**Projekt: VEDUS Virtual Education Spaces­**

Diplomarbeit im SJ 15/16 an der HAK Weiz (Digital Business)

**Teilnehmer:** Benedikt Beichtbuchner

Dominik Höfler

Jonas Pregartner

Georg Schuh

**Betreuer:** DI Dr. Udo Payer, Mag. Walter Plankenbichler

**Inhalt:** VEDUS beschäftigt sich mit der Zukunft des Unterrichtens.

Hauptziel war die Gestaltung eines virtuellen dreidimensionalen Lernraums. Durch den Einsatz einer Datenbrille gehört bloßes Demonstrieren bzw. Betrachten des Unterrichtsstoffes der Vergangenheit an. Schüler/innen können verschiedenste Lerninhalte, von biologischen Modellen bis zu mathematischen und physikalischen Vorgängen, innerhalb des dreidimensionalen Raums erleben und mit ihnen interagieren.

Lernen in diesem virtuellen Raum ist ortsunabhängig und kann überall, auch über große Distanzen, erfolgen. So können nicht nur in der Klasse Anwesende am Unterrichtserlebnis teilnehmen, sondern auch jene, die zB. aus Krankheitsgründen fehlen. Menschen mit besonderen Bedürfnissen, die den normalen Unterricht nicht besuchen können, werden dadurch ebenfalls in die Lage versetzt, unterrichtet zu werden.

Im System VEDUS können einzelne Unterrichtsstunden auch gespeichert und später von den Schüler/innen zum besseren Verständnis wiederholt durchlebt werden. Dementsprechend ist auch eine Tonaufzeichnung und Speicherung der Vortragenden/Teilnehmer/innen möglich.

**Wie es dazu kam:** Ein Teammitglied beschäftigte sich schon im Vorfeld mit Virtual Reality und verfügte daher über eine Oculus Rift DK I Datenbrille und über die entsprechende VR-Hardware. Das Videospiel Heavy Rain, in dem der Charakter Norman Jayden an einem virtuellen Schreibtisch arbeitet, inspirierte für das Konzept eines virtuellen Klassenraums.

**Zukunft:** Das System VEDUS wird derzeit von den Beteiligten im Weizer Innovationszentrum weiterentwickelt.

HR Dir. Mag. Barbara Hauswiesner