2026-27_InkluVision – Digitale Zukunftskompetenzen durch Augmented Reality gemeinsam gestalten

Träger:
Akademie Klausenhof

Kontakt:
Luisa Uebbing (luisa.uebbing@akademie-klausenhof.de)

Kooperationspartner/Beteiligte:
HeurekaNet – Freies Institut für Bildung, Forschung und Innovation e.V., Münster

Kernaussage (in einem Satz):
Das Projekt verbessert die digitale und kommunikative Teilhabe und dadurch die Arbeitsmarktintegration von Menschen mit Behinderungen durch den partizipativen Einsatz von Augmented Reality und stärkt gleichzeitig die inklusive Medienbildungskompetenz pädagogischer Fachkräfte.

Projektziel:
Das Projekt verbindet die partizipative Entwicklung von Augmented-Reality-Lernszenarien mit der Qualifizierung pädagogischer Fachkräfte, um die berufliche Teilhabe und die inklusive Medienbildung von Menschen mit Behinderungen zu stärken.

Projektdurchführung:
Zum Projektauftakt fanden sich kleine Projektgruppen zusammen, um gemeinsam ein eigenes Lernangebot mit Augmented Reality (AR) zu entwickeln. Zunächst wurden die Projektgruppen für den Einsatz von AR qualifiziert. Gemeinsam entwickelten sie Ideen dazu, welche Inhalte und Anwendungsmöglichkeiten sich für die Weiterbildung eignen. In der ersten Praxisphase starteten die Gruppen mit der Entwicklung ihrer Lernangebote. Nach einem Coaching zur ersten Ausarbeitung begann die zweite Praxisphase. Hier erprobten die Gruppen ihre AR-Lernangebote und verbesserten sie auf Grundlage ihrer Erfahrungen. Im nächsten Schritt sollen weitere Schülerinnen und Schüler sowie Lehrkräfte (auch von externen Bildungseinrichtungen) die Lernangebote testen und weitere Einsatzideen einbringen. Den Abschluss bildet eine gemeinsame Veranstaltung im November.

Transfer:
Die entwickelten AR-Lernangebote und begleitenden Materialien werden auch nach Durchführungszeitraum des Projekts in die Bildungsangebote integriert. Die entwickelte AR-Guideline soll als frei zugängliche Open Educational Ressource sowie in Form digitaler Selbstlernangebote veröffentlicht werden, damit weitere Fachkräfte und Einrichtungen sie nutzen und an ihre Kontexte anpassen können.

gefördert durch Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen