

Bettina Degner: Immersives Lernen und Barrierefreiheit

Im Projekt "Reflection of National and European Identity in the New Millennium (NAETINEM)" ist ein zentrales didaktisch-methodisches Ziel, Lerngelegenheiten auf der 3D virtual reality-Plattform kately.com zu realisieren. (Abb.1.) Diese Lerngelegenheiten sollen gegenwärtige Diskussionen über nationale und europäische Identität(en) thematisieren. Der Anspruch des Projektes ist es, die virtuelle Welt selbst sowie die Lerngelegenheiten barrierefrei zu gestalten.

Was ist immersives Lernen?

Das Projekt nutzt den Lernansatz des immersiven Lernens, bei dem das Eintauchen des Lernenden in eine interaktive Lernumgebung bei einem gleichzeitigen hohen Grad an Interaktion und selbständigen Handeln Vorteile für den Kompetenzaufbau bringt. Neuere Forschungen haben gezeigt, dass der Spielcharakter (gamification), das handlungsorientierte Lernen und das zur Motivation beitragende Gefühl, etwas zusammen gemacht zu haben, zur Nachhaltigkeit des immersiven Lernens beiträgt. Die Möglichkeit des unbeschränkten Zugangs von Studierenden und Lehrpersonen aus verschiedenen Ländern zur virtuellen Welt ermöglicht ein schnelles Miteinander bei gleichzeitigem Präsenzgefühl als Gefühl des „Dabeiseins“. Die virtuelle Projektwelt auf Kately.com ist einer Universität nachempfunden, in der sich eine Bibliothek, Seminarräume und Außenanlagen befinden, aber auch ein Lokal und die Nachbildung des Theaters „The Globe“ (Abb. 2). In all diese Räume können Lerngelegenheiten implementiert werden. Die Studierenden betreten diese virtuellen Räume als Avatare und können im Austausch mit Studierenden aus verschiedenen Ländern kooperativ Aufgaben bearbeiten, zusammen debattieren, sich untereinander austauschen und Lösungen entwickeln. Die Beratung durch Dozierende ist in der virtuellen Welt problemlos länderübergreifend möglich.

Ist die virtuelle Welt barrierefrei?

Der Anspruch des Projekts an dieses immersive Lernen ist dessen Barrierefreiheit – und zwar in Bezug auf den Zugang zu und die Partizipation an der virtuellen Welt sowie in Bezug auf die barrierefreie Nutzung der Lerngelegenheiten. Um Hürden zu identifizieren sind seit Projektbeginn Studierende mit „special needs“ und Studierende der Sonderpädagogik involviert. Diese haben rückgemeldet, dass das Einloggen in die virtuelle Welt von seiner Bedienung her für Menschen mit geistigen Einschränkungen zu kompliziert ist und auch die Individualisierung der Avatare ohne längere technische Auseinandersetzungen kaum möglich ist. Auch die Kommunikation der Avatare untereinander ist nicht barrierefrei, da Avatare kein Mundbild haben, was für höreingeschränkte Menschen das Verstehen erheblich erschwert. Zudem ist der Ton nur bei naher Situierung am „sprechenden“ Avatar gut zu verstehen, was das Verstehen zusätzlich erschwert. Hinzu kommt die Projektsprache Englisch, die auch Anforderungen an das Verstehen der Kommunikationsinhalte stellt.

Die vorhandene Chatfunktion kann diese Verstehenseinschränkungen nicht ausgleichen, weil sie zu unflexibel handhabbar ist und dadurch nicht synchron zum Sprechen eingesetzt werden kann. Die virtuelle Welt ist nicht inklusiv gestaltet, d.h. es gibt keine Avatare mit Behinderungen oder aber Hilfsmittel wie Rollstühle oder Cochlear Implantate. Es ist also eine „schöne neue Welt“ (Huxley), die die Heterogenität der realen Welt nicht abbildet. Dies ist grundsätzlich in Frage zu stellen und wird ambivalent diskutiert: In den USA gibt es spezielle virtuelle Welten, in denen behinderte Menschen virtuell mit ihren Avataren Erfahrungen wie z.B. Tanzen machen können, die ihnen im realen Leben verschlossen sind. Die Studierenden jedoch verweisen selbstbewusst darauf, dass sie mit ihren Einschränkungen wahrgenommen werden wollen, damit das Gegenüber – hier der andere Avatar – kommunikativ darauf reagieren kann.

Erinnerungskultur und nationale und europäische Identitäten

Auf der inhaltlichen Ebene der Lerngelegenheiten bieten erinnerungskulturelle Diskussionen einen guten Zugang, um nationale und europäische Identität(en) kennenzulernen und zu diskutieren. Ein Beispiel dafür ist die Erinnerung an den 1. Weltkrieg, die in Großbritannien am Remembrance Day (11. November) in Whitehall am Cenotaph (Leeres Grab) zelebriert wird und in Frankreich als Feiertag "Armistice 1918" mit Gedenkveranstaltungen an Erinnerungsorten wie Verdun, Compiègne etc. begangen wird. In Deutschland wird am Volkstrauertag als Erinnerung an alle Opfer von Kriegen an örtlichen Kriegerdenkmälern der 1. Weltkrieg miterinnert. Diese geschichtspolitischen Setzungen in den Nachbarländern sind einerseits kaum bekannt, andererseits gibt es geschichtspolitische Bestrebungen die Erinnerung zu europäisieren, z.B. durch einen gemeinsamen Gedenktag wie dies Emmanuel Macron als französischer Präsident 2018 in seiner Rede zum Jubiläum nach 100 Jahren Kriegsende vorgeschlagen hat. Dieses Thema kann durch Reden, Zeitungsartikel, Fotos und youtube-Videos von den Feiern, aber auch durch theoretische Texte zu Erinnerungspolitik veranschaulicht werden. Ein entsprechendes Lernangebot zum Umgang mit dem Gedenken an den Ersten Weltkrieg wird im Beitrag von Mario Resch und Mona Hilliges in diesem Heft vorgestellt. Im Projekt NAETINEM sollen die Materialien und Aufgaben der vorgeschlagenen Projektarbeit für Schüler:innen der Sek I in eine virtuelle Lernumgebung auf kitely.com eingebunden werden.

Barrierefreie Lerngelegenheiten

Um das Angebot der Lerngelegenheiten barrierefrei zu gestalten ist die Zugänglichkeit der Texte zentral. Hier stellt sich zum einen die Frage nach Übersetzungen ins Englische, die immer auch eine Interpretation des Gesagten darstellen. Außerdem gibt es Studierende und Lehrkräfte – und später auch Schüler:innen -, die mit Texten in ihrer Muttersprache besser zurecht kommen. Sollen also alle Texte auch in den Sprachen der Projektländer vorliegen? Im Bereich des historisch-politischen

Lernens wird intensiv über den Einsatz von einfacher und von Leichter Sprache diskutiert, um den Adressatenkreis der Lerngelegenheiten zu öffnen. Das bedeutet Textvereinfachungen, deren Grenzen schon gut erforscht sind: Der Sinn muss sehr stark elementarisiert werden, so dass Stilmittel wie Ironie oder Metaphern nicht abgebildet werden können. Viele Details gehen verloren, so dass es schwierig wird mit beiden Sprachvarietäten parallel zu arbeiten. Um bei der Texterschließung zu unterstützen helfen in vielen sog. „Scaffolds“, d.h. unterschiedlich differenzierte Arbeitsanweisungen, die eine einzige Aufgabe in einzelne genau beschriebene Arbeitsschritte auffächern. Ein Vorteil der virtuellen Welt ist aber, dass die Binnendifferenzierung technisch sehr gut umsetzbar ist, die Herausforderung liegt hier bei der Gestaltung von sinnvollen Angeboten, die einen großen Adressat:innenkreis erreichen.

This work was supported by the Erasmus+ Programme of the European Union, Key Action 2: Strategic Partnerships, under Grant “Reflection of National and European Identity in the New Millennium” [2019-1-CZ01-KA203-061227].

Autorennotiz: Prof. Dr. Bettina Degner ist Professorin für Geschichte und ihre Didaktik

Abbildungen:



Abb. 1: Screenshot eines Projekttreffens mit Avataren der Projektteilnehmer:innen

<http://odborict.upol.cz/NAETINEM/virtual.html>

Abb. 2: Projekträume der virtuellen Welt auf Kately.com <https://www.zuzaritt.com/> - gute Abb.