

Im Alltag etablieren sich immer mehr geschichtskulturelle Erinnerungsräume im digitalen Raum: Videospiele mit historischem Setting erfreuen sich wachsender Beliebtheit, die Zahl professioneller und privater 360°-Videos zu touristisch interessanten historischen Orten auf Videoplattformen ist kaum mehr zu überblicken. Vor diesem Hintergrund erscheint es für einen zeitgemäßen Geschichtsunterricht unerlässlich, derartige digitale neben physischen Erinnerungsräumen einzubinden.

In der Entwicklung entsprechender Konzepte und der Unterstützung von Lehrkräften bei der Gestaltung entsprechender Unterrichtsszenarien liegt die wesentliche Aufgabe von **ReTransferVR**.

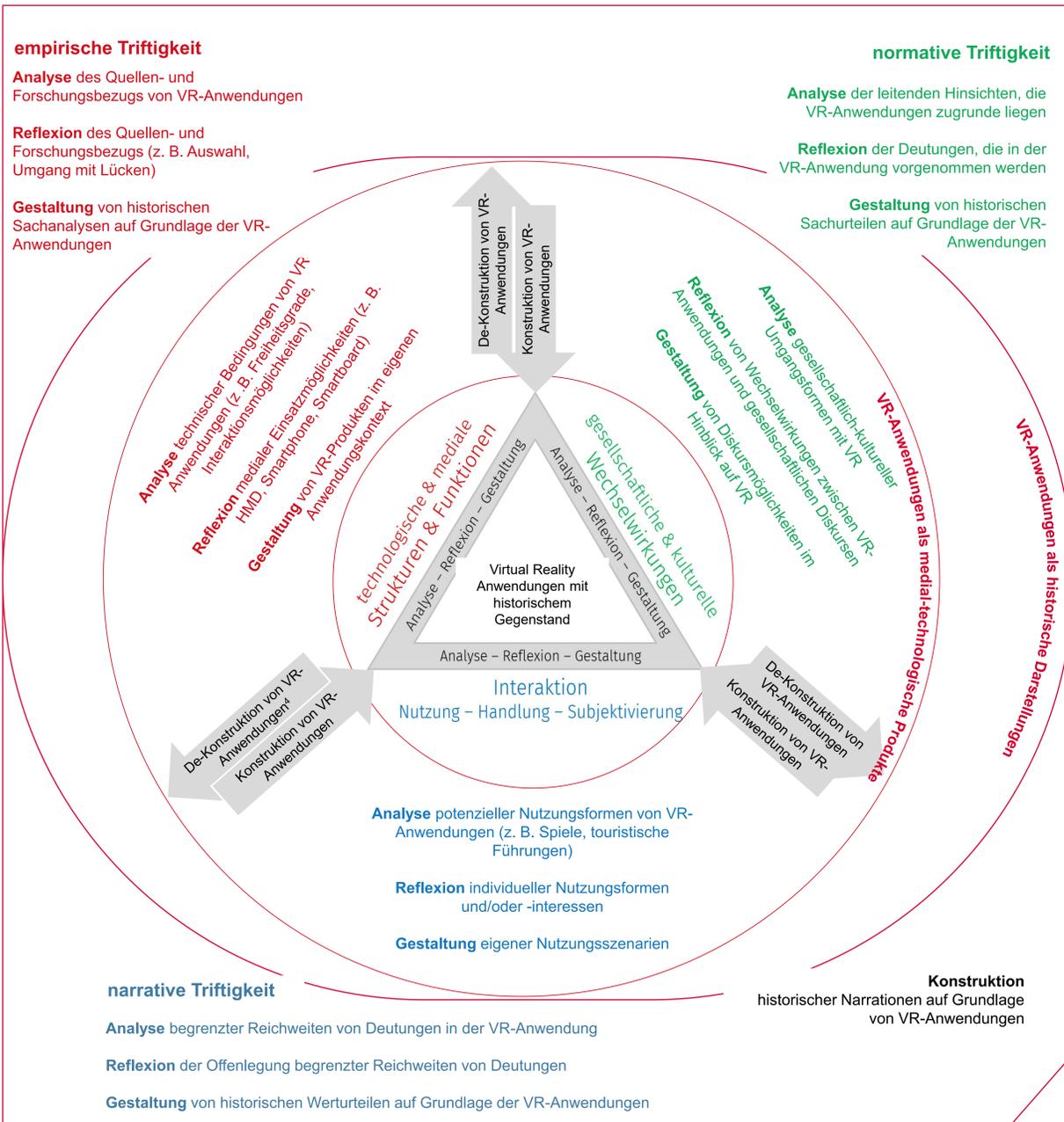
Ziele und Leitfragen

Entwicklung von digitalen Fachkonzepten zum Einsatz von Virtual Reality Anwendungen im Geschichtsunterricht
<ul style="list-style-type: none"> Ansprüche von Lehrkräften an den Einsatz von VR Anwendungen im Geschichtsunterricht? Ansprüche von Lehrkräften an <i>blended learning</i> Fortbildungsangebote?
Durchführung von Lehrkräftefortbildungen zum Einsatz von Virtual Reality Anwendungen im Geschichtsunterricht
Entwicklung eines geschichts- und mediendidaktischen Modells zur Analyse und Gestaltung von VR Anwendungen im Geschichtsunterricht
Erforschung der Überzeugungen von Lehrkräften auf Virtual Reality Anwendungen im Geschichtsunterricht
<ul style="list-style-type: none"> Überzeugungen von Lehrkräften im Hinblick auf den Einsatz von Virtual Reality Anwendungen mit historischem Inhalt im Unterricht? Überzeugungen von Lehrkräften im Hinblick auf das Verhältnis von historischen Orten und ihren virtuellen Repräsentationen? Beziehungen zwischen diesen und geschichtsdidaktischen und – theoretischen Überzeugungen von Lehrkräften?

Das Fortbildungskonzept *Geschichte lernen virtuell?*

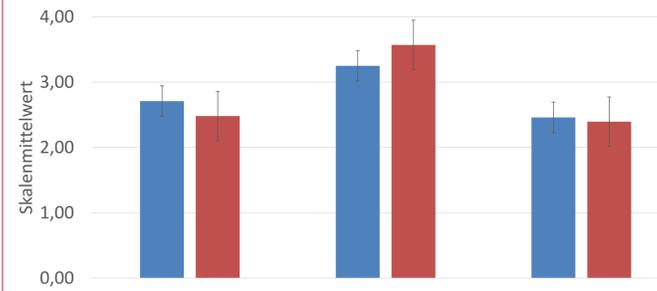
Modul (90 min.)	Thema	Lernform
1	Selbstreflexion zu individuellem Medieneinsatz, Digitalkompetenz, Bereitschaft zum Einsatz von VR	Selbststudium
2	Geschichts- und mediendidaktische Hintergründe zum Einsatz von VR-Anwendungen für die Gestaltung historischer Lernprozesse	Selbststudium
3		Selbststudium
4		Synchrone Veranstaltung
5	Entwicklung, Analyse und Reflexion von Lernwirksamkeit und Lernzielen für den Einsatz von VR-Anwendungen im Geschichtsunterricht	Synchrone Veranstaltung
6	Entwicklung, Analyse und Reflexion von Lernbedingungen und Möglichkeiten der Gestaltung von Arbeitsphasen in verschiedenen Sozial- und Arbeitsformen	Synchrone Veranstaltung
7	Entwicklung, Analyse und Reflexion von Methoden der Ergebnissicherung und Urteilsbildung beim Einsatz von VR-Anwendungen	Synchrone Veranstaltung
8	Durchführung und Evaluation eigener Unterrichtseinheiten mit VR-Anwendungen	Selbststudium
	Reflexion der Unterrichtserfahrungen, Ideenaustausch	Synchrone Veranstaltung

Geschichts- und mediendidaktisches Modell zur Beschreibung des Einsatzes von VR-Anwendungen zum historischen Lernen



Ergebnisse Begleitforschung (exemplarisch)

Untersuchung u.a. der VR-bezogenen Überzeugungen der teilnehmenden Lehrkräften



	M	SD	M	SD	M	SD
Group 1	2,71	0,26	3,25	0,44	2,46	0,43
Group 2	2,48	0,37	3,57	0,42	2,40	0,46
Statistics	z = -2,13 p = 0,033; r = 0,28		z = 2,90 p = 0,004; r = 0,37		z = -0,113 p = 0,910	

- Die Teilnehmenden sind nach der Fortbildung signifikant **stärker** davon überzeugt, dass sich VR-Anwendungen für **historische Lernprozesse** nutzen lassen.
- Sie sind signifikant **weniger** von ihrem Nutzen für die **Förderung der Digitalkompetenzen** Lernender überzeugt.

Studiendesign (Auszug)

- geschlossene Fragebogenerhebung
- $n_{Prätest} = 43$
- $n_{Posttest} = 21$
- Skalenbildung mittels explorativer Faktorenanalyse
- Auswertung der Skalenmittelwerte
- Gruppenvergleich mittels Man-Whitney-U-Test

Skalenbeschreibung

- VR1DigVirt:** „VR-Anwendungen sind dazu geeignet, die Digitalkompetenzen Lernender im Umgang mit virtuellen Umgebungen zu fördern“ (lehr-lern-theoretische Überzeugungen)
- VR2hist:** „VR-Anwendungen sind dazu geeignet, historische Lernprozesse zu gestalten“ (lehr-lern-theoretische Überzeugungen)
- VR3Auth:** „VR-Anwendungen bilden Vergangenheit so ab, wie sie wirklich war“ (epistemologische Überzeugungen)

Veranstaltungsevaluation (exemplarisch)

- Synchrone Veranstaltungen** in **Präsenz** werden als effektiver angesehen als inhaltsgleiche Angebote im Videokonferenzformat.
- Synchrone Veranstaltungen im **Blockformat** werden synchronen Einzelmodulen vorgezogen.
- Das **Selbstlernmodul zwischen den synchronen Veranstaltungen** wird als besonders wichtig angesehen, um die individuelle Reflexion zu unterstützen.
- Die übliche **Zeitspanne zwischen den synchronen Angeboten** (i. d. R. 2 Monate) wird in ca. der Hälfte der Rückmeldungen als zu kurz angesehen.

ReTransferVR ist ein Teilprojekt des Projektverbundes ReTransfer. Als Teil des digitalen Kompetenzzentrums Sprachen/Gesellschaft/Wirtschaft innerhalb des Kompetenzverbunds lernen.digital wird der Verbund finanziert durch die Europäische Union – NextGenerationEU und gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind ausschließlich die des Autors und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Union, Europäischen Kommission oder des Bundesministeriums für Bildung und Forschung wider. Weder Europäische Union, Europäische Kommission noch Bundesministerium für Bildung und Forschung können für sie verantwortlich gemacht werden.



Finanziert von der Europäischen Union
NextGenerationEU



Projektwebsite:
www.retransfervr.de

Projektleitung:
Prof. Dr. Christian Kuchler
christian.kuchler@uni-a.de

Literatur

Organisation, inhaltliche Gestaltung:
Kristopher Muckel
kristopher.muckel@uni-a.de

