

Mediendidaktische Konzeption

VR-Hybrid: Kollaborative Konzeption und Erprobung von Virtual Reality in hybriden Lehr-/Lernangeboten – Phase 1

Dr. Miriam Mulders, Kristian Träg
Lehrstuhl für Mediendidaktik und Wissensmanagement



Problembeschreibung & Vision

Studierende der Universität Duisburg-Essen im Fach Erziehungswissenschaften sollen im Seminar „Methoden der Beratung in Bildungskontexten“ durch Rollenspiele Beratungsfertigkeiten und Gesprächsführung erlernen. Trotz regelmäßiger Praxisfälle und Gruppenarbeiten zeigen sich Motivationsdefizite und hemmende Umgebungsfaktoren, aufgrund der künstliche Situation der Rollenspiele. Diese entstehen durch das Unwohlsein und die sozialen Hemmungen der Studierenden und beeinträchtigen den Praxisbezug und das nachhaltige Lernen.

Das Projekt VR-Hybrid strebt an, die Beratungsmethoden durch den Einsatz von Virtual Reality zu verbessern. Durch die virtuelle Umgebung können sich die Studierenden besser auf die Situation einlassen und sowohl die Motivation als auch die aktive Teilnahme am Beratungsprozess wird gesteigert.

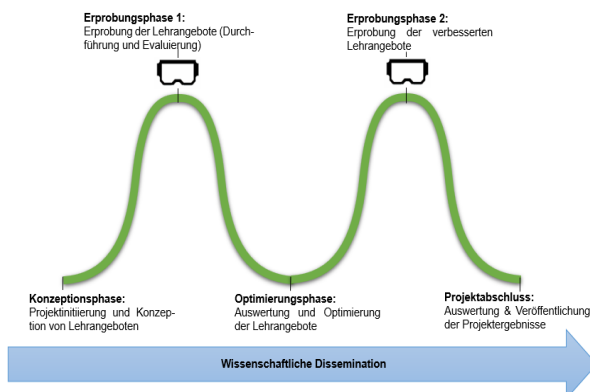
Studienaufbau

Das Projekt umfasst vier Semester und ist in Konzeptions- und Erprobungsphasen unterteilt. In den Konzeptionsphasen erarbeiten die Studierenden und Lehrenden VR-hybride Lernszenarien die sie anschließend in der Erprobung weiterentwickeln. Außerdem werden dabei Evaluationsmethoden entwickelt und die Ergebnisse werden zur Förderung der hybriden Hochschullehre öffentlich zugänglich gemacht.

Zielgruppe

Die Zielgruppe beruht auch Bachelorstudierenden der Erziehungswissenschaften an der Uni Due. Diese sind überwiegend weiblich und zwischen 20 und 24 Jahre alt. Das zur Untersuchung dienende Seminar „Methoden der Beratung in Bildungskontexten“ umfasst 30 Stunden Präsenzzeit und 15 Stunden Selbststudium.

Erprobungsphase



Projektbeschreibung

Hybride Lehre wird seit der Corona-Pandemie häufiger genutzt und bietet die Wahl zwischen Online- und Präsenzteilnahme. Der Einsatz von Virtual Reality bleibt selten und ungenutzt, obwohl er großes Potenzial hat. Im Projekt VR-Hybrid der Universität Duisburg Essen werden VR-hybride Lehrszenarien mit Lehrenden und Studierenden entwickelt und erprobt. Ziel ist es, innovative Bildungsangebote zu schaffen und die didaktischen Möglichkeiten im digitalisierten Hochschulkontext zu erweitern.

Personas & Lehrziele

In dem Projekt wurden basierend auf Interviews mit Dozierenden Personas entwickelt, um die Zielgruppe besser einschätzen und die Seminarinhalte anpassen zu können. Diese helfen dabei die Erwartungen und Bedürfnisse der Studierenden zu verstehen und das Seminar zielgerecht zu gestalten. Als Lehrziele werden Wissen, Fertigkeiten und Einstellung herangezogen.

Kontakt



Dr. Miriam Mulders
Mail: miriam.mulders@uni-due.de
Tel: 0201-183 5258



Stiftung
Innovation in der
Hochschullehre

UNIVERSITÄT
DUISBURG
ESSEN

Offen im Denken