# Setz die Brille auf!

Setzen sich VR/AR-Lehr-/Lernsettings in der beruflichen Bildung durch?
Wo stehen AR/VR in diesem Sektor in 10 Jahren?

* Ressourcenschonung * Wiederholungen

* individualisiertes Lernen * Adaptivität

- Lernvoraussetzungen: Heterogenität kann begegnet werden

- weniger Aufwand für Import einer VR/AR-Anwendung - Mikro VR / VR-Nuggets

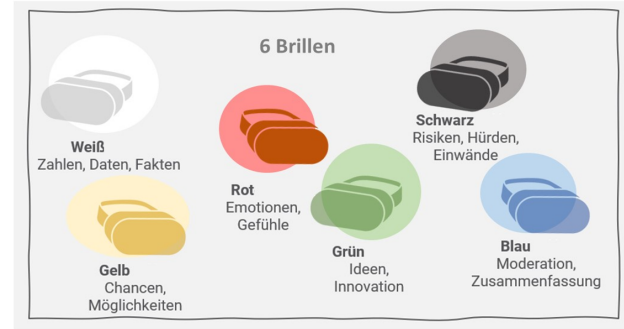
- Simulation: Situationen zu generieren, die im realen Umfeld nicht möglich sind.

- Learning Analytics möglich -Dokumentation gegenüber Ausbilder

- digitales Portfolio zur Bewerbung

- Standardisierung der Prüfung in VR - Standardisierung von Lernszenarien in VR

- Modularer Aufbau von Ausbildungen - Kleinschrittigkeit




- Simulation gibt dem Lernenden Sicherheit; man kann nichts kaputt machen: Atomkraftwerk

- Fehlende Kontrolle für die Lehrkräfte

- Viele Fehlerquellen - die Systeme laufen eh nicht.

-XR-Müdigkeit der Lernenden

-Verbreitungsgeschwindigkeit nicht ausreichend

-Arbeitsplatzverlust durch Rationalisierung in der Lehre

Vorbereitungszeit fehlt.

Vorbehalte der Lehrpersonen

Sehschwächen: Benachteiligung von Lernergruppen

Nicht für alle Teilnehmer geeignet

Limitation durch technische Unzulänglichkeiten Zu Abstrakte Anwendungen

AR in praktischer Ausbildung ist nicht immer möglich: bei hohem Verschmutzungsgrad, bei Schutzausrüstung

Datenschutz -Daten sehr interessant für HR - Schutz der technischen Inhalte

- Cyberangriffe - Infrastrukturabhängigkeit

- Hardware, Software wird günstiger - Technischer Fortschritt (Autorenwerkzeuge)

- wird zum Standard

Effizientere Texteingabe.

Gebrauchstauglichkeit: Möglichst leichte Nutzbarkeit * Inuitive Bedienbarkeit.

Fingertracking mit haptisches Feedback

Social VR / Multiusermgebung

Digitaler Zwilling

Organisationsänderung: Breitere Ausbildung mit Spezialausbildungen on Demand

Flexibilisierung der Lernzeiten: Lernen in VR am Ort des Ausbildungsbetriebes

Standardanwendungen / OER / kritische Masse erreicht

Intelligente Lösungen für Datenschutzproblematiken