Studie

Virtuelle Realitäten haben Potenzial

[13.02.2017] Lehrer sehen großes Potenzial für die Nutzung von Virtual Reality (VR) im Unterricht. Das hat eine Umfrage von Samsung Electronics ergeben. Demnach ist fast jeder zweite Lehrer daran interessiert, VR im Unterricht einzusetzen.

Um herauszufinden, wie Lehrer neuen Technologien im Unterricht gegenüber eingestellt sind und was sie von Virtual Reality im Klassenraum halten, hat Kantar Emnid im Auftrag von Samsung Electronics eine repräsentative Umfrage unter rund 600 deutschen Lehrern unterschiedlicher Schulen durchgeführt. Nach Angaben von Samsung zeigt die Studie, dass Lehrer Lust auf digitale Technologien haben: 92 Prozent der Befragten befürworten demnach den Einsatz digitaler Technologien in ihrem Unterricht. Bei den Lehrern unter 30 Jahren liege der Zuspruch sogar bei 99 Prozent. Sofern vorhanden werden die Technologien – meist PCs, Beamer und Laptops – auch im Klassenzimmer genutzt. Groß ist der Umfrage zufolge auch das Interesse an der Nutzung von Virtual Reality (VR) im Unterricht. Obwohl erst 18 Prozent der Befragten selbst einmal VR privat oder beruflich genutzt haben und die Technologie nur an vier Prozent der Schulen verfügbar ist, ist fast jeder zweite Lehrer daran interessiert, diese im Rahmen des Unterrichts auszuprobieren. So denken 77 Prozent der Befragten, dass VR eine gute Möglichkeit für Schüler darstellt, Orte zu erkunden, an die sie sonst nicht kommen würden. Zudem glaubt ein Großteil der Lehrer, dass der Einsatz von VR im Unterricht die Motivation der Schüler steigern und ihren Lernerfolg verbessern kann. Der größte potenziellen Nutzen von VR wird den Fächern Geografie/Erdkunde, Geschichte und Naturwissenschaften zugeschrieben.

„Die Ergebnisse der Studie zeigen deutlich, dass die Lehrerinnen und Lehrer neuen Technologien gegenüber sehr aufgeschlossen sind und das Potenzial innovativer Technologien – wie etwa VR – sehen und erkennen. Diese Bereitschaft müssen wir aufgreifen“, sagt Steffen Ganders, Director Corporate Affairs bei Samsung Electronics, der das Bildungsengagement des Unternehmens verantwortet. „Ziel der Bildungsverantwortlichen muss es jetzt sein, in Zusammenarbeit mit den Lehrkräften Konzepte zu entwickeln, um den entstehenden Mehrwert neuer Technologien sinnvoll in den Unterricht und die Lehrkonzepte zu integrieren.“

Wie das aussehen kann, hat Samsung in Kooperation mit dem Schulverlag Cornelsen gezeigt: Bei dem gemeinsamen Projekt wurden virtuelle Lerninhalte für den Biologieunterricht entwickelt, die den Schülern dank VR-Technologie komplexe biologische Prozesse anschaulich erlebbar machen (wir berichteten). Das Projekt wurde im vergangenen Herbst mit mehr als 150 Schülern in Berlin, Niedersachsen und Baden-Württemberg erprobt.

(bs)

Stichwörter: Schul-IT, Virtual Reality, Cornelsen Verlag, Samsung Electronics