

Projekt CLIVE: Situierendes Lernen mit VR-Headsets

Dr. Ivan Moser
Institut für Fernstudien- und eLearningforschung (IFeL)
FFHS





Kommunikation / Kollaboration

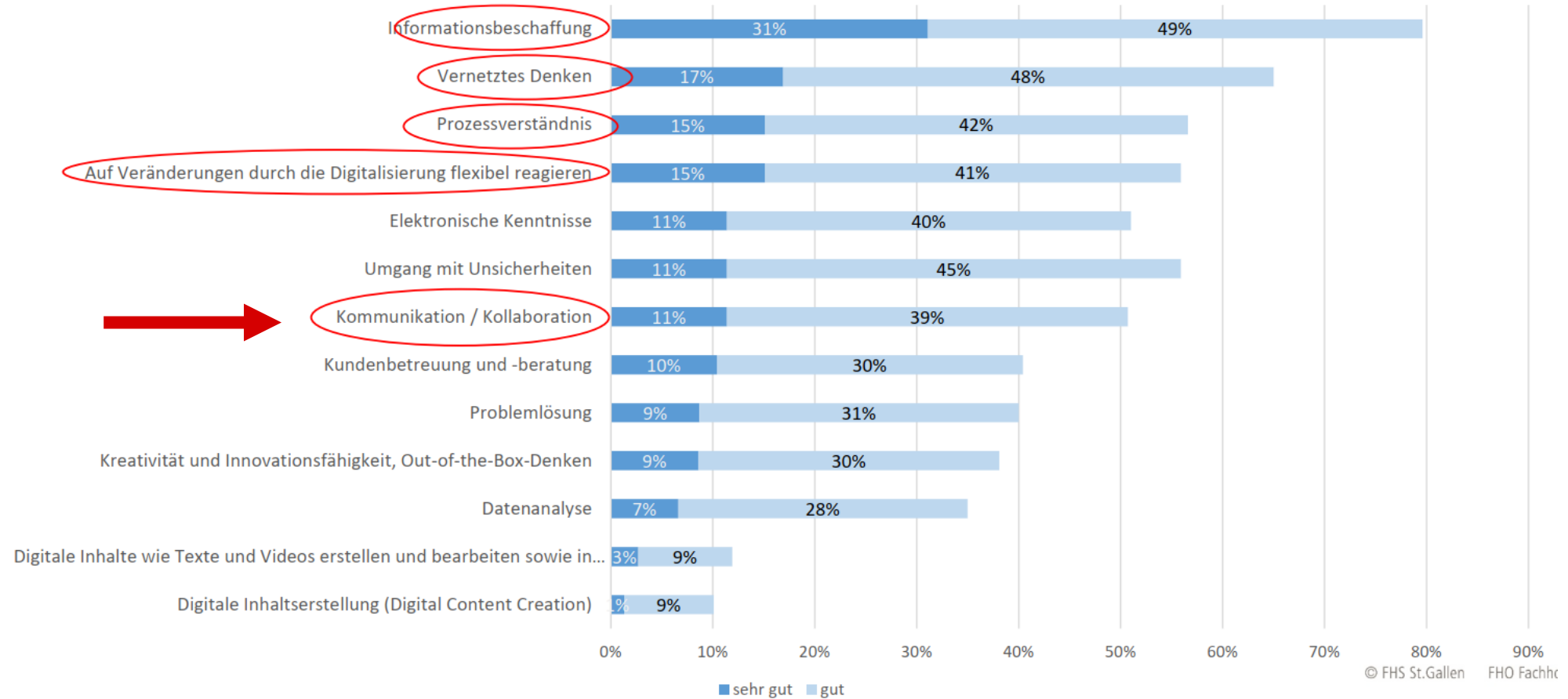
Welche digitale Kompetenzen erachten Sie in Zukunft für Ihren Tätigkeitsbereich besonders wichtig?

	ÖV	IKT/Elektro	DL	Gesundheit	Bildung / Fo.	Finanzen, Versicherung, Immobilien	Industrie	Soziale Arbeit
1	Informationsbeschaffung							
2				Kommunikation / Kollaboration				
3	Vernetztes Denken	Prozessverständnis		Flexible Reagieren				
4	Vernetztes Denken	Problem- lösung	Prozess- verständnis	Umgang mit Unsicherheit en	Vernetztes Denken			
5	Vernetztes Denken							

Quelle: HR-Panel «New Work» (2019)



Kommunikation / Kollaboration



Quelle: HR-Panel «New Work» (2019)



Wieso Virtual Reality?



Wieso Virtual Reality?



- Risikofrei
- Beliebig Wiederholbar
- Adaptiv
- Skalierbar

Bild: NASA, 2015



Bild: Walmart



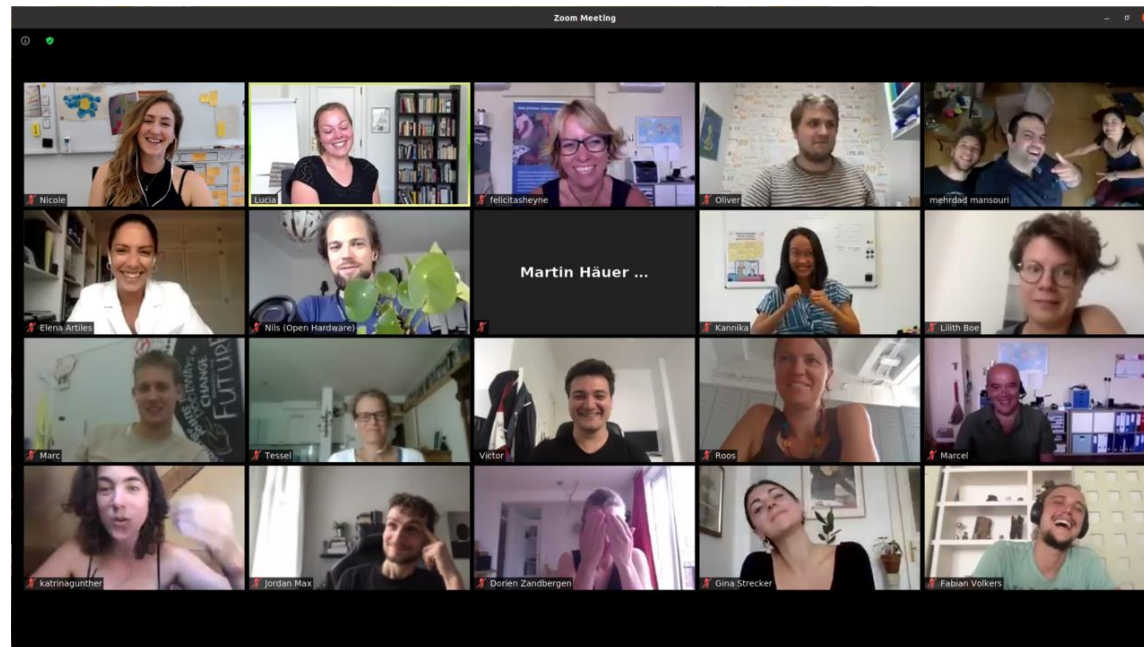
Bild: Lufthansa



Wieso Virtual Reality?

Situiertes Lernen

Lehrplan 21: Lernen erfolgt in konkreten Situationen, in der aktiven und möglichst authentischen Auseinandersetzung mit Situationen oder Lernumgebungen. (PhBern, 2015)



Lernumgebung

VS.



Arbeitsumgebung



Und dann kam...



...COVID-19



VR als Tool im (Fern-)Unterricht?

- **Voraussetzungen:**
- Funktioniert der Transfer von gelernten Inhalten von VR in die reale Umgebung?
- Ermöglicht VR eine effiziente Kommunikation?



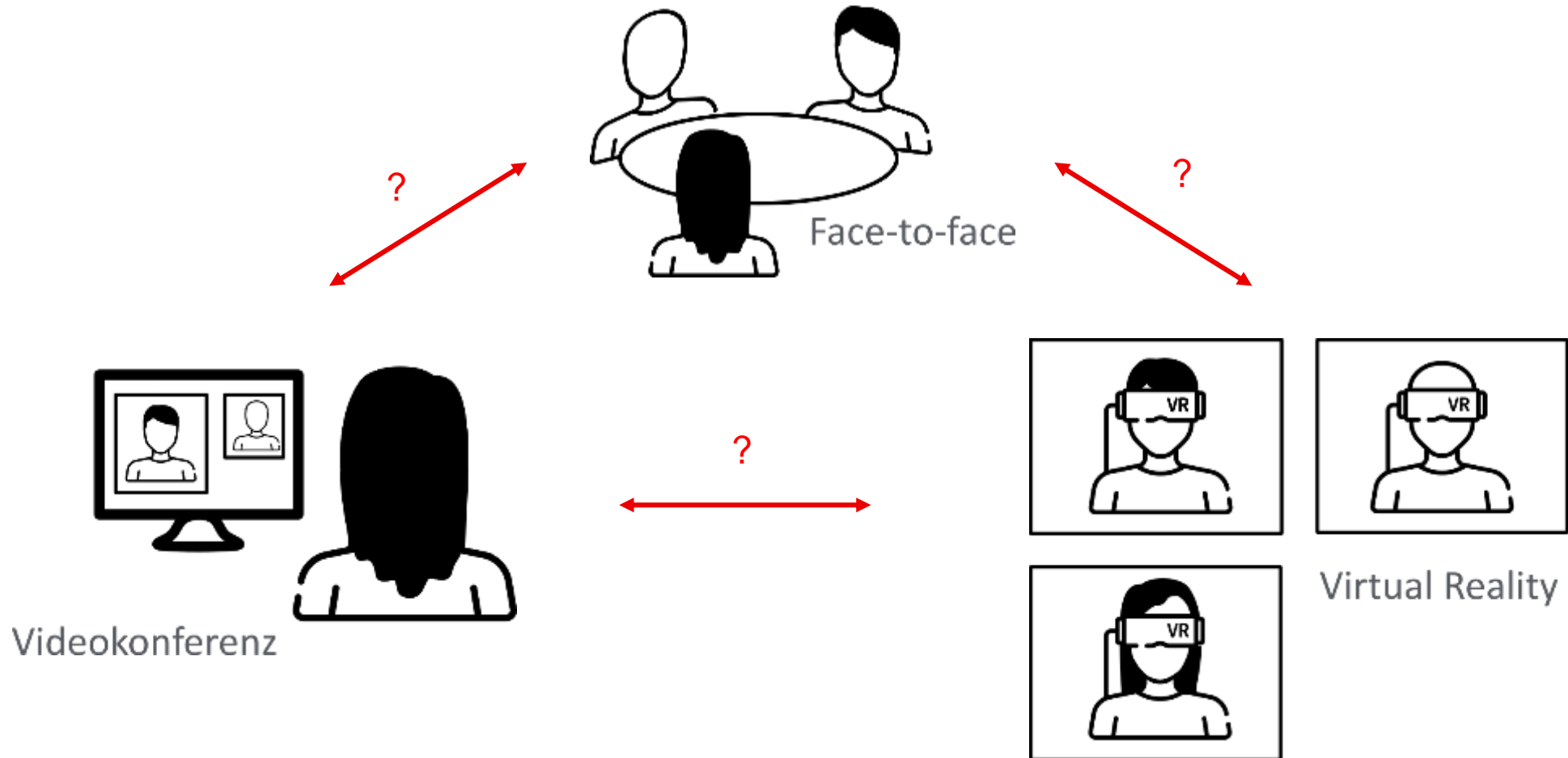
Wissenstransfer

- VR in der Ausbildung von Gesundheitspersonal
 - Höhere Impfungsraten dank VR Training (Real et al., 2017)
 - Überbringen von schlechten Nachrichten (Andrade et al., 2010)
 - Etc.



Kommunikation in VR

- **Projekt VIRLA:** Ermöglicht VR effiziente Kommunikation? (Moser et al., 2020)



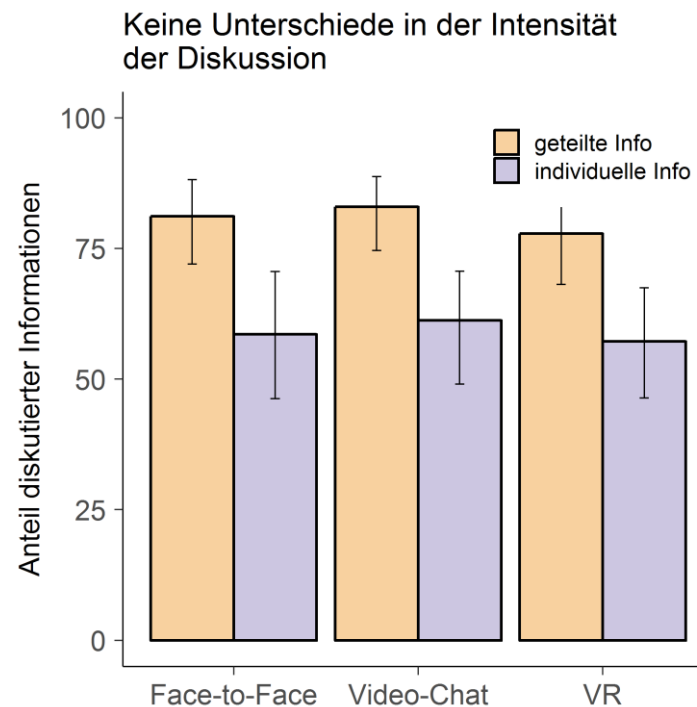
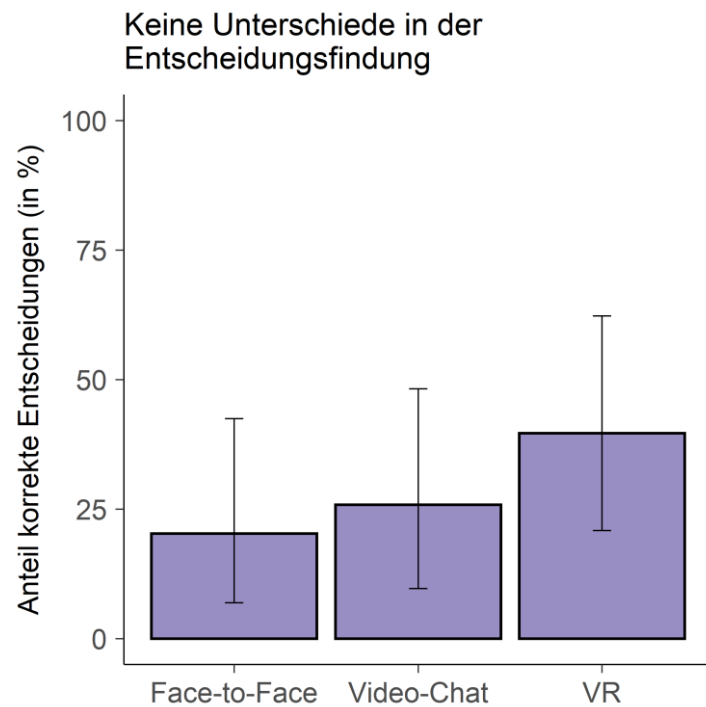
Projekt VIRLA



Drei Versuchspersonen lösen eine anspruchsvolle Entscheidungsaufgabe in VR



Projekt VIRLA



VR kann erfolgreich für Online-Gruppenarbeiten eingesetzt werden!



SNF- Projekt CLIVE

- Motivation
 - Transfer in den (Fern-) Unterricht der FFHS
- Ziel:
 - Kommunikationstraining für Diätetik-Studierende in VR umsetzen

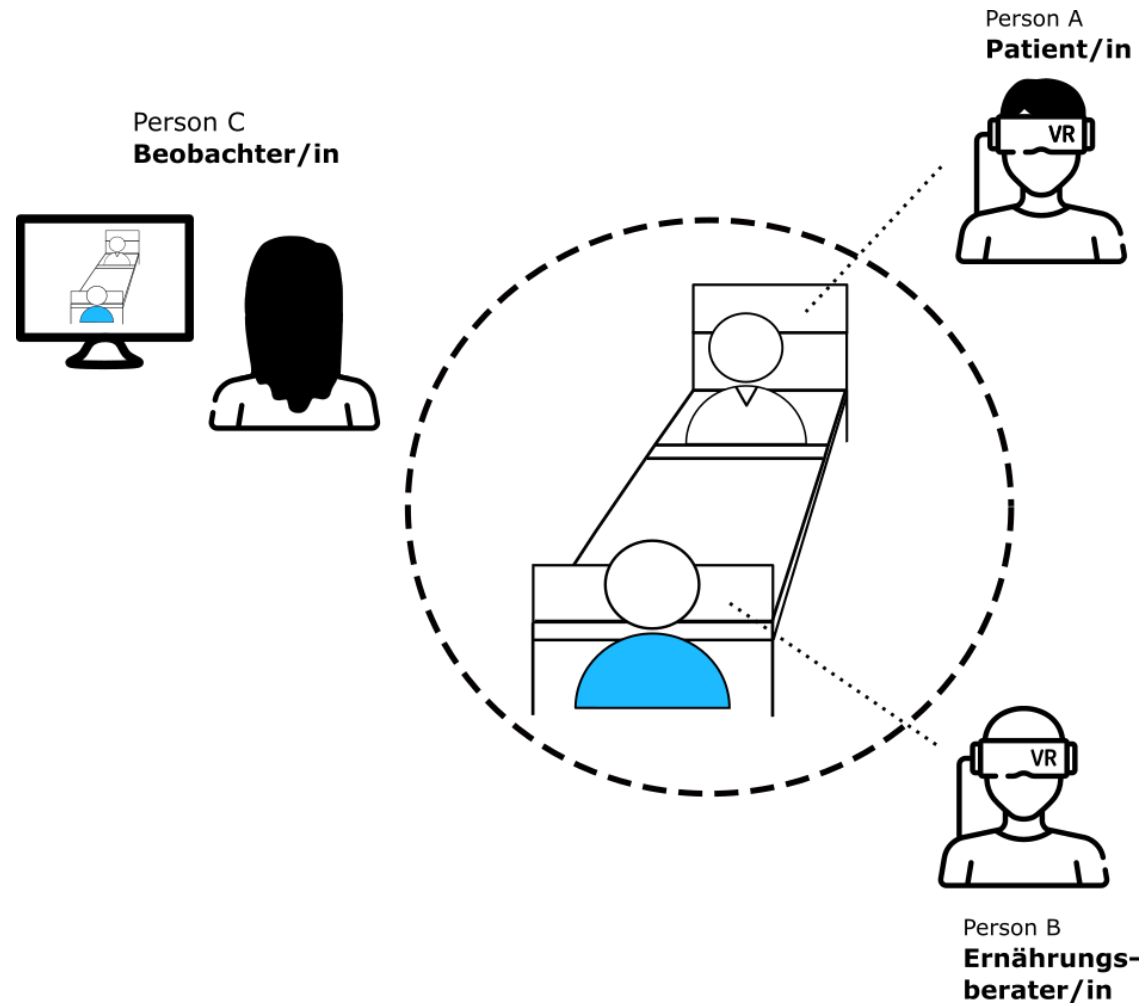




Anwendung für die Ernährungsberatung

- Ernährungsbedingte Krankheiten
 - Weite Verbreitung
 - Hohe Beeinträchtigung der Lebensqualität
 - Hohe Kosten im Gesundheitswesen
- Diagnose und Therapie durch Ernährungsberater*innen
- Hohe Anforderungen an Gesprächsführung
- Beratungskompetenzen werden im Studium intensiv trainiert

Methode



Work-in-Progress

