

# Immersive Digitale Praktika

Hochschule Emden/Leer

Prof. Dr. Thies Pfeiffer

Prof. Dr. Maria Rauschenberger

Prof. Dr. Martin Sohn

## 1. Motivation

- Ziel: Digitalisierung der anwendungsorientierten, berufspraktischen Lehre zur Verbesserung der Lernbedingungen und der intrinsischen Motivation
- Steigerung der Resilienz gegen digitale Fatigue
- Aufbauend auf die positiven Erfahrungen von InnovationPlus (ILLK)

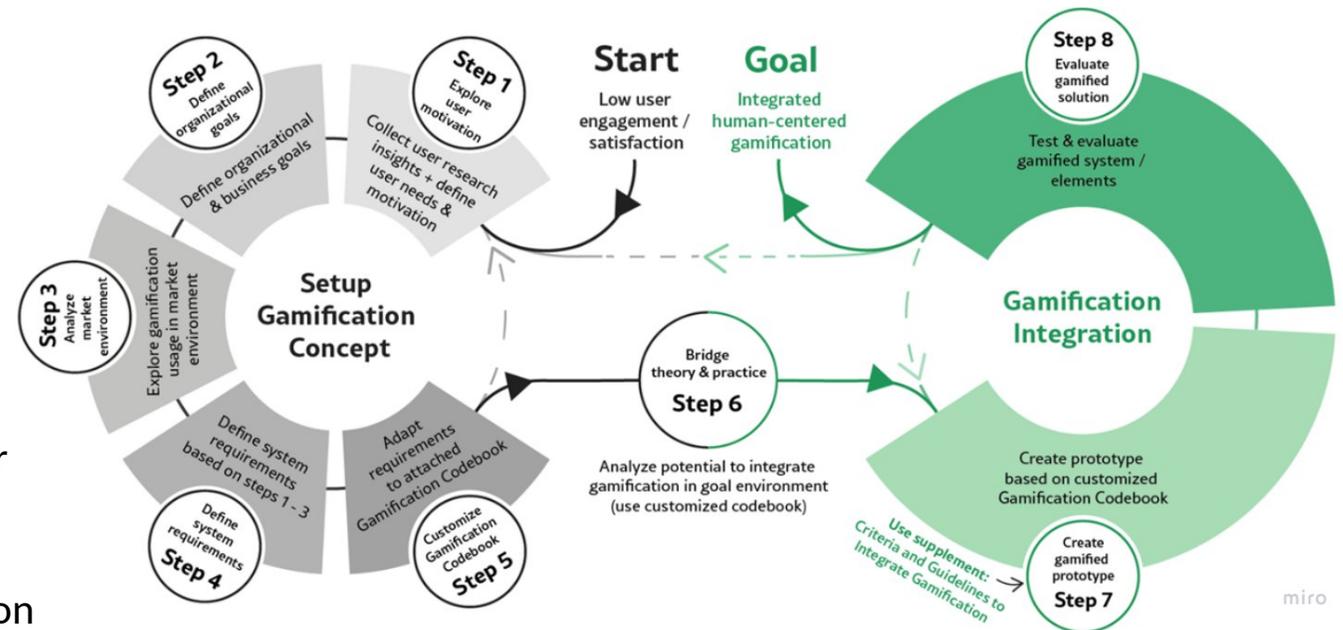
## 2. Lösungsansatz

- Immersive Laborpraktika auf Basis von 360°-VR-Technologie
- Entwicklung von Gamification-Formaten zur Steigerung des Lernerfolgs und der intrinsischen Motivation
- Kompetenzorientierung; selbstverantwortliches und challenged-based Learning
- Entwicklung von Schulungsmaterialien zur Befähigung von Lehrenden zum Einsatz der entwickelten Praktika und zur Entwicklung eigener immersiver digitaler Praktika



## 3. Bericht aus der Umsetzung der Problemlösung / Beschreibung durch Medien

- Strukturierung der Entwicklung durch Human-Centered-Gamification-Process (Abbildung)
- Aktueller Status: Aufsetzen des Gamification Konzeptes
  - Schritt 1 (ongoing): Ermittlung der User Needs
    - Studierendenbefragung deutschlandweit
    - Interviews mit Studierenden des Chemiekurses
  - Schritt 2 (abgeschlossen): Projektziele klarer definieren und weitere identifizieren
    - Business Canvas Model
  - Schritt 3 (ongoing): Nutzung von Gamification in VR-Lernanwendungen analysieren
    - Systematische Literatur Analyse



## 4. Statusanalyse Zwischenbilanz

- Es wurde eine umfassende Nutzeranalyse durchgeführt und aktuell ausgewertet
- Potenziale der 360°-VR-Labore mit Gamification werden von Lehrenden und Studierenden positiv eingeschätzt
- Detailanalyse steht noch aus

## 5. Blick über den Tellerrand

- *Transfer*: Immersive Digitale Praktika werden über OER anderen Hochschulen zur Verfügung gestellt, Methodenkoffer und Schulung für Lehrende
- *Skalierbarkeit*: Portierung für andere Fakultäten und Hochschulen
- Rechtssichere Studienleistung

