

**Betreuung • Lehr-/Lernszenarien • Didaktische Konzeption • Schlagworte  
Virtuelle Welten • Second Life**

Es gibt hinreichend Gründe, warum das Lernen in Second Life betreut werden sollte. Die personale Betreuung von Teilnehmenden eines virtuellen Lernangebotes kann sich auch in Second Life förderlich auf den Lernprozess auswirken: Es werden Kommunikationsanlässe zur Förderung des interpersonellen Diskurs zwischen den Lernenden initiiert und die Lernangebote an reale Entscheidungssituationen gekoppelt. Auf diese Weise werden die Lernenden bei der Kompetenzentwicklung unterstützt. Die Erwartungen und Wünsche von Lernenden zielen vor allem auf Lernszenarien, die Kreativität, Aktivität, Exploration und Spaß ermöglichen. Daher sind Szenarien, Lernorte und –objekte zu entwickeln, die von Lernenden (mit)gestaltet werden können und das „Eintauchen“ in die virtuelle Welt ermöglichen.

Bei der Gestaltung virtueller Lernszenarien in Second Life werden vielfältige Anforderungen an die Betreuung gestellt. Eine wesentliche Herausforderung besteht darin, die Potenziale virtueller Welten auszuschöpfen und die Erwartungen der Lernenden zu berücksichtigen. Voraussetzung hierfür sind Kompetenzen wie etwa hinsichtlich spezifischer Kommunikations- und Verhaltensregeln in virtuellen Welten sowie die Durchführung bestimmter Analyse- und Spezifikationsschritte (Zielgruppenanalyse, Wahl von didaktischen Methoden und Medien etc.), um die richtige Passung der Betreuung hinsichtlich des Lernszenarios vorzunehmen.

**Zusammenfassung**

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Tutorielle Betreuung in Second Life</b>	<b>2</b>
2.1	Mediendidaktische Konzeption	3
2.2	Soziale Präsenz und Netiquette	4
2.3	Kreativität und Partizipation	5
2.4	Technischer Support	6
<b>3</b>	<b>Praxisbeispiel</b>	<b>6</b>
3.1	Ablauf	6
3.2	Split role tutoring	9
3.3	Resümee	10
<b>4</b>	<b>Zusammenfassung – Checkliste</b>	<b>12</b>

**Literaturhinweise**

## **1 Einleitung**

Dieser Beitrag thematisiert die Betreuung von Lernszenarien in der virtuellen Welt Second Life. Eine Vielzahl von Bildungsanbietern ist hier bereits mit Vorträgen, Seminaren sowie auch Rollenspielen und Exkursionen aktiv. Es wird davon ausgegangen, dass mit der Kombination von Dreidimensionalität und synchroner Kommunikation ein intensiveres „Eintauchen“ in die Lernumgebung stattfindet, als es mit E-Learning bisher möglich war. Neben organisierten Lernangeboten können sich die Besucher der virtuellen Welt selbst gesteuert mit etwa Podcasts, Präsentationen oder Lernpfaden Wissen aneignen. Selbstlernangebote werden jedoch nur selten besucht und auch die Abbildung des traditionellen Frontalunterrichts wird von den Lernenden kaum angenommen.

Die persönliche Ansprache bzw. die menschliche Komponente an sich kann eine motivierende Wirkung für Online-Lernen haben. Vielfältige Kommunikations- und Kooperationswerkzeuge, die in Second Life zur Verfügung stehen, bieten eine optimale Voraussetzung für die Unterstützung von Lernenden. Welche Besonderheiten mit der Betreuung in virtuellen Welten verbunden sind und mit welchen Anforderungen die Tutoren konfrontiert werden, wird im Folgenden aufgezeigt.

## **2 Tutorielle Betreuung in Second Life**

Die personale Betreuung von Teilnehmern eines virtuellen Lernangebotes in Second Life kann sich förderlich auf den Lernprozess auswirken, ist aber wie etwa bei Selbstlernangeboten bzw. -pfaden nicht zwangsläufig erforderlich. Auf selbst gesteuertes Lernen angelegte Orte und Objekte werden jedoch nur selten besucht bzw. genutzt. Zudem sind unbetreute Lernszenarien hinsichtlich ihrer Zielsetzung eingeschränkt. Die Einbindung tutorieller Betreuung kann sich hinsichtlich der Initiierung von Kommunikationsanlässen zur Förderung des interpersonellen Diskurs zwischen den Lernenden als hilfreich erweisen. Insbesondere durch Gruppenaufgaben können gemeinschaftliche Bindungen entstehen und soziale Interaktionen hergestellt werden, die sich nicht allein auf einen fachlichen Diskurs beschränken (Pätzold 2007). Second Life bietet vielfältige Möglichkeiten zur Förderung der Kommunikation und Kooperation zwischen Lernenden sowie zwischen Lernenden und Betreuenden. Online-Tutoren können die Lernenden bei der Erkundung von Lernpfaden unterstützen, zum gegenseitigen Austausch anregen und ermutigen, selber Lernobjekte zu konstruieren. Gerade zu Beginn eines virtuellen Lernangebotes ist die intensive Unterstützung im technischen, sozialen sowie im didaktisch-methodischen Bereich für die Lernenden von Bedeutung (Ojstersek 2007). In Second Life steht vor allem die Beratung im technischen und administrativen Bereich sowohl vor als auch während des Angebotes im Vordergrund.

## 2.1 Mediendidaktische Konzeption

Die Herausforderung bei der Konzeption eines virtuellen Lernangebotes besteht nicht in der Wahl und Anwendung der „besten“ didaktischen Methode, sondern darin, die Konzeption und Entwicklung von Bildungsmedien als ein vielschichtiges Entscheidungsproblem zu verstehen (Kerres 2001). Auch bei der Konzeption eines Lernszenarios in Second Life geht es um die Auseinandersetzung mit der Frage, wie mit den zur Verfügung stehenden technischen Werkzeugen und didaktischen Methoden eine kompetente Auswahl, Verknüpfung und Erstellung von Lernorten und -objekten erfolgen kann. Es kommt darauf an, die richtige Lösung für genauer zu spezifizierende Anforderungen einer Lernsituation zu finden. Dies erfordert hohe Anforderungen an die technischen und didaktischen Kompetenzen seitens der Tutoren, denn den Lernenden in einer virtuellen Welt lediglich bestimmte Lernorte und -objekte zur Verfügung zu stellen reicht nicht aus, um bestimmte Lernprozesse gezielt anzuregen. Hierfür ist eine systematische Planung von didaktisch reflektierten und betreuten Lernszenarien erforderlich. Bei der Konzeption virtueller Lernszenarien in Second Life gilt es zunächst eine mediendidaktische Analyse (Merkmale der Zielgruppe, Spezifikation von Lehrinhalten und -zielen etc.) durchzuführen. Entsprechend der Analyseergebnisse werden die Entscheidungen hinsichtlich der Auswahl von Lernobjekten (virtuelle Pinnwände, Whiteboards, Evaluationsinstrumente etc.) getroffen.

### Medien- didaktische Analyse

Bei der Konzeption ist zu berücksichtigen, dass Lernangebote in Second Life wesentlich mehr Zeit in Anspruch nehmen als face-to-face-Veranstaltungen. Einzuplanen sind hier insbesondere Verzögerungen durch Probleme mit der Technik bzw. Navigation.

### Mediendidaktische Konzeption

- **Merkmale der Zielgruppe** (Verfügen die Lernenden bereits über Erfahrungen in Second Life? Etc.)
- **Spezifikation von Lehrinhalten und -zielen** (Welches Lehrziel wird verfolgt und welche entsprechenden Inhalte werden in Second Life angeboten? Etc.)
- **Didaktische Methode** (Welche Methode passt zu den Merkmalen der Zielgruppe und den Lehrzielen? Ist ein Vortrag in einem virtuellen Hörsaal geeignet oder ein Rollenspiel?)
- **Merkmale der Lernsituation und Spezifikation der Lernorganisation** (Welche Dauer hat das Lernangebot? Ist die Betreuung der Lernenden hilfreich? Etc.)
- **Merkmale und Funktionen der gewählten Medien und Hilfsmittel** (Ist der Einsatz des in Second Life integrierten Voice-Chats sinnvoll? Wird ein Whiteboard zur Dokumentation der Arbeitsergebnisse eingesetzt? Etc.)

## 2.2 Soziale Präsenz und Netiquette

Durch die Möglichkeit der Interaktion zwischen räumlich nahen und körperlich dargestellten Stellvertretern der eigenen Person (Avataren) wird Second Life das Potenzial eines stärkeren Gefühls von sozialer Präsenz zugesprochen.

Unter sozialer Präsenz wird das Ausmaß verstanden, in dem die Lernenden ihre Lernpartner und die Tutoren bei der Kommunikation als natürliche Person wahrnehmen. Lernangebote in der virtuellen Welt ermöglichen durch die Dreidimensionalität eine Art direkten Kontakt zu den anderen Lernenden und den Betreuenden. Auf diese Weise werden die Kommunikationspartner bzw. ihre Avatare sichtbar und durch die Nutzung des Voice-Chats hörbar. Nonverbale und paraverbale Anteile wie Gestik, Mimik und Betonung, aber auch die Kleidung und das Auftreten von Personen spielen für die soziale Präsenz eine große Rolle. Das mit der sozialen Präsenz verbundene intensivere „Eintauchen“ (Immersion) in die Lernumgebung, wie es mit den Varianten des E-Learning bisher nicht möglich war (The Horizon Report 2007), kann zusätzlich durch Informationen zur eigenen Person unterstützt werden (Profilbeschreibung, Video-Steckbrief etc.). Um das Zusammengehörigkeitsgefühl einer Gruppe von Lernenden zu fördern können die Tutoren Gruppenräume in Form von schalldichten, versteckten bzw. zugangsbeschränkten Parzellen (z.B. Räume im Himmel) einrichten.

Second Life bietet die Freiheit sich ständig neu zu erschaffen und jenseits von etwa Vorurteilen oder hierarchischen Strukturen an Lernangeboten teilzunehmen. Hierbei ist zu berücksichtigen, dass durch die Gestaltung der Avatare 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 (Pätzold 2007). Auf der anderen Seite besteht die Möglichkeit, sich selber in verschiedene bspw. historische Persönlichkeiten zu verwandeln oder mit ihnen in Form eines Rollenspiels zu interagieren. Die hieraus resultierende Anonymität der Lernenden kann sich jedoch negativ auf den Lernprozess auswirken und die Potenziale, die mit der Zusammenarbeit einer Gruppe mit bekannten Mitgliedern verbunden sind, bleiben ungenutzt. Daher ist eine Entscheidung zu treffen, ob die Identität der Lernenden vor bzw. während des Lernangebotes transparent gemacht wird.

Hinsichtlich der Kompetenzentwicklung wird sogar von einem Rückschritt ausgegangen, da durch die Immersion zwar Emotionen und Motivationen erzeugt werden, aber sich der Lernende in der Identität seines Avatars „verstecken“ kann bzw. sich völlig neue Identitäten schaffen kann, wodurch keine wirklichen sozialen Verunsicherungen (Dissonanzen) erzeugt werden, die jedoch grundlegend für die Kompetenzentwicklung sind (Erpenbeck & Sauter 2007). Dementsprechend sollten die Betreuenden Lernangebote in Second Life möglichst an reale Entscheidungssituationen koppeln und etwa durch die Durchführung von Rollenspielen Situationen initiieren, die von den Lernenden als konflikthaltig erlebt werden.

Um jedoch Missverständnissen vorzubeugen und die Kommunikation zwischen Online-Lernenden zu erleichtern, gibt es für eine virtuelle Welt

**Avatare**

**Lerngruppen**

**Kompetenz-  
entwicklung**

wie Second Life Verhaltensvorschläge (Netiquette), für deren Einhaltung die Betreuenden des Lernangebotes verantwortlich sind. Hier gelten teilweise andere Regeln als in bisherigen E-Learning-Angeboten, virtuellen Welten oder im „echten Leben“. So sollte beispielsweise vereinbart werden, dass die Lernenden nicht unbekleidet erscheinen dürfen, während eines Vortrags nicht durch den Hörsaal fliegen und vorher vereinbarte Gesten zur Wortmeldung o.ä. verwenden. Aufgrund der zumeist informellen Atmosphäre und dem Umstand, dass in Second Life das Duzen gebräuchlich ist, stellt sich für die Tutoren darüber hinaus die Frage der Angemessenheit des Siezens.

## Netiquette

### Soziale Präsenz und Netiquette

- **Avatar der Tutoren** (Wird der Avatar und der Name möglichst realitätsnah oder –fern gestaltet?)
- **Avatar der Lernenden** (Gibt es eine „Gestaltungsordnung“ für Avatare wie etwa „nur menschliche Erscheinungsformen“? Wird der Avatar und der Name möglichst realitätsnah oder –fern gestaltet?)
- **Anonymität** (Werden die „echten“ Namen der Tutoren und Lernenden transparent gemacht und wenn ja, wie? In welcher Form werden Informationen über die Lernenden präsentiert (begehbare Ausstellung, Video-Steckbrief, etc.)?)
- **Dissonanzen** (Wie können kognitive Dissonanzen erzeugt werden?)
- **Gruppen(räume)** (Werden die Lernenden in Gruppen organisiert und erhalten eigene Gruppenräume?)
- **Netiquette** (Welche Verhaltensregeln gelten? Ansprache mit dem Avatarnamen oder mit dem richtigen Namen? Welche Gesten sollen bspw. für Wortmeldungen verwendet werden?)

### 2.3 Kreativität und Partizipation

Mit dem Einsatz von Second Life ist seitens der Lernenden die Hoffnung verbunden, nicht (nur) Abbildungen traditioneller Lehr-/Lernszenarien vorzufinden, sondern durch das Eintauchen in eine virtuelle Welt „anders“ zu lernen. Vor allem die Forderung nach Aktivität, Exploration und Spaß steht hierbei im Vordergrund. Second Life bietet vielfältige Möglichkeiten: statt etwa Hörsäle zu bauen und Vorlesungen anzubieten können kreative Ideen umgesetzt werden, die Aktivitäten von den Lernenden fordern, so wie etwa in Form von Erkundungstouren und Rollenspielen (siehe Praxisbeispiel). Hierbei ist eine Kombination aus inhaltlichem Input und spielerischen Elementen herzustellen. Second Life bietet die Möglichkeit, Lernende aktiv in den Gestaltungs- und Lernprozess miteinzubeziehen, indem sie eigene Objekte erstellen, interaktive Anwendungen manipulieren sowie Prozesse und Modelle simulieren können, die unter realen Bedingungen nur schwer durchzuführen bzw. zu veranschaulichen sind (Erprobung einer eigenen Geschäftsidee, physikalische Experimente etc.).

## Spielerisch Lernen

## Kreativität und Partizipation

- **Kreativität** (Eignet sich eine realitätsnahe Darstellung oder die Entwicklung kreativer Szenarien?)
- **Partizipation** (Inwiefern werden die Lernenden in die Gestaltung der Lernumgebung miteinbezogen? Welche Lese-, Kopier- und/oder Bearbeitungsrechte an Lernobjekten werden vergeben?)

### 2.4 Technischer Support

Da die Nutzung von Second Life selbst für erfahrene Online-Lernende ungewohnt ist, sollte von Beginn an eine intensive technische Unterstützung und Initiierung von Übungstreffen erfolgen. Durch bspw. moderierte Einführungstouren (siehe Praxisbeispiel) kann der Einstieg in die virtuelle Welt erleichtert werden. Häufig auftretende technische Probleme mit Softwareupdates, Grafikfehlern, Performanceeinbrüchen und Softwareabstürzen erschweren die Nutzung und können schnell zu Frustrationen bei den Lernenden führen. Insbesondere ungeübte Lernende dürfen daher nicht alleine gelassen werden und müssen bei technischen Problemen Unterstützung erfahren. Ebenso ist die Gestaltung und Navigation des Avatars nicht trivial. Verirrte oder in Fußböden eingeschlossene Lernende sollten von dem technischen Support schnellstmöglich wieder zur Lerngruppe zurückgebracht werden.

## 3 Praxisbeispiel

### 3.1 Ablauf

Statt traditionelle Präsenzszenarien abzubilden wurde eine Erkundungstour durch Second Life zur Leitfrage „Inwiefern lässt sich Second Life im pädagogischen Kontext anwenden bzw. nutzbar machen?“ konzipiert und durchgeführt. Hintergrund war die Überlegung, ein Lernszenario anzubieten, das einerseits die Potenziale von Second Life für die Teilnehmenden aktiv erfahrbar macht und andererseits auch unerfahrenen Second Life-Besuchern einen einfachen Einstieg in die virtuelle Welt ermöglicht. Bei der mediendidaktischen Konzeption stand insbesondere die Gestaltung und Organisation der Betreuung im Vordergrund.

**Kreativität & Aktivität**

#### *Beispiel*

Ein Wechsel zwischen verschiedenen Ausflugszielen ist durch die Teleport-Funktion (Browserlinks) möglich. Teleportiert sich eine Gruppe von Lernenden an einen gemeinsamen Zielort, ist es empfehlenswert, wenn ein Tutor voraus geht, um die „Ankömmlinge“ zu empfangen und dafür zu sorgen, dass keine Leerphasen entstehen. Ein weiterer Tutor sollte so lange am Ursprungsplatz als Ansprechpartner zur Verfügung stehen, bis alle Lernenden die Teleportfunktion richtig benutzt haben und am Zielort eingetroffen

sind. Auf diese Weise können Hilfestellungen angeboten werden, wenn Probleme mit der Teleport-Funktion auftreten oder sich ein Teilnehmer verirrt hat.

Als Startpunkt der Erkundungstour diente die Second Life-Repräsentanz der Universität Duisburg-Essen. Nachdem die Teilnehmenden von den Tutoren begrüßt wurden und ihre Erwartungen an die Veranstaltung äußern konnten, wurde der Ablauf verbal präsentiert und auf einer Präsentationsfläche visualisiert. Auf diese Weise kann das Gesagte besser nachvollzogen werden und die Informationen sind zu einem späteren Zeitpunkt wieder auffindbar. Dies kann erforderlich sein, wenn es während der Durchführung zu einem längeren Disconnect seitens eines Teilnehmenden kommt und dieser die Information benötigt, wo sich die Gruppe aktuell befindet.

**Soziale Präsenz**

**Orientierung**



Abb. 1: Startpunkt Universität Duisburg-Essen

Damit sich die Lernenden mit der Navigation und der Avatargestaltung vertraut machen, wurden verschiedene Funktionen vorgestellt und ausprobiert. Es wurde die Teleportfunktion genutzt, um zur Repräsentanz des learninglab zu gelangen, um dort die Avatare mit einem T-Shirt auszustatten. Diese Übung zum Kennenlernen der Second Life-Funktion hat einen weiteren Vorteil: Das Tragen des gleichen T-Shirts erleichtert den Tutoren die Identifikation der Gruppenmitglieder, denn ebenso wie im „Real Life“, müssen die Tour-Führer darauf achten, dass keine Teilnehmenden während der Erkundungstour verloren gehen.

Mit der bereits erprobten Teleportfunktion wurde ein Lernort in Second Life besucht: Wonderful Denmark, der Nachbau eines Wikingerdorfes. Die Tutoren wechselten an diesem Ort ihre Kleidung und verwandelten sich in Wikinger. Zur eigenständigen Erkundung des Dorfes wurden die Teilnehmenden durch eine Aufgabe angeregt. Die Ergebnisse der Erkundungsaufgabe wurden anschließend in der Gruppe zusammengetragen und diskutiert.

**Immersion**



Abb. 2: Wonderful Denmark

Anschließend wurde das International Spaceflight Museum besucht. Hierbei handelt es sich um ein virtuelles Museum zum Thema Raumfahrt. Nach einer kurzen individuellen Erkundungsphase auf dem Gelände bestand die Aufgabe darin, mit einer Rakete ins Weltall zu fliegen, um sich dort mit den Planeten des Sonnensystems auseinanderzusetzen. Die Benutzung der Rakete ist jeweils nur zu zweit möglich. Hinsichtlich der Betreuung bestand die Herausforderung darin, den Einstieg in die Rakete zu organisieren sowie in den Wartezeiten die Kommunikation zwischen den Teilnehmenden anzuregen. Darüber hinaus mussten Teilnehmende, die zu früh aus der Rakete ausgestiegen sind, ausfindig gemacht und zum Zielpunkt gebracht werden.

**Lerngruppen-  
organisation**

Abschließend erfolgte eine Besichtigung von zwei sehr unterschiedlich gestalteten Universitätsrepräsentanzen. Die Teilnehmenden erhielten von den Tutoren Informationen zu den Universitäten und konnten sich eigenständig umschaun. In einer Abschlussrunde wurde die Leitfrage aufgegriffen und unter Berücksichtigung der gesammelten Erfahrungen diskutiert.

**Kognitive  
Dissonanz**

## **Drehbuch (Kurzfassung)**

### **Vorbereitung & Hintergrundinformationen**

- Zielgruppe: Studierende des weiterbildenden Online-Studienprogramms Master of Art in Educational Media (<http://online-campus.net>)
- Gruppengröße: 8 Teilnehmende
- Die Identität der Teilnehmenden war nur dem Betreuungsteam bekannt. Die Teilnehmenden wurden mit dem Avatarvornamen angesprochen und gesiezt.
- Termin: 03. April 2008, 18-19:30 Uhr
- Vorwissen bzgl. Second Life: heterogen (Novize bis Experte)
- Betreuung: 3 Tutoren (siehe split role tutoring)
- Bereitstellung von Informations-, Hilfe- und Vertiefungsmaterial
- Vorabtermin für Techniktests
- Gruppen- und Rechtenmanagement

**Drehbuch**

### **Begrüßung & Einstieg (10 Minuten)**

- Ort: Gebäude Universität Duisburg-Essen  
(<http://slurl.com/secondlife/European%20University%20II/83/194/25>): Erdgeschoss
- Begrüßung & Vorstellung des Betreuungsteams
- Frage nach den Erwartungen der Teilnehmenden
- Vorstellung der Agenda (verbal & visualisiert)

#### Durchführung

- Phase 1: Teleport zum „learninglab“  
(<http://slurl.com/secondlife/European%20University%20II/113/246/27>). Einführung in versch. Funktionen (Teleport, Inventar, Gruppen). Übung: T-Shirt anziehen (10 Minuten)
- Phase 2: Besuch „Wonderful Denmark“  
(<http://slurl.com/secondlife/WD2/194/39/22>). Erkundung eines alten Wikingerdorfs. Aufgabe: Erkundung der Gebäude unter der Fragestellung „Was ist typisch für Wikingergebäude?“  
Abschlussdiskussion. (20 Minuten)
- Phase 3: Besuch „SpaceFlight Museum“  
(<http://slurl.com/secondlife/Spaceport Alpha/48/78/24>).  
Selbständige Erkundung des Museums. Aufgabe: Raketenflug und Erkundung der Planeten. (20 Minuten)
- Phase 4: Besichtigung der Dependance der Universität Bielefeld (<http://slurl.com/secondlife/European University/81/221/26>) und der University of Queensland (<http://slurl.com/secondlife/Terra incognita/156/100/33>).  
Diskussion hinsichtlich der Gestaltung von Universitäten in Second Life. (20 Minuten)

#### Abschluss (10 Minuten)

- Feedbackrunde (Ort: University of Queensland)
- Hinweis auf Vertiefungsmaterial
- Verabschiedung

### 3.2 Split role tutoring

Entsprechend des *split role model* (Kerres, Nübel & Grabe 2004) sind die Rollen und Aufgaben zwischen Lerngruppen-, Fach- und Technik-Tutoren getrennt.

Der *Fach-Tutor* ist die erste Ansprechperson bei inhaltlichen Fragen, gibt fachlichen Input und übernimmt die Moderation (Aufgaben stellen, Weg weisen etc.). Er schafft u.a. eine lernförderliche Atmosphäre und unterstützt die Auseinandersetzung der Lernenden mit dem Lerninhalt, -ort sowie den -objekten.

#### Aufgaben der Tutoren in Second Life

Der *Lerngruppen-Tutor* unterstützt den Fach-Tutor insbesondere bei den Ortswechseln, indem er dafür sorgt, dass alle Lernenden den Zielpunkt erreichen und dies überprüft. Er ist Ansprechpartner für die Teilnehmenden bei organisatorischen Fragen und übernimmt die Moderation des Textchats (Beantwortung bzw. Weiterleitung von Fragen, wichtige Hinweise und Erläuterungen etc.). Bei technischen Problemen seitens des Fach-Tutors

springt der Lerngruppen-Tutor ein und übernimmt die Moderation. In seiner Rolle als „Timekeeper“ achtet er auf die Einhaltung des Zeitplans.

Der *Technik-Tutor* steht den Lernenden als Ansprechpartner zur Verfügung, falls z.B. (steuerungs-)technische Probleme auftreten. Beispielsweise kann es vorkommen, dass Avatare im Fußboden stecken bleiben oder unter der Erde eingeschlossen werden. Hier „rettet“ der Tutor die Lernenden aus der entsprechenden Situation.

Die Rollen des Lerngruppen- und Fach-Tutors wechseln im Laufe des Lernangebotes entsprechend der unterschiedlichen Phasen. Die Rückmeldung der Teilnehmenden zeigt, dass dieser Wechsel besonders positiv wahrgenommen wurde, da auf diese Weise (verbale) „Abwechslung“ geboten wird.

Folgende Abbildung veranschaulicht die arbeitsteilige Organisation während der Durchführungsphase.

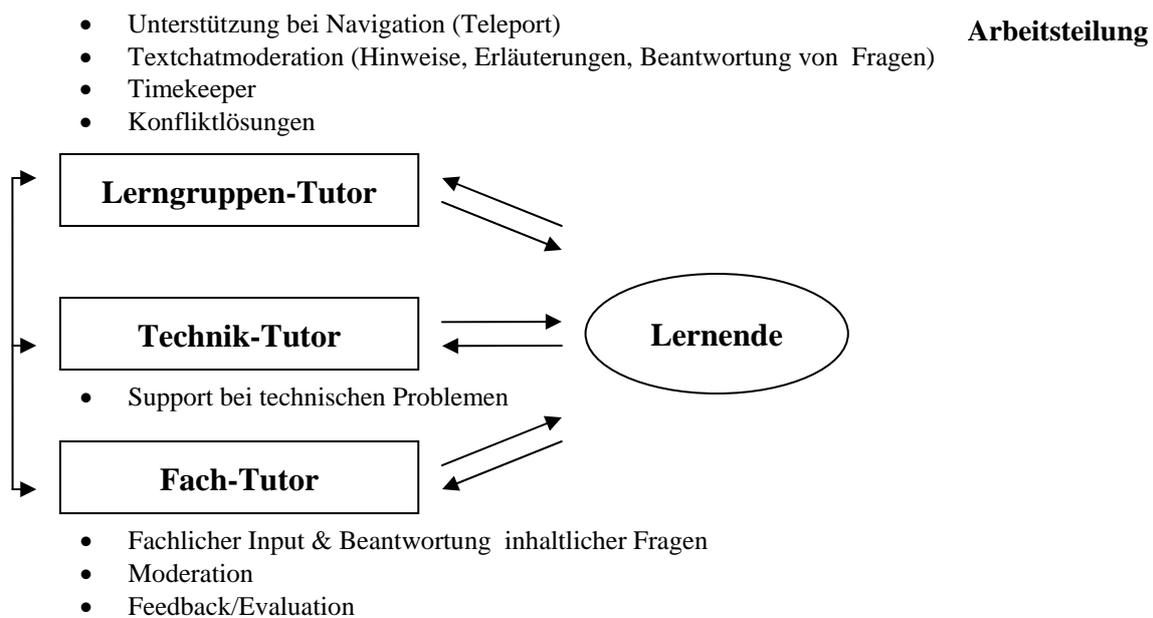


Abb. 3: Split role tutoring in Second Life

### 3.3 Resümee

Im Vergleich zu vorherigen Veranstaltungen zeigt sich, dass sich das split role tutoring optimal für die Durchführung einer themenzentrierten Erkundungstour durch Second Life eignet. Durch eine zusätzliche technische Betreuungsperson können sich die Tutoren auf die inhaltliche und didaktische Gestaltung der Veranstaltung konzentrieren. Die Rückmeldung der Teilnehmenden macht deutlich, dass insbesondere die Moderation durch zwei verschiedene Tutoren besonders positiv

**Rollenkonzept**

geboten.

Damit diese Rollendifferenzierung für die Teilnehmenden transparent ist und sie wissen, an wen sie sich bei technischen oder inhaltlichen Problemen wenden können, kann dies auf den T-Shirts der Tutoren oder als Namenszusatz erscheinen.

**Avatargestaltung**

Gerade die Lösungen von technischen Problemen gestalten sich durch die räumliche Entfernung oft schwierig und langwierig. Daher ist es wichtig, dass ein Tutor nach der Lösung des technischen Problems den Lernenden auf den aktuellen Stand hinsichtlich der Veranstaltung bringt (Ort, Aufgabe etc.). Da die Kommunikation über Voice- und ggf. sogar nur über Textchat möglich ist, werden hohe Anforderungen an die Tutoren und Lernenden etwa hinsichtlich der Beschreibung des Problems bzw. der Erläuterung des Lösungsweges gestellt.

**Technischer Support**

Die T-Shirt-Übung hat gezeigt, dass eine hohe Identifikation mit dem Avatar dazu führen kann, dass Teilnehmende keine Umgestaltung wünschen. Hier besteht die Herausforderung darin, flexibel auf (unerwartete) Situationen zu reagieren. Eine besonders positive Rückmeldung erfolgte hinsichtlich der Umgestaltung der Tutoren-Avatare im Wikinigerdorf. Dieses „hautnahe“ Erleben der Wikingerzeit wurde als ein Beispiel für die Verstärkung des „Eintauchens“ in die virtuelle Welt betrachtet. Gerade dieses starke Erleben von sozialer Präsenz wurde als ein wesentlicher Vorteil von Second Life betont. Ähnlich empfunden wurde dies beim gemeinsamen Erkunden von begehbaren 3D-Objekten im International Spaceflight Museum.

**Immersion**

Die einzelnen Stationen der Erkundungstour haben länger gedauert als geplant und bestätigt, dass die Zeit in Second Life insbesondere durch die Organisation der Gruppe und technische Probleme sehr schnell vergeht. Lernaufgaben sind daher möglichst kurz und einfach zu gestalten, genaue Zeiträume festzulegen und das Erkundungsgebiet sollte nicht zu groß sein. Gerade unerfahrenen Teilnehmern fällt die Orientierung schwer und das Wiederfinden eines Treffpunktes bzw. der Gruppe kann zur Schwierigkeit werden. Darüber hinaus wird es als positiv empfunden, wenn sich die Gruppenmitglieder bei den Selbsterkundungsphasen nicht zu weit voneinander entfernen, um sich über die Betrachtungsobjekte austauschen zu können. Aufgabe der Tutoren ist es darauf zu achten, dass nach Selbsterkundungsphasen alle Lernenden wieder den Treffpunkt erreichen und hierbei ggf. Hilfestellungen anzubieten.

**Zeitplanung**

**Orientierung**

Die Aufgaben haben die Teilnehmenden zur Auseinandersetzung mit der Lernumgebung aktiviert und den Austausch zwischen den Teilnehmern angeregt. Positiv wurde empfunden, dass der verbale fachliche Input sowie die Aufgaben in einem angemessenen Umfang erfolgten.

**Aufgaben**

*Beispiel*

Das Spaceflight Museum ist ein relativ großes Gelände, bei dessen Erkundung man sich ggf. weit von den anderen Gruppenmitgliedern

und dem gemeinsamen Treffpunkt entfernt. Wird der Abstand zu groß, ist auch die Kommunikation über den Voice- oder Textchat nur noch eingeschränkt möglich. Jedoch funktioniert noch das Instant Messaging, um miteinander in Kontakt zu bleiben. Auf einem unbekanntem Gelände fällt die Orientierung schwer und der Rückweg zum Treffpunkt bzw. zur Gruppe kann sich als schwierig erweisen. Die Aufgabe der Tutoren besteht darin, den Teilnehmern bei Bedarf den Weg zu weisen.

Bei einem Flug mit der Rakete können jeweils nur zwei Personen die Rakete gleichzeitig betreten. Ein Tutor sollte Vorweg reisen, um die Ankömmlinge im Weltall in Empfang zu nehmen und um sie zu informieren, wie es weitergeht. Ein weiterer Tutor bleibt hingegen auf der Erde und organisiert die Abreise bzw. die „Warteschlange“. In diesen „Leerphasen“ ist es wichtig, die Kommunikation anzuregen oder kleine Arbeitsaufträge zu vergeben, damit die Lernenden nicht die Motivation verlieren.

## 4 Zusammenfassung – Checkliste

### Vorbereitung

- Mediendidaktische Konzeption/Drehbuch erstellen
- Bereitstellung von Einführungs- und Vertiefungsmaterial
- Anbieten von Unterstützung (Techniktest etc.)
- Anmeldeverfahren (Real-Life Namen) & Gruppenbildung
- Interner Testdurchlauf
- ggf. Aufzeichnungssoftware organisieren
- ggf. Befragungsinstrument entwickeln

### Durchführung

- Inhaltlichen Input geben
- Lernaktivitäten initiieren
- Persönliche Beziehung zu den Lernenden und zwischen den Lernenden aufbauen
- Einbeziehung der Lernenden
- Visualisierung des Gesprochenen
- Netiquette vermitteln und auf deren Einhaltung achten
- kleinschrittige Erläuterungen etwa hinsichtlich der Navigation (wann genau der Teleport-Button zu drücken ist)
- Wartezeiten überbrücken und keine Sprechpausen entstehen lassen

### Abschluss

- Feedback einfordern
- Aufzeichnungen zur Verfügung stellen
- Weiterführende Austauschmöglichkeiten initiieren (Diskussionsforum o.ä.)

## Literaturhinweise

### **Erpenbeck, John & Sauter, Werner (2007)**

Kompetenzentwicklung im Netz. New Blended Learning im Web 2.0. Köln: Luchterhand.

### **Kerres, Michael (2001)**

Multimediale und telemediale Lernumgebungen. Konzeption und Entwicklung. 2. vollständig überarbeitete Auflage. München: Oldenbourg.

### **Kerres, Michael; Nübel, Ilke & Grabe, Wanda (2004)**

Gestaltung und Betreuung beim E-Learning. In: Euler, Dieter (Hrsg.). E-Learning in Hochschulen und Bildungszentren. München: Oldenbourg, S. 335 – 350.

### **Ojstersek, Nadine (2007)**

Betreuungskonzepte beim Blended Learning. Gestaltung und Organisation tutorieller Betreuung. Münster, New York, München, Berlin: Waxmann.

### **Pätzold, Henning (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](http://www.medienpaed.com/2007/paetzold0709.pdf) [19.05.2008]

### **The Horizon Report (2007)**

The New Media Consortium. [http://www.nmc.org/pdf/2007\\_Horizon\\_Report.pdf](http://www.nmc.org/pdf/2007_Horizon_Report.pdf) [19.05.2008]

## Empfohlene Literatur

### **Cheal, Catheryn (2007)**

Second Life: Hype or hyperlearning. On the Horizon, 15(4), 204-210.

### **Fritz, Jürgen (2003)**

Wie virtuelle Welten wirken. Über die Struktur von Transfers aus der medialen in die reale Welt. In: Fritz, J. & W. Fehr. Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn: bpb.

### **Müller, Antje & Leidl, Martin (2007)**

Virtuelle (Lern-)Welten. Second Life in der Lehre. [http://www.e-teaching.org/didaktik/gestaltung/vr/SL\\_lehre\\_langtext\\_071207\\_end.pdf](http://www.e-teaching.org/didaktik/gestaltung/vr/SL_lehre_langtext_071207_end.pdf) [19.05.2008]

