

eQualification 2017

Projektlupe_D _20. Februar 2017

Projekt Social Virtual Learning (SVL)

„Kollaboratives Lernen mit Augmented und Virtual Reality“

Die digitale Transformation sowie damit verbundene technologische Entwicklungsschübe stellen zahlreiche Berufsfelder vor nicht zu unterschätzende Herausforderungen. Tätigkeits- und Qualifikationsanforderungen wandeln sich im Zuge der Digitalisierung, während gerade im Bereich der Aus- und Weiterbildung die Kluft zwischen konventionellen Lehr- und Lernmedien und dem zunehmend von Informationstechnologien geprägten beruflichen Alltag der Auszubildenden wächst. Um eine neue Qualität der Ausbildung zu fördern, die dieser Dynamik der Arbeits- und Qualifikationsverständnisse Rechnung trägt, werden im Projekt Social Virtual Learning virtuelle Lernwelten erschaffen. Auszubildende können in diesen lernortunabhängig, risikofrei und selbstgesteuert Lerngegenstände erkunden, simulierte Prozesse erleben und gemeinsam mit anderen an Problemlösungsaufgaben arbeiten.

Der Vortrag schildert, wie in den Projekten Social Augmented Learning und Social Virtual Learning Augmented und Virtual Reality in der Ausbildung von Medientechnologen Druck eingesetzt werden, welche organisatorischen und technischen Rahmenbedingungen dabei zu beachten sind und was für einen Effekt dieser Technologieeinsatz auf die Lernerfolge der Auszubildenden hat. Anschließend werden die Erfahrungen thematisiert, die im Bezug zu Interaktion, Kommunikation und Kollaboration in virtuellen Lernwelten in beiden Projekten gesammelt werden konnten. Die praxisnahe Demonstration zeigt auf, wie mit Social Virtual Learning gelernt wird: Am Beamer können die Teilnehmer der Projektlupe nicht nur nachverfolgen, welche Sicht Lernende auf die virtuelle Lernwelt haben, sondern auch wie sie mit virtuellen Lerngegenständen interagieren und mit anderen kommunizieren und kollaborieren können.

Weitere Informationen:

Christian Dominic Fehling, Bergische Universität Wuppertal

fehling@uni-wuppertal.de