

Augmented Reality zum Anfassen

Mit den im Medienzentrum des ZfdC zur Verfügung stehenden „Merge-Cubes“ (dt. etwa: „Verbindungs-Würfel“) lassen sich u. a. der Flugsaurier „Tupuxuara Leonardi“, das weltberühmte Gemälde „Mona Lisa“ oder die Büste der Nofretete in wenigen Schritten in jeden Raum projizieren und so genau unter die Lupe nehmen. Die dazugehörige Anwendung „Merge Object Viewer“ kann kostenlos im App-Store heruntergeladen werden.

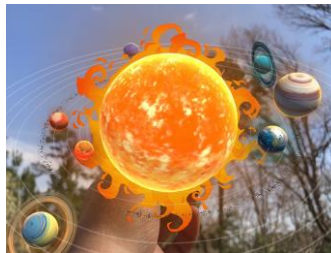


Object-Viewer-App iOS

Object-Viewer-App Android



Merge-Cube



Projektion des Sonnensystems mit den Merge-Cube

Nähere Informationen zum Zentrum für didaktische Computerspielforschung

Das Zentrum für didaktische Computerspielforschung der Pädagogischen Hochschule Freiburg versteht sich als innovatives Bildungs- und Forschungszentrum, in welchem Potenziale und mögliche Einsatzszenarien von digitalen Bildschirmmedien in den Blick genommen werden.

Neben der Durchführung eigener Forschungsprojekte bietet das ZfdC vielfältige Angebote für die Lehrer*innenaus-, -fort- und -weiterbildung an, die im hauseigenen GameLab (KMR im Mensazwischendeck) durchgeführt werden.

Nähere Informationen finden Sie auf unserer Website: www.zfdc.de.

Dort finden Sie auch unsere Spieleempfehlungen für den Einsatz in verschiedenen Fächern und eine Auswahl unterschiedlicher Projektkonzepte zum Thema *Gaming im Unterricht*.

Weitere Informationen zum ZfdC finden Sie hier:



Website des ZfdC



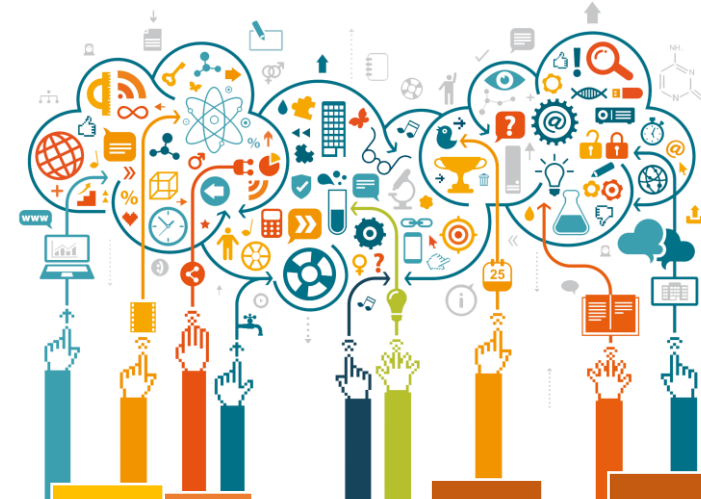
Spieledatenbank



VR/AR Datenbank



Pädagogische
Hochschule
Freiburg



Baustein „Neue und neueste Medienformen“
Angebote zum digitalen Lernen am
Zentrum für didaktische Computerspiel-
forschung

Eine unerwartete Reise in immersive Welten!



Die aus der Medienwerkstatt des ZfdC entleihbaren **VR-Brillen** des Typs „Oculus Quest 2“ bieten vielfältige Anwendungen mit Einsatzmöglichkeiten für unterschiedlichste Schulfächer. Für den Geografie- oder Geschichtsunterricht bietet „National Geographic Explore VR“ virtuelle Reisen durch die Antarktis oder in die peruanische Ruinenstadt Machu Picchu. Für den Kunstunterricht stellt „Tilt Brush“ virtuelle Räume zur künstlerischen Entfaltung bereit, die neuartige kreative Herangehensweisen ermöglichen. Zur Unterstützung und Förderung des literarischen Lernens im Deutschunterricht wiederum lässt sich das narrative Spiel „Moss“ nutzen, in der Lernende die Maus Quill auf einem märchenhaften Abenteuer begleiten. Diese und weitere Anwendungen, dazugehörige Kurzzusammenfassungen und didaktische Kommentare finden Sie im Materialbereich auf der Homepage des ZfdC in der AR-VR-Datenbank (QR-Code auf der Rückseite).

Mit Smartphones VR erleben



Mithilfe von Smartphones einen niedrighschwelligsten Einstieg in die virtuelle Realität zu finden, ist ebenfalls möglich – und zwar mit Cardboards! So können Sie in der Anwendung „Blautopf VR“ eine spannende Erkundung des schwäbischen Höhlensystems erleben oder mit „Sites in VR“ weltweite Sehenswürdigkeiten bestaunen.

Legen Sie dafür einfach eines der vom ZfdC entleihbaren Smartphones in eine Cardboard-Brille ein, starten Sie die Anwendung „Cardboard“ vom Startbildschirm aus und schon ist eine kompakte VR-Brille zum Einsatz bereit! Eine kurze und hilfreiche Einführung in die Cardboard-VR-Welt erhalten Sie in der interaktiven Anleitung „Cardboard-Demo“ aus der Mediathek der „Cardboard“-Anwendung:



Cardboard App iOS



Cardboard App Android

„Erweiterte“ Welten

Neben diesen virtuellen Erfahrungen lohnt sich ebenfalls ein Blick auf **Augmented Reality-Anwendungen** („AR-Anwendungen“). Hierbei sehen die Nutzerinnen und Nutzer auf einem Bildschirm Echtzeit-Aufnahmen ihrer Umgebung, in die – durch das genutzte Endgerät – Objekte hineinprojiziert werden können. Die reale Welt wird somit „erweitert“ (engl.: „augmented“). Das bekannteste Beispiel für eine solche Anwendung dürfte das populäre AR-Spiel „Pokémon Go“ sein, zu dem Sie auf der Seite des ZfdC eine Lunchtime-Lesson-Aufzeichnung finden. Weitere interessante AR-Erlebnisse, dazugehörige Kurzzusammenfassungen und didaktische Kommentare finden Sie im Materialbereich auf der Homepage des ZfdC in der AR-VR-Datenbank (QR-Code auf der Rückseite).



Lunchtime-Lesson-Aufzeichnung zu „Pokémon Go“

Geeignete VR-Anwendungen

National Geographic Explore VR

In „National Geographic Explore VR“ erhalten Lernende die Möglichkeit, aus europäischer Sicht weit entfernte Orte zu erkunden. So können Sie sich entweder in der Antarktis auf die Suche nach einer großen Pinguinkolonie begeben oder in Machu Picchu interessante geschichtliche Einsichten in unter anderem den Häuserbau erhalten.

Tilt Brush

In der Anwendung „Tilt Brush“ können Lernende ihren künstlerischen Fähigkeiten freien Lauf lassen. Aus den Lernenden werden Kunstschaffende mit einem gigantischen Ausmaß an Freiheit und Möglichkeiten. Von einem verstellbaren Sonnenstand über verschiedene Pinselarten und Mal-Techniken sowie digitalen Special-Effects sind der Fantasie quasi keine Grenzen gesetzt. Weitere inhaltliche und didaktische Informationen zu dieser Anwendung sind in der Spieledatenbank des ZfdC nachlesbar.

Moss

Wie Bilbo Beutlin in „Der Hobbit“ auf eine unerwartete Reise aufbrechen und Abenteuer erleben – davon träumt auch die Mäusin Quill im VR-Spiel „Moss“. Sie möchte eine echte Helden werden und damit in die Fußstapfen ihres Großvaters treten. Doch während der junge Hobbit Bilbo seine Heimat verlassen musste, wird Quill unmittelbar „vor der eigenen Haustüre“ von einer bössartigen Schlange bedroht und muss ihre Welt nun beschützen. Auch hier erhalten Sie weitere Infos in der Spieledatenbank des ZfdC.

Blautopf VR

Akustisch durch einen Sprecher begleitet, erkunden die Lernenden in dieser Anwendung das Höhlensystem des Blautopf und lernen dabei historische, biologische, mystische und weitere Hintergründe rund um die Höhle kennen.