

Kollaborative 3D-Umgebungen Beiträge zur inklusiven Medienbildung



Ausgangslage:

Der Einsatz von 3D-Umgebungen eröffnet neue Möglichkeiten Lernende mit unterschiedlichen Besonderheiten in die Hochschule einzubinden. Die gezeigte Ansätze basieren auf einer Literaturrecherche und eigenen Erfahrungen mit kollaborativen 3D-Umgebungen in der Arbeitsgruppe.



A.1 Zugang für Alle

- 1 Medienbildung, welche Differenzen in den Zugängen und Nutzungsweisen berücksichtigt
- 2 Barrierefreie Umsetzung der Funktionalitäten: Schriftgrösse / Signale / Untertitelung / Audiodeskription / regulierbare Lautstärke / Vergrößerung der Buttons / Farbgestaltung / Sprachen
- 3 Laptops können geliehen werden - gegen soziale Ausgrenzung
- 4 Schnittstelle zu bestehenden Hilfsmitteln, Anschluss an assistive Technologien



A. Inklusion sicherstellen für 3D-Umgebungen

A.2 Gestaltung / Abbildung aller Menschen

- 1 Diversität der Avatare: Alter / Geschlecht / Körperformen / Kultur / Religion / körperliche Einschränkungen ... muss ausdrückbar sein
Alternativ: abstrakte Avatare
- 2 Abbildung von Hilfsmitteln (Brille / Rollator / Rollstuhl etc.)
- 3 Keine Avatar-Vorauswahl durch das System (z.B. Geschlecht durch Namen)
- 4 Umgebung und Architektur verschiedener Kulturen integrieren



B.1 Aufklärung / Bewusstseinsbildung

- 1 Für Minderheiten sensibilisieren - Lernende in Rollen schlüpfen lassen und Reaktionen und Umstände selbst erleben sowie reflektieren
- 2 Workshops zu sozialem Ausschluss und Rassismus
- 3 Die Welt aus den Augen von ... simulieren, Verständnis schaffen, Herausforderungen erleben



B. Inklusion fördern durch 3D-Umgebungen

B.2 Übungen / Training

- 1 Verschiedene Angebote schaffen - Umgebung als Selbstlernumgebung bietet Lernenden jederzeit Zugang und ermöglicht Lernen in eigenem Tempo
- 2 Sicherer Raum/ vereinfachter Austausch / anonyme Teilnahme
- 3 Sozial Training / Verhaltensübungen für Autist*innen
- 4 Erkunden von Umgebungen in geschütztem Rahmen, z.B. autistische Menschen / Rollstuhlfahrer*innen



Now- & Future Ansätze

1. Bedarfe und Barrieren mit Nutzer*innengruppen identifizieren
2. Zugangsmöglichkeiten verbessern
3. Forschungsdesiderate bestimmen
4. Erfolgreiche VR-Ansätze auf konventionelle 3D-Umgebungen anwenden und prüfen
5. Lernen^{hoch3} (Medienbildung / -didaktik)

Schlussfolgerung:

Basierend auf ihrer Gestaltbarkeit und des einfachen Zugangs haben 3D-Umgebungen ein grosses Potential für inklusive Ansätze in der (Medien-) Bildung. Die Entwicklung spezieller 3D-Ansätze und -Forschungsprojekte muss vorangetrieben werden, um E-Inklusion in der Bildung eine Chance zu geben.

Scan me

