

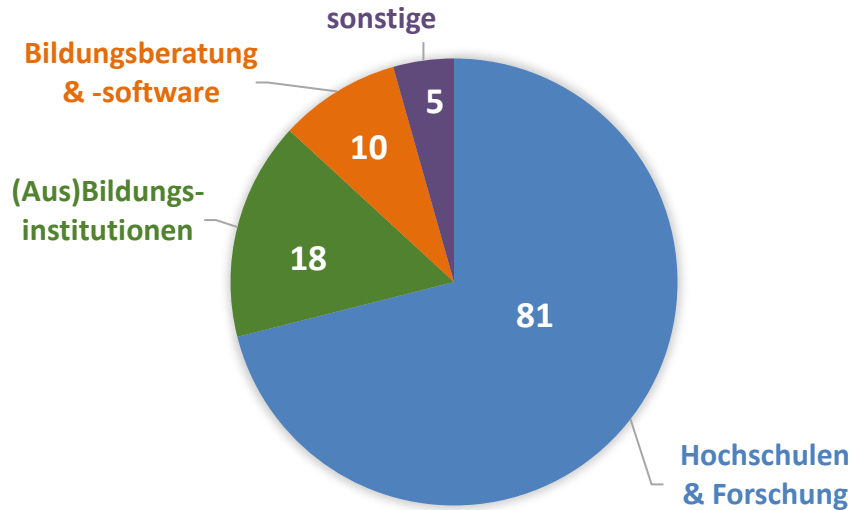
VRARB@SocialVR

⑭ Tagungsabschluss-Session

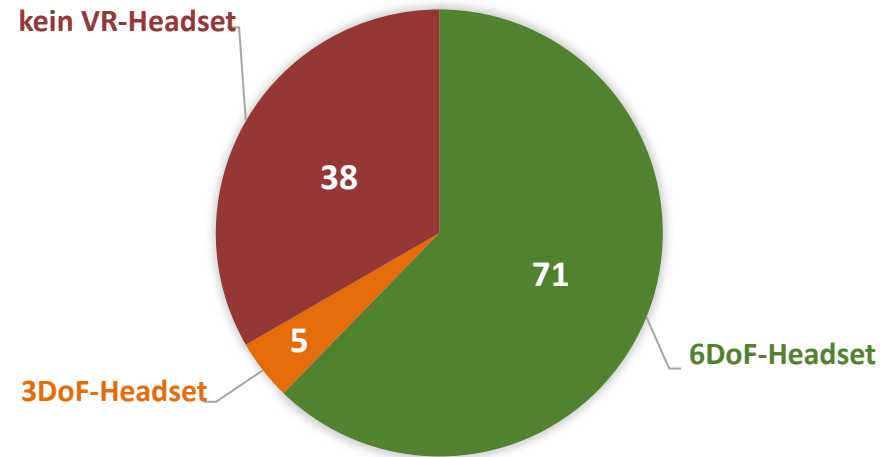


Ein Rückblick in Zahlen ...

Update: 114 Tagungsteilnehmer*innen

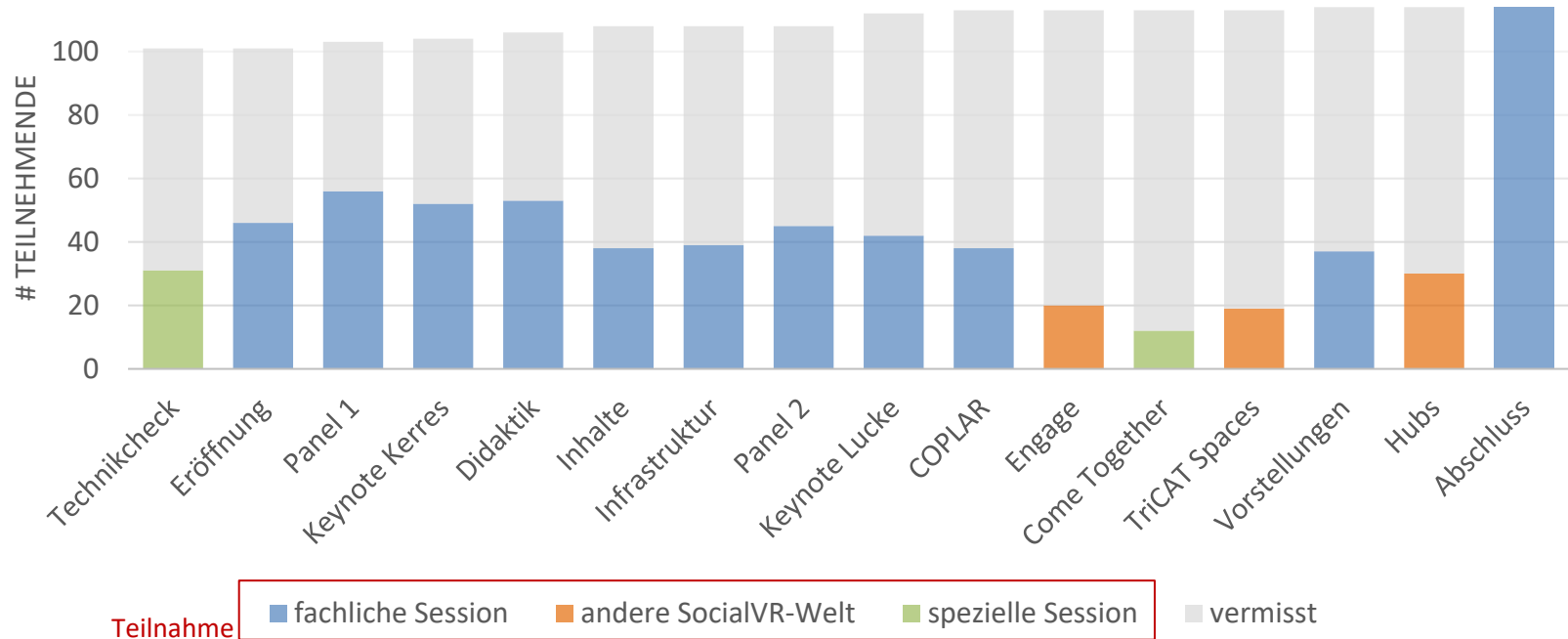


Tätigkeitsbereiche



VR-Headset

Teilnahmezahlen im Überblick



Ein Rückblick in Bildern ...

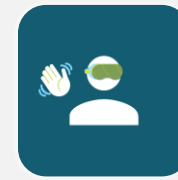
Session 1

Technikcheck



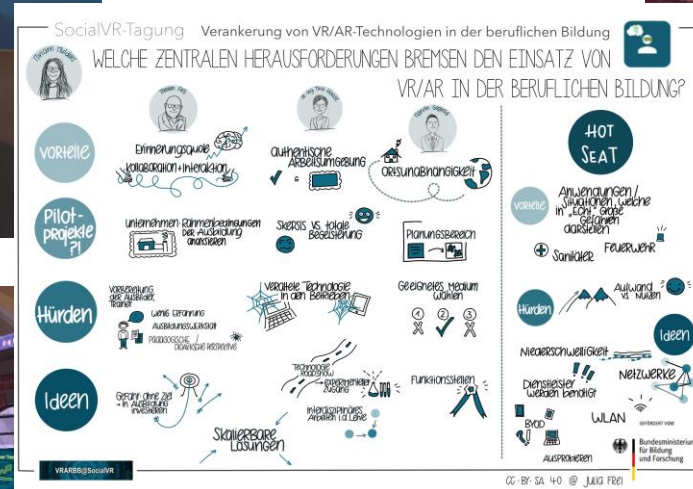
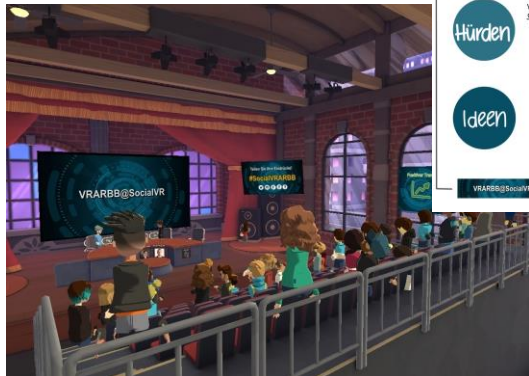
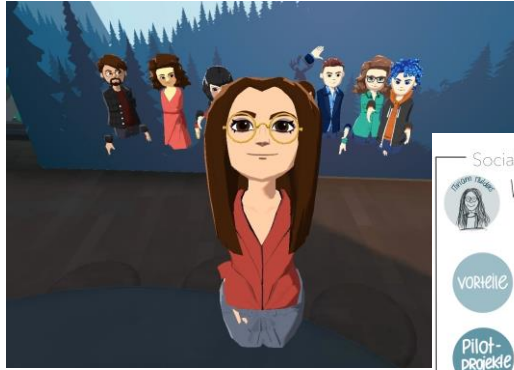
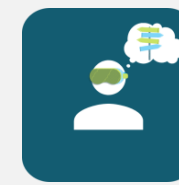
Session 2

Welcome, Einführung, Q&A



Session 3

Welche zentralen Herausforderungen bremsen den Einsatz von VR/AR in der beruflichen Bildung? (Panel)



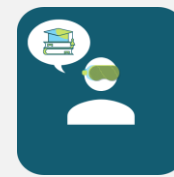
Session 4

Didaktische Entscheidungskriterien für AR/VR-Visualisierungstechnologien



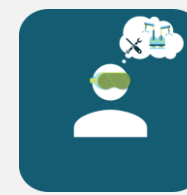
Session 5

Welche didaktischen Chancen und Herausforderungen ergeben sich durch VR/AR-Lernanwendungen?



Session 6

Woher kommen (Lern)Inhalte für VR/AR in der beruflichen Bildung?



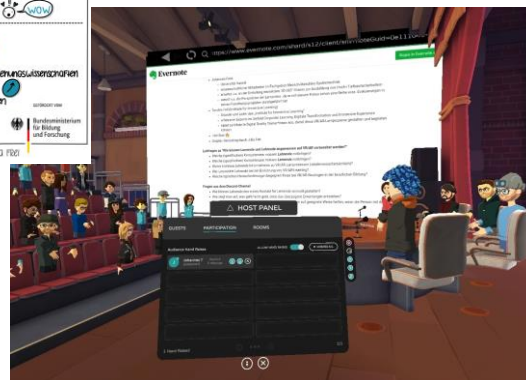
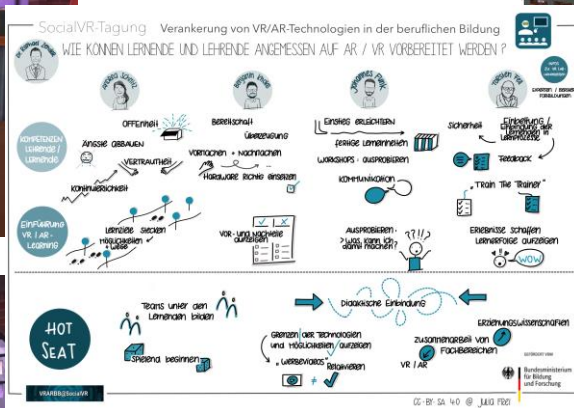
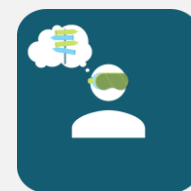
Session 7

Welche infrastrukturellen Anforderungen werden durch VR/AR an Bildungsinstitutionen gestellt?



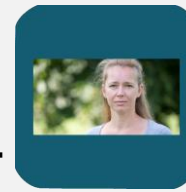
Session 8

Wie können Lernende und Lehrende angemessen auf VR/AR vorbereitet werden? (Panel)



Session 9

Ethische Aspekte von VR/AR - Orientierungsbedarfe in Konstruktions- und Nutzungssituationen



Session 10

Community of practice zum Lernen mit AR/VR



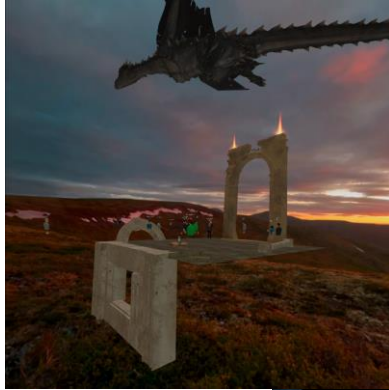
Session 11

Vorstellung der SocialVR- Welt *ENGAGE* (Exkursion)

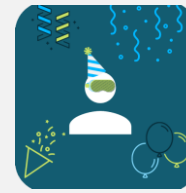
ENGAGE
FORUM FÜR FACHLEHRER

UNIVERSITÄT
DUISBURG
ESSEN

Offen im Denken

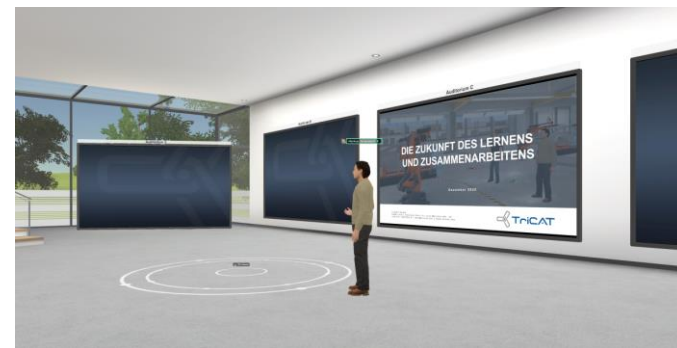


Come together

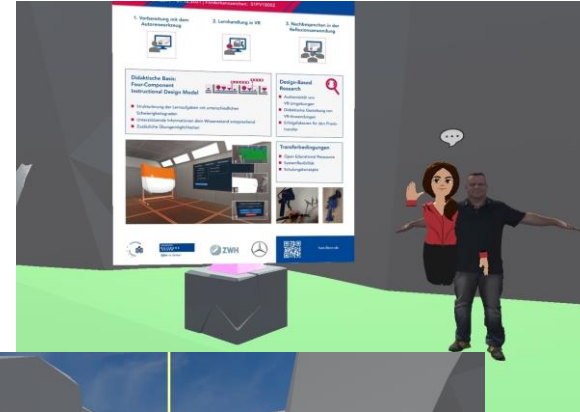


Session 12

Vorstellung der SocialVR-Welt *TriCAT* *Spaces* (Exkursion)



Projektvorstellungen



Session 13

Vorstellung der SocialVR- Welt Mozilla Hubs (Exkursion)



Digitale Tagungsinfrastruktur bleibt online!



Discord-Server



Gesellschaftsraum
(inkl. Vorstellungswelten)

Evaluation



<https://limesurvey.uni-due.de/index.php/191463?lang=de>



Nachbereitung der Organisator*innen

- Artefakte auf der Tagungswebseite
 - Recap-Video
 - Publikation eines Berichts zur Tagung (inkl. Evaluierungsergebnissen)
 - Publikation der Tagungserkenntnisse in wissenschaftlichen Beiträgen
-
- Durchführung von Nachfolgetagungen noch völlig offen



Die SocialVR-Tagung war erst der Anfang...

- GI-Arbeitskreis **VR/AR-Learning**
 - interdisziplinärer, wissenschaftlicher Fokus → Vernetzung
 - über 180 Akteure aus Forschung & Praxis
(Pädagogik, Kognitionspsychologie, Informatik, Mensch-Computer-Interaktion, Gesundheit, Wirtschaftswissenschaften, ...)
 - Aktivitäten: Praxisworkshops, Tagungen, AVRiL-Preis, Projektvorstellungen, ...
 - kostenloses Engagement (ohne GI-Mitgliedschaft)



ak-vrarl.gi.de

VRARBB@SocialVR

Verankerung von VR/AR-Technologien in der beruflichen Bildung

SocialVR-Tagung, 2. November - 11. Dezember 2020