

Medienwelten und Medienwirklichkeit 2/3



Inhalt

Die SuS setzen sich über einen Ideenfindungsprozess mit den Eigenschaften, sowie Vor- und Nachteilen von virtueller Realität auseinander. Im Anschluss können sie ihre eigenen Ideen mit Cospaces.io, einem Editor für das VR-Format, eigenständig umsetzen.



Lernkompetenzen

- > Kommunizieren – Kooperieren
- > Produzieren – Präsentieren
- > Analysieren – Reflektieren

Wir freuen uns über Ihr Feedback zu unserem Material:
info@coding-for-tomorrow.de

Alle unsere Materialien sind kostenfrei nutzbar und stehen unter einer offenen Lizenz. Das bedeutet, dass Sie die Materialien ohne Bedenken im Unterricht einsetzen und mit Kolleginnen und Kollegen teilen dürfen. Unter Nennung des Urhebers können Sie die Unterlagen jederzeit nach Ihren Vorstellungen verändern. Den kompletten Lizenztext finden Sie hier: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>



Dauer
90 Min.



Zielgruppe
ab Klasse 5



Vorkenntnisse SuS

- > Keine
- > Medienwelten und Medienwirklichkeit 1/3 von Vorteil
- > Umgang mit CAD-Programmen von Vorteil



Vorkenntnisse LuL

- > Keine
- > Medienwelten und Medienwirklichkeit 1/3 von Vorteil
- > Umgang mit CAD-Programmen von Vorteil



Alle Arbeitsblätter zu diesem Ablaufplan finden Sie zum kostenlosen Download unter: www.coding-for-tomorrow.de/downloads

Medienwelten und Medienwirklichkeit 2/3

Dauer	Thema/Inhalt	Umsetzung	Material
20 Min.	<p>Offene Dialogrunde/ Gruppenarbeit</p> <p>Aktive Auseinander- setzung mit dem theoretischen Aspekt von VR, kennenlernen der Eigenschaften, Einsatzgebiete und Gefahren von VR Aktivierung zur Mitgestaltung</p>	<p>Die SuS brainstormen zur Bedeutung von Virtualität bzw. Virtueller Realität: Eigenschaften von Virtueller Realität: Immersion, Plausibilität, Interaktivität, Wiedergabetreue</p> <p>Einsatz und Vorteile von VR: Medizin, Industrie, Militär, Architektur, Kunst, soziale Netzwerke, Bildung, Berichterstattung, Sport, Reisen</p> <p>Gefahren von VR: Suchtverhalten, Übelkeit, Mentale Anstrengung, Physischer Schaden, Missbrauch (Militär)</p> <p>Als Zusatz können sich die SuS eine Zukunftsvision überlegen, in der VR eine entscheidende Rolle spielen kann.</p>	<p>Hardware: Videoprojektor, Laptop, Flipchartpapier,</p> <p>Software: Linksammlung VR</p>
60 Min.	<p>Erarbeitung</p> <p>Zugang zur Erstellung virtueller Welten und deren Komplexität durch praktische Anwendung</p>	<p>Erarbeitung und Umsetzung eigener Ideen einer virtuellen Welt mit dem VR-Editor: Cospaces.io.</p>	<p>Hardware: Videoprojektor, Laptops, VR-Brillen</p> <p>Software: Cospaces.io</p>

Dauer	Thema/Inhalt	Umsetzung	Material
10 Min.	Ergebnissicherung Schriftliche Reflexion der theoretischen Inhalte und der praktischen Umsetzung	Reflexion der Inhalte des Moduls mit geeigneter methodischer Umsetzung, z.B. Notizen machen lassen (> Schriftliche Eintragungen, Collagen, Skizzen, etc.)	Hardware: Notizhefte



Weiterführende Links

Definitionen VR

> Definitionen „virtuelle Realität“

<http://www.itwissen.info/Virtuelle-Realitaet-virtual-reality-VR.html>

<https://martinvogel.de/lexikon/virtuelle-realitaet.html>

> Definitionen „virtuell“

<https://martinvogel.de/lexikon/virtuell.html>

Einsatzgebiete VR

> Definitionen „virtuell“

<https://www.androidpit.de/die-verschiedenen-einsatzgebiete-fuer-virtual-reality>

https://de.wikipedia.org/wiki/Virtuelle_Realit%C3%A4t#Anwendungen_im_technischen_Bereich

Gefahren von VR

> Gefahren von virtueller Realität (Beispiel)

<http://www.sueddeutsche.de/wissen/virtual-reality-ich-war-so-erschoepft-wie-nach-einem-langstreckenflug-1.3361858>