehr geschäftlichen Erfolg in Second Life – Lernen 3D“, Christine Fischer, VHS Landkreis Goslar

Fachmesse/Wissenstalks: 29. Januar 2008, 14.15 bis 15.15 Uhr, Second Life und Action Learning

Weitere Informationen und das gesamte Programm:
www.learntec.de