



VR-Wissen- schaftsmuseum



Zusammenfassung: Die Lernenden erstellen eine Virtual Reality-Simulation eines Museums mit verschiedenen Tiergruppen auf Grundlage ihrer Merkmale.

Schlüsselkonzepte

Virtual Reality
Simulation

Software

CoSpaces Web

Lehrziele

Die Lernenden sind in der Lage...

1. verschiedene Tiere in Gruppen auf Grundlage ihrer gemeinsamen Merkmale einzuteilen.
2. die Grundlagen der VR-Simulation mit einem Online-Tool zur 3D-Gestaltung anzuwenden.

Lernergebnisse

- Gestaltung eines virtuellen Museums, das die Eigenschaften verschiedener Tiergruppen zeigt.
- Gestaltung eines Simulationsmodells mit Virtual Reality.

Anwendung in der Praxis

Virtual Reality wird zur Schaffung virtueller Welten – z. B. für Freizeitaktivitäten, für den Besuch historischer Orte oder für den immersiven Biologieunterricht – eingesetzt.

VR-Wissenschaftsmuseum

1. Unterrichtsplan - Übersicht

	Aktivität	Innovations-Skill
Einstieg (15 min)	Einführung in die Klassifizierung von Tieren. Einführung in Virtual Reality und deren Anwendungsmöglichkeiten.	Simulation und Modellierung (Modellentwicklung)
Folien 1-10	Entdecken, wie VR in einem Spiel verwendet wird.	
Erarbeitung (95 min)	Erkunden von CoSpaces als Tool zur 3D-Gestaltung. Vorstellung der Aufgabe: Recherche und Gestaltung einer informativen VR-Erfahrung für die Einteilung von Tieren in Gruppen.	Informatisches Denken (Algorithmen)
Folien 11-23	Erstellen einer VR-Museumsausstellung welche aus drei der verschiedenen Gruppen von Tieren besteht.	Simulation & Modellierung (Problemdefinition)
Ergebnis- sicherung (10 min)	Virtueller Rundgang durch die Ausstellung und Austausch mit Mitschüler/-innen.	Sozial-emotionale Kompetenzen
Folien 24-27	Zusammenfassung der Unterrichtseinheit.	



Diese Unterrichtseinheit kann für sich oder im Rahmen des naturwissenschaftlichen Themas „Klassifizierung von Lebewesen“ durchgeführt werden.

