

Immervives Lernen als Erfahrungsprozess: Theorie und Gestaltung virtueller Lernräume

10 Jahre
2016–2026

Bildung in der digitalen Welt

Habilitationsvorhaben von Dr. Miriam Mulders, betreut durch Prof. Dr. Michael Kerres

Lehrstuhl für Mediendidaktik und Wissensmanagement, Universität Duisburg-Essen

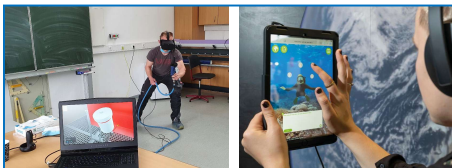
Ausgangslage

Warum ein neues Verständnis von immersivem Lernen?

- VR wird oft **technologiegetrieben** diskutiert (Makransky & Petersen, 2021; Mulders, 2023; Radianti et al., 2020)
- Lernen wird auf kurzfristige **Effekte** verkürzt (Jensen & Konradsen, 2018)
- zentrale Prozesse vor, während und nach der VR-Erfahrung (z.B. Vorbereitung, Reflexion) bleiben **untertheoretisiert** (Kerres et al., 2022; Makransky & Petersen, 2021)
- heterogenen VR-Lehr-/Lernszenarien fehlt ein **gemeinsamer Bezugsrahmen** (Mulders, eingereicht)

Ausgewählte Forschungserkenntnisse

1. Einsatz von VR bedingt durch spezifische **Affordanzen**, z.B. Trainingsmöglichkeiten, die in der Realität nicht, nur selten oder nur mit hohem Aufwand realisierbar sind.



Handlungsabläufe sicher,
wiederholt und mit
Feedback trainieren

fremde oder nicht (mehr)
existente Lebensräume
explorieren

2. **didaktische Gestaltung** in und um die VR

- Gestaltung in der VR (z.B. 4C/ ID-Modell)
- Gestaltung vor und nach der VR (z.B. Debriefing)



generative Lernaktivitäten,
z.B. Zeichnen eines
Verstecks

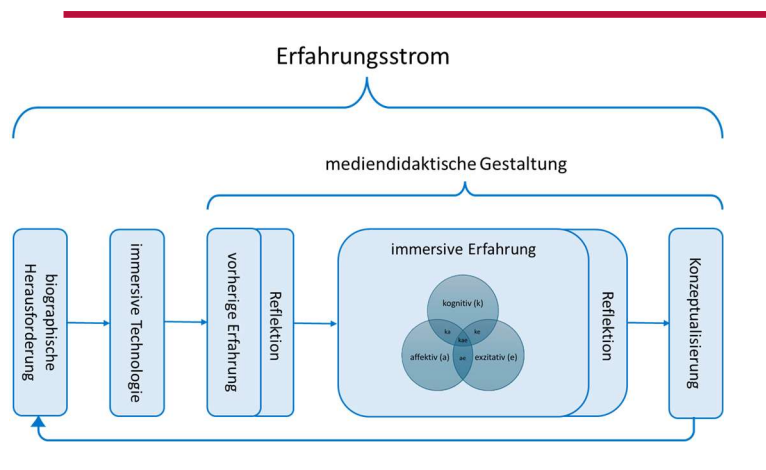
Debriefings (z.B. KI-gestützt)
nach VR-Beratungstraining



Forschungsziel

- Entwicklung eines **konzeptionellen Rahmenmodells**
- Verständnis von immersivem Lernen als **Erfahrungsprozess**
- Verbindung von **Theorie, Gestaltung und Empirie**
- **Orientierung für Forschung und Design** virtueller Lehr/Lernräume

Immervives Lernen als didaktisch gerahmter Erfahrungsprozess



Botschaft

Immervives Lernen entsteht nicht im
Medium, sondern im
Zusammenspiel von Gestaltung,
Erfahrung und Reflexion.

