

Antrag zur Vorlage bei der Schulleitung

Titel:	Digitalisierung / Medienbildung: Virtual Reality in der historisch-politischen Bildung (Modul II)
Nr.:	KBS238472
Kontakt:	Jessica Zigann E-Mail: j.zigann@tu-braunschweig.de
Dauer:	Halbtagsveranstaltung
Anfang:	21.09.2022 , 16:00 Uhr
Ende:	21.09.2022 , 18:00 Uhr
Anmeldeschluss:	21.08.2022
max. Teiln.:	10
min. Teiln.:	5
Kosten:	kostenlos
Adressaten	Lehrkräfte an niedersächsischen Schulen.
Beschreibung	Wichtiger Hinweis: Der Anmeldeschluss wurde auf den 13.09.2022 verlängert (bisher 21.08.2022). , J. Zigann

Virtual Reality (VR) ermöglicht immersive Lernerfahrungen, die in bestimmten Feldern wie in der medizinischen Ausbildung bereits eine Bedeutung haben. Auch im Journalismus wird das immersive Potential von VR punktuell genutzt und es wird über die mögliche Rolle von VR als "Empathie-Maschinen" diskutiert. Bisher ist der Einsatz von VR-Angeboten in der historisch-politischen Bildung noch selten. Daher wird in dem Workshop gemeinsam erkundet, ob VR-Angebote sinnvoll zur Erschließung sensibler historischer und politischer Themen genutzt werden können und ob sie sich dabei zur Wahrnehmung anderer Perspektiven und zur Entwicklung von Empathie eignen könnten. Hierbei geht es zum einen um die Stärkung der fachbezogenen Kompetenzen (1.1.1) der Schüler*innen und zum anderen um den Ausbau von Medienkompetenzen (1.1.2) sowie personalen und sozialen Kompetenzen (1.1.3), die die Schüler*innen zur demokratischen Teilhabe befähigen sollen.

Die Teilnehmer*innen bekommen zunächst die Gelegenheit, eines der drei Angebote mit VR-Brillen selbstständig zu erkunden. Nach einer Reflexion der immersiven Erfahrungen und einem Input zur Rolle von Perspektivübernahme und Empathie im historisch-politischen Lernen erproben die Teilnehmenden ein weiteres Angebot. Ausgehend von einem Unterrichtsvorschlag tauschen sich die Teilnehmenden dann über den möglichen Unterrichtseinsatz aus und entwickeln weitere Ideen, wie mit den

VR-Angeboten
differenzierende Lernzugänge eröffnet werden können (2.3.1).

Interessierte Teilnehmende können im Anschluss an die Fortbildung das digitale Labor "The Basement" buchen, um die VR-Brillen mit ihren Schüler*innen zu nutzen.

Referent*innen:

Dr. Maren Tribukait und Janina Becker sind wissenschaftliche Mitarbeiter*innen am Leibniz-Institut für Bildungsmedien | Georg-Eckert-Institut in Braunschweig und haben dort das Digital Lab "The Basement" mit aufgebaut und entwickelt. Janina Becker hat „Kultur der technisch-wissenschaftlichen Welt“ studiert und als Mediendidaktikerin in der Projektgruppe „Lehre und Medienbildung“ an der TU Braunschweig gearbeitet, einer ihrer Interessenschwerpunkte ist Game Design. Dr. Maren Tribukait leitet das Forschungsteam "Didaktik in einer mediatisierten Welt" und forscht zu den Veränderungen von Unterricht, Schule und Bildung in Zeiten digitaler Vernetzung und zunehmender gesellschaftlicher Polarisierung.

Hinweis zum Datenschutz:

Das KLBS übernimmt keine Rechts- oder Haftungsansprüche, die bei oder aus der Nutzung von in Fortbildungen vorgestellter Software (z.B. digitale Apps, Tools etc.) entstehen könnten, und empfiehlt zuvor die Abklärung mit den zuständigen Datenschutzbeauftragt*innen ihrer Dienststelle.

Wichtiger Hinweis: Diese Fortbildungsveranstaltung kann in Präsenz entsprechend der »3G-Regeln« durchgeführt werden, sofern das bundesweite Infektionsschutzgesetz, die vom Land Niedersachsen herausgegebene aktuelle Corona-Verordnung zur Eindämmung des Corona-Virus SARS-CoV-2 (Niedersächsische Corona-Verordnung*) vom 25. August 2021 (Nds. GVBl. S. 297 VORIS 21067) sowie der Corona-Stufenplan 2.0, regionale Gegebenheiten und die allgemeine Infektionslage Zusammenkünfte gestatten und die erforderlichen Hygiene- und Abstandsbestimmungen eingehalten werden können. Informationen hierzu finden Sie unter:

https://www.mk.niedersachsen.de/startseite/aktuelles/schule_neues_schuljahr/faq_schule_in_corona_zeiten/corona-erlasse-schule-mk-194408.html

Der Inhaber des Veranstaltungsortes ist für die Umsetzung der aktuell gültigen Hygienevorschriften verantwortlich. Die Veranstaltung ist in Präsenz geplant, kann je nach Lage aber auch als hybrid oder ganz online (dann

verkürzt) durchgeführt werden.

Teilnahmekosten werden nicht erhoben.

Die Erstattung der Reisekosten kann nach Entscheidung der Schule aus dem Schulbudget erfolgen (vgl. Hauswirtschaftliche Vorgaben für das Budget der Schule, RdErl. d. MK vom 31.07.2018 SVBl. 2018, S. 390ff).

Es gelten die »Bedingungen für die Teilnahme an Fortbildungsveranstaltungen des Kompetenzzentrums Lehrerfortbildung der TU Braunschweig (KLBS)«<http://www.tu-braunschweig.de/klbs> Mit der Anmeldung zu dieser Veranstaltung erkennen Sie diese Bedingungen an. Auszug: Ein Rücktritt von einer Veranstaltung kann per E-Mail an das Kompetenzzentrum Lehrerfortbildung (KLBS) erfolgen. Geht die Abmeldung bis zu dem in der Veranstaltungsankündigung genannten Meldeschluss beim Kompetenzzentrum Lehrerfortbildung (KLBS) ein, entstehen keine Kosten. Abmeldungen nach Meldeschluss bzw. Nichterscheinen entbinden nicht von der Zahlung der Teilnahmekosten. Der entsendenden Schule bzw. Dienststelle werden die tatsächlich entstandenen Kosten bis zur Höchstgrenze der vollen Teilnahmekosten in Rechnung gestellt. Für die gemeldete Person kann im Falle der Verhinderung eine geeignete Ersatzperson mit allen erforderlichen Daten benannt werden. Die Änderung ist dem Kompetenzzentrum Lehrerfortbildung (KLBS) per E-Mail mitzuteilen. In diesem Fall entstehen keine Kosten.

Keywords:

Medienbildung

Digitale_Angebote

Medienberatung_Online

Digitales_Angebot

Demokratiebildung

Bildung Nachhaltige Entwicklung (BNE)

Zielsetzung

Das Ziel der Fortbildung mit Workshopcharakter ist, die Potentiale der VR-Technologie für die Vermittlung historischer und politischer Themen zu entdecken. Der Fokus liegt dabei auf VR-Angeboten zu drei sensiblen Themen des gesellschaftswissenschaftlichen Unterricht, die von hoher Relevanz sind: zum Holocaust (Anne Frank House VR), zur Flucht aus Syrien (Clouds over Sidra) und zum Rassismus in den USA (Traveling While Black). Es wird der Frage nachgegangen, inwieweit VR-Angebote Zugänge zu sensiblen Themen eröffnen können und wie diese in einen Fachunterricht eingebunden werden können, der die Medienkompetenzen sowie die

personalen und sozialen
Kompetenzen der Schüler*innen stärkt.

Ort [The Basement. Das Digital Lab, Georg-Eckert-Institut für internationale
Schulbuchforschung, Braunschweig \(Treffpunkt\)](#)

Schulform Berufliches Gymnasium,
Gymnasium,
Hauptschule,
Integrierte Gesamtschule,
Kooperative Gesamtschule,
Oberschule Sek I,
Oberschule Sek II,
Realschule,
Sek I-Bereich,
Sek II-Bereich,
Studienseminar

Veranstalter Kompetenzzentrum für Lehrkräftefortbildung der Technischen Universität
Carolo-Wilhemina Braunschweig

verantwortlich Dr. Frank Walter E-Mail: frank.walter.klbs@tu-braunschweig.de

Veranstaltungsteam Janina Becker (Leitung)

Antrag gestellt von: _____

Genehmigung erteilt: _____