

DIDAKTISCHE KONZEPTE IDENTIFIZIEREN

COMMUNITY OF PRACTICE ZUM LERNEN MIT AR/VR

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

3 ZIELE

- **SICHTEN** AR/VR-LERNANWENDUNGEN
NATIONAL/INTERNATIONAL
- **KATEGORISIEREN** DIDAKTIK IDENTIFIZIEREN UND
SYSTEMATISIEREN
- **BEWERTEN** BESCHREIBUNGEN UND LEITFADEN
FÜR DEN WISSENSTRANSFER

3 SCHRITTE ZUR UMSETZUNG

1. VERWERTUNG

KRITISCHESSENSENSSIVANWENDUNGSBEISPIELE ZU
(DIDAKTISCHEN KONZEPTEN)
VR/AR-ANWENDUNGSBEISPIELE UND
VERBUNDENHEITEN
DIDAKTISCHEN KONZEPTEN
DIDAKTISCHEN KONZEPTEN
DIDAKTISCHEN KONZEPTEN

WORLD CAFÉ

■ ERLEBNISLICHES LERNEN

COMPARATIVE VIRTUAL REALITY CASE STUDIES

ARBEITSWEISE & NEXT STEPS

CLASSROOM

E2PRE2

CORNELSEN AKADEMIE

SCHWEIßSIMULATOR

STIHL KETTENSÄGEN

FEDINAR

DB NETZE

PORTAL

PBL/GAMIFICATION
HANDLUNGSORIENTIERT
AUTONOMES LERNEN
EXPLORATION
SIMULATION
SIMULATION
SIMULATION
PBL/EXPLORATION
ADAPTIVE/AUTONOM

NEXT STEPS

- **KICK OFF**
(PRÄSENZ/VR/WEB)

ERFAHRUNGEN AUSTAUSCHEN
ARBEITEN & ZIELE DEFINIEREN

- **KOMMUNIKATION**

ERKENNTNISSE & ERGEBNISSE
OFFEN ZUGÄNGLICH MACHEN
(ROADSHOW/NETZWERKE/WEB)

 SVL2020



GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung