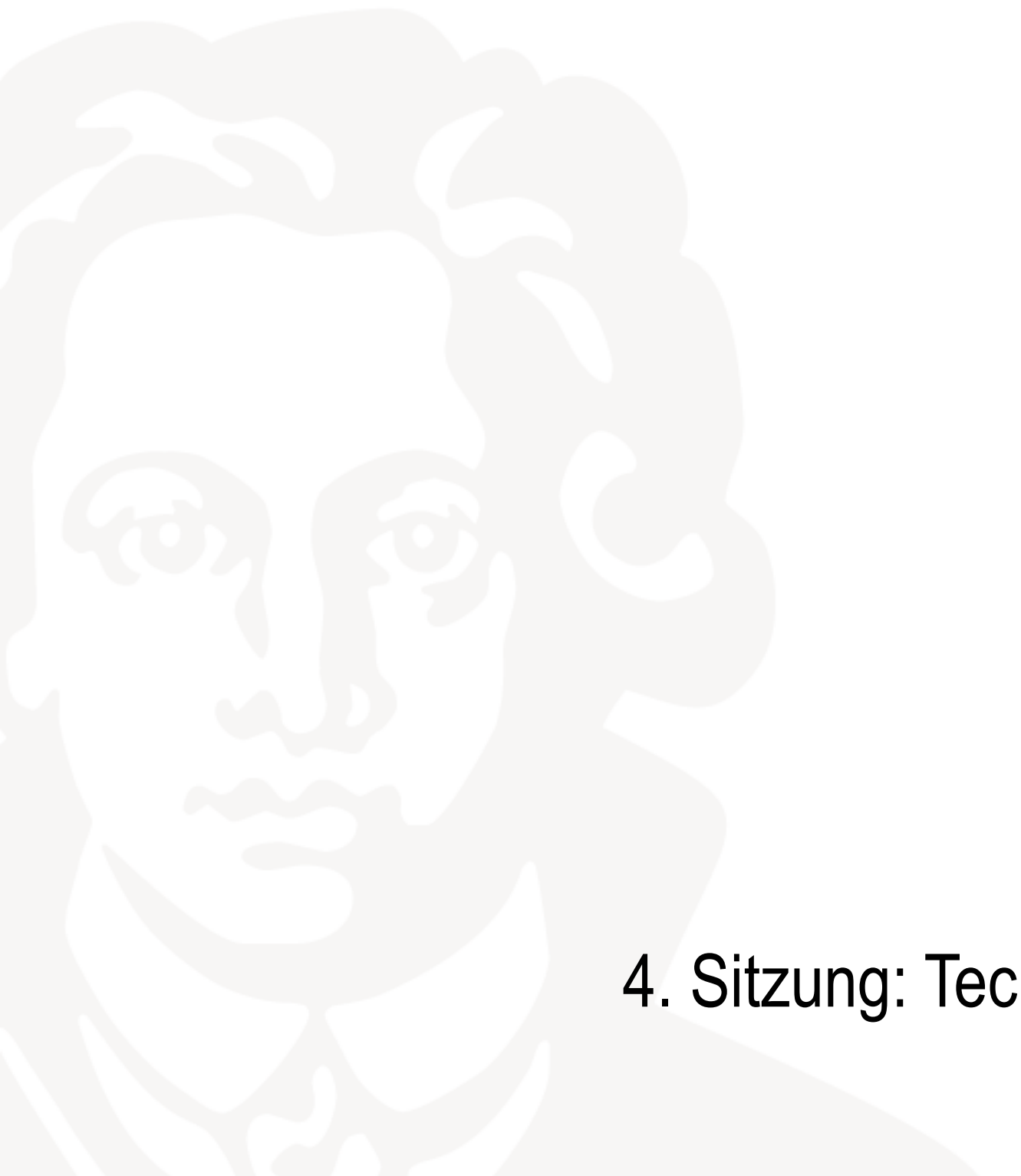


David Fernes und Prof. Dr. Andreas Dengel

Immersive Medien im Unterricht

4. Sitzung: Technological Content Knowledge

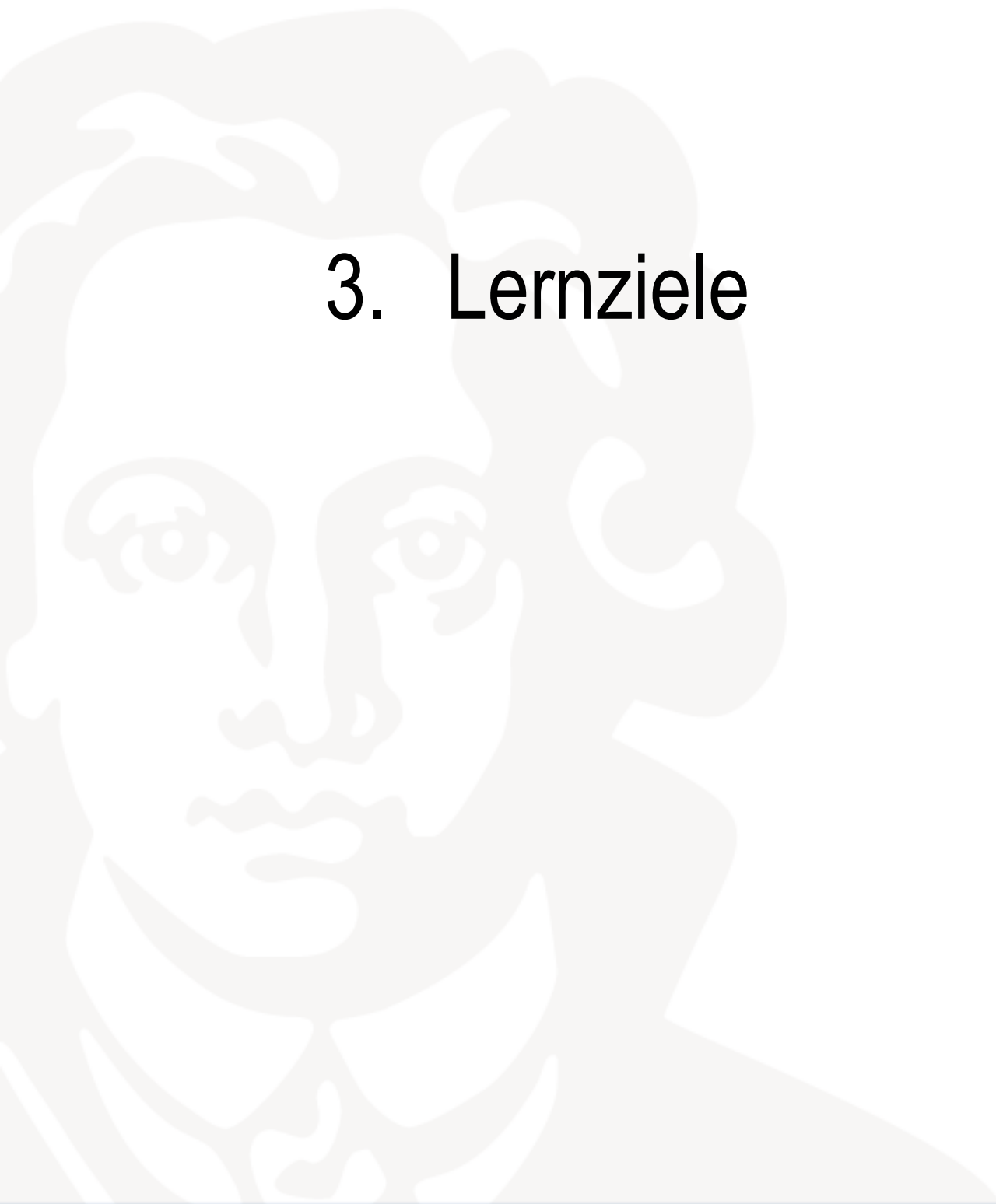


Was erwartet euch heute?

1. TCK

2. Organisationsinfos

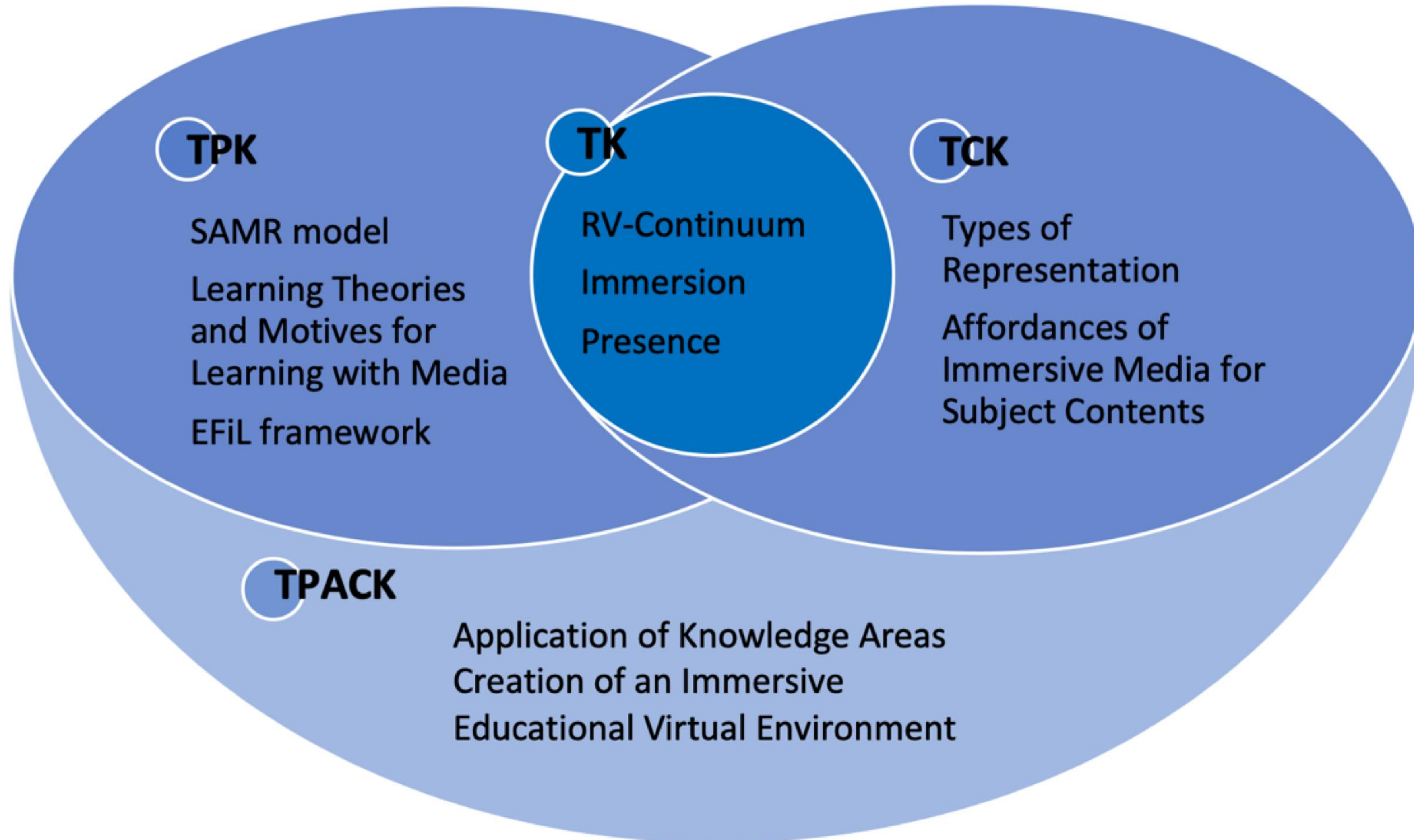
3. Lernziele



Lest den Text „Virtuelle Realität und e-Learning“ in Moodle.



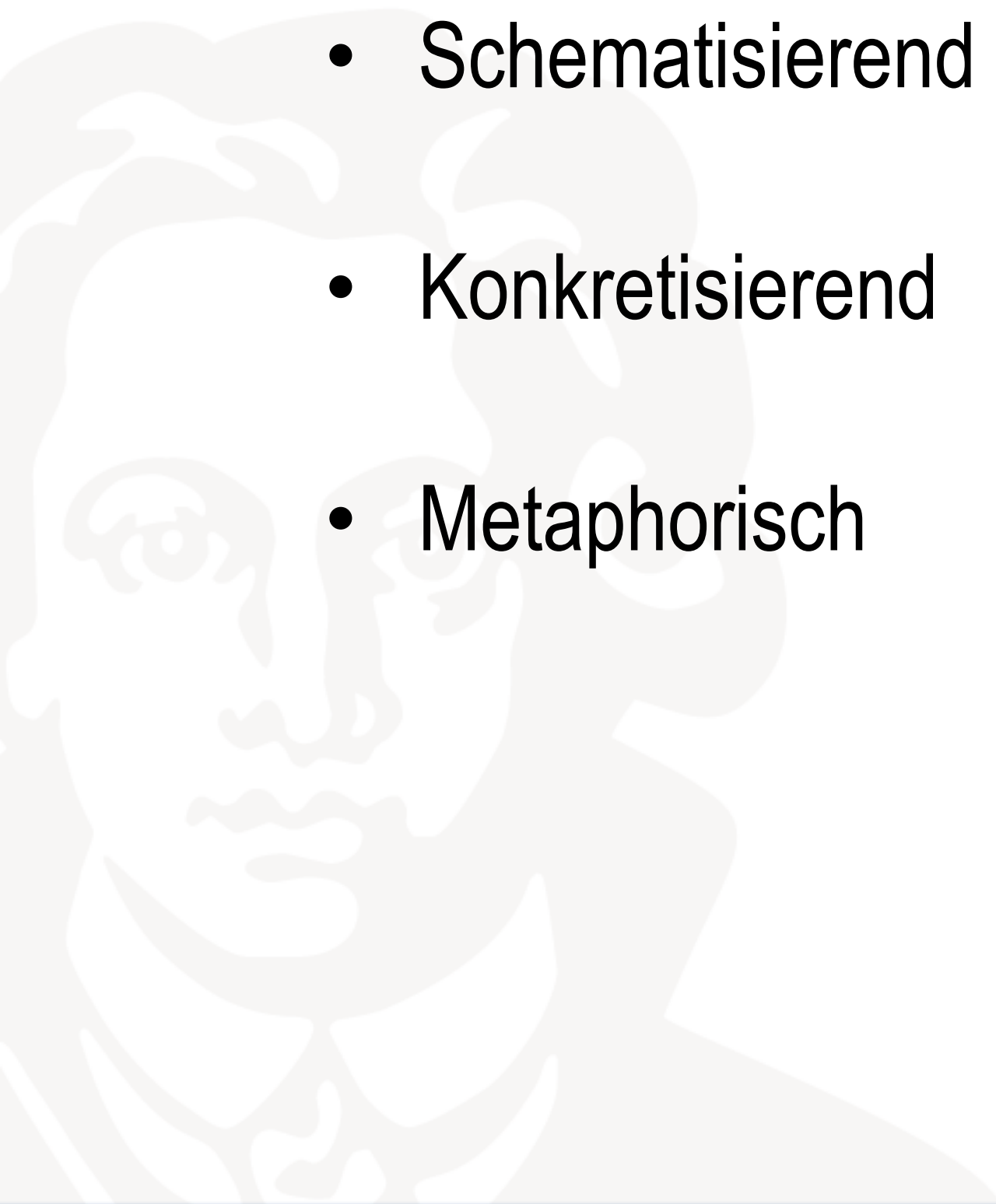
TPACK: Technological Knowledge



Virtuelle Realität und E-Learning (Schwan & Buder, 2006)

Veranschaulichungen:

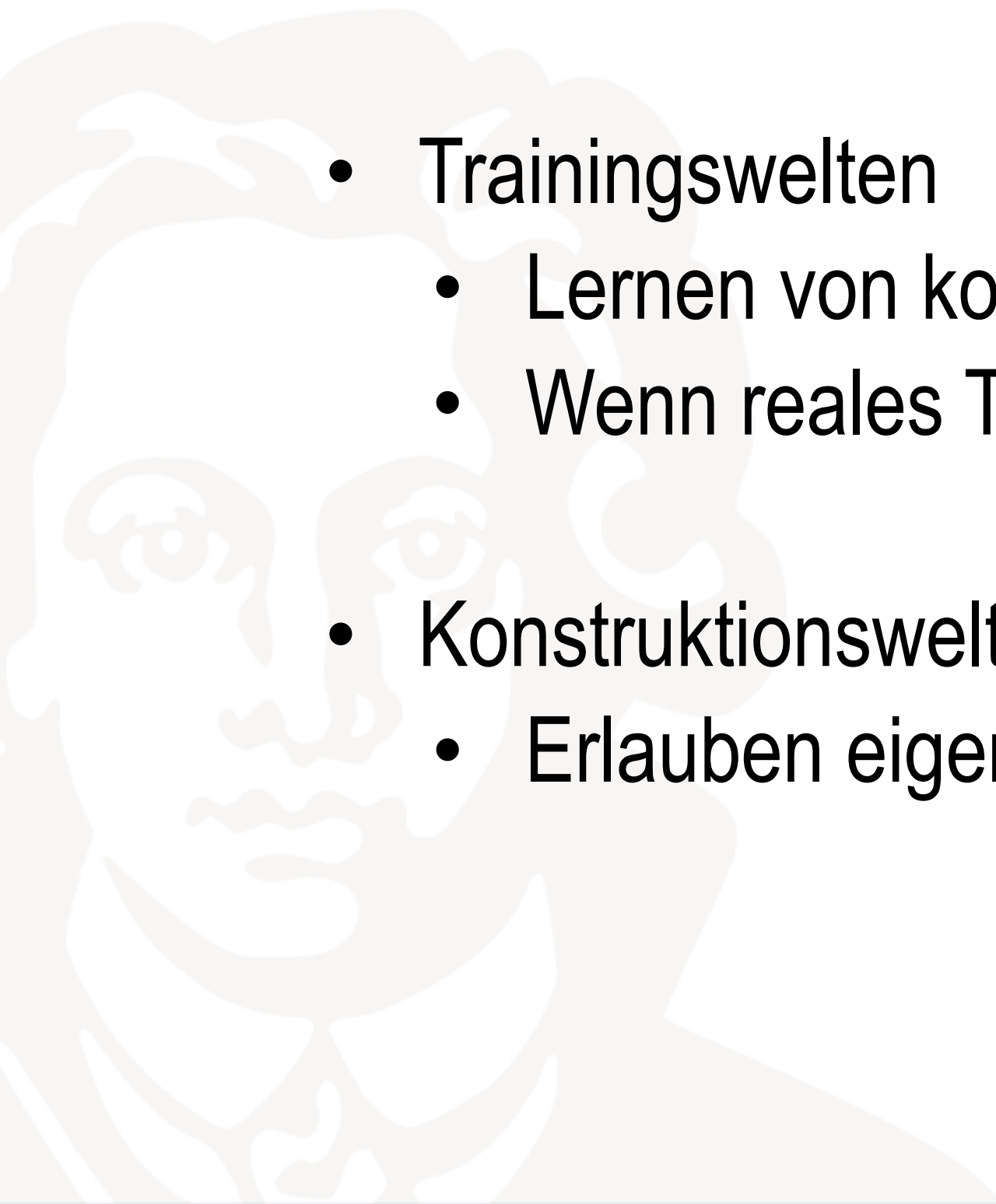
- Abbildungsgetreu
- Schematisierend
- Konkretisierend
- Metaphorisch



Virtuelle Realität und E-Learning (Schwan & Buder, 2006)

Arten von Welten:

- Explorationswelten
 - Können eigenständig im eigenen Tempo erkundet werden
- Trainingswelten
 - Lernen von konkreten Handlungen
 - Wenn reales Training zu teuer oder gefährlich wäre
- Konstruktionswelten
 - Erlauben eigene Objekte oder Welten zu erschaffen



Sammelt Vorteile von Virtual Reality und konkrete Anwendungsbeispiele für eure Fächer im Etherpad in Moddle.



Erinnerung Prüfungsleistung

- Alle:
 - Entwicklung einer Lernanwendung
- TN/LN:
 - Präsentation der Lernanwendung am 06.02.
- MP:
 - Evaluation
 - Testen der Anwendung mit 4 Probanden
 - Teilnahme an 4 andren Evaluationen
 - Hausarbeit (Abgabe 31.03.)

Zwischenstandpräsentation (19.12.)

- Keine Frontalpräsentation
 - Ihr bereitet die folgenden Punkte vor
 - Wir laufen rum und ihr erzählt uns von eurer Idee
- Lernziel
 - Operationalisiert in der Form „Die SuS können“
- Anwendungsidee
 - Genereller Aufbau
 - Mögliche Interaktionen
- Momentaner Stand
 - Falls vorhanden
 - Umgebung in Cospaces

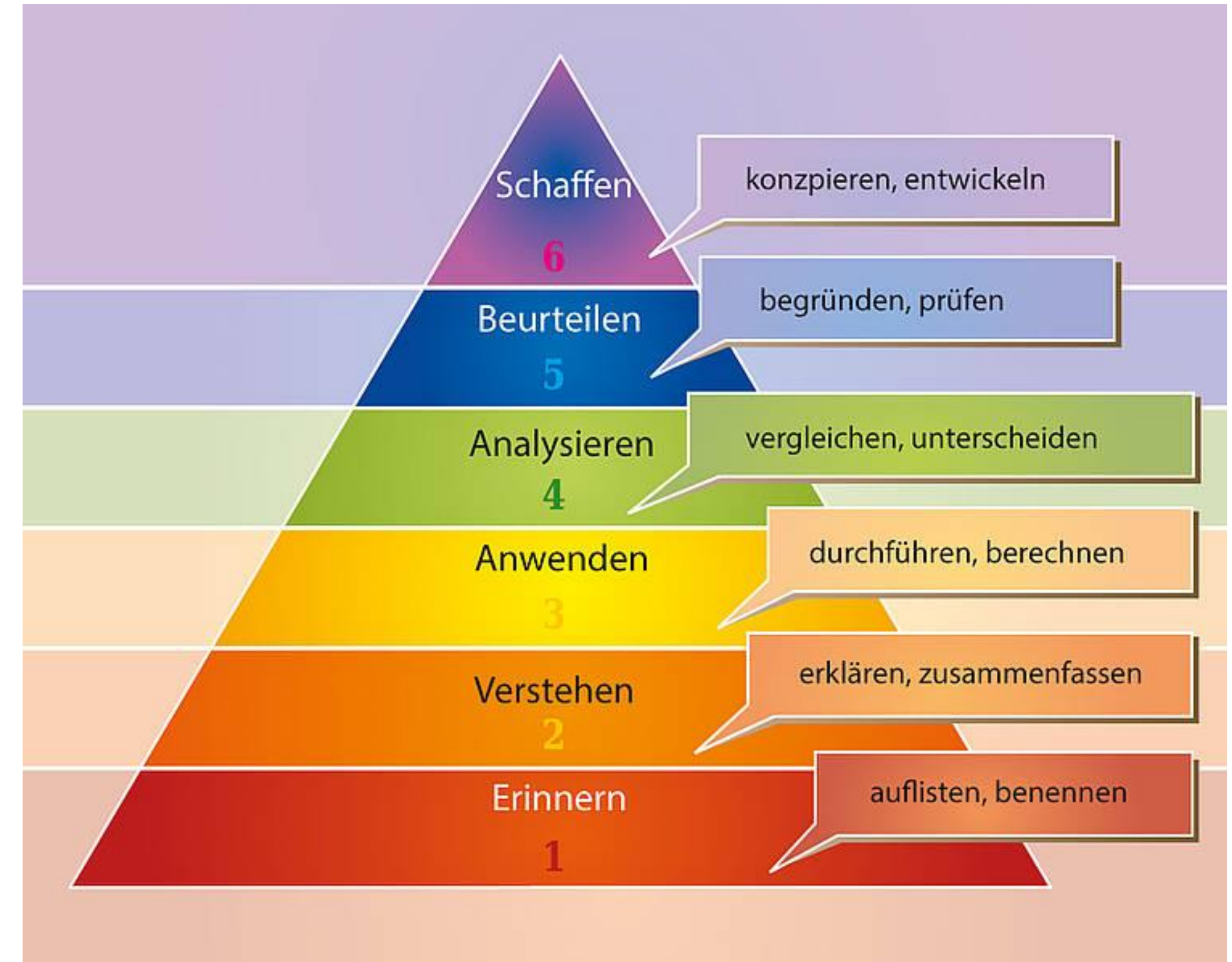
Abschlusspräsentation (06.02.)

- Prüfungsleistung für TN/LN
- Format: Gallery Walk
 - Jeder hat einen eigenen Stand zum Präsentieren
 - Andere Studierende und Gäste können sich Präsentationen anschauen
- Inhalt
 - Lernziele
 - Konzept
 - Demonstration der Anwendung
- Je nach Teilnehmer Zahl evtl. Aufteilung in 2 Gruppen
 - 12-14 Uhr und 14-16 Uhr
 - Organisatorische Umfrage in Moodle nächste Woche

Lernziele

Operationalisiert:

- „Die SuS können ...“
- Sollten überprüfbar sein
 - Auch für Evaluation relevant
- Konkret auf eine Aufgabenstellung bezogen
 - Verwenden von Verben als Operatoren
 - Orientiert an Blooms Taxonomie



Literatur und Quellen

- Mishra, P. & Koehler, M.J. (2006): Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. Teachers College Record, 108(6), 1017-1054.
- Schwan, S. & J. Buder (2006). Virtuelle Realität und ELearning. ETeaching.org Artikel. Tübingen: ETeaching.org. <http://www.eteaching.org/didaktik/gestaltung/vr/vr.pdf>
- Dalgarno, B., & Lee, M. J. (2010). What are the learning affordances of 3-D virtual environments?. British Journal of Educational Technology, 41(1), 10-32.
- Bloom, B. S. (1956). Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Cognitive domain.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives. Longman,.