

FORTBILDUNG, WORKSHOP | VR-LEHREN & VR-LERNEN

- > intel® skills for innovation Programm (kurz: #intelSFI) für das Lernen in der virtuellen Realität / Virtual Reality (kurz: VR)
- > #VR4school Techniklösungen sowie Unterrichtsleitfäden & -folien für den MINT- / NwT-Unterricht



Termin: **Montag, 06.02.2023**
14 - 18 Uhr (mit Kaffee / Tee & Kuchenpause)

Tagungsort: **Technologiezentrum St. Georgen** (oder ggf. online in Zoom)
Leopoldstr. 1 | D - 78112 St. Georgen (im Schwarzwald)

Veranstalter: **imsimity GmbH**

Moderation und Seminarleitung: **Christoph Gawel**, XR-Coach, imsimity GmbH

Dieses Seminar **für Lehrer: innen und Multiplikator: innen** ist im Rahmen der Kooperation mit intel und deren Programm #intelSFI entstanden. Es beinhaltet die Vermittlung von Wissen für Anfänger sowie für Fortgeschrittene zum Thema VR-Lehren & -Lernen.

Das Team des XR-Bildungsexperten www.imsimity.de führt interaktiv in die Thematik ein. Alle Teilnehmenden können im Rahmen des Seminars aktuelle VR-Lernszenarien testen und Best Practice Beispiele der Unterrichtsintegration mit erfahrenen Anwender: innen diskutieren.

AGENDA

Vier Stunden Seminar für vier VR-Lehr- & Lernkompetenzen – Sie erleben / erfahren und können danach weitervermitteln:

- 1) **Begriffsdefinitionen und Merkmale der Extended Reality (XR)** Lern-Technologien und -Methoden (AR, MR, VR) sowie des Metaverse / Metaversum der Bildung
- 2) **Installation und Nutzung von VR-Hardware** (diverse Endgeräte, Rechner, Head Mounted Displays / VR-Brillen, 3D-Stereo Touch Displays)
- 3) **Installation und Nutzung von VR-Software** (VR4school, CyberClassroom)
- 4) **Planung und Implementierung von VR in den Unterricht** (Stationenlernen am Beispiel von 5 pädagogischen Leitfäden, Themen aus Chemie / Biologie)

13:45 h Eintreffen der Teilnehmer: innen

14:00 h **Begrüßung** & Vorstellungsrunde

14:30 h „**AR, VR, MR, XR – was ist was und wie kann dies alles in der schulischen Bildung eingesetzt werden?**“

Vortrag und Diskussion mit Christoph Gawel, XR-Coach imsimity

15:00 h

XR-LERNPARCOURS | HARDWARE & SOFTWARE

Die Teilnehmenden lernen in Gruppen an den einzelnen Exponaten detailliert die **Installation und Nutzung der verschiedenen VR-Endgeräte und VR-Lernanwendungen / -Apps** kennen. Als Basis dient die **3D-Lernsoftware „CyberClassroom“** mit in sich abgeschlossenen interaktiven VR4school Lernmodulen.

Dafür nutzen wir die möglichen **Endgeräte nach dem Konzept des „Stationen Lernens“**, wie unterschiedliche **VR-Brillen** (Vive Pro, Quest, Focus, Pico Neo, Cardboards ...), **Tablets, Smartphones oder 3D-Stereo Touchscreens und VR-Rechner / Gaming Laptops**.

Lernen in VR | VR4SCHOOL
Hardware

- **Such dir ein Endgerät aus**, mit dem du das Lernmodul erkunden möchtest / kannst und **richte es zum VR Lernen ein**
- Wie schätzt du deine Medienkompetenz ein?



Intel® Skills for Innovation

intel.

9

16:00 h

Kaffeepause & Reflektion des Erlebten während des XR-Lernparcours, Feedback-Runde

16:30 h

„Vom CyberClassroom bis zum Deep(er) Learning – warum denn gerade jetzt VR4school?“

Vortrag und Diskussion mit **Ralf Heinrich**, Pionier für zeitgemäße Bildung, ehemaliger Schulleiter der ersten Pilotschule für das Lernen in VR

17:00 h

Vorstellung der intel® Skills for Innovation Online-Plattform zur Nutzung und Mitgestaltung der kostenfrei aktuell verfügbaren und künftigen Unterrichtspakete

Die Teilnehmenden erfahren alles über die Account-Erstellung, den allgemeinen Aufbau der Plattform und die Downloadmöglichkeiten der aktuellen VR4school-**Unterrichtspakete mit pädagogischen Leitfäden und Unterrichtsfolien** (2 x Biologie, 3 x Chemie). Wir diskutieren am Beispiel der VR-Lernmodule „Das menschliche Ohr“ und „Arbeitsicherheit im Chemielabor“ Anwendung und Erfahrung mit den Unterrichtsmaterialien.

Anleitung: Christoph Gawel, XR-Coach imsimity

Lernen in VR | Diskussion zum Erlebten

- Konntest du alle Lernschritte durchführen?
- Was hast du vor allem im Gedächtnis behalten?
- Was war neu für dich?
- Wo siehst du die Grenzen der Simulation?
- Weitere spannende Fragen?



Fotos: Copyright:imsimity, Julian Strätenschnle/picture alliance



intel.

17

17:45 h

Abschließende Feedback-Runde und Online-Fragebogen

18:00 h

Ende des Seminars

Wir wünschen einen inspirierenden Nachmittag mit VIEL VR-LERNPASS!

Ihr **#greenshoesteam von imsimity.de** #VRcoworkers im #metaversumderbildung #digiredsaloon #cyberclassroom #cyberwalz #cybercinity #bockaufdigitales