

## Lernumgebungen mit Augmented und Virtual Reality gestalten

**Termin:**

**Teil 1:** 09. Dezember 2021 9-13 Uhr

**Teil 2:** 16. Dezember 2021 9-13 Uhr

**Raum**

Online

**Referent:**

Mag. Josef Buchner

**Veranstalter:**

Zentrum zur Förderung der Hochschullehre  
Universität Siegen  
Weidenauer Straße 118, 57068 Siegen

**Zahl der Teilnehmer\*innen:**

max. 12

**Akademische Lehreinheiten:**

8AE

**Modul und Themenfeld:**

I Basis / II Erweiterung  
Lehren und Lernen

**Kostenbeitrag:**

Für Lehrende der Universität Siegen fällt ein Materialkostenbeitrag in Höhe 10,-€ pro 8 AE an. Für Lehrende einer Mitgliedsuniversität des Netzwerks Hochschuldidaktik NRW fällt ein Betrag von 50 € je 8 AE an.

**Bemerkungen:****Hinweis zur technischen Umsetzung:**

Da im Workshop auf freie AR/VR-Tools zurückgegriffen wird, sind keine

Programmierkenntnisse oder ähnliches notwendig. Es werden ausschließlich einfache AR/VR Materialien erstellt, die natürlich nicht alle Möglichkeiten der Technologien abdecken können.

Die Veranstaltung besteht aus zwei Teilen. Allen Teilnehmer\*innen geht rechtzeitig vor Beginn der Veranstaltung eine schriftliche Bestätigung mit weiteren Informationen zu.

**Inhalt:**

Die Potentiale von Augmented und Virtual Reality (AR/VR) als Bildungstechnologien werden gegenwärtig sowohl in Forschung als auch Praxis intensiv diskutiert und erprobt. Oftmals dominiert dabei eine technologie-zentrierte Betrachtung, die der Technologie Lehr- und Lernwirksamkeiten zuschreibt. Aus der Perspektive der gestaltungsorientierten Mediendidaktik sind es nicht AR/VR Anwendungen an sich, die Lernprozesse anregen können, sondern die didaktischen Designs, in denen diese Anwendungen zum Einsatz kommen. In diesem Workshop werden zunächst aktuelle Forschungsergebnisse zu AR und VR in der Bildung dargestellt sowie Einsatzszenarien skizziert, die wir am Learning Lab entsprechend der gestaltungsorientierten Mediendidaktik entwickelt und erforscht haben. Im Anschluss haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, eigene Lehr-Lernszenarien mit AR oder VR zu konzipieren. Dies beinhaltet die Erstellung eines didaktischen Designs und die Umsetzung mithilfe von AR/VR-Tools. Die konzipierten Lernszenarien werden in der Gruppe vorgestellt und besprochen, zukünftige Möglichkeiten von AR/VR für das Lehren und Lernen werden diskutiert.

**Anmeldung:**

[hochschuldidaktik@zfh.uni-siegen.de](mailto:hochschuldidaktik@zfh.uni-siegen.de)