Mattermost-Channel: https://akteure.ak-vcarl.gi.de/pbkuvm97pnmbfrjjprechtun de
Miro-Board: https://miro.com/app/board/o9J_lfRelA1=/
Website: https://ak-vcarl.gi.de

GI Arbeitskreis Newsletter

Termine

Sprechstunde 2.2.2023

- Katholische Hochschule NRW
  - wollen in VR Learning einsteigen
  - es gibt schon HMDs
  - Fest im Modulhandbuch
  - Sozialarbeiter:innen, Einrichtungen, sollen sich Tätigkeitsfelder anschauen
    - Wahrnehmung, virtuelle Touren
    - mittels 360 Videos und Aufnahmen
  - Perspektiv Wechsel nichtaktive Klienten simulieren
  - geplant mehr Interaktion, Gesprächsführung, gerne mit echten Personen, Software aus der USA mit Schauspieler:innen (3D Avatare), mit NLP (Natural Language Processing) hätten sie gerne aber ohne VR Avatare
    - Wollen mit realen Personen interagieren
    - Nicht die Location zwischen den Wahrnehmung / virtuellen Touren und den Interaktionen wechseln
    - Fragestellung in der Sprechstunde, wie viel Realismus ist notwendig / wichtig?
  - Soziale Arbeit, passender Beitrag aus AVRIL
    - https://dl.gi.de/handle/20.500.12116/39375
- AI
  - Was kann / will man delegieren?
  - Type something
- Fraunhofer FIT
  - https://www.fit.fraunhofer.de/en.html
  - Promotion
  - VR, AR, XR in die Schule, Grundschule, ohne die Lehrer:innen zu überfordern
  - Hintergrund, Grundschul Lehramt, und Medien? Informatik
- VR in Schulen
  - https://www.medienpaed.com/article/view/1399
- Lehramtsstudiengänge
  - Autorentool für 360 Videos/Bilder in Entwicklung
  - Theologen haben zuerst Interesse bekundet
  - RWTH MediaLab: https://www.lbz.rwth-aachen.de/ms/LBZ/Das-Lehrerbildungszentrum/Geschaeftsstelle/~vcarl/MediaLab/
- Fragestellungen
  - Wer erstellt den Content?
  - Wer nutzt die Tools?
  - Welche Medien, Cardboard oder VR Brille?
- https://www.uni-giessen.de/de/studium/lehre/projekte/nidir/goals/fab
- VR/AR Learning Days 2023
- DELFI
- Didacta Stuttgart
  - VR in Schule ist dort mit dabei
  - Didacta (Stuttgart): 10.03.2023
- Learntec
  - Learntec (Karlsruhe): 25.05.2023
- https://gestaltung-immersiv.de/
  - wie werden die Ausbilder geschult?
    - Viele privatwirtschaftliche Akteure bilden hier aktuell aus
    - http://gestaltungimmersiv.de/buchung.php

- DAAD e-paper "Virtual Reality im internationalen Hochschulmarketing"
  - https://www.gate-germany.de/fileadmin/epaper/vr-im-internationalen-hochschulmarketing-2023/#0
- Projekte (Rolf)
  - Cultural Heritage
    - Synagoge
    - Hochschule Erfurt
    - Inhalt, Medium erlenen
  - Lernanwendung zum Dritten Reich
    - Tablet basiert
    - Gamifiziert
    - Escape Room
    - Bluetooth Beacon Tracking
    - Anwendung zum Dritten Reich
    - Klassenzimmer wurde zum Recherche Archiv
- Anwendungsszenarien in der Schule?
  - gibt es etwas, dass Jahrgang 5-7 unterstützt oder sind es nach wie vor nur vereinzelte Anwendungen
  - Braucht evtl. erstmal Informatik Unterricht
  - OER Lehr / Lernszenarien
  - https://www.social-augmented-learning.de/wp-content/downloads/210225-Coplar-Leitfaden_final.pdf
  - https://xr-oer.elearn.rwth-aachen.de/
  - https://mediencommunity.de/coplar-leitfaden
  - https://dl.gi.de/handle/20.500.12116/39935
  - Anwendungen z.T. schwer zu finden
  - Nur für vereinzelte Studien erstelle Anwendungen
- ICOM Artikel zum Metaverse
  - von Florian