

Projektmanagement in der Sozialen Arbeit durch virtuelle Lernräume

KONTAKTPERSON

Prof. Dr. Ingo Neupert
 ingo.neupert@hs-rm.de

HOCHSCHULE/ UNIVERSITÄT

Hochschule RheinMain,
 Fachbereich Sozialwesen,
 VR-Labor des Wiesbadener
 Instituts für Soziale Arbeit
 (wims)

THEMEN-/ FACHBEREICH

- Soziale Arbeit
- Projektmanagement
- Virtuelle Lernumgebungen
- Digitale Hochschullehre

ZIELGRUPPE

Bachelorstudierende im
 zweiten Semester des
 Studiengangs Soziale Arbeit:
 Gesundheit, Soziales Recht
 und Soziales Management

SPIELDAUER



ERSTELLUNGSDAUER



Kurzbeschreibung

Eine nicht-immersive virtuelle 3D-Lernumgebung, die als asynchrone Ergänzung zur Präsenzlehre dient. Studierende bewegen sich selbstständig durch thematisch strukturierte virtuelle Räume und erarbeiten sich Lerninhalte zum Projektmanagement. Die Anwendung läuft browserbasiert als WebGL-App und ist plattformunabhängig auf PC, Laptop, Tablet und Smartphone nutzbar. Durch modulare Inhalte (PDF, Video, Audio) und didaktisch verknüpfte Räume wird selbstgesteuertes und erfahrungsorientiertes Lernen gefördert.

Gamification-
Art

Virtuelle Lernwelt mit 3D-Navigation

Gamification-
Elemente

- Quiz und Reflexionsimpulse
- Belohnungssysteme
- Freischaltung von Inhalten
- Zwischenziele und Lernfortschritte
- Thematische Räume mit visueller Strukturierung (Farben, Orte)
- Tutorial und Einführung
- Virtuelle Lebewesen, die durch Lernen wachsen

Verwendete
Technik/ Tools

- Unity
- JSON
- Cloud-Speicherressourcen
- PDF, Video, Audio,

Zugriff /
Lizenzierung

- Browserbasierte WebGL-Anwendung (Unity), plattformunabhängig

Link

- intern

Good Practice

Stand: 16.03.26