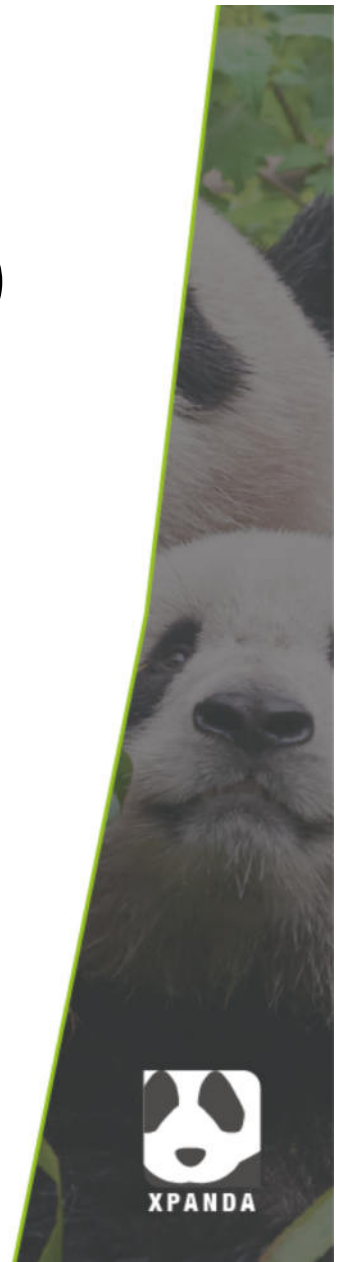


Lehren und Lernen mit Augmented Reality (AR) Workshop

Medien – Wissen – Bildung
Augmentierte und virtuelle Wirklichkeiten

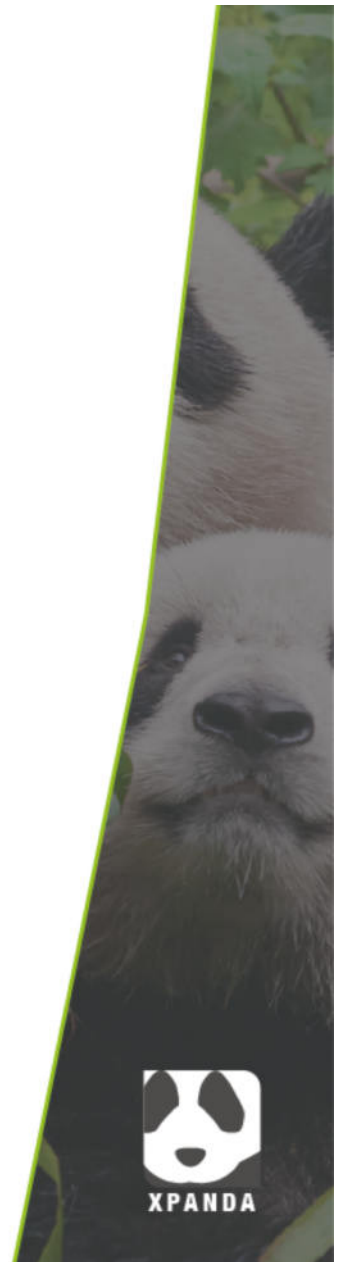
Tagung an der Leopold-Franzens-Universität Innsbruck
26. April 2019

Andre Marty, Orientierungsschule Leukerbad (CH)
Edmund Steiner, Pädagogische Hochschule Wallis, Brig (CH)



Inhalt

- AR - ein digitales Werkzeug in Lernarrangements
- Plattform & Xpanda-App
- Xpanda-App am Beispiel erproben
- Produktionsweg eines Markers
- Überblick von AR-Anwendungen
- AR erleben, erkunden
- Didaktische Verortung
- Diskussion&Fragen



AR - ein digitales Werkzeug in Lernarrangements

„Das digitale Lernen weist Potenziale auf, um bestimmte Lernformen zu unterstützen; es ist aber nicht als solches besser als andere Formate. Das digitale Lernen sollte nicht als Ersatz zu anderen Varianten gesehen werden, seine Vorzüge kommen gerade zum Tragen, wenn die einzelnen Elemente in einem *Lernarrangement* zusammenwirken und eine Komposition ergeben, die ein bestimmtes didaktisches Anliegen einlöst.“
(Kerres, 2018, S. 22).

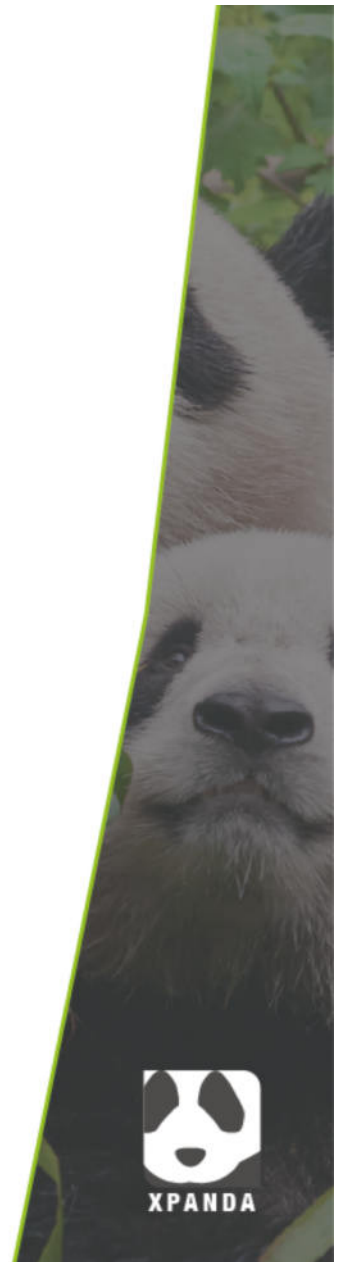
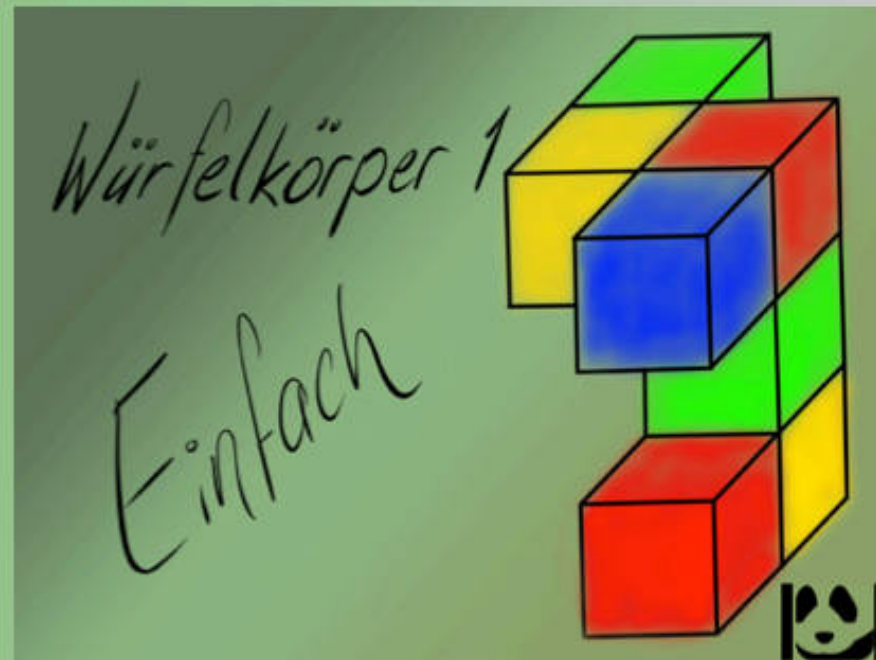


Xpanda - Gebrauchsanleitung

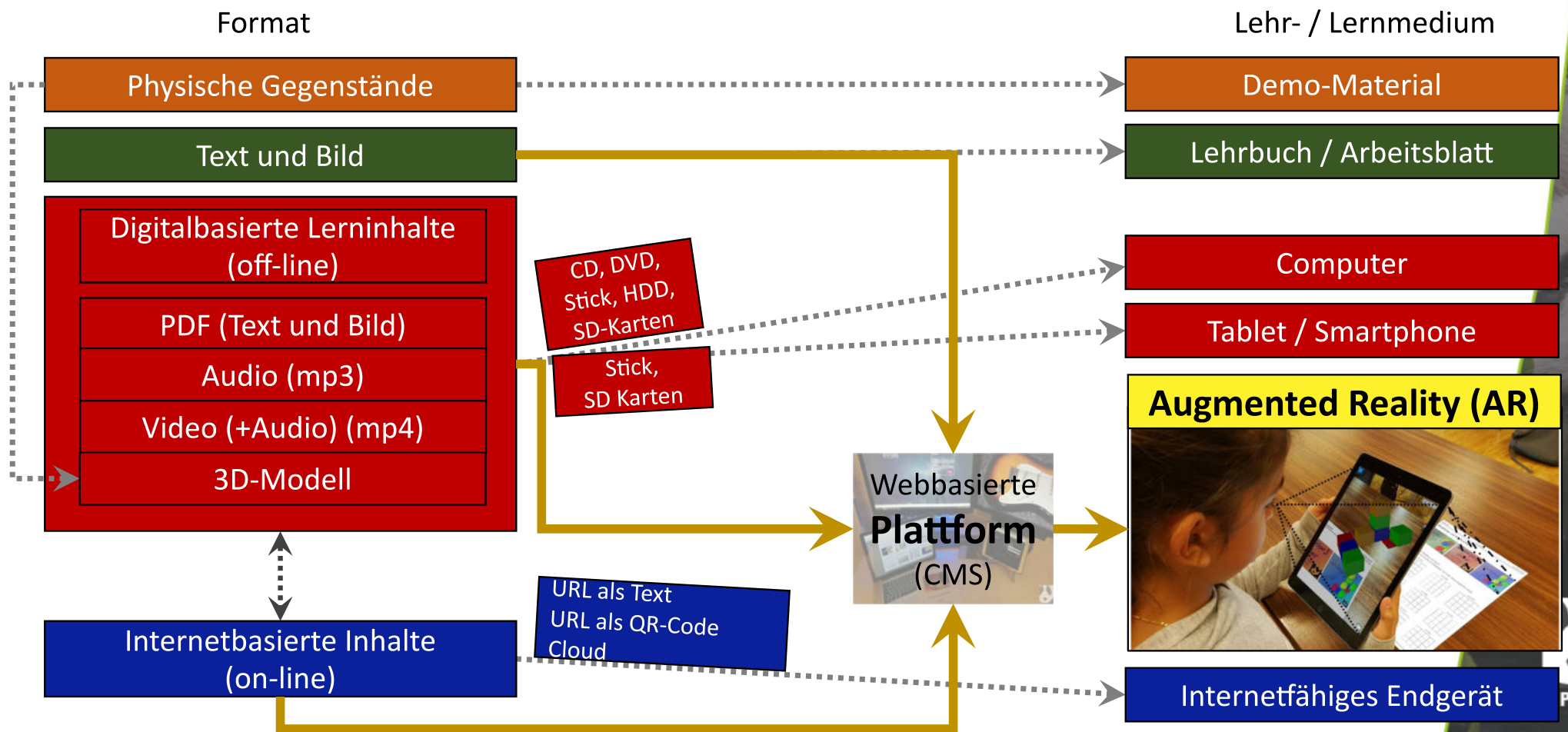
1. Laden Sie die „Xpanda-APP“ für iOS + Android herunter.
2. Geben Sie das untenstehende Login ein und öffnen Sie die Funktion „Scannen“.
3. Halten Sie die Kamera auf das Bild mit dem Mädchen oder auf das Bild mit dem Würfelkörper. Erleben Sie AR.

Benutzer: **demouserxpanda@primelite.ch**

Passwort: **65432100**

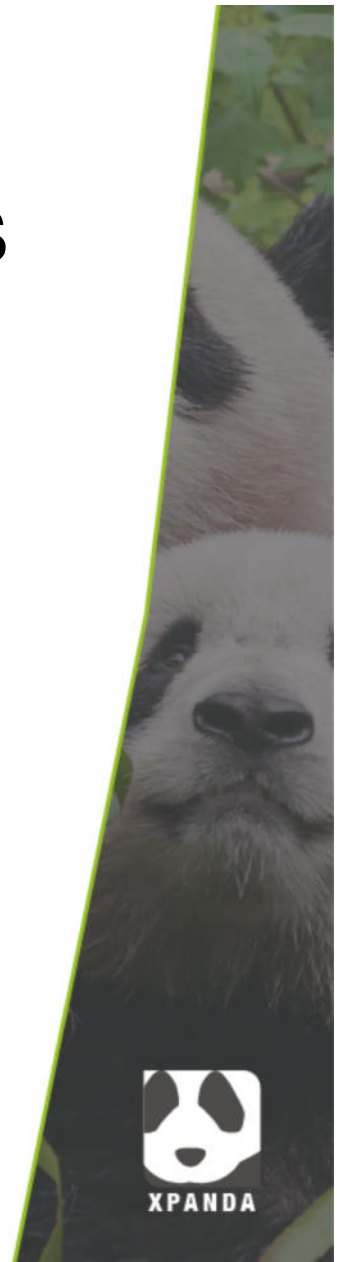
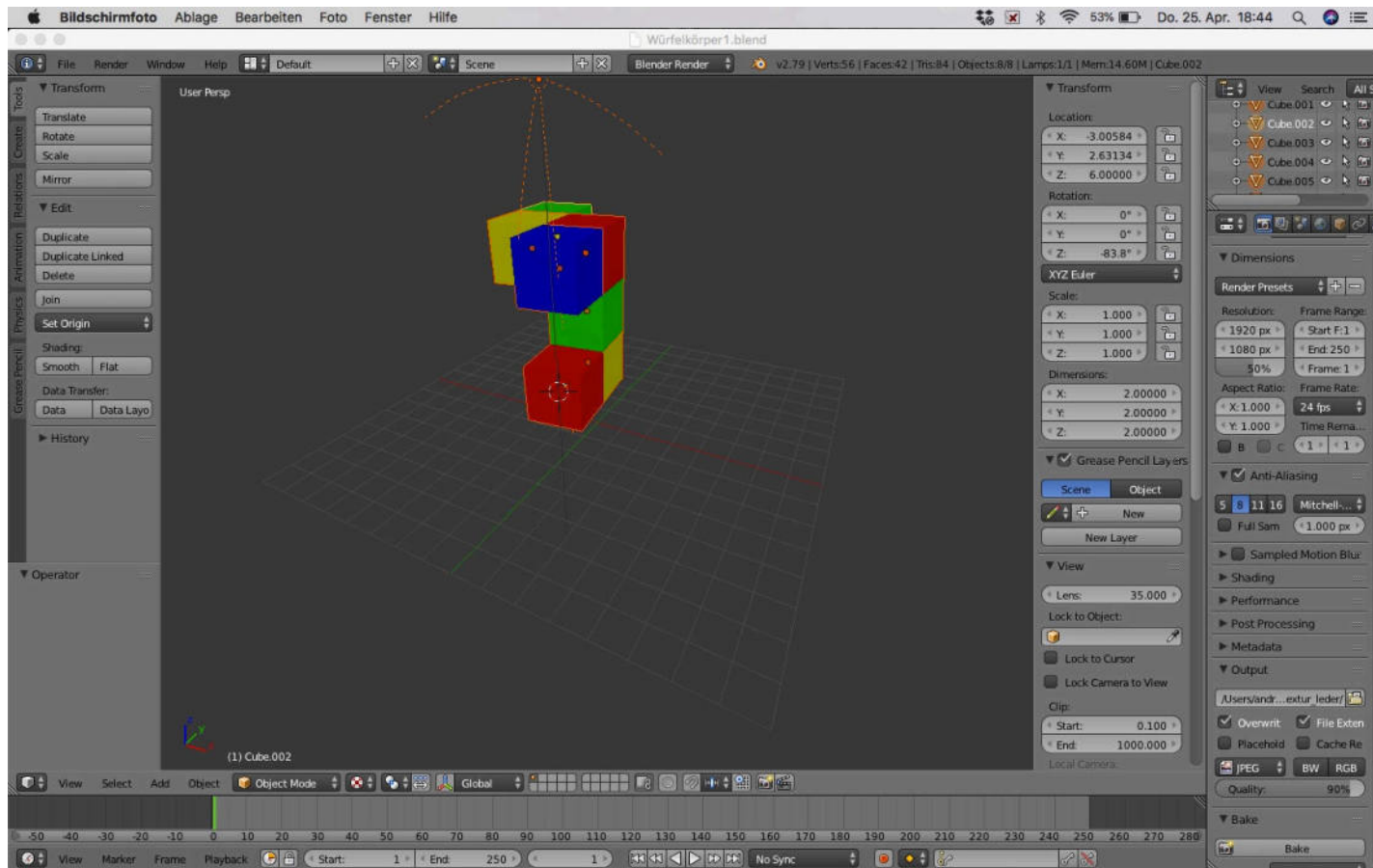


Produktionsweg des 3D-Würfelkörpers



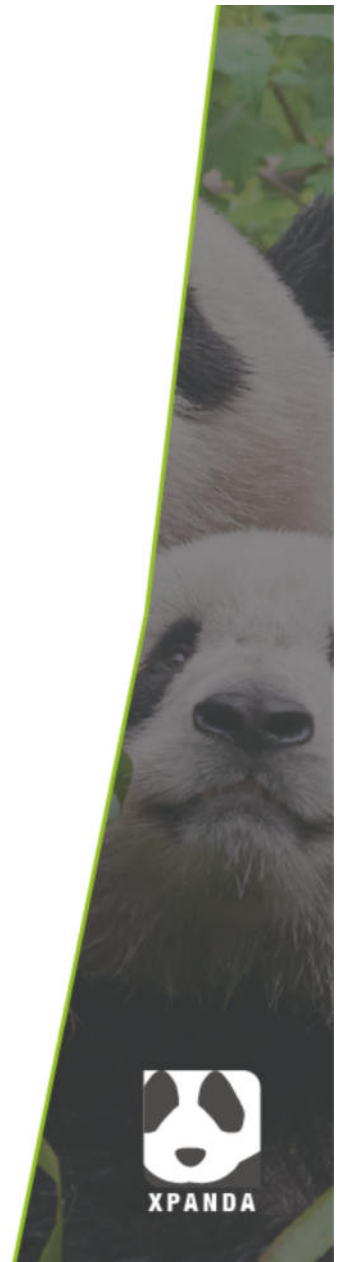
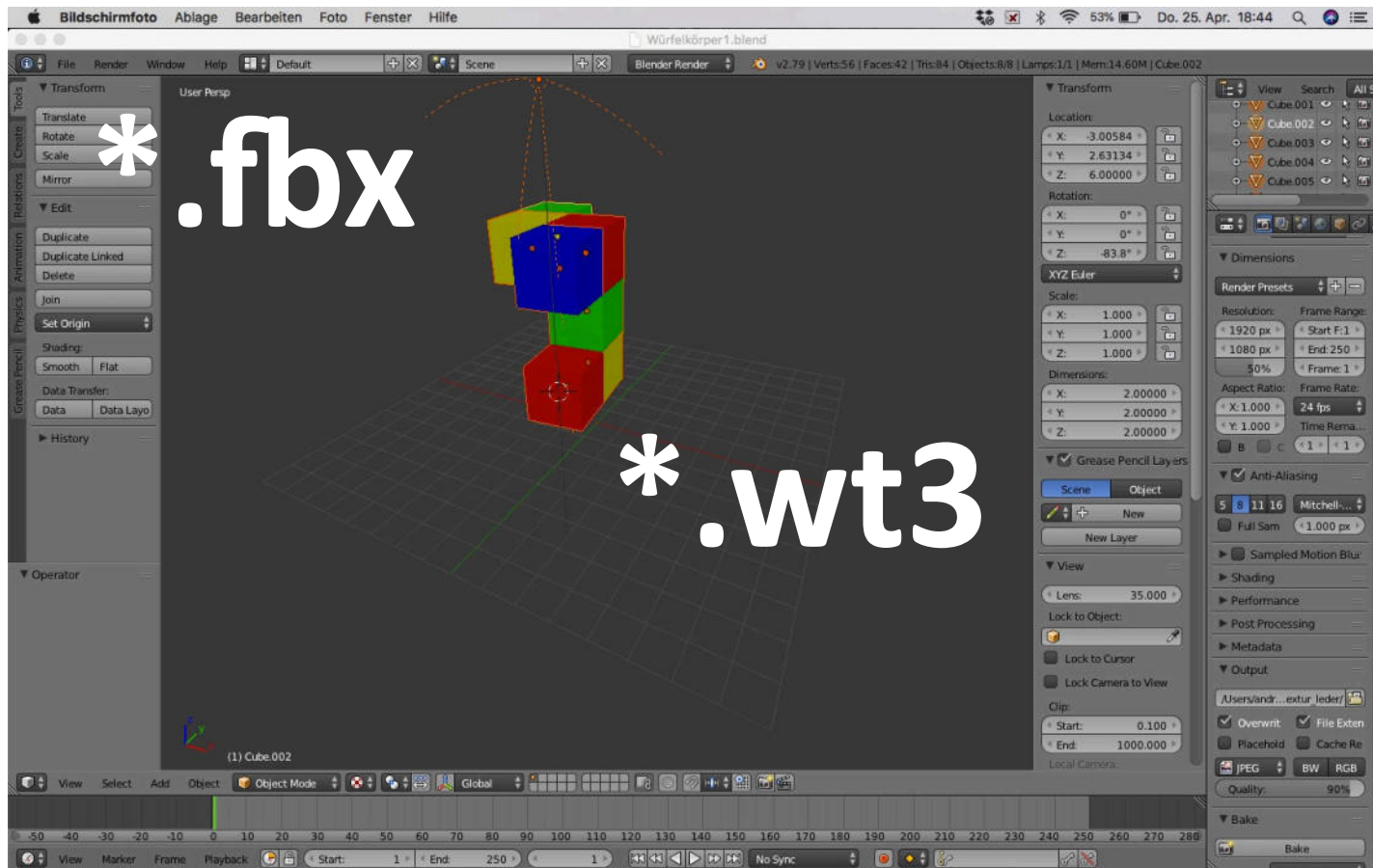
Produktionsweg des 3D-Würfelkörpers

1) Modellierung des 3D-Würfelkörpers



Produktionsweg des 3D-Würfelkörpers

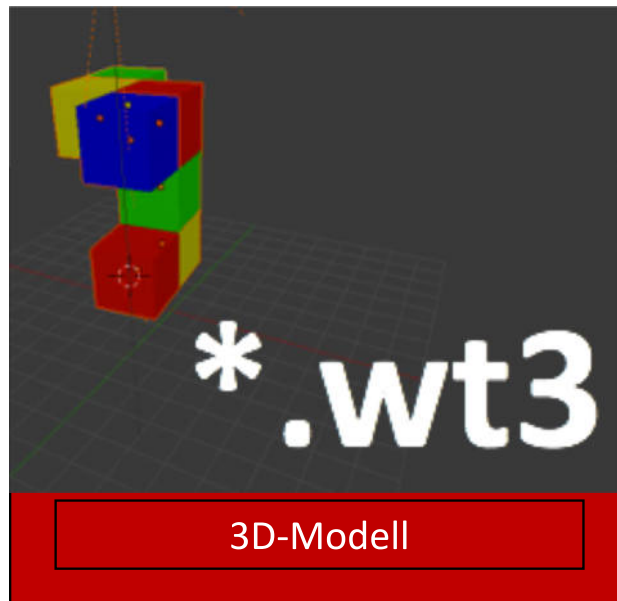
2a) Exportieren & Konvertieren



Produktionsweg des 3D-Würfelkörpers

2b) "Augmentieren"

Datei



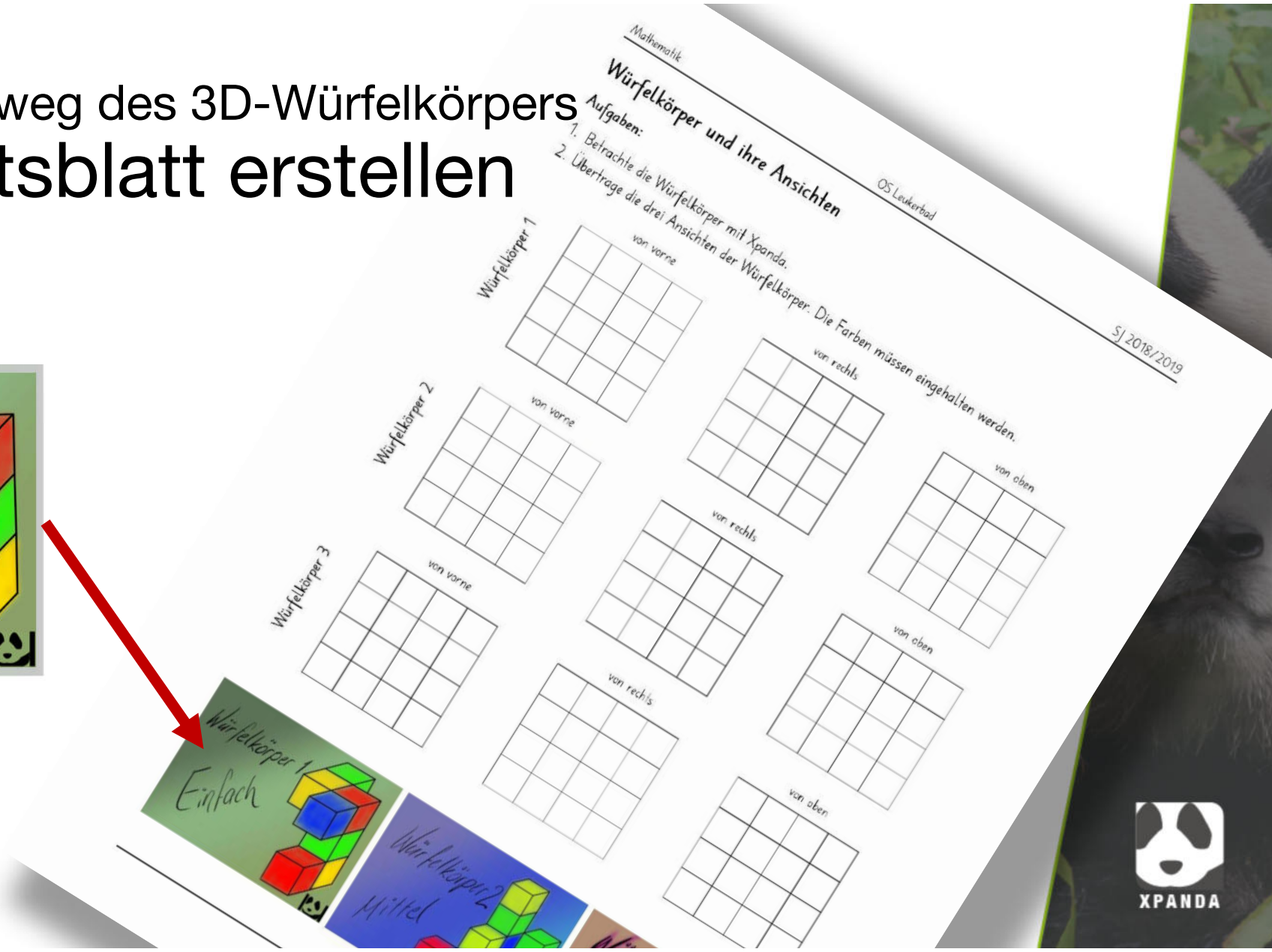
Marker
(physisch)



Produktionsweg des 3D-Würfelkörpers

3) Arbeitsblatt erstellen

Marker
(physisch)



Produktionsweg des 3D-Würfelkörpers

4) Marker scannen

Xpanda App



Mathematik OS Lankford S.J. 2018/2019

Würfelkörper und ihre Ansichten

Aufgaben:

1. Betrachte die Würfelkörper mit Xpanda.
2. Übertrage die drei Ansichten der Würfelkörper. Die Farben müssen eingehalten werden.

	von vorne	von rechts	von oben
Würfelkörper 1			
Würfelkörper 2			
Würfelkörper 3			

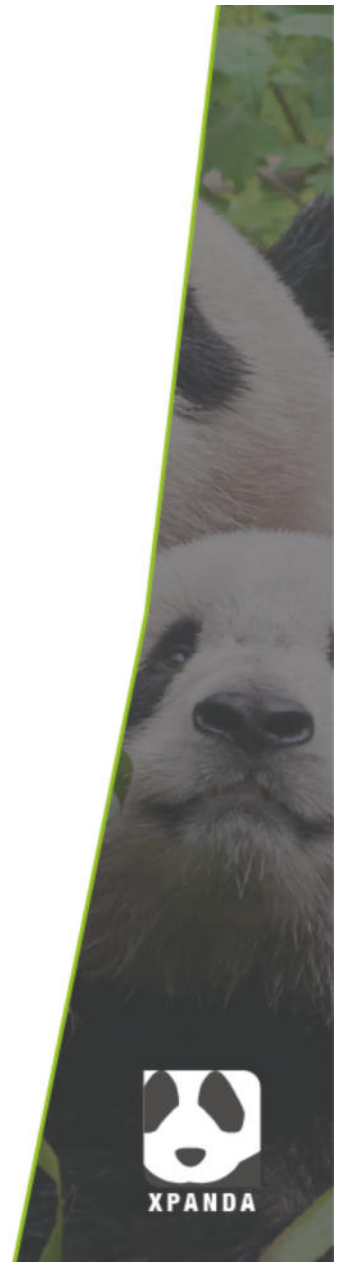
Würfelkörper 1
Einfach

Würfelkörper 2
Mittel

Würfelkörper 3
Schwer

Bei diesen Würfelkörpern
kann die Farbe schwarz
nicht sein!

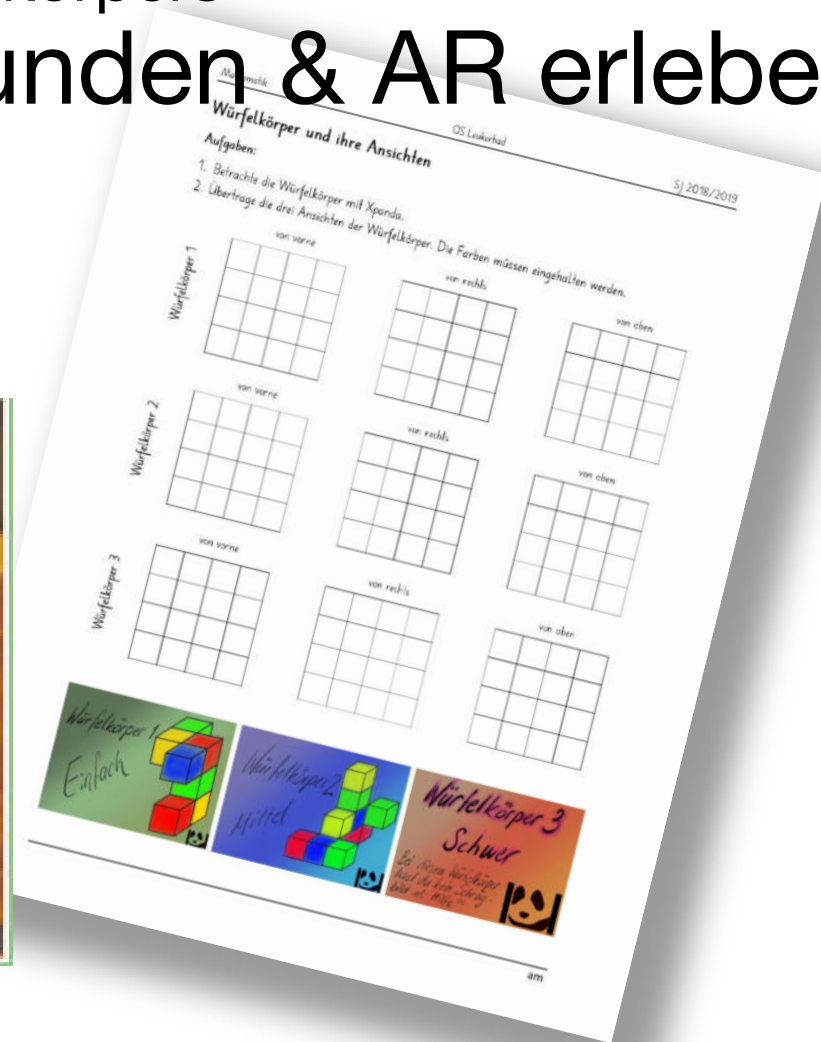
am



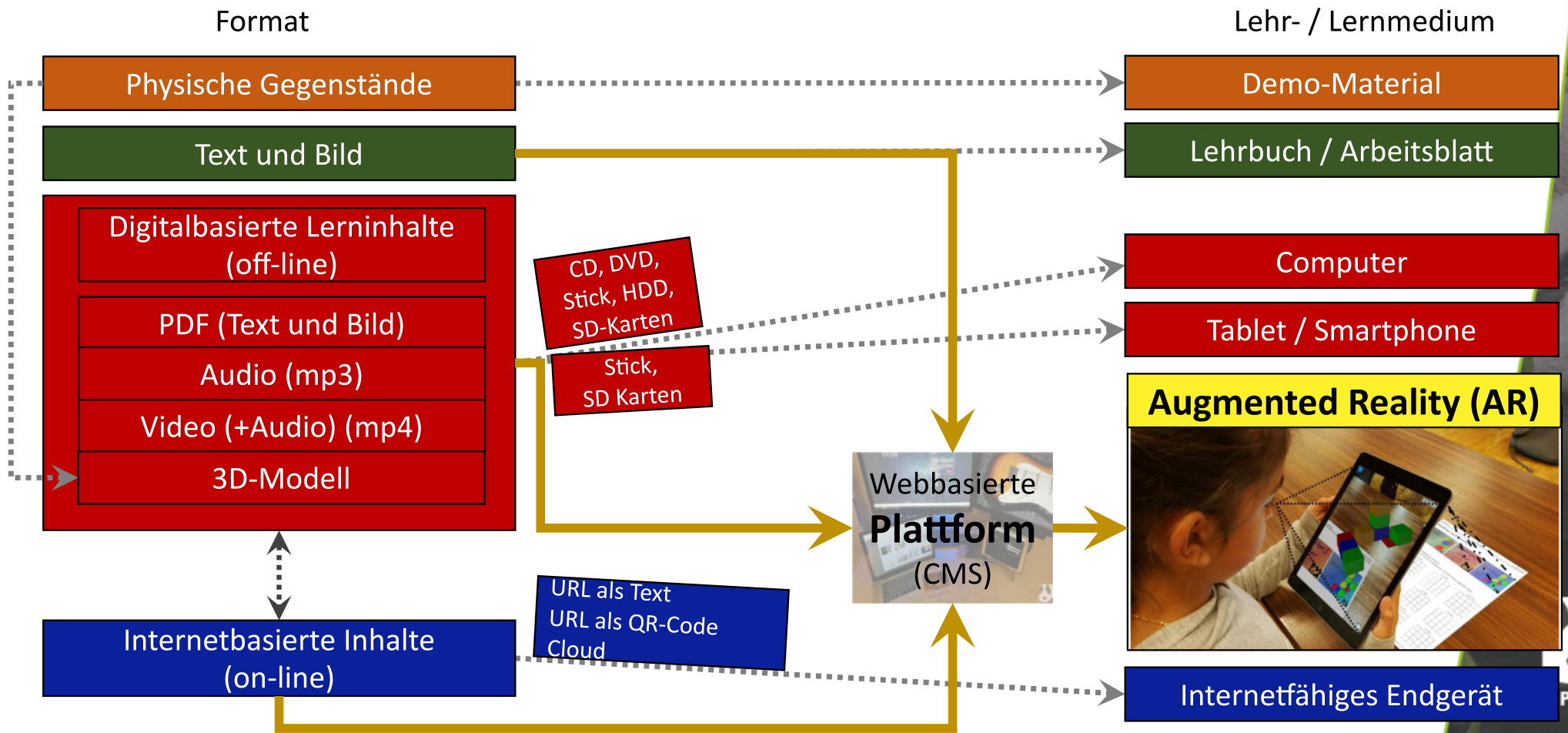
Produktionsweg des 3D-Würfelkörpers

5) Würfelkörper erkunden & AR erleben

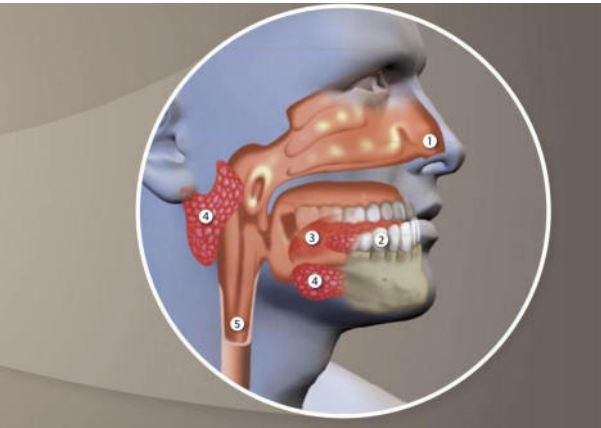
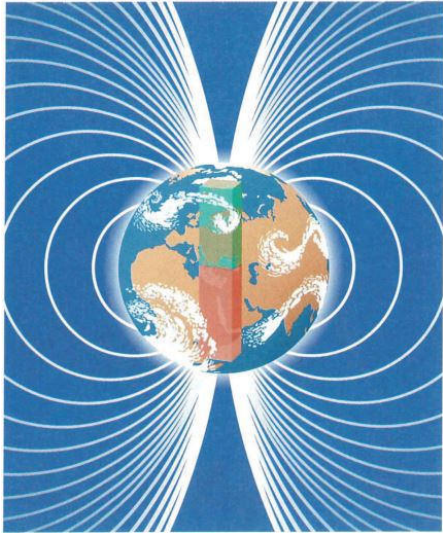
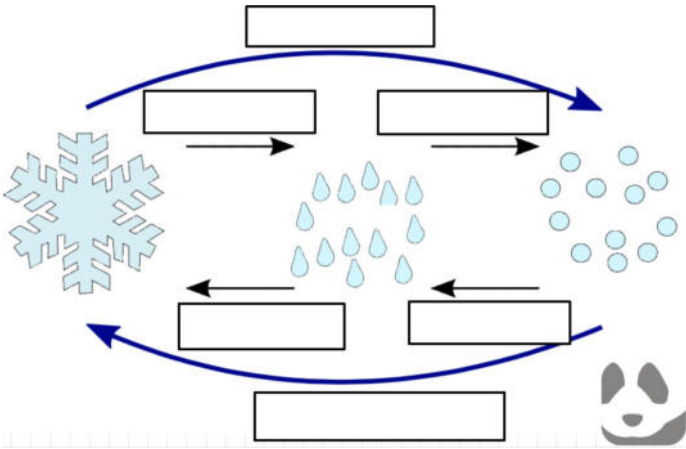
Xpanda App



AR: 3D Modelle und mehr...



Weitere Marker scannen & erkunden



Vielen Dank für die Aufmerksamkeit



*Dr. Edmund Steiner
Dozent
Pädagogische
Hochschule Wallis*



*Andre Marty
OS-Lehrer
Orientierungsschule
Leukerbad*

Edmund Steiner: edmund.steiner@phvs.ch
Andre Marty: marty@xpanda.ch

