



RUB

RUHR-UNIVERSITÄT BOCHUM

n RUB, Marquard

## LERNEN AN AUßERSCHULISCHEN LERNORTEN

Freitags, 12-14 Uhr, Modul: VM4

Prof. Dr. Sandra Aßmann/ Raphaela Gilles, M.A.

17.05.2024 VR, Storytelling und Interviews

# Zur heutigen Sitzung



Institut für  
Erziehungswissenschaft  
Ruhr-Universität Bochum

1. Theorie: Virtual Reality, Immersion, Mnemotechniken
2. Storytelling
3. VR praktisch



# 1. Organisatorisches: Seminarplan



Datum	Thema
07.06.2024	ARBEITSPHASE (Arbeit an der App) + Interviewführung bis 10.06.2024
14.06.2024	ARBEITSPHASE (Arbeit an der App)
21.06.2024	Zwischenpräsentation und Feedback
28.06.2024	ARBEITSPHASE (Umsetzung des Feedbacks)
05.07.2024	Besprechung des Forschungsstands: VR und Mnemotechniken
12.07.2024	Präsentation der Ergebnisse (mit Jury)
19.07.2024	Abschlussdiskussion/Evaluation des Seminars

1. Was versteht man unter Virtual Reality?
2. Was leistet VR?
3. Wo sehen Sie Möglichkeiten und Grenzen für Lehr- und Lernprozesse?

# Storytelling



Institut für  
Erziehungswissenschaft  
Ruhr-Universität Bochum

Beispiele für Veranstaltungen mit hohem Lernaufwand im Sinne des Auswendiglernens: Statistik, Pädagogische Psychologie, Philosophie,

Anglistik

→ Geschichte(n)....?

# Storytelling: Brainstorming

- Chinesischer Garten (im botanischen Garten) oder antiker Palast → generell: Raum mit verschiedenen Theoretiker:innen als Avatare; Attribute wie Bücher oder Buchtitel, unterschiedliche Räume mit anderen Schwerpunkten/Epochen
- Medizin: Krankenhaus in der VR, Eingang mit Aufzügen, Symbole auf Aufzugknöpfen (z.B. Herz stellvertretend für Kardiologie,...)
- Routinen (z.B. feste Abfolge beim Aufstehen, z.B. Schlafzimmer, Badezimmer,...) nutzen und Elemente an Objekte hängen
- Pädagogische Psychologie (GM2): Virtuelles Gehirn (begehbar), Krankheitsbilder visualisieren (z.B. mit Funktionsausfällen, Licht)
- Anglistik/Linguistiklausur (phonetisches Alphabet): Aufbau in Level, 3 Kursräume an der RUB mit Gegenständen (z.B. apple), Plakat mit Lautschrift als Lösung, Plakat mit romanischen Buchstaben, 3. Raum ohne Lösungshinweise

› Monthly Application Mai 2024

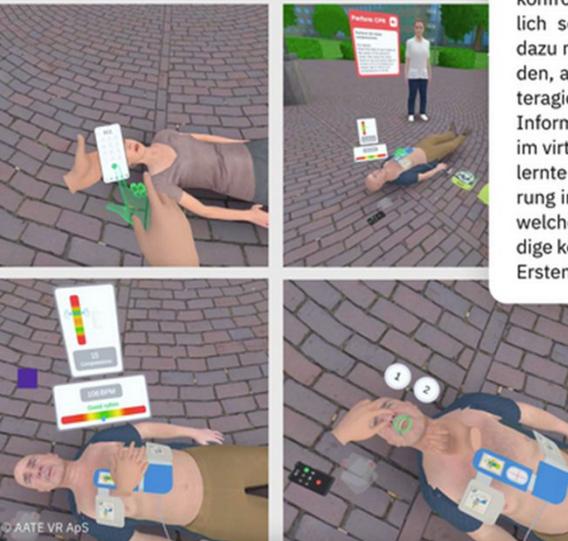
# CPR Simulator

## Erste Hilfe Kurs – ein VR Training

“Almost every person needs to go through CPR training one or two times in their life, and many professionals are required to go through it every year or every second year. This type of training is often difficult to get access to, because it often requires an expert instructor, CPR Training Equipment (doll, AED, hygiene material, etc.), and a lot of time. [...] CPR Simulator makes CPR training widely available in a simple, intuitive, and customisable way. [...] With CPR Simulator the user will learn the See-Listen-Feel method to conclude if the person is alive, to call an emergency operator, and tell them the correct information, and to retrieve and use the AED if it's nearby. Time it takes to complete learning scenario: 8-15 minutes.”

Quelle: <https://aatevr.com/cpr-simulator/>  
letzter Zugriff: 10.04.2024.

Mithilfe von VR werden die Nutzer\*innen nicht mehr mit einer Trainingspuppe innerhalb eines Unterrichtsraums konfrontiert, sondern an einen alltäglich scheinenden Platz versetzt und dazu motiviert, mit einem real wirkenden, aber ohnmächtigen Körper zu interagieren. Welche Möglichkeiten der Informationsdarstellung ergeben sich im virtuellen Raum? Prägt sich das Gelernte aufgrund der immersiven Erfahrung intensiver ins Gedächtnis? Bis zu welchem Grad lässt sich die notwendige körperliche Intimität während der Ersten Hilfe in VR simulieren?



Öffnungszeiten mit Support  
07., 14., 21. und 28.05.2024  
jeweils von 11 bis 14 Uhr

**Xtended Room**  
**GB 8|136**

Öffnungszeiten mit Support  
07., 14., 21. und 28.05.2024  
jeweils von 11 bis 14 Uhr

**Xtended Room**  
**GB 8|136**

› Monthly Application Juni 2024

# Il Divino

## Michelangelos Sixtinische Kapelle – eine VR Zeitreise

“Il Divino: Michelangelo’s Sistine Ceiling in VR is a Virtual Reality experience [...] where you can walk through and learn about the Sistine Chapel Ceiling. [...] Il Divino delivers an experience of the highest fidelity – you can see individual cracks and brush strokes in the plaster! [...] Attendees can step onto Michelangelo’s own scaffold to learn about how he painted the ceiling, or enter a Vatican conservator’s mobile aerial platform to see the ceiling up close, and learn about the controversial cleaning. In all, there are over 100 clickable elements connected to an hour of commentary talking about Michelangelo’s monumental work.”

Quelle: <https://sistinevr.com/>, letzter Zugriff: 10.01.2024.

Mit dieser Applikation lässt sich Virtualität auf verschiedene Weisen befragen: Wie lässt sich die Räumlichkeit der Rekonstruktion erfahren, wenn diese nicht auf Architekturscans vor Ort, sondern aus öffentlich verfügbaren Abbildungen zusammengesetzt wurde? Und welche Art der Rezeption stellt sich ein, wenn ein Gerüst, das nur zur Zeit der Entstehung vorhanden war, eine Hebebühne, die für gewöhnlich nur die Restaurator:innen nutzen und eine Galerie, die ansonsten nicht zugänglich ist, zu möglichen Standpunkten der Betrachtung werden? Die Applikation stellt ebenfalls ein didaktisches Angebot bereit, welches den klassischen Audioguide um die Möglichkeiten des Virtuellen erweitert.

Öffnungszeiten mit Support  
04., 11., 18. und 25.04.2024  
jeweils von 11 bis 14 Uhr

**Xtended Room**  
**GB 8|136**



Öffnungszeiten mit Support  
04., 11., 18. und 25.04.2024  
jeweils von 11 bis 14 Uhr

**Xtended Room**  
**GB 8|136**

# Die App: CoSpacesEDU



Institut für  
Erziehungswissenschaft  
Ruhr-Universität Bochum

https://www.cospaces.io



Key features ▾

Pricing

Resources ▾

Support

Ambassadors

Gallery

Log in

Register

Free coding activity

Can your students help the pirate get to his treasure?



Learn more

Students build their own  
interactive digital content



# Die App: CoSpacesEDU

## Storytelling & literature study

CoSpaces Edu's 3D creation tools and coding features are the ideal combination to create stories.

Kids can practice storytelling and enjoy creating freely, whether simply for fun or as part of a class exercise such as literature study.

Learn about storytelling



### The Lion and the Mouse

Virtual story based on the famous fable of the Lion and the Mouse



### Romeo and Juliet

Literature interpretation through the recreation of scenes from the story of Romeo and Juliet



## Aufgabe 1 bis zum 10.06.

Bitte arbeiten Sie sich in die App ein:

- Vollziehen Sie nach, wie Storytelling mit der App funktioniert (Key Features → Creation Toolbox)
- Sehen Sie sich Beispiele an, insbesondere zum Storytelling, aber auch darüber hinaus (Gallery)
- Überlegen Sie anhand eines selbstgewählten Beispiels, wie ein Memo Palace gestaltet sein könnte

→ Halten Sie zentrale Gedanken/Überlegungen bitte in Ihrem Lernjournal fest!

## Aufgabe 2 bis zum 10.06.

Führen Sie ein leitfadengestütztes Interview mit einer/m Studierenden durch, der/die sich in diesem Semester auf eine Prüfung vorbereiten muss, bei der es viel auswendig zu lernen gilt. Zeichnen Sie das Interview bitte auf (Handy, Diktiergerät)!

Den Leitfaden stellen wir über Moodle zur Verfügung.

Die Ergebnisse besprechen wir am 31.05.

An aerial photograph of the Ruhr-Universität Bochum campus during sunset. The foreground features a large, modern building with a distinctive, angular, metallic roof structure. In the background, other university buildings are visible against a hazy, golden sky. The surrounding area is lush with green trees.

**Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!**

© RUB, Kramer

**Ruhr-Universität Bochum**  
Institut für Erziehungswissenschaft  
Soziale Räume und Orte des non-  
formalen und informellen Lernens  
Universitätsstr. 150  
44801 Bochum

**Prof. Dr. Sandra Aßmann**  
[sandra.assmann@rub.de](mailto:sandra.assmann@rub.de)  
GA 1/32  
0234 / 32-23783

Anliegen bitte an  
[sro-ife@rub.de](mailto:sro-ife@rub.de)