

HFDcon 2022 Workshopsession

Zwischen Präsenz- und Online-Lehre:

Avatar-basiertes Lehren und Lernen in Virtual Reality



Mobility System
Cooperation
in Higher
Education
Ein Projekt der RWTH

DAAD

Univ.-Prof. Dr.-Ing. Heribert Nacken

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

RWTH Aachen University
Rektorsbeauftragter Blended Learning
und Exploratory Teaching Space



... worum geht es denn überhaupt?



Mobility System
Cooperation
in Higher
Education
Ein Projekt der RWTH

Die im Rahmen des Projekts MyScore entwickelte Software ist Open Source.

Sämtliche VR-Objekte werden als Open Educational Resources unter einer CC By 4.0 Lizenz allen Hochschulen zur freien Nutzung bereitgestellt.



VDI

INGENIEURAUSBILDUNG FÜR DIE DIGITALE TRANSFORMATION

Zukunft durch Veränderung

VDI-Studie
April 2019



Digitale Skills: Digitale Interaktion, fachliche sowie überfachliche Kollaboration

Hybride Skills: ethisches und sozial kompetentes Handeln im digitalen und analogen Raum

Klassische Skills: Problemlösungs- und Kommunikations-kompetenz und Adaptionfähigkeit

... welche Lehr- und Lernszenarien gibt es?

Rollenspielen zum Erlernen von Kommunikationskompetenzen

Virtual Student Mobility – Virtual Lecturer Mobility

Virtuelle Labore

Generell: Gemeinschaftliches Arbeiten in 3D-VR-Szenen



Lehr- und Lernszenario: Rollenspiel Bürgerbeteiligung



Lehr- und Lernszenario: Rollenspiel Bürgerbeteiligung



Lehr- und Lernszenario: Rollenspiel Bürgerbeteiligung



Lehr- und Lernszenario: Virtual Student and Lecturer Mobility



Lehr- und Lernszenario: Virtual Student and Lecturer Mobility



BUCERIUS LAW SCHOOL

Zwei angehende Juristen/Juristinnen aus Hamburg
+ zwei angehende Ingenieure/Ingenieurinnen aus Aachen
bearbeiten jeweils gemeinsam einen use-case in VR.

Die Dozierenden aus Aachen und Hamburg leiten die
Studierenden gemeinsam an.

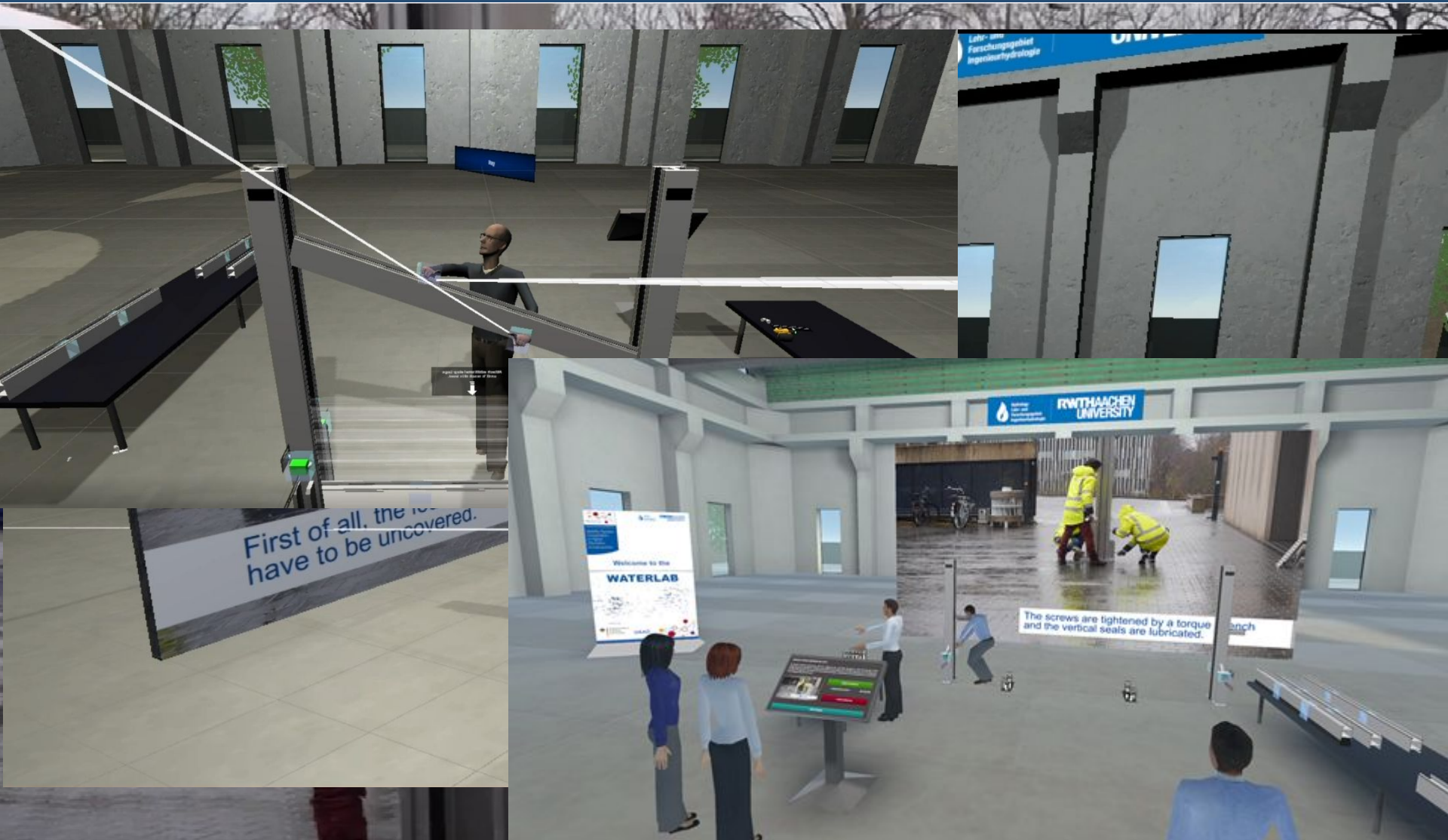
Lehr- und Lernszenario: Virtual Student and Lecturer Mobility



Lehr- und Lernszenario: Virtuelle Labore



Lehr- und Lernszenario: Virtuelle Labore als Ergänzung zu Reallaboren



... was sind die Vorteile des Avatar-basierten Lehrens und Lernen?

- erst einmal: eine erhöhte Lernmotivation und eine immersive Lernerfahrung für Studierende
- ein geeignetes Werkzeug zur Verbesserung von situationsbezogenen Kommunikationsfähigkeiten
- die Förderung der Mobilität von Lehrenden und Lernenden (ohne Reisekosten, Reisezeiten und mit minimalen CO2-Emissionen)
- garantiert eine erhöhte Attraktivität von Interaktionen zwischen Lehrenden und Lernenden

... wenn Sie mehr wissen möchten

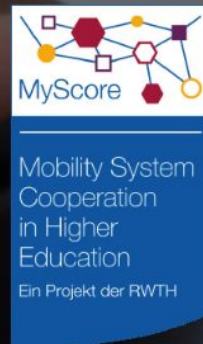


INFO VORTEILE SZENARIEN EINDRÜCKE CHRONIK

DOWNLOAD



<https://vredu.lfi.rwth-aachen.de/>



MyScore Avatar basiertes Lehren und Lernen

Mit unserer open-source-software zum Avatar basierten Lehren und Lernen in Virtual Reality ermöglichen wir es Studierenden und Dozierenden raumunabhängig unter Nutzung von Avataren miteinander zu kommunizieren, zu lehren und lernen und unterschiedlichste Lehr- und Lernszenarien zu nutzen.

↓ Mehr anzeigen



Dieses Material steht unter der Creative Commons-Lizenz
“Namensnennung 4.0 international”

Erlaubt sind somit:

Share : copy and redistribute the material in any medium or format

Adapt : remix, transform, and build upon the material for any purpose,
even commercially

Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Zitierhinweis: Univ.-Prof. Dr.-Ing. Heribert Nacken
RWTH Aachen University