

Kongress der Deutschen Fachpresse

16./17. Mai 2018

Lernen mit virtueller Realität Erkenntnisse aus Sicht eines Bildungsanbieters

Dr. Susanne Rupp ▪ Leitung Bildungsconsulting ▪ Digitale Geschäfte

Cornelsen

VR Boom in Europa

Branchen

- > **Marketing:** Möbel, Tourismus, Automobil
- > **Engineering:** Anlagen, Automobil-/Flugzeugindustr., Medizin
- > **Entertainmt.:** Journalismus, Konzert, Sport, Live-Stream
- > **Education:** Technical Training, College Tours, Recruiting



VR Unternehmen in Europa

300
02/2017

487
08/2017

Steigerung zu 2016: 57%

Konzeption Lernprodukt

Interdisziplinärer Workshop

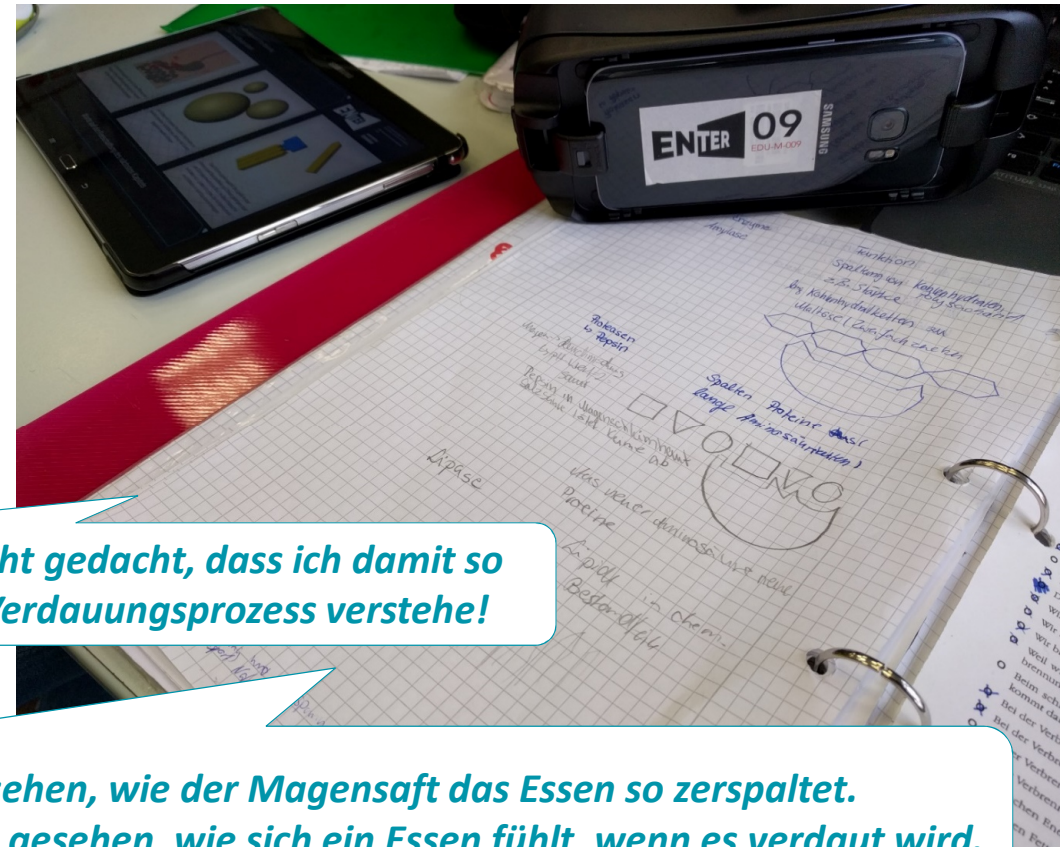
- > Thema & Lernziele
- > Einsatz & Methode
- > Rolle der Lehrkraft
- > Aufgaben der Lerner
- > Produktanforderungen



Didaktischer Mehrwert

Ernährung – Stoffwechsel

- > Integration & Verständnis
- > Lern-Aktivierung
- > Lehr-Entlastung
- > Unterrichtsqualität
- > Konzeption, Produktion, Schulleitung, Ausstattung ...



Ich hätte nicht gedacht, dass ich damit so leicht den Verdauungsprozess verstehe!

Es ist cool zu sehen, wie der Magensaft das Essen so zerspaltet. Heute hab ich gesehen, wie sich ein Essen fühlt, wenn es verdaut wird.

Vorteile für Lernprozesse

Eintauchen in virtuelle Welten

- > Orte – entfernte, lebensgefährliche, nicht vorhandene
- > Größe – Raum – Zeit
- > Informationen – Zusammenhänge
- > Manipulation – Veränderung – Simulation
- > Handlungsoptionen
- > Emotionen durch Präsenzerleben

**Entscheidender Faktor:
Glaubwürdigkeit !!**

Anschaulichkeit

Beziehungen

Perspektiven

Ganzheitlichkeit

Langzeiteffekt

**eigene
Erfahrungen**

Lernangebote gedruckt und virtuell



Anschaffung ?
Schulung ?
Lehrplan ?
Überhitzung der Geräte
unübersichtliche Stores
Nutzung ?
Standards
Motion Sickness
Produktionskosten ???
soziale Akzeptanz ?



Wartung
Glaubwürdigkeit
Akkuzzeit
ethische Fragen ?
Preis

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Dr. Susanne Rupp
susanne.rupp@cornelsen.de

Cornelsen