

Projektbrief – Area 5

Mitglieder:

Jana Winkelmeier/Kreis Olpe

Paula

Carl

Problemraum:

Fragestellung:

Wie können wir einen abwechslungsreichen Lehrraum gestalten, der es den Schülern ermöglicht trotz des digitalen Unterrichts vom PC weg zu kommen?

Auftreten Probleme:

Die momentane Pandemie verursachte im vergangenen Jahr sehr viele Einschränkungen, welche sich unter anderem bei vielen Schüler*innen durch den digitalen Unterricht von zu Hause zeigt. Nun können die Schüler*innen nicht mehr interaktiv mit den Lehrern und ihren Klassenkameraden interagieren. Auch das dauerhafte Sitzen vor dem PC bietet den Schülern wenig Abwechslung und schafft keineswegs ein Lehrumfeld, welches sich dem Individuum anpasst.

Lösungsraum:

Idee:

Virtual Reality – Unterricht mit 3D-Brillen

Vorteile:

Durch die Möglichkeit nun im virtuellen Raum den Unterricht zu gestalten bieten sich neue Möglichkeiten der Veranschaulichung. Nun muss der Unterricht nicht mehr im langweiligen nicht für alle Lehrtypen geeigneten Klassenraum stattfinden, sondern im individuell angepassten Lernraum, der den Bedürfnissen des Schülers und Lehrers entspricht. Auch die Unterrichtsgestaltung ist nun einfacher. Anstatt Bilder vom Denkmal im Geschichtsunterricht zu zeigen, können die Schüler nun im 3D-Modell dieses betrachten. Auch im Biunterricht können Abbildungen und Filme durch die virtuelle Veranschaulichung greifbar gemacht werden. Dieses Unterrichtsmodell würde vor allem in der Zeit der Pandemie den Schülern mehr Möglichkeit bieten, von dem PC wegzukommen und gleichzeitig am Unterricht teilzunehmen.

Zukunft:

Umsetzung:

In der Zukunft wäre die Voraussetzung für den virtuellen Unterricht, dass jeder Schüler sowohl eine stabile Internetverbindung als auch eine entsprechende technische Ausstattung vom Staat zur Verfügung gestellt bekommt. Auch zahlreiche Lehrerfortbildungen müssten

für diesen Lehrraum ausgeführt werden. Ebenfalls müsste das Unterrichtsmaterial vollständig digitalisiert werden und greifbar für die Schüler sein.

Was haben wir gelernt?

Vor allem haben wir bei der Mint-Veranstaltung „Digital-Thinking“ gelernt, wie wir mit schwierigen Problemen mit Ruhe und Struktur eine zielgruppenorientierte Lösung finden. Dabei sind eine gute Kommunikation und die Dokumentation der Überlegungen sehr wichtig. Zudem ist die Fähigkeit sich in die Zielgruppe hineinzuversetzen und das Problem aus deren Sicht zu lösen ausschlaggebend. Was uns aber am meisten bei der Veranstaltung aufgefallen ist, ist die Tatsache, dass ohne Kreativität und Spaß kein „Digital-Thinking“ möglich ist.