

DIGITALE LEHRER*INNENFORTBILDUNG ZU VIRTUAL REALITY UND
BEWERBUNGSTRAININGMODUL 3: TRAINING IM EINSATZ VON VR-TECHNOLOGIE, VR-METHODE UND VR-
ANWENDUNGSTRAINING

VORBEREITUNG

BESCHREIBUNG	<p>In den letzten Jahren haben Virtual Reality (VR)-Technologien durch die Führung großer Technologieunternehmen wie Google, Apple, Facebook und HTC an Dynamik gewonnen. Aufgrund der zunehmenden Leistungsfähigkeit von Mobiltelefonen sehen wir, dass der Einsatz von Augmented Reality (AR)-Technologien in der Geschäftswelt zunimmt und Unternehmen im Rahmen von Marketing- und Werbeaktivitäten erhebliche Renditen erzielen. Virtual-Reality-Schulungen zielen darauf ab, Arbeitsunfälle zu vermeiden, Ausschusskosten und gleichzeitig Qualitätsprobleme zu reduzieren. Es wurde festgestellt, dass der Lerneffekt bei Schulungen mit Virtual-Reality-Technologien um bis zu 81 % steigt.</p> <p>In diesem Fortbildungsmodul lernen die Schüler*innen aktuelle VR-Technologien und Fallbeispiele aus der Geschäftswelt kennen. Auf diese Weise können sie ihre eigenen Ideen prototypisieren und Feedback von Expert*innen erhalten, die Unity / Unreal und einige andere Produktionstools verwenden.</p>
KEYWORDS	Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR), VR-Technologie, VR-Methodologie, VR-Anwendungstraining, Lernerfolg
LERNZIELE	<p>Dieses Modul zielt darauf ab, Lehrer*innen zu Folgendem anzuleiten:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Den Schüler*innen dabei helfen zu verstehen, was VR-Technologie ist und wie man VR-Technologie verwendet.2. Sicherstellen, dass die Schüler*innen ein Produkt/Spiel/Figur mit VR-Anwendungen oder -Programmen entwerfen können.3. Den Schüler*innen ermöglichen, zu verstehen, wie Inhalte mit VR-Technologie richtig entwickelt werden.4. Den Schülern die Möglichkeit geben, das Erstellen von Spielen mit VR zu verstehen und selbst zu erleben.
METHODOLOGIE	<p>Die Lerneinheiten können sowohl einzeln als auch in Gruppen bearbeitet werden. Sie folgen dem „learning-by-doing“-Ansatz und zielen darauf ab, den Lernerfolg durch die Anwendung praktischer Erfahrungen und interaktiver Impulse sicherzustellen.</p> <p>Die Lerneinheit gliedert sich in:</p> <ul style="list-style-type: none">• Beschreibung der Aktivität• Dauer• Format• Auswertung/Überwachung
AUSSTATTUNG & MATERIALIEN	<p>Whiteboard (oder digitale Alternative wie Jamboard), Blätter, Stifte, Farben, Internetzugang sowie alle Lernmaterialien ausgedruckt oder digital.</p> <p>Learning Nuggets (Kurzlerneinheiten) werden als Lern-/Lehrmaterialien in verschiedenen Formaten konzipiert, indem die unterschiedlichen Lernstile der Schüler*innen berücksichtigt werden:</p> <ul style="list-style-type: none">• Infografiken• Präsentationen• Google Docs• Interaktive Tests (online und/oder offline)• Spiele