

Beyond Reality: Zeitgemäße Bildung mit Extended Reality (Stephanie Wössner)

Auch wenn heute in vielen Klassenzimmern digitale Endgeräte keine Seltenheit mehr sind, so findet häufig immer noch ein von der Lehrkraft konzipierter und durchgeführter "Unterricht" statt. Doch stellt man zunehmend fest, dass weder der Einsatz von digitalen Endgeräten per se noch eine gute Planung und Durchführung des Unterrichts ein Garant für Lernerfolg und Motivation der Schülerinnen und Schüler zu sein scheinen.

Doch wie lässt sich dies erklären? Ganz einfach: Zeitgemäßer Unterricht sieht anders aus! Wir müssen die Lebensrealität unserer Schülerinnen und Schüler kennen, berücksichtigen und bereit sein, dort nach neuen Impulsen zu suchen, die es uns ermöglichen, unserer Aufgabe gerecht zu werden. Denn es geht schon längst nicht mehr ums Unterrichten, sondern ums Lernen!

Deshalb ist es an der Zeit, die bekannten Wege zu verlassen und sich jenseits der aktuellen Praxis und potenziell auch jenseits unserer Komfortzone auf die Suche nach Ideen zu begeben, wie wir unsere Schülerinnen und Schüler dabei unterstützen können, die Dinge zu lernen, die sie für ihre Zukunft als mündige (deutsche, europäische, Welt-) Bürger im Zeitalter der digitalen Transformationen benötigen werden.

Selbstverständlich gehören dazu auch Inhalte, wie sie seit jeher in der Schule vermittelt werden, doch Inhalte allein reichen heute bei weitem nicht mehr aus: es geht vielmehr um Kompetenzen.

Besonders interessant für so gut wie alle Fächer und Schularten und sogar für Themen wie die Vermittlung der Grundfertigkeiten und Inklusion sind (digitale) Spiele, Virtual Reality, Mixed Reality und Augmented Reality. Dabei ist es von allergrößter Bedeutung, dass der Schüler aktiv und in Kooperation mit anderen Schülern Inhalte gestaltet und diese mit weiteren Schülern teilt.

Doch wie können wir uns in einer für uns neuen Welt orientieren und gleichzeitig unsere Aufgabe nicht aus dem Blick verlieren? Wie können wir ein Urteil über ganz neue Herangehensweisen an das Thema Lernen fällen, wenn wir nicht auf Erfahrungswerte zurückgreifen können? Hier können uns Konzepte wie die 4K, die "4Ps of creative learning", das SAMR-Modell und das TPACK-Modell unterstützen, ebenso wie die Spieleforschung.

In meinem Vortrag soll es darum gehen, wie Schülerinnen und Schüler zeitgemäß lernen und wie wir sie dabei unterstützen können. Dies erfolgt anhand konkreter Unterrichtsbeispiele und praxisnaher Überlegungen. Auch werden verschiedene Projekte präsentiert, die interessierten Kolleginnen und Kollegen den Eintritt in diese für sie neuen Welten erleichtern können.

「Beyond Reality」－ Extended Reality をつかった最新の教育

(ヴォッスナー・シュテファニー)

現在、様々なクラスでデジタル・デバイス（スマートボード、スマートフォン等）が授業に利用されていますが、教師が中心的な役割を果たす授業を行っている場合が大半です。デジタルなデバイスが授業に取り込まれ、授業活動が綿密に計画されても、学習者の成果やモチベーションが必ずしも上がるわけではないようです。

それをどのように説明したらいいのでしょうか？実は、とても簡単です。最新の授業が必要としているのは別のものです。学習者の現実の生活を知り理解した上で、彼らに斬新な学習法のアイデアを与えること。そうすることで、教えるのではなく、学ぶことが授業の中心になります。

現在、デジタル化された時代において、学習者が責任のある人間として、将来必要な知識を得るために、私たち教育者は今まで歩んできた「教授法」という道を出て、これまでの快適な伝統的な教授法とは別の新しいアイデアを探すべきです。

もちろん、これまで学校で学んできた内容は重要ですが、内容、つまり知識だけではなく、能力が重要なのです。基本的な能力とインクルーシブ教育において、ほぼすべての教科やテーマに使えるものとして、デジタル・ゲーム、バーチャル・リアリティ（VR）、ミックス・リアリティ（MR）とオーグメンテッド・リアリティ（AR）があります。他の生徒と協力しながら、積極的に様々なコンテンツ（内容）を作ってシェアするというのが一番重要です。ですが、新たな教授法の世界の中で、授業の大事な目標を見失わないようにするにはどのような授業をすればよいのでしょうか。これまでの経験値がない最新の方法で「学習する」というテーマに関して、どんなふうに評価をすればいいのでしょうか。「4K」、「4 Ps of creative learning」、「SAMR-モデル」や「TPACK モデル」などのコンセプトやゲーム研究のデータが参考になるかもしれません。

講演の中で、現在、生徒がどのように学習しているか、そして、教師の私たちは生徒の学習をどのようにサポートできるかとりあげます。授業内の具体的な活動や実践に基づいた理論についてお話しし、テーマに興味を持っている皆さんが、新しい教授法の世界を知っていただけのように、様々なデジタルプロジェクトを紹介します。