

Titel

Teach-R: Eine offene VR-Trainingsplattform für den Schulunterricht

Abstract

Im Rahmen des Teach-R-Projekts können Lehrkräfte in einer Virtual Reality (VR)-Umgebung verschiedene Unterrichtssituationen mit virtuellen Schülerinnen und Schülern (vSuS) erleben. Diese Szenarien wurden in Kooperation mit Bildungsexperten verschiedener Disziplinen entworfen und evaluiert, um das Erlernen moderner Lehrmethoden zu unterstützen. Durch den Einsatz dieser VR-Trainingsumgebung können authentische Situationen im Klassenzimmer dargestellt und erfahren werden. So können Ressourcen physischer Schulen geschont werden, und Lehrkräfte gewinnen einen ersten Einblick in ihre Rolle vor bis zu 30 vSuS. Die vSuS können dabei von einem Coach manuell, durch Verhaltensmodelle automatisch oder durch vorgefertigte Entscheidungsbäume hybrid gesteuert werden. Teach-R bietet somit zahlreiche Möglichkeiten, die passende Unterrichtssituation entsprechend der gewünschten Unterrichtspraxis zu gestalten, was bereits in verschiedenen Kursen der Universität Potsdam genutzt wird. Für weitere Interessierte ist dieses Projekt offen zugänglich und kann eigenständig weiterentwickelt werden.

Gewähltes Format

Austausch

Was habe ich konkret vor?

Gern möchte ich einen Impuls geben, was das für ein Projekt ist, welche Möglichkeiten bereits bestehen und mit Erwartungen etwas regulieren. Das heißt, dass es eine kurze Übersicht zu Vorteilen von VR als Lernmedium geben wird als Motivation für Teach-R mit anschließendem Theoriegerüst wie Teach-R aufgebaut ist. Folgend werden drei Derivate vorgestellt, die in unterschiedlichen Kursen im Einsatz sind und deren jeweiligen Seminarformen, didaktischen Ziele und technischen Besonderheiten aufzeigen. Im letzten Teil des Impulses möchte ich gezielt darauf hindeuten, was das Projekt leisten kann und was es nicht kann: Eine authentische VR-Simulation eines Klassenzimmers ist noch immer kein Klassenzimmer und die Verhaltensmöglichkeiten der vSuS sind eingeschränkt auf Reaktionen, die dem didaktischen Ziel zuträglich sind.

Nach diesem Impuls (etwa 15 Minuten) möchte ich die Anwendung demonstrieren und je nach Bereitschaft des Plenums jemanden nach vorn bitten, der in der VR agiert, während ich als Coach fungiere. Sollte sich niemand aus dem Plenum dafür bereiterklären, werde ich die zehn Minuten selbst in VR präsentieren. Dafür benötige ich etwa 30 Minuten Aufbauzeit vor dem Vortrag, eine freie Fläche von mindestens 2x2m², einen Stromanschluss und eine Präsentationsmöglichkeit (die ich auch für den Impuls nutzen würde).