



Berliner Symposium 2023



Forschungsschwerpunkt
Arbeit – Bildung – Digitalisierung

Fokus Fachkräfte | **Kompetenzen entwickeln**

Reanimation reloading. Please wait!

Erfahrungsbasiertes und immersives Lernen

Akzeptanz von MR-Technologie

Interaktionsorientierte Entwicklung digitaler Kompetenzen

Bildungspersonal im Gesundheitswesen

Einsatz und Gestaltung von Mixed Reality (MR)



ABD-Forschungsprojekt

XR4Healthcare – Mixed Reality im Gesundheitswesen – Forschung zum interaktionsorientierten Kompetenzerwerb

Zielsetzung des Projekts

XR4Healthcare hat sich zum Ziel gesetzt, die interaktionsorientierte Kompetenzentwicklung von Bildungspersonal im Umgang mit Mixed Reality (MR) zu erforschen, indem deren digitale Kompetenzen durch zwei Settings gefördert und erweitert werden:

1. durch die Nutzung, Testung und Bewertung von bestehenden MR-Anwendungen und
2. durch die Gestaltung eines eigenen MR-Szenarios anhand eines MR-Autorentools für den eigenen beruflichen Handlungsbereich und für die eigene Lehrveranstaltung.

Forschungsfragen

1. Inwieweit führt die Mensch-Technik-Interaktion in Form einer immersiven Nutzungserfahrung und eigenständigen Gestaltung eines MR-Szenarios durch Bildungspersonal im Gesundheitsbereich zu einer Erweiterung der digitalen Kompetenz?
2. Inwiefern trägt diese immersive Interaktion zu einer positiven Nutzungsintention des Bildungspersonals bei?

bisherige Kooperationspartner

- Hochschule Emden/Leer
Prof. Dr. Thies Pfeiffer
- Elbe Kliniken Stade-Buxtehude
- Bildungsakademie Hochsauerland
- Canisius Campus Dortmund



Projektbeteiligte



Prof. Dr. Claudia de Witt
Lehrgebiet Bildungstheorie und Medienpädagogik



Jessica Felgentreu
Lehrgebiet Bildungstheorie und Medienpädagogik



FernUniversität in Hagen