

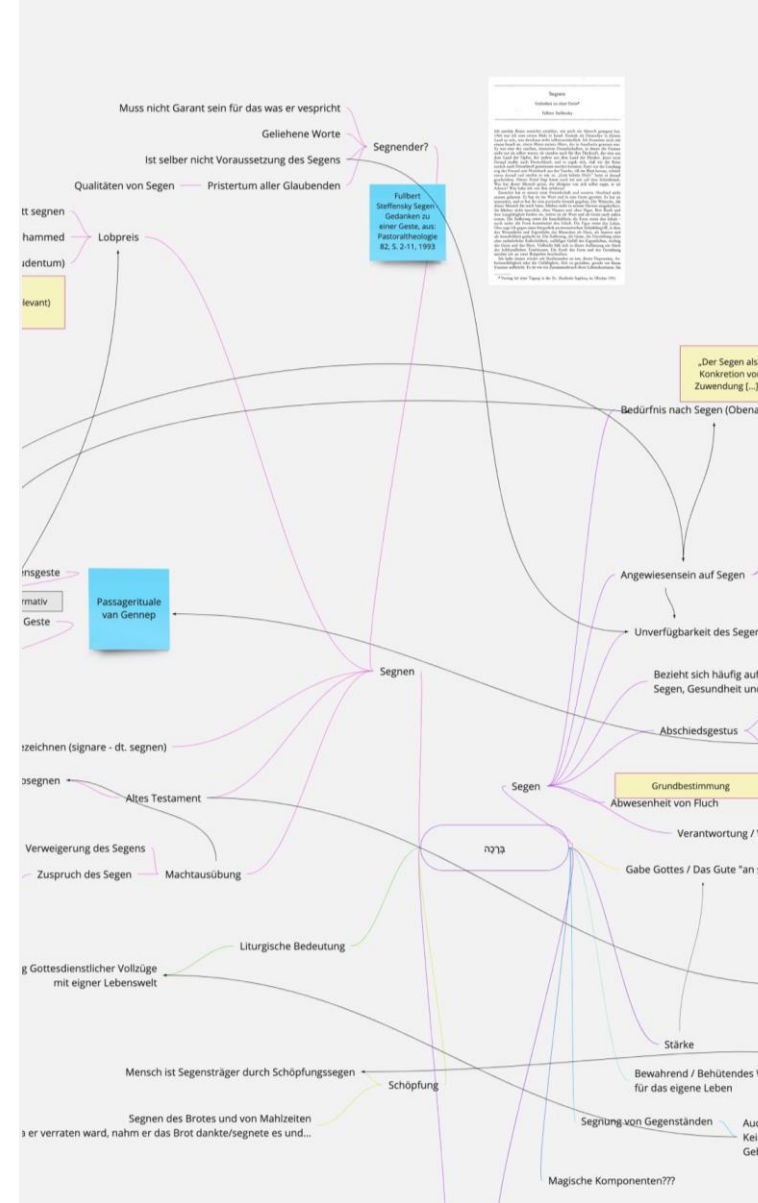
CoTeach AP6: VR/AR-Lehr-Lernszenarien in interreligiösen Segensräumen

Prof. Dr. Ilona Nord, Prof. Dr. Jörn Hurtienne, Leon Schleier, Simon Luthe, Sara Wolf

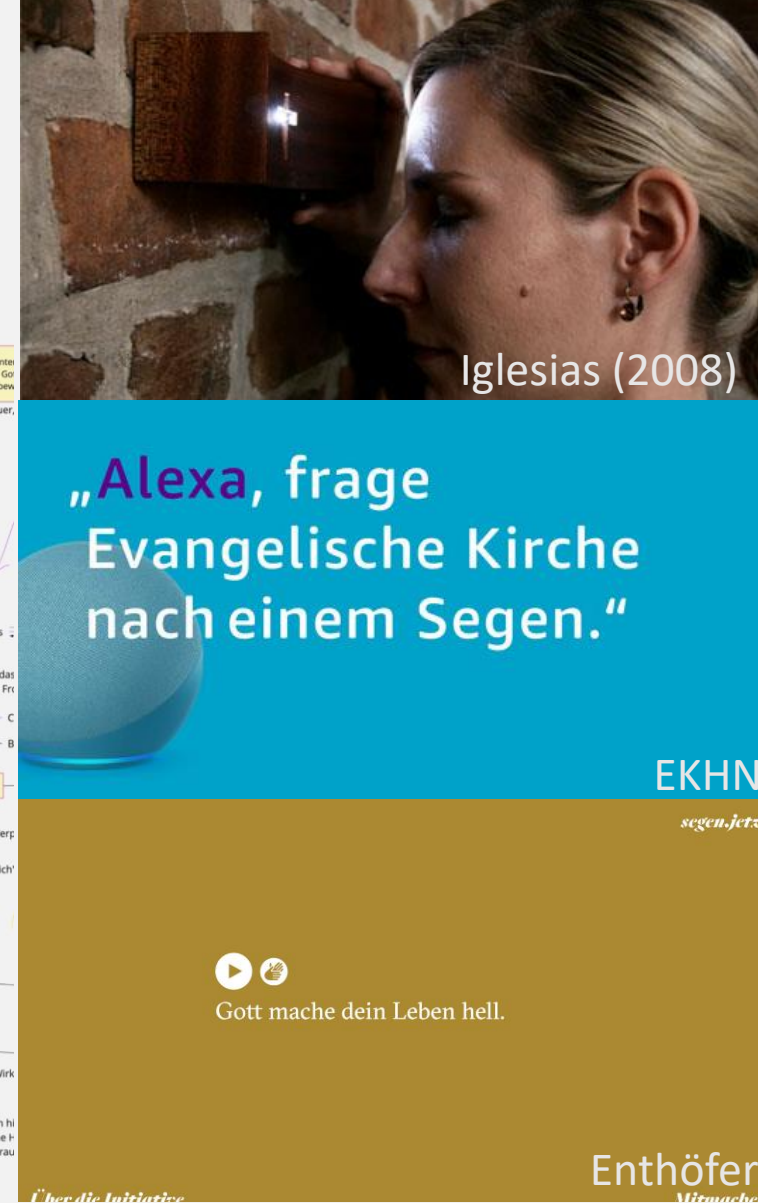
1. Understand + Study

- **Segen** (hebräisch berakah = Segen, Stärke; griechisch eu-logein + lateinisch bene-dicere = „gut-sagen“; lateinisch signare = bezeichnen)
- **Segentechnologien**: machen Segen verfügbar (“auf Knopfdruck”)
- **Segenserfahrungen**... ereignen sich unbewusst | werden erst im Rückblick als solche erkannt | sind oft nicht religiös | sind eine Grundkonstante und existentiell | befriedigen alle fundamentalen Bedürfnisse | lassen sich nicht erzwingen | sind unverfügbar
- **Außerschulische (religiöse) Lernorte** sollten... möglichst verschiedene Zugänge zu einem Thema ermöglichen | sensorische, emotionale Erfahrungen ermöglichen | interaktive Stationen integrieren um Abstraktes, Erfahrungen Anderer oder Historisches erlebbar zu machen | robust sein | intuitiv sein | mit klassischer Schulummosphäre brechen (Autonomie, Euphorie und Spaß, Ästhetik, keine Bewertung)

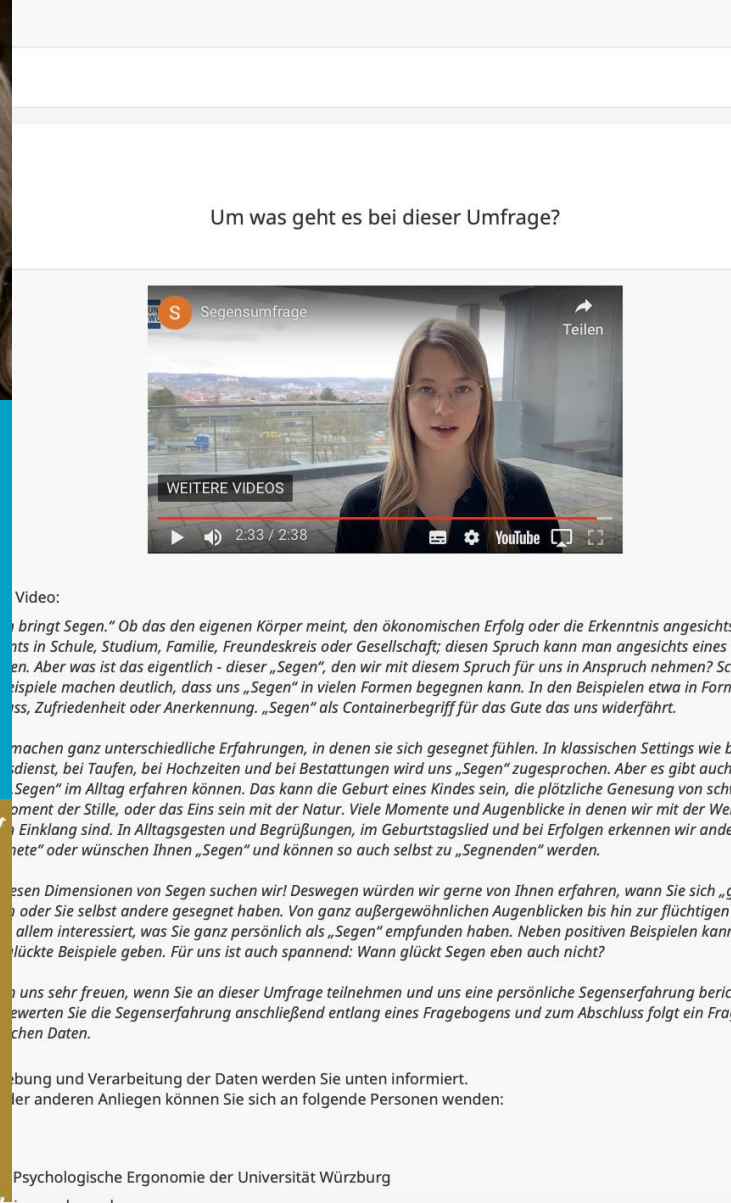
Literaturrecherche: Was ist Segen?



Produktrecherche: Was ist digitaler Segen?



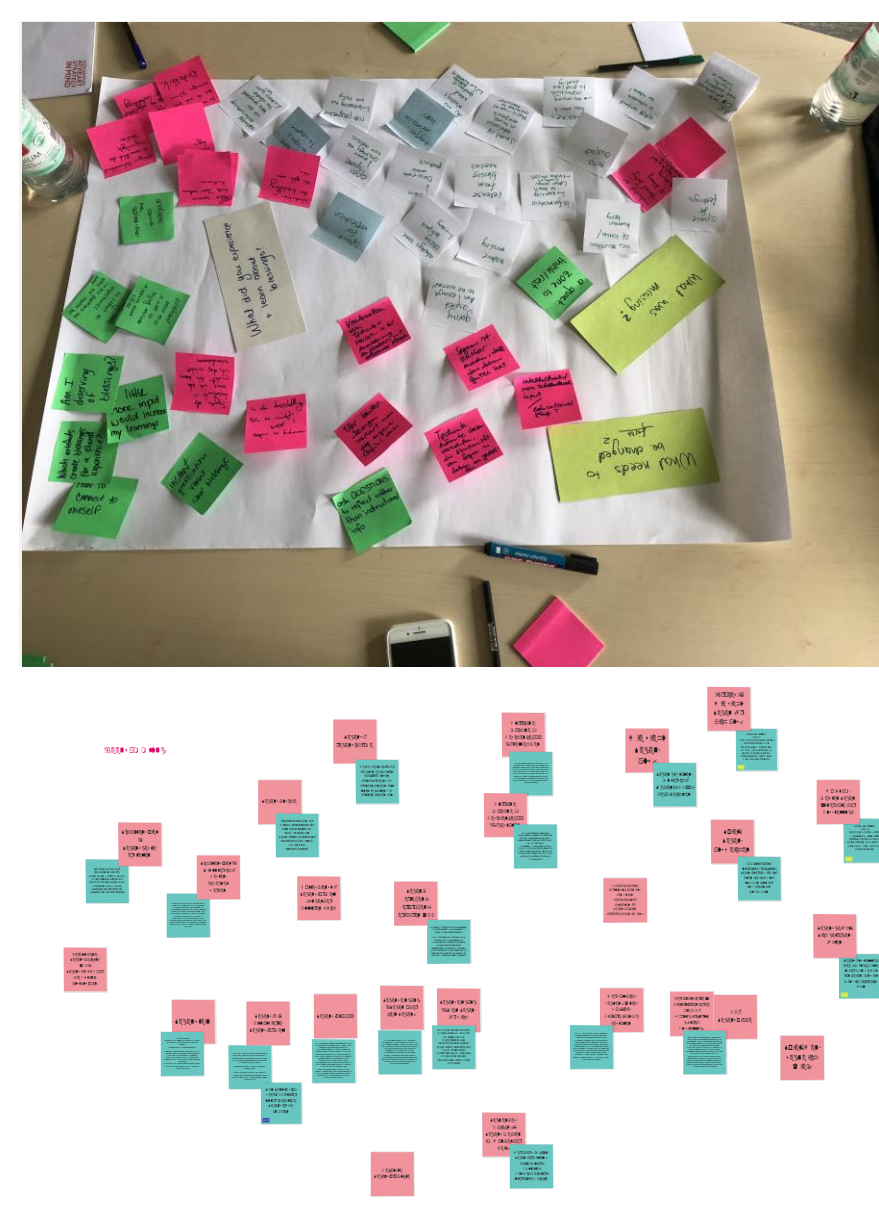
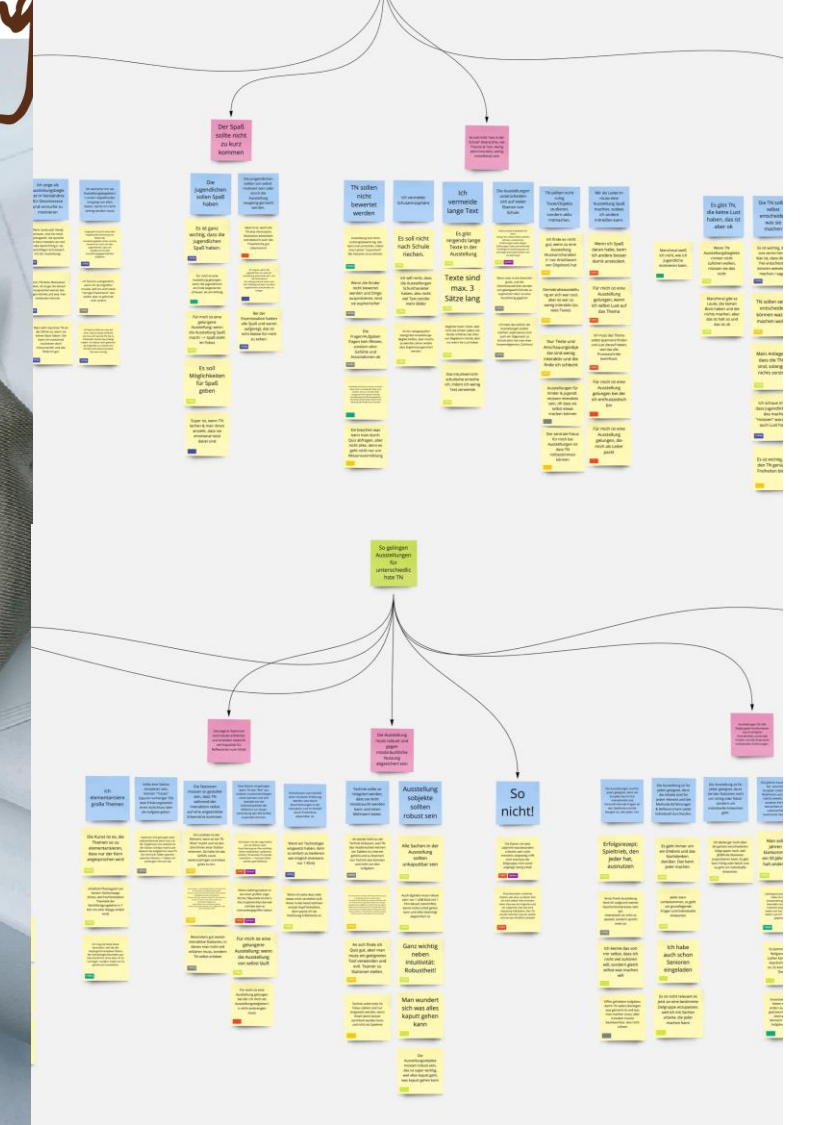
Umfrage: Wie & wo begegnet Segen?



Design Probe Studie: Wie wird Segen erlebt?



Interviews: Wie gelingen außerschulische (religiöse) Lernorte?



Ideensammlung



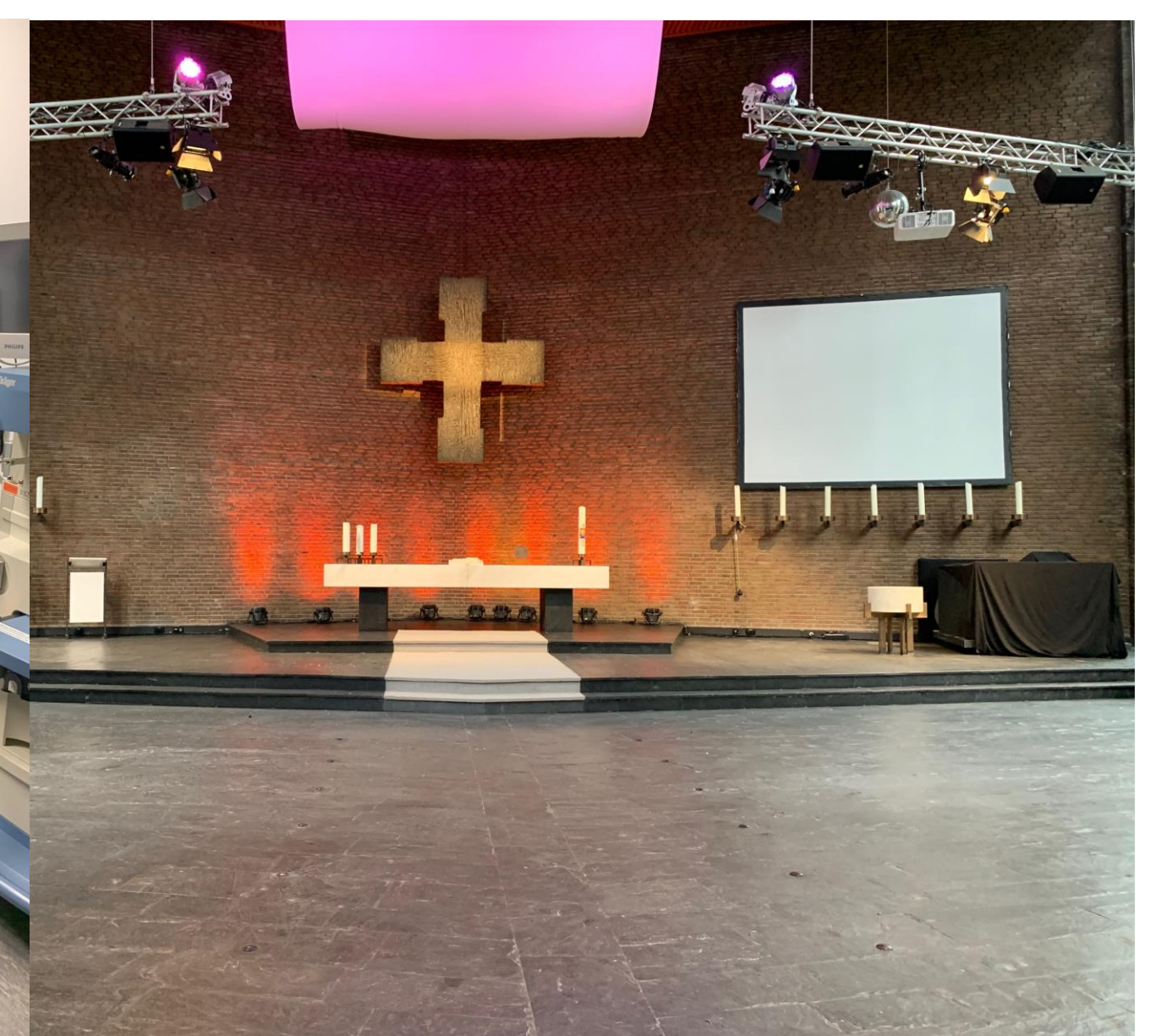
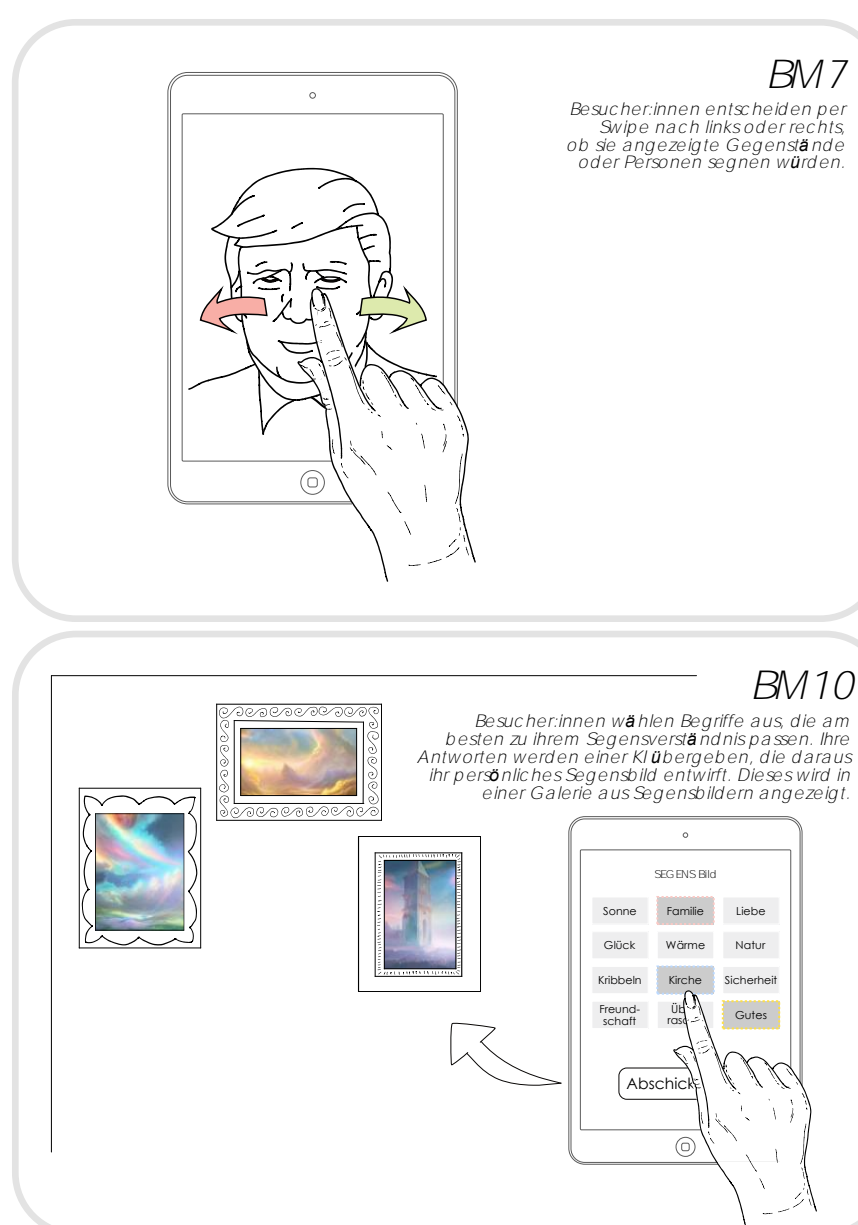
Iterationen: Prototyping, Testing, Weiterentwicklung

2. Ideate & Design

- **Iterative** Entwicklung von Prototypen
- Ideen und Prototypen basieren auf **vorherigen Erkenntnissen**
- Fokus: Eine gute **User Experience** ermöglichen und besonders die **Bedürfnisse** nach Autonomie, Verbundenheit, Stimulation, Kompetenz und Beauty befriedigen
- **Fokus (Religionspädagogik)**: Technik i.d.R. als Störfall im Unterricht wahrgenommen | Schwerpunkt nicht Technik, sondern digitale Medien | Kontextuelles Religionsverständnis | Interreligiöses Lernen | Nachhaltiges Lernen | Kompetenzerwerb durch außerschulischen Lernort | Handlungsorientiertes Lernen | Hinleitung, Exploration und Reflektion
- Planungsbeginn für die Evaluation *in the wild*: Kooperation mit der **Jugendkirche in Hamburg**

3. Build

- Dokumentation der finalen Konzepte als **Sketches**
- Auswahl vorläufig finales Set an **Exponaten**
- Aufwendige **Programmierung** und **Entwicklung**
- Integration unterschiedlichster **Technologien** (VR, AR, KI, Tangibles, NFC, 3D-Druck etc.)
- Iterativ
 - fortlaufende **Tests** und **Anpassungen** einzelner Exponate
 - erneute **Ortsbegehung** der Jugendkirche in Hamburg (späterer Veranstaltungsort)
 - Anpassung des Gesamtkonzepts und Überlegungen für den **Aufbau** für den Raum Jugendkirche



4. Evaluate

- **11 Gruppen** mit insgesamt **200 Personen** besuchten die Ausstellung und wurden dabei evaluiert
- **139 Beobachtungen** zeigen eine allgemein positive Reaktion auf die BM's und die Erfassung des Konzepts „Segen“
- Technische und äußere **Rahmenbedingungen** wurden weitgehend als einziges **Negativum** dargestellt
- Oft passen die Reaktionen gut zu unseren **Erwartungen** (z.B. VR -> Stimulation / Segensremix -> Stimulation + Autonomie)
- Wiederkehrende **Querschnittsthemen**: Provokation, die Neuheit der Technik, Autonomie im Fokus, von individueller zu interpersoneller Nutzung der Installationen

Zitate zur BM7: "Moral: Anregung zum Genaueren nachdenken und hinterfragen,, - "Ein moderne Art Sachen zu lernen,, - "Ich fand es schade, dass man bei der Wisch-Station dann verleitet wurde, einem Dieb keinen Segen zu wünschen"

Kontakt:

Leon Schleier, Prof. Dr. Ilona Nord
Sara Wolf, Prof. Dr. Jörn Hurtienne

Lehrstuhl für Religionspädagogik und Didaktik des Religionsunterrichts
Lehrstuhl für Psychologische Ergonomie
JMU Würzburg

E-Mail: leon.schleier@uni-wuerzburg.de, sara.wolf@uni-wuerzburg.de

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Connected Teacher Education (CoTeach) wird im Rahmen der gemeinsamen "Qualitätsoffensive Lehrerbildung" von Bund und Ländern aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung gefördert.

