

Why AR/VR?

An Instructional Design Perspective





Das Learning Lab auf Second Life



Raum A. Gruppenarbeit im Online-Studiengang Educational Media am Learning Lab der Universität Duisburg-Essen,
11.11.2009 *Dissertation Lars Schlenker (2012)*



Raum B. Gruppenarbeit im Online-Studiengang Educational Media am Learning Lab der Universität Duisburg-Essen, 26.03.2010 Dissertation Lars Schlenker (2012)



Raum C. Gruppenarbeit im Online-Studiengang Educational Media am Learning Lab der Universität Duisburg-Essen, 10.05.2010 *Dissertation Lars Schlenker (2012)*

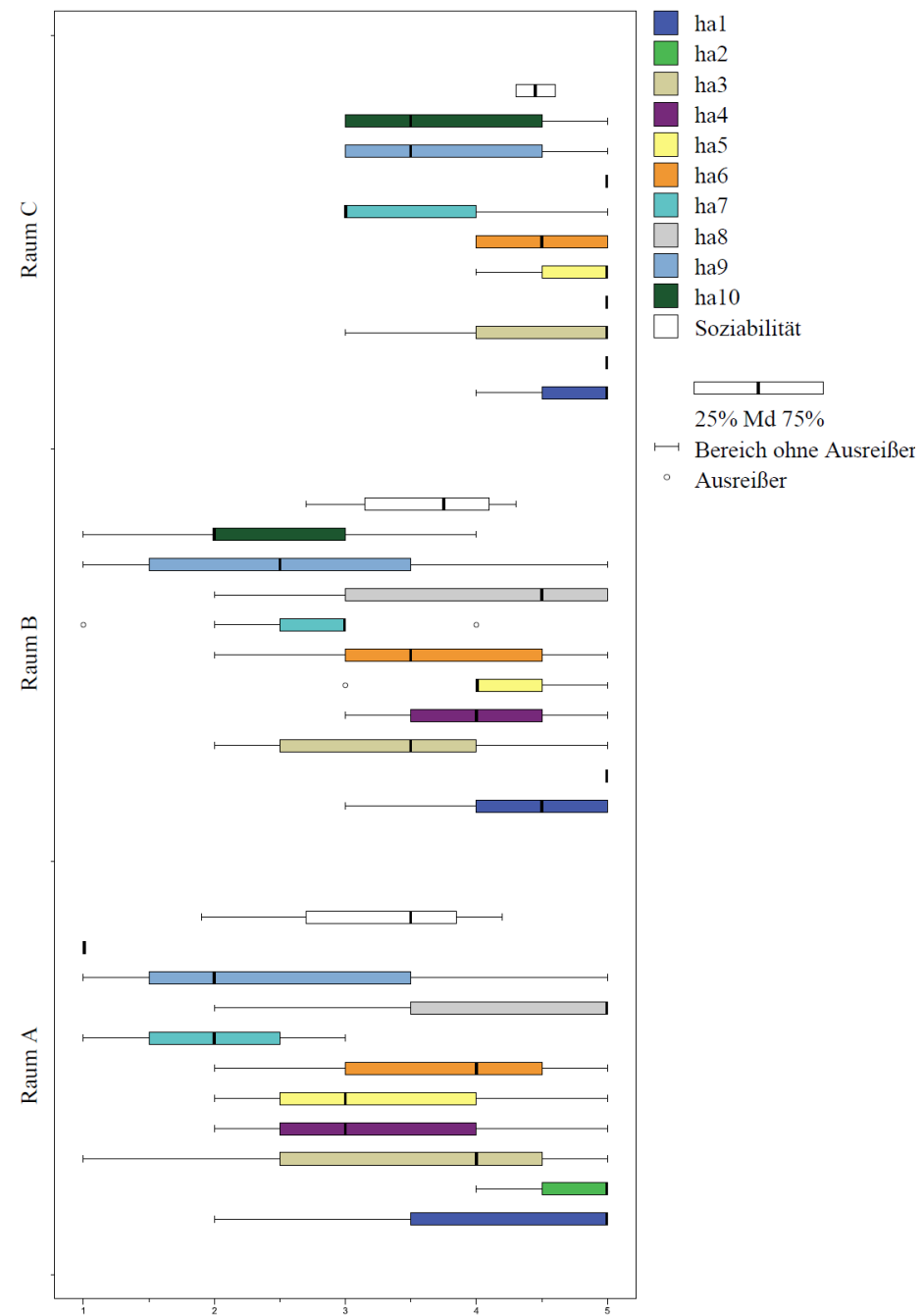
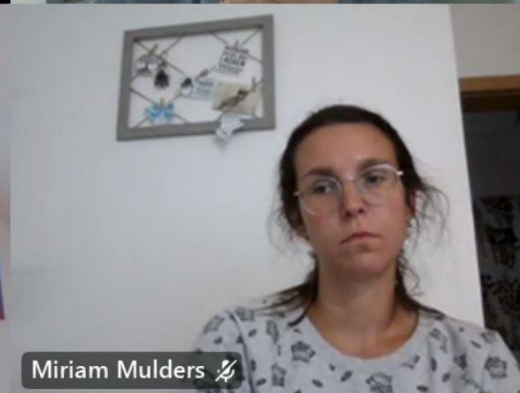
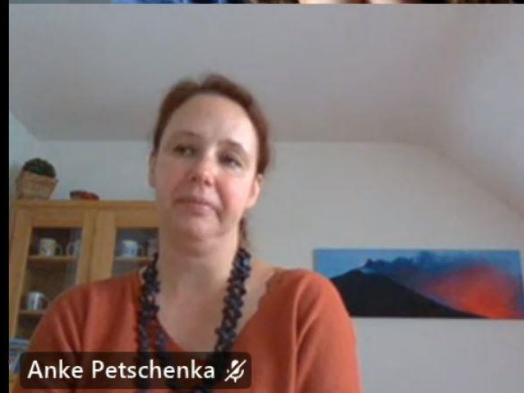


Abbildung A.18 Raumabhängige Wertevertelung^a (Median und Interquartilsabstand) für ha1 (Kontaktaufnahme zu TN) bis hb5 (Entstehung persönlicher Kontakte) sowie die Soziabilität



- + a) räumliche Positionierung (mit Audio), b) individuelle Sichtperspektive
- a) Navigation mühsam, b) Social Awareness auch einfacher



naive Annahmen

naive Annahmen

- mehr Information -> besseres Lernen
 - Theorie der kognitiven Belastung

naive Annahmen

- mehr Information -> besseres Lernen
 - Theorie der kognitiven Belastung
- mehr Sinneskanäle -> besseres Lernen
 - Dual Code / Multimedia Theory

naive Annahmen

- mehr Information -> besseres Lernen
 - Theorie der kognitiven Belastung
- mehr Sinneskanäle -> besseres Lernen
 - Dual Code / Multimedia Theory
- Präsenzerleben = abhängig von Technik
 - minimale Hinweise genügen

naive Annahmen

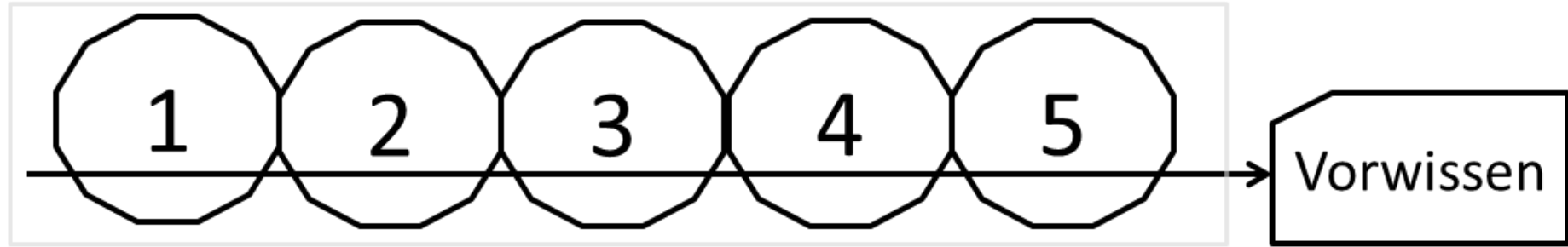
- mehr Information -> besseres Lernen
 - Theorie der kognitiven Belastung
- mehr Sinneskanäle -> besseres Lernen
 - Dual Code / Multimedia Theory
- Präsenzerleben = abhängig von Technik
 - minimale Hinweise genügen
- Immersionserleben = abhängig von Technik
 - gutes Buch!

naive Annahmen

- mehr Information -> besseres Lernen
 - Theorie der kognitiven Belastung
- mehr Sinneskanäle -> besseres Lernen
 - Dual Code / Multimedia Theory
- Präsenzerleben = abhängig von Technik
 - minimale Hinweise genügen
- Immersionserleben = abhängig von Technik
 - gutes Buch!
- 3D ist besser als 2D

Belastung des Arbeitsgedächtnisses beim Lernen

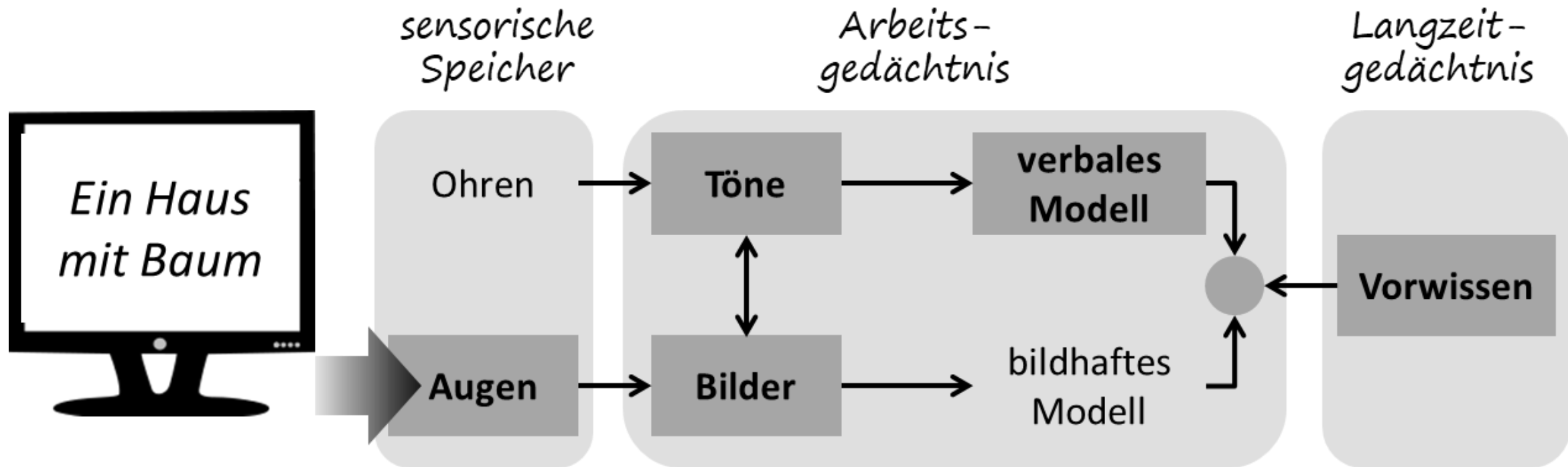
- (1) aufgabeninduzierte Beanspruchung:
Elemente im Arbeitsgedächtnis

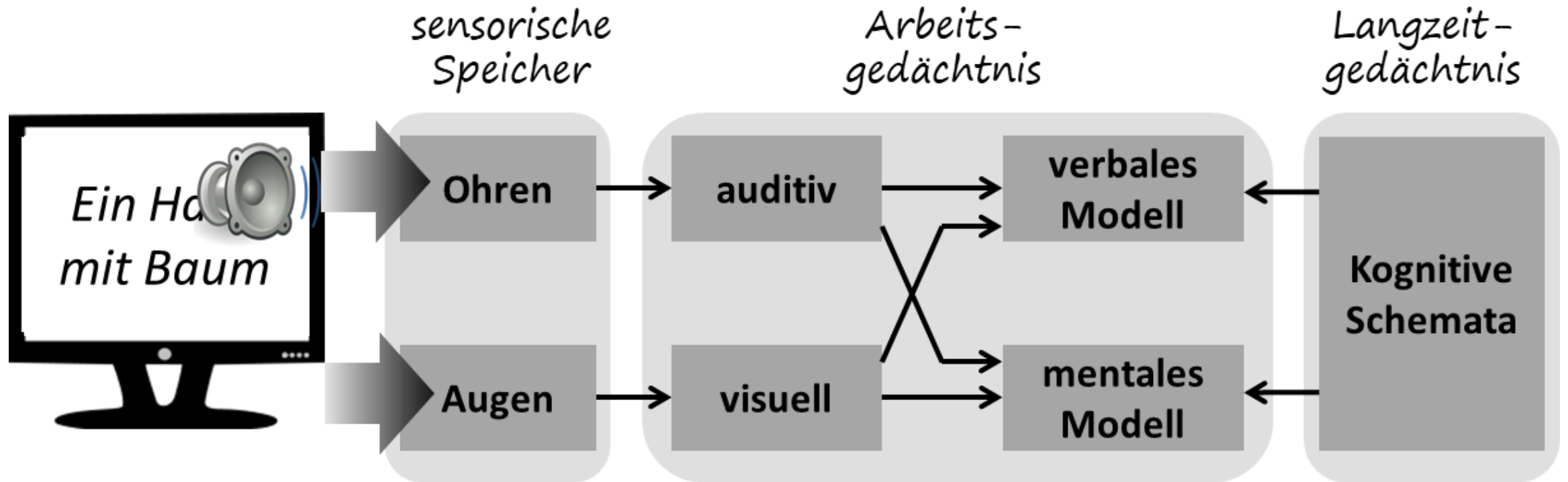


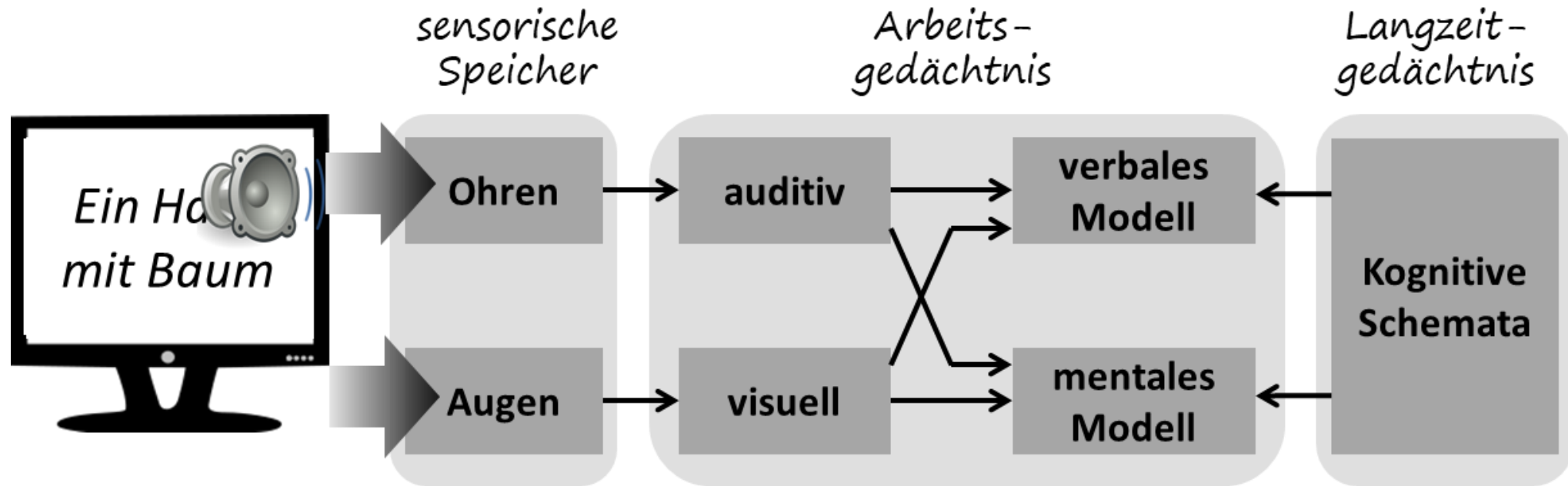
- (2) eigentlicher Lernprozess: Elemente
verarbeiten und an Vorwissen anknüpfen

- (3) sachfremde Beanspruchung: lernirrelevante
Information identifizieren und ausblenden





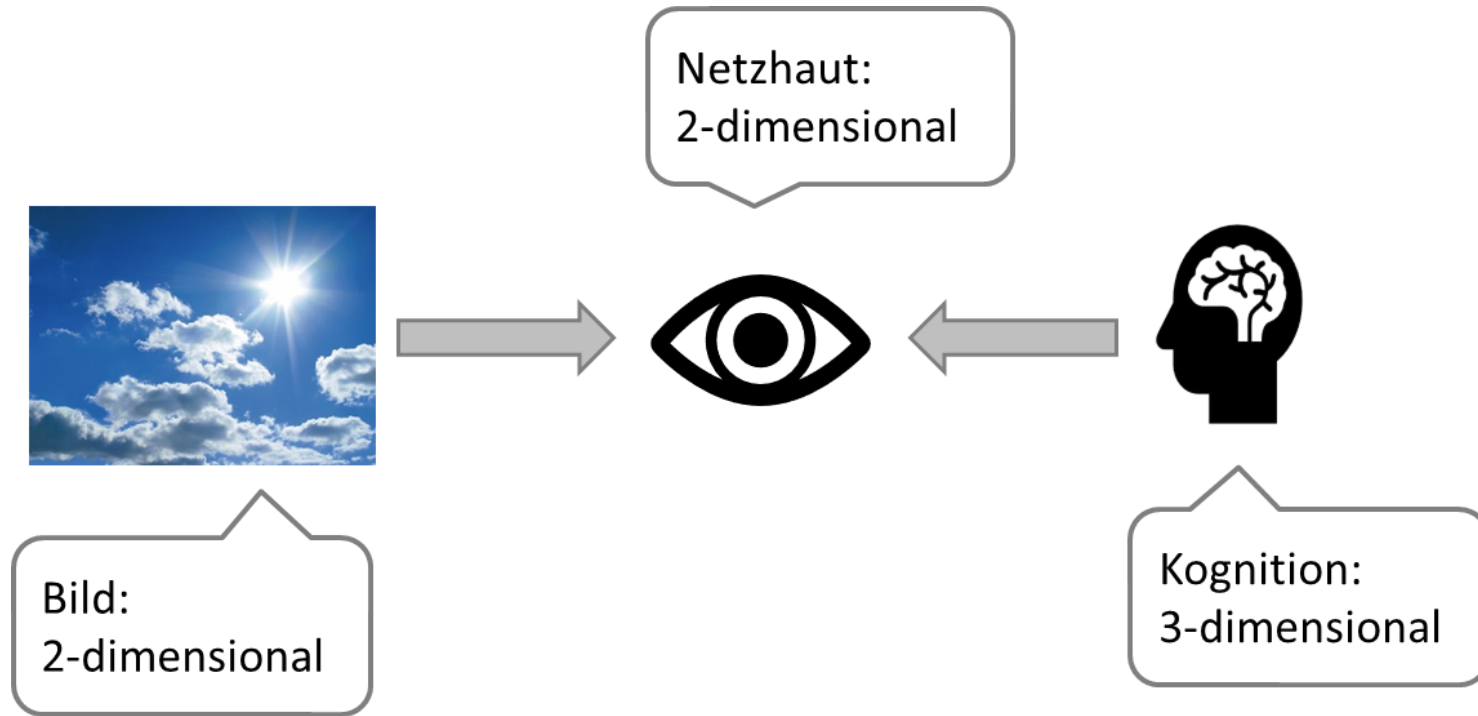


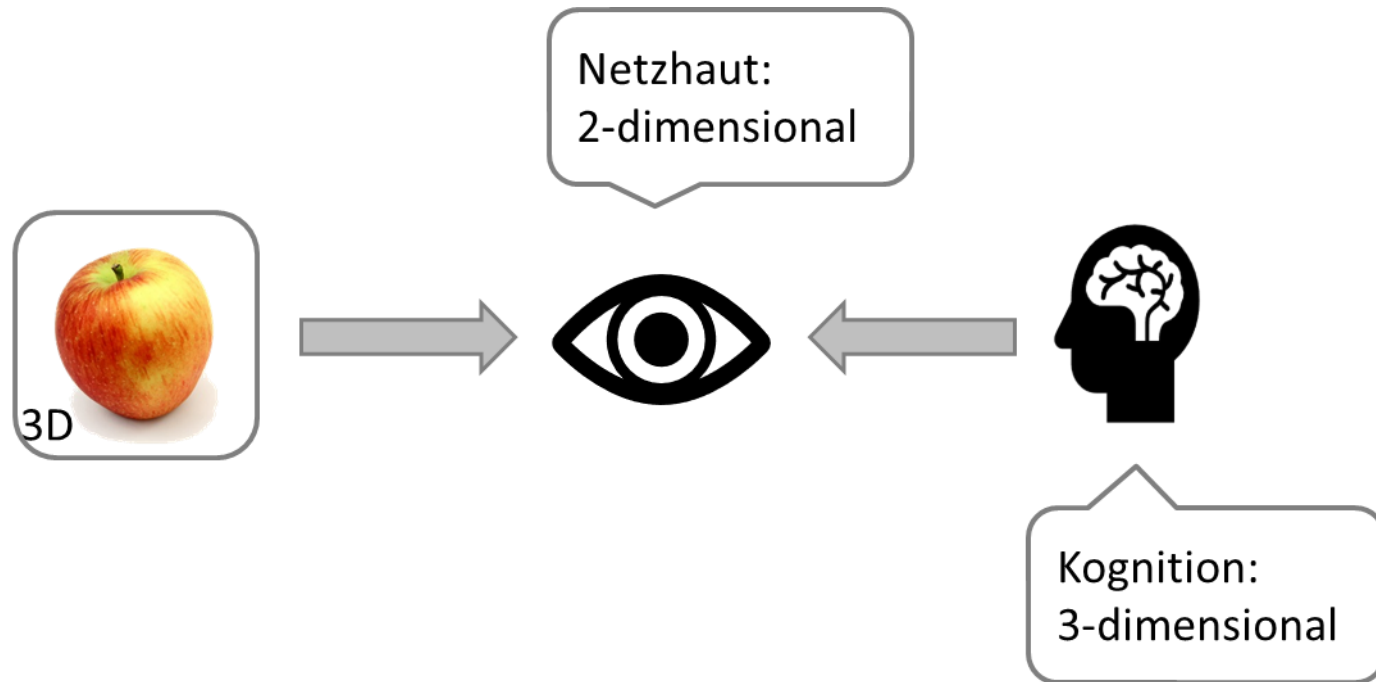


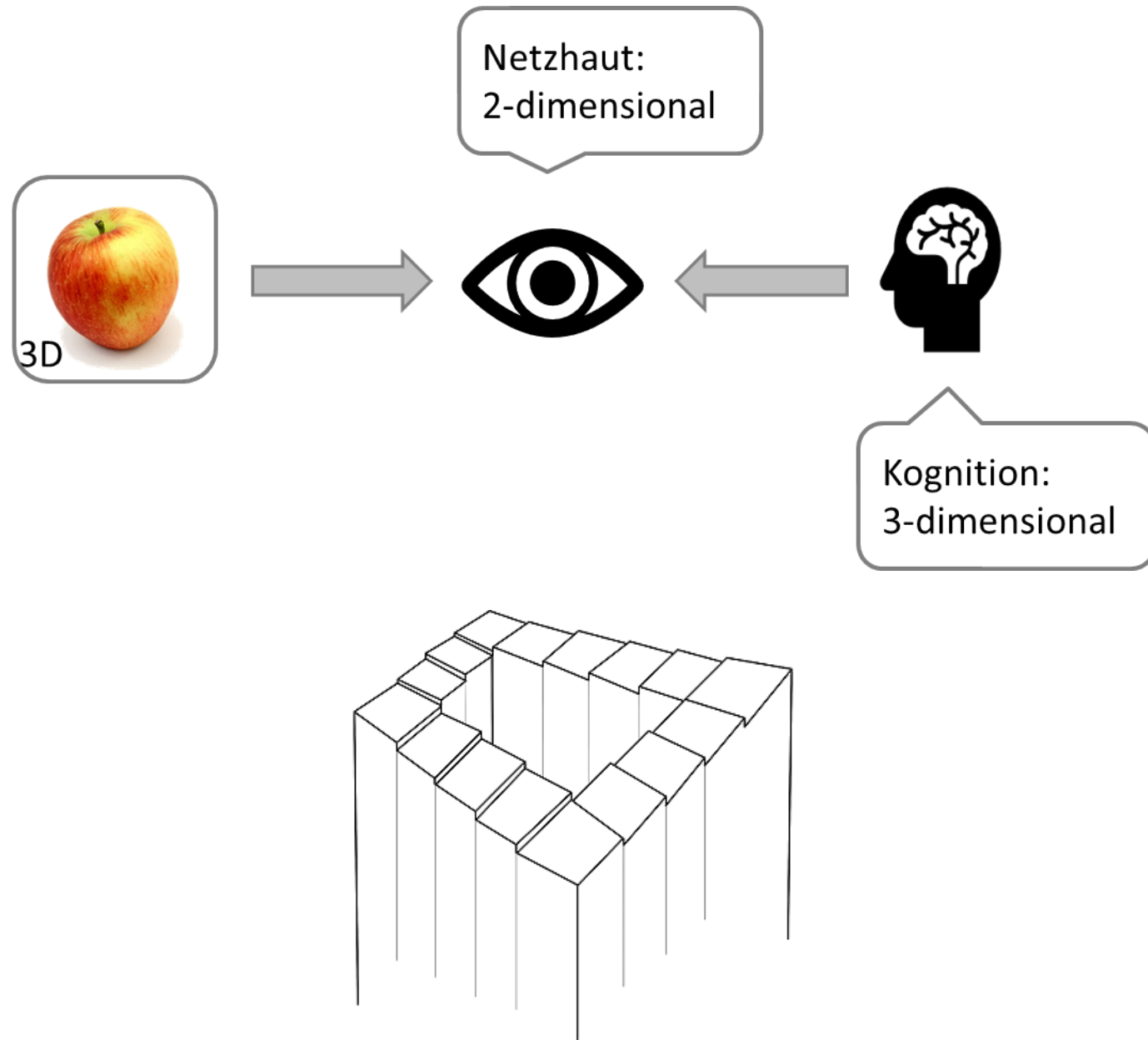
1 Information

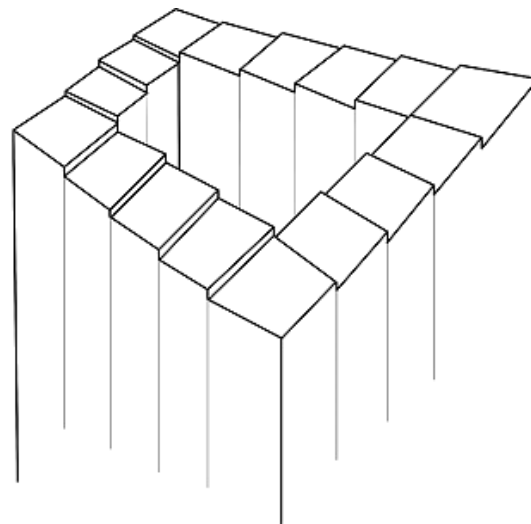
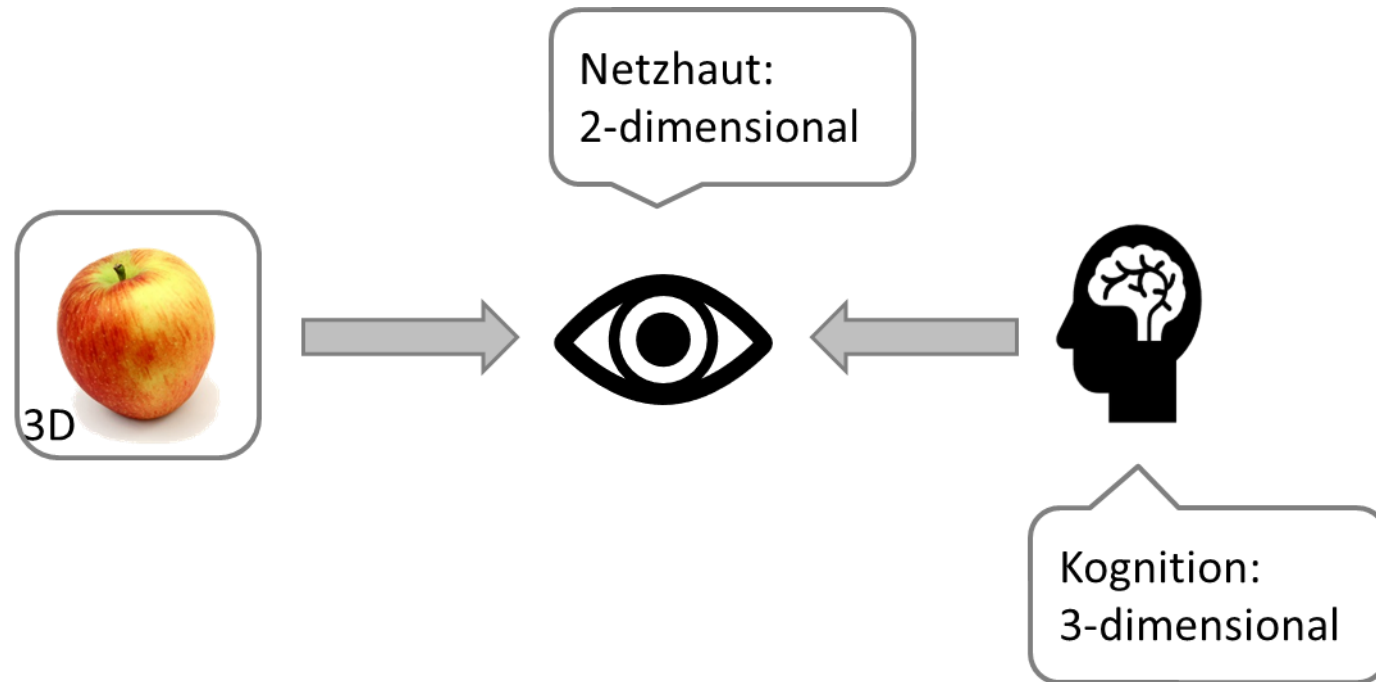
2 Symbolsysteme +

2 Wahrnehmungskanäle -



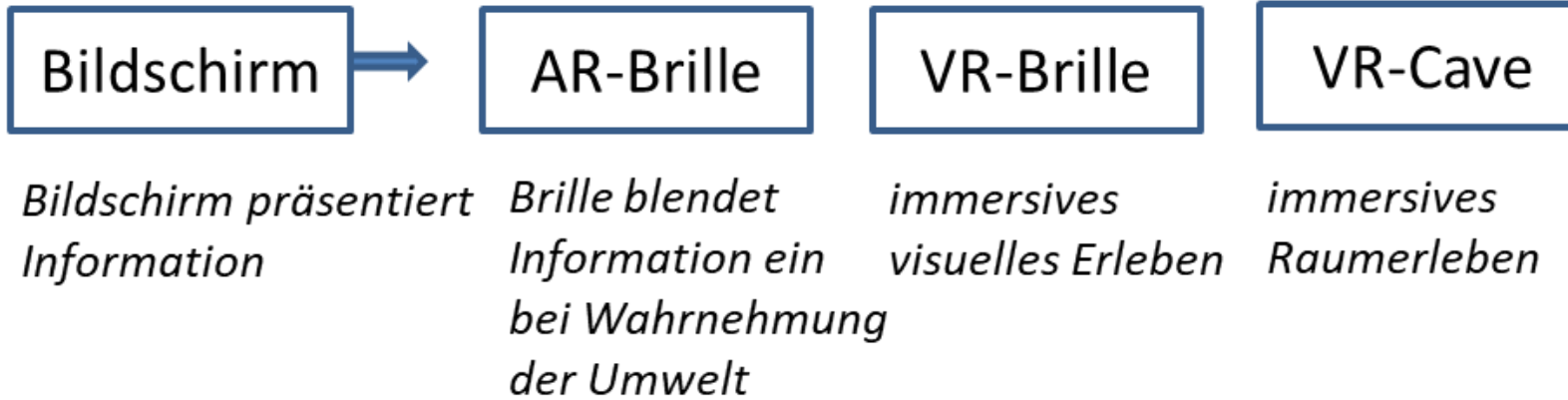




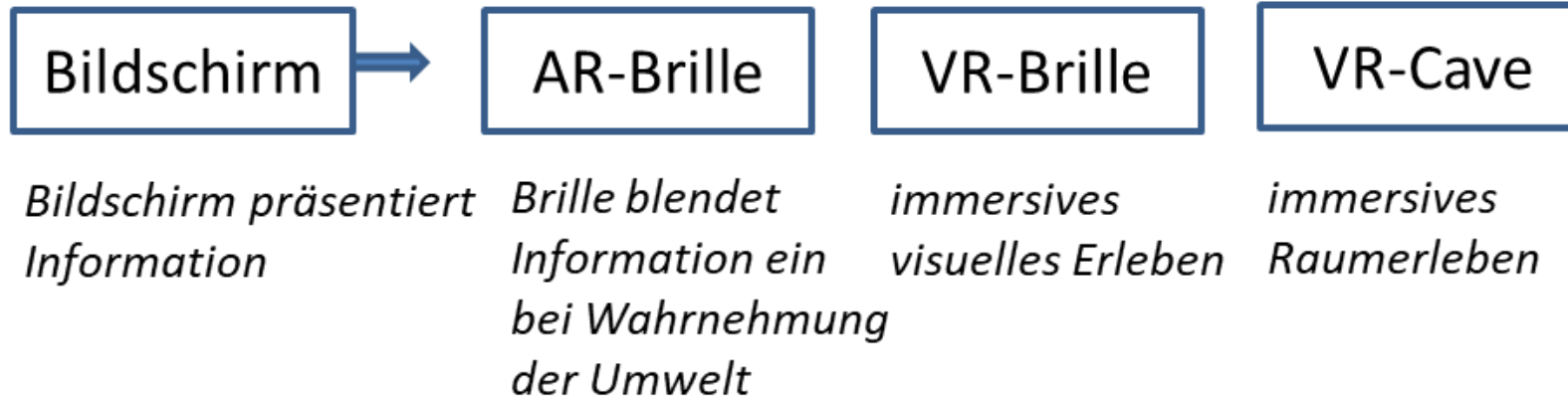


*Jedes 2D-Objekt wird
automatisch nach Tiefen-
information ausgewertet*

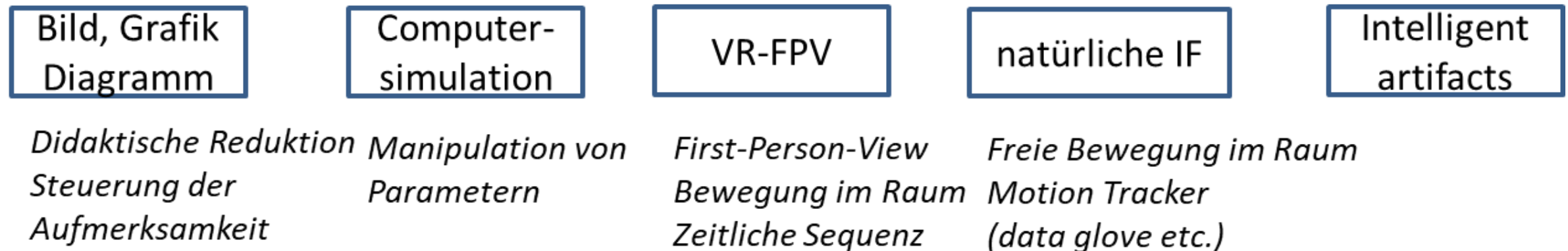
Präsentationsmedium:



Präsentationsmedium:



Inhalt:



Didaktisierung von AR/VR

- didaktische Ziele benennen
 - Wissen, Fertigkeiten, Einstellungen
- inhaltliche Struktur geben
 - Auswahl von Inhalten, Units schaffen
- temporale Struktur schaffen
 - Dramaturgie, Story
- Definition von Lernerfahrungen
- Auswahl von Darbietungsmedien

Why AR/VR?

An Instructional Design Perspective

