

LERNRÄUME IN VIRTUAL REALITY

STATUS QUO, ENTWICKLUNGEN, POTENZIALE

Leuphana Salon, 24.01.2024

Dr. Hannes Petrowsky, DigiTaL TP1 (Kuhl / Loschelder)

→ LEUPHANA UNIVERSITÄT LÜNEBURG

VR BEWERBUNGSTRAINING & ELTERNGESPRÄCH



WIESO LERNEN IN VR?

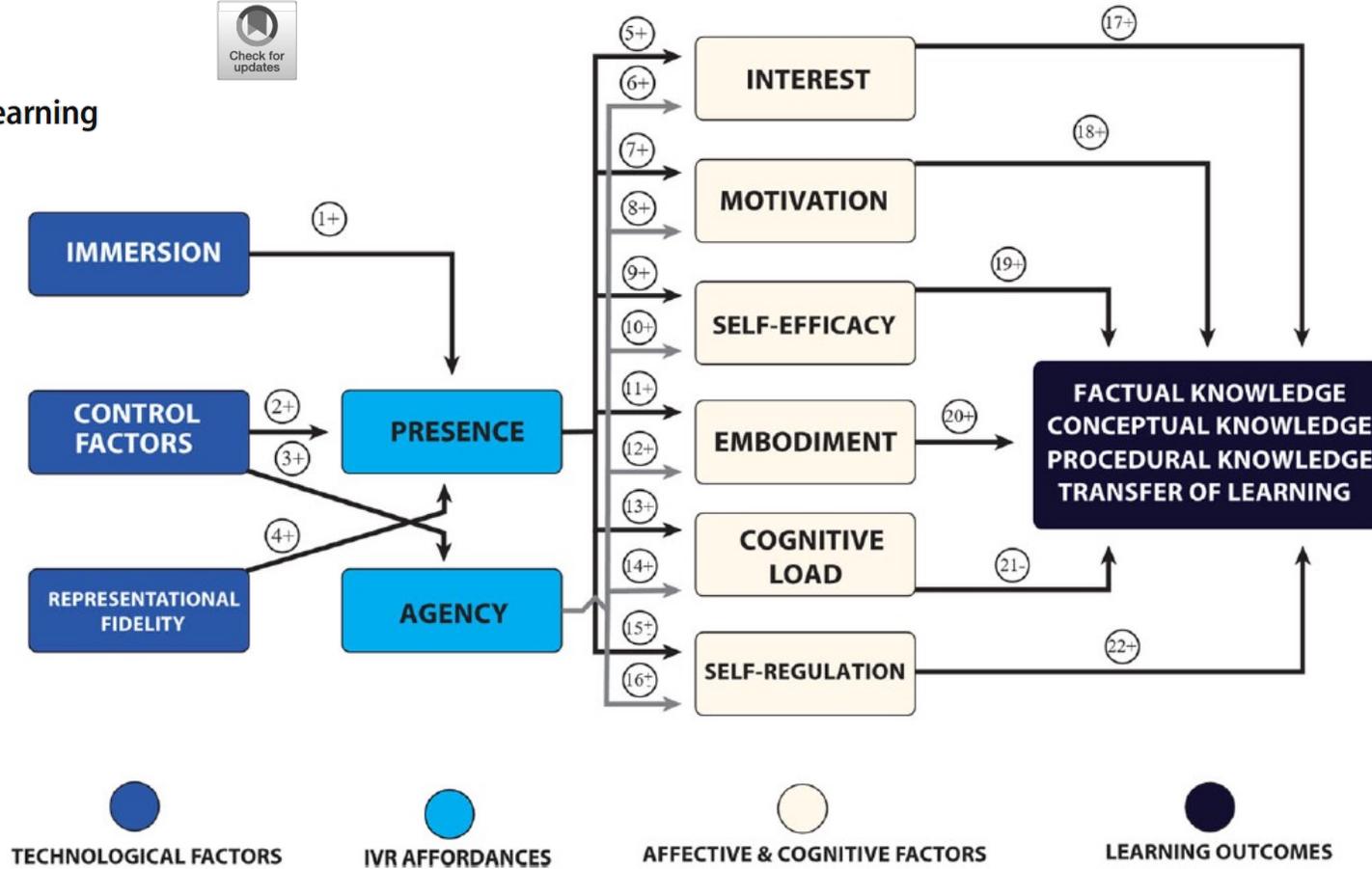
Educational Psychology Review (2021) 33:937–958
<https://doi.org/10.1007/s10648-020-09586-2>

REVIEW ARTICLE



The Cognitive Affective Model of Immersive Learning (CAMIL): a Theoretical Research-Based Model of Learning in Immersive Virtual Reality

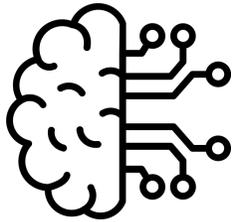
Guido Makransky¹ • Gustav B. Petersen¹



Makransky & Petersen, 2021; Petersen et al., 2022



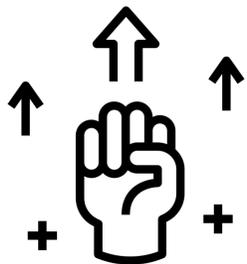
ERSTE EVALUATIONSERGEBNISSE



Studierende äußern sich sehr **positiv** zum **Lerneffekt** und wahrgenommenen Kompetenzzuwachs



Signifikante **Erhöhung** der wahrgenommenen **Selbstwirksamkeit**
($p < .05$; $N = 15$)



Signifikante **Verringerung** der wahrgenommenen **Angst** vor dem nächsten Elterngespräch ($p < .01$; $N = 15$)



DIDAKTISCHE MÖGLICHKEITEN IM LERNRAUM VR



Standardisierung komplexer Lernszenarien



Aufmerksamkeitslenkung und motivationale Steuerung



Wiederholung, Variation, Skalierbarkeit



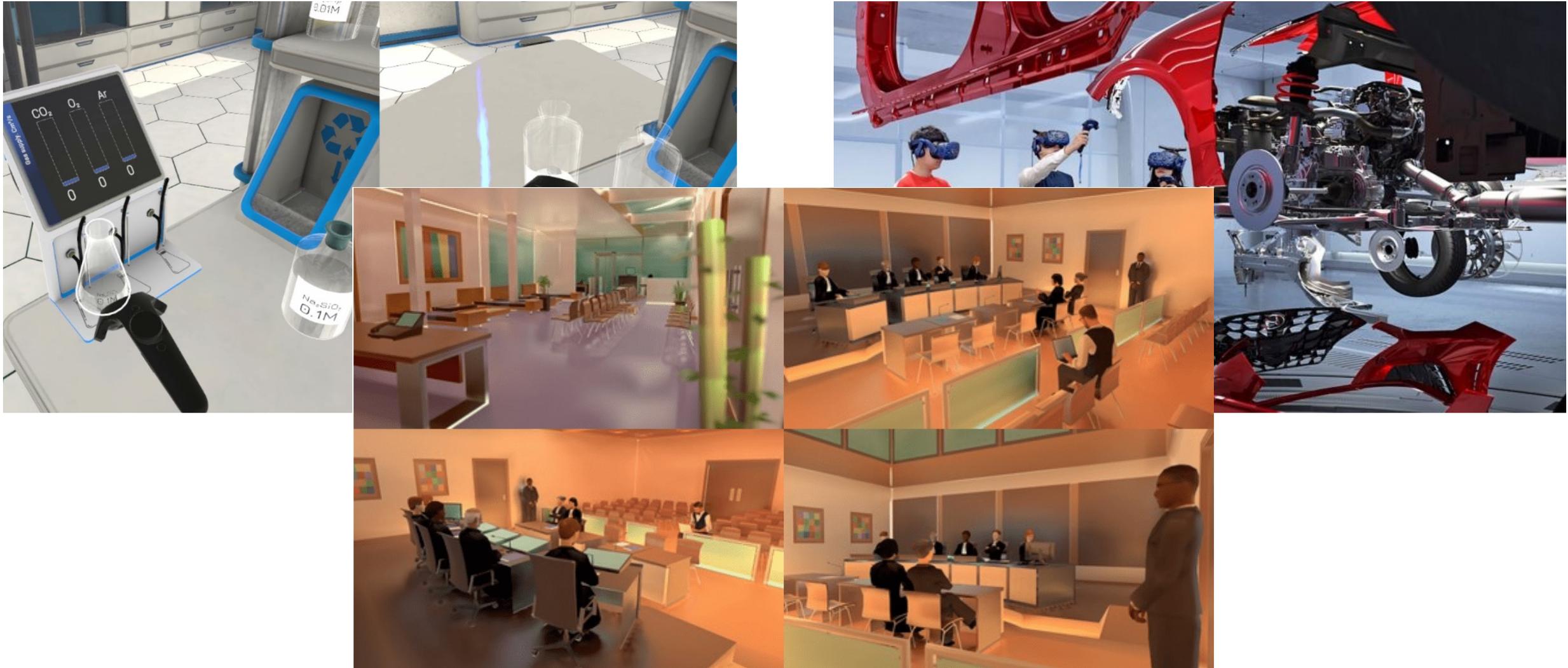
Realitätsnähe oder Zugang zu nicht realisierbaren Szenarien



Geschützter Lernraum



VIRTUAL REALITY IN DER HOCHSCHULLEHRE



VIRTUAL REALITY IN DER HOCHSCHULLEHRE

US University Launches First Full Class in Virtual Reality



EINSATZ VON VR IN IHRER LEHRVERANSTALTUNG



Hardware an Leuphana vorhanden (Brillen, Kamera, Laptops)

Software oft Open Source oder kostenfrei nutzbar

Know-How zu VR soll über DigiTaL hinaus aufbereitet und gesichert werden



Austausch:

Ihre Ideen, didaktischen Konzepte, VR-Anwendungsfälle für Ihre Lehre, ...

Raum für Fragen, Anregungen, VR-Testlauf



VIELEN DANK FÜR DIE AUFMERKSAMKEIT!

DigiTaL TP1 – Kuhl, Loschelder, Escher, Petrowsky

DR. HANNES PETROWSKY | Institut für Management & Organisation

Universitätsallee 1 | 21335 Lüneburg

hannes.petrowsky@leuphana.de

