



HOCHSCHULE
RAVENSBURG-WEINGARTEN
UNIVERSITY
OF APPLIED SCIENCES



Stiftung
Innovation in der
Hochschullehre

ROLLENSPIELE ENDLICH FÜR ALLE MOTIVIEREND?!

PSYCHODIAGNOSTISCHES TRAINING IN VIRTUAL REALITY

Markus Rossa

Head of Immersive Learning

markus.rossa@rwu.de

Prof. Dr. Anna-Sophia Schwind

Persönlichkeitspsychologie,
Diagnostik und Klinische Psychologie

Hochschuldidaktischer Idealismus

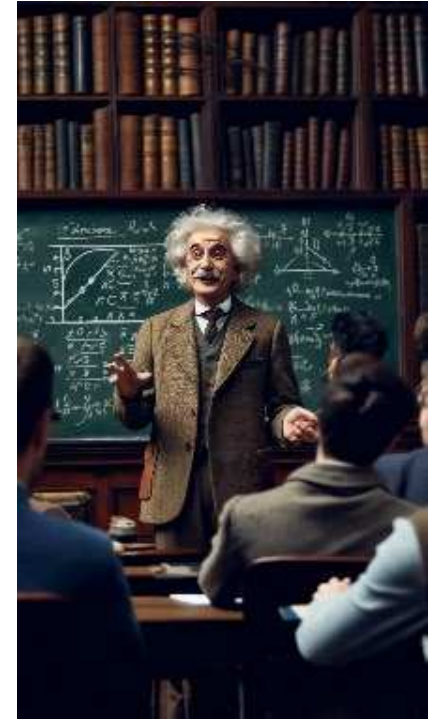
»Lernen ist Erfahrung – alles andere ist Information.« Albert Einstein



Sage es mir, und ich vergesse es; zeige es mir, und ich werde mich erinnern; laß es mich tun, und ich behalte es.

(Konfuzius)

gutezitate.com



RWU-Immersive Learning Lab – 3 Grundprinzipien



Das Thema – Mein Background

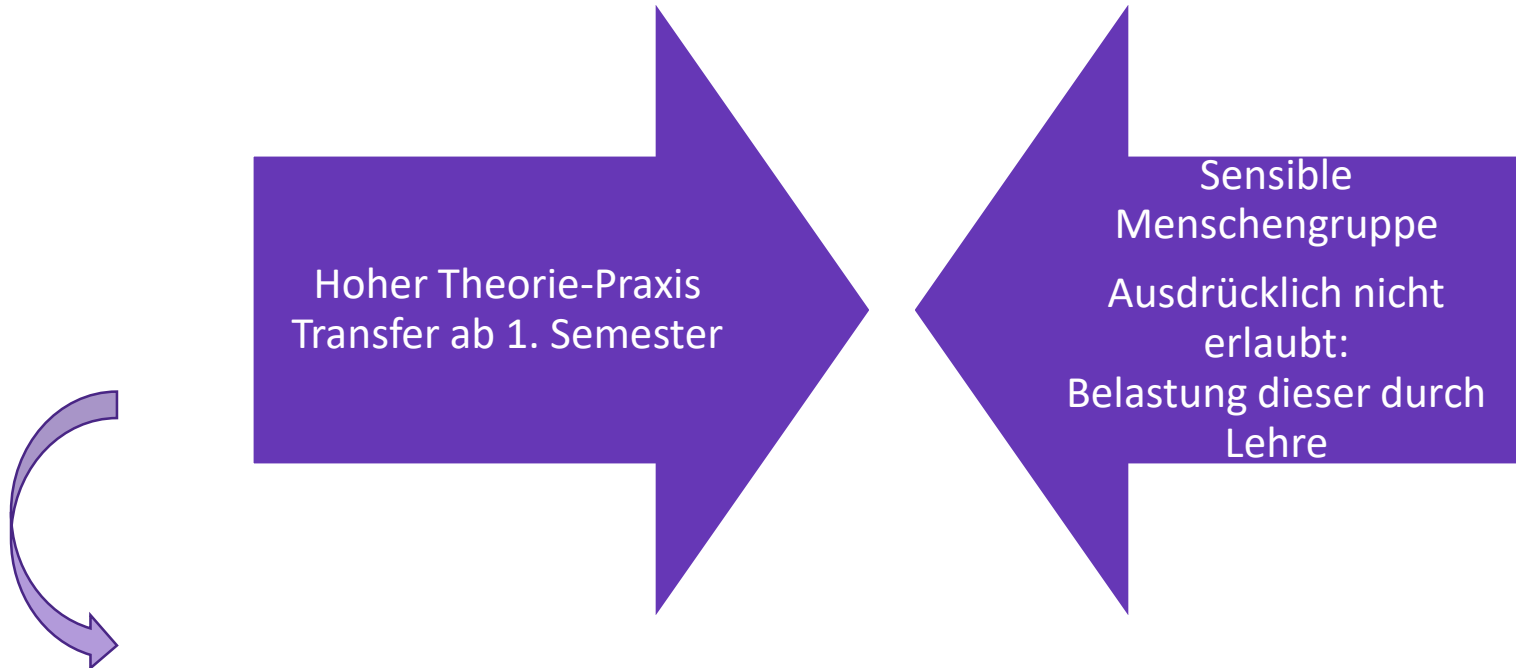


Das Problem



Konkreter Hintergrund für das Problem

Neue Approbationsordnung für Psychotherapeuten in Deutschland



ca. 50% eines jeden Matrikels strebt einen Master Psychotherapie an

Ausbildungsinhalte des Bachelor müssen somit der Approbationsordnung entsprechen

Klassische Lehrformate in der Psychologie/ Gesprächsführung

Videoanalyse n Fallbeispiele

Nur beobachten
Keine
Alternativen
umsetzbar
Videomodell =
Blaupause

Rollenspiele

Schauspielerische
Leistungen
Soziale
Hemmungen
Professorin als
„Blaupause“
Semestergröße /
Zeit
Echte Patienten:
keine
Wiederholung,
ethische Aspekte
bei Fehlern

Die Lösung: RWU Talk in Virtual Reality



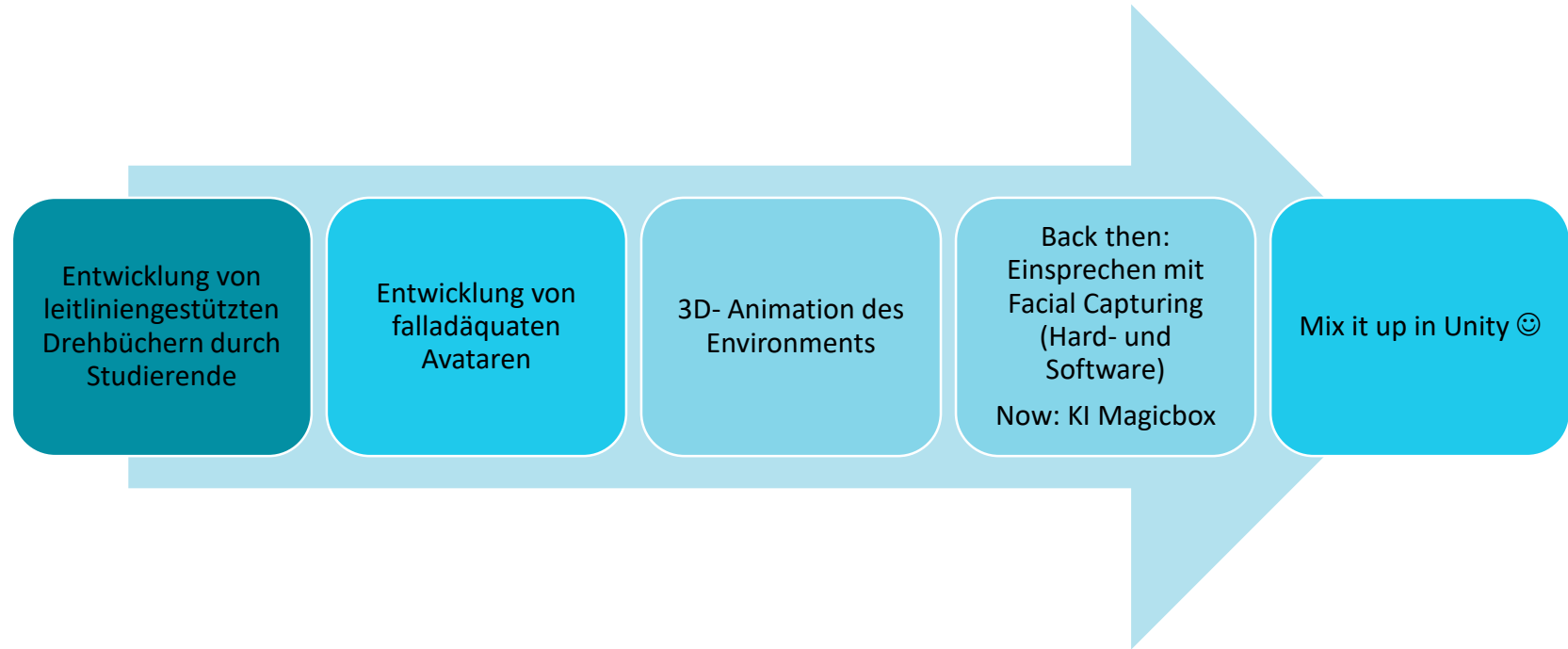
Trainingssetting



Niedrigschwelligkeit – Skalierbarkeit - Wirksamkeit

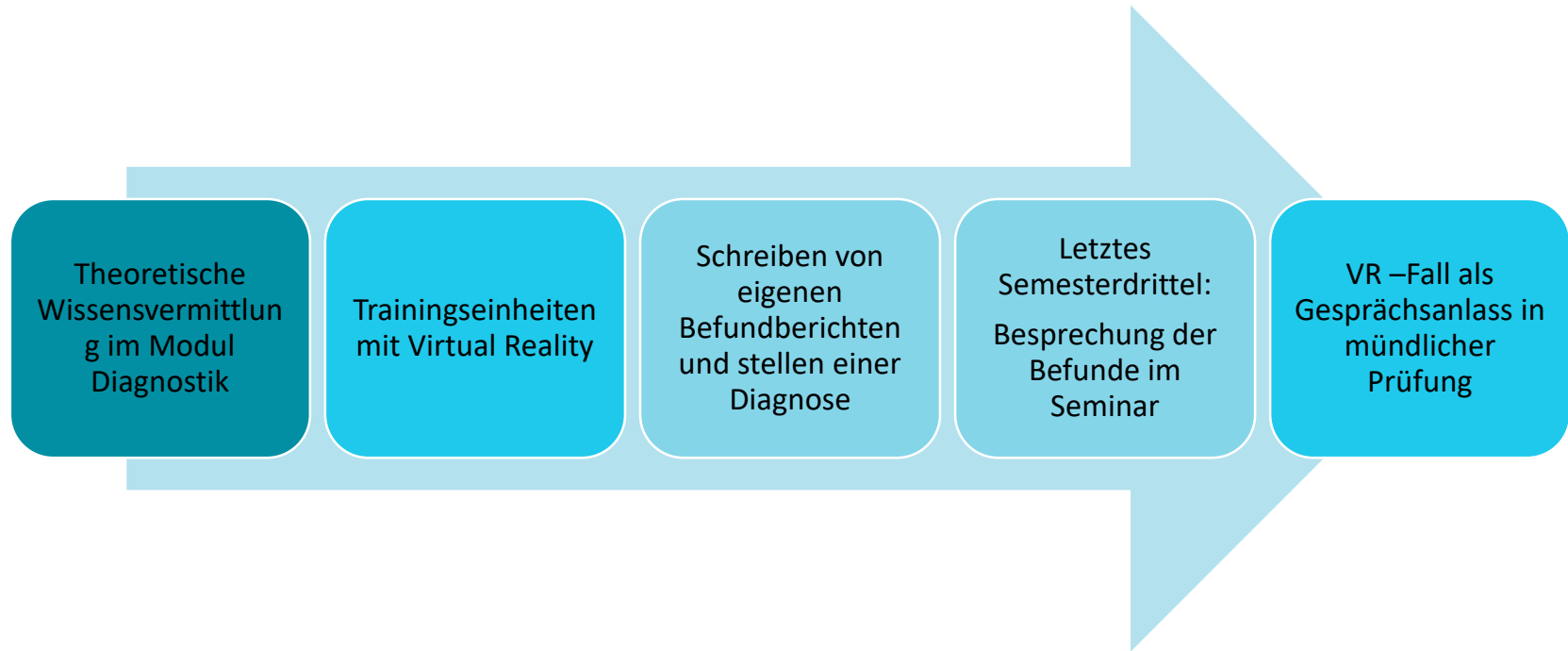


Der technologische Prozess



Der didaktische Prozess: Verankerung in die Lehrveranstaltung

Status quo und Ausblick



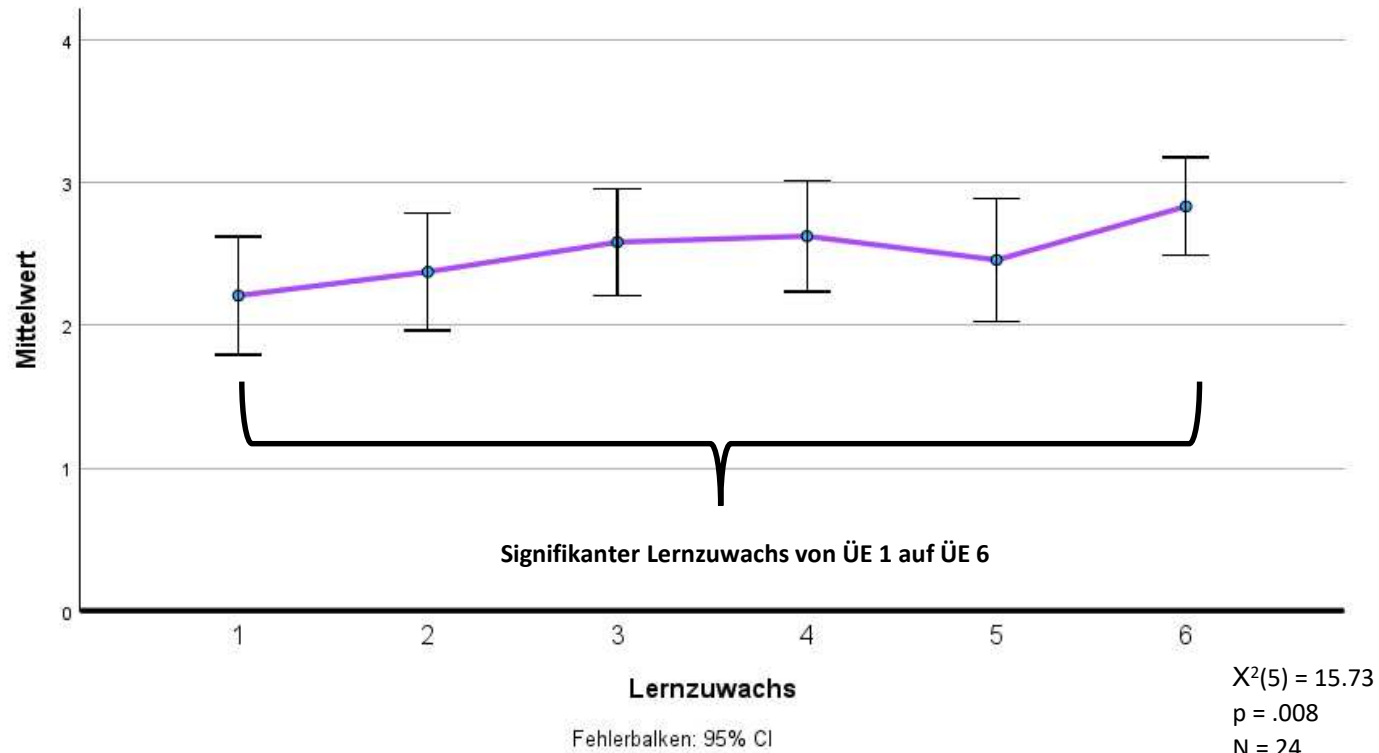
Erste Evaluationsergebnisse

Qualitative Einschätzungen der Studierenden

	1. Übungseinheit	6. Übungseinheit
Theorie-Praxis-Transfer Hinweise auf gelungene Representational Fidelity	„Ja, da man das Gelernte anwenden kann.“ „Ja, da man schon mal [...] in der Situation war und gewisse Übung darin hat“	„Ja, weil man gleich einen Praxisbezug hat; man fühlt sich sehr vorbereitet. “ „Ja.“
Wichtigkeit der Wiederholung	„Sehr, ich denke es wird mir weiterhelfen.“	„Wichtig, da sich die Formulierungen erst nach mehrmaligem Üben festigen.“

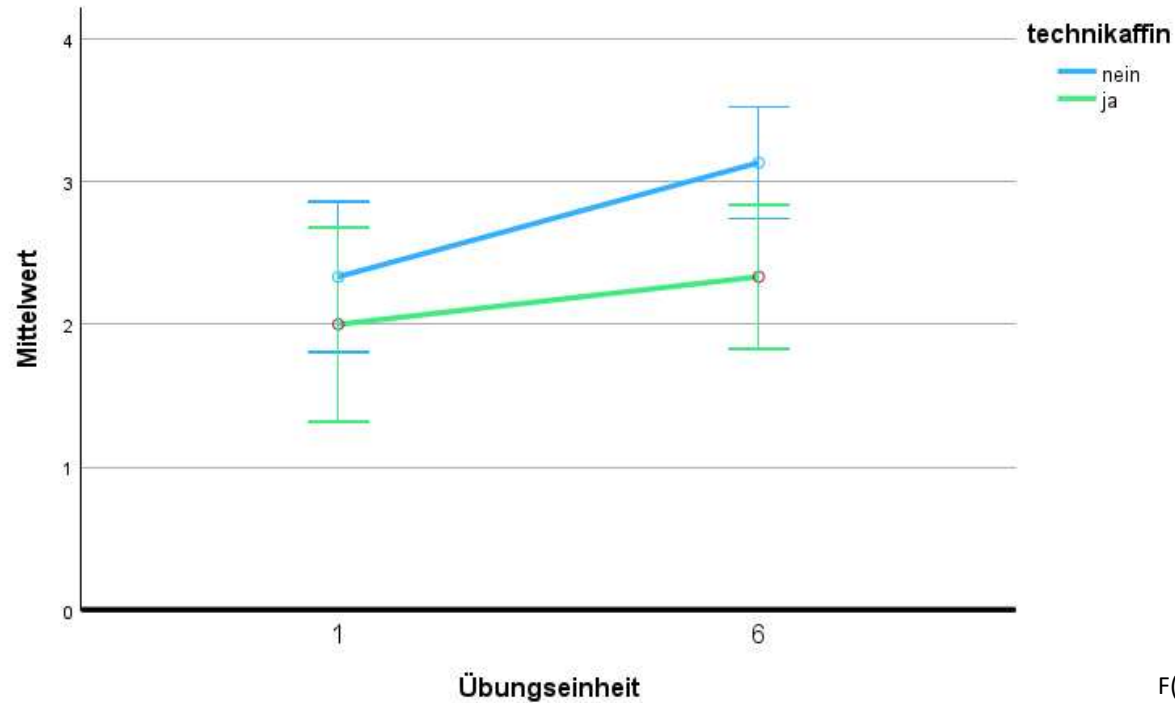
Erste Evaluationsergebnisse

Subjektiver Lernzuwachs über 6 Trainingseinheiten



Erste Evaluationsergebnisse

Einfluss Technikaffinität auf den Lernzuwachs



Fehlerbalken: 95% CI

$F(1,22) = 1.872$
 $p > .05$

Literaturverzeichnis

- Frewen, P., Oldrieve, P., & Law, K. (2022). Teaching Psychology in Virtual Reality. Scholarship of Teaching and Learning in Psychology. Advance online publication. <https://dx.doi.org/10.1037/stl0000341>
- Hamilton, D.; McKechnie, J.; Edgerton, E.; Wilson, C. 2021. Immersive virtual reality as a pedagogical tool in education: a systematic literature review of quantitative learning outcomes and experimental design. J. Comput. Educ. (2021) 8(1):1–32 <https://doi.org/10.1007/s40692-020-00169-2>
- Makransky, G., Petersen, G.B. The Cognitive Affective Model of Immersive Learning (CAMIL): a Theoretical Research-Based Model of Learning in Immersive Virtual Reality. Educ Psychol Rev 33, 937–958 (2021). <https://doi.org/10.1007/s10648-020-09586-2>
- Mulders, M., Buchner, J., & Kerres, M. 2020. A Framework for the Use of Immersive Virtual Reality in Learning Environments. International Journal of Emerging Technologies in Learning iJET, 15.
- Radianti, J., Majchrzak, T. A., Fromm, J., & Wohlgenannt, I. (2020). A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education: Design elements, lessons learned, and research agenda. Computers and Education, 147, Article 103778. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103778>
- Rogers, S. L., Hollett, R., Li, Y. R., & Speelman, C. P. (2022). An Evaluation of Virtual Reality Role-Play Experiences for Helping-Profession Courses. Teaching of Psychology, 49(1), 78-84. <https://doi.org/10.1177/0098628320983231>
- Wannemacher, K. 2016. Digitale Lernszenarien im Hochschulbereich. Hochschulforum Digitalisierung. Online abrufbar unter: https://www.che.de/downloads/HFD_AP_Nr_15_Digitale_Lernszenarien.pdf



HOCHSCHULE
RAVENSBURG-WEINGARTEN
UNIVERSITY
OF APPLIED SCIENCES

VIELEN DANK FÜR IHRE AUFMERKSAMKEIT!

**WERBUNG IN EIGENER SACHE
LERNFUSION.COM**

markus.rossa@rwu.de



**Stiftung
Innovation in der
Hochschullehre**