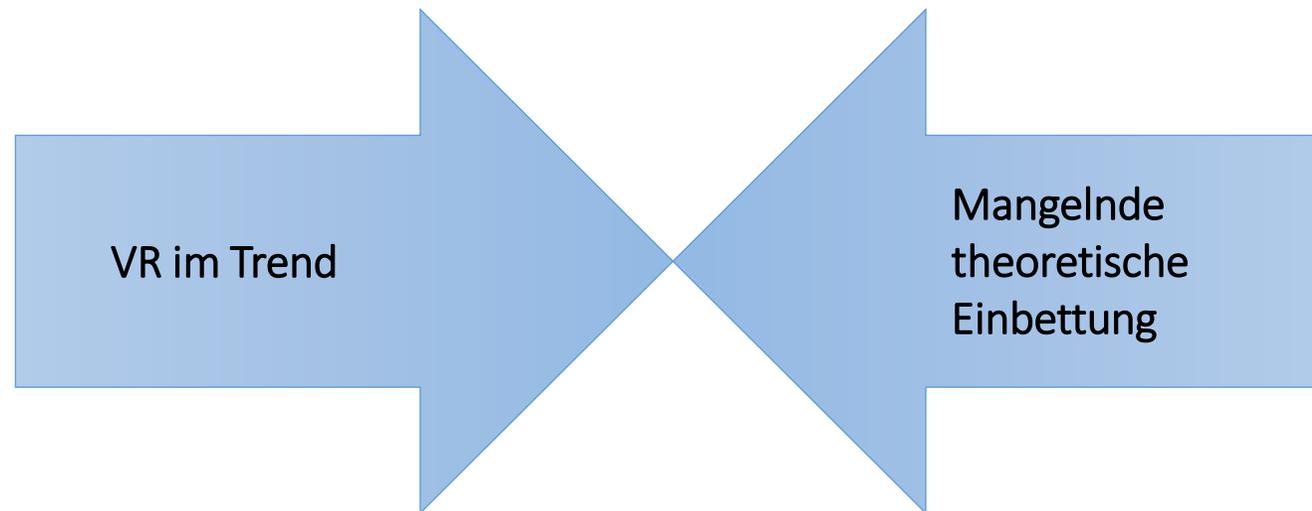


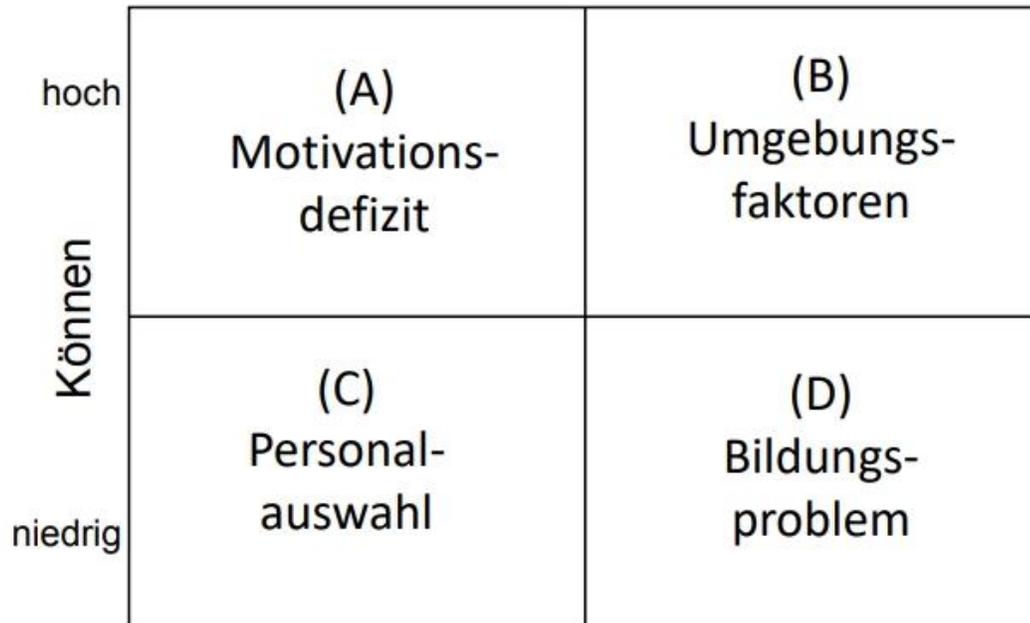
# Mediendidaktische Einordnung von Virtual Reality

Potenziale von Virtual Reality bei der  
Entwicklung von Lehr- und Lernszenarien





# Überblick



niedrig Wollen hoch

Motivationsdefizit		Störende Umgebungsfaktoren	
Wollen	-	Wollen	+
Wissen	+	Wissen	+
Fertigkeiten	+	Fertigkeiten	-
Fehlerhafte Personalauswahl		Bildungsproblem	
Wollen	-	Wollen	+
Wissen	-	Wissen	-
Fertigkeiten	-	Fertigkeiten	-

Vier-Felder-Schema nach [Ke18]

Modifiziertes Vier-Felder-Schema

# Theoretische Hinführung

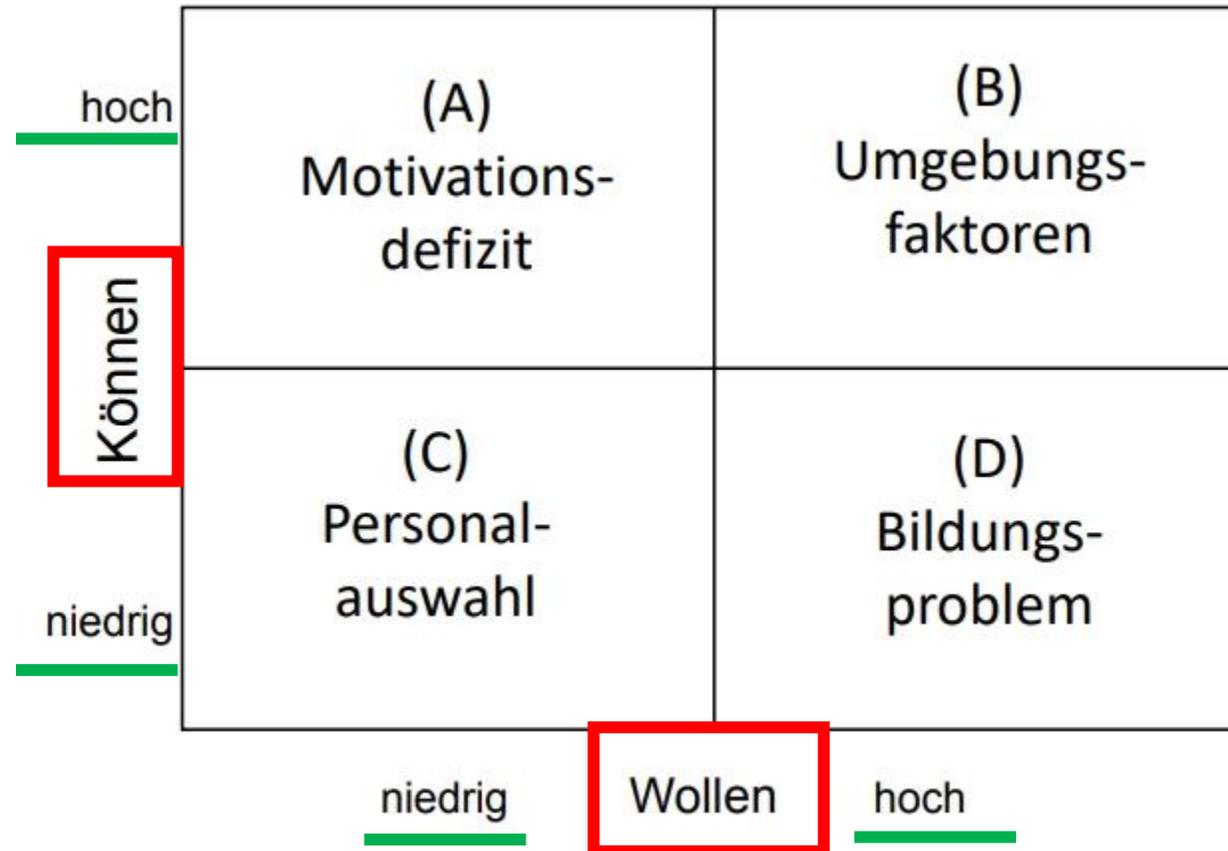


Abb. 1: Können und Wollen als Determinanten für Leistungshandeln [Ke18]

# Theoretische Hinführung

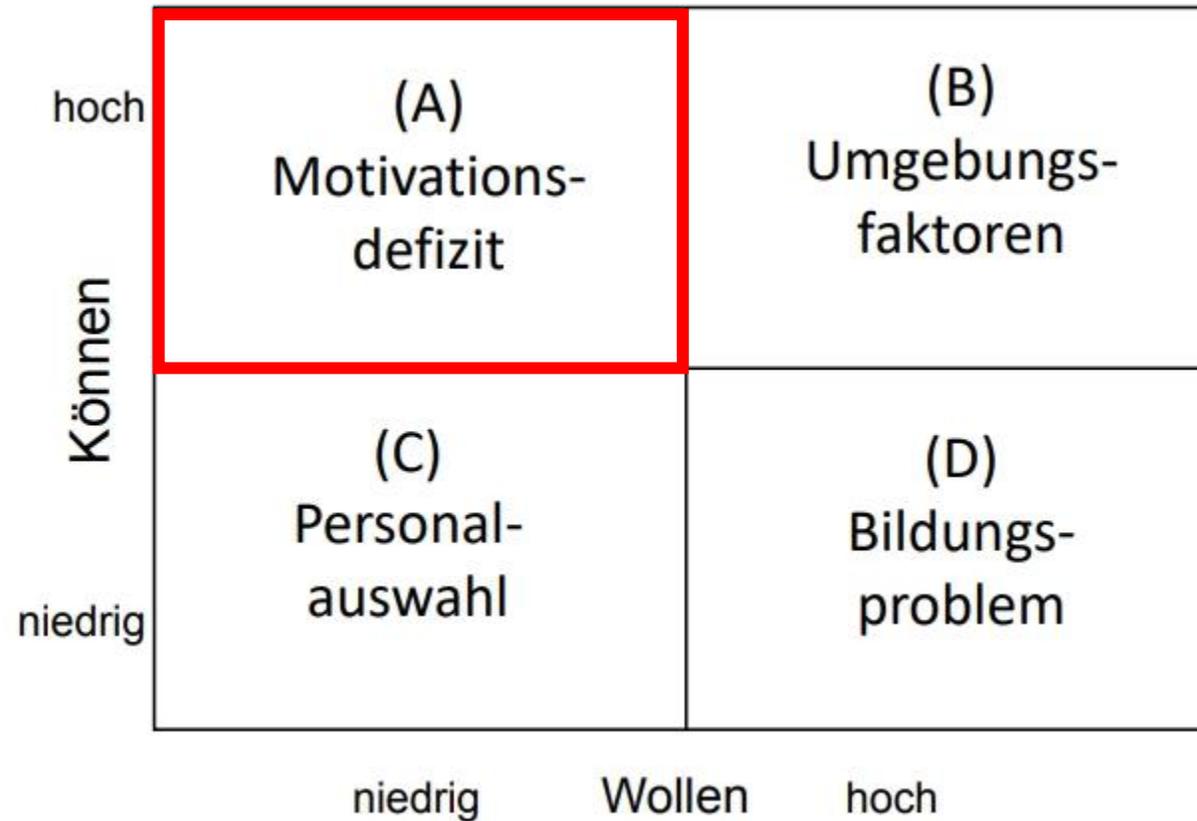


Abb. 1: Können und Wollen als Determinanten für Leistungshandeln [Ke18]

# Theoretische Hinführung

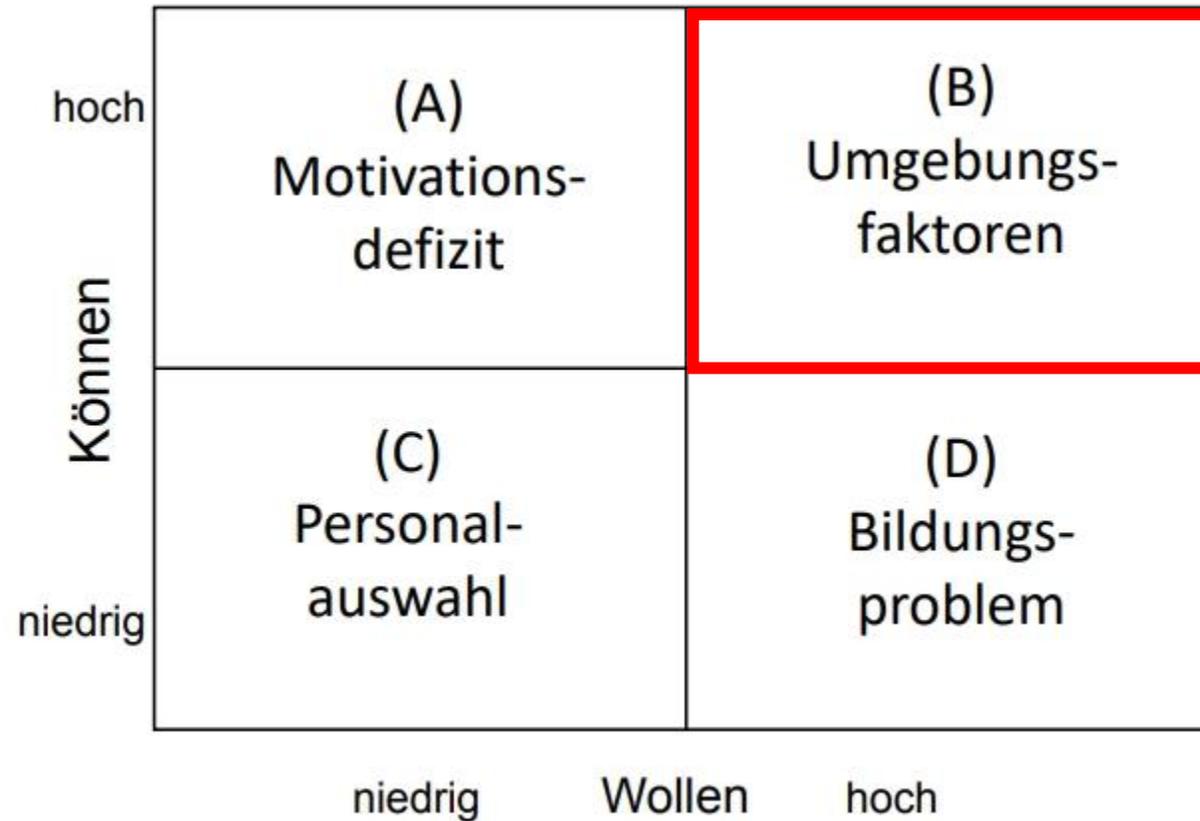


Abb. 1: Können und Wollen als Determinanten für Leistungshandeln [Ke18]

# Theoretische Hinführung

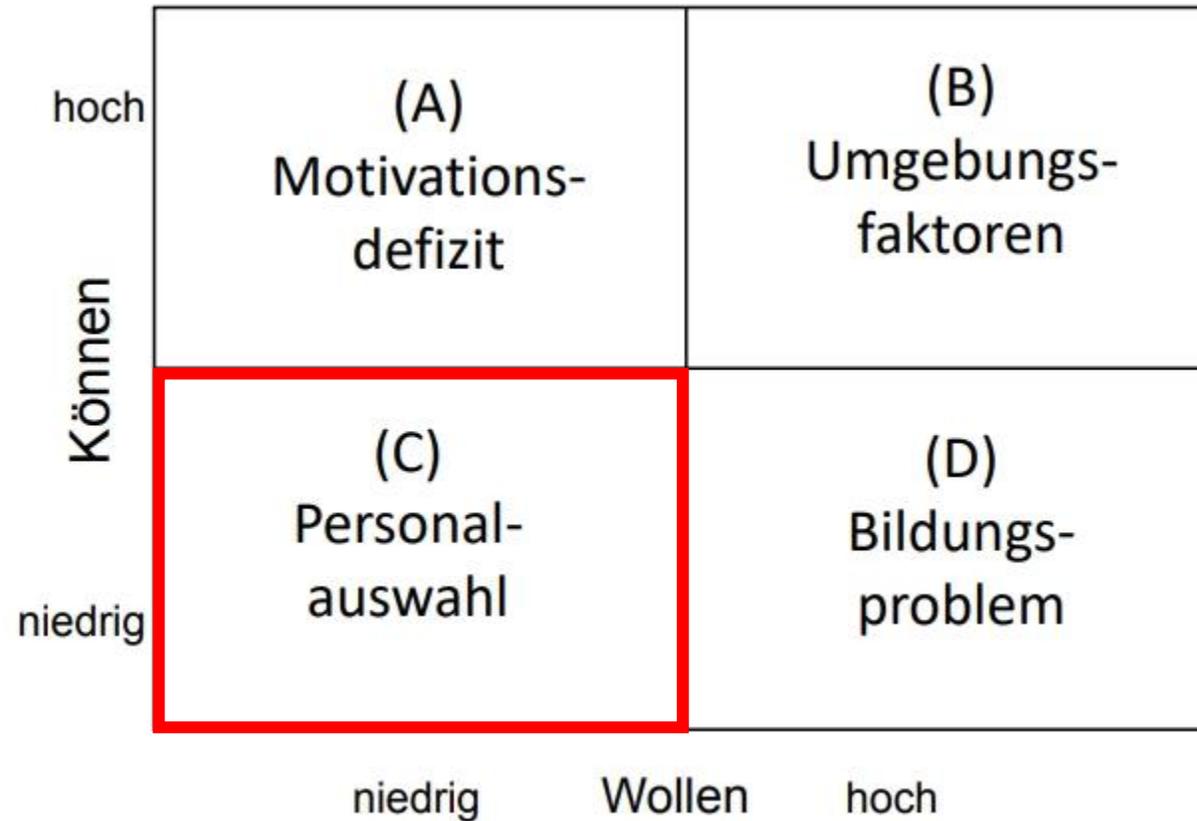


Abb. 1: Können und Wollen als Determinanten für Leistungshandeln [Ke18]

# Theoretische Hinführung

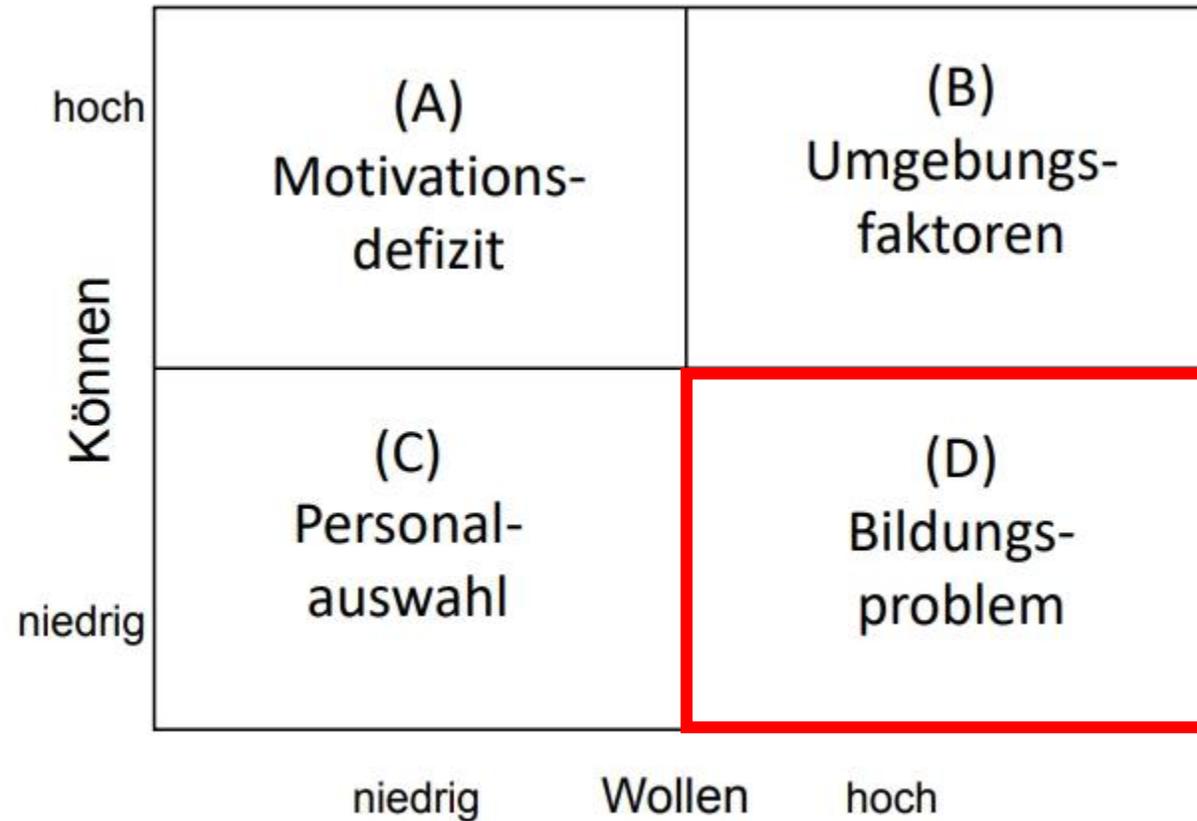


Abb. 1: Können und Wollen als Determinanten für Leistungshandeln [Ke18]

- [Ke18] Unterscheidung in Können und Wollen ist NICHT hinreichend
  - Beispiel: Berufliche Bildung → VR ermöglicht Üben praktischer Fertigkeiten
- VR schafft vielfältige Möglichkeiten in der Angebotsplanung
  - VR gelingt es Umweltfaktoren zu modifizieren

# Lösung

hoch	(A) Motivations- defizit	(B) Umgebungs- faktoren
niedrig	(C) Personal- auswahl	(D) Bildungs- problem
	niedrig	Wollen

## Determinanten für Leistungshandeln

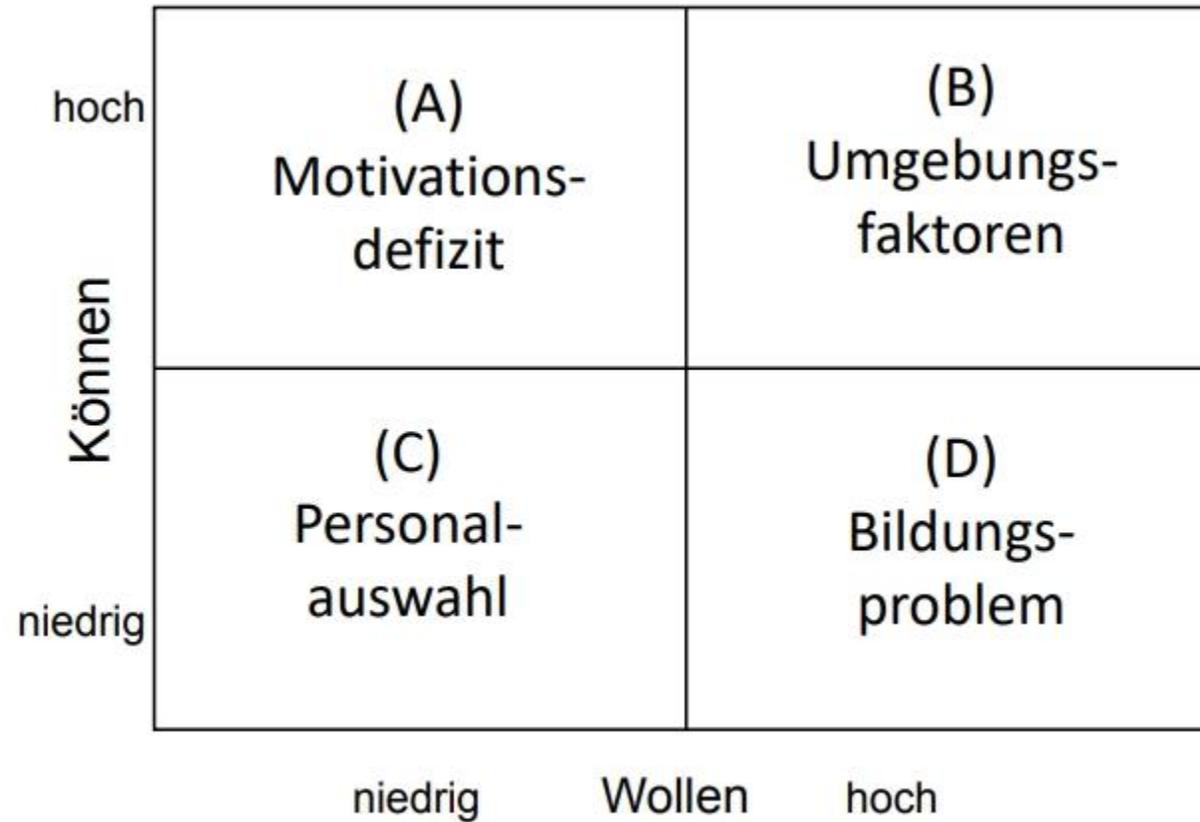
Wollen

Können

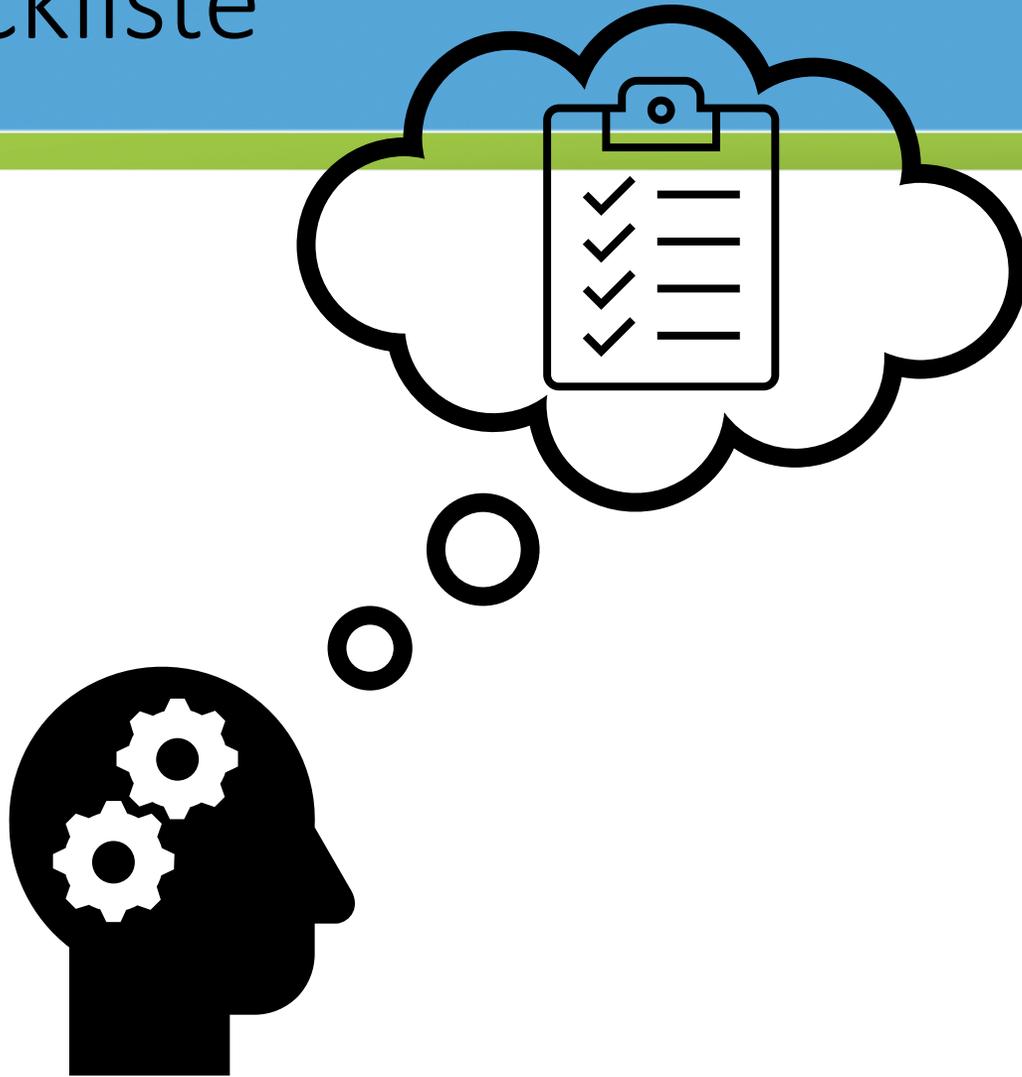
Wissen

Fertigkeiten





<b>Motivationsdefizit</b>		<b>Störende Umgebungsfaktoren</b>	
Wollen	-	Wollen	+
Wissen	+	Wissen	+
Fertigkeiten	+	Fertigkeiten	-
<b>Fehlerhafte Personalauswahl</b>		<b>Bildungsproblem</b>	
Wollen	-	Wollen	+
Wissen	-	Wissen	-
Fertigkeiten	-	Fertigkeiten	-

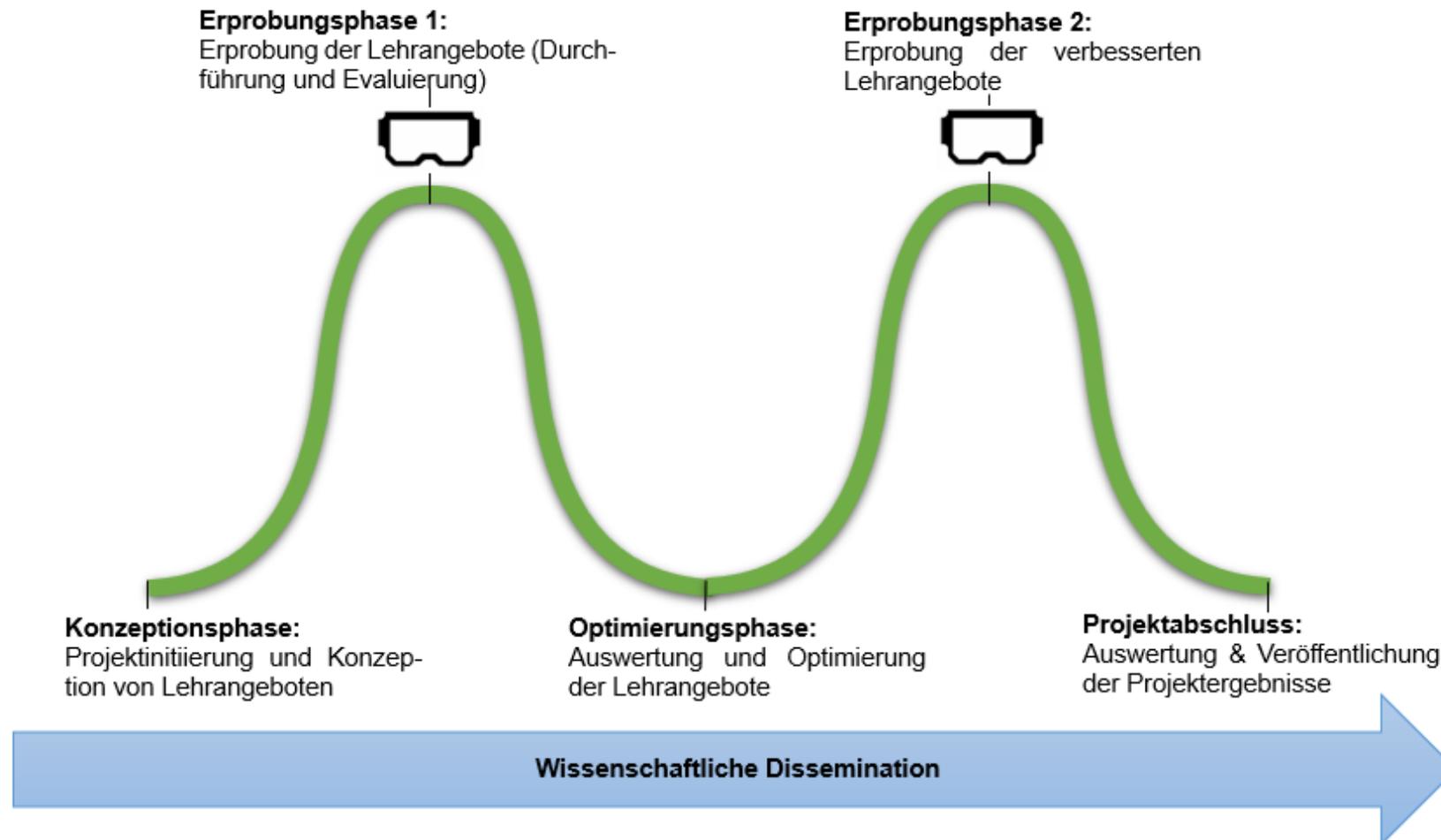


Ist die Zielgruppe motiviert zu lernen?

Verfügt die Zielgruppe über das notwendige Wissen?

Beherrscht die Zielgruppe die notwendigen Fertigkeiten?

# Anwendungsbeispiel: VR-Hybrid



# Anwendungsbeispiel: VR-Hybrid



# Anwendungsbeispiel: VR-Hybrid



Motivationsdefizit		Störende Umgebungsfaktoren	
Wollen	-	Wollen	+
Wissen	+	Wissen	+
Fertigkeiten	+	Fertigkeiten	-
Fehlerhafte Personalauswahl		Bildungsproblem	
Wollen	-	Wollen	+
Wissen	-	Wissen	-
Fertigkeiten	-	Fertigkeiten	-

Ist die Zielgruppe motiviert zu lernen?

Verfügt die Zielgruppe über das notwendige Wissen?

Beherrscht die Zielgruppe die notwendigen Fertigkeiten?

# Anwendungsbeispiel: VR-Hybrid

Ist die Zielgruppe motiviert zu lernen?

Motivationsdefizit		Störende Umgebungsfaktoren	
Wollen	-	Wollen	+
Wissen	+	Wissen	+
Fertigkeiten	+	Fertigkeiten	-
Fehlerhafte Personalauswahl		Bildungsproblem	
Wollen	-	Wollen	+
Wissen	-	Wissen	-
Fertigkeiten	-	Fertigkeiten	-



# Anwendungsbeispiel: VR-Hybrid

Verfügt die Zielgruppe über das notwendige Wissen?

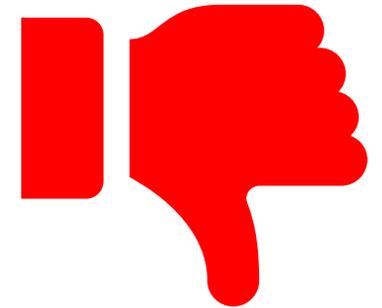
Motivationsdefizit		Störende Umgebungsfaktoren	
Wollen	-	Wollen	+
Wissen	+	Wissen	+
Fertigkeiten	+	Fertigkeiten	-
Fehlerhafte Personalauswahl		Bildungsproblem	
Wollen	-	Wollen	+
Wissen	-	Wissen	-
Fertigkeiten	-	Fertigkeiten	-



# Anwendungsbeispiel: VR-Hybrid

Beherrscht die Zielgruppe die notwendigen Fertigkeiten?

Motivationsdefizit		Störende Umgebungsfaktoren	
Wollen	-	Wollen	+
Wissen	+	Wissen	+
Fertigkeiten	+	Fertigkeiten	-
Fehlerhafte Personalauswahl		Bildungsproblem	
Wollen	-	Wollen	+
Wissen	-	Wissen	-
Fertigkeiten	-	Fertigkeiten	-



# Anwendungsbeispiel: VR-Hybrid

Beherrscht die Zielgruppe die notwendigen Fertigkeiten?

Motivationsdefizit		Störende Umgebungsfaktoren	
Wollen	-	Wollen	+
Wissen	+	Wissen	+
Fertigkeiten	+	Fertigkeiten	-
Fehlerhafte Personalauswahl		Bildungsproblem	
Wollen	-	Wollen	+
Wissen	-	Wissen	-
Fertigkeiten	-	Fertigkeiten	-



- Ausdifferenzierung der Kompetenzfaktoren
- Schema + Checkliste

! Einsatz von VR zu Bildungszwecken scheint begründet, wenn VR die Umgebung sinnvoll modifiziert oder ein Bildungsproblem löst. !

- Binäre Unterscheidung von fehlenden/ vorhandenen Wissen
- Schema muss weitergedacht werden!
- Ausblick: VR auch als Strategie zur Motivationssteigerung

**!** VR-Einsatz muss theoretisch fundiert sein und begründet werden. **!**

Danke für die Aufmerksamkeit