

360-Grad- und Virtual Reality- Lernumgebungen im Fremdsprachenunterricht



Prof. Dr. Claudia Finkbeiner & Prof. Dr. Claudia Schlaak, Universität Kassel

Ziele:

- Lehrkräfte auf ein effektives, digitales Arbeiten mit VR vorbereiten
- Anknüpfung an multilinguale und -kulturelle Lebenswirklichkeiten
- Förderung von fachdidaktischen, mehrsprachigen, interkulturellen und digitalen Kompetenzen
 - Entwicklung und Analyse von 360-Grad- und VR-Lernumgebungen
 - Konstruktion authentischer Lehr-Lernsituationen

Kooperation:

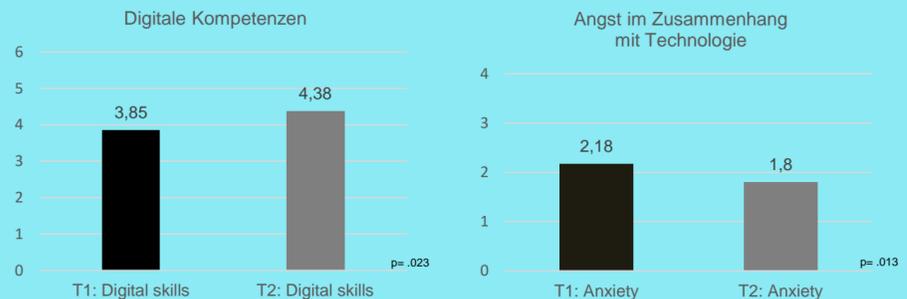
- Kooperation der Institute für Anglistik/Amerikanistik und Romanistik der Universität Kassel
 - Studierende der beiden Bereiche besuchen gemeinsame Seminare und erarbeiten digitale Lernumgebungen
- Schüler:innen zeigen großes Interesse an diesen Lernumgebungen
 - bearbeiten und gestalten diese selbst

Forschungsdesign:

- Prä-Post-Design (Finkbeiner, Schlaak & Ost, erscheint) erhebt qualitative & quantitative Daten zur Messung und Evaluierung der Wirkung des Projekts
 - demographische Angaben
 - Sprachkenntnisse
 - digitale Kompetenzen
 - Einstellungen zu
 - Mehrsprachigkeit und interkultureller Kompetenz
 - virtueller Realität, 360-Grad-Anwendungen und Technologie im FSU
 - offene und geschlossene Fragen zur Evaluation

Ausgewählte Forschungsergebnisse:

- Analysen zeigen den signifikanten Zuwachs digitaler Kompetenzen & eine signifikante Reduktion von Angst im Zusammenhang mit Technologie



- Lehramtsstudierende, die diese Kompetenzen im Rahmen ihres Studiums erwerben, können in ihrem späteren Beruf als Multiplikatoren & Mediatoren wirken → Lernprogression findet auf verschiedenen Ebenen statt

Ausgewähltes Beispiel: "documenta across time"

von A. Avci, G. Dreher & J. Wagner
entstand im Rahmen des Forschungsprojekts Virtual Reality & Mehrsprachigkeit (WiSe 2021/22)



Konsequenzen:

- Professionswissen für Mehrsprachigkeit und Interkulturalität
- Professioneller Umgang mit mehrsprachigen und interkulturellen Aufgaben im digitalen Raum
- Lehrkräfte können mehrsprachige Unterrichtsreihen herunterladen oder mehrsprachige 360-Grad- oder VR-Lernumgebungen verwenden
- Lehrkräfte
 - verwenden innovative Technologien
 - nutzen Potentiale der Mehrsprachigkeit im Klassenraum durch digitale Tools
 - reflektieren kritisch 360-Grad- und VR-Anwendungen