



Von der Idee zur Lösung: Erarbeitung eines praxisorientierten Handlungsleitfadens zur didaktischen Gestaltung digitaler Lern- und Assistenzsysteme



COMMUNITY
OF PRACTICE



Ihre Workshop-Moderator*innen



Thomas Hagenhofer

Zentral-Fachausschuss
Berufsbildung Druck und Medien



Dr.-Ing. Tina Haase

Fraunhofer IFF Magdeburg



Miriam Mulders

Universität Duisburg-Essen



Vorstellungsrunde



- *Name?*
- *Unternehmen?*
- *Projekt?*

Agenda

- Einstieg: gemeinsames Konzept
- Vorstellung der unterschiedlichen Herangehensweisen
- Sammlung von Erfahrungsberichten aus den Projekten und der Praxis in *miro*
- Zusammentragen der Ergebnisse
- Synthese und weitere Schritte

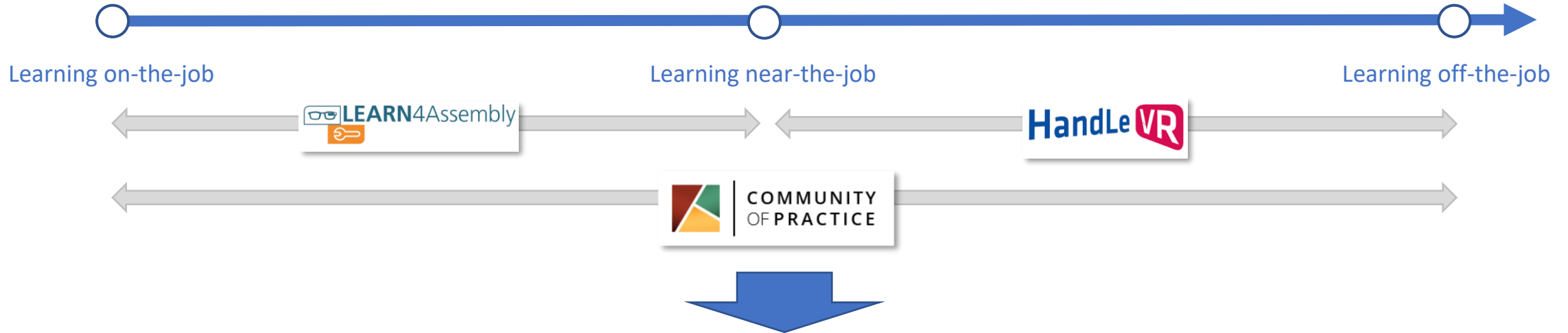
Gesamtkonzept

- heute: Sammeln von kleinen Erfahrungsgeschichten zum Lernen mit VR/AR
- nach der eQualification2021: Einreichen eines Konzepts

Im Falle einer Förderung:

- erneute Kontaktaufnahme durch AntragstellerInnen
- ggf. weitere Workshops
- technische Umsetzung eines Beratungsangebots

Unser gemeinsames Ziel: Von den Projekten zu einem praxisorientierten Handlungsleitfaden

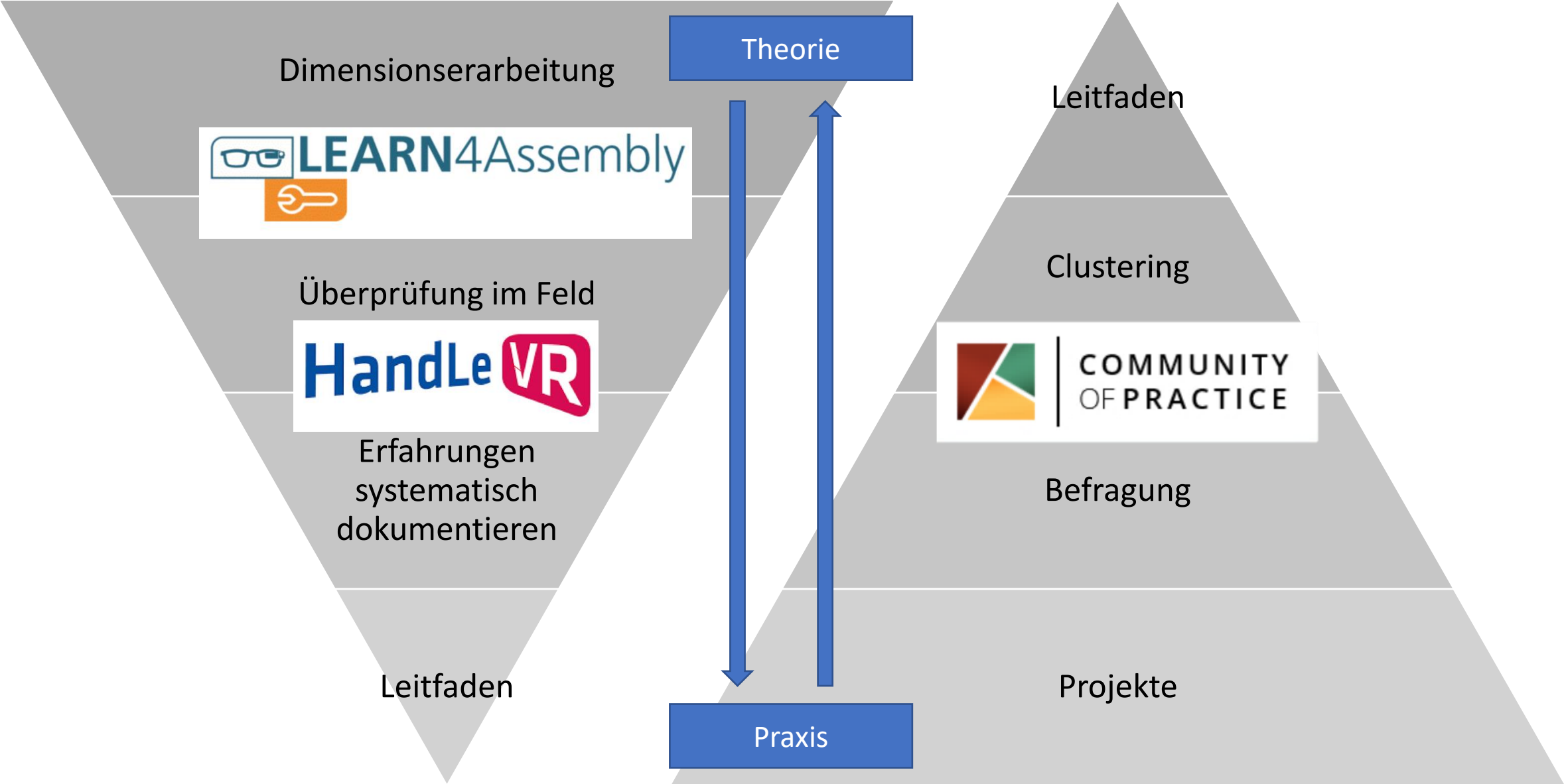


In den Projekten: Unterstützung von Lernprozessen mit digitalen Medien

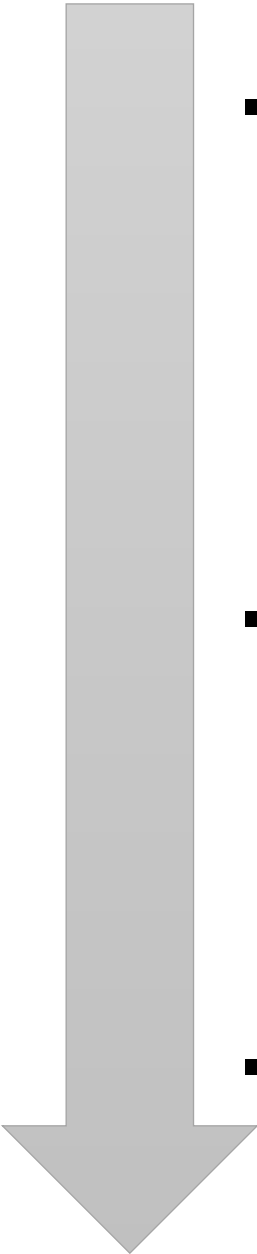
Fragestellung: Welche Faktoren spielen bei Technologieauswahl und -gestaltung innerhalb der beruflichen Aus- und Weiterbildung eine Rolle?

Gemeinsames Ziel: Gestaltung eines praxisorientierten Handlungsleitfadens zur Unterstützung des Prozesses der Technologieauswahl und -gestaltung und Auswahl passender didaktischer Szenarien

top down



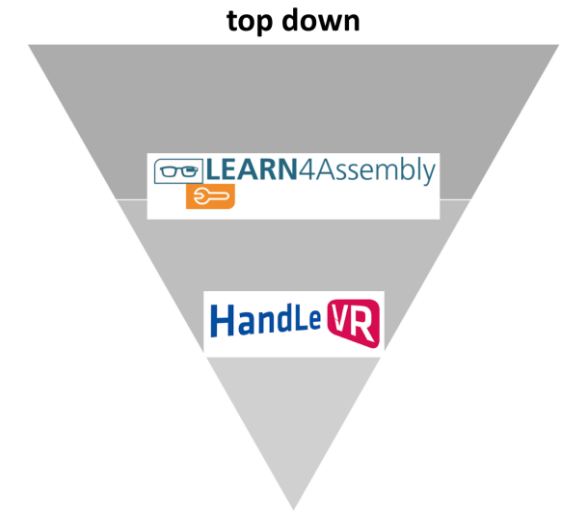
bottom up

- 
- Theoriegeleitete Entwicklung von Dimensionen, Kategorien und Ausprägungen von Faktoren, die die Technologieauswahl und –gestaltung beeinflussen, z.B. Alter, Erfahrung, Tätigkeit (u.a. Dreyfus & Dreyfus, 1987; Kalyua, 2009; Kerres, 2018)
 - Untersetzen der theoretischen Dimensionen mit Inhalten durch Erfahrungsberichte, Praxisbeispiele etc.
 - Verfügbarmachen als Handlungsempfehlungen für Praktiker/innen:
 - was hat sich bei anderen bewährt?
 - was ging schief?

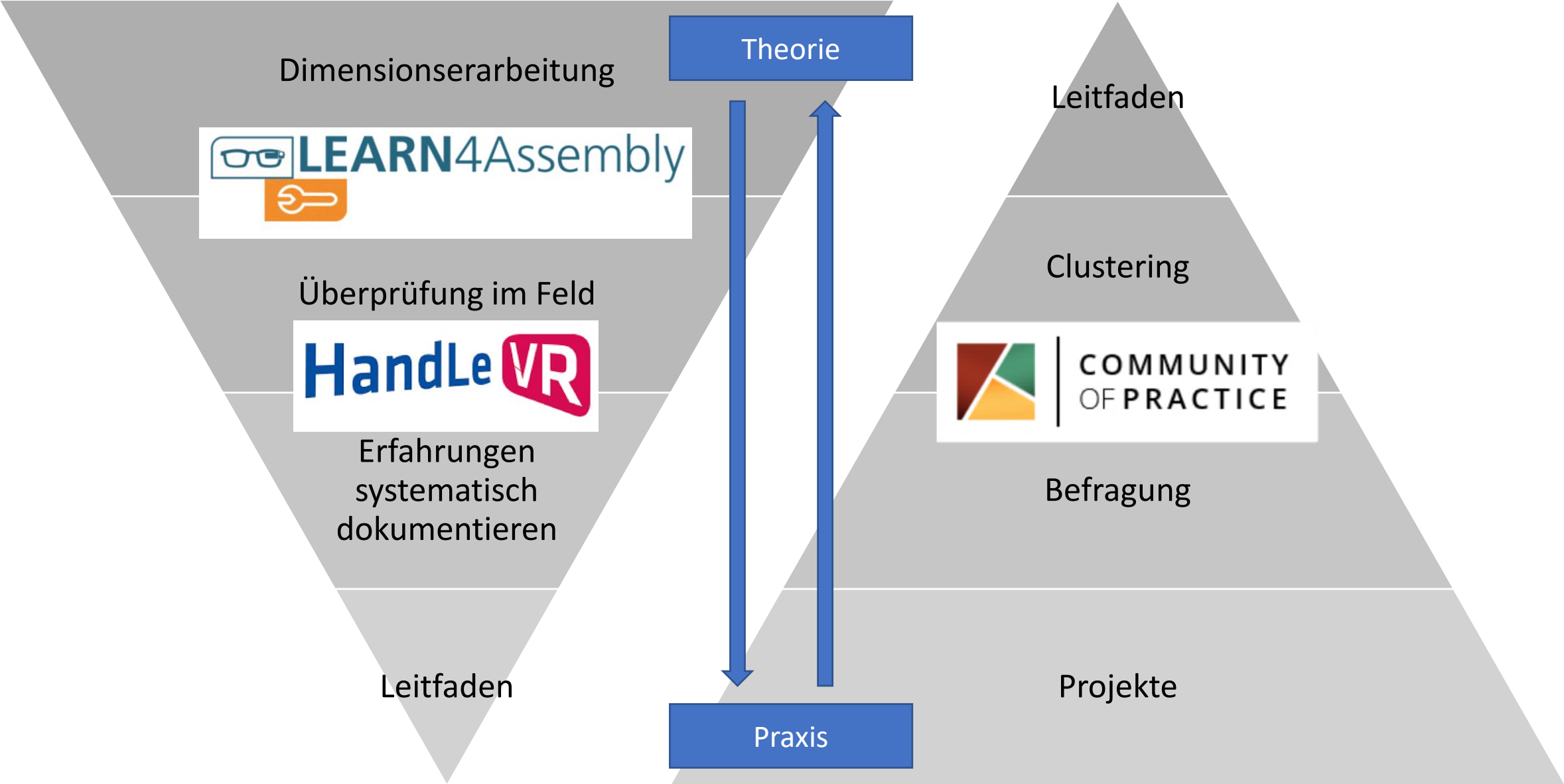


Hier brauchen wir Ihre Unterstützung:
Wir wollen unsere Ansätze validieren!

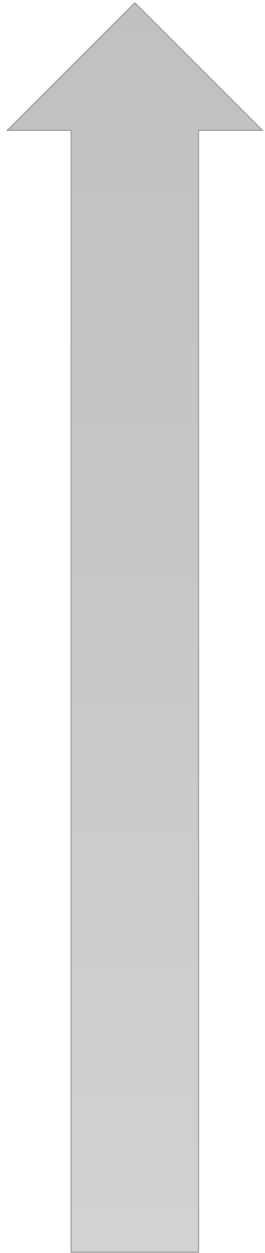
Teilen Sie Ihre Erfahrungen. Haben wir relevante Kategorien erfasst? Fehlen welche? Sind welche überflüssig?
Lassen Sie uns voneinander und miteinander lernen!



top down



bottom up



- Leitfaden mit Best-practices für Praktiker/innen und digitales Recherchesystem (www.mediencommunity.de/coplar-leitfaden)

- Clustern der didaktischen Szenarien anhand wiederkehrender Dimensionen/Kriterien z. B.
 - Interaktion mit speziellen Maschinen
 - Motoriktraining
 - Arbeit mit Dummies (virtuelle Menschenpuppen)
 - Umgang mit ungewohnten Situationen
 - Sicherheit/Unfallvermeidung
 - Erwerb von Fachkompetenzen
 - Verständnis von Natur und Physik
 - Erwerb von Sozialkompetenzen
 - (...)

- Erfassen von Projekten/Anwendungen, die VR/AR etc. einsetzen



Cluster

Bildung4KMU

eSchooler

