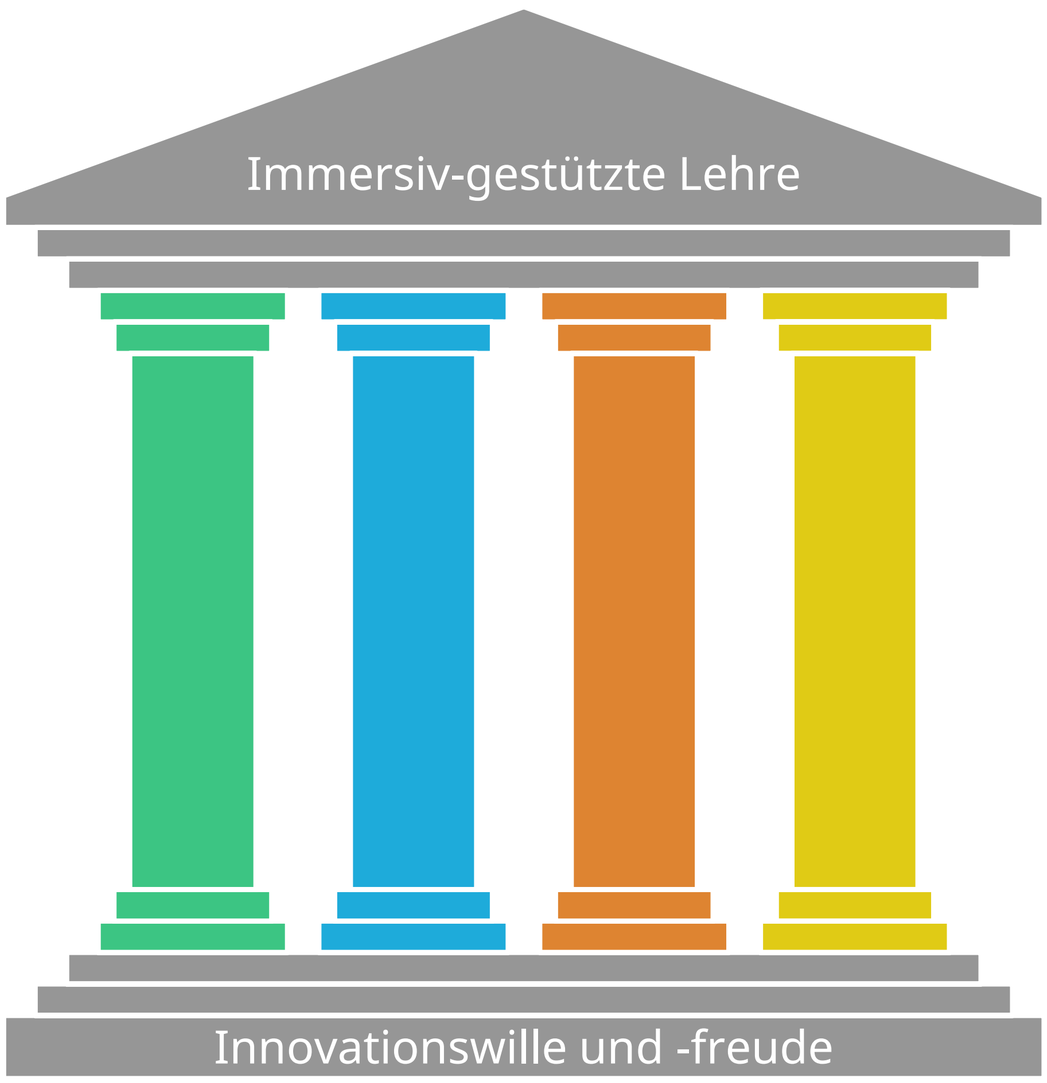
Gelingensbedingungen für die erfolgreiche Integration immersiver Technologien in Studium und Lehre

NIDIT
Network for Impactful Digital International Teaching Skills

Ausgangslage

Immersive Technologien wie Virtual Reality (VR) und 360°-Medien bieten neue didaktische Potenziale für Hochschullehre und Studium. Ihre erfolgreiche Integration erfordert jedoch mehr als nur eine technische Ausstattung. Im Projekt NIDIT wurden im „Lab for innovative Teaching“ praxisnah mit Studierenden und Lehrenden zwischen 2021 und 2025 zentrale Gelingensbedingungen erprobt und identifiziert. Aus diesen Erfahrungen leiten wir 4 Säulen für eine erfolgreiche Integration immersiver Technologien in Studium und Lehre ab.



Didaktische Konzepte

Der Einsatz immersiver Technologien gelingt, wenn sie in durchdachte Lehr-Lern-Designs eingebettet sind, die Lernziele, Methoden und Medien sinnvoll aufeinander abstimmen.

Infrastruktur

Technik und Räume müssen verlässlich verfügbar, leicht zugänglich und betreubar sein, um Hemmschwellen bei Lehrenden und Studierenden zu senken und nachhaltige Nutzung zu ermöglichen.

Flexibilität in der Lehrendenansprache

Lehrende benötigen zugängliche (aufsuchende) Angebote – von niedrigschwelligen Einstiegen bis zu vertiefenden Konzepten – damit sie immersive Technologien selbstbestimmt erproben und einsetzen können.

Handlungsorientierter Ansatz

Immersive Medien erschließen sich am besten im Tun: Durch Hands-On-Erfahrungen in partizipativen, kollaborativen und explorativen Formaten erschließen Lehrende und Studierende das Potenzial immersiver Technologien nachhaltig.

didaktische Konzepte

- Bestehende und beginnende Frameworks anwenden (z.B. M-iVR-L-Modell)
- Pre-Training als essentieller Bestandteil
- Anpassung etablierter Methoden
- Erweiterte Rolle der Lehrperson

Infrastruktur

- Räume zum Erkunden und Testen
- VR-kompatible Lehrräume
- WLAN, Steckdosen
- VR-Geräte, Laptops
- Personeller und institutioneller Support

Lehrendenansprache

- Mobile VR-Stations
- Aufsuchende Beratung und Support
- digitale Selbstlernangebote
- Workshopangebote
- Best-Practice und Dokumentationen

Handlungsorientierung

- Theorie allein reicht nicht, um das Medium adäquat zu erfassen
- „Hands-On“-Möglichkeiten für Lehrende und Studierende
- Partizipativ, kollaborativ, explorativ

Kontakt

Ramin Siegmund, Instructional Designer und Projektmitarbeiter
E-Mail: ramin.siegmund@uni-marburg.de
Webseite: www.uni-marburg.de/hochschuldidaktik

Quellen

Mulders, M. / Buchner, J. / Kerres, M. (2020): A Framework for the Use of Immersive Virtual Reality in Learning Environments. In: International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET) 15, H. 24; S. 208-224. DOI: 10.3991/ijet.v15i24.16615.

Gefördert durch
Stiftung Innovation in der Hochschullehre
NIDIT Network for Impactful Digital International Teaching Skills
Universität Marburg