



RUB

RUHR-UNIVERSITÄT BOCHUM

LERNEN AN AUSSERSCHULISCHEN LERNORTEN

Freitags, 12-14 Uhr, Modul: VM4

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

12.04.2024 Einführung & Organisatorisches

n RUB, Marquard

Kennenlernen

An welchem außerschulischen Lernort habe ich

- a) während meiner Schulzeit am meisten gelernt?
- b) während meiner Studienzeit am meisten gelernt?



Zur heutigen Sitzung

1. Organisatorisches/Aufbau des Seminars
2. Leistungserwerb im Seminar
3. Thematische Einführung





1. Organisatorisches: Aufbau von VM4

Teil 1: Typen und Funktionen von Lernmedien und Lernorten

Teil 2: Nutzung von Lernmedien und Lernorten

Teil 3: Gestaltung von Lernumgebungen

Workload: 16 CP



1. Organisatorisches: Fokus des Seminars

Im Zuge des lebenslangen Lernens wird immer deutlicher, dass das schulische Lernen von Lerngelegenheiten an außerschulischen Lernorten flankiert, ergänzt und durchdrungen wird. Außerschulische Lernorte umfassen, sind jedoch nicht begrenzt auf das Lernen im Museum, Lernen in Schülerlaboren, Lernen in MOOCs sowie das Lernen auf Umweltpfaden.

Das Seminar ist Teil des 5x5000-Projektes „ViMP: Visiting the Memo Palace“. In diesem Seminar wird das Lernen in und durch Virtual Reality in den Blick genommen. Anhand der App „Co-Spaces“ soll eine VR-Umgebung entwickelt werden, um Prüfungsinhalte der Disziplinen Philosophie, Erziehungswissenschaft, Geschichtswissenschaft und Sozialwissenschaft in Form eines Gedächtnispalastes zu visualisieren. Dazu werden Bachelorstudierende zu prüfungsrelevanten Inhalten befragt, die in Stories eingebettet werden, um diese letztlich zur Prüfungsvorbereitung nutzen zu können. Die Studierenden bedienen sich dabei sogenannter Mnemotechniken wie der Loci-Methode, bei der Inhalte an bestimmte Orte geknüpft werden. Die entstandenen Anwendungen werden am Ende von einer Jury – „Blickwinkel Tour“ begutachtet.

1. Organisatorisches: Seminarplan

Datum	Thema
12.04.2024	Einführung und Organisatorisches
19.04.2024	ARBEITSPHASE (Bearbeitung der Texte in Moodle)
26.04.2024	ARBEITSPHASE (Bearbeitung der Texte in Moodle)
03.05.2024	Besprechung der Texte und Sammlung erster Story-Ideen
10.05.2024	Weiterarbeit an den Stories und Testen der VR-App
17.05.2024	Entwicklung des Fragebogens für die Studierendenbefragung
24.05.2024	Entfällt (Pfingstferien)
31.05.2024	Besprechung der Ergebnisse der Studierendenbefragung und Konsequenzen für Stories und VR
07.06.2024	ARBEITSPHASE (Arbeit an der App)
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

2. Leistungserwerb im Seminar: Überblick

Aktive Teilnahme

- Anwesenheit in den Sitzungen bzw. Nacharbeit bei Fehlen
- Aktivitäten in den Arbeitsphasen (Lektüre, Arbeit an den Projekten)

Modulabschlussprüfung

- Klausur (120 Minuten) oder
- Hausarbeit (20 Seiten) oder
- Mündliche Prüfung (30 Minuten)

2. Leistungserwerb im Seminar: MAPs

Variante 1: Klausur

Termin:

wird noch bekannt gegeben

Grundlagen:

Texte, die wir im Seminar gelesen haben

Format:

Single- und Multiple-Choice & offene Fragen, 90-120 Minuten, in Präsenz

2. Leistungserwerb im Seminar: MAPs

Variante 2: Hausarbeit

Termin:

bis 15.03.2025 oder 15.09.2025

Fragestellung sollte ans Seminar anknüpfen

Beratung in Sprechstunden möglich und erwünscht

Abgabe über Moodle

Format:

Individualarbeit: max. 20 Seiten; Gruppenarbeit: max. 40 Seiten

→ Benotung als Gruppenprodukt oder in Teilleistungen

2. Leistungserwerb im Seminar: MAPs

Variante 3: Mündliche Prüfung

Termin:

wird individuell vereinbart

Grundlagen:

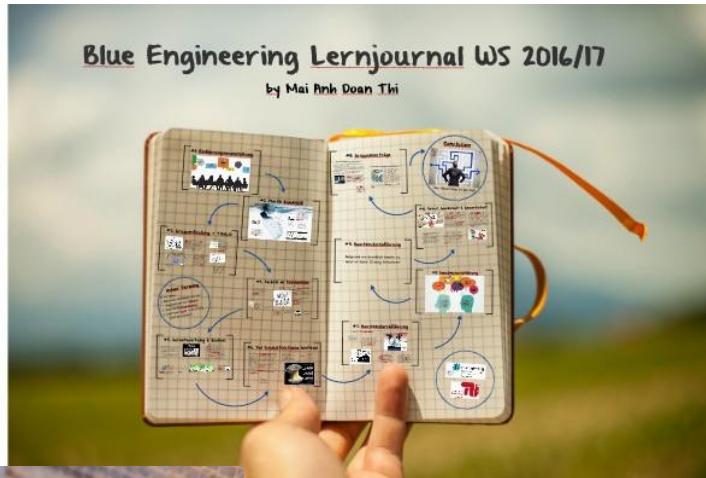
Texte, die wir im Seminar gelesen haben (+ das eigene Projekt)

Format:

Thesenpapier oder Gliederung

Prüfung von 30 Minuten

Das Lernjournal (individuell)



Das Lernjournal (individuell)

Hochschule Luzern Technik & Architektur • Lernjournal Struktur & Material • Beton • FS14 • Emmenegger Fabian

Erste These:

Trotz des schwer wirkenden Materials Beton, ist es möglich, ein Betongebäude leicht erscheinen zu lassen.

Da ich das Bild des schweren Materials Beton und die daraus folgenden massiven Gebäude aus meinem Kopf habe möchte, bin ich auf die These des leicht erscheinen Betongebäude gekommen. Das Material Beton hat von ihrer Zusammensetzung und des Erscheinungsbildes des massiven Steines, die Eigenschaft schwer und massiv zu wirken. Durch Gespräche konkretisierte ich die These so, dass ich das Material nicht im einzeln als Bauelement leicht erscheinen möchte, sondern das ganze Gebäude im Kontext. Dabei möchte ich wiedergeben, was es alles braucht, damit ein Betongebäude leicht wirkt.



Damit ein Betongebäude nicht zu schwer wirkt, muss man gewisse Massnahmen an der Form vornehmen. Da gibt es die Möglichkeiten mit einem Knick in der Fassade, dadurch wird die Fassadenfront in ihrer Wirkung schon einmal gebrochen. Denn eine einfache Kubatur hat eher die Eigenschaft etwas schwerer zu wirken. Doch mit dem ist es noch nicht getan, denn um ein Gebäude wirklich leicht wirken zu lassen braucht es auch gezielt eingesetzte Öffnungen. Denn auch so kann die massive Betonwand in sich unterbrochen werden.

Beispiel aus der Architektur

3. Thematische Einführung: Literatur



Noller, J. (2024): Virtuelle Lehr- und Lernräume: Was sie sind und was sie sollen. In: Noller et al. (Hrsg.): Medien-Räume. Eröffnen – Gestalten – Vermitteln. Wiesbaden: Springer VS, S. 13-25.

Aiwanger, F. (2024): Lernen und Lehren im Gedankenpalast: Erkundungsgang aus rechtsdidaktischer Perspektive. In: Noller et al. (Hrsg.): Medien-Räume. Eröffnen – Gestalten – Vermitteln. Wiesbaden: Springer VS, S. 27-38.

3. Thematische Einführung: Literatur



Barthelmeß, U./ Furbach, U. (2019): Mnemotechnik. In: Barthelmeß, U./ Furbach, U. (Hrsg.): Künstliche Intelligenz aus ungewohnten Perspektiven. Ein Rundgang mit Bergson, Proust und Nabokov. Wiesbaden: Springer Vieweg, S. 69-76.

3. Thematische Einführung: Literatur

Martin Dresler (Hrsg.)

Kognitive Leistungen

Intelligenz und mentale Fähigkeiten im Spiegel der Neurowissenschaften



Spektrum
AKADEMISCHER VERLAG

Karsten, G. (2011): Mnemotechniken – Strategien für außergewöhnliche Gedächtnisleistungen. In: Dresler, M. (Hrsg.): Kognitive Leistungen. Intelligenz und mentale Fähigkeiten im Spiegel der Neurowissenschaften. Heidelberg: Spektrum, S. 57-76.

3. Thematische Einführung: Literatur



Huttner, J.-P./ Karaduman, M./ Spengler, E. (2018): EduPalace. Die Gestaltung eines virtuellen Gedächtnispalastes. In: Robra-Bissantz, S./ Bott, O. J./ Kleinefeld, N./ Neu, K./ Zickwolf, K. (Hrsg.): *Teaching Trends18. Die Präsenzhochschule und die digitale Transformation.* Münster/ New York: Waxmann, S. 208-214.

Siehe auch: Huttner, J.-P./ Schilgen, D./ Robra-Bissantz, S. (2019): Ein Virtueller Gedächtnispalast: Engagement verbessert das Langzeitgedächtnis. Conference Paper.

3. Thematische Einführung: Literatur



Köhler, T./ Münster, S./ Schlenker, L. (2013): Didaktik virtueller Realität: Ansätze für eine zielgruppengerechte Gestaltung im Kontext akademischer Bildung. In: Reinmann, G./ Ebner, M./ Schön, S. (Hrsg.): Hochschuldidaktik im Zeichen von Heterogenität und Vielfalt. Doppelfestschrift für Peter Baumgartner und Rolf Schulmeister. Norderstedt: Books on Demand GmbH, S. 99-112.

3. Thematische Einführung: Fragen

Welche Tools nutzen Sie für die Prüfungsvorbereitung?

Welche Strategien nutzen Sie, um sich Prüfungsinhalte besser merken zu können?

Welches Umfeld benötigen Sie, um sich gut auf Prüfungen vorbereiten zu können?



RUB

© 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
GA 1/32
0234 / 32-23783

Anliegen bitte an
sro-ife@rub.de