

Hochwasserrisikomanagement

– lernen in der Virtual Reality für die reale Welt

Univ.- Prof. Dr.-Ing.
Heribert Nacken

RWTH Aachen
Lehr- und Forschungsgebiet Ingenieurhydrologie



VDI

INGENIEURAUSBILDUNG FÜR DIE DIGITALE TRANSFORMATION

Zukunft durch Veränderung

VDI-Studie
April 2019



Neue Zürcher Zeitung

E-Paper / Webpaper

„Der Erwerb von Wissen alleine ist ebenso unzulänglich wie die blossе Fertigkeit, dieses Wissen anzuwenden.

Wissen und Fertigkeiten beherrschen auch Mitglieder der Mafia oder gewissenlose Technokraten.

Fertigkeiten, Wissen und Gewissen sollen zusammenwirken wie das Ein- und Ausatmen

– das «Knowing» und das «Doing» erfordern das «Being»“.

Zitat: NZZ, 15.6.2016, 5:30

Prof. Euler & Prof. Lukas Gschwend, Universität St. Gallen

Digitale Skills: Digitale Interaktion, fachliche sowie überfachliche Kollaboration

Hybride Skills: ethisches und sozial kompetentes Handeln im digitalen und analogen Raum

Klassische Skills: Problemlösungs- und Kommunikationskompetenz und Adaptionfähigkeit



Bildzitat: Birnan

BIRATANI



medienaffin ... aber nicht medienkompetent

ANZEIGE

Die Digitalisierung verändert die Art und Weise, wie wir arbeiten.

Frankfurter Allgemeine
Inland

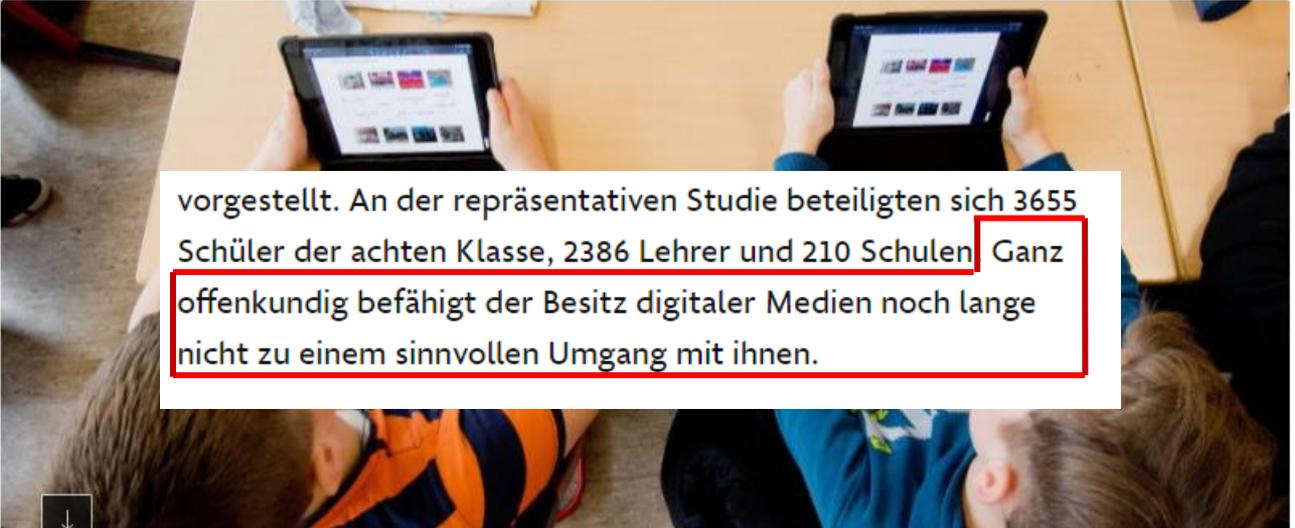
Frankfurt am Main 12°

RUBRIKEN BREXIT LANDTAGSWAHL IN THÜRINGEN F.A.Z.-WAHLBAROMETER INLAND AUSLAND TRUMPS PRÄSIDENTSCHAFT DIE GEGENWART

BILDUNGSSTUDIE

Achtklässler haben bei der Digitalkompetenz nichts dazugelernt

VON HEIKE SCHMOLL, BERLIN - AKTUALISIERT AM 05.11.2019 - 12:35

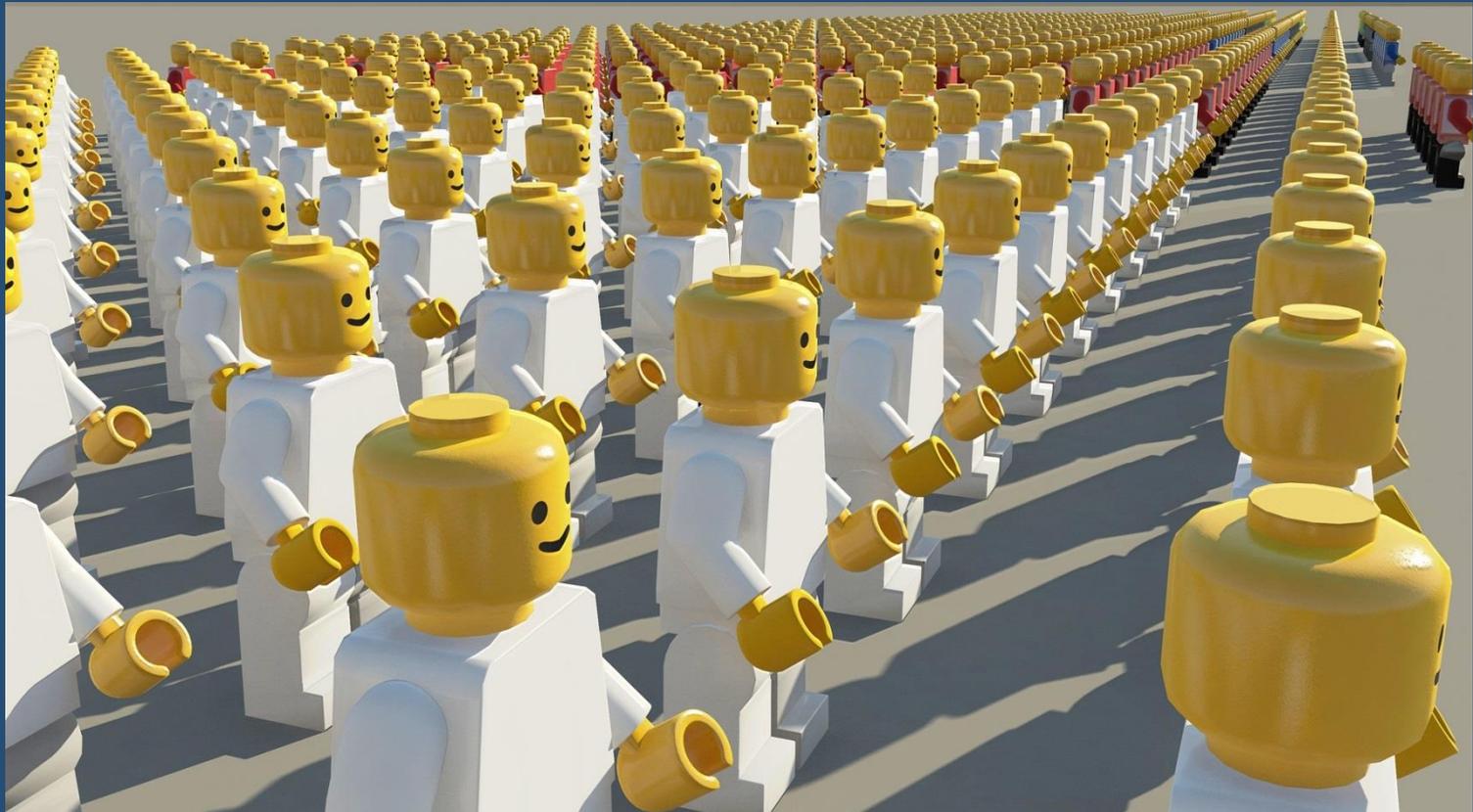


vorgestellt. An der repräsentativen Studie beteiligten sich 3655 Schüler der achten Klasse, 2386 Lehrer und 210 Schulen. Ganz offenkundig befähigt der Besitz digitaler Medien noch lange nicht zu einem sinnvollen Umgang mit ihnen.

Bildzitat: FAZ, 5.11.2019

... Medien im Lehralltag: da ändert sich was!

Old school: one size fits all



Bildzitat: Pixaby

... Medien im Lehralltag: da ändert sich was!

Heute: Jeder bekommt das Wissensnugget, das zu ihm/ihr passt !!!



Bildzitat: Pixaby



Virtual Reality: was soll ich darunter verstehen?

Als virtuelle Realität wird die Darstellung und gleichzeitige Wahrnehmung einer scheinbaren Wirklichkeit und ihrer physikalischen Eigenschaften in einer in Echtzeit computergenerierten, interaktiven virtuellen Umgebung bezeichnet.

Quelle: Wikipedia

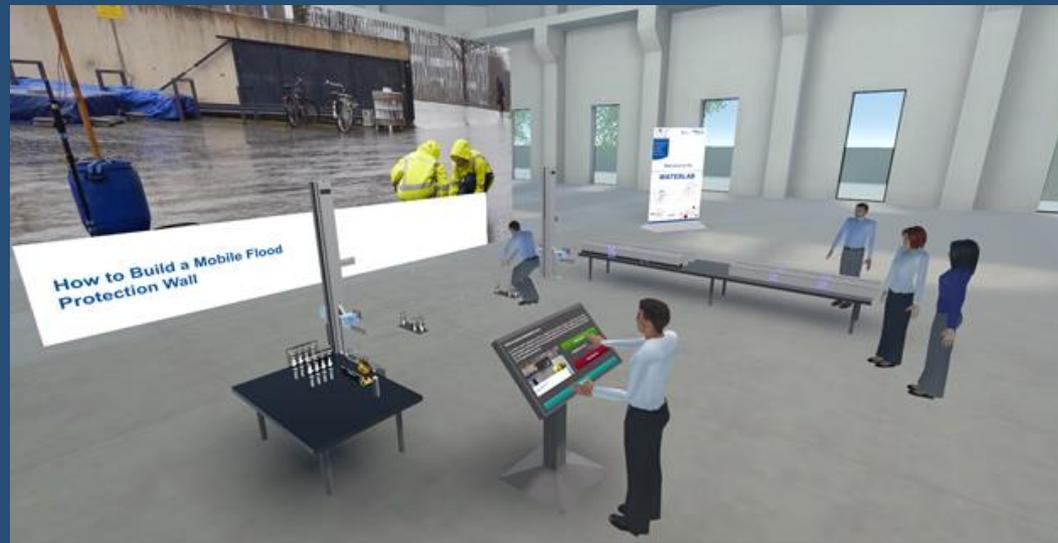


MyScore: Avatar-basiertes Lehren und Lernen in VR



Mobility System
Cooperation
in Higher
Education

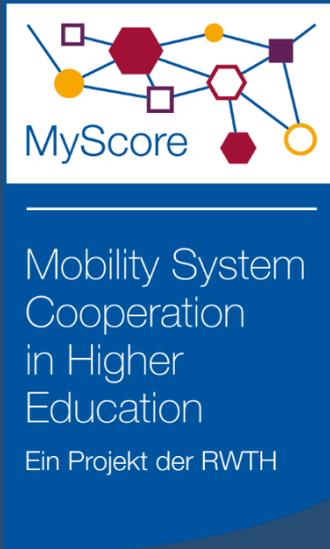
Ein Projekt der RWTH



MyScore: Avatar basiertes Lehren und Lernen



Open Source Software und OER-VR-Objekte



Die im Rahmen des Projekts MyScore entwickelte Software ist Open Source.

Sämtliche VR-Objekte werden als Open Educational Resources unter einer CC BY 4.0 Lizenz allen Hochschulen zur freien Nutzung bereitgestellt.

Weitere Information finden Sie unter:
MyScore.lfi.RWTH-Aachen.de



Dieses Material steht unter der Creative Commons-Lizenz
“Namensnennung 4.0 international”

Erlaubt sind somit:

Share : copy and redistribute the material in any medium or format

Adapt : remix, transform, and build upon the material for any purpose,
even commercially

Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Zitierhinweis: Univ.-Prof. Dr.-Ing. Heribert Nacken
RWTH Aachen University