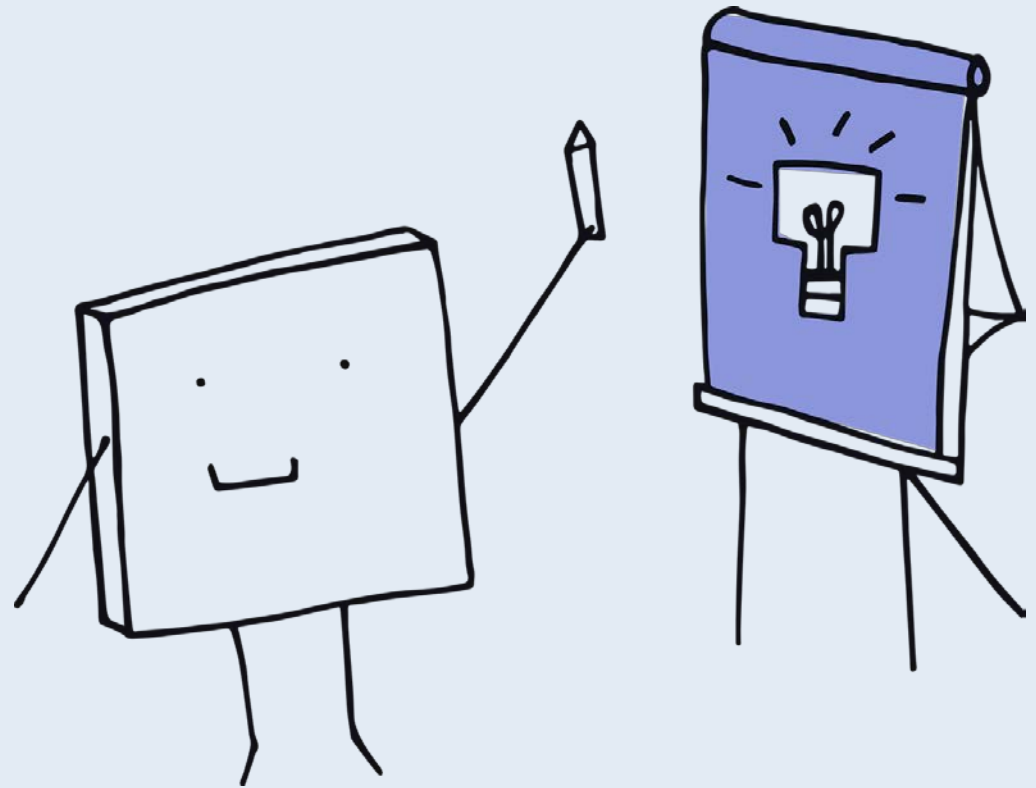


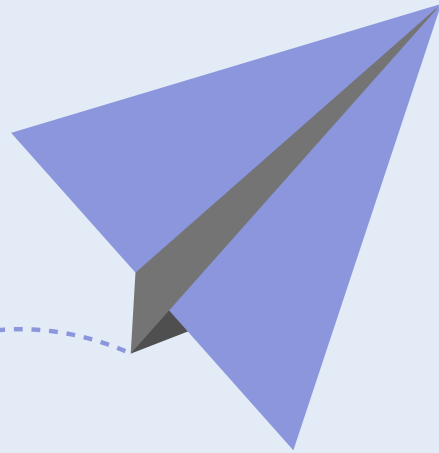
Projektvorstellung

Become a VR Teaching Partner:

Unterricht erproben,
analysieren und
Feedback geben

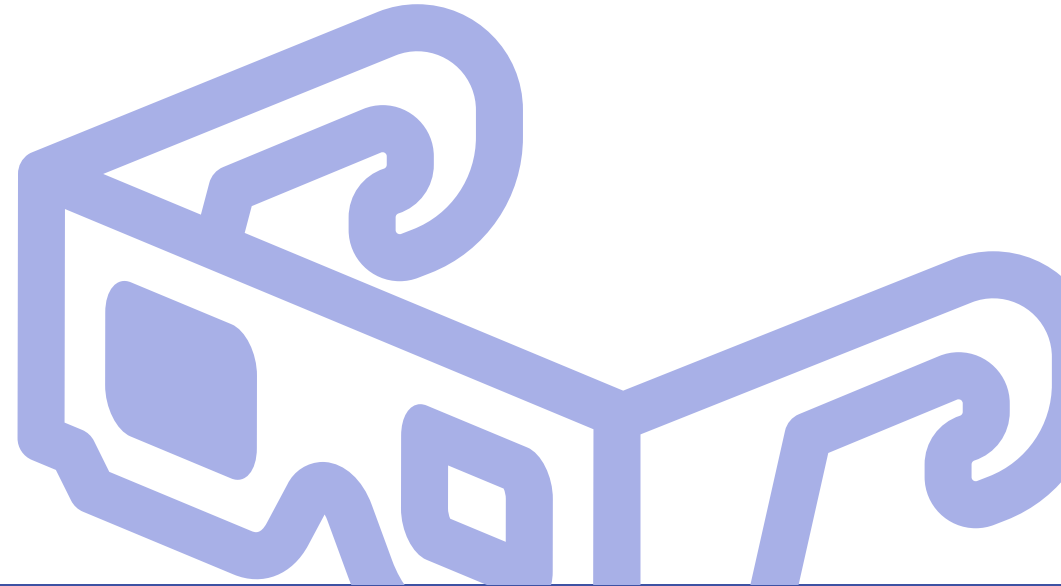
Anna Geske & Dr. Eric Richter





Ausgangslage

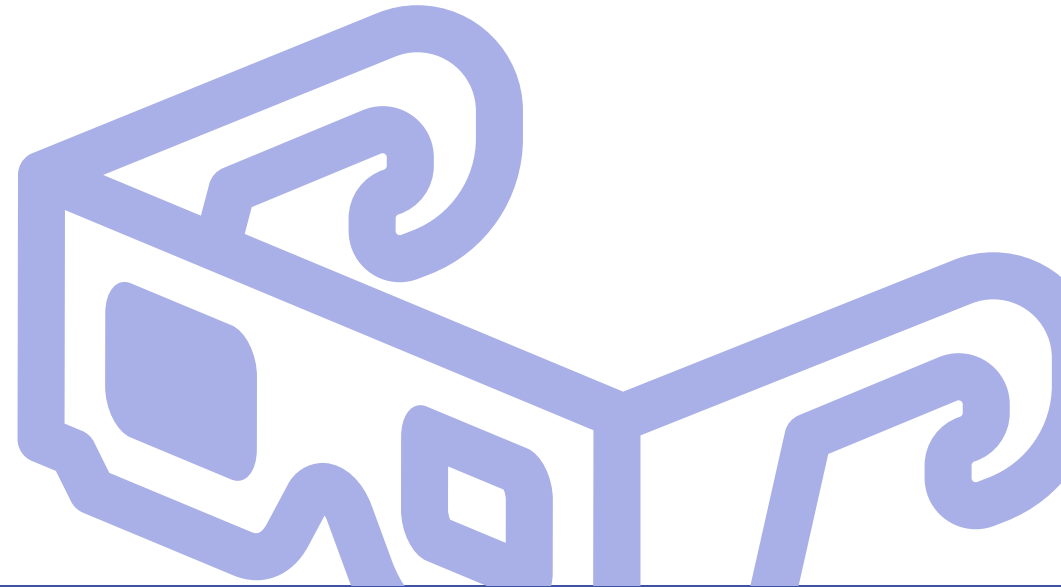
Virtual Reality in der Lehrkräftebildung?



**VR-Anwendungen bieten angehenden
Lehrkräften authentische, realitätsnahe
Praxiserfahrungen**

(Cohen et al., 2020; Huang et al., 2023; Lugrin et al., 2016; Richter et al., 2022)

Virtual Reality in der Lehrkräftebildung?



What's next?

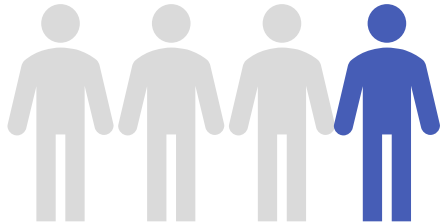
Peer-Learning und Virtual Reality in der Lehrkräftebildung?



**Peer-Learning leistet einen wichtigen
Beitrag zur Lehrkräfteausbildung**

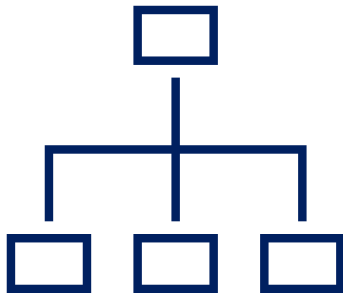
(Jackson und Bruegmann 2009; Clarà et al. 2019)

Problemstellung



Die Kapazitäten für Studierende zum Üben in der VR sind stark beschränkt

- » wenige Seminarplätze bei hoher Nachfrage



Kooperatives Lernen findet selten statt

- » keine Anlässe und wenig Förderung
- » keine klaren Indikatoren, wie lernwirksame Rückmeldungen gestaltet werden können

Lösung:

**Ausbildung von studentischen Lernbegleiter*innen,
die echte Peer-to-Peer-Lernsituation außerhalb fester
Seminarstrukturen**

**vor dem Hintergrund der Nutzung des VR-
Klassenzimmers anbieten**

Become a VR Teaching Partner...?



Become a VR Teaching Partner ist ein Lehrprojekt, dass sich an Lehramtsstudierende aller Schulformen und Fächer richtet.



Es unterstützt die Entwicklung wissenschaftlicher und berufspraktischer Basiskompetenzen der Seminarteilnehmer*innen.



Es befähigt die Seminarteilnehmer*innen dazu, ein:e „VR Teaching Partner“ zu sein.



Aufbau & Inhalte des Projekts

Aufbau



- 1 VR-Erprobung
- 2 Blockseminar
- 3 Selbstorganisierte VR-Simulation

Inhaltliche Schwerpunkte

1

VR-Erprobung

Sammeln erster Erfahrungen mit dem VR-Klassenzimmer

Kennenlernen des Ablaufs einer virtuellen Unterrichtssimulation

Vertraut machen mit den kommunikativen und technischen Anforderungen an VR-Simulationen

Durchführen von Unterricht in einer virtuellen Umgebung

Inhaltliche Schwerpunkte



Blockseminar

theoretische Modelle und
Forschungsbefunde meet
Übungen, Austausch und Reflektion

**Qualität von Unterricht am
Beispiel der Tiefenstruktur
Klassenführung**

**Kriteriengeleitete Beobachtung
anhand von videobasierten
Unterrichtsvignetten**

**Merkmale, Kriterien, Gestaltung
lernwirksamen Feedbacks**

**Educational technologies
Anleitung von (virtuellen)
Unterrichtssimulationen**

Inhaltliche Schwerpunkte



Selbstorganisierte VR-Simulation

Anleitung und Feedback

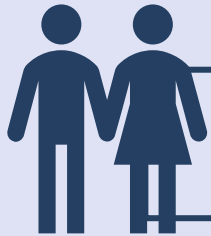
Anleitung anderer LA-Studierender im VR-Klassenzimmer

Beobachtung und Analyse des Unterrichts

Gestaltung lernwirksamen Feedbacks

Gemeinsame Reflektion des Unterrichts

VR Teaching Partners ...



sind Lernbegleiter:innen / Coaches / Lernbuddies, die andere Lehramtsstudierende in ihrer professionellen Entwicklung unterstützen



verfügen über Kompetenzen in der

- kriteriengeleiteten Beobachtung von Unterricht
- lernförderlichen Gestaltung von Rückmeldungen
- Anleitung und Auswertung von Unterrichtssimulationen mit dem VR-Klassenzimmer

führen selbstständig Unterrichtssimulationen in der VR mit Lehramtsstudierenden durch und reflektieren mit ihnen gemeinsam die Qualität des Unterrichts





Zum Abschluss...

Eine erste Bilanz



Durchführung

von über 70
selbstorganisierten
Unterrichtssimulationen mit
dem VR-Klassenzimmer

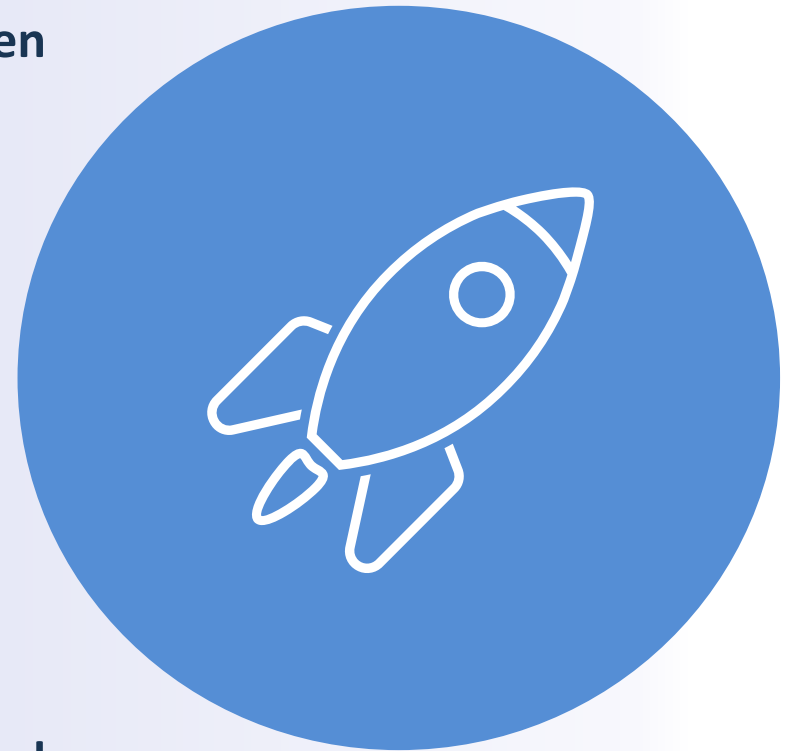
Innovationswert

**Schaffung von praktischen
Erprobungsmöglichkeiten im Kontext typischer
professionsbezogener Herausforderungen**

**Selbstgesteuertes, individualisiertes und
kompetenzorientiertes Lernen mit Peers**

**Nachhaltige Implementation innovativer
Bildungstechnologien in der
Lehrkräfteausbildung**

**Evidenzbasierung und
Forschungsorientierung**



- Clarà, M., Mauri, T., Colomina, R. & Onrubia, J. (2019). Supporting collaborative reflection in teacher education: a case study. *European Journal of Teacher Education*, 42(2), 175–191.
<https://doi.org/10.1080/02619768.2019.1576626>
- Jackson, C. K. & Bruegmann, E. (2009). Teaching Students and Teaching Each Other: The Importance of Peer Learning for Teachers. *American Economic Journal: Applied Economics*, 1(4), 85–108.
<https://doi.org/10.1257/app.1.4.85>
- Cohen, J., Wong, V., Krishnamachari, A. & Berlin, R. (2020). Teacher Coaching in a Simulated Environment. *Educational Evaluation and Policy Analysis*, 42(2), 208–231. <https://doi.org/10.3102/0162373720906217>
- Huang, Y., Richter, E., Kleickmann, T. & Richter, D. (2023). Virtual Reality in Teacher Education from 2010 to 2020. In K. Scheiter & I. Gogolin (eds.), *Bildung für eine digitale Zukunft* (Edition ZfE, Band 15, Bd. 15, S. 399–441). Wiesbaden: Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-37895-0_16
- Lugrin, J.-L., Latoschik, M. E., Habel, M., Roth, D., Seufert, C. & Grafe, S. (2016). Breaking Bad Behaviors: A New Tool for Learning Classroom Management Using Virtual Reality. *Frontiers in ICT*, 3.
<https://doi.org/10.3389/fict.2016.00026>
- Richter, E., Hußner, I., Huang, Y., Richter, D. & Lazarides, R. (2022). Video-based reflection in teacher education: Comparing virtual reality and real classroom videos. *Computers & Education*, 190, 104601.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104601>



Anna Geske
geske@uni-potsdam.de

Dr. Eric Richter
ericrichter@uni-potsdam.de
 @eric_richter_