

Augmented Reality in Education

Tobias Wen Klingenberg
School of Computation, Information and Technology
Technische Universität München
München, Deutschland
t.klingenberg@tum.de

Zusammenfassung—Innovation in der Bildung ist seit jeher eine erstrebenswerte, aber meist nicht vorhandene oder durchsetzbare Thematik die in den letzten Jahren immer mehr Aufmerksamkeit bekommen hat. Eine dieser Innovationen ist die Augmented Reality (Erweiterte Realität), welche tatsächlich sehr sinnvolle und bereichernde Möglichkeiten für die Bildung bieten kann. Das folgende Paper befasst sich mit der Entwicklung, Anwendung und Analyse der Möglichkeiten von Augmented Reality in der Bildung.

I. EINLEITUNG

Augmented Reality (im Folgenden AR) ist eine Innovation, welche in den letzten Jahren immer mehr Akzeptanz und tatsächliche Anwendung in unserem täglichen Leben genießen konnte. Sie ist eine Technologie, welche es ermöglicht, digitale Informationen mit der echten physischen Welt zu überlagern und somit die persönliche Sicht "erweitern".

Dazu gibt es verschiedenste Innovationen, die dieses Konzept auf unterschiedlicher Weise ermöglichen. Durch diese Verschmelzung der digitalen und realen Welt eröffnen sich vollkommen neue Anwendungsmöglichkeiten, wie unter anderem interaktive Lernumgebungen, Unterstützung im medizinischen Bereich oder Unterhaltungs- und Unterstützungsmedien. Im Folgenden wird vor allem auf die möglichen Anwendungen im Bildungsbereich eingegangen.

II. MOTIVATION

AR bietet sich vor allem aus mehreren Gründen für eine Anwendung in den verschiedensten Bildungsmöglichkeiten an. Dazu gehört vor allem eine stärkere Gedächtnisleistung aufgrund von visuellen und interaktiven Inhalten, sowie ein personalisiertes Lernen durch Anpassung auf individuell nötigen Bedürfnissen. [1]

Eine hohe Motivation unter den Schüler:innen kann mit Ansätzen einer spielerischen Bildung ermöglicht werden. Vor allem interessant ist die mögliche kontextualisierte Lernerfahrung, indem theoretisches Wissen in simulierten Umgebungen angewendet werden kann. [2] TODO

III. ENTWICKLUNG

In den vergangenen Jahren ließ sich eine immer höherer Nachfrage für AR Technologien im Bildungsbereich feststellen. Vor allem in der Forschung ist dieser Trend sichtbar, in der tatsächlichen Anwendung ist die Adaption von diesen Technologien zwar vorhanden, jedoch noch immer nicht weitverbreitet. [3]

In Abb. 1 lässt sich die Entwicklung des Themas Bildung mit AR darstellen. Die Abbildung zeigt die Anzahl der veröffentlichten Paper in diesem Bereich von 2014 bis 2020 [w2]. Ein klarer Sprung lässt sich in dem Jahr 2014 feststellen, in welchem die Google Glasses vorgestellt wurden. Diese ermöglichten eine tatsächliche konsumentenorientierte Möglichkeit, AR selbst umzusetzen. Dadurch wurde die Forschungsintensität in diesem Bereich verstärkt. Ein ähnlicher Sprung lässt sich im Jahr 2020 erkennen, welcher wohlmöglich aufgrund der Covid-19 Pandemie einen Forschungsschwerpunkt in Richtung von Remote Unterricht als Grund hat.

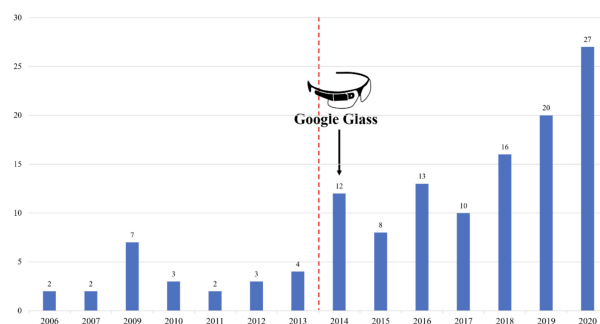


Abbildung 1. Anzahl an Paper über AR in der Bildung

IV. TOOLS UND PLATTFORMEN

Damit AR in der Bildung funktionieren kann, müssen einige Kriterien erfüllt sein. Das Zusammenspiel zwischen Software und Hardware ist essenziell um eine immersive und interaktive Lernerfahrung zu ermöglichen. Moderne Software ermöglicht es, Laborexperimente oder geschichtliche Ausflüge zu veranstalten. Damit dies nahtlos in den Unterricht integriert werden kann, ist es wichtig, passende Hardware zu unterstützen. Im folgenden werden auf diese eingegangen und an einigen realen Beispielen diskutiert.

A. Software

Damit die Software in den Bildungssektor passt, müssen Kriterien wie eine einfache Bedienung, weite Verbreitung, kostengünstig und passenden Inhalt gewährleistet sein. Momentan vorhandene Beispiele sind unter anderem:

- Google Expeditions
- Metaverse
- Anatomy 4D

- Labster
- CoSpaces Edu

Jedes dieser Beispiele fokussiert sich auf einen speziellen Fachbereich in der Bildung. Während Google Expeditions sich auf virtuelle sowie augmentierte Erlebnisse und Ausflüge fokussiert, passt sich unter anderem Anatomy 4D speziell auf die Lehre der Biologie im Bereich Anatomie von Mensch und Tier ab. Labster ermöglicht es, teilweise Laborumgebungen zu augmentieren und so völlig neue Lernumgebungen zu schaffen. Mithilfe von CoSpaces Edu lässt sich unter anderem das Zusammenarbeiten trotz Distanz ermöglichen, indem andere Personen und Räume in den eigenen augmentiert werden können. [w1]

B. Hardware

Damit die Hardware in den Bereich Bildung passt, muss auf einige Kriterien geachtet werden. Unter anderem sollte, vor allem in der Benutzung im primären Bildungssektor, auf eine günstige Hardwareoption geachtet werden. Diese sollte einfach zu bedienen sein und nicht zu zerbrechlich sein. In der Schule sind für diese Anwendung vor allem bereits vorhandene Hardware zu betrachten, zum Beispiel LiDAR fähige Tablets sowie Smartphones und Computer die im Sinne der Schule bereits in das Curriculum integriert sind. Diese benötigen teils keine weiteren Anschaffungskosten und auch keine weitere Schulung und Weiterbildung der Lehrkräfte und Schüler.

Im Hinblick auf Bildung in der Hochschule und Weiterbildung in der Industrie sind vor allem kostenintensivere, aber auch immersivere Hardwareoptionen möglich. Darunter gehören AR-Brillen und Headsets im Sinne von HUP (Head-up-Display), Optical see through und Visual see through. Desweiteren gibt es speziell auf Bildung angepasste Hardware wie der Merge Cube, welcher es ermöglicht Schülern 3 dimensionale Objekte in der Hand zu halten und damit zu interagieren. ZSpace hingegen ermöglicht es, dem Anwender mithilfe eines Stylus ähnlichen Stiftes, Objekte aus dem Monitor zu ziehen und dieses zu manipulieren.

Zu den wichtigsten Beispielen gehören unter anderem:

- Microsoft HoloLens
- Meta Quest 3
- Apple Vision Pro

Während das Microsoft HoloLens auf Optical see through setzt, benutzen beide anderen Beispiel Video see through, durch welche zwar immersivere Erlebnisse gestaltbar sind, jedoch auch Nachteile durch Übelkeit möglich sind.

V. VIRTUELLE RÄUME

Gerade seit der Covid-19 Pandemie ist auch das Thema der virtuellen Klassenräume interessant geworden. Dabei ist zu Unterscheiden zwischen dem virtuelle Klassenraum vor Ort und dem von anderen Orten aus. Das Konzept besteht darin, dass entweder der Klassenraum an sich durch AR erweitert wird und somit der Unterricht immersiv bereichert wird und, dass der Klassenraum vollkommen in einen anderen Raum augmentiert wird und somit ein authentischer Unterricht von anderen Orten möglich ist.

A. vor Ort

Die klassische und intuitive Art, AR in den Klassenraum einzubauen ist die Art der Anwendung vor Ort. Der Zweck eines virtuellen Klassenraumes vor Ort besteht darin, dass gemeinsam in Präsenz die Nutzung von AR Hardware in den bestehenden Unterricht eingebaut wird. Dies kann in unterschiedlicher Weise genutzt werden. Dazu gehört die Funktionsweise als unterstützende Aufgabe während des Unterrichtes. Das momentan besprochene Thema kann durch Simulationen und Rendering von Modellen visualisiert werden. Des weiteren können parallel kleinere Aufgaben in Form von spielerischen Ansätzen veranstaltet werden, um die Motivation und Gedächtnisleistung während des Unterrichts anzuregen.

Probleme: Zu den hier vorhandenen Problemen gehören vor allem, die hohen Anschaffungskosten, die in vielen Schulsystemen nicht gerechtfertigt werden können, sowie eine nötige Schulung des entsprechenden Personal. Zum Vergleich, eine Microsoft HoloLens 2 kostet für Bildungseinrichtungen pro Exemplar rund 3,500\$ eine Meta Quest 3 rund 500\$, wobei es teilweise Abonnements gibt die dies vergünstigen können.

B. Remote

Im Gegensatz zu der Nutzung vor Ort, bietet die Nutzung von AR von Zuhause oder anderen Orten (Remote) einige interessante Ansätze und Vorteile. Die Remote Nutzung beinhaltet vor allem das augmentieren einzelner Personen oder ganzer Räume in einen anderen, lokal gelegenen Raum [5]. Dies ermöglicht es, Fernunterricht, zum Beispiel aufgrund von einer Quarantäne (individuell oder pandemisch bedingt) oder aufgrund unzureichend vorhandener Infrastruktur (dazu gehören nicht genug vorhandene Schulen in abgelegenen Gebieten, sowie beeinträchtigte Wege). Dabei können Lehrer, optional Mitschüler und jegliche Unterrichtsmaterialien in seinen eigenen Raum augmentiert werden, um ein lebendiges und authentisches Lernerlebnis auch außerhalb des Klassenraumes zu ermöglichen

Probleme: Neben den auch hier sehr hohen Investitions- und Schulungskosten, kommt das Problem dazu, dass diese Technologie noch nicht in einer anwendbaren Phase entwickelt wurde. Dazu gehört das Echtzeit Scannen von Personen und ganzen Räumen, sowie die Projektion in nicht vordefinierte Räume.

VI. ANWENDUNGEN

Der Bereich AR in der Bildung lässt sich in 7 Bereiche einteilen (siehe Abb. 2).

Während 5 dieser Sektionen mit den traditionellen Bildungsbereichen der Schulsysteme einhergeht, sind auch Themen wie Special Education (Bildung für Menschen mit Lernbehinderungen), sowie die Auswirkungen und möglichen Ergebnisse der Anwendung und wie die Wahrnehmung der Lehrkräfte und Eltern ist, relevant.

A. Primär und Sekundär

Im folgenden wird die mögliche Anwendung von AR in den primären und sekundären Bildungsstufen behandelt. Desweiteren ist zu Bemerkem, dass mit "K-12 Education" (Begriff

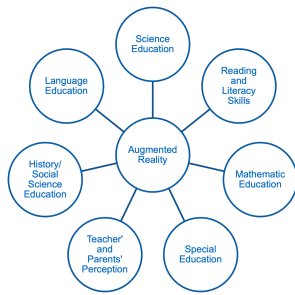


Abbildung 2. Sektionen der Bildung [4]

aus dem angloamerikanischen Raum) der Abschnitt von der Grundschule bis inklusive Sekundarstufe 1 beziehungsweise 2 gemeint ist. Die Integration von modernen AR Technologien ermöglicht vielseitige Möglichkeiten, den Unterricht und das Lernen zu revolutionieren und zu bereichern.

Die Anwendung von AR in der Grundbildung ist vor allem in Richtung "Gamification", also den spielerischen Ansätzen in Lernkontexten, um möglicherweise die Motivation und das Engagement von Schülerinnen und Schülern zu steigern. Augmented Reality kann es ermöglichen, sehr abstrakte und komplexe Lerninhalte durch interaktivere Erlebnisse für junge Schüler zugänglicher zu machen. Beispielsweise können vor allem einige mathematische Konzepte, die oftmals schwer verständlicher sind, durch Spiele und Simulationen visualisiert und dargestellt werden. Dadurch können neben den zu erwartenden Lernfolgen auch das kreative Denken fördern.

Vor allem in den Naturwissenschaften kann AR eine innovative Möglichkeit sein, unterschiedliche Konzepte darzustellen. Anwendungen können molekulare Strukturen, physikalische Phänomene oder biologische Prozesse in interaktiven Umgebungen darstellen, die weitaus effektiver sind, als herkömmliche Lernmethoden. Darunter können vor allem Themen wie der Aufbau von Atomen oder die Funktionsweise und Aufbau des Nervensystems fallen. Dadurch können Lernende diese Konzepte nicht nur sehen, sondern auch damit interagieren und erforschen. [6]

Des Weiteren können Anwendungen in der Augmented Reality für Projektarbeiten genutzt werden, in denen in einer kooperativen und interaktiven Lernumgebung Schülerinnen und Schüler gemeinsam digitale Modelle erstellen, erkunden und bearbeiten können. Diese können dann den Mitschülern interaktiv präsentiert werden. Dies fördert nicht nur das Verständnis der gelehrtten Inhalte, sondern auch wichtige soziale Fähigkeiten, Kommunikation und Problemlösungsfähigkeiten.

Fallstudie: Eine Fallstudie, welche eine mögliche Anwendung von AR im primären Bildungssektor untersucht hat ist die Anwendung "Cooking Math". Diese wurde an einer griechischen Grundschule testweise in den das griechische Curriculum für Mathematik eingebaut und von einer Gruppe von Pädagogikstudenten und Ingenieursstudenten durchgeführt. Die Anwendung erlaubt es den Schülerinnen und Schülern mithilfe eines Tablets verschiedene mathematische

Konzepte und Aufgaben zu verstehen. Sinn ist es, mithilfe von "Kochaufgaben" (Abb. 3) einfache Aufgaben in Themen der Geometrie, den rationalen Zahlen und Gleichungen zu untersuchen und zu lösen.

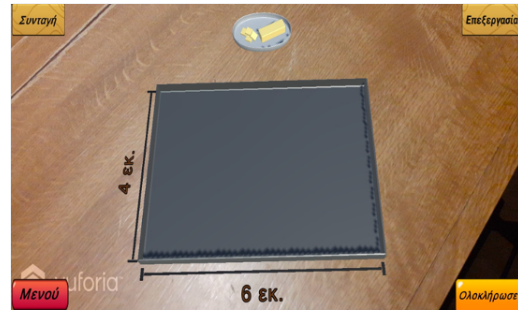


Abbildung 3. Aufgabe im Bereich Geometrie

Die Ergebnisse der System Usability Scale (SUS) Fragebögen und Interviews waren überwiegend positiv. Die Schüler zeigten Begeisterung, während der pädagogische Wert untersucht und Verbesserungen vorgeschlagen wurden. [8]

B. Hochschule

Die Anwendung von AR im Hochschulsektor bietet viele, weitreichende Möglichkeiten. Die Technologien können auch in diesem Sektor die traditionellen Lernmethoden erweitern und interaktivere Auseinandersetzungen mit komplexen Konzepten ermöglichen.

VII. WEITERBILDUNG

TODO

VIII. POTENTIAL

TODO

IX. FAZIT

TODO

LITERATUR

- [1] M. Dunleavy, C. Dede, and R. Mitchell, "Affordances and Limitations of Immersive Participatory Augmented Reality Simulations for Teaching and Learning". Journal of Science Education and Technology, 2009.
- [2] M. E. C. Santos, A. Chen, T. Taketomi, G. Yamamoto, J. Miyazaki, and H. Kato, "Augmented Reality Learning Experiences: Survey of Prototype Design and Evaluation". IEEE Transactions on Learning Technologies, 2014.
- [3] J. Bacca, S. Baldiris, R. Fabregat, S. Graf, and Kinshuk, "Augmented Reality Trends in Education: A Systematic Review of Research and Applications". Educational Technology and Society, 2014.
- [4] H. Cetin, "A Systematic Review of Studies on Augmented Reality Based Applications in Primary Education", IJELS, 2022.
- [5] J. Zhang, G. Li, Q. Huang, Q. Feng and H. Luo, "Augmented Reality in K-12 Education A Systematic Review and Meta-Analysis of the Literature from 2000 to 2020", MDPI, 2022.
- [6] M. Akçayır, and G. Akçayır, "Advantages and challenges associated with augmented reality for education: A systematic review of the literature". Educational Research Review, 2017.
- [7] P. Chen, X. Liu, W. Cheng and R. Huang, "A review of using augmented reality in education from 2011 to 2016". Innovations in Smart Learning, 2017.

- [8] C. Volioti, O. Christos, T. Sapounidis, G. Trachanas and E. Keramopoulos, "Augmented Reality in Primary Education: An Active Learning Approach in Mathematics", Computers, 2023.
- [w1] <https://www.cospaces.io/tech-check-ar-with-smartphones> letzter Zugriff 07.07.2024 16:32
- [w2] <https://www.marketresearchfuture.com/reports/ar-vr-in-education-market-10834> letzter Zugriff 03.07.2024 20:38