

Whasup?

News aus der digitalen Welt



Augmented und Virtual Reality

Hallo,
im April tauchen wir ein in andere Welten. Virtuelle Welten und 3D-Ansichten ermöglichen immersives Lernen, das Lerninhalte anschaulich zum Leben erweckt. Diese visuellen Lernerfahrungen fördern nachhaltiges Lernen.
Viel Spaß beim Tauchgang,
Monika Heusinger

Um die Effekte von VR-Anwendungen nutzen zu können, braucht man eine VR-Brille. Eine kostengünstige Version gibt es z.B. in Form einer Pappbrille, in die ein Smartphone eingelegt wird. Diese Brillen kann man auch selbst zusammenbauen, was z.B. eine Möglichkeit für Projekttag wäre.

Infos und Bauanleitung zu [Google Cardboard](#)

Projekt [Mein Guckkasten](#)

Augmented Reality mit HP Reveal

Bei Augmented Reality wird die reale Welt durch virtuelle Elemente erweitert. Damit die virtuellen Elemente erscheinen, braucht man als Auslöser ein sogenanntes Triggerbild. Mit [HP Reveal Studio](#) kann man Lerninhalte in Augmented Reality selbst gestalten. Es kann z.B. ein Klassenaccount angelegt werden, über den die Schülerinnen und Schüler ihre Auras erstellen. Gescannt werden die Triggerbilder zum Aufrufen der AR-Elemente mit der App von HP Reveal für Smartphone oder Tablet.

Wie erstellt man Auras?

[Erklärvideo](#) von Josef Buchner (die frühere Version hieß Aurasma, die Funktionsweise ist gleich geblieben)

Wie sehen die AR-Effekte aus?

[Demovideo](#)

Wie kann man AR im Unterricht nutzen?

[Beispiele](#)

Virtual Reality mit CoSpaces EDU

Mit CoSpaces EDU lassen sich virtuelle Welten erstellen.

Wie geht das?

[Einführungsvideo](#) von CoSpaces

Wie kann man CoSpaces im Unterricht nutzen?

[Beispiele](#)

Virtuelle Touren mit Roundme

Roundme ermöglicht, 360°-Bilder einzustellen und als virtuelle Tour zu gestalten. Dafür kann man Informationen in Text- und Audioform hinzufügen. Die Ansichten lassen sich auch interaktiv gestalten z.B. durch Integration von Hotspots und Karten.

Wie kann so eine virtuelle Tour aussehen?

Beispiel Schülerprojekt [Sax](#)

Google Expeditionen

Mit [Google Expeditionen](#) (das vorgestellte Kit muss man nicht kaufen, eine VR-Papp-Brille genügt, s.o.) können virtuelle Rundgänge gemacht werden. Man kann Expeditionen nutzen, um Orte virtuell zu erkunden. Dies kann man im Unterricht einsetzen, wenn eine reale Erkundung nicht möglich ist (z.B. virtuelle Reise durch das Herz, virtuelle Erkundung von Ozeanen) oder als Vor- bzw. Nachbereitung eines Unterrichtsgangs (z.B. das Erlebnisbergwerk Velsen).

Wie sieht ein virtueller Rundgang aus?

[Berliner Grundschüler erkunden virtuell das Senckenberg Naturmuseum Frankfurt](#)

Wie kann man Expeditionen im Unterricht nutzen?

[Beispiele](#)

Google Street View

In der Smartphone-App von [Google Street View](#) sind VR-Touren aufrufbar. Mit diesem Angebot kann man Orte ansehen, die man sonst nicht erreichen würde (z.B. Vulkane, s. [Projekt Google Street View](#)) oder z.B. die im Lehrwerk erwähnten Orte direkt virtuell erkunden.

Wie kann man Google Street View im Unterricht nutzen?

[Beispiele](#)

Youtube

Klickt man in der nativen Smartphone-App von Youtube auf das Cardboard-Symbol, können die Videos in 3D-Effekt angesehen werden.

Wie sieht das aus?

[Die Elbphilharmonie in 360°](#)

Wie kann man YT in 3D im Unterricht nutzen?

[Beispiele](#)