

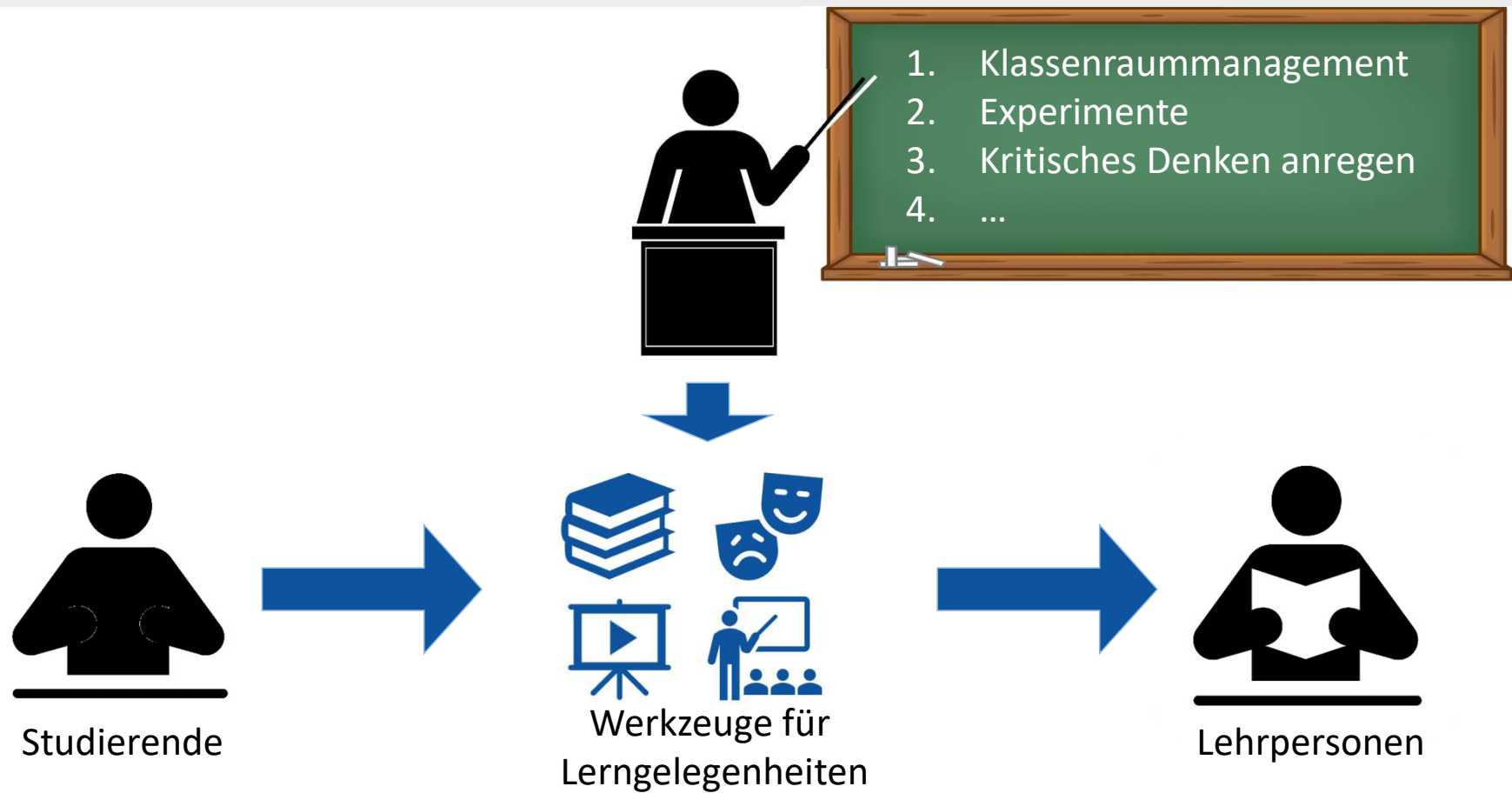
Teach-R: Die offene Engine für VR-Klassenräume



TEACH-R



Lehramtsstudium



Probleme



Kreativität nötig
Nur schwer transferierbar



Private Bildrechte der Lernenden
Keine Interaktion möglich



Hoher Personalaufwand
Schauspielkunst der Peers



Nicht pausierbar
Nur selten möglich / Hoher Aufwand



Partner



TEACH-R

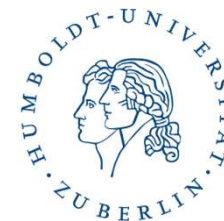


RWTH AACHEN
UNIVERSITY



UNIVERSITÄT
MANNHEIM

HUMBOLDT-
UNIVERSITÄT
ZU BERLIN



IPN



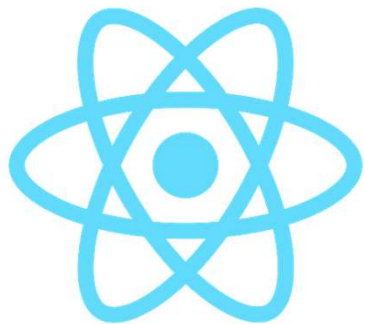
Public Money, Public Code



Bei Interesse, melden Sie sich gern bei mir



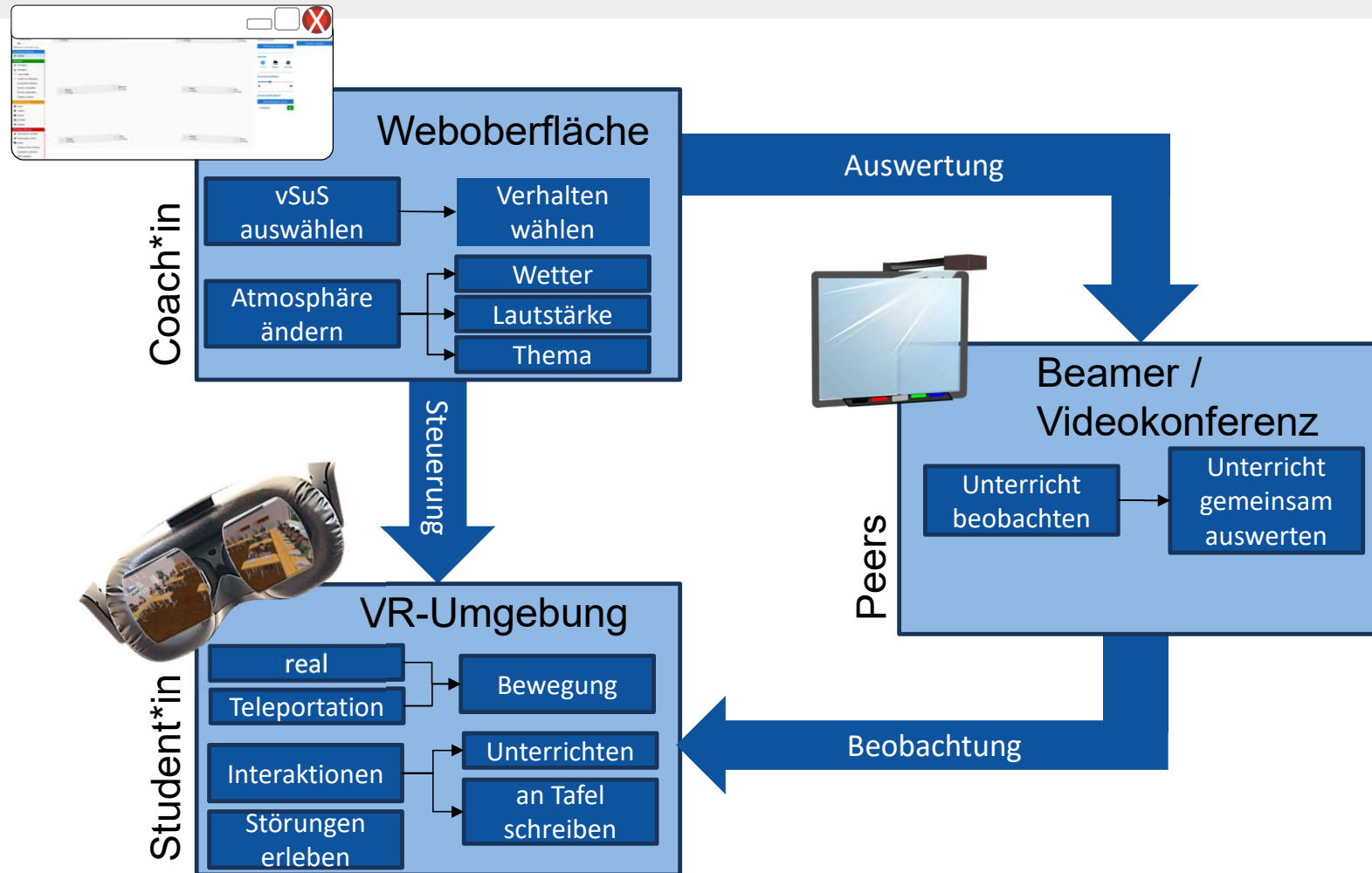
[https://www.uni-potsdam.de/\[...\]/AxelWiepke](https://www.uni-potsdam.de/[...]/AxelWiepke)



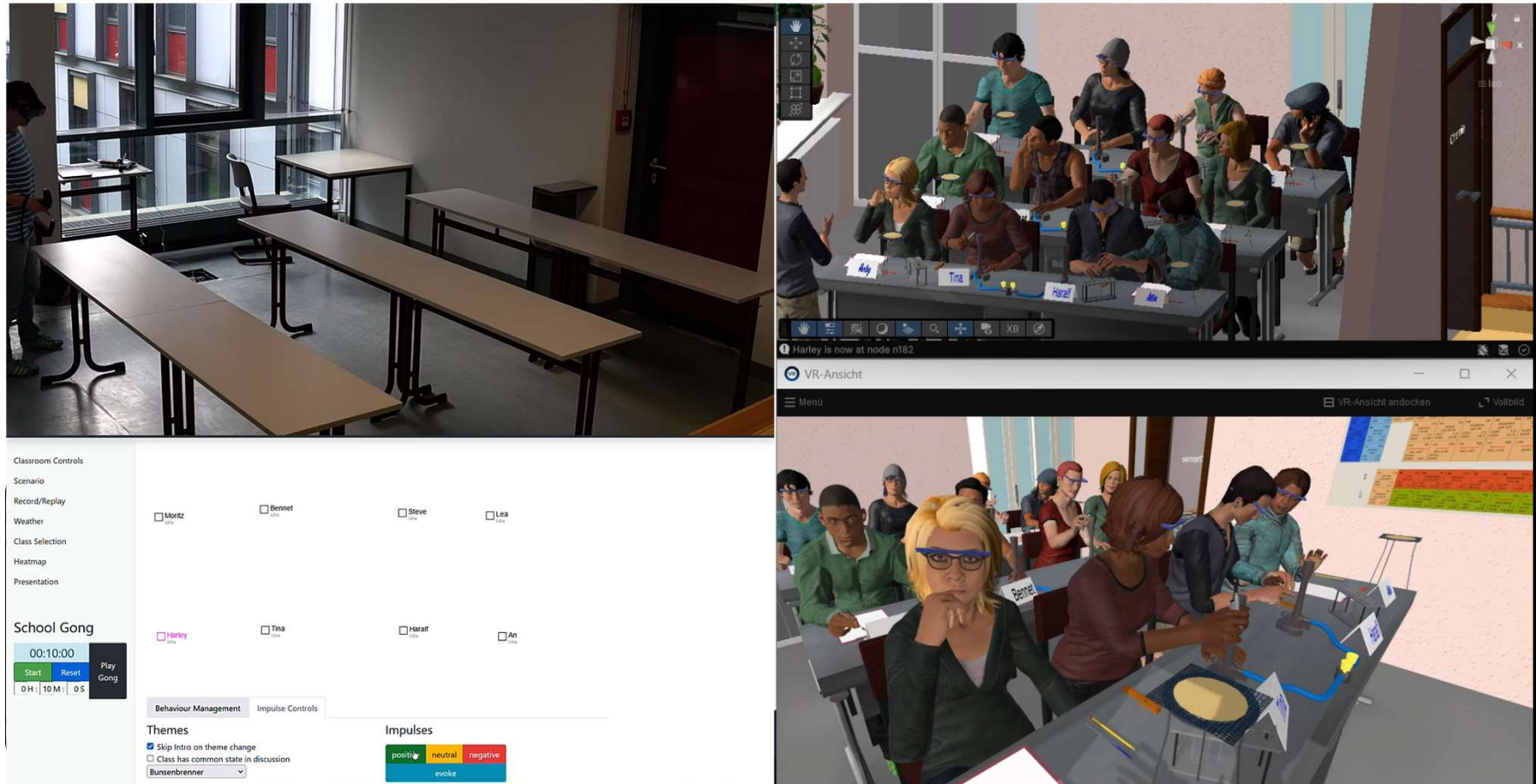
Ein Nutzungsmodell



Ein Nutzungsmodell



Erster Einblick



VR-Umgebung - Teach-R



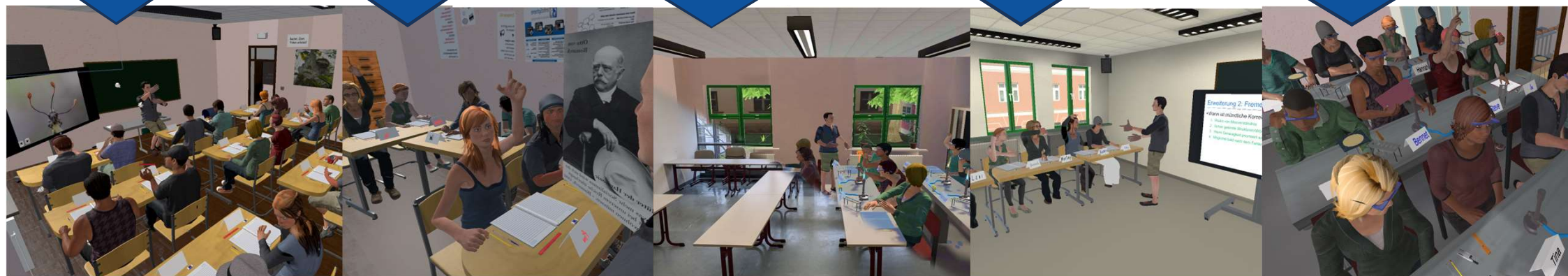
Unterrichts-
störungen

Fachgespräche

Gefahren-
situationen

Aussprache-
Fehler

Professionelle
Lehrersprache



VR-Umgebung - Teach-R



Unterrichts-
störungen

Fachgespräche

Gefahren-
situationen

Aussprache-
Fehler

Professionelle
Lehrersprache



Einsatzgebiet

Bsp. Klassenraummanagement



Grundgedanke
Zeitbasiert

Lehrform
Seminar



Lea wirft Papierball



Schulgong ertönt



Steve schläft



Axel spielt

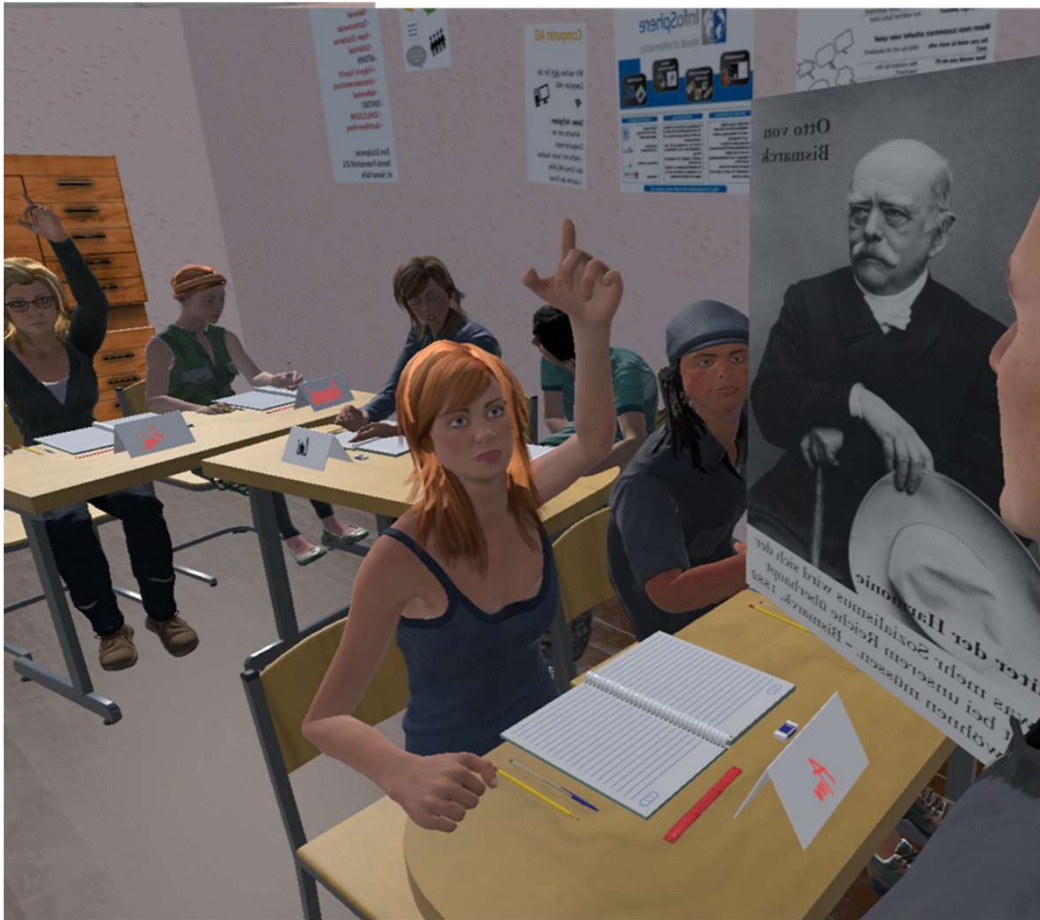


Marie und Thorsten quatschen

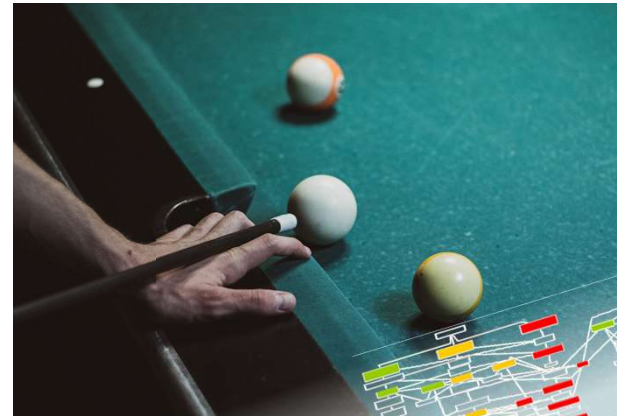


Einsatzgebiet

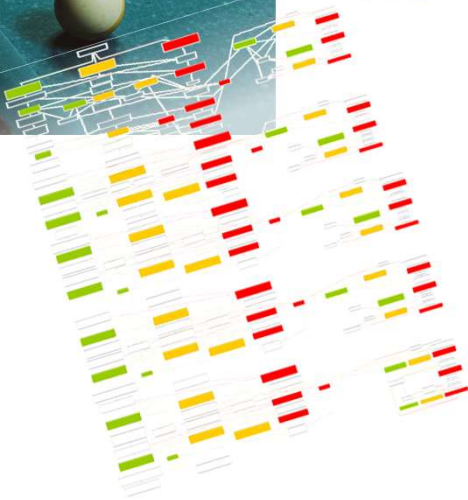
Bsp. Unterrichtsgespräche



Grundgedanke
Impulse



Lehrform
Einzelunterricht



Einsatzgebiet

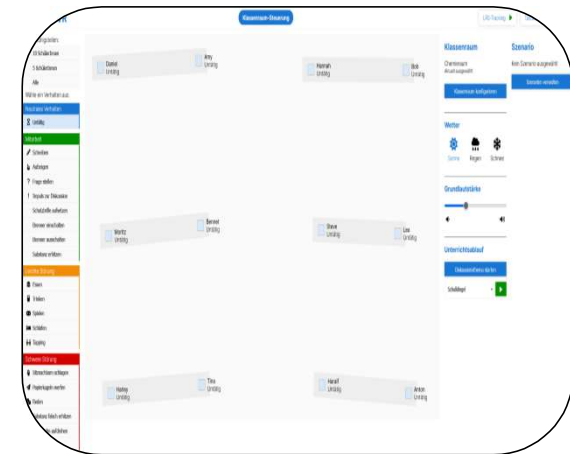
Bsp. Experimentierphase



Grundgedanke Hybrid



Lehrform „Sparring“ für Praktika

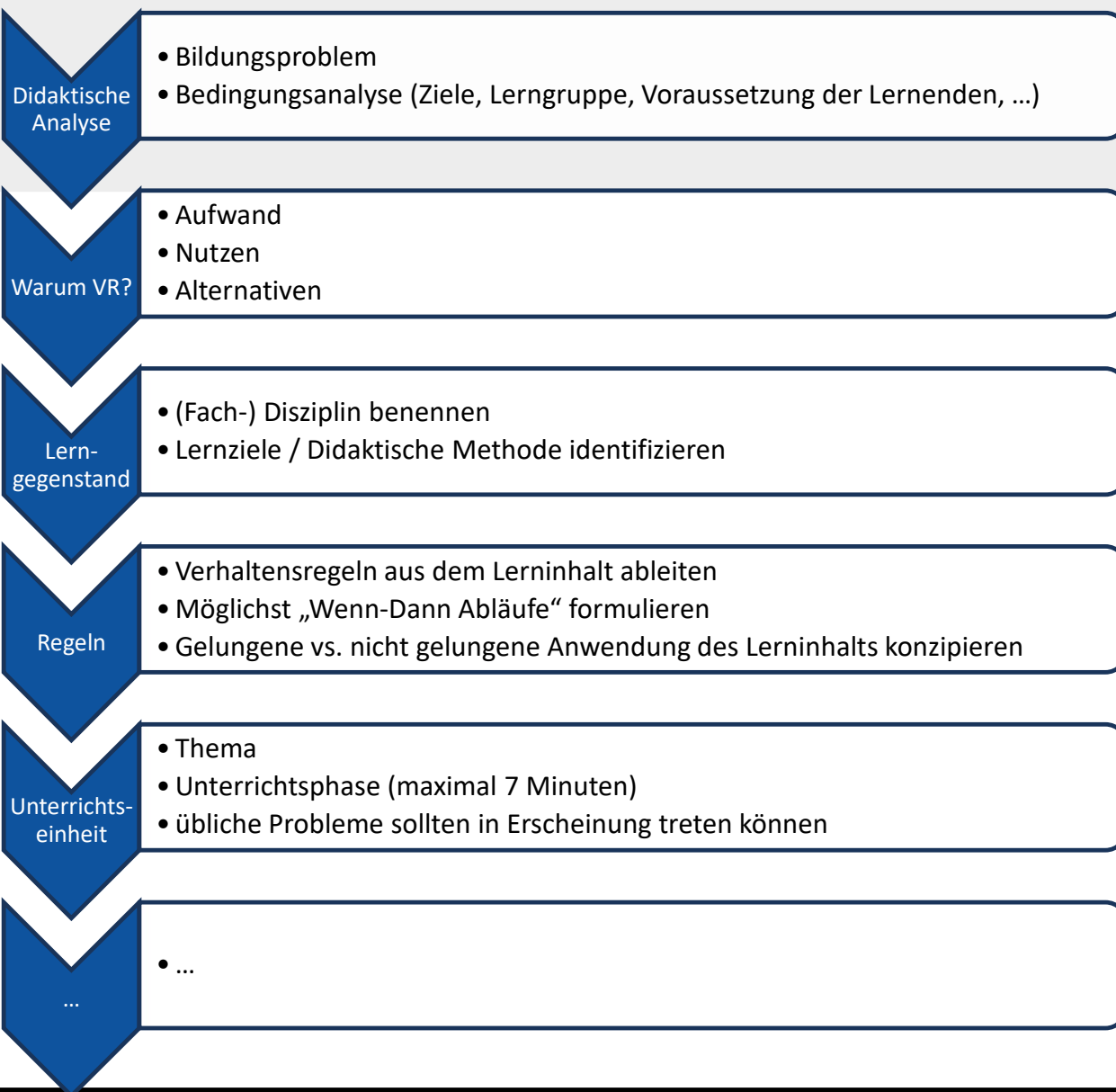


Call for Action



Veranstaltungen

Sep 19 Erste wiss. Veröffentlichung
29.09.22 Lehrerweiterbildung in Gera
04.08.23 Entwickler Workshop
19.03.24 Wissenschaftliches Symposium
06.06.24 LEARNTEC Präsentation
05.07.24 Content-Creator Workshop



Quellen

Kounin, J. S. (2006). *Techniken der Klassenführung*.

Wirth, W., Hartmann, T., Böcking, S., Vorderer, P., Klimmt, C., Schramm, H., ... & Jäncke, P. (2003).

Constructing presence: A two-level model of the formation of spatial presence experiences. *Manuscript submitted for publication*.

Tcha-Tokey, K., Loup-Escande, E., Christmann, O., Richir, S. (2016) A Questionnaire to Measure the User Experience in Immersive Virtual Environments. VRIC, 16 (S. 1-5). Laval, Frankreich.

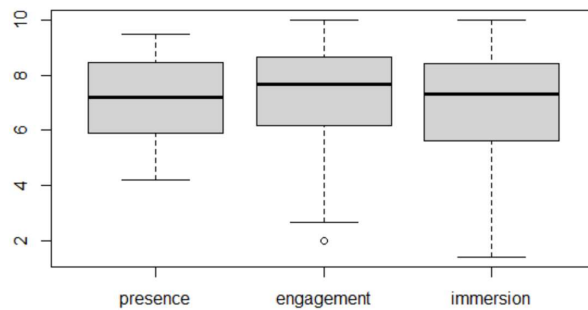
Tcha-Tokey, K., Christmann, O., Loup-Escande, E., Loup, G., Richir, S. (2018) Towards a Model of User Experience in Immersive Virtual Environments. Hindawi, 2018. Frankreich.

Katy Tcha-Tokey, Olivier Christmann, Emilie Loup-Escande, Simon Richir. Proposition and Validation of a Questionnaire to Measure the User Experience in Immersive Virtual Environments. International Journal of Virtual Reality, IPI Press, 2016, 16 (1), pp.33-48.

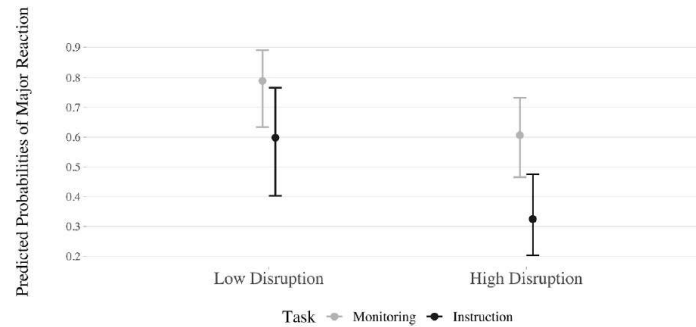
Schwarzer, R., & Jerusalem, M. (2002). Das Konzept der Selbstwirksamkeit. ZEITSCHRIFT FÜR PÄDAGOGIK BEIHEFT, 44, 28-53.

Evaluationen

Studien über die Tauglichkeit der Anwendung

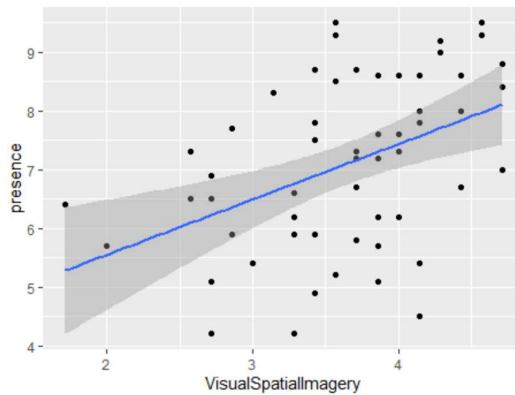


Studien über das Unterrichten

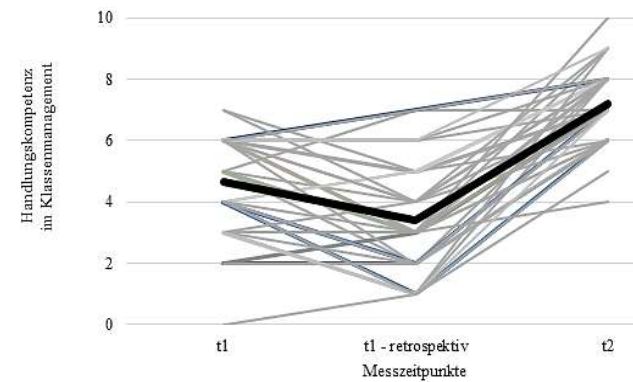


Effect of task and disruption level on the predicted probability of major reaction. Error bar denotes the 95% CI.

Studien zu Medien/-Einflüssen

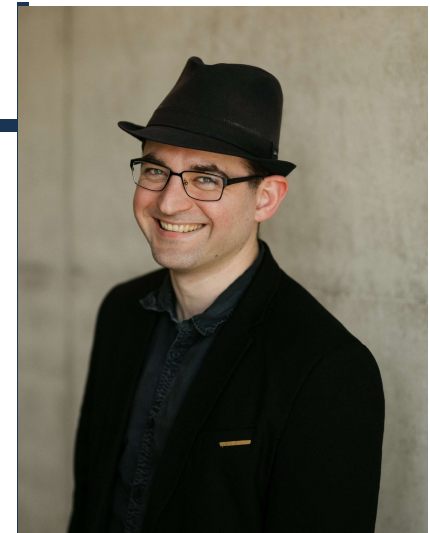


Studien zu Selbstberichteten Kompetenzen



Axel Wiepke

Universität Potsdam
Institut für Informatik und Computational Science
wiepke@uni-potsdam.de





- Eindeutige und vollständige Mitarbeit
- Wahrscheinliche Mitarbeit
- Eindeutig keine Mitarbeit
- Unruhe
- Lustlosigkeit
- Arbeitsbezogenes Fehlverhalten
- Nicht-arbeitsbezogenes Fehlverhalten