

Projekt

Einsatz von VR-Brillen in Kursen der Volkshochschule

„Vom Kursraum aus die Welt entdecken“ Free your mind!



Projektförderung gemäß der „Richtlinie über die Gewährung von Zuwendungen zur Umsetzung von Digitalisierungsmaßnahmen in nach EBG-LSA anerkannten Einrichtungen der Erwachsenenbildung in Sachsen-Anhalt“

Mit VR-Brillen taucht man in die virtuelle Realität ein und lässt sich durch 360-Grad-Videos in fremde Welten entführen. Wo der Computer- oder Fernsehbildschirm zu Ende ist, geht die Brille einen Schritt weiter. Sie kreiert eine 3D-Umgebung und trägt damit maßgeblich zu dem Gefühl bei, dass man sich komplett und real in einer anderen Welt befindet.

In Science-Fiction-Filmen eröffnen Virtual-Reality-Brillen Welten und erschließen Räume, ohne dass sich ihr Träger überhaupt aus seinem Sessel erheben müsste. Sind diese Brillen mehr als eine Spielerei für Stubenhocker und Nerds? Ja.

Der Einsatz von VR Brillen wird bereits in der Aus- und Weiterbildung von bspw. Pilot:innen genutzt oder kommt an der Stanford University (USA) in der Ausbildung von Kardiolog:innen zum Einsatz. Die Pilot:innen trainieren unter „realen Bedingungen“ den Umgang mit den Instrumenten des Cockpits und die angehenden Herzchirurg:innen erforschen Herzfehler und operieren in „realistischen Settings“.

Die VR-Brillen stellen also ein ergänzendes Tool zu realen Vermittlungsprozessen dar. Hierbei geht es nicht nur um ein spannendes und aufregendes Erlebnis, sondern besonders um den pädagogischen und didaktischen Mehrwert dieser Technik.

Die „Verräumlichung“ von Informationen bedingt die Fähigkeit des vernetzten Denkens und fördert, über die reine Wissensvermittlung hinaus, ebenso soziale Schlüsselkompetenzen, wie zum Beispiel Empathie oder Begeisterungsfähigkeit. VR ermöglicht ein individuelles, kreatives und konstruktives Lernen.

Die Integration von Virtual Reality (VR) in das Kursangebot der Volkshochschule bietet eine innovative Möglichkeit, das Lernen zu bereichern und die Lernerfahrung zu vertiefen. Das vorliegende pädagogische Konzept soll die grundlegenden Prinzipien und Ziele für den Einsatz von VR-Brillen in VHS-Kursen definieren.

Zielsetzungen

- Verbesserung des Lernerfolgs: Die Nutzung von VR-Technologie kann das Verständnis komplexer Konzepte fördern und das Lernen erleichtern.
- Erweiterung des Kursangebots: VR ermöglicht die Schaffung neuer Kurse, die sich auf virtuelle Exkursionen, interaktive Simulationen und praktische Anwendungen in verschiedenen Fachbereichen konzentrieren.
- Förderung der Engagement und Motivation: VR-Brillen bieten ein immersives Lernumfeld, das die aktive Teilnahme der Lernenden fördert und ihre Motivation steigert.

Zielgruppen Das Konzept richtet sich an ein breites Spektrum von Lernenden, unabhängig von Alter und Bildungshintergrund. Die VR-Kurse können an verschiedene Zielgruppen angepasst werden:

- Schülerinnen und Schüler
- Berufstätige, die ihre Fähigkeiten erweitern möchten
- Senioren, die neue Erfahrungen sammeln möchten

Auswahl der VR-Hardware und Software Die Auswahl der VR-Brillen und Software erfolgt unter Berücksichtigung der Bedürfnisse der Zielgruppe und der Kursinhalte. Die Hardware ist benutzerfreundlich und kostengünstig, um den Zugang zu erleichtern. Die Software bietet sowohl Bildungsinhalte als auch interaktive Elemente.

Curriculumentwicklung Die Entwicklung von VR-Kursen erfordert eine sorgfältige Planung und Abstimmung der Lehrinhalte auf die VR-Technologie. Das Curriculum enthält die folgenden Elemente:

- Einführung in die VR-Technologie und ihre Anwendungsbereiche
- Entwicklung von Kursen in verschiedenen Fachbereichen (z.B. Geschichte, Naturwissenschaften, Kunst)
- Integration von realen und virtuellen Erfahrungen
- Interaktive Lernaktivitäten und Aufgaben
- Bewertungsmethoden zur Erfolgsmessung der Lernenden

Lehrer:innenfortbildung Die VHS stellt sicher, dass Lehrkräfte die notwendigen Schulungen und Ressourcen erhalten, um effektiv mit VR-Technologie zu unterrichten. Dies kann die Schulung in der Handhabung von VR-Hardware und -Software, die Entwicklung von Lehrplänen und die Anpassung an die Bedürfnisse der Lernenden umfassen.

Barrierefreiheit und Datenschutz Es ist wichtig sicherzustellen, dass VR-Kurse barrierefrei sind und die Datenschutzbestimmungen eingehalten werden. Dies beinhaltet die Berücksichtigung von Zugänglichkeitsanforderungen und die Einwilligung der Lernenden zur Datenerfassung.

Evaluation und Feedback Die VHS wird regelmäßig die Wirksamkeit der VR-Kurse evaluieren und Feedback von Lernenden sammeln. Auf Grundlage dieser Rückmeldungen werden Anpassungen am pädagogischen Konzept vorgenommen.

Vermarktung und Kommunikation Die VHS bewirbt die VR-Kurse effektiv, um die Vorteile der Technologie für das Lernen hervorheben sowie die Teilnahme zu fördern. Die Integration von VR-Brillen in das Kursangebot der Volkshochschule kann das Lernen bereichern und die Bildungsmöglichkeiten erweitern.

