

Stärkung des Praxistransfers durch 360°-Videos in der Lehre der Sozialen Arbeit

Felix Aeverbeck¹, Simon Leifeling², Katja Müller³ und Thomas Schönfelder⁴

Abstract: Der vorliegende Beitrag befasst sich mit der Verwendung von 360°-Videos in der Lehre der Sozialen Arbeit. Diese bilden einen Zugang zur Verwendung immersiver Medien, welcher auch im pädagogischen Bereich ohne spezifische Kompetenzen in der Programmierung anwendbar ist. Die ersten Umsetzungen wurden in Modulen der Moderation und Supervision, sowie Kommunikation und Reflexion im Bachelor- und Masterstudiengang durchgeführt. Allgemein positive Ergebnisse zu den Faktoren des Präsenzerlebens und Flow-Erlebens konnten belegt werden, ebenso wie die Wahrnehmung von Mehrwerten anhand der 360°-Videos in der jeweiligen Lehrsituation. Die Grundlagen, Umsetzung und Evaluationsergebnisse stellen die Kernpunkte dieses Beitrags dar und ermöglichen eine Abwägung zur Übertragung dieses Ansatzes zu vollziehen und die Vor- und Nachteile zu reflektieren.

Keywords: 360°-Videos, Soziale Arbeit, Praxistransfer, Didaktik, Kommunikation

1 Einleitung

Im Folgenden wird ein Ansatz zur Stärkung des Praxistransfers im Studium der Sozialen Arbeit durch die Arbeit mit Fallbeispielen in Form von 360°-Videos vorgestellt, welche durch VR-Brillen betrachtet werden, um ein möglichst intensives Eintauchen in die Situation zu ermöglichen. Dieser Ansatz soll dabei technisch weniger anspruchsvoll sein als beispielsweise eigens erstellte VR-Simulationen, um so eine leichtere Adaption für Lehrende zu ermöglichen [PD21].

Bislang wurden die 360°-Fallbeispiele in drei Modulen mit jeweils bis zu 30 Studierenden erprobt. Die didaktische Rahmung sowie die Evaluationsergebnisse dieser beiden Umsetzungen sollen hier erläutert und Aussagen zum Mehrwert des Einsatzes von 360°-Videos in der Lehre der Sozialen Arbeit getroffen werden.

¹ Fachhochschule Münster, Fachbereich Sozialwesen, Hüfferstraße 27, 48149 Münster, Felix.Aeverbeck@fh-muenster.de

² Fachhochschule Münster, Fachbereich Sozialwesen, Hüfferstraße 27, 48149 Münster, Sleifeling@fh-muenster.de

³ Fachhochschule Münster, Fachbereich Sozialwesen, Hüfferstraße 27, 48149 Münster, Katja.Mueller@fh-muenster.de

⁴ Fachhochschule Münster, Fachbereich Sozialwesen, Hüfferstraße 27, 48149 Münster, Thomas.Schoenfelder@fh-muenster.de

2 Grundlagen

Grundlegend erscheint das Betrachten von 360°-Videos mittels der VR-Brillen als ein leichter Zugang für die Studierenden, bei dem keine spezifischen Fähigkeiten zur Bedienung notwendig sind. Der Zeitaufwand bei der Erstellung von 360°-Videos ist geringer als bei der Programmierung von Simulationen, was eine größere Anzahl von Szenarien und Fallvignetten ermöglicht. Diese beiden Faktoren können eine bessere Akzeptanz bei Lehrenden und Studierenden erzeugen.

Für die Einbindung von 360°-Videos in der Lehre werden VR-Brillen der Marke „Meta Quest 2“ und als 360°-Kamera die „Insta 360 Pro 2“ verwendet. Die omnidirektionale Kamera nimmt mit sechs einzelnen Linsen Bewegtbilder auf, welche anschließend mittels Software zu sphärischen, stereoskopischen (dreidimensionalen) Videos zusammengefügt werden. Während der Betrachtung mit VR-Brillen können Nutzer*innen die Blickrichtung frei durch Drehung ihres Kopfes wählen. Durch die Möglichkeit der selektiven Fokussierung der Nutzer*innen auf bestimmte Aspekte der dargestellten Situationen erzeugen 360°-Videos ein hohes Maß an Aufmerksamkeit, wobei sich die aktive Aufmerksamkeit vollständig auf das 360°-Video richtet [Ra22]. Die Erstellung von stereoskopischen 360°-Videos ist im Vergleich zu zweidimensionalen 360°-Videos aufwändiger, durch den dreidimensionalen Effekt bei der Betrachtung lässt sich allerdings ein höherer Immersionseffekt bei den Nutzer*innen vermuten.

Anhand der didaktischen Zielsetzungen der Videos lassen sich drei grundlegende Typen herausstellen: **1.** Immersive 360°-Videos, welche besonders die emotionale Erfahrung und Nachempfindung einer Situation im Fokus haben. **2.** Explorative 360°-Videos, die eine neue Möglichkeit eröffnen, schwer oder nicht erreichbare Orte und Praxisfelder zugänglich zu machen. **3.** Praxisorientierte 360°-Videos, in denen konkrete Anwendungen von Methoden als Vignette dargestellt und anschließend reflektiert und analysiert werden [FN22].

In der Hochschullehre können 360°-Videos aufgrund ihrer immersiven Dimension eine Bereicherung darstellen, wobei die Herausforderung in der Identifikation von geeigneten Inhalten und didaktischen Integrationsmöglichkeiten dieser besteht [FN22]. Mittels der 360°-Videos können die Studierenden und Lehrenden Perspektiven einnehmen, welche zuvor noch nicht zur Verfügung standen [GW22]. Den Mehrwert dessen zeigen Ergebnisse aus einer Metastudie auf, da bei der Hälfte der erfassten Studien zu den Potenzialen von 360°-Videos von positiven Effekten des Lernens mit diesen berichtet wurde [PD21]. In simulationsbasierten Bildungsprozessen, zum Beispiel in Pflegeschulen, kann mithilfe von 360°-Videos als Ausgangspunkt eine größere Nähe zur Realität in einer dennoch sicheren Umgebung abgebildet werden [PD21].

Die Soziale Arbeit ist eine Disziplin und Profession, sodass einerseits die Wissenschaftlichkeit und der Praxisbezug und -transfer zwei zentrale Bausteine darstellen. Im Kontext des Praxisbezugs und -transfers können 360°-Videos eine alternative Art der Lernerfahrung bieten, wodurch Studierende an Lernorte und in Lernsituationen gelangen, welche sonst nur schwer zugänglich sind [Ho19]. Im Kontext des situationsbedingten

Lernens bzw. situierten Lernens ist die Authentizität von zentraler Bedeutung, hier können Immersion und Präsenzerleben einen positiven Effekt auf das Lernen haben [La21]. Im Studium der Sozialen Arbeit können diese Faktoren dazu beitragen, den Praxisbezug zu vertiefen und realistisch nacherlebbar zu gestalten. Mit dem Erleben des Immersionseffekts können die Studierenden ihre subjektiven Interpretationen reflektieren und wiederum ethnografische Wissensbestände wieder aufrufen oder neu formen [MT22]. Der Praxistransfer mittels 360°-Videos kann den Lehrenden und Studierenden eine Ergänzung zu bestehenden Methoden bieten. Diese Ergänzung ermöglicht es, „die Beziehung zwischen Theorie und Praxis in der Sozialen Arbeit zu konsolidieren, um die Qualität der professionellen Intervention zu verbessern“ [Mi22].

3 Umsetzung

Die Umsetzung des hier dargestellten Ansatzes unterscheidet sich je nach didaktischer Zielsetzung der Module. Die Gestaltung der Videos erfolgt dabei individuell anhand der von den Lehrenden gewünschten Inhalte und dem didaktischen Design, die einzelnen Sequenzen werden dabei mit einer Länge von zwei bis vier Minuten geplant. Die folgende Abbildung zeigt einen Musterablauf der Erstellung von 360°-Videos für den Einsatz im Seminar.

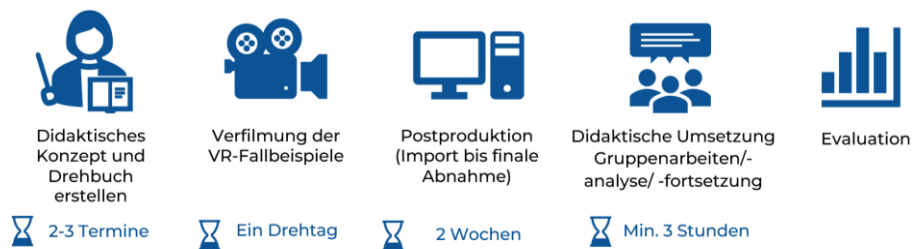


Abb. 1: Ablauf der Erstellung von 360°-Videos

Zu Beginn wird mit den Dozierenden ein didaktisches Konzept erstellt und darauf aufbauend ein Drehbuch mit den jeweiligen Fallbeispielen und Sequenzen verfasst. Bei den Fällen werden zumeist literaturbasierte Ausgangssituationen neu ausgestaltet, welche realitätsbezogene Erfahrungsberichte aus der Praxis darstellen. Dieses Verfahren dauert zwei bis drei Termine, im Anschluss folgt ein Drehtag, an welchem meist alle Sequenzen in einem Durchlauf abgefilmt werden. Anschließend werden die Videos für die VR-Brillen aufgearbeitet. Danach erfolgt die didaktische Umsetzung in den Modulen, welche je nach Modul und Grundausrichtung der VR-Fallbeispiele unterschiedlich ausfällt.

Im Modul „Kommunikation und Reflexion“ im Masterstudiengang „Soziale Arbeit und Forschung“ werden vier VR-Fallbeispiele verwendet, welche jeweils zwei bis drei einzelne Sequenzen beinhalten. Das Lernziel lautet dabei: „Die Studierenden sind in der Lage, kontextabhängig die Perspektiven der Klient*innen und Fachkräfte zu interpretieren, zu analysieren und zu bewerten, sodass Sie daraus stimmige

Handlungsabläufe in Rollenspielen produzieren können.“ Dazu wird der oben vorgestellte Typ der „immersiven Videos“ verwendet. Es werden schwierige Gesprächssituationen aus Kontexten der Sozialen Arbeit gezeigt (siehe Abbildung 1 und 2), welche aus den Perspektiven der jeweiligen Protagonist*innen gefilmt wurden. So wird es Betrachter*innen ermöglicht, die jeweilige Situation aus den unterschiedlichen Perspektiven zu erleben, welches eine spätere Perspektivübernahme im Rollenspiel erleichtert. Die Umsetzung im Modul wird in sieben Phasen durchgeführt: **1.** Die Einführung in der Großgruppe, **2.** Aufteilung in vier Kleingruppen, **3.** Aufteilung innerhalb der Kleingruppen auf die jeweiligen Perspektiven, **4.** Betrachtung der jeweiligen Perspektiven und Planung der Fortsetzung im Rollenspiel innerhalb der jeweiligen Kleingruppen, **5.** Ergebnisvorstellung und Rollenspiel im Plenum, **6.** Gemeinsame Besprechung der jeweiligen Perspektive anhand der Betrachtung des 360°-Videos über einen Beamer und abschließend **7.** Abschluss & Evaluation.

Die Anwendung bietet die Möglichkeit, anhand des Perspektivwechsels die erlernten theoretischen Bausteine der Kommunikation in den Fallbeispielen analysieren zu können und auf dieser Basis die Fortsetzung in einem Rollenspiel zu planen. Hier besteht die Herausforderung darin, dass die Planung auf dem spontanen Erleben der Perspektive und den damit verknüpften Erinnerungen aufbauen. Dies entspricht dem fachlichen Handeln im Alltag weitestgehend, da die fachlich stimmigen Reaktionen zumeist direkt erfolgen müssen und dementsprechend ebenso spontane Eindrücke den Ausgangspunkt darstellen. Hierüber kann der Praxisschock gerade für Krisen und kritische Gespräche abgebaut werden.



Abbildung 1 und 2: Eskalierendes Gespräch in einer Wohngruppe

Im Modul „Moderation und Supervision“ im Bachelorstudiengang „Soziale Arbeit“ wird ein Fallbeispiel mit drei aufeinander aufbauenden Sequenzen des Typs „praxisorientierte 360°-Videos“ verwendet. Das Fallbeispiel zeigt den Verlauf und verschiedene Moderationsherausforderungen einer Teamsitzung, wobei die Analyse und die methodische Fortsetzung im Fokus stehen. Bei der Verwendung der VR-Fallbeispiele

wird in diesem Modul das Lernziel „Die Studierenden erweitern ihr Wissen über die Methoden der Moderation, indem sie die Fallbeispiele differenzieren und die Zuschreibungen bestimmen können, sodass sie die dargestellte Umsetzung prüfen und ihre Angemessenheit beurteilen können“ verfolgt. Die Umsetzung im Modul erfolgte mit leichten Abwandlungen wie bereits oben beschrieben und erstreckte sich über zwei Seminarsitzungen.



Abbildung 3 und 4: Umsetzung im Modul „Moderation und Supervision“

Mittels dieser Erweiterung des Moduls können die erlernten Methoden anhand der jeweiligen Sequenz des Fallbeispiels analysiert und diskutiert werden. Jede Sequenz bietet andere häufig vorkommende Herausforderungen in Supervisions- und Moderationssituationen, sodass jeweils die Methodenwahl verändert werden muss. Das Erleben der Sequenzen mittels VR-Brille ermöglicht es den Studierenden, ein greifbares Bild der späteren Praxis zu bekommen und die Methoden anhand konkreter Erlebnisse einordnen zu können. Hierüber wird den Studierenden innerhalb des Bachelorstudiums ein Praxistransfer ermöglicht, welcher zukünftigen Überforderungssituationen bei der Anwendung der Methoden entgegenwirken kann.

4 Evaluation

Die Evaluation der 360°-Videos erfolgt als interne Prozessevaluation, sodass die Ergebnisse direkt in die weitere Projektentwicklung einfließen können und so eine stetige Anpassung und Fortentwicklung stattfindet. Die Evaluation erfolgt mittels eines Online-Fragebogens, dabei wird der Fragebogen direkt nach Abschluss der jeweiligen Seminartage ausgefüllt, um die beiden Effekte des Flow- und Präsenzerlebens im direkten Anschluss zu erfassen. Die Zielgruppe der Evaluation sind die Studierenden der jeweiligen Module.

Nach den ersten beiden praktischen Anwendungen in einem Mastermodul mit dem Schwerpunkt Kommunikation und Reflexion sowie in einem Bachelormodul mit dem Schwerpunkt der Supervision und Moderation von Gruppen, können erste Evaluationsergebnisse präsentiert werden. Insgesamt haben 30 Studierende (14 Bachelorstudierende und 16 Masterstudierende) an der Evaluation teilgenommen, dies entspricht in etwa zwei Dritteln der Teilnehmenden der jeweiligen Module. Der

Onlinefragebogen baut auf einer 7er-Likert-Skala auf, wobei „1 = Trifft gar nicht zu“ und „7=Trifft vollkommen zu“ darstellen.

Die Ergebnisse zeigen auf, dass das Flow-Erleben bei den Studierenden mit einem Mittelwert von 5,19 (n=29 SD=0,86) wahrgenommen wird. Ebenso ist das vermutete Präsenzerleben bei den Studierenden mit einem Gesamtwert von 4,73 (n=29 SD=0,51) knapp über dem Grenzwert vorhanden. Die Gesamtbeurteilung der Studierenden fällt übergreifend sehr positiv aus, die Einbindung in die Veranstaltung wurde übergreifend als optimal (M=6,07 SD=0,907) beurteilt. Die Studierenden hatten keine Schwierigkeiten, den Videos zu folgen (M=2,20 SD=1,07), sodass die grundlegende Videogestaltung als stimmig erachtet werden kann. Die vermittelten Informationen wurden innerhalb der Videos deutlich und dementsprechend den Studierenden vermittelt (M=5,53 SD=1,07), dabei regen die Videos zur aktiven Auseinandersetzung mit den Inhalten an (M=6,27 SD=0,907). Übergreifend wurde die Einbettung in den beiden Veranstaltungen als sinnvoll beurteilt (M=5,90 SD=0,89) und die Videos trugen zum Verständnis der jeweiligen Sitzungsinhalte bei (M=5,97 SD=0,99). Bei der Umsetzung in den Seminaren konnten kaum Effekte von Motion Sickness bzw. körperliches Unwohlsein mit Übelkeit und Schwindel festgestellt werden (M=2,00 SD=1,51).

Für die abschließende Beurteilung des Einsatzes der 360°-Videos wurde ein klassisches Benotungssystem mit entsprechender Skala verwendet, hierbei wurde seitens der Studierenden resümiert, dass der Einsatz und dessen Lernerfolg mit „gut“ zu bewerten ist (SD=0,819). Dieses Gesamturteil spiegelt sich ebenfalls in den offenen Antworten der Studierenden wieder, Passagen wie „Es wurde sehr plastisch erlebbar, wie sich subjektive Wirklichkeit auf Kommunikation auswirkt (...)“ und „Die realistische Erfahrung mit den VR-Brillen hat den Inhalten eine starke emotionale Ebene hinzugefügt (...)“ können exemplarisch aufgeführt werden. Im Kontext der Evaluationsergebnisse scheint eine weitere Anwendung im Studium der Sozialen Arbeit und der Ausbau des bestehenden Video-Pools von aktuell 64 einzelnen Sequenzen zu drei verschiedenen Modulen sinnvoll.

5 Ausblick

Aufbauend auf diesen ersten Erkenntnissen und der bisherigen Laufzeit des Projekts kann ein positiver Ausblick gegeben werden. Die Anwendung erscheint für die Lehre von pädagogischen Berufen als praktikable Variante, ohne die Grundsätze der Sozialen Arbeit, wie unter anderem das Technologiedefizit, zu verletzen. Mithilfe der 360°-Videos werden keine reinen Handlungsabläufe erlernt, sondern die Einordnung, Analyse, Reflexion und methodische Fortsetzung von realistischen Situationen der Sozialen Arbeit erleichtert. Die Verknüpfung mit den bestehenden Inhalten der Moderation, Supervision, Kommunikation und Reflexion wurde von den Studierenden positiv aufgenommen. Hier werden weitere 360°-Videos aus der direkten Praxis in einem weiteren Modul anknüpfen, welche die situationsanalytischen Aspekte mehr in den Fokus rückt.

Die positiven Ergebnisse der Umsetzung legen nahe, dass die Arbeit mit 360°-Videos in der Lehre der Sozialen Arbeit eine sinnvolle Ergänzung bisheriger Methoden sein kann.

Um eine Übertragbarkeit an andere Standorte zu ermöglichen, wäre es in einem weiteren Schritt sinnvoll, die technischen Hürden der Umsetzung noch weiter zu verringern, was beispielsweise durch den Rückgriff auf technisch weniger anspruchsvolle Kameratechnik möglich wäre. Des Weiteren können Lehrende durch detaillierte Anleitungen bei der Erstellung von Inhalten unterstützt werden. Ebenfalls findet in diesem Kontext eine Kooperation mit einer Software statt, welche ermöglicht, bestehende 360°-Videos mit interaktiven Elementen auszustatten, aufeinander aufbauende Handlungsfolgen zu schaffen und diese mit Foto- und Audiomaterial zu ergänzen. Bis zum Projektabschluss 2024 wird der bestehende Videopool, entsprechende Anleitungen zur Erstellung von Inhalten sowie die didaktische Rahmung für den Einsatz der 360°-Videos in Seminaren als OER zur Verfügung gestellt, um die Nachhaltigkeit des Ansatzes hochschulübergreifend zu sichern.

6 Gefördert von: Stiftung Innovation in der Hochschule

Die Inhalte dieses Beitrags resultieren aus dem Teilprojekt XR, welches im Rahmen des Verbundprojekts H³ verankert ist. Das Verbundprojekt H³ wird von der Stiftung Innovation in der Hochschule für den Zeitraum 01.08.2021 bis zum 31.07.2024 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt bei den Autor*innen.

Literaturverzeichnis

- [FN22] Feuerstein, M. S.; Neumann, G.: Ein konzeptionelles Modell zur Gestaltung von 360°-Video Lehr-Lernszenarien im Kontext der Hochschullehre. In (Windscheid, J., Gold, B. Hrsg.): 360°-Videos in der empirischen Sozialforschung. Ein interdisziplinärer Überblick zum Einsatz von 360°-Videos in Forschung und Lehre. Wiesbaden: Springer VS, S. 65-101, 2022.
- [GW22] Gold, B.; Windscheid, J.: 360°-Videos in der Lehrer*innenbildung - Die Rolle des Videotyps und des Beobachtungsschwerpunktes für das Präsenzerleben und die kognitive Belastung. In (Windscheid, J., Gold, B. Hrsg.): 360°-Videos in der empirischen Sozialforschung. Ein interdisziplinärer Überblick zum Einsatz von 360°-Videos in Forschung und Lehre. Wiesbaden: Springer VS, S.164-192, 2022.
- [Ho19] Hogson, P.; Lee, V. W. Y.; Chan, J. C. S.; Fong, A.; Tang, C. S. Y.; Chan, L.; Wong, C.: Immersive Virtual Reality (IVR) in Higher Education: Development and Implementation. In (Dieck, M.C. T. and Jung, T. Hrsg.): Augmented Reality and Virtual Reality. Switzerland: Springer, 2019.
- [La21] Lanzieri, N.; McAlpin, E.; Shilane, D.; Samelson, H.: Virtual Reality: An Immersive Tool for Social Work Students to Interact with Community Environments. *Clinical Social Work Journal* 49: S. 207-219, 2021
- [Mi22] Minguela-Recover, M A.; Munuera, P.; Baena-Pérez, R.; Mota-Macias, J. M.: The role of 360° virtual reality in social intervention: a further contribution to the theory-practice relationship of social work studies, *Social Work Education*, 2022.

- [MT22] Meinert, L.; Tuma, R.: 360°-Videoaufnahmen als Daten der Videographie - Zusammenhang von Aufzeichnung, Repräsentation und Forschungsgegenstand. In (Windscheid J., Gold, B. Hrsg.): 360°-Videos in der empirischen Sozialforschung. Ein interdisziplinärer Überblick zum Einsatz von 360°-Videos in Forschung und Lehre. Wiesbaden: Springer VS, S.35-64, 2022.
- [PD21] Pirker, J.; Dengel, A.: The Potential of 360-Degree Virtual Reality Videos and Real VR für Education - A Literature Review. IEEE Computer Graphics and Applications July/August 2021, S. 76-89, 2021.
- [Ra22] Ranieri, M.; Luzzi, D.; Cuomo, S.; Bruni, I.: If and how do 360° Videos fit into education settings? Results from a scoping review of empirical research. Journal of Computer Assisted Learning; 38: 1199-1219, 2022.