

HERZLICH WILLKOMMEN!

Einladung

Projektabschluss des 3D Makerspace und VR Hybrid

Ergebnisse, Ausblick und eine **Reise** durch unsere **Technologien**

Gerne möchten wir Sie herzlich zum Projektabschluss des 3D Makerspace und VR Hybrid einladen und bitten, sich den Termin vorzumerken.

Im Rahmen der Veranstaltung stellen wir zentrale Projektergebnisse vor und geben einen Ausblick auf zukünftige Entwicklungen. Darüber hinaus laden wir Sie ein, unsere **Technologien** aktiv auszuprobieren und auf eine **Reise** durch die verschiedenen technischen Möglichkeiten zu gehen – von virtuellen Welten über digitale Fertigung bis hin zu kreativen Produktionsprozessen.

Für Ihr **leibliches Wohl** ist gesorgt, und zudem erwartet Sie eine spannende **Verlosung** im Rahmen der Veranstaltung.

Bitte melden Sie sich im Vorfeld zur Veranstaltung an.

🕒	12:00 - 16:00 Uhr
📅	19. März 2026
📍	S06 S01 C07

Stiftung Innovation in der Hochschullehre

UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN

Offen im Denken

<https://lehre.moodle.uni-due.de/course/section.php?id=154121>

Zeitplan



Einladung

Projektabschluss des 3D Makerspace und VR Hybrid

Ergebnisse, Ausblick und eine **Reise** durch
unsere **Technologien**

- 12:00 Uhr** Ankommen
- 12:15 Uhr** Begrüßung und Vorstellung der jeweiligen
Projektergebnisse durch
Dr. Miriam Mulders und Micha Gittinger
- 13:00 Uhr** Reise um die Welt – Lerne in verschiedenen
Workshops die Angebote der Projekte kennen
- 15:00 Uhr** Quo vadis 3D-Making in der Lehrkräftebildung
ein Vortrag von Jun. Prof. Dr. Wiesche
- 15:20 Uhr** Gemeinsamer Abschluss – Vorstellung einzelner
Reiseerfahrungen und Verlosung für alle Mitgereisten



Stiftung
Innovation in der
Hochschullehre



UNIVERSITÄT
DUISBURG
ESSEN
Offen im Denken



<https://lehre.moodle.uni-due.de/course/section.php?id=154121>

🕒 12:00 - 16:00 Uhr
📅 19. März 2026
📍 S06 S01 C07

Verlosung

Verlosung

Sammeln Sie alle **6 Stationen** – und nehmen Sie an der **Verlosung** teil!

Wer auf seiner **Reise** durch unsere Technologien **alle sechs Stationen erfolgreich** besucht, kann am Ende der Veranstaltung an unserer **Verlosung** teilnehmen.



So funktioniert's:



Besuchen Sie alle **6 Workshop-Stationen**



Lassen Sie sich Ihre **Teilnahme bestätigen** (durch Stempel oder Sticker)



Geben Sie ihre **Karte am Ende der Reise ab**.



Zu gewinnen:



1 Ticket für „VR-Aufwind“ in Essen



Makerspace-Jutebeutel



Bauset für Taschenlampe



Soziale Kompetenzen virtuell trainieren

Virtual Reality (und Künstliche Intelligenz) in der Hochschullehre



Dominik Evangelou



Lilly Kaninski



Kristian Träg



Dr. Miriam Mulders



Melina Marnitz



Bünyamin Sekerci

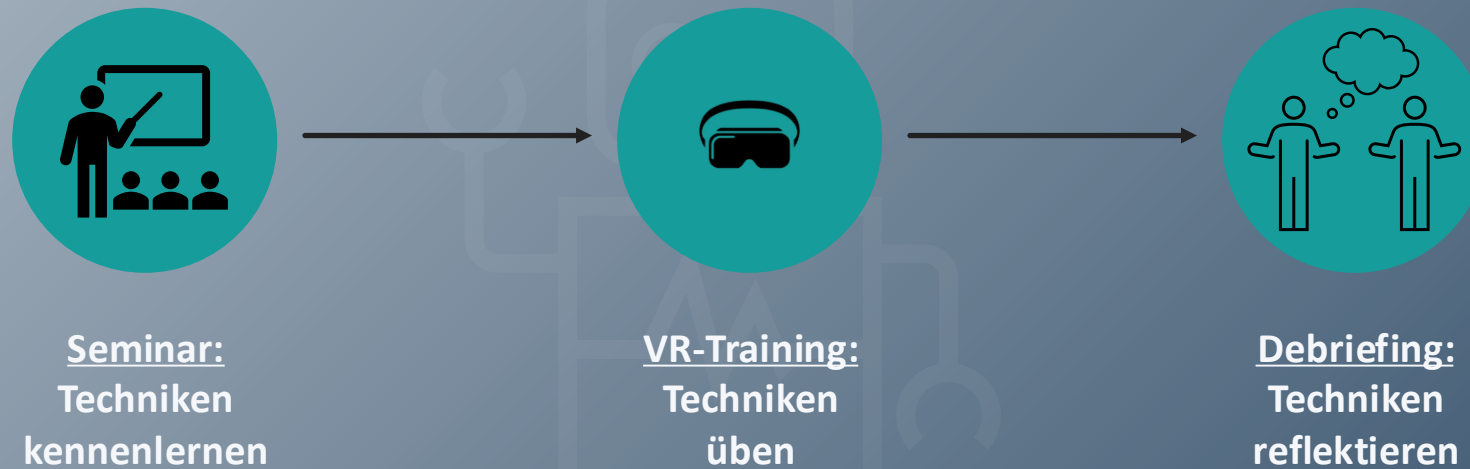
Kontakt:
miriam.mulders@uni-due.de

Was war die Projektidee?

Ausgangslage



Bachelor Erziehungswissenschaften Modul „Beratung in Bildungskontexten“



Was ist im Projekt passiert?

Projektarbeit

- Einbettung eines VR-Trainings im Wintersemester 2024/2025 in Modul „Beratung in Bildungskontexten“



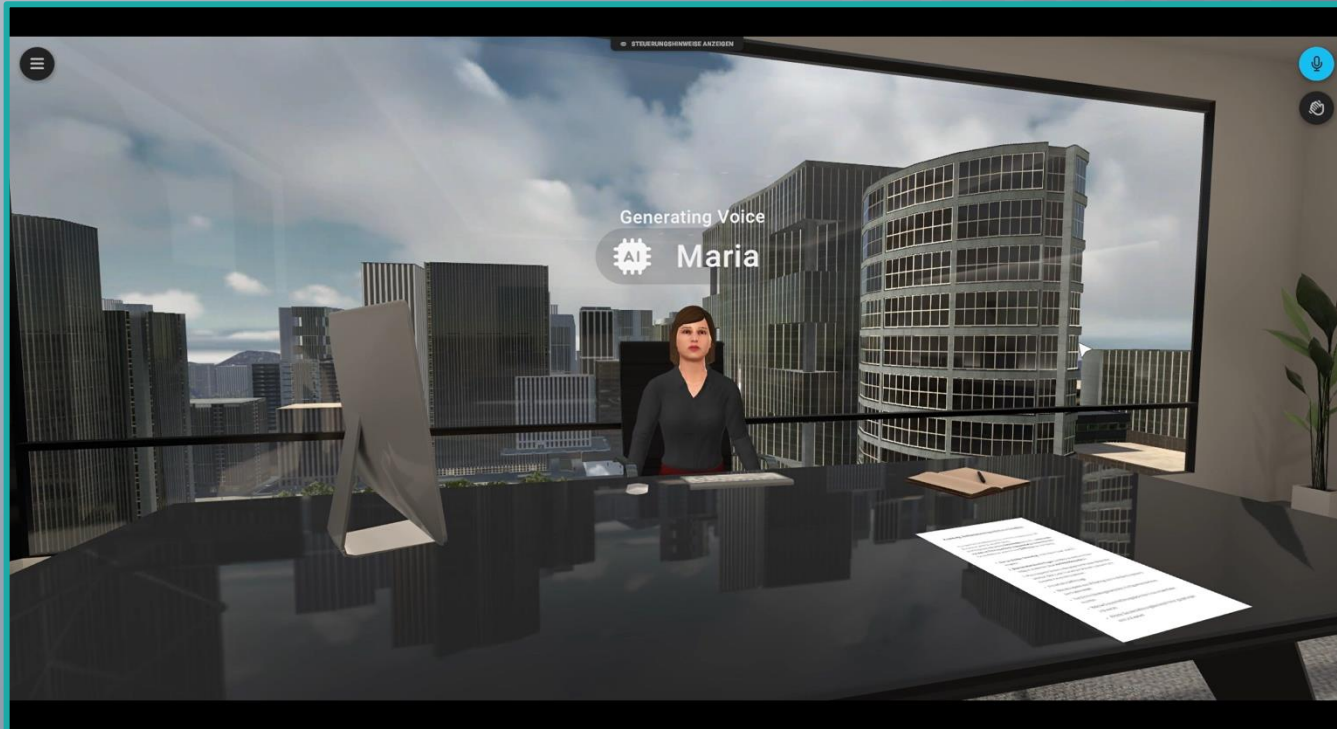
Projektarbeit

- Einbettung eines VR-Trainings im Wintersemester 2024/2025 in Modul „Beratung in Bildungskontexten“



Projektarbeit

- Einbettung eines VR-Trainings im Wintersemester 2024/2025 in Modul „Beratung in Bildungskontexten“
- Doktorarbeit von Dominik Evangelou zu Debriefings



Projektarbeit

- Einbettung eines VR-Trainings im Wintersemester 2024/2025 in Modul „Beratung in Bildungskontexten“
- Doktorarbeit von Dominik Evangelou zu Debriefings
- (geplante) Kooperationen mit weiteren Disziplinen, z.B. Soziale Arbeit
- Präsentationen bei Netzwerkkonferenzen, Tag der Lehre, AEPF usw.
- wissenschaftliche Begleitforschung
- ...

Publikationen in Journals

- Mulders, M. (eingereicht). Immersive Erfahrungen im Lernprozess: Zur didaktischen Einbettung von VR am Beispiel eines VR-basierten Kommunikationstrainings. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*.
- Traeg, K., Mulders, M., & Evangelou, D. (eingereicht). All Talk And No Action? Implementing Counselor Training In Virtual Reality. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*.
- Evangelou, D., Mulders, M. & Traeg, K. (2026). Bot or Not? Differences in Cognitive Load Between Human- and Chatbot-Led Post-Simulation Debriefings. *Education Sciences*. 16(2), 255. <https://doi.org/10.3390/educsci16020255>
- Evangelou, D., Mulders, M., & Traeg, K. (2026). Debriefing In Virtual Reality Simulations For The Development Of Counseling Competencies: Human-Led Or AI-Guided? *Technology, Knowledge and Learning*. <https://doi.org/10.1007/s10758-025-09941-8>
- Evangelou, D., Mulders, M. & Sekerci, B. (2025). An Overview Of Commercial Virtual Reality Providers In Education: Mapping The Current Market Landscape. *Applied Science*, 15(7), 3906. <https://doi.org/10.3390/app15073906>

Veröffentlichungen in Konferenzbänden (1)

- Traeg, K., Mulders, M., Evangelou, D. (eingereicht). Virtual Reality in the Hot Seat? An Empirical Study on Usability, Presence, and Cognitive Load in Counseling Training. In *2026 10th International Conference of the Immersive Learning Research Network (iLRN)*.
- Traeg, K., Mulders, M., Evangelou, D. (angenommen). Too Positive to Be True? Sentiment Analysis of AI-Guided vs. Human-Led Debriefings in Virtual Reality Counseling Training. In *IEEE AIxVR 2026*.
- Evangelou, D., Mulders, M. & Traeg, K. (2025). Walking In Virtual Shoes: Can Creating Avatars In Social Virtual Reality Enhance Counseling Competence, Presence, Perspective Taking, Embodiment And Engagement? In D. G. Sampson, D. Ifenthaler & P. Isaias (Hrsg.), *CELDA – 22nd International Conference on Cognition and Exploratory Learning in the Digital Age* (S. 143-151). <https://drive.google.com/file/d/1b0N18Y8Va85yG9actTWUz0mB3Ap4vVKj/view>

Veröffentlichungen in Konferenzbänden (2)

- Evangelou, D., Klar, M. Traeg, K., Mulders, M., Rahner, L. & Marnitz, M. (2025). GenAI-Chatbots as Debriefers: Investigating the Role Conformity and Learner Interaction in Counseling Training. In V. Köppen & S. Strickroth (Hrsg.), *DELFI 2025. Die 23. Fachtagung Bildungstechnologien der Gesellschaft für Informatik e.V.* (S. 41-55). Bonn: Gesellschaft für Informatik e.V. https://doi.org/10.18420/delfi2025_05
- Evangelou, D., Donat, S., Steinhaus, T. & Mulders, M. (2024). Mediendidaktische Einordnung Von Virtual Reality - Potenziale Von Virtual Reality Bei Der Entwicklung Von Lehr- Und Lernangeboten. In Schulz, S. & Kiesler, N. (Hrsg.), *DELFI 2024. Die 22. Fachtagung Bildungstechnologien der Gesellschaft für Informatik e.V.* (S. 21-26). Bonn: Gesellschaft für Informatik e.V. <https://doi.org/10.18420/delfi2024-ws-03>



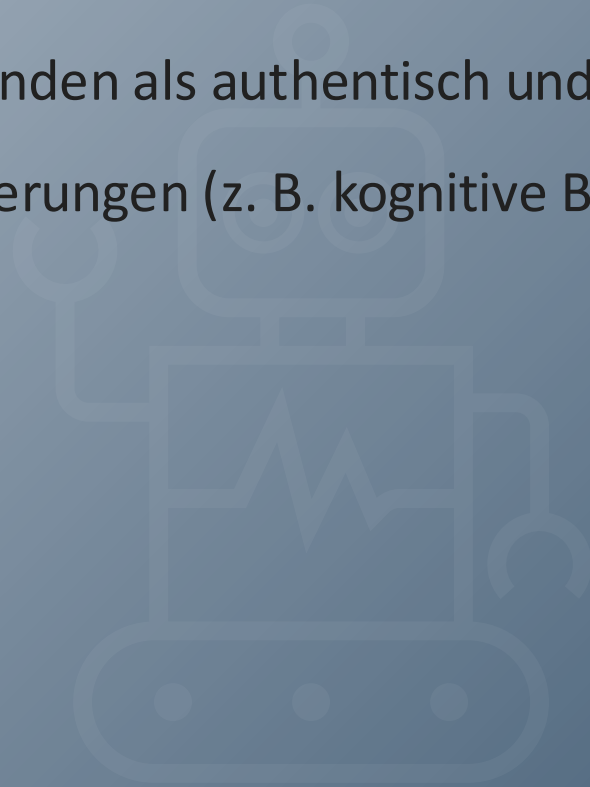
Was haben wir im Projekt für Erkenntnisse gewonnen?

Didaktische Erkenntnisse

- VR geeignet für situierte, interaktive Kompetenzentwicklung (hier: Beratungskompetenz)
- Kompetenzentwicklung geschieht nicht im VR-Setting allein, sondern durch die didaktische Gesamtarchitektur (Seminar – Simulation – Debriefing)
- Debriefing als zentrale Lernphase für Reflexion und Transfer, unabhängig von Art des Debriefings

Empirische Erkenntnisse

- VR-Trainings werden von Studierenden als authentisch und motivierend wahrgenommen
- gleichzeitig entstehen Herausforderungen (z. B. kognitive Belastung, technische Hürden)



Strukturelle und praktische Erkenntnisse

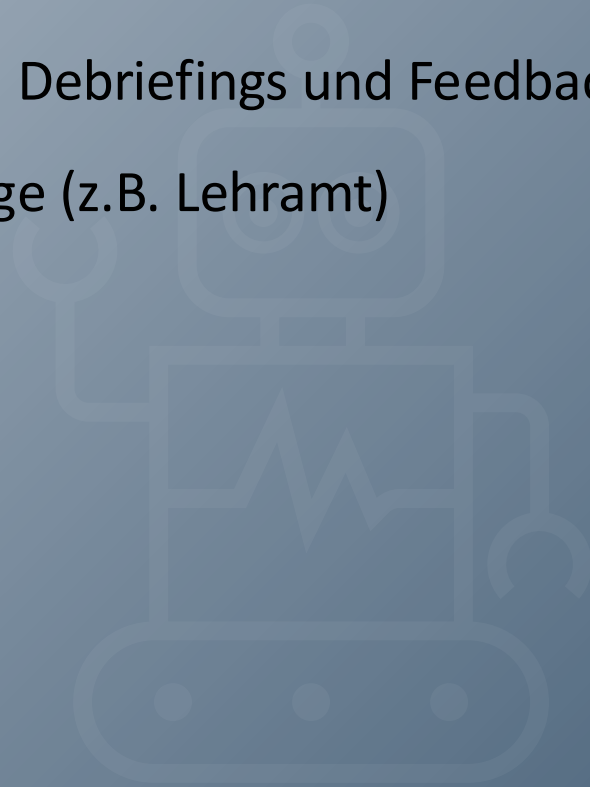
- Implementierung braucht Zeit, Ressourcen und institutionelle Unterstützung
- hoher Aufwand in Organisation, Technik und Betreuung bleibt bestehen
- interdisziplinäre Kooperationen zentral für nachhaltige Entwicklung
- Netzwerkarbeit entscheidend für Sichtbarkeit und Transfer



Wie geht es weiter?

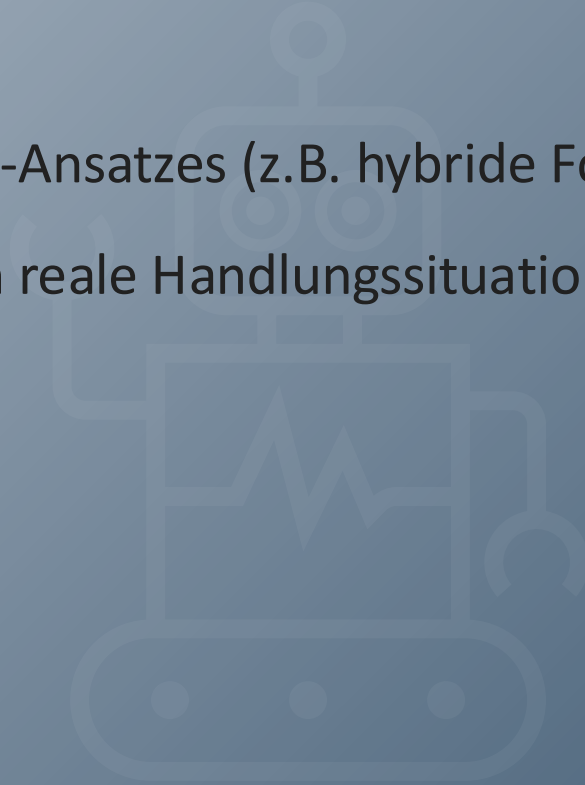
Weiterentwicklung der Lehre

- Verstetigung des VR-Trainings im Modul „Beratung in Bildungskontexten“ mit eigener VR-Lösung
- Weiterentwicklung von Szenarien, Debriefings und Feedbackformaten
- Integration in weitere Studiengänge (z.B. Lehramt)



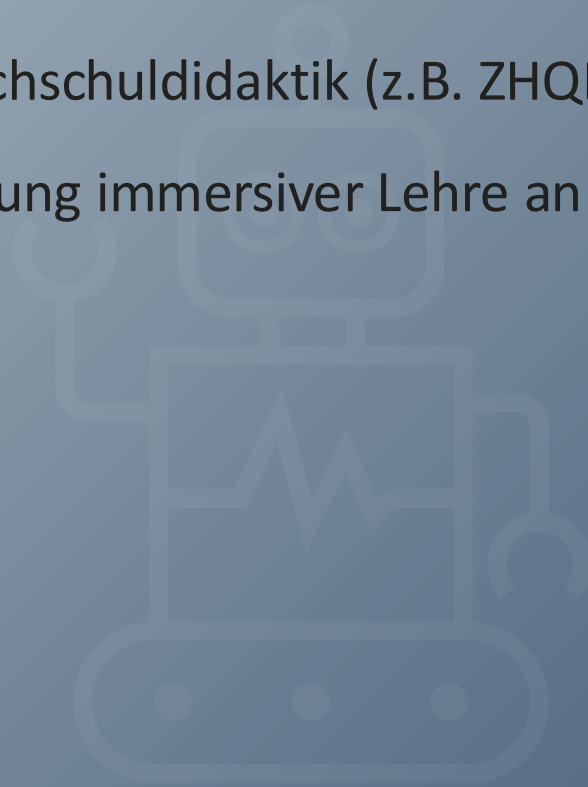
Forschungsperspektiven

- Vertiefung der empirischen Forschung zu VR-spezifischen Lernprozessen (z.B. Embodiment, Selbst-Präsenz)
- Weiterentwicklung des Debriefing-Ansatzes (z.B. hybride Formate)
- Langzeitwirkungen und Transfer in reale Handlungssituationen (z.B. Praktika)



Transfer und Skalierung

- Ausbau des Netzwerks und Kooperationen (z.B. XR-Arbeitskreis der UDE)
- Transfer in Weiterbildung und Hochschuldidaktik (z.B. ZHQE)
- Beitrag zur strategischen Entwicklung immersiver Lehre an der UDE (z.B. Exzellenz-Strategie)



Vielen Dank für eure Aufmerksamkeit!