Legitimation des VR-Einsatzes in diesem Unterrichtsvorhaben auf der Grundlage der Basisdimensionen der Unterrichtsqualität

Qualitäts- und UnterstützungsAgentur – Landesinstitut für Schule

QUA-LiS NRW

Basisdimensionen der Unterrichtsqualität

kognitive Aktivierung

- Multiperspektivität & Perspektivwechsel
- komplexe Aufgaben-stellung
- Vorwissen aktivieren
- diskursive Unterrichts-kultur

fachdidaktische Unterrichtsqualität

- strukturelle Klarheit
- inhaltliche Lern-gelegenheiten
- inhaltliche Klarheit

konstruktive Unterstützung

- emotionale Unterstützung
- Reflexion & Feedback
- individuelle Unterstützung

effektive Klassenführung

- Struktur
- Vorbereitung
- Transparenz
- Regeln

CC BY SA

grafische Gestaltung in Anlehnung an https://zsl-bw.de/,Lde/Startseite/lernen-ueberall/tiefenstrukturen

Literatur: Bleck, V. & Lipowsky, F. (2022): Basisdimensionen der Unterrichtsqualität. Pädagogische Führung, 33(5), 168–171.

Kognitive Aktivierung

Wie kann der Einsatz von VR die Lernwirksamkeit unter dem Aspekt „Kognitive Aktivierung" fördern?

Der Einsatz von VR im Geschichtsunterricht ermöglicht eine unmittelbare Begegnung mit historischen Orten in ihrer heutigen Gestalt. Der Verzicht auf rekonstruierende oder inszenierende Darstellungen kann dazu beitragen, eine reflexive Auseinandersetzung mit dem historischen Geschehen zu fördern, ohne vorgeprägte Deutungen zu vermitteln. Auf diese Weise unterstützt VR nicht nur das räumlich-zeitliche Vorstellungsvermögen, sondern kann auch kognitive Dissonanz erzeugen, Vorwissen aktivieren und individuelle Denkprozesse anregen.

Wie kann der Einsatz von VR die Lernwirksamkeit unter der Basisdimension „Kognitive Aktivierung" bei der vorliegenden Unterrichtsidee fördern?

- **Multiperspektivität & Perspektivwechsel:** Durch den gleichzeitigen Einsatz verschiedener Medienformate (VR, Hördatei, Transkript) erleben die Lernenden die Inhalte aus unterschiedlichen Wahrnehmungsperspektiven. Während die VR-Nutzenden das KZ immersiv erfahren und sich in die räumlichen Gegebenheiten einfühlen, nehmen andere die Inhalte über rein auditive oder textbasierte Darstellungen auf. Dieser mediale Perspektivwechsel regt dazu an, Wahrnehmungsunterschiede zu reflektieren und kritisch zu hinterfragen, welche Medienform welche Aspekte besonders betont oder vernachlässigt. So entsteht eine tiefergehende Auseinandersetzung mit der Frage, wie Erinnerungskultur gestaltet werden kann und welche Herausforderungen mit der digitalen Vermittlung historischer Inhalte verbunden sind.
- **komplexe Aufgabenstellung**: Das Heraussuchen und Begründen eines zentralen Zitats fordert eine tiefergehende Auseinandersetzung mit dem Gesehenen. Der Einsatz von VR verstärkt diesen Prozess, da die immersive Erfahrung die Wahrnehmung der Szenen intensiviert und eine emotional sowie kognitiv tiefere Verbindung schafft.
- **Vorwissen aktivieren**: Der Einstieg mit der Frage *„Drei Menschen bekommen einen Namen"* provoziert kognitive Dissonanz und regt zum Nachdenken an. Die Schülerinnen und Schüler müssen Hypothesen darüber aufstellen, was hinter dieser Aussage steckt, wodurch sie intellektuell herausgefordert werden. Der anschließende VR-Einsatz intensiviert diesen Prozess, indem die Lernenden in eine authentische, virtuelle historische Umgebung eintauchen, die ihre vorläufigen Annahmen sichtbar und prüfbar macht. So können sie ihre Hypothesen anhand der immersiven Darstellung konkret überprüfen, verfeinern und erweitern.
- **diskursive Unterrichtskultur**: Der Austausch in Gruppen, Plenumsdiskussionen und Reflexionsphasen regen zur argumentativen Auseinandersetzung mit den Inhalten an. Durch den Einsatz von VR wird diese Diskussion noch intensiver, da die Lernenden ihre individuellen Erlebnisse aus der immersiven Umgebung einbringen und mit den Erfahrungen ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler vergleichen können.

Fachdidaktische Unterrichtsqualität

Wie kann der Einsatz von VR die Lernwirksamkeit unter der Basisdimension „Fachdidaktische Unterrichtsqualität" fördern?

VR kann historisches Lernen unterstützen, indem es räumliche und atmosphärische Eindrücke authentischer Orte vermittelt. Gerade bei komplexen oder emotional belastenden Themen ermöglicht die virtuelle Umgebung eine unmittelbare Wahrnehmung von historischen Spuren, ohne dass diese medial überformt oder inszeniert werden. Dadurch entstehen individuelle Zugänge, die kognitive Irritation, Fragen und vertiefte Auseinandersetzung anregen – nicht durch Erklärung, sondern durch beobachtendes Erleben.

Wie kann der Einsatz von VR die Lernwirksamkeit unter dem Aspekt „Fachdidaktische Unterrichtsqualität" bei der vorliegenden Unterrichtsidee fördern?

- **strukturelle Klarheit**: Die VR-Erfahrung wird in der Unterrichtssequenz durch einen klar strukturierten Ablauf eingerahmt. Die Schülerinnen und Schüler durchlaufen alle drei medialen Zugänge (VR, Audio, Text) in vorgegebener Reihenfolge und mit verbindlichen Arbeitsaufträgen. Diese äußere Struktur schafft Orientierung und Kohärenz im Lernprozess. Die mediale Vielfalt ermöglicht unterschiedliche Zugänge zur Thematik und fördert die individuelle Verarbeitung der historischen Inhalte.
- **inhaltliche Lerngelegenheiten**: Die Kombination aus immersiver VR-Erfahrung, begleitenden Interviewtexten und der Audiospur eröffnet den Schülerinnen und Schülern vielfältige Zugänge zur Auseinandersetzung mit individuellen Schicksalen von Holocaust-Überlebenden. Die inhaltliche Vertiefung erfolgt über die Auswahl und Reflexion zentraler Aussagen sowie den Austausch über persönliche Eindrücke und Deutungen. Der Unterricht schließt mit einer strukturierten Reflexionsphase, in der individuelle Erkenntnisse gesichert und in gesellschaftliche Zusammenhänge eingeordnet werden.
- **inhaltliche Klarheit**: Die VR-Umgebung veranschaulicht komplexe historische Inhalte durch immersive Erlebnisse, sodass Lernende ein besseres Verständnis für räumliche und emotionale Dimensionen erhalten. Durch den direkten Vergleich verschiedener Medienformate (VR, Hördatei, Transkript) wird die Vermittlung der Kernideen variantenreich gestaltet. Die abschließende Diskussion und Reflexion helfen, Konzepte zu festigen und Missverständnisse zu klären, indem die Lehrkraft zentral wichtige Inhalte nochmals strukturiert zusammenführt.

Konstruktive Unterstützung

Wie kann der Einsatz von VR die Lernwirksamkeit unter der Basisdimension „Konstruktive Unterstützung" fördern?

VR kann Lernenden helfen, sich besser in komplexe Themen einzufühlen, indem sie realitätsnahe Eindrücke vermittelt. Die immersive Erfahrung erleichtert das Verständnis, da abstrakte Inhalte greifbarer werden. Zudem kann VR emotionale Zugänge schaffen, die das Interesse und die Auseinandersetzung mit dem Lerninhalt fördern.

Wie kann der Einsatz von VR die Lernwirksamkeit unter dem Aspekt „Konstruktive Unterstützung" bei der vorliegenden Unterrichtsidee fördern?

- **emotionale Unterstützung**: Der bewusste Umgang mit der Emotionalität des Themas zeigt sich besonders im Einsatz der immersiven VR-Umgebung, die historische Orte und Schicksale besonders eindringlich erfahrbar macht. Die virtuelle Realität kann intensive Emotionen auslösen, da Lernende nicht nur passiv konsumieren, sondern sich räumlich und perspektivisch an einem historisch bedeutsamen Ort befinden und diesen unmittelbar erfahren. Daher bietet die Lehrkraft alternative Medienoptionen für Lernende, die sich durch die starke Immersion überfordert fühlen, sodass eine sichere und differenzierte Lernumgebung entsteht, in der individuelle emotionale Grenzen respektiert werden.
- **Reflexion und Feedback**: Die immersive Natur von VR verstärkt emotionale Reaktionen, sodass eine strukturierte Reflexion hilft, diese Eindrücke zu verarbeiten und einzuordnen. Der Austausch mit anderen ermöglicht es den Schülerinnen und Schülern, ihre Wahrnehmungen zu vergleichen, individuelle Reaktionen zu verstehen und alternative Perspektiven kennenzulernen. Dadurch können sie ihre eigenen Emotionen verarbeiten und erhalten ggf. individuelles Feedback.
- **individuelle Unterstützung**: Die Arbeit in Kleingruppen und im Plenum ermöglicht eine vielschichtige Auseinandersetzung, da die Schülerinnen und Schüler ihre individuellen Eindrücke und Deutungen miteinander ins Gespräch bringen. Die unterschiedlichen medialen Zugänge – VR, Audio und Text – tragen zur Differenzierung bei, indem sie verschiedene Formen der Wahrnehmung und emotionalen Beteiligung anregen. Die immersive VR-Erfahrung wirkt besonders eindringlich, während Audio und Text eine konzentrierte und distanziertere Annäherung an die Inhalte erlauben. Diese mediale Vielfalt fördert eine adaptive Lernumgebung, die unterschiedlichen emotionalen Voraussetzungen und Lernzugängen gerecht wird. Die Lehrkraft unterstützt diesen Prozess durch gezielte Impulse und Moderation im Plenum, um individuelle Eindrücke zu bündeln und gemeinsame Reflexionsprozesse anzuregen.

Effektive Klassenführung

Wie kann der Einsatz von VR die Lernwirksamkeit unter der Basisdimension „Effektive Klassenführung" fördern?

Der Einsatz von VR kann dazu beitragen, Ablenkungen zu verringern, da die Schülerinnen und Schüler visuell und akustisch vollständig in die virtuelle Umgebung eintauchen. Diese immersive Situation lenkt die Aufmerksamkeit gezielt auf das Geschehen und schafft eine fokussierte Lernsituation. Eine klare organisatorische Struktur, transparente Regeln und vorbereitende Maßnahmen unterstützen zusätzlich einen ruhigen, störungsarmen Ablauf und ermöglichen eine effektive Nutzung der Unterrichtszeit.

Wie kann der Einsatz von VR die Lernwirksamkeit unter dem Aspekt „Effektive Klassenführung" bei der vorliegenden Unterrichtsidee fördern?

- **Struktur:** Der Einsatz der drei Medienformate (VR, Audio, Text) erfolgt klar strukturiert in festgelegten Arbeitsphasen. Alle Schülerinnen und Schüler bearbeiten den vollständigen Inhalt, jedoch in unterschiedlicher medialer Form. Durch die Rotation zwischen den drei Medienräumen (VR, Audio, Transkript) ist der Ablauf für alle Beteiligten transparent und nachvollziehbar. Die klare Aufgabenstellung und die zeitlich definierte Bearbeitungsdauer sorgen für einen planbaren, ruhigen Verlauf. Diese Struktur erhöht die Verlässlichkeit des Unterrichtsgeschehens, schafft Orientierung und minimiert Unruhe oder Leerlauf.
- **Vorbereitung:** Die Lehrkraft schafft eine verlässliche und planbare Unterrichtssituation, indem sie die VR-Erfahrung sorgfältig vorbereitet – sowohl technisch als auch inhaltlich und emotional. Technische Abläufe, thematische Schwerpunkte und potenzielle emotionale Herausforderungen werden im Vorfeld transparent gemacht. Die Schülerinnen und Schüler werden dabei gezielt auf das intensive VR-Erlebnis eingestimmt – organisatorisch wie auch emotional. So können Unsicherheiten abgebaut, Ängste genommen und mögliche Störungen bereits im Vorfeld wirksam minimiert werden.
- **Transparenz:** Der Einsatz von VR sowie der begleitenden Audio- und Textformate ist klar strukturiert und für die Schülerinnen und Schüler jederzeit nachvollziehbar. Sie wissen, welches Medium sie wann nutzen, was von ihnen erwartet wird und welches Ziel mit der jeweiligen Phase verbunden ist. Durch transparente Aufgabenstellungen, klare Zeitvorgaben und eine einheitliche Arbeitsstruktur über alle drei Zugänge hinweg entsteht Orientierung und Sicherheit. Diese Klarheit fördert die Lernbereitschaft, stärkt die Eigenverantwortung und unterstützt ein störungsfreies Arbeiten im gesamten Verlauf der Sequenz.
- **Regeln:** Beim Einsatz der VR-Technik gelten klare, im Vorfeld kommunizierte Verhaltensregeln, die sowohl den technischen als auch den inhaltlichen Umgang betreffen. Die Schülerinnen und Schüler werden darauf vorbereitet, VR als Lernmittel und nicht als Spielzeug zu verstehen. Eine deutliche Trennung zwischen Realität und Fiktion – insbesondere im Vergleich zu Computerspielen – wird thematisiert, um eine reflektierte Haltung gegenüber dem Medium zu fördern.
  Darüber hinaus werden die Lernenden auf einen respektvollen und würdevollen Umgang mit den Berichten der Zeitzeuginnen vorbereitet. Ziel ist ein sensibler Zugang zu realen Biografien, frei von emotionaler Überwältigung oder voyeuristischer Neugier. Die Regeln zur Nutzung der VR-Brille, zum Verhalten in den Medienräumen (VR, Audio, Text) und zur Kommunikation während der Arbeitsphasen sorgen für Konzentration, Verlässlichkeit und eine störungsarme, achtsame Lernatmosphäre, die dem Thema gerecht wird.