

TAG DER INFORMATIK FACHDIDAKTIK 2019

VIRTUELLE LERNRÄUME

KEYNOTES

MICHAEL FLEISCHHACKER: VIRTUELLER LERNRAUM TRIFFT MINECRAFT - WIE SICH LERNRÄUME VERÄNDERN

Digitale Medien haben schon lange den Einzug in das private und berufliche Leben gefunden. Dies hat Auswirkungen auf wirtschaftliche wie private Abläufe. Warum sollen diese Veränderungen nicht auch im Bildungsbereich sichtbar sein!

So hat sich das Denken, Spielen und die Kommunikation der Lernenden in unseren Schulen stark verändert. Können digitale Spiele als virtuelle Lernplattformen betrachtet oder verwendet werden? Gemeinsam wollen wir uns die Chancen und Möglichkeiten dieser neuen Optionen ansehen.

HS-PROF. MAG. DI. DR. HARALD BURGSTEINER: AR-/VR-TECHNOLOGIEN IM UNTERRICHT

Virtuelle Lernräume können mit aktuellen Technologien vielfältig implementiert werden. Von herkömmlichen Web-basierten Lern-Management-Systemen wie Moodle, über eine vollständige Virtualisierung mit VR-Brillen bis zu einer Mischung von realen und virtuellen Elementen mit "Augmented Reality"-Ansätzen.

Wir werfen einen Blick auf diverse im Unterricht einsetzbare Technologien, deren Vor- und Nachteile, und überlegen, wie wir diese gezielt selbst im Unterricht einbauen können.