

AdLer - Adaptive digitale Lernräume: Autorentool und 3D-Lernumgebung

Thema

Serious Games bieten als vielversprechendes Beispiel von Game-based Learning auch für die Berufliche Weiterbildung großes Potential hinsichtlich dem Thema Motivationsförderung. Um dieses Thema zu adressieren, bietet das Adler-Autorentool Lehrenden die Möglichkeit, virtuelle 3D-Lernumgebungen zu entwerfen und zu generieren. In diesen können Lernende nach den Prinzipien des Game-based Learning mit Lerninhalten interagieren.

Ziele

- Erstellung Individueller 3D-Lernumgebungen
- Nutzung verschiedener Game-based Learning Elemente
- Einfache Nutzbarkeit (Standard Web Browser, plattformübergreifend, verschiedene Endgeräte)
- Frei verfügbares Tool

AdLer-Prozess

Erstellung von Lernelementen


z.B. jpg, png, webp

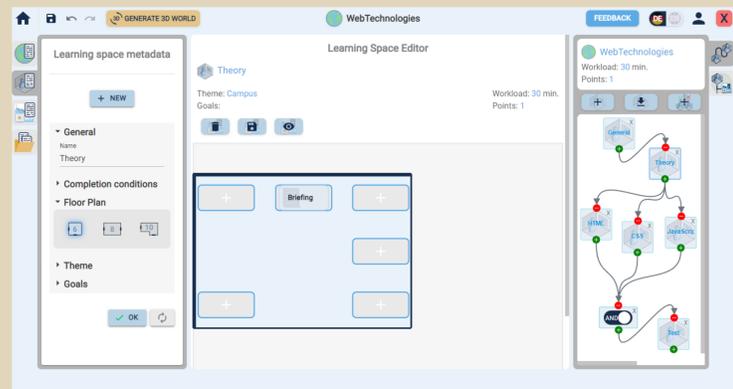

txt, pdf, quellcode (z.B. py)


h5p


YouTube, Vimeo, Opencast

Autorentool

Mit Hilfe des AdLer-Autorentools können in mehreren Schritten eine Lernwelt und zugehörige Lernräume erstellt werden. Dazu können vorproduzierte Lernelemente in das Autorentool importiert werden und mit Metadaten versehen werden. Darüber hinaus können die Lernräume miteinander vernetzt werden, um einen Lernpfad zu erstellen. Zum Abschluss wird über das Autorentool eine 3D-Lernumgebung und ein Moodle-Kurs generiert.



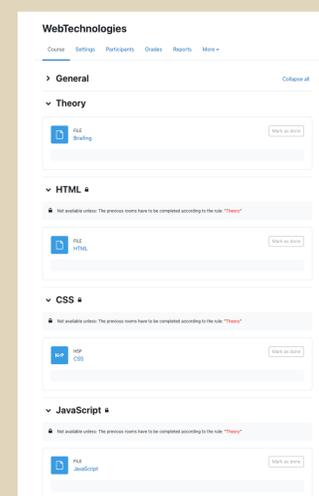
3D-Lernumgebung

In der 3D-Lernumgebung können Studierende mittels Avatars in die Lernwelt eintreten, sich innerhalb der Lernräume bewegen (die als architektonische Räume dargestellt werden) und mit Lernelementen interagieren.



Moodle

Der generierte Moodle-Kurs bildet die Inhalte der 3D-Lernumgebung mit den Möglichkeiten der Moodle-Funktionen ab.



Lernwelt = gesamter Kurs | Lernraum = Raum innerhalb der Lernwelt mit Lernelementen | Lernelement = Lerninhalte (dargestellt durch z.B. H5P)

