

DIGITALE LEHRER*INNEN FORTBILDUNG ZU VIRTUAL REALITY UND
BEWERBUNGSTRAININGMODUL 3: TRAINING IM EINSATZ VON VR-TECHNOLOGIE, VR-METHODE UND VR-
ANWENDUNGSTRAINING

Umsetzung

Lerneinheit
3.1.

VR ANWENDUNGSBEREICHE

Beschreibung
der Aktivität

Hintergrund:

In einer sich ständig durch die Digitalisierung verändernden Welt sehen wir Virtual-Reality-Anwendungen in jedem Bereich unseres Lebens. Diese VR-Anwendungen, die von Kunst bis Finanzen und von Gesundheit bis zur Kinoindustrie reichen, gewinnen von Tag zu Tag an Beliebtheit. Sie umfassen Beispiele und VR Anwendungen in den Bereichen Bildung, Gesundheit, Vertrieb & Marketing, Werbung & Verkaufsförderung, Finanzen, Industriedesign, Kino & Fernsehen. Diese Lerneinheit beinhaltet VR-Einsatzgebiete und Beispiele bestimmter Branchen.

Aufgaben:

- Die Lehrer*in und die Schüler*innen lesen und bearbeiten die Infografik: „VR-NUTZUNGSBEREICHE“
- Die Lehrer*in teilt die Klasse in 4 Gruppen und bittet die Schüler*innen ein Poster zu erstellen, das einen Anwendungsbereich von VR zeigt.
- Nach der Gruppenarbeit teilen und diskutieren die Schüler*innen die Poster mit ihren Mitschüler*innen.

Dauer

40 Minuten

Format

Infographik und ein Poster erstellen