

Zukunft der Beratung: VR-Workshop begeistert Arbeitsagentur-Profis!

Am 7. Juni 2025 leitete Prof. Dr. Mocigemba einen Workshop zur Integration von VR in die Berufsberatung an der BTU Cottbus.



Cottbus, Deutschland - In einem aktuellen Workshop mit dem Titel Zukunft der Beratung hat Prof. Dr. Dennis Mocigemba von der Hochschule der Bundesagentur für Arbeit (HdBA) in Mannheim das Potenzial von Virtual Reality (VR) für die Berufsberatung vorgestellt. Am 7. Juni 2025 kamen 24 Vertreter der Agenturen für Arbeit aus Sachsen, Berlin und Brandenburg zusammen, um innovative Anwendungsszenarien für diese Technologien zu entwickeln. Der Workshop fand in der BTU (Brandenburgische Technische Universität) statt und zielte darauf ab, konkrete Ideen zur Integration von VR in die Beratungspraxis der Teilnehmer zu erarbeiten. Prof. Dr. Mocigemba eröffnete die Veranstaltung mit einem Impulsvortrag zur Mediatisierung der Bildungs- und Berufsberatung, in dem

er die Rolle digitaler Medien hervorhob.

Die Teilnehmenden hatten die Möglichkeit, in Kleingruppen kreative Ansätze zu diskutieren, die sowohl Chancen als auch Grenzen der digitalen Medien beleuchteten. Während des Workshops wurden auch erfolgreiche Projekte von Studierenden vorgestellt. Lea Landwehr und Tim Walter präsentierten ihre Ergebnisse, die praxisnahe Nutzungsszenarien für die Berufsberatung beinhalteten. Prof. Dr. Peer Schmidt, Vizepräsident für Studium und Lehre an der BTU, betonte das Zukunftspotenzial der Zusammenarbeit zwischen der HdBA und den Agenturen für Arbeit. Thomas Poppel, Teamleiter der Berufsberatung bei der Agentur für Arbeit Cottbus, äußerte sich positiv über das Format und die neuen Impulse für den Einsatz digitaler Hilfsmittel in der Berufswelt.

Integration von VR und AR in der Bildung

Die zunehmende Nutzung von Virtual Reality und Augmented Reality (AR) in der Bildung wird von verschiedenen Institutionen vorangetrieben. So implementiert das Berufskolleg Erkelenz maßgeschneiderte AR- und VR-Applikationen, um das Lernen zu verbessern. Christoph Mones, ein Pädagoge an der Institution, betont, dass diese Technologien aktives Lernen fördern und komplexe Konzepte verständlicher machen. Auf der bevorstehenden Veranstaltung *Immersive Welten: Zwischen Virtualität und Realität* am 21. November 2023 wird Mones über die Vorteile der digitalen Medien im Unterricht sprechen.

Die Vorteile von AR und VR in der Bildung umfassen unter anderem:

- Erhöhtes Engagement und Motivation der Schüler.
- Förderung von Kreativität und Problemlösungskompetenzen.
- Anpassung an verschiedene Lernstile.

Innovative Projekte in diesem Bereich beinhalten die VR-

Erforschung eines Getriebes, AR-Animationen zur Visualisierung interner Prozesse von Windkraftanlagen sowie interaktive Erkundungen der Lernumgebung. Doch die Umsetzung solcher Projekte verlangt technisches Know-how sowie finanzielle und technische Ressourcen, weswegen Fortbildungen für Lehrkräfte und Partnerschaften mit anderen Bildungseinrichtungen notwendig sind.

Zukunftsperspektiven im Bildungsbereich

Der Markt für VR- und AR-Anwendungen im Bildungssektor wächst stetig, jedoch gibt es nur eine begrenzte Zahl von frei lizenzierbaren Angeboten. Mittlerweile nutzen Lehrbuchverlage VR- und AR-Technologien noch zurückhaltend. Trotz der Herausforderungen eröffnen VR- und AR-Anwendungen neue Möglichkeiten für den Unterricht, indem sie als Einstieg, Arbeitsmittel oder Übungsformate genutzt werden können. Beispiele wie Google Expeditions und die App Civilisations AR ermöglichen es Schülerinnen und Schülern, interaktive Erlebnisse zu genießen und historische Artefakte sowie besondere Orte kennenzulernen.

Die Integration von digitalen Medien im Unterricht könnte nicht nur das Lernen bereichern, sondern auch Schüler auf die technologische Zukunft vorbereiten. Werkzeuge wie CoSpacesEDU und Reality Composer erlauben es den Lernenden, eigene VR- und AR-Inhalte zu gestalten. Daher ist der Ruf nach einem staatlich geförderten nationalen VR- und AR-Studio, das die Entwicklung und den Austausch von Inhalten unterstützen könnte, zentral für die zukünftige Gestaltung von Bildungsangeboten.

Details	
Ort	Cottbus, Deutschland
Quellen	• www.b-tu.de • www.bildung-digital-forum.de

Besuchen Sie uns auf: n-ag.net