

NEWSLETTER

November 2022



EIN INTERDISZIPLINÄRER VR-/AR-MAKERSPACE

PROJEKTVERANTWORTLICHE: PROF. DR. NINA BRENDEL
PROJEKTKOORDINATORIN: LISANN PROTE
WISSENSCHAFTLICHE BEGLEITFORSCHUNG: ANJA TSCHIRSCH



✉ vreiraum@uni-potsdam.de

🐦 @VRReiraum

📷 @vreiraum_up



KICK-OFF- VERANSTALTUNG

Am 27. Oktober erfolgte der Startschuss für das Projekt VRReiraum gemeinsam mit allen Studierenden und Dozierenden der verschiedenen Teilprojekte.

Rückblick auf Seite 2



Foto: Jonathan Tietböhl

ÜBER VREIRAUM

Das Projekt VRReiraum führt die Virtual- und Augmented-Reality-Aktivitäten von sechs verschiedenen Fächern (Mathematik-, Geographie-, Chemie-, Musik- und Geschichtsdidaktik sowie Informatik) in einem interdisziplinären Makerspace für Studierende zusammen.

Projektaufzeit:
September 2022 bis
August 2023

AKTUELLES AUS DER BEGLEIT- FORSCHUNG

Nach ersten Planungsschritten wird nun das forschungsmethodische Vorgehen der wiss. Begleitforschung, welche Anja Tschirsch betreut, festgelegt.

Weiterlesen auf Seite 3



Foto: Jonathan Tietböhl

AKTUELLES AUS DEN SEMINAREN

Die Lehrveranstaltungen in der Geschichts- und Geographiedidaktik starteten mit einer theoretischen Einführung. Nun folgt die praktische Arbeit mit 360°-Kameras.

Weiterlesen auf Seite 4



Foto: Jonathan Tietböhl



Foto: Jonathan Tietböhl

Newsletter in Zusammenarbeit mit Jonathan Tietböhl und Lisann Prote.

Dieser Newsletter des Projektes VRReiraum ist lizenziert unter CC BY-NC-SA 4.0.



KICK-OFF

Veranstaltung

Am 27. Oktober erfolgte in Form einer Kick-off-Veranstaltung der Startschuss für das Projekt VReiraum gemeinsam mit allen Studierenden und Dozierenden der verschiedenen Teilprojekte. Der Vorlesungssaal auf dem Campus in Golm füllte sich langsam mit ungefähr 60 Personen aus den Teilprojekten Geographie-, Musik-, Geschichts-, Chemie- und Mathematikdidaktik sowie Informatik, die zu Beginn unterschiedliche Blumen überreicht bekamen.

Die Kick-off-Veranstaltung diente zum einen der Vorstellung des Projekts, der unterschiedlichen Teilprojekte und der Konzeption des Makerspace. Gleichzeitig erfolgte ein erstes Kennenlernen zwischen den Studierenden und Dozierenden, die ebenfalls miteinander in den Austausch kommen sollen und fachübergreifend kooperieren können. Dadurch erhielten die Studierenden bereits spannende Einblicke in die unterschiedlichen Fachgebiete der jeweiligen Ansprechpartner*innen. Überdies wurden unter Zuhilfenahme der unterschiedlichen Blumen, die jeweils für einzelne Fächer standen, interdisziplinäre Studierendenteams gebildet. Im Laufe des Semesters werden drei Treffen innerhalb der Studierendenteams stattfinden, bei denen sie sich über die Inhalte aus den Seminaren sowie Impuls- bzw. Reflexionsfragen austauschen und kreative Arbeitsprodukte erstellen sollen.



Eindrücke von der Kick-off-Veranstaltung (1)



Eindrücke von der Kick-off-Veranstaltung (2)

Vor dem Semester ...

- Seminarbeschreibung und Kompetenzziele der Lehrveranstaltungen

Während des Semesters ...

- Beobachtung der Lehrveranstaltungen
- Impulsfragen an Studierende

Ende des Semesters ...

- Evaluation der Lehrveranstaltungen durch Fragebögen und Interviews

Aktueller Plan/Stand zur wissenschaftlichen Begleitforschung

Darstellung: Eigene Darstellung (Jonathan Tschöb)

Aktuelles aus der Begleitforschung

Die wissenschaftliche Begleitforschung, welche von Anja Tschiersch (Chemiedidaktik) betreut wird, ist ein wesentliches Element des Projekts VReiraum. Das Ziel der wissenschaftlichen Begleitforschung ist zweigeteilt. Zum einen setzt sich die wissenschaftliche Begleitforschung mit den Gelingensbedingungen des VR-/AR-Makerspace auseinander. In dem Zusammenhang soll der Makerspace als innovatives (Lehr-/Lern-)Format evaluiert und unter Umständen für das Sommersemester 2023 angepasst werden.

Zum anderen wird sich die Frage gestellt, wie eine Lehrveranstaltung konzipiert sein sollte, damit (fachübergreifend) VR-/AR-Kompetenzen in der Hochschullehre gefördert werden können. Im Rahmen dessen ist die Entwicklung eines Kompetenzrasters zum Ende des Sommersemesters 2023 möglich.

Dadurch, dass ein Projekt wie VReiraum, welches sechs verschiedene Fächer und interdisziplinäre Sichtweisen zu VR/AR in der Lehrkräftebildung vereint, bisher noch nicht

an der Universität Potsdam stattgefunden hat, handelt es sich um ein sehr agiles Projekt, welches fortlaufend evaluiert und angepasst wird.

Ein wissenschaftlicher Beirat, der sich aus Expert*innen unterschiedlicher Fachbereiche zusammensetzt, berät und unterstützt die Projektbeteiligten mit seiner Expertise. Am 11. November hat ein erstes Treffen mit dem wissenschaftlichen Beirat stattgefunden, in dem viele hilfreiche Anregungen und konstruktive Kritik zum Ausdruck kamen. Nun werden weitere Anpassungen der Begleitforschung vorgenommen.

Vor Beginn des Semesters wurden Seminarbeschreibungen sowie Kompetenzziele zu den Lehrveranstaltungen durch die jeweiligen Dozierenden festgehalten. Während des Semesters stehen nun Beobachtungen der Lehrveranstaltungen durch die wissenschaftlichen Hilfskräfte des Projekts im Vordergrund. Zudem werden ausgewählte Impulsfragen, die Studierenden gestellt werden, ausgewertet. Wesentlich für die Begleitforschung werden Fragebögen und Interviews mit den Teilnehmenden zum Ende des Wintersemesters sein.

Aktuelles aus den Seminaren

Seit gut einem Monat laufen die wöchentlich stattfindenden Lehrveranstaltungen der Geographie-, Geschichts- und Chemie-didaktik im Rahmen des Projekts VReraum. Während sich die ersten Sitzungen der Seminare vor allem inhaltlich mit Extended Reality (nachfolgend XR) auseinandersetzten sowie den Studierenden (erste) eigene Erfahrungen mit VR- und AR-Umgebungen ermöglichten, befassen sich die Seminare zunehmend mit dem praktischen Erstellen von VR- und AR-Produkten. So fand am 9. November im Rahmen des Geschichtsdidaktikseminars eine Einführung in die Software-Programme Uptale (für VR) und BlippAR (für AR) statt, die von Axel Wiepke und Anja Tschiersch umgesetzt wurden. Darüber hinaus fand am 10. November im Rahmen des Geographiedidaktikseminars eine technische Einführung zur Nutzung von 360°-Kameras und zur Erstellung von 360°-Umgebungen statt.

Ziele beider Lehrveranstaltungen sind, eigene virtuelle Lernumgebungen zu erstellen, diese in der Schulpraxis zu testen und mit Schüler*innen und Lehrkräften zu evaluieren.



VR-Einführung im Geographiedidaktikseminar (1)

Foto: Jonathan Tietböhl



Technik-Einführung (360°-Kameras) im Geographiedidaktikseminar

Foto: Jonathan Tietböhl



Technik-Einführung im Geschichtsdidaktikseminar

Foto: Franziska Gausche



VR-Einführung im Geographiedidaktikseminar (2)

Foto: Jonathan Tietböhl



VR-Einführung im Geschichtsdidaktikseminar

Foto: Franziska Gausche