

IMMERSIVE RECYCLING EXPERIENCE DESIGNER*IN

THEORETISCHEN TEIL



Kontext:

Ihre Schule ist dafür bekannt, dass sie das Lernen inspiriert und die Schüler zu verantwortungsbewussten Bürgern erzieht. Wie viele andere Schulen steht sie jedoch vor der Herausforderung, nachhaltige Gewohnheiten zu vermitteln. Recycling kann verwirrend sein: Viele Behälter landen in der falschen Abteilung, und die Leute sind sich nicht immer sicher, wie sie ihren Müll richtig trennen sollen. Hinzu kommt, dass Schulen nicht viel Raum für traditionelle Recyclingprogramme oder Umweltprojekte haben.

Um dies zu ändern, startet die Schule ein aufregendes neues Programm mit Augmented Reality (AR) und Virtual Reality (VR). Diese Technologien machen das Lernen über Recycling und Umweltschutz unterhaltsam und interaktiv.

Mit Hilfe von Immersive Recycling Experience Designern werden im Rahmen des Programms Tools und Aktivitäten entwickelt, die für alle, auch für Schülerinnen und Schüler mit Behinderungen oder unterschiedlichen Sprachen, leicht zugänglich sind. Diese Erlebnisse werden in der Umgebung der Schule installiert und sollen allen helfen, mehr über Abfallwirtschaft zu lernen und umweltbewusster zu werden.

Obwohl die Idee viel Unterstützung gefunden hat, gibt es noch einige wichtige Fragen, die geklärt werden müssen: Wie können die immersiven Erfahrungen so gestaltet werden, dass sie den unterschiedlichen Bedürfnissen der Schüler gerecht werden, einschließlich derer mit Behinderungen oder unterschiedlichen kulturellen und sprachlichen Hintergründen? Welche Räume innerhalb der Schule können für diese Einrichtungen angepasst werden und wie können begrenzte Ressourcen effektiv genutzt werden? Wie wird der Erfolg dieser Programme im Hinblick auf Verhaltensänderungen und kulturelle Veränderungen innerhalb der Schulgemeinschaft gemessen?

FÜHRUNGSTEILS

Verwandte Inhalte/Kompetenzen:

Problemlösung

Umwelterziehung

Kommunikation

Digitales Content Management

Kreativität

Immersive Technologien

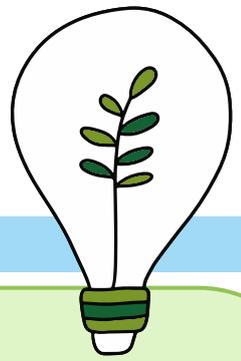
Interaktives Design

Universal Design in ICT



Fragen zur Selbstreflexion:

- Welche Bereiche innerhalb der Schule würden sich am besten für immersive Recyclinginstallationen eignen?
- Welche Arten von Recyclingthemen oder -aktivitäten würden sich am besten für AR/VR-Erfahrungen eignen?
- Welche Vorteile würden diese immersiven Erfahrungen der Schulgemeinschaft bringen?
- Welche Fähigkeiten und Kenntnisse sollte der Designer*in der immersiven Recycling-Erfahrung haben, um den Erfolg des Projekts zu gewährleisten?
- Wie können die Projektkosten reduziert werden, ohne die Qualität oder die Wirkung der Bildungserfahrungen zu beeinträchtigen?
- Wie können Schüler und Personal freiwillig zusammenarbeiten, um das Immersive Recycling Programm zum Erfolg zu führen?
- Welche Bildungschancen könnten sich aus der Integration von immersiven Recycling-Erfahrungen in den Lehrplan ergeben?



Analyse:

- Was ist das Hauptproblem oder muss gelöst werden?
- Welche Kenntnisse und Fähigkeiten sind erforderlich, um dieses Problem zu lösen?
- Was sind die Stärken und Schwächen des Umfelds, in dem das Problem auftritt?

Planung:

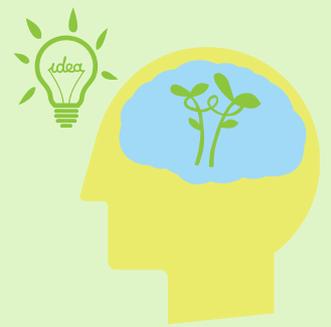
- Wie kann ein erster Plan entwickelt werden, um den festgestellten Bedarf zu bewältigen?
- Welche materiellen und personellen Ressourcen stehen für die Bewältigung der Situation zur Verfügung?
- Welche konkreten Maßnahmen müssen ergriffen werden, um die Lösung umzusetzen?

Vorschläge and Prävention:

- Welche Vorschläge können zur Umsetzung der vorgeschlagenen Lösungen gemacht werden?
- Wie können Risiken oder mögliche zukünftige Probleme im Zusammenhang mit der Lösung vermieden werden?

Einschätzung:

- Mit welchen Methoden kann der Erfolg und die Nachhaltigkeit der umgesetzten Lösungen evaluiert werden?
- Wie wird die Evaluation durchgeführt, welche Instrumente werden eingesetzt und welche Variablen werden analysiert?



Erwartete Ergebnisse nach der Umsetzung:

Welche Ergebnisse werden nach der Umsetzung der Lösungen erwartet?

Wie sieht der zukünftige Kontext unserer Intervention aus?

Welche Vorschläge können für zukünftige Anwendungen, Wartung oder Leistungsverbesserungen gemacht werden?

Reflexion über die entwickelten Kompetenzen und die Auswirkungen des Projekts:

Welche Kompetenzen wurden entwickelt und welche möglichen Auswirkungen hat das Projekt?

Welche Schwierigkeiten oder Stärken wurden bei der Umsetzung des EcoJob in einem realen Kontext identifiziert?

Wie wird die Kohärenz des EcoJob analysiert und inwiefern entspricht er den festgestellten Bedürfnissen?

