

Der Kindergarten Obere Setz gestaltet heute den Grötzinger Adventskalender. Beginn ist

17.15 Uhr in der Waldenserkirche in Palm- bach.

wegen gewerbsmäßigen Ladendiebstahls strafrechtlich verantworten.

BUN
21.12.2011

„Dreidimensionales Sprachlabor“

Pädagogische Hochschule und Partner bringen Pilotprojekt auf den Weg

eki. Ein Computerprogramm mit dreidimensional aufbereiteten Bildeffekten, bei dem Jugendliche in eine fiktive Welt eintauchen und dort dank Spracherkennung Aktionen ausführen können: Was sich anhört wie ein Videospiele ist die Beschreibung eines Projekts zum Erlernen von Fremdsprachen. Gestern fiel der offizielle Startschuss für „Eveil 3-D - Virtuelle Umgebung für 3-D-immersives Fremdsprachenlernen in der Trinationalen Metropolenregion Oberrhein“. Auf drei Jahre ist das Projekt angelegt, in dieser Zeit sollen 7 000 Schulen der Sekundarstufe 1 entlang des Oberrheins über die Lernsoftware informiert werden. Die Kosten für „Eveil 3-D“ wurden mit 1,6 Millionen Euro veranschlagt, 800 000 Euro stammen aus Fördermitteln der EU.

Das Projekt wurde von der Pädagogischen Hochschule (PH) Karlsruhe in Zusammenarbeit mit dem Karlsruher Institut für Technologie, der Universität Koblenz-Landau, der Universität Straßburg sowie weiteren französischen Partnern auf den Weg gebracht.

„Das ist kein Weihnachtsgeschenk, sondern eine Investition in ein innovatives Projekt“, sagte Regierungsvizepräsidentin Gabriela Mühlstädt-Grimm bei der Übergabe des Förderbescheids an Projektleiter Gerald Schlemminger und Prorektorin Gabriele Weigand von der PH. Die spannende Frage bei diesem Pilotprojekt sei, ob Kinder durch die Nutzung von 3-D-Programmen eine Fremdsprache tatsächlich schneller lernen würden. Schlemminger ist vom Erfolg des Projekts fest überzeugt; das „Eintauchen in eine Sprache“, das sogenannte



DIE PÄDAGOGISCHE HOCHSCHULE ist federführend bei einem Projekt, im Zuge dessen Schüler mit 3-D-Programmen eine Fremdsprache lernen.
Foto: jodo

immersives Lernen, werde durch ein solches „dreidimensionales Sprachlabor“ gefördert. Anfangs sollte das „nützliche Spiel“ etwa zehn Minuten lang sein, das Manövrieren durch eine fiktive Welt erfolgt ausschließlich über eine

Fremdsprache. Welches Szenario die Schüler dabei erwartet, stehe noch nicht endgültig fest: Weigand schwebt eine Bäckerei vor, Schlemminger eher die Kommandobrücke eines Raumschiffs.