

Situierertes Lernen in Social Virtual Reality in der Lehramtsausbildung

Universität Erfurt

Maren Würfel, Thorsten Ziegler, Clemens Griesel, Prof. Dr. Ulf Sauerbrey

Technische Universität Ilmenau

Kathrin Knutzen, Gunther Kreuzberger, Prof. Dr. Wolfgang Broll



Worum geht es in unserem Projekt?

- Realitätsnahe Übungsszenarien im virtuellen Klassenzimmer für Lehramtsstudierende
- Immersives, praktisches Training von Unterrichtsstörungen
- Impulse zur Medienpädagogik setzen und Medienkompetenzen bereits in der Ausbildung fördern

Unsere Fragen:

- Wie können virtuelle Übungsräume für Lehramtsstudierende deren Medienkompetenz bereichern?
- Für welche pädagogisch herausfordernden Situationen eignet sich Training in Social VR-Plattformen?

Hochschulübergreifender Austausch:

- Niederschwelliger Zugang über öffentliche Links
- Kollaborative, synchrone Plattform
- Wiederholbare Lernszenarien zur kontinuierlichen Verbesserung und zur Evaluation
- Einbindung von externen Expert:innen und Studierenden aus verschiedenen Institutionen für interdisziplinäre Perspektiven

Unser Anwendungsszenario:

- Studierende setzen sich mit Unterrichtsstörungen auseinander und entwickeln präventive pädagogische Ansätze
- Sie erlernen die Prinzipien des Classroom Managements, um Störungen zu vermeiden und eine förderliche Lernumgebung zu schaffen

Einsatz der Social Virtual Reality-Plattform in anderen Lehrkontexten:

