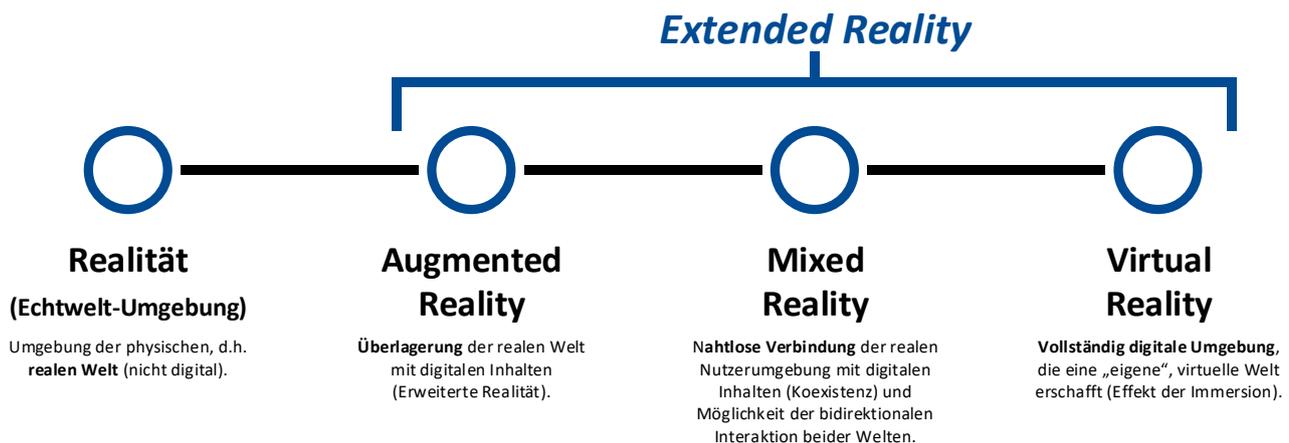


AG XR-Learning (Universität Duisburg-Essen)

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 im Rahmen der Universität Duisburg-Essen (UDE) organisiert, keinem spezifischen Fachbereich zugeordnet und steht allen Mitgliedern der UDE offen. Die Koordination übernimmt, als zentrale Stelle, die Koordinierungsstelle für E-Learning¹ der UDE.

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).

¹ Angesiedelt im Zentrum für Medien- und Informationsdienste (Geschäftsbereich Lerntechnologien) und dem Prorektorat für Studium & Lehre unterstellt.

- (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

Initiiert von

Prof. Dr. Florian Schacht
AG Schacht, Didaktik der Mathematik



Mitglieder (alph.), Stand zum Februar 2020

Prof. Dr. Boenigk, Jens
Biodiversität, Fakultät für Biologie

Buchner, Josef
Learning Lab, Fakultät für Bildungswissenschaften

Bulizek, Björn
Zentrum für Lehrerbildung

Dr. med. Herbstreit, Stephanie
Medizin, Universitätsklinikum Essen

Krüger, Jule
Psychologische Forschungsmethoden - Medienbasierte
Wissenskonstruktion, Fakultät für Ingenieurwissenschaften

Kunnen, Steffen
Produktentstehungsprozesse und Datenmanagement,
Fakultät für Ingenieurwissenschaften

Liebers, Jonathan
Mensch-Computer Interaktion, Fakultät für
Wirtschaftswissenschaften

Otto, Laura
E-Learning-Koordinatorin der UDE (komm.)

Pokraka, Jana
Didaktik des Sachunterrichts, Fakultät für
Geisteswissenschaften

Prof. Dr. Schacht, Florian
Didaktik der Mathematik, Fakultät für Mathematik

Prof. Dr. Schneegaß, Stefan
Mensch-Computer Interaktion, Fakultät für
Wirtschaftswissenschaften

Dr. Tobinski, David
Psychologie, Fakultät für Bildungswissenschaften

Zick, Mirco
Zentrum für Informations- und Mediendienste