



Essenzen aus der Reihe «Projektvorstellung IFBB»

Erfahrungsbericht: Multiverse – der 4. Lernort

Impulsworkshop mit Christian Hirt, Digital Expert, EB Zürich

Moderation Anita Schuler, DLH

Besprechungsaufzeichnung (Link) auf unserem YouTube-Kanal

Worum es geht

Mit dem vom IFBB unterstützten Projekt wurden Erfahrungen gesammelt, wie man virtuelle Welten, VR/AR-Schnittstellen, KI-Technologien und das Konzept der Avatare im Sinne eines Multiverse als 4. Bildungsort erfolgreich nutzen kann.

Neue Lernräume, mehr praktische Erfahrung

- Die Nutzung von Virtual Reality (VR) und 360-Grad-Aufnahmen im Bildungsbereich eröffnen neue Lernräume – im wahrsten Sinne des Wortes
- Sie ermöglichen das Training von realitätsnahen Szenarien und schulen berufsrelevante Fähigkeiten
- Die immersive Lernumgebung gestattet Lernenden, praktische Erfahrungen zu sammeln und komplexe Situationen zu erleben, wie sie in der realen Welt auftreten aber nicht oder zu wenig geübt werden können

Aktives, sinnliches Lernen

- Die Verwendung von VR-Technologie erlaubt den Lernenden, sich aktiv in den Lernprozess einzubringen und durch eigenes, konkretes Handeln zu lernen.
- Die Integration von 3D-Objekten und interaktiven Elementen unterstützt die Lernfreude, was durch das persönliche Engagement der Lernenden sichtbar wird
- Theoretische Konzepte werden kontextualisiert und durch den Einsatz von VR in realen Situationen umgesetzt, was ein tieferes Verständnis, problemlösendes Denken und Handeln ermöglicht – was überaus motivierend und lernförderlich ist
- Ausserdem wird die Selbstorganisation gefördert und unterstützt die Lernenden, ihren Lernprozess individuell gemäss ihrem Lerntempo spannend und unteraktiv zu gestalten

Neue Technik, neue Anforderungen an die Gestaltung von Lernarrangements

- Die Frage des Datenschutzes im Zusammenhang mit der Nutzung von VR-Technologie stellt eine Herausforderung dar, da sensible Daten und persönliche Informationen geschützt werden müssen.
- Ein Einstieg in die 3D Technologien ist mit gratis Webservices und gratis Apps auf dem Smartphone sinnvoll umsetzbar. Virtuelle Lernräume lassen sich einfach eröffnen. Viele 3D-Objekte sind über 3D-Sammlungen unentgeltlich verwendbar.
- Wer hochwertige VR-Content entwickeln will, benötigt spezifische Kenntnisse und Ressourcen, um ansprechende und lehrreiche Lerninhalte zu erstellen.
- Zudem erfordert die organisatorische Umsetzung von VR-Lernumgebungen eine sorgfältige Planung und Koordination, um einen reibungslosen Ablauf des Lernprozesses zu gewährleisten.
- Ausserdem: VR-Brillen und dazugehörige Geräte müssen nach jeder Nutzung für den nächste Person gereinigt und allenfalls desinfiziert werden

Zusatzmaterial zum Ausprobieren auf der Website der Projektvorstellung.