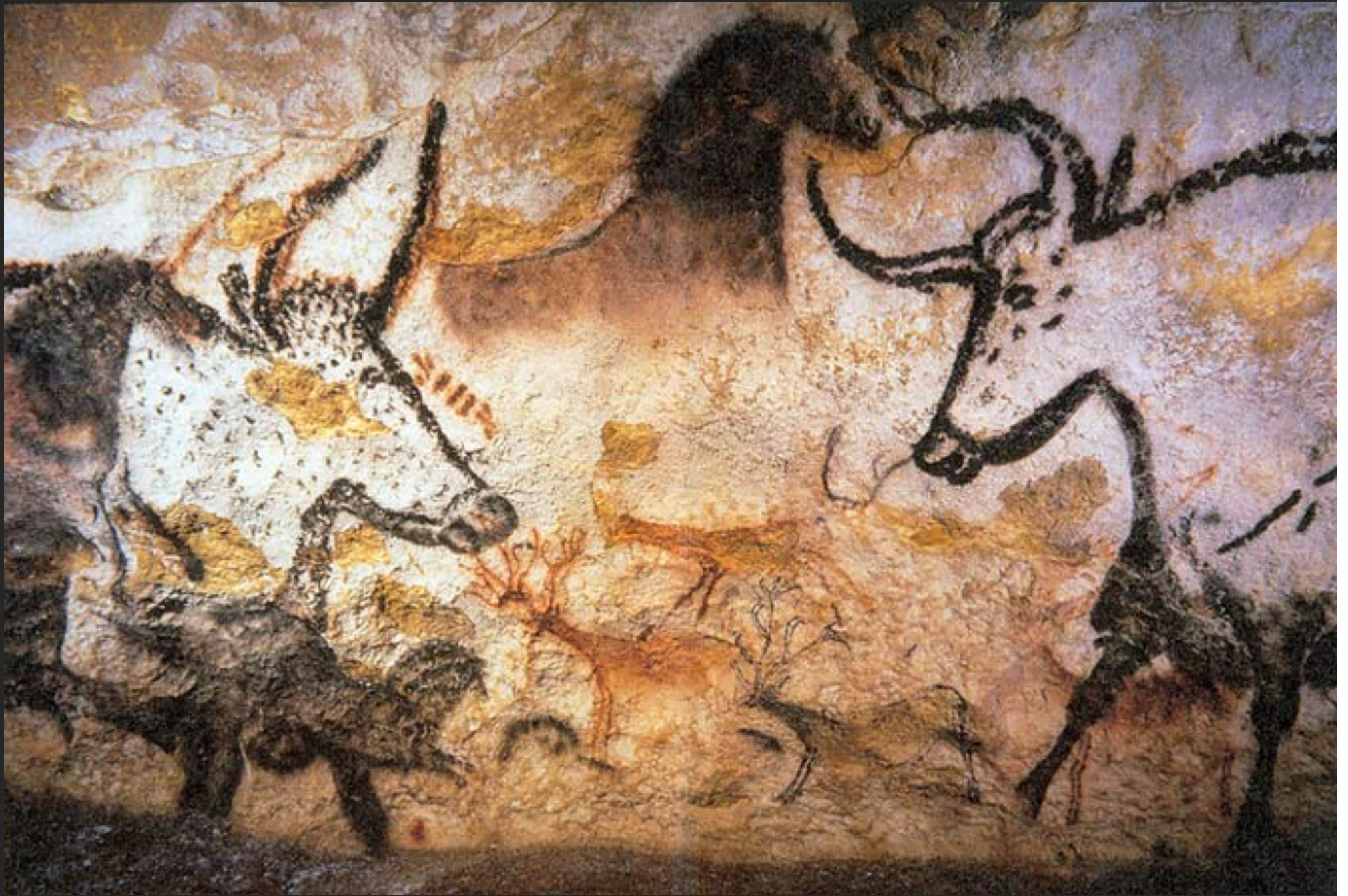


VR-Lehr-/Lernszenarien für den Einsatz an unterschiedlichen Orten: Konzept, Didaktik und (erste) Realisierung

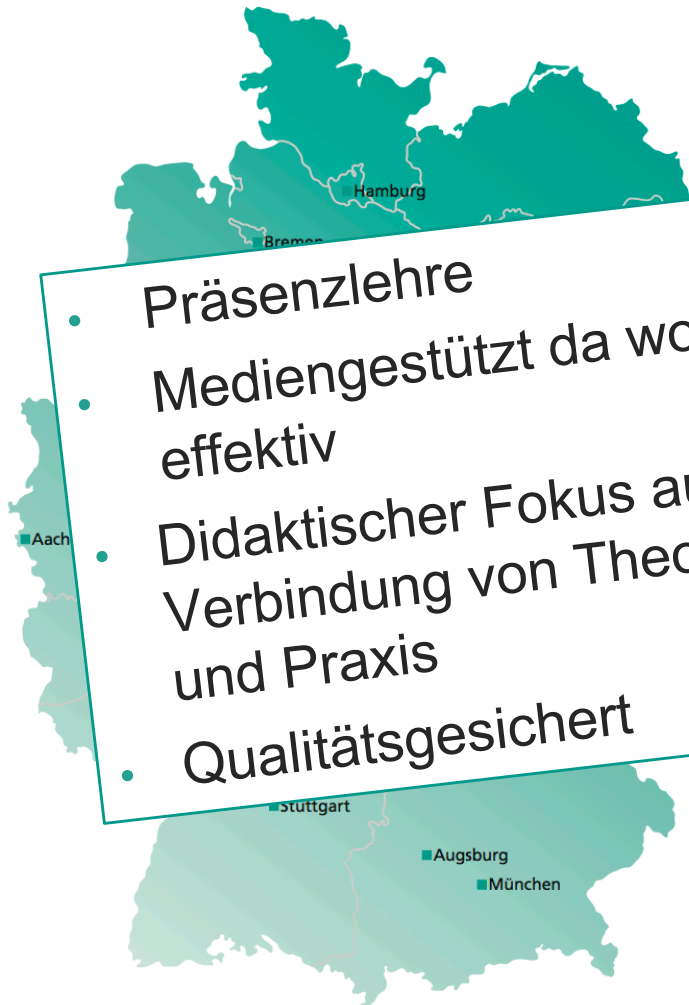
Prof. Dr. Frank P. Schulte, Dipl.-Päd.
KompetenzCentrum für Didaktik KCD
FOM Hochschule, Essen



DINI Zukunftswerkstatt 2018
6.3.2018, Weimar



Ca. 20.000 b.c.: cave art in Lascaux, France.



- Präsenzlehre
- Mediengestützt da wo effektiv
- Didaktischer Fokus auf der Verbindung von Theorie und Praxis
- Qualitätsgesichert

» 1991 mit Unterstützung von Verbänden der Wirtschaft gegründet

» eine Initiative der gemeinnützigen Stiftung Bildungszentrum der Wirtschaft

Akkreditierung:



WR

WISSENSCHAFTSRAT

29 Hochschulzentren in Deutschland

» mehr als 1.800 Professoren und Lehrende

» über 42.000 Studierende

Sonderdruck aus: Zeitschrift für Medienpsychologie, 19 (N.F. 7) 1, 14–22 © Hogrefe Verlag Göttingen 2007

Charakteristika des Virtual Reality-Mediums als Determinanten der intermodalen Informationsintegration in einer hybriden Realität

Edgar Heineken und Frank P. Schulte



Seeing Size and Feeling Weight: The Size-Weight Illusion in Natural and Virtual Reality

Edgar Heineken and Frank P. Schulte, University of Duisburg-Essen, Duisburg, Germany

Address correspondence to Edgar Heineken, Institut fuer Kognition und Kommunikation, University Duisburg-Essen, Forsthausweg 2, 47048 Duisburg, Germany; heineken@uni-duisburg.de. *HUMAN FACTORS*, Vol. 49, No. 1, February 2007, pp. 136–144. Copyright © 2007, Human Factors and Ergonomics Society. All rights reserved.

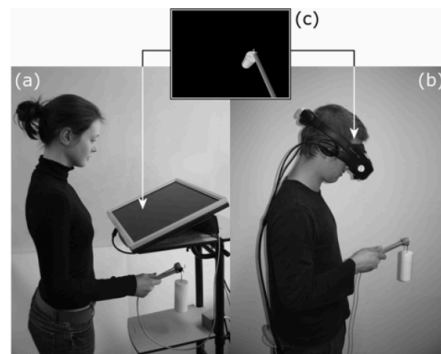


Abbildung 1. Darstellungen der Versuchsbedingungen: Desktop VR (a), HMD-VR (b), und visuelle Abbildungsverhältnisse in den jeweiligen Displays (c).

Facebook closes its \$2bn Oculus Rift acquisition. What next?

Social network completes deal announced in March, so what does the future hold for its virtual reality division?



Facebook boss Mark Zuckerberg thinks Oculus Rift is 'one of the next most important computing platforms'. Is he right? Photograph: Jae C. Hong/AP



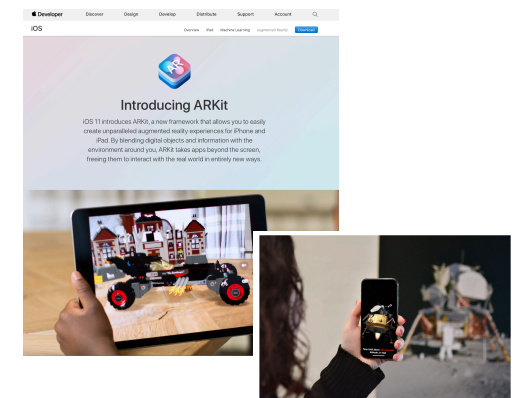
Sony's Playstation VR sales have been stronger than expected

Sony has sold 915,000 headsets since October
by Andrew Lipstak | @AndrewLipstak | Feb 26, 2017, 6:07pm EST



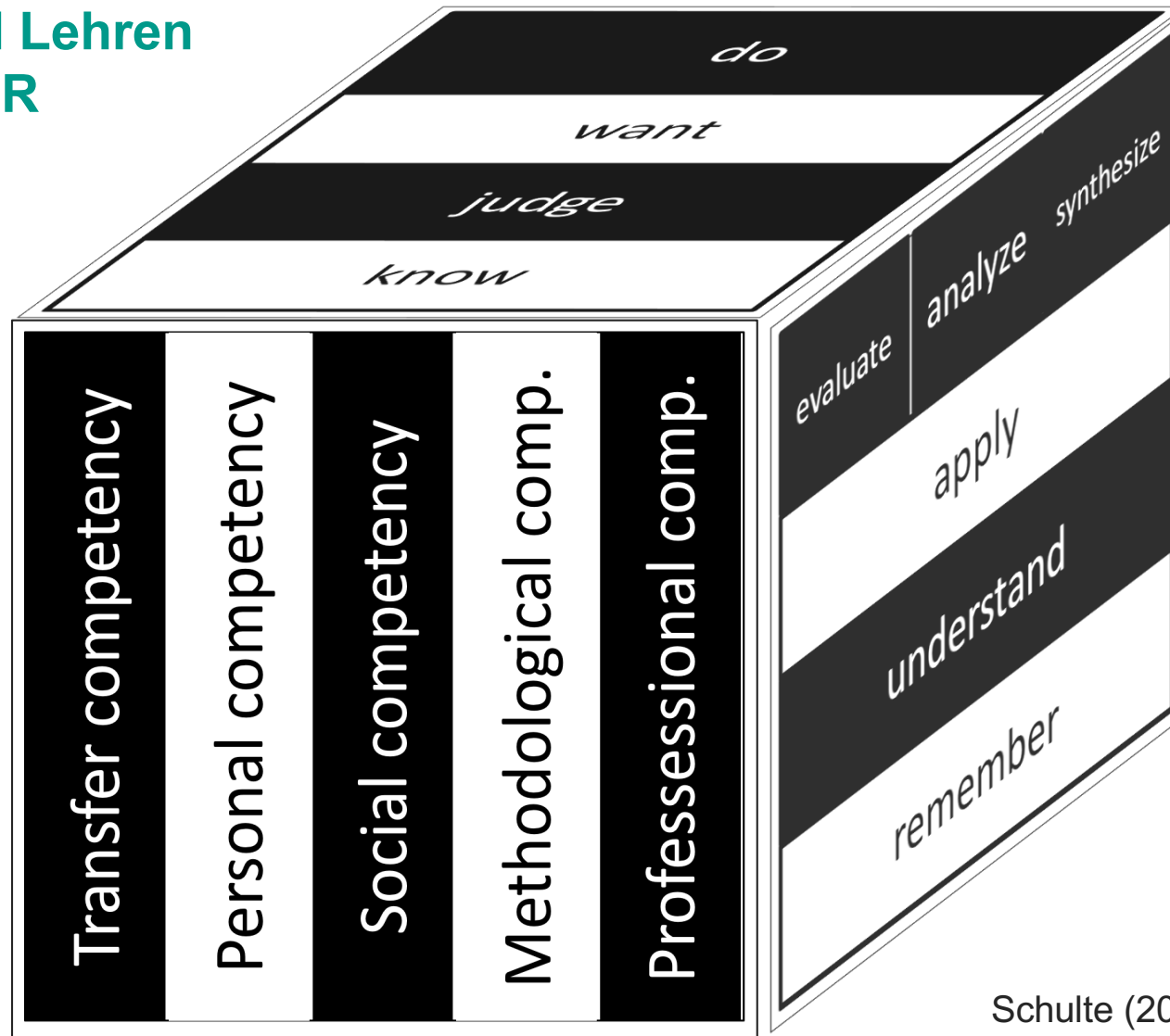
Holographic Near-Eye Displays for Virtual and Augmented Reality

ANDREW MAIMONE, Microsoft Research
ANDREAS GEORGIU, Microsoft Research
JOEL S. KOLLIN, Microsoft Research



Lernen und Lehren
in VR/AR/MR

Behavioral
processes



Proficiency
level

Facets of the competency construct

Übersetzt aus
Schulte (2017) basierend u.a. auf
Krathwohl (2002), Schulte (2015),
Seidel (2012), Weinert (2002)

Virtual / Augmented / Mixed Reality



Example

„Walk the plank“-experience



<https://www.youtube.com/watch?v=lmbhUHHWmSM>



Example

Flipped classroom

Zunächst: **Medienbasiertes Lernen über das Thema** (Hier: in VR)

Dann: **Diskussion**

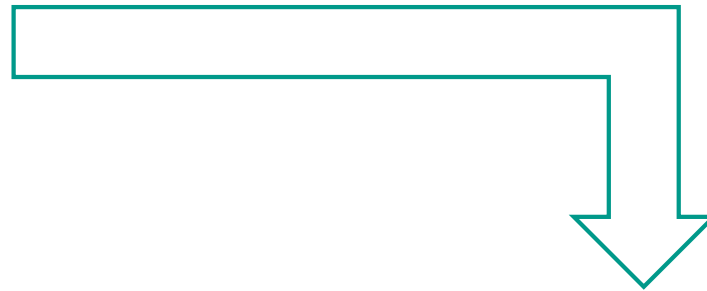
- **30 Studierende** (Wirtschaftspsychologie, BWL)
- Thema: **Persuasive Kommunikation**: “Jemanden dazu bewegen etwas zu tun von dem er/sie nicht wusste dass er/sie es tun möchte“ (Oder gar: Von der er/sie wusste dass er/sie es nicht tun möchte!)
- Gruppenszenario:
 - 1 Studierender geht über die Planke
 - 1 Studierender versucht Verhalten zu beeinflussen (mit versch. Strategien)
 - 3 Studierenden beobachten
 - 10 Minuten/Gruppe

Example

„Walk the plank“-scenario



Vielversprechend...



Projekt „Komplexes Problemlösen in VR“

Einsatz von Virtual Reality im berufsbegleitenden Studium: Vermittlung dynamischer Problemlösekompetenz

Modul: Kompetenz- & Selbstmanagement

Empfohlenes Studiensemester:	Bachelor of Arts (B.A.) Angewandte Pflegewissenschaft	1
	Bachelor of Arts (B.A.) Banking & Finance	1
	Bachelor of Arts (B.A.) Business Administration	1
	Bachelor of Arts (B.A.) Business Administration - Healthcare Management	1
	Bachelor of Arts (B.A.) Gesundheits- und Sozialmanagement	1
	Bachelor of Arts (B.A.) Gesundheits- und Sozialmanagement, AOK	1
	Bachelor of Arts (B.A.) Gesundheitspsychologie & Medizinpädagogik	1
	Bachelor of Arts (B.A.) International Management	1
	Bachelor of Arts (B.A.) Marketing & Digitale Medien	1
	Bachelor of Arts (B.A.) Pflegemanagement	1
	Bachelor of Arts (B.A.) Soziale Arbeit	1
	Bachelor of Laws (LL.B.) Steuerrecht	1
	Bachelor of Laws (LL.B.) Wirtschaftsrecht	1

Präsenzstunden:	36,0 UE
Strukturiertes Eigenstudium	58,00 ZStd
Student Consulting/Praxistransfer:	40,00 ZStd
Workload gesamt:	125,0 ZStd
ECTS-Credit Punkte:	5

Dauer des Moduls:	1 Semester
Häufigkeit des Angebots:	Einmal pro Studienjahr
Verwendbarkeit des Moduls für folgende Studiengänge:	

Anteilige Lehrinhalte:	Betriebswirtschaftslehre: 0
	Volkswirtschaftslehre: 0
	Mathematik: 0
	Statistik: 0
	Recht: 0
	Sonstige: 5,0
	Gesamt: 5,0

Einsatz von Virtual Reality im berufsbegleitenden Studium: Vermittlung dynamischer Problemlösekompetenz

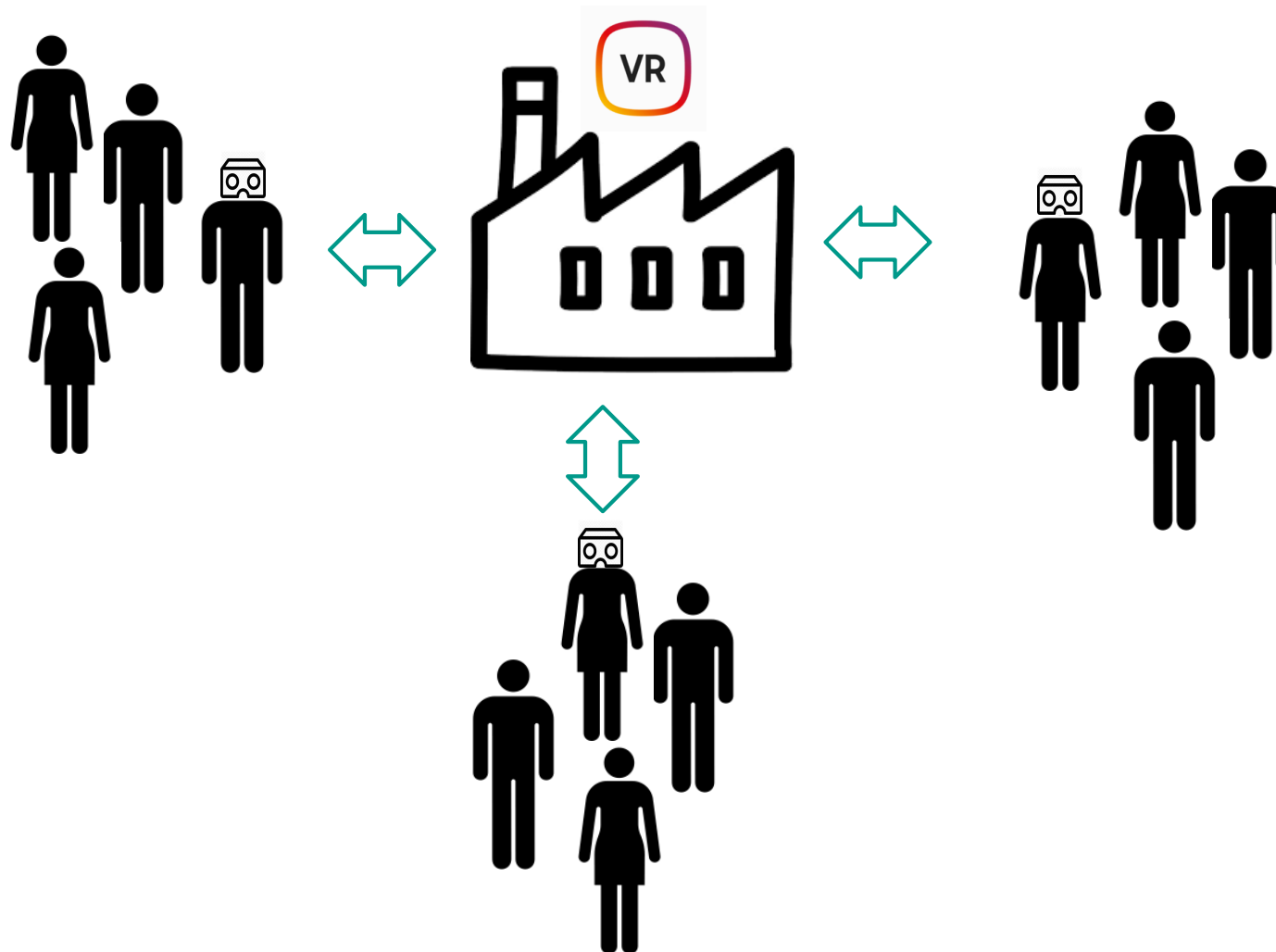
Modul: Kompetenz- & Selbstmanagement

Die Studierenden können nach erfolgreichem Abschluss des Moduls:

- Das Konzept der Handlungskompetenz sowie seiner Subfacetten als Grundlage der persönlichen wie auch unternehmerischen Personalentwicklung beschreiben,
- beschreiben, welche Bedeutung Kompetenzmanagement sowohl für Unternehmen als auch auf der individuellen Ebene für Mitarbeiter hat,
- unterschiedliche Ansätze des kollektiven Kompetenzmanagements voneinander abgrenzen,
- systematisch eigene Stärken und Entwicklungsfelder analysieren,
- gezielt ihre eigenen Kompetenzen mittels eines Kompetenzportfolios managen,
- individuelle Lernstrategien für ihr berufsbegleitendes Studium erarbeiten und an ihre persönliche Situation regelmäßig anpassen,
- ihre eigenen Arbeitstechniken strukturiert reflektieren,
- einen auf ihren Interessen und Zielen basierenden individuellen Organisationsplan für ihr Studium entwickeln,
- Grundlagen und Vorgehensweisen zu folgenden Themengebieten beschreiben und auf konkrete Situationen anwenden: Selbstorganisation und Zeitmanagement, Präsentationstechnik und Selbstmarketing.

Projekt „Komplexes Problemlösen in VR“

Einsatz von Virtual Reality im berufsbegleitenden Studium: Vermittlung dynamischer Problemlösekompetenz an FOM-Studierende



Danke schön!



Prof. Dr. Frank P. Schulte, Dipl.-Päd.

KompetenzCentrum für die Didaktik der Lehre
für Berufstätige KCD

FOM Hochschule für Oekonomie & Management
Essen

frank.schulte@fom.de