

Sachunterricht 2.0

Ein Seminarkonzept zur Erstellung von virtuellen Lernorten am Beispiel des Schlosses Evenburg (Leer, Ostfriesland)

Carl von Ossietzky

Universität Oldenburg

Dr. Silke Bakenhus



Rahmung und Vorüberlegungen

Hinführung

Das Potential von Virtual Reality (VR) wird zunehmend auch im schulischen Kontext erkannt (Hellriegel & Čubela, 2018). Für die digital Natives, zu denen bereits Grundschulkindern gehören, ist VR ein Teil ihres Alltags und damit ein bekanntes und attraktives Medium, das gezielt im Unterricht eingesetzt werden kann. Besonders im Grundschulalter bietet VR vielfältige Möglichkeiten, inklusive und differenzierte Lernangebote zu

gestalten. Die Integration von Digitalisierung in die Lehramtsausbildung ist ein wesentlicher Bestandteil, um zukünftige Lehrkräfte auf die Anforderungen des digitalen Zeitalters vorzubereiten.

Vorüberlegungen zur Seminar-konzeption

Im Rahmen der ersten Ausbildungsphase sollten Studierende systematisch an den Einsatz digitaler Medien herangeführt werden, um ihre digitalen

Kompetenzen gezielt zu fördern (Bakenhus et al., 2022). Ein zentraler Aspekt dabei ist die praxisorientierte Umsetzung, bei der den Studierenden Möglichkeiten geboten werden, digitale Lernräume eigenständig zu gestalten und innovative Lernumgebungen, wie etwa immersive 360°-Erfahrungen, zu konzipieren. Dies ermöglicht praxisnahe Einblicke in die Erstellung digitaler Bildungsangebote. Das Unterrichtsfach Sachunterricht

bietet durch seine interdisziplinäre Ausrichtung und der Vielperspektivität eine geeignete Grundlage, um digitale Lehr- und Lernkonzepte zu entwickeln. Als außerschulischer Lernort wurde das Schloss Evenburg im Nordwesten ausgewählt, um exemplarisch aufzuzeigen, wie Virtual Reality zur Förderung historischer Kompetenzen sowie als didaktisches Werkzeug im Sachunterricht genutzt werden kann.

Historische Kompetenz im Sachunterricht

Der allgemeine Begriff „Geschichtsbewusstsein“ wird für unterrichtliche Lehr- und Lernprozesse handhabbar gemacht und in folgenden fünf Kompetenzbereichen gegliedert (von Reeken, 2015):

- Historische Fragekompetenz
- Historische Sachkompetenz
- Historische Methoden- und Medienkompetenz
- Historische Narrationskompetenz
- Historische Orientierungskompetenz

Meaningful-immersive Virtual Reality-Learning Framework

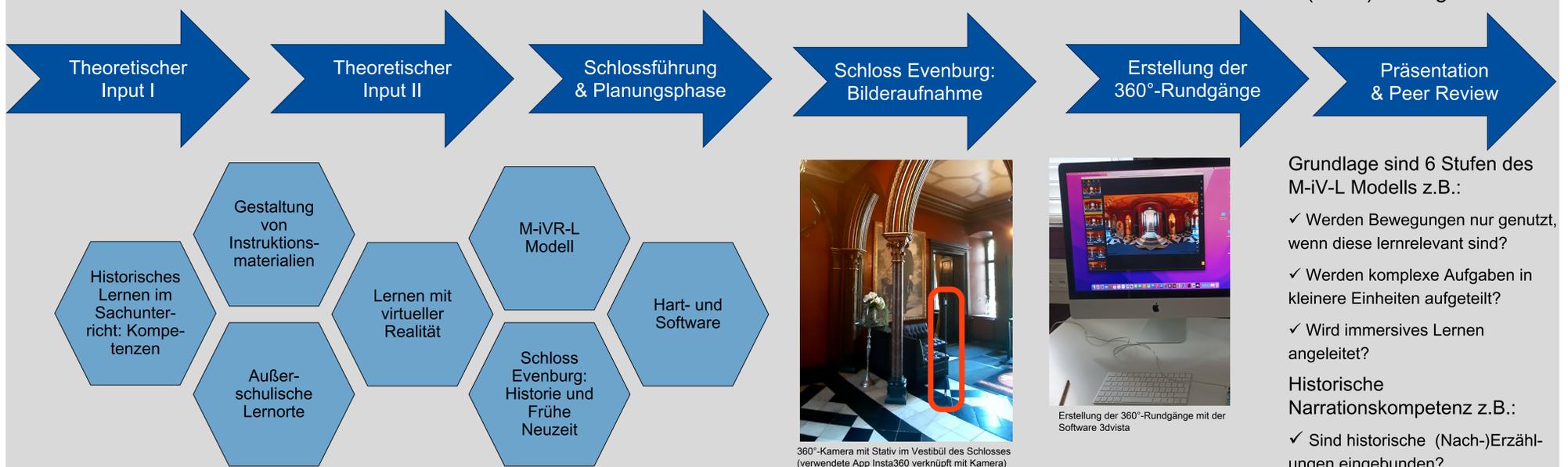
Das M-iVR-L Modell dient als Basis für die Gestaltung einer didaktisch fundierten VR-Lernumgebung im Sachunterricht (Mulders et al., 2020):

- **erst lernen, dann eintauchen**
- **lernrelevante Interaktionen anbieten**

- **komplexe Aufgaben in kleinere Einheiten aufteilen**
- **immersives Lernen anleiten**
- **auf vorhandenem Wissen aufbauen**
- **konstruktive Lernaktivitäten anbieten**

Wie kann ein außerschulischer Lernort in einen digitalen Lernort transformiert werden, der ein didaktisches Modell berücksichtigt und historische Kompetenzen im Sachunterricht fördert?

Diese Seminarstruktur wird seit dem Sommersemester 2022 iterativ mit Bachelorstudierenden des Studienfaches Sachunterricht (N=15) durchgeführt.



Arbeitsergebnisse: Einladung zu virtuellen Rundgängen



Eingang Vestibül
Bitte Ton aktivieren!



Arbeitszimmer
des Grafen
Bitte Ton aktivieren!



Vorraum und
Ballsaal



„...praktisch, dass lediglich zwei Fotos pro Standpunkt ausreichen und die verlinkten Materialien an jede Lerngruppe angepasst und ausgetauscht werden können.“

„...Nach diesem Seminar traue ich mir zu auch andere außerschulische Lernorte als einen virtuellen Rundgang zu gestalten.“

„...eine VR-Umgebung selbst zu gestalten ist viel einfacher als gedacht – auch für mich als Nicht-Nerd!“

„...die Software müsste frei zugänglich gemacht werden z.B. zum Ausleihen im Kreismedienzentrum oder der Mediathek der Uni.“

