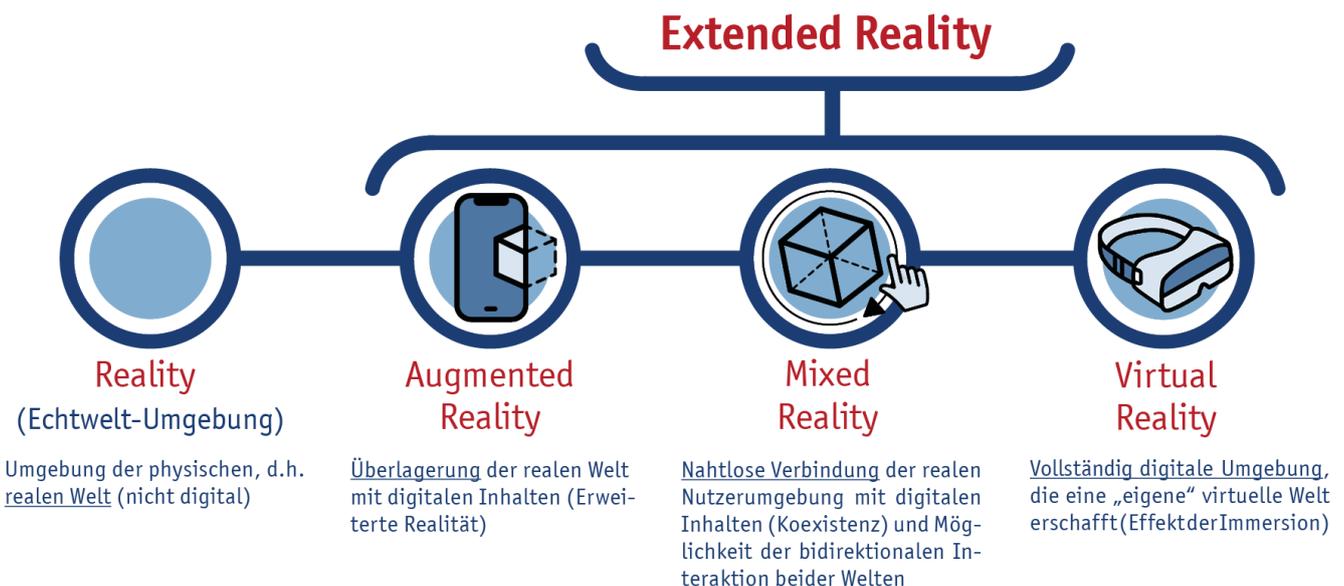


AG XR-Learning (Universität Duisburg-Essen)

Gemeinsame Motivation und Zielsetzung

Die AG *XR-Learning* (Extended Reality Learning) vereint unter dem Oberbegriff der Extended Reality (XR) die drei Ausprägungen Augmented Reality (AR), Mixed Reality (MR) und Virtual Reality (VR). Das Spektrum der Kombinatorik realer und virtueller Umgebungen, spezifischer Ausgestaltungen der Mensch-Computer-Interaktionen sowie die unterschiedlichen Formen der Repräsentationen dieser drei Strömungen soll durch diese Vereinigung vollständig erfasst werden. Es soll auf einer gewissen Art von Metaebene darum gehen, das Potential und die Reichweite dieses technologischen Gestaltungsspielraumes zusammenzubringen und gemeinsam voranzutreiben.



Somit beschäftigt sich die AG mit allen ihr zuordnungsbaaren Technologien im Kontext der Bildung und damit einhergehende aktuelle Entwicklungen, Herausforderungen sowie Innovationen und Trends im Lehr-Lernkontext.

Die AG ist seit Dezember 2018 im Rahmen der Universität Duisburg-Essen (UDE) organisiert, keinem spezifischen Fachbereich zugeordnet und steht allen Mitgliedern der UDE offen. Die Koordination obliegt Herrn Mirco Zick¹ (Sprecher der Arbeitsgruppe) und Herrn Prof. Dr. Florian Schacht¹ (wiss. Leitung der Arbeitsgruppe).

¹ Kontaktdaten sind am Ende des Dokuments hinterlegt.

Die nachfolgenden Punkte stellen die Motivation der AG dar und dienen gleichzeitig als ihre Zielsetzung, im Kontext Extended Reality Learning:

- (1) Bildung eines Forums, das dem aktiven, kontinuierlichen und vor allem kollegialen interdisziplinären Austausch zum Thema dient (Community of Practice).
- (2) Koordination und Organisation von Aktivitäten, die die Sichtbarkeit des Themas sowie seiner Akteure innerhalb der UDE fördert und (neue) Kooperationen ermöglicht.
- (3) Die Nachhaltigkeit sowie den Wissenszuwachs in diesem Themenbereich stärken, indem (Forschungs-)Ergebnisse zentral zusammengetragen werden, um durch deren Weitergabe den Transfer und insbesondere die Nachnutzung zu ermöglichen.

Das Ziel der AG XR-Learning ist es somit, allen Interessierten zum Thema Extended Reality Learning, d.h. zu Extended Reality im Bildungskontext bzw. zum Einsatz dieser Technologie in entsprechenden Lehr-Lernszenarien, einen Zugang zu ermöglichen. Dieser Zugang soll schließlich dazu befähigen nicht nur die Technologie zu verstehen, sondern diese auch zielgerichtet anwenden zu können.

Zwei formale Beteiligungsmöglichkeiten werden angeboten. Zum einen die Möglichkeit zur Einschreibung in eine Mailingliste sowie einen geschützten Moodlekursraum, zum informellen Austausch von Informationen wie Veranstaltungshinweisen, Projektaus-schreibungen usw. Zum anderen regelmäßige Treffen der AG zum persönlichen Netzwerken, vor Ort Vorträgen, sowie Planung und Organisation von Aktivitäten, wie z.B. gemeinsames Auftreten der AG, Durchführung von Workshops usw.

Essen, Februar 2020

(zuletzt aktualisiert im September 2023)

Initiiert im Dezember 2018 von

Björn Bulizek

Zentrum für Lehrerbildung

Prof. Dr. Florian Schacht

Didaktik der Mathematik, Fakultät für Mathematik

Mirco Zick

Zentrum für Informations- und Mediendienste

Kontakt

Mirco Zick

Sprecher der Arbeitsgruppe

Zentrum für Informations- und Mediendienste,
Geschäftsbereich Lerntechnologien

Telefon: +49 201 183-2226

Mail: mirco.zick@uni-due.de

Prof. Dr. Florian Schacht

Wiss. Leitung der Arbeitsgruppe

Fakultät für Mathematik,
Didaktik der Mathematik (AG Schacht)

Telefon: +49 201 183-3837

Mail: florian.schacht@uni-due.de

Weitere Informationen unter: <https://udue.de/agxrlearning>