



ViRaGe Virtuelle Realitäten als Geschichtserfahrung

PROBLEMSTELLUNG

Virtual Reality Anwendungen werden zunehmend in verschiedenen Bildungskontexten eingesetzt (Lee et al., 2020; Liu et al., 2017). Dem immersiven Charakter von VR werden positive Wirkungen zugesprochen wie verbesserte Lernergebnisse (Chavez & Bayona, 2018). Im Kontext geschichtsbezogener VR-Anwendungen ist besonders die emotionale Inszenierung und vermeintliche Authentizität problematisch, da eine kritische Reflexion und Distanz zur Darstellung des historischen Gegenstands erschwert wird (Bunnenberg, 2020). Es ergeben sich folgende Desiderate:

1. Die Orchestrierung didaktischer Elemente wird zugunsten technischer Optimierung vernachlässigt.
2. Das "Diving Out" (Ackermann, 1996) aus VR-Umgebungen sowie mögliche Konsequenzen werden bislang kaum empirisch untersucht.
3. Die Bedeutung und Förderung einer kritischen Reflexion der Erfahrung bleibt bislang unberücksichtigt.

FRAGESTELLUNGEN

Inwiefern können VR-Anwendungen und deren Reflexion dazu beitragen, die Ausbildung von Kompetenzen zur kritischen und reflektierten Teilhabe an der Geschichtskultur zu befördern?

- ➔ Welche Rolle spielen soziale und virtuelle Interaktionen in Bezug auf den Reflexionsprozess?
- ➔ Wie kann Vereinzelung und Emotionalität in Folge der Nutzung von VR-Anwendungen entgegengewirkt werden?
- ➔ Welche Bedeutsamkeit hat die Verlagerung des Reflexionsprozesses in den virtuellen Raum?

UNTERSUCHUNGSDESIGN

TP1: Geschichtsdidaktische Aufbereitung (Bunnenberg, Lewers)

Geschichtsdidaktische Analyse der VR-Anwendungen

- Authentifizierungsstrategien
- Darstellung von Geschichte
- Charakter der Geschichtserfahrung
- Ansprache von Emotionen der NutzerInnen
- Narrative und technische Mittel

Entwicklung von Materialien und Angeboten: Inhaltliche und methodische Bausteine für die Reflexionsprozesse in den TP 2-4

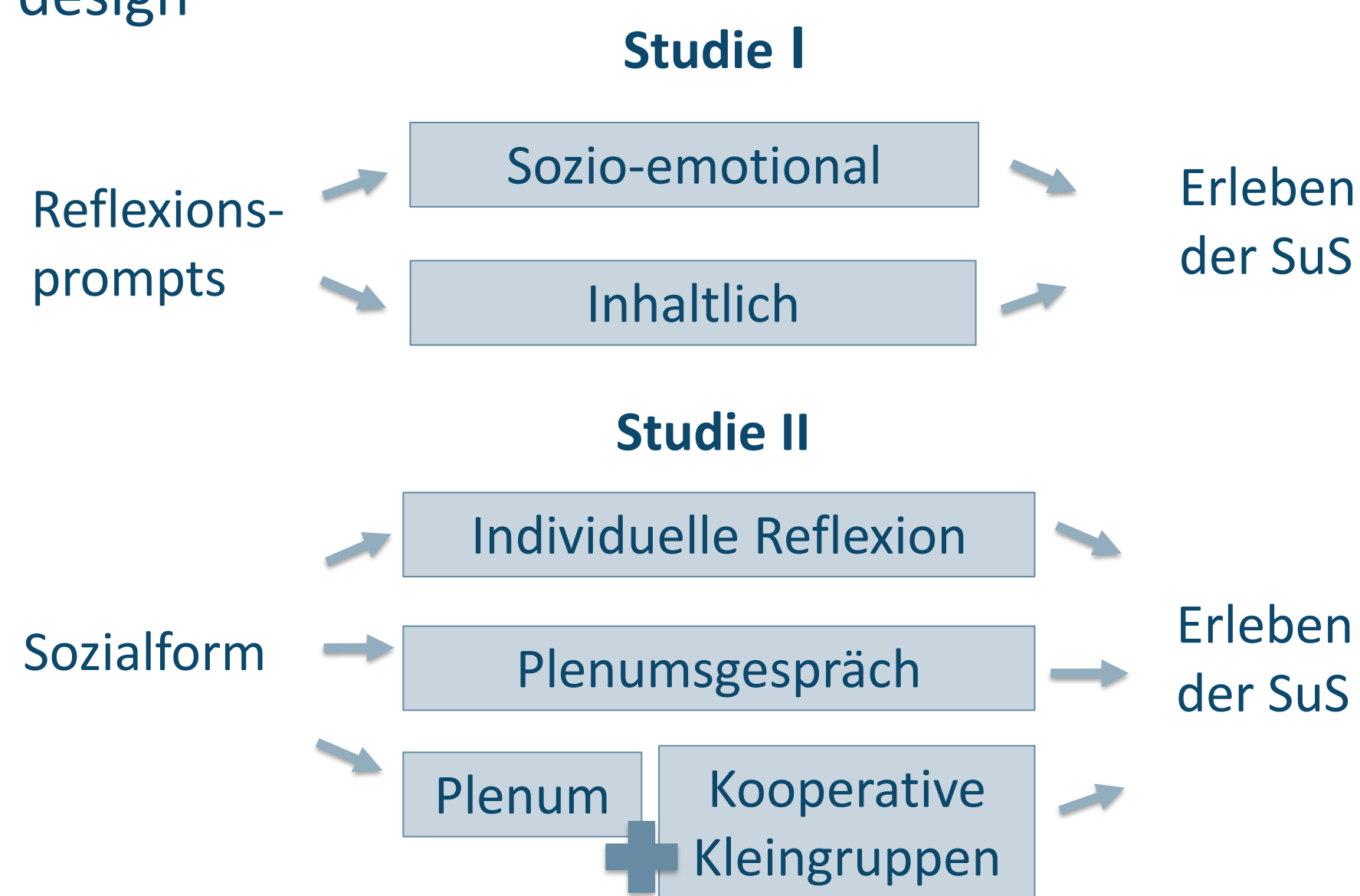
Ziel: Identifikation von geschichtswissenschaftlichen und -didaktischen Gütekriterien für VR mit geschichtsbezogenen Inhalten und von Konzepten für ihre Verwendung in unterschiedlichen Bildungszusammenhängen

TP2: Formal (Rummel, Yek)

VR im Schülerlabor

Ziel: Untersuchung von Effekten verschiedener Reflexionsvarianten auf das Erleben von SuS nach VR-Erfahrung im formalen Kontext

Methode: Quasi-Experiment im between-subject-design

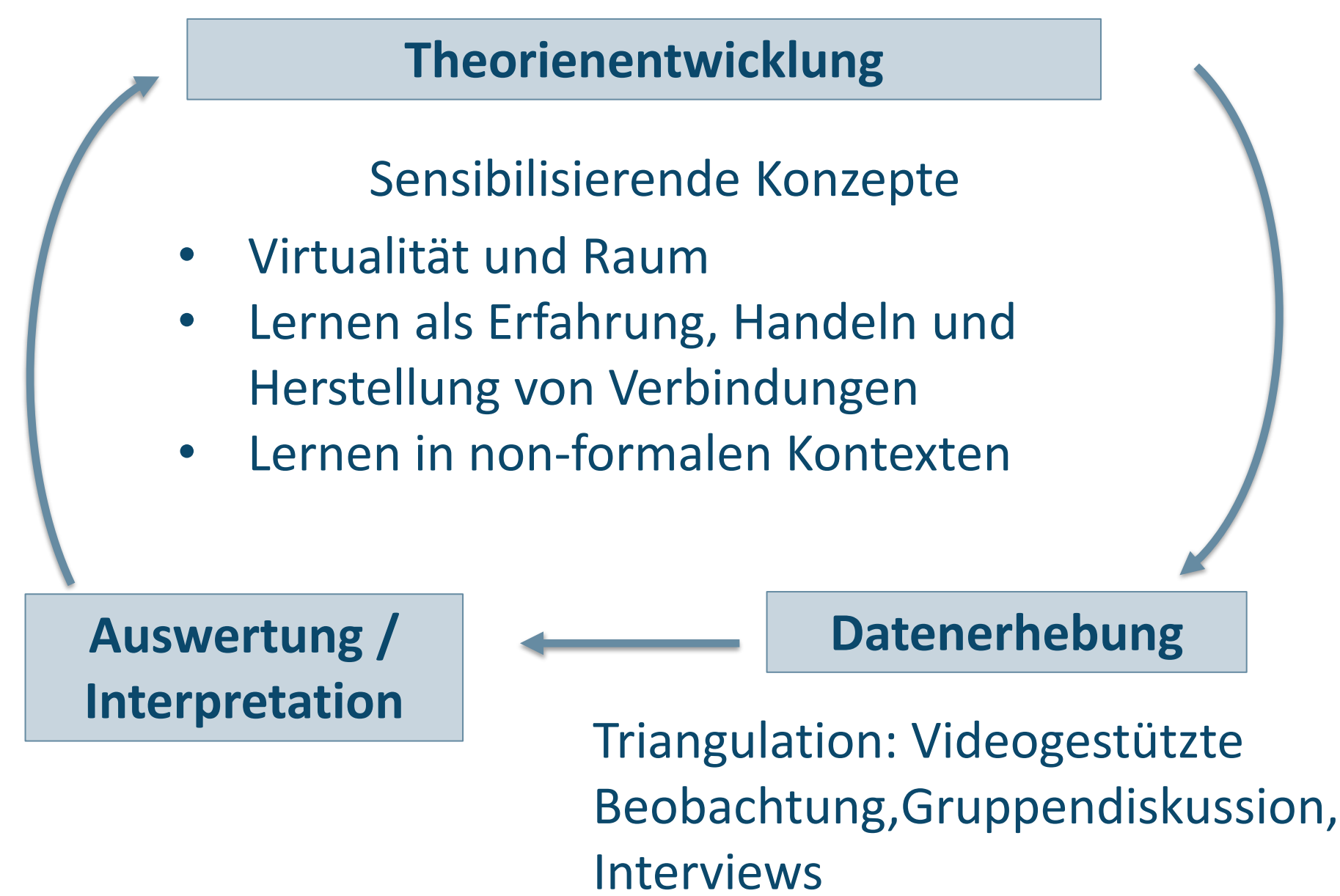


TP3: Non-formal (Aßmann, Limpinsel, Neuberger)

VR in Gedenkstätte

Ziel: Untersuchung der Bedeutung von virtuellen Räumen für das Verhältnis des Menschen zu sich selbst, zu anderen und zur (Lern-)Umgebung

Methode: Grounded Theory Methodologie

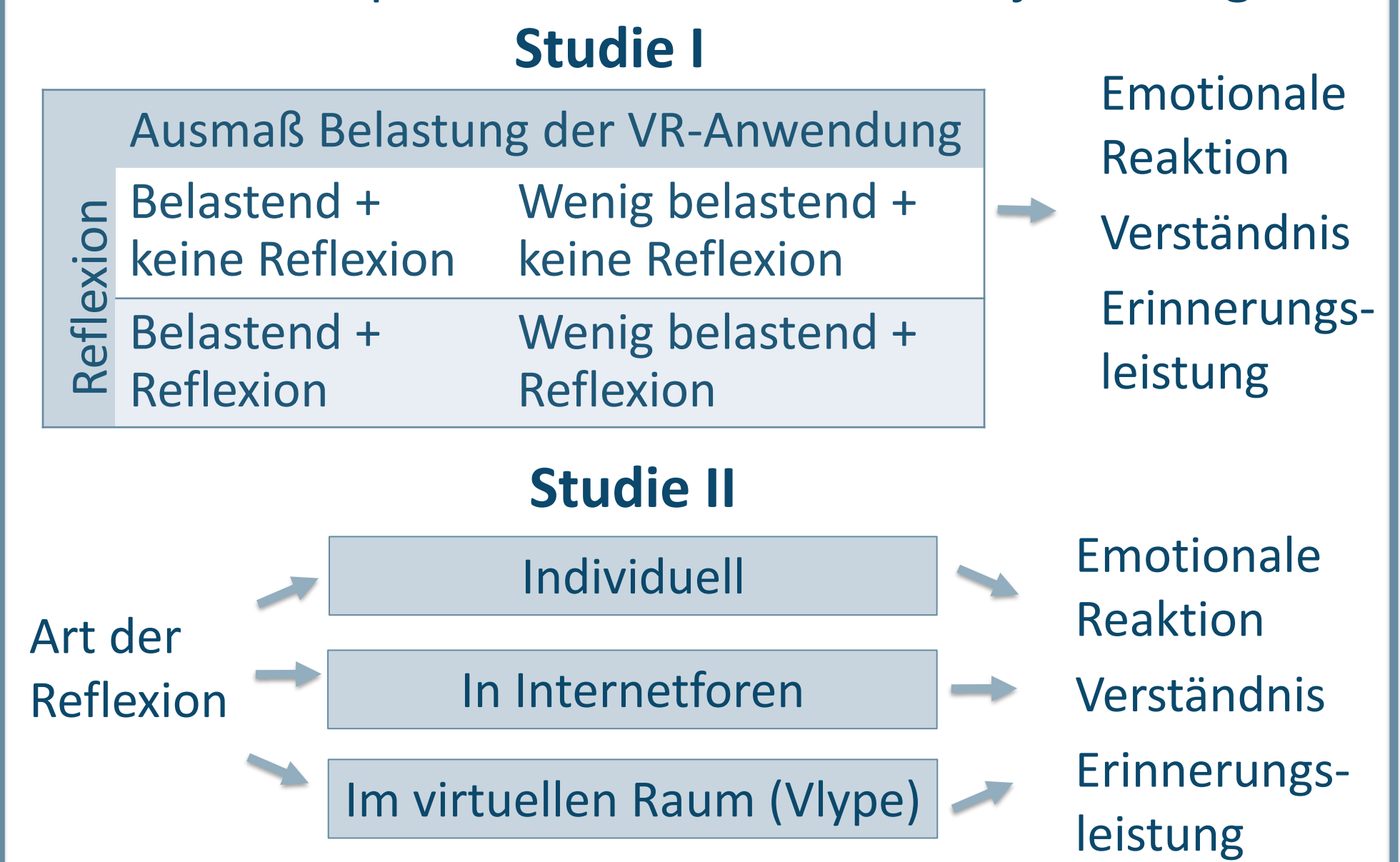


TP4: Informell (Krämer, Frentzel-Beyme)

VR im Internet

Ziel: Untersuchung von Effekten verschiedener Reflexionsvarianten nach VR-Erfahrung auf die emotionale und kognitive Verarbeitung Erwachsener im informellen Kontext

Methode: Experiment im between-subject-design



ZIELE

Aufzeigen neuer Perspektiven für Pädagogik und die beteiligten Fachdisziplinen, um **Bildungsprozesse** im Rahmen von Digitalisierung zu verstehen und zu gestalten

Theoriebildung für die Verwendung von VR in formalen, non-formalen und informellen Kontexten unter Berücksichtigung von u.a. verschiedenen Reflexionsvarianten, Interaktionsformen, der Rolle von Immersion und Imagination

Formulierung von **Gestaltungsempfehlungen** für die pädagogische Praxis

LITERATUR

- Ackermann, E. K. (1996). Perspective-Taking and object construction: Two keys to learning. In Y. Kafai, & M. Resnick (Eds.), *Constructionism in practice: Designing, thinking, and learning in a digital world* (p. 25-37). Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Bunnenberg, C. (in Druck). Das Ende der historischen Imagination? Geschichte in immersiven digitalen Medien (Virtual Reality und 360°-Film). In L. Deile, P. Riedel & J. van Norden (Hrsg.), *Brennpunkte heutigen Geschichtsunterrichts*. Frankfurt a.M.
- Chavez B. & Bayona S. (2018). Virtual Reality in the Learning Process. In: Á. Rocha., H. Adeli, L. Reis & S. Costanzo (Eds.), *Trends and Advances in Information Systems and Technologies. WorldCIST'18 2018. Advances in Intelligent Systems and Computing* (p. 1345-1356). Springer.
- Liu, D., Dede, C., Huang, R. & Richards, J. (Eds.). (2017). *Virtual, Augmented, and Mixed Realities in Education*. Singapore: Springer.

PROJEKTANGABEN

Laufzeit: 05/2020 – 05/2023

Praxispartner

Gedenkstätte Hohenschönhausen (Berlin)
 Dokumentationszentrum Reichsparteitagsgelände Nürnberg, „Blickwinkeltour“
 Dirk Wiczorek (CEO ATINO): App-Entwicklung „Vlype“
 Uwe Leonhardt (CEO Film + Schule NRW)

Verbundkoordination:

Prof Dr. Sandra Aßmann (RUB) | Inga Lotta Limpinsel, M.A. | Olga Neuberger, M.Ed.

Verbundbeteiligte:

Jun.-Prof. Dr. Christian Bunnenberg (RUB) | Elena Lewers, M.Ed./ M.A.
 Prof. Dr. Nicole Krämer (UDE) | Lea Frentzel-Beyme, M.Sc.
 Prof. Dr. Nikol Rummel (RUB) | Selina Yek, M.A.

Verbundpartner des Metavorhabens

