

Themenvorschläge und -erläuterungen für das Seminar „Lernen in virtuellen Welten“

Hinweise

Diese Übersicht soll Ihnen als erste Orientierungshilfe dienen, was sich unter den Themen im Semesterfahrplan verbirgt bzw. verbergen kann. Die Beschäftigung mit der Thematik „Lernen in virtuellen Welten“ ebenso wie mit Second Life im besonderen sind wissenschaftlich gesehen noch relativ junge Themen. Es kann vorkommen, dass es zu einzelnen Themen wenig Literatur gibt und dass diese zusätzlich dann auch noch auf Englisch ist. Lassen Sie sich davon nicht abschrecken, nahezu alle Texte sind sehr gut zu verstehen und spätestens bei der Diplom-/Masterarbeit kommen Sie häufig um die Auseinandersetzung mit englischsprachiger Literatur nicht mehr herum.

Wie bereits beschrieben, wollen wir in diesem Seminar darüber hinaus auch vieles ausprobieren. Einige der Themen verlangen daher von Ihnen auch Transferleistungen von theoretischen Modellen und Texten zu Second Life.

Die Vorbereitung einer Seminarsitzung besteht an unserem Lehrstuhl in allen Seminaren darin, dass Sie nicht nur einen inhaltlichen Vortrag vorbereiten, sondern die **Gestaltung** einer Seminarsitzung übernehmen. Insbesondere Second Life kann Ihnen dabei eine Fülle neuer Möglichkeiten bieten.

Bitte beachten Sie bei der Literaturrecherche, dass Sie sich wirklich mit wissenschaftlichen Texten auseinandersetzen. Häufig reicht es nicht nur den Bibliothekskatalog der Uni Duisburg-Essen zur Recherche heranzuziehen, sondern auch in Datenbanken und Fernleihmöglichkeiten zu suchen.

Sprechen Sie Ihre Literaturlisten und Gliederungen unbedingt vor der Veranstaltung mit Frau Adamus ab.

Themenblock 1: Analyse vorhandener Lernszenarien in Second Life

Universitäten und Bildungseinrichtungen in Second Life (21.10.08)

Universitäten und andere Bildungseinrichtungen finden sich in Second Life in einer großen Vielfalt. Insbesondere Institutionen aus dem amerikanischen Raum haben relativ früh damit begonnen zu erforschen ob und wie Second Life in der Lehre genutzt werden kann. Das Erscheinungsbild der virtuellen Repräsentanzen umfasst dabei einen weiten Bereich von innovativen bis hin zu konservativen Raumkonzepten. In dieser Einheit sollen ausgewählte Universitäten und Bildungseinrichtungen in Second Life vorgestellt und analysiert werden.

Kunst und Literatur in Second Life (28.10.08)

Virtuelle Welten wie Second Life bieten auch für Projekte aus dem Bereich Kunst und Literatur neue und/oder andere Möglichkeiten der Darstellung von künstlerischen Projekten. Diese gehen dabei meist über die Grenzen dessen, was in der realen Welt möglich wäre, hinaus und verbinden unterschiedliche künstlerische Disziplinen. In dieser Einheit sollen künstlerisch-literarische Projekte in Second Life recherchiert, vorgestellt und analysiert werden. Eine mögliche interessante Fragestellung könnte dahingehend formuliert werden zu überprüfen, ob sich hier für die Fachdidaktik weiterführende Ansätze finden lassen bzw. bestehende Konzepte hier (besser?) umgesetzt werden können.

Historische Lernszenarien in Second Life (04.11.08)

Virtuelle Welten eignen sich besonders zur Darstellung von Orten und Gegenständen, die in der Realität nicht (mehr) oder nicht ohne größeren Aufwand erfahren werden können. Insbesondere historische Szenarien bieten sich deshalb für die Rekonstruktion in Second Life an. In dieser Einheit sollen daher ausgewählte historische Szenarien auf ihr Lernpotenzial hin untersucht werden. Mögliche Fragestellungen wären: Was und wie kann hier gelernt werden? Ist ein didaktisches Konzept erkennbar? Möglich wäre auch ein Setting für eine Unterrichtseinheit zu gestalten, in dem das jeweilige Second Life Szenario eine Rolle spielt.

(Natur)Wissenschaftliche Lernszenarien in Second Life (11.11.08)

Viele Theorien in den Naturwissenschaften beschäftigen sich mit abstrakten Modellen und Darstellungsweisen. Auf der anderen Seite gibt es im wissenschaftlichen Raum wenig Möglichkeiten bestimmte Phänomene als Forscher oder Lernender selbst zu erfahren. Second als dreidimensionale virtuelle Welt, in der alles von den Nutzern selbst gestaltet werden kann, bietet hier vielfältige Möglichkeit diesen Mangel zu beheben. In dieser Einheit sollen daher ausgewählte (natur-)wissenschaftliche Szenarien auf ihr Lernpotenzial hin untersucht werden. Mögliche Fragestellungen wären: Was und wie kann hier gelernt werden? Ist ein didaktisches Konzept erkennbar? Möglich wäre auch ein Setting für eine Unterrichtseinheit zu gestalten, in dem das jeweilige Second Life Szenario eine Rolle spielt.

Themenblock 2: Lernen in Second Life im Spiegel ausgewählter Lerntheorien

Erfahrungsbasiertes Lernen (18.11.08)

Erfahrungsbasiertes Lernen in seinen verschiedenen Ausprägungsformen setzt immer eine unmittelbare und praktische Auseinandersetzung des Lernenden mit dem Lerngegenstand voraus. Second Life bietet die Möglichkeit Lerngegenstände zu kreieren, komplexe Modelle darzustellen und auch Situationen erlebbar zu machen. In dieser Einheit soll daher zunächst das theoretische Modell des erfahrungsbasierten Lernens vorgestellt werden, bevor es anschließend auf Second Life übertragen werden soll. Interessant wäre dabei bestehende Beispiele für erfahrungsbasiertes Lernen in Second Life zu recherchieren und diese vorzustellen. Möglich wäre es aber auch ein Konzept für ein erfahrungsbasiertes Lernprojekt zu entwickeln und evtl. sogar umzusetzen.

Konstruktivismus (25.11.08)

Konstruktivistisches Lernen geht nicht mehr von einer Steuerung des Lernprozesses und seiner Ergebnisse aus, sondern setzt auf „Lernangebote“, aus denen jeder Lernende sein Wissen und seine Deutungsmuster konstruiert. Gerade in der Erwachsenenbildung erfreut sich diese Theorie nach wie vor einer großen Beliebtheit. Doch auch in vielen Artikeln über Second Life kann nachgelesen werden, dass sich hier unzählige Möglichkeiten für konstruktivistische Lernumgebungen anbieten würden. Diese Einheit soll solche Aussagen vor dem Hintergrund einer theoretischen Darstellung der konstruktivistischen Lerntheorie analysieren. Dabei können neben den zentralen theoretischen Aussagen auch bestehende Beispiele für entsprechende Lernszenarien in Second Life herangezogen werden als auch eigene Konzepte entwickelt bzw. umgesetzt werden.

Communities of practice und situiertes Lernen (02.12.08)

Situiertes Lernen stellt die soziale Dimension des Lernprozesses in den Mittelpunkt der Betrachtung. Communities of practice sind in diesem Zusammenhang eine Möglichkeit wie solches

Lernen erfolgen kann. Second Life kann (und wird teilweise auch) als ein Raum für situiertes Lernen angesehen, ebenso wie einzelne Gruppen in Second Life als Beispiele für Communities of Practice angesehen werden können. Diese Einheit soll die dahinterstehende Theorie zunächst darstellen, bevor analysiert werden soll, ob diese Schlußfolgerungen zutreffend sind. Interessant wäre es bestehende Beispiele in Second Life zu finden bzw. eigene Konzepte zu entwickeln und/oder umzusetzen.

Game Based Learning I und II (09.12.08/ 16.12.08)

Die Diskussion darüber, ob es möglich ist spielerisch in virtuellen Welten Lernprozesse zu gestalten, scheint für die Pädagogik unzählige neue Möglichkeiten zu eröffnen. In dieser Einheit soll es darum gehen, sich mit den theoretischen Grundlagen zu befassen, was, wie und warum in Computerspielen gelernt werden kann. Darüber hinaus soll reflektiert werden, ob und wenn ja wie sich Second Life in diesem Kontext einsetzen lassen kann bzw. soll recherchiert werden, ob es bereits Beispiele für solche spielerischen Lernszenarien gibt. Die Ergebnisse dieser Recherche sollen ebenfalls präsentiert werden.

Immersive Didaktik (23.12.08)

In Computerspielen lernen die Nutzer meist, ohne dass ihnen dies bewusst ist. Und auch die meisten Entwickler von Computerspielen würden sich wohl kaum als Didaktiker bezeichnen, auch wenn sie in vielem, was sie tun, erstaunlich nahe an die didaktische Gestaltung von virtuellen Umgebungen herankommen. In dieser Einheit soll ein spezieller Ansatz zur Didaktik in Computerspielen näher untersucht werden, nämlich die „Immersive Didaktik bzw. stealth learning“ nach Bopp. Neben einer Darstellung dieser Theorie soll hierbei auch hinterfragt werden, ob und wie sich dieses Konzept auf virtuelle Welten wie Second Life übertragen lässt. In Second Life bereits bestehenden Beispiele sollen recherchiert und vorgestellt werden (sofern vorhanden).

Themenblock 3: Erprobung/ Übertragung didaktischer Methoden in Second Life

Rollenspiele (13.01.09)

Rollenspiele gelten als eine sicher nicht unproblematische Methode. So sollen sie einerseits die Möglichkeit bieten, verschiedene Standpunkte und Sichtweisen auf ein Phänomen zu ermöglichen, allerdings zeigt sich in der Praxis oft, dass es vielen Menschen schwerfällt sich in ihre Rollen hineinzusetzen und auch ihre Gegenüber als entsprechende Akteure wahrzunehmen. Virtuelle Welten könnten für diese Problematik eine Hilfe darstellen. In dieser Einheit soll ein Rollenspiel für Second Life zu einem selbstgewählten Thema konzipiert und mit den anderen Teilnehmern des Seminars durchgeführt werden. In der Analyse soll es darum gehen, die Chancen und Probleme der Umsetzung dieser Methode in Second Life zu erkennen.

Sloodle (20.01.09)

Sloodle ist eine Verbindung von Second Life und moodle. Es stellt innerhalb der virtuellen Welt von SL Möglichkeiten zur Verfügung Inhalte direkt mit moodle zu verknüpfen. In dieser Einheit soll sloodle vorgestellt werden, sowie ein Setting ausgearbeitet werden, in dem sloodle von den anderen Teilnehmenden genutzt wird. Weiterhin sollen die Chancen und Grenzen von sloodle als methodisches Element zur Gestaltung von Lernszenarien herausgearbeitet werden.

(E-)Moderation in Second Life (27.01.09)

Dass Moderation in mediengestützten Umgebungen andere Anforderungen stellt als klassische Moderationsformen ist ein mittlerweile gut untersuchtes und erforschtes Phänomen. Wenige bis gar keine Kenntnisse gibt es bisher zur Moderation in Second Life. Welche bisherigen Erkenntnisse sind übertragbar, wo sind Unterschiede? Welche neuen Anforderungen stellt Second Life? In dieser Einheit sollen die Anforderungen an Moderatoren herausgearbeitet werden und auf ihre Übertragbarkeit in Second Life überprüft werden. Ziel könnte es sein, einen Kriterienkatalog für die erfolgreiche Moderation in virtuellen Welten zu entwickeln. Eventuell zu empfehlen wäre die anderen Seminarsitzungen als Materialbasis für eine teilnehmende Beobachtung zu verwenden.