

Second Life - eine Chance für den Fremdsprachenunterricht

Nichts ändert sich schneller als die Welt der Technik und der Medien. So auch das Internet mit all seinen Anwendungen. War das Web als Web 1.0 eine Einbahnstraße vom Informationsanbieter zum Informationskonsumenten, so hat es mit seiner Neuauflage in Web 2.0 eine

revolutionäre Metamorphose erfahren. Es ist nicht länger mehr ein Materialspeicher, in dem Experten einer großen Masse Menschen Informationen anbieten. Web 2.0 stellt nur noch Funktionen zur Verfügung, mit denen die Konsumenten von Informationen gleichzeitig ihre Produzenten sind. Spezielle technische Kenntnisse muss dafür niemand besitzen. Für Lehrer bietet die Entwicklung des Internet hin zu Web 2.0 ein immenses, pädagogisch unerschlossenes Potential an Möglichkeiten.



Um es vorweg zu sagen: Medien sind Medien, sind Medien! und ein Medium ist ein Mittel, ein Werkzeug. Dies sollte nie aus den Augen verloren werden. Schlechter Unterricht ist schlechter Unterricht, gleichgültig welche Hilfsmittel eingesetzt werden. Der Geist des Unterrichts, der Wille etwas zu lernen und beim Lehren anderen zu helfen ist durch nichts, aber auch durch gar nichts zu ersetzen. Medien können aber die Arbeit erleichtern. So wie die Kettensäge mehr kann als der Fuchsschwanz, so können mitunter die einen Medien mehr als die anderen. Wer wollte behaupten, die Kettensäge wäre immer das geeignete Gerät zum Sägen? Der Fuchsschwanz ist für den Heimwerker ebenso wenig zu ersetzen wie die Tafel für den technisch versierteren Lehrer. Aber zurück zum Thema. Web 2.0 ist in weiten Bereichen auf Kommunikation ausgelegt. Dies wird deutlich bei Anwendungen wie Skype (Internettelephonie) oder dem MS-Messenger. Typische Beispiele sind auch Wikipedia und Youtube. In diesen Anwendungen werden von den Benutzern Inhalte eingestellt, der Internetbetreiber stellt nur noch den Speicherplatz und seine die Software zur Verfügung.

Eine solche Anwendung ist auch Second Life (SL). In SL wurde und wird eine virtuelle Welt in 3D erstellt. Gebäude, Landschaften und Denkmäler werden relativ naturgetreu von technisch interessierten Benutzern nachgebildet. Der Benutzer interagiert in dieser künstlichen Welt mit einem Avatar. Avatare sind Figuren, die als virtuelle Menschen aber auch in anderer Gestalt, z.B. als Tiere, Drachen usw. vom eigenen PC aus gesteuert werden. Wer sich also in SL mit Hilfe seines Avatars bewegt und dort andere Avatare sieht, der weiß, dass hinter der virtuellen Figur immer ein real existierender Mensch steht. Was man nicht weiß ist, ob dieser Mensch das gleiche Alter, das gleiche Geschlecht, die gleiche Hautfarbe usw. wie sein Avatar hat. Es handelt sich eben um das zweite Leben, die zweite Existenz. Jeder kann sein Aussehen hier selbst bestimmen. Vieles erinnert in SL an kommerzielle Rollenspiele, die Online gespielt werden. Es gibt allerdings einen wesentlichen Unterschied. Und genau dieser Unterschied macht SL für viele jugendliche Rollenspieler langweilig und für den Fremdsprachenunterricht interessant! Es ist nichts vorgegeben, keine Spielsituation, keine Charaktere, die der

Avatar einnehmen muss, einfach gar nichts außer den allgemein gehaltenen Spielregeln. Da SL ein sehr mächtiges Programm ist, das auf Kommunikation und Visualisierung angelegt wurde, bietet es sich geradezu ideal für pädagogisch konzipierte Rollenspiele im Fremdsprachenunterricht und als Begleitung zum E-Learning an. Dass dies bislang in Deutschland noch wenig Beachtung gefunden hat, ist mehr als verwunderlich. Die Vorteile von SL für den Unterricht liegen nämlich auf der Hand:



- Die Kommunikation ist persönlicher als in einem reinen Chat-Raum. Der Spieler identifiziert sich nach kurzer Zeit wirklich mit seinem Avatar.
- Die Kommunikation kann sowohl schriftlich über die Tastatur (Chat) erfolgen als auch mit Headset sprachlich. Damit wäre das Prinzip vom Einfachen zum Schweren in Rollenspielen realisierbar.
- SL bietet im Unterschied zum meist nüchternen Klassenzimmer ein motivierendes Umfeld an. Es ist z.B. kein Problem, sich in einem lateinamerikanischen Raum zu treffen. Eine sinnvolle Forderung der Suggestopädie wäre damit erfüllt.
- Eine weitere, durchaus ernst zu nehmende Forderung der Suggestopädie ist das Schaffen einer stressfreien Kommunikationssituation durch den Rollenspielcharakter des Unterrichts. Die von Schülern als künstlich empfundene Vergabe von Namen ist in SL in einer Weise realisiert, wie die Suggestopädie es sich nicht träumen ließe. Einschränkend muss gesagt werden, dass ein einmal gewählter Namen in SL nicht mehr geändert werden kann.
- Das Ambiente des Internet verändert auch den Umgang im Rollenverhältnis von Lehrer und Schüler, es bekommt, wie übrigens auch im konventionellen Chat, eine neue Qualität, die weniger hierarchisch geprägt ist. Dies wird in der Regel nicht zwangsläufig einen Autoritätsverlust im Klassenzimmer zur Folge haben.
- In SL lassen sich mit einem Mausklick Fotos aufnehmen und Filme drehen.
- SL lässt sich mit Moodle, einer Internetplattform, verknüpfen.

Als praktische Anwendung im Unterricht sehe ich, gemessen an den technischen Möglichkeiten von SL, im Augenblick die folgenden Möglichkeiten für den Fremdsprachenunterricht:

- Der Lehrer trifft sich mit seinen Schülern während des Unterrichts oder außerhalb desselben an einem vereinbarten Ort in SL und unterhält sich mit diesen im Chat oder per Headset. Vorteile brächten das an sich schon motivierende Medium, der Spielcharakter der Situation und die Umgebung. Derartige Treffen außerhalb der Unterrichtszeit würden selbstverständlich in der mangelnden Motivation der Schüler, neben Hausaufgaben und der Vorbereitung von Klassenarbeiten zusätzlich Freizeit zu opfern, eine Grenze

finden. Nicht zu vergessen ist auch die Belastung des Lehrers durch übergroße Klassen und höhere Stundenbelastung, die kaum Raum für zusätzliche Aktivitäten lässt.

- Zwei oder mehrere Lehrer unterschiedlicher Nationalität führen ihre Schüler an einem virtuellen Ort in SL zusammen und lassen diese mit bestimmten Aufgaben miteinander kommunizieren. Idealerweise würde keine Schülergruppe die Zielsprache als Muttersprache sprechen, um „Waffengleichheit“ zu garantieren. Muttersprachler sind im Chat und im Sprechen zu schnell und benutzen gerade im Chat Abkürzungen, die die Nicht-Muttersprachler kaum verstehen. Die Frustration wäre vorprogrammiert! Grenzen finden solche Treffen in den organisatorischen und technischen Voraussetzungen. Es ist schwierig, Kollegen in anderen Ländern zu finden, die bereit sind, ein Chat-Projekt mit einer deutschen Schule zu organisieren. Noch schwieriger ist es oft, einen gemeinsamen Termin zu finden, da das Treffen ja nicht zeitversetzt stattfindet. Außerdem müssen beide Schulen noch die technischen Voraussetzungen besitzen, SL überhaupt mit den technischen Mindestvoraussetzungen zu installieren. Nicht zu vergessen ist auch die Problematik, dass sich bei großen Klassen plötzlich 60 Schüler auf „engem Raum“ tummeln. Hier gilt es, die Situation so inszenieren, dass sinnvoller, virtueller Unterricht möglich ist. Die Möglichkeiten eines solchen, virtuellen Treffens erscheinen mir aber faszinierend: durch die natürlich wirkenden Avatare wird das Gegenüber noch konkreter als im ohnehin schon sehr motivierenden Treffen in einem Chatraum. Die 3D-Umgebung dürfte diese Faszination wesentlich verstärken. Und nicht zu vergessen: hier fände echte Kommunikation statt, keine absurd sterile Scheinkommunikation, wie sie das Klassenzimmerarrangement üblicherweise vorgibt. Allerdings fehlt weitgehend die nonverbale Kommunikation über Gestik und Mimik. Diese kann zwar ebenfalls über entsprechende Animationen dargestellt werden. Ob dies aber jemals eine „natürliche“ Situation imitieren kann, sei dahingestellt. Trotz dieser Einschränkung sind vielfältige Möglichkeiten des Einsatzes von SL bedingt durch seine technischen Möglichkeiten denkbar: Der Nachteil des deutschen Spanischunterrichts durch die Entfernung zu Spanien keine echten Kommunikationsmöglichkeiten zu haben, ließe sich mit SL relativieren.
- Mit den eigenen Schülern lassen sich in SL mit der Snapshot-Funktion Fotoromane erstellen. Es ist leicht möglich, dass die Avatare der Schüler jede gewünschte Form annehmen, dass es also selbst in einer reinen Mädchenklasse nicht an Jungs fehlen würde ((-;
- Noch faszinierender wäre das Drehen ganzer Filme oder die Darstellung von Szenen eines Theaterstückes. Ganz Engagierte könnten auch selbst geschriebene Drehbücher oder spontan erfundene Rollenspiele aufführen und filmen. Ein Problem sehe ich hier darin, dass eventuell Gesten und Bewegungen notwendig werden, die gesondert in SL geladen werden müssen. Das ist nicht sonderlich schwierig aber für den konkreten Einsatz im Klassenzimmer ginge dennoch einiges an Unterrichtszeit verloren. Und schließlich sollte der Fremdsprachenunterricht nicht zum EDV-Unterricht mit fremdsprachlichem Hintergrund verkommen.
- Die Tertulia von Lehrer und Schüler nach Schulende zur zwanglosen, entspannten Kommunikation wäre der Idealfall – hier gilt die oben gemachte Einschränkung bezüglich der Schülermotivation und der durch die in den letzten Jahren erheblich verschlechterten Rahmenbedingungen des Unterrichtes, die dem Lehrer kaum noch Zeit für Kreativität und zusätzliches

Engagement lassen. Selbst, wenn ein solches Angebot gemacht wird, kommen erfahrungsgemäß zu derartigen Treffen nur wenige, manchmal gar keine Schüler. Das ist bedauerlich und erklärt sich meines Erachtens sehr stark durch die geringe Wertschätzung von Schule und Bildung in unserer Gesellschaft. Darauf einzugehen, würde aber den Rahmen dieser Ausführungen sprengen.

Die Hindernisse, die sich dem Einsatz von SL für den Unterricht entgegenstellen, sind also schon von den Rahmenbedingungen, unter denen Unterricht stattfindet nicht gering. Als ob Motivations- und Zeitprobleme nicht genug wären, müssen auch noch die EDV-Kollegen überzeugt werden, SL in mehreren PC-Räumen zu installieren. Ein EDV-Raum reicht meist nicht aus, da die Interessenpolitik der EDV es geschafft hat, dass jeweils nur eine halbe Klasse in einem Raum Platz findet. Zum Anderen erfordert die Einweisung der Schüler in die Technik von SL einige Zeit. Ein weiterer Hinderungsgrund, SL einzusetzen, ist seine Technik. Zwar ist die Bedienung recht einfach aber dennoch wäre hierfür durchaus eine Schulstunde anzusetzen. Alleine das Einloggen einer ganzen Klasse braucht seine Zeit, dann muss gesehen werden, dass, wie bereits erwähnt, eine Fremdsprachenklasse nicht in einem EDV-Raum Platz findet, der Lehrer also nach der allgemeinen Erläuterung Hin- und Herwechseln muss. Dies ist einem effektiven Fremdsprachenunterricht nicht gerade förderlich. Für außerschulische Aktivitäten gilt einschränkend zu sagen, dass jeder Schüler einen PC mit Breitbandanschluss haben muss. Meist ist dies der Fall. Einige Schüler haben aber nicht die Möglichkeit, SL zu installieren. Entweder ist der PC zu alt oder die Eltern wünschen nicht, dass sich die Schüler dieses Mediums bedienen. Das aber würde in der logischen Folge bedeuten, dass ein Teil der Schüler dieses schulisches Angebot nicht nutzen könnte. In wenigen Einzelfällen sind auch die finanziellen Mittel nicht vorhanden. Dass sich ein Ausschluss von Schülern vom Angebot des Unterrichts nicht mit dem Berufsethos einer öffentlichen Schule verträgt, versteht sich von selbst. Ein weiteres Hemmnis für den SL-Einsatz in der Schule sind die Vorurteile im Kollegium und bei Eltern. Die Vorbehalte gegen SL sind umso stärker, je geringer die Ahnung ist, was SL überhaupt ist. In den Massenmedien wurde immer wieder die dunkle Seite von SL dargestellt. Mit Sex und Tod lassen sich die Auflagen eines Magazins erhöhen. SL ist nicht mehr als ein Abbild der wirklichen Welt mit dem Zusatz, dass der Kreativität weniger Grenzen gesetzt sind. Und wie in der wirklichen Welt ist der größte Teil von SL seriös. Hier sind sehr viele Universitäten, auch deutsche, eine Vielzahl von Museen wie das ZKM, renommierte Firmen usw. anzutreffen. Aber es gibt eben auch die Rotlichtviertel. Aber so wenig sich Hamburg über die Reeperbahn definiert, so wenig definiert sich SL über den virtuellen Sex, der hier auch möglich ist. Beliebt beim Herunterbeten von Vorurteilen ist auch das Verwechseln mit den zum Teil grausigen Rollenspielen. Die aber sind in SL weit weniger brutal und können überhaupt nur in dafür bestimmten Regionen gespielt werden. Man traut einem volljährigen Schüler offensichtlich zu, beim Militär verantwortungsvoll eine Waffe zu bedienen, erlaubt uneingeschränkt den Zugang zu Alkohol und Tabak, hat aber Scheu, ihn mit den Medien vertraut zu machen, die, sinnvoll eingesetzt, ihn ihm



Leben weiterbringen werden. Das ist absurd, aber dennoch muss auch aus dieser Ecke im öffentlichen Schulwesen mit Widerstand gerechnet werden.

Ergänzend kann angemerkt werden, dass neben dem Einsatz im realen oder virtuellen Klassenzimmer auch die Möglichkeit besteht, SL für Fortbildungen zu nutzen. Dies könnte den Kultusministerien Geld und den Kollegen Zeit sparen. Die Kommunikation über die Bundesländergrenzen hinweg wäre kein Problem mehr.

Obwohl SL eine Fülle von Möglichkeiten für den Einsatz im Fremdsprachenunterricht bieten könnte, wird es noch kaum für Unterricht und E-Learning genutzt. Dies mag in den Vorurteilen gegenüber SL, technisch-organisatorischen Problemen oder auch in den Neuerungen im Unterricht nicht gerade förderlichen Arbeitsbedingungen begründet sein. Wenn es gelingt, das Klima und die Bedingungen, unter denen Bildung in Deutschland stattfindet, wieder zu verbessern, dann haben auch innovative „Neue“ Medien eine Chance, den Unterricht zu bereichern. Das aber setzt von allen Beteiligten einen vorurteilsfreien Umgang mit diesen Medien und viel Kooperation über die Schulgrenzen hinaus voraus. Es gilt, die Chancen der sich entwickelnden Technik zu nutzen und mit der Zeit zu gehen, ohne zu ihrem Sklaven zu werden. Wer in einer fortschreitenden Welt stehen bleibt, fällt zurück. SL ist sicherlich nicht die Rettung einer wie auch immer zu kritisierenden Pädagogik, es ist nicht mehr und nicht weniger als eine Anwendung innerhalb eines Mediums, nämlich des Internets und hier von Web 2.0. Die Schulen sind gefordert, sich auch mit den Möglichkeiten dieses Mediums auseinander zusetzen.