

Presseinformation

02/2024 01.02.2024



"XR in der beruflichen Bildung" setzt neue Impulse

Innovationsfestival für berufliche Bildung in Weiherhammer

Die Lars und Christian Engel (LUCE) Stiftung – vertreten durch das InnoVET-Projekt „Allianz für berufliche Bildung in Ostbayern (ABBO)“ – richtete in Zusammenarbeit mit der Stiftung Bildungspakt Bayern und dem XR Hub Bavaria das wegweisende Event "XR in der beruflichen Bildung" aus. Der Begriff „XR“ steht für Extended Reality bzw. erweiterte Realität. Zahlreiche Vertreter*innen von Berufsschulen, Berater*innen für digitale Bildung sowie Verantwortliche für Berufsschulen aus verschiedenen Regierungsbezirken Bayerns waren zu Gast in Weiherhammer und erlebten im Future Lab eine inspirierende Reise in die Welt der virtuellen Realität und ihre Anwendungsoptionen im Rahmen der beruflichen Bildung.

Prof. Dr. Erich Bauer (Vorstandsvorsitzender der LUCE Stiftung), Juliane Stubenrauch-Böhme (Geschäftsführerin der Stiftung Bildungspakt Bayern) und Silke Schmidt (Head of XR HUB Munich) begrüßten die Teilnehmenden und betonten die Bedeutung von XR als wegweisende Technologie in der modernen beruflichen Bildung. Mit einem Begleitimpuls des Gastgebers begann das Eintauchen in die virtuellen Welten. Dr. Markus Ringer (LUCE Stiftung) gab hierzu interessante Einblicke in die Ziele und Schwerpunkte des vom Bundesministerium für Bildung und Forschung im Rahmen des Programms InnoVET geförderten Projekts ABBO und dessen Konzepte zu digitalen, virtuellen Lehr- und Lernmöglichkeiten.

Die Agenda der Veranstaltung umfasste spannende Impulsvorträge, Keynotes und praxisorientierte Workshops rund um das Thema XR in der beruflichen Bildung. In den Keynotes sprach VR-Experte Torsten Fell über die Trends im Jahr 2024, insbesondere im Bereich Spatial Computing und Virtual Worlds im beruflichen Kontext. Prof. Dr. Karl-Heinz Gerholz (Universität Bamberg) beleuchtete die didaktische Perspektive des XR-Einsatzes in der Schulentwicklung. Praxisbeispiele zur Verkaufsraumgestaltung in Virtual Reality wurden von Tobias Ladewig (Würth Industrie Service



GEFÖRDERT VOM



GmbH & Co. KG), David Kablitz (Universität Konstanz) und Jannik Ehret (Erich-Bracher-Schule Kornwestheim) vorgestellt. Prof. Peter Niermann und Dr. Fabrizio Palmas (beide Straightlabs GmbH & Co. KG) schlossen die Impulsvorträge ab mit innovativen Einblicken in die Entwicklung eines interkulturellen Trainings mit META.

In den anschließenden Workshops erhielten die Teilnehmer*innen konkrete Einblicke, Tipps und Anregungen für den erfolgreichen Einsatz von VR in unterschiedlichen schulischen Kontexten. Von Virtual Reality im Unterricht über Schulentwicklung mit VR bis hin zu Pflege mit virtuellen Patienten – die Teilnehmenden konnten konkrete Anwendungen immersiv selbst erleben und ihre Erfahrungen unmittelbar teilen. In den Workshops wurden zudem auch wegweisende Best-Practice-Beispiele präsentiert, wie z. B. der LUMIS Campus – das digitale Lernökosystem, durch den Gastgeber die LUCE Stiftung.

Die Veranstaltung endete mit einem Ausblick auf die Perspektiven von XR in der beruflichen Bildung. Matthias Zimpel, Schulleiter der Staatlichen Berufsschule III in Fürth, präsentierte hierzu den neuen Ausbildungsberuf Gestalter*in für immersive Medien. "XR in der beruflichen Bildung" 2024 in Weiherhammer bot eine einzigartige Plattform für Wissensaustausch, Vernetzung und Praxiserfahrung in der beruflichen Bildung in Bayern und darüber hinaus.



Fotos: Sebastian Gmeiner

Pressesprecher:

Sebastian Gmeiner, sgmeiner@luce-stiftung.de, +49 (0)9605 919-9331

Vertreterin:

Daniela Summer, danielasummer@luce-stiftung.de, +49 (0)9605 919-9299

Webseite: www.luce-stiftung.de, www.abbo.de