



Pressemitteilung.

11. Februar 2008

Second Life – ein neuer Bildungs-, Kultur- und Wirtschaftsraum?

Second Life (SL) ist eine virtuelle, ständig wachsende, lebendige 3D Welt aus Inseln, Städten, faszinierenden Orten und Sehenswürdigkeiten, die vollständig von den Bewohnerinnen und Bewohnern erschaffen und weiterentwickelt wird. Im Januar fand die Veranstaltung „Welche Chancen und Risiken bietet Second Life für die Hochschullehre?“ im Second Life statt. Rund dreißig Gäste aus deutschen Universitäten und Fachhochschulen nahmen in Form ihrer so genannten Avatare (AV) teil. Für Dipl. Päd. Ricarda T.D. Reimer, wissenschaftliche Mitarbeiterin der Universität Flensburg, bietet Second Life besondere Lernmöglichkeiten. Lehr- und Lernprozesse mit digitalen Medien und nunmehr auch Second Life sind Forschungs- und Praxisfeld der Pädagogin.

Menschen können sich mittels ihrer Avatare (ihre Stellvertreter/innen) im SL weiterbilden, diskutieren, lehren und lernen, spielen oder auch Handel treiben. Dr. Markus Walber, Dipl. Päd. André Mersch und Dennis Schäffer von der Universität Bielefeld und Ricarda T.D. Reimer moderierten gemeinsam die Veranstaltung und sorgten für den fachlichen Inhalt. Nicht nur Unternehmen, unterschiedliche Institutionen, politische Parteien, Länder und Regionen haben sich den Möglichkeiten eines zweiten Lebens zugewandt, auch Universitäten setzen sich mit dem Leben im SL auseinander. Im SL wird, wie auch im wirklichen Leben, gelehrt und gelernt – nur eben etwas anders. Dabei kann das Medium der virtuellen Umgebung Thema und Werkzeug zugleich sein. Welche veränderten Optionen für das Lernen werden durch das SL angeboten?

Das Lernen im Second Life habe spannende Vorteile, die Aufmerksamkeit sei hoch und visuell habe man viele Möglichkeiten, sagt Ricarda T.D. Reimer und führt aus: Gemälde können zum Beispiel in Galerien besichtigt und besprochen werden, es gibt Orte und Plätze aus nahezu jedem Zeitalter, man trifft Avatare aus unterschiedlichsten Ländern. Den Lernenden werden generell mehr Reize geboten. Bildungsprozesse, beispielsweise Kurs- und Veranstaltungsdesigns, können seit SL neu gedacht beziehungsweise kreiert werden. Gemeinsames Onlinelernen erfährt eine neue Qualität.

Mit einer Beamerprojektion in der Universität Flensburg nahmen auch Studierende, die bisher keinen Avatar besitzen, an der SL-Veranstaltung teil und konnten mit gesprochenen Fragen und Einschätzungen zur Diskussion beitragen. Mit dieser Kooperationsveranstaltung startete das Second Life Learning Projekt der Fakultät für Pädagogik der Universität Bielefeld. Das erfolgreich durchgeführte Ereignis war der Auftakt zu einer monatlichen Veranstaltungsreihe, bei der auch weiterhin kurze fachliche Vorträge, sowie ausreichend Raum für informelle Gespräche geboten werden soll. Der kritische und zugleich zukunftsorientierte Blick auf SL und die sich damit verknüpfenden pädagogischen Fragestellungen veranlasst Ricarda T.D. Reimer beziehungsweise ihre Stellvertreterin im SL namens Marla Loire dazu, demnächst Veranstaltungen in SL anzubieten sowie im Netz in internationaler Kooperation einen Blog zum Thema zu starten.

Infos zu Projekt & Mitarbeitern der Universität Bielefeld: <http://www.secondlife-learning.de>, Infos zur European University Island: <http://simteach.net/eui/>, Homepage: <http://secondlife.com/>

Kontakt:

Dipl.-Päd. Ricarda T.D. Reimer, Universität Flensburg, Tel.: 0461-805 2265 / 0461-4808876, E-Mail: reimer@uni-flensburg.de

Dr. Helge Möller, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit, Universität Flensburg, Tel.: 0461 – 14 44 916, E-Mail: presse@uni-flensburg.de