

**Anmeldeschluss:** 11.11.2020 oder beim Erreichen der Höchstteilnehmendenzahl

Kostenfrei

Virtual Reality (VR) ist zwar in aller Munde, aber was genau verbirgt sich dahinter? Was sind die aktuellen Möglichkeiten und Grenzen? Was bedeutet dieser Ansatz für die Hochschullehre? (Wie) kann man VR optimal für die Lehre nutzen? Wann macht der Einsatz Sinn und wann nicht?

Lernen in virtuellen Realitäten bietet neues Potenzial für das digitale Lernen und Lehren. So werden Dinge möglich, die bisher nicht möglich waren und das Lernerlebnis kann trotz Virtualität durch den Immersionseffekt als besonders intensiv erlebt werden.

Aber noch sind die wirklich flächendeckend nutzbaren Möglichkeiten begrenzt. Viele Dinge rund um das Thema Virtual Reality im Hochschulbereich sind Teil von Projekten oder befinden sich im Experimentierstadium. Von einem flächendeckenden Einsatz sind wir noch entfernt.

Im Webinar werden wir sowohl einen Blick auf die technische als auch die didaktische Seite von VR werfen und einen ersten Überblick zum Thema geben.

#### IM WEBINAR WERDEN FOLGENDE ASPEKTE BEHANDELT:

- Welchen Mehrwert kann VR für die Hochschullehre bieten?
- Welche Szenarien lassen sich damit umsetzen?
- Welcher Aufwand ist mit der Umsetzung und Durchführung verbunden?
- Wie sieht die technische Seite aus? Was ist erforderlich?

#### ZIELGRUPPE

Lehrende und MultiplikatorInnen der Hochschulen in RLP

#### REFERENTINNEN

Dr. Sabine Hemsing und Christopher Marx

## ONLINE-UMGEBUNG

Das Webinar wird in der „Webinarumgebung“ in OpenOLAT durchgeführt und nutzt das virtuelle Klassenzimmer BigBlueButton. Weitere Informationen zu den Webinaren der VCRP E-Cademy finden Sie [hier](#).

Bitte beachten Sie unbedingt die **technischen Hinweise** und sorgen Sie *im Vorfeld* für eine funktionierende Technik. Während des Webinars kann kein individueller technischer Support geleistet werden.

## ANMELDUNG

Um eine sinnvolle Durchführung der Webinare zu garantieren, liegt die Mindestteilnehmerzahl bei 5 und die Höchstteilnehmerzahl bei 25 Personen.