

Sprachunterricht in 3-D-Räumen

Spielerischer Fremdsprachenerwerb durch Innovation für den Computer

Von unserem Mitarbeiter
Ekat Kinkel

Karlsruhe. Wie gehetzt rennt die junge Frau durch das leere Kirchenschiff. Sie ist auf der Suche, aber wonach? Immer wieder hebt sie Steinsplitter vom Boden auf und füllt damit die Scharten in den Säulen entlang des Weges aus. Doch im Halbdunkel ist nur wenig zu erkennen und die Choralgesänge im Hintergrund sorgen für eine bedrohliche Atmosphäre. Dieses Szenario bietet sich den Nutzern des Spiels „Eveil 3-D“. Wer einen Moment nicht aufpasst oder die Kontrolle verliert, dem droht Gefahr von maskenhaften Angreifern.

Was auf den ersten Blick erscheint wie der neueste Streich aus einer Computerspiel-schmiede, ist in Wirklichkeit das Ergebnis eines wissenschaftlichen Projekts zur Förderung des Fremdsprachenlernens. Vor drei Jahren fiel der Startschuss zu „Eveil 3-D - Virtuelle Umgebung für 3-D-immersives Fremdsprachenlernen in der Trinationalen Metropolregion Oberrhein“. Projektleiter Gerald Schlemminger von der Pädagogischen Hochschule (PH) Karlsruhe ist mit dem Endresultat überaus zufrieden: Gemeinsam mit mehreren Partnern aus Wissenschaft und Wirtschaft ist aus der Vision eines Computerspiels zum Fremdsprachenlernen nun Wirklichkeit geworden.

Und „Eveil 3-D“ ist weit mehr als eine Anwendung für den Schulrechner oder die heimische Spielkonsole. Die Spieler tauchen mit Spezialbrille und speziellem Steuerungsmodul in die heiligen Hallen des Straßburger Münsters ein

und dürfen mit dem Avatar „Celine“ einige knifflige Rätsel lösen, um am Ende den Münster-Architekten aus seinem Gefängnis zu befreien. Die Steuerung erfolgt intuitiv und ausschließlich in einer fremden Sprache. Die französischen Schüler dürfen sich auf Deutsch durch die einzelnen Levels manövrieren, die Mädchen und Jungen auf der rechten Rheinseite spielen in französischer Sprache.

„Mit einem solchen Programm können die jungen Leute ihre Fremdsprachen-

den. Kleinere Gruppen könnten „Eveil 3-D“ auch in der Hochschule ausprobieren. Informationen dazu gibt es auf der Projekt-Homepage www.eveil-3d.eu.

Die Idee eines „dreidimensionalen Sprachlabors“ zum Eintauchen in eine Fremdsprachenwelt spukte Schlemminger schon länger im Kopf herum. „Man kann ja nicht alle Schüler zum Französisch lernen nach Paris schicken. Aber man kann Paris mithilfe moderner Technik zu den Schülern holen“, so Schlemminger. Noch ist das Konzept eines solchen „Serious Games“ zum Sprachenlernen laut Schlemminger

„komplettes Neuland“, die Digitalisierung der Lernmedien hinke der technischen Entwicklung „meilenweit hinterher“. Und selbst während der dreijährigen Entwicklungszeit kamen wieder einige technische Neuerungen für derartige Lernkonzepte auf den Markt, so Schlemminger, „bald kann solch ein Spiel alleine durch Spracherkennung gesteuert werden“.

Für das Spiel konnte eine bereits vorhandene dreidimensionale Darstellung des Straßburger Münsters der Firma „Inventive Studio“ genutzt werden. „Alleine hätten wir die Visualisierung auf keinen Fall stemmen können“, so Schlemminger. Und für ein Projekt in der Trinationalen Oberrheinregion bietet das Münster die ideale Schnittstelle zwischen der virtuellen und der realen Welt. Schlemminger: „Nach einer Projektwoche mit dem Computerspiel fahren die Schüler am besten gemeinsam nach Straßburg und lassen bei einer Exkursion das echte Gebäude auf sich wirken“.



STRASSBURGER MÜNSTER ALS LERNORT: Mit dem „dreidimensionalen Sprachlabor“ erzielen Schüler Fortschritte beim Erlernen von Fremdsprachen. Foto: PH Karlsruhe

kenntnisse spielerisch verbessern“, betont Schlemminger. Dabei sollte ein solcher Ansatz den klassischen Fremdsprachenunterricht nicht ersetzen, sondern vielmehr eine Ergänzung zu den schulischen Lerneinheiten darstellen. „Das Spiel eignet sich sehr gut für Projektwochen“, sagen der Leiter des Fachbereichs Französisch an der PH und Hochschulprofessor Martin Schober vom Studiengang Kommunikation und Medienmanagement. Nun soll das Spiel an Schulen getestet werden. Bei entsprechenden Anfragen kann die Anlage zum Probieren in den Schulen aufgebaut wer-