

Partners in Progress - VR in Lehre ermöglichen durch Co-Teaching

Philipps-Universität Marburg
Dez. III B6 – Lehrentwicklung &
Hochschuldidaktik
Projekt NIDIT
ramin.siegmund@uni-marburg.de



freiberufliche Dozentin
& Medienpädagogin
h.r_jaekel@web.de



Das Seminar



Technische Organisation

- Vorbereitung & Wartung der Hardware
- Erstellung von FAQs & Handreichungen
 - Organisation des Leihsystems
- Testung und Begleitung der VR-Sitzungen
 - Organisation der Infrastruktur
- Technische Schulung der Studierenden
 - Lizenzmanagement

Didaktischer Organisation

- Curricular-Abstimmung
- Pflege der Lernplattform
- Didaktische Planung der Sitzungen
 - Methodenauswahl
 - Seminarmaterialien
- Studierendenkommunikation
 - Prüfungsabnahme

Technik & Organisation



- **Fokus:** gemeinsam, kollaborativ Lernen & Arbeiten in/mit VR
- **Ziel:** Entwicklung pädagogischer Haltung zu VR
- **Zielgruppe:** Studierende der Erziehungs- & Bildungswissenschaften
 - Überwiegend wenig-keine Vorerfahrung mit VR
- **Grundbedingungen:**
 - Modulverortung „Professionelles Handeln in der Außerschulischen Jugend- und Erwachsenenbildung“
 - Blockseminarform zweiwöchentlich

Didaktische Besonderheiten



- | | |
|---|---|
| <p>Die Hardware</p> <ul style="list-style-type: none"> • VR-Headsets (Standalone) + Controller • Kabelgebundene VR-Headsets • Streaming-Equipment • Hygiene-Material | <p>Die Software</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auswahl der passenden Software <ul style="list-style-type: none"> • In unserem Fall: MeetInVR • Vorbereitung und Testung • Weitere Software für Einführung, Schulung, etc. |
|---|---|

Die Prozesse

- Leihverfahren
- Accountmanagement
- Datenschutz
- Support während der Lehrveranstaltung

Akteure



Beständige interne Akteure

- Hochschulverwaltung
- IT & HRZ
- Rechtsabteilung
- Support-Einrichtungen

Zeitbefristete interne Akteure

- Projekt NIDIT
- Teilnehmende Studierende

Externe Akteure

- MeetInVR
- VRExpert
- VR-Experten aus den eigenen Netzwerken

Dichte Begleitung

- Information, Anleitung & Transparenz
- Motivationsförderung & Commitment
- Offene, fehlerfreundliche, humorvolle Kommunikationskultur

Offenheit & Flexibilität in Unsicherheit

- Technikprobleme, Bedienungsprobleme
 - Virtualität von Räumen und Werkzeugen
- Pädagogischer Umgang mit Herausforderungen

Angepasste Strukturierung & Tools

- Vorab-Schulungsnotwendigkeit
- Starke Strukturierungsnotwendigkeit
- Warm-Ups, Förderung Gruppenbildung/ soziales Miteinander, Reflexionsrunden, Scaffolds, Anker
- Vorbereitungsaufwand: Eventualitätenplanungen

Infrastruktur



- | | |
|--|--|
| <p>Räume</p> <ul style="list-style-type: none"> • ausreichend Platz • sichere Umgebung • Gute Belüftung • Lichtverhältnisse • Mobiliarflexibilität | <p>Internet</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zugriffserlaubnis der VR-Headsets, auf WLAN zuzugreifen • Möglichkeiten schaffen für Studierende ohne gutes WLAN zuhause |
|--|--|

Technik & Betrieb

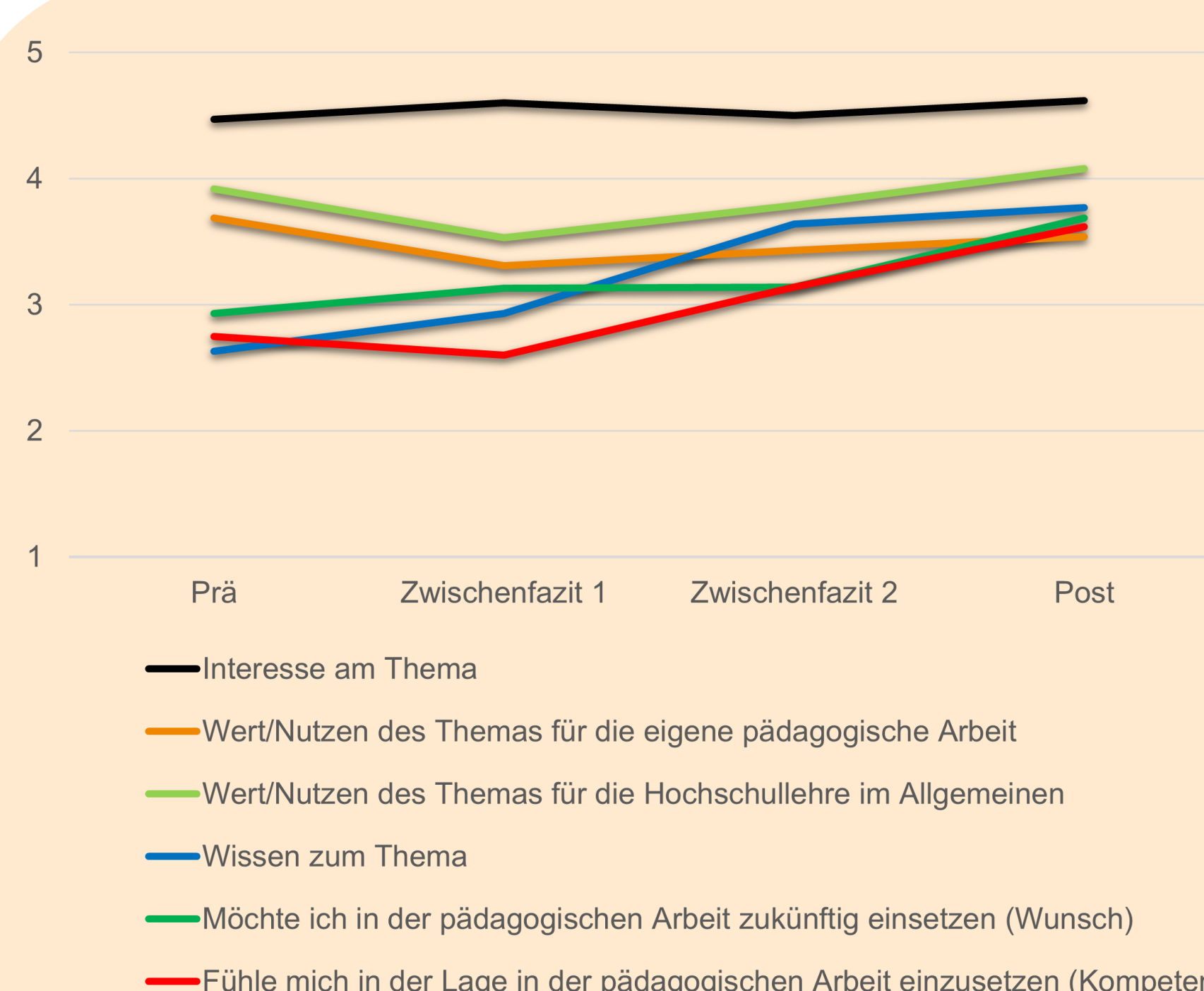
- Leistungsfähiger PC zur Demonstration von technisch anspruchsvollen Apps
- Transport und Lagerung der VR-Headsets
- Stromversorgung und Lademöglichkeiten

Evaluation



Evaluationsergebnisse

- Selbstbezogene Überzeugungen haben zugenommen
- Befürchtungen haben abgenommen
- Wahrgenommene eigene Kompetenzen im Einsatz von VR & Einschätzung zum Wert/Nutzen von VR für Hochschullehre sinken nach Theorie-Phase, steigen deutlich nach Praxis & Reflexionsphase



Schwinger, Steffgen, Schetter & Dietze (2025): Rückmeldebericht - Ergebnisse der Teilnahme an einer Evaluation im Rahmen des Projektes NIDIT. Seminar: „MeetInVR“