

Augmented Reality- und Virtual Reality-Technologien als Trainingsbausteine in der inklusiven beruflichen Bildung

Nele Sonnenschein, M.A.
Jun.-Prof. Dr. Anna-Maria Kamin

Medien – Wissen – Bildung 2019
„Augmentierte und virtuelle Wirklichkeiten“

Innsbruck, 25.04.2019



Theoretischer Hintergrund

Inklusion

Möglichkeiten zur
gleichberechtigten
Teilhabe an allen
Lebensbereichen für
alle Menschen

(Kronauer 2013)

Beruf

Gleichberechtigter
Zugang zu Arbeit
und beruflicher
Bildung für
Menschen mit
Behinderungen

(Bylinski 2016)

Medien

Inklusives Potenzial
durch Anpassbarkeit
an individuelle
Fähigkeiten und
Unterstützungs-
bedarfe

(Bosse 2017)

Projekt „Digitalisierung.Inklusion.Arbeit.“

- Entwicklung und Erprobung einer digital unterstützten, inklusiv gestalteten Lernumgebung (App) für das Hotel- und Gaststättengewerbe
- Flexibler und barrierearmer Zugang zu Lernmaterialien und Hilfen für den Arbeitsalltag über mobile und stationäre Endgeräte
- Aufbereitung von Lerninhalten in digitaler Form, angepasst an unterschiedliche Fähigkeiten und Unterstützungsbedarfe
- Entwicklung eines Mentorenkonzeptes

GEFÖRDERT VOM



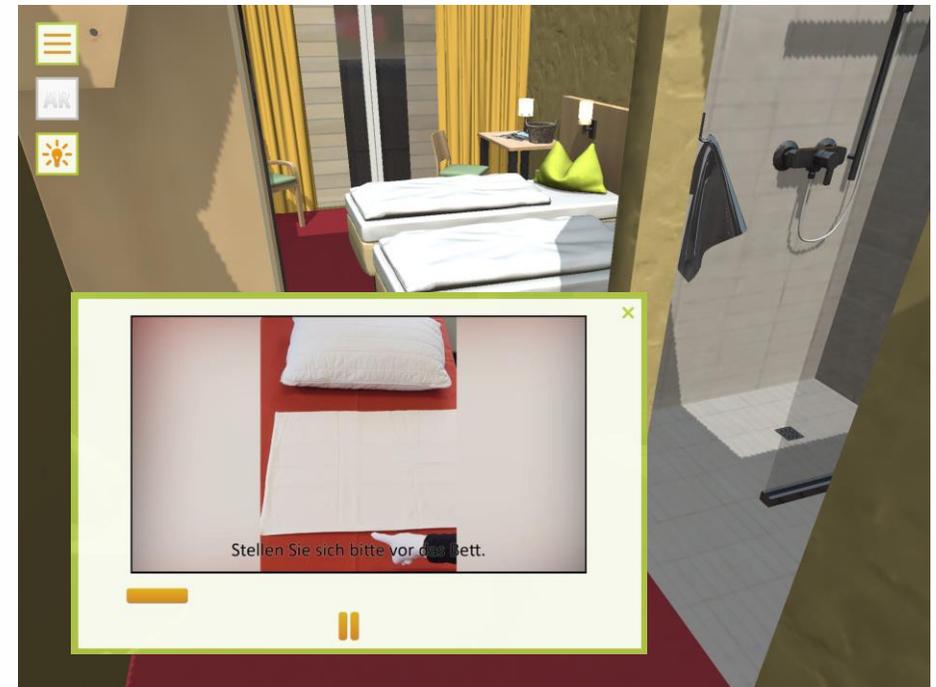
Bundesministerium
für Bildung
und Forschung



Zusammen.
Zukunft.
Gestalten.

Das Vorhaben D.I.A. wird im Rahmen des Programms „Inklusion durch digitale Medien in der beruflichen Bildung“ vom Bundesministerium für Bildung und Forschung und dem Europäischen Sozialfonds der Europäischen Union gefördert.

Technologischer & medienpädagogischer Ansatz



© RLS jakobsmeier GmbH

- Realitätsnahe Abbildung von Arbeitsaufgaben durch 3D-Animationen
- Durch Zusatzinformationen direkte Unterstützung im Arbeitsprozess

Diskussionsfragen

1. Wie können die Potenziale digitaler Technologien für die inklusive berufliche Bildung weiter fruchtbar gemacht werden?
2. Wie können pädagogische und didaktische Konzepte zum inklusiven Lernen AR-Technologien sinnvoll einbeziehen?
3. Wie können AR-Technologien in inklusiven Lernsettings durch die Lernenden aktiv als Lern- und Arbeitsmittel verwendet werden?

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Aktuelle Informationen zum Projekt erhalten Sie
auf der Projekthomepage:

www.dia-online.de



Literatur

Bosse, Ingo (2017): Gestaltungsprinzipien für digitale Lernmittel im Gemeinsamen Unterricht. Eine explorative Studie am Beispiel der Lernplattform Planet Schule. In: Kerstin Mayrberger, Johannes Fromme, Petra Grell und Theo Hug (Hg.): Vernetzt und entgrenzt - Gestaltung von Lernumgebungen mit digitalen Medien. Wiesbaden: Springer VS (Jahrbuch Medienpädagogik, 13), S. 133-149.

Bylinski, Ursula (2016): Gestaltung individueller Entwicklungsprozesse und inklusiver Lernsettings in der beruflichen Bildung. In: *bwp@ Berufs- und Wirtschaftspädagogik - online* (30), S. 1-22. Online verfügbar unter http://www.bwpat.de/ausgabe30/bylinski_bwpat30.pdf, zuletzt geprüft am 14.08.2018.

Kronauer, Martin (2013): Soziologische Anmerkungen zu zwei Debatten über Inklusion und Exklusion. In: Reinhard Burtscher, Eduard Jan Ditschek, Karl-Ernst Ackermann, Monika Kil und Martin Kronauer (Hg.): Zugänge zu Inklusion. Erwachsenenbildung, Behindertenpädagogik und Soziologie im Dialog. Bielefeld: W. Bertelsmann Verlag GmbH & Co. KG (Theorie und Praxis der Erwachsenenbildung), S. 17-25.