

Virtual Reality

App in den menschlichen Körper

[23.11.2016] Schulen in Baden-Württemberg, Berlin und Niedersachsen testen eine Virtual-Reality-App, die es ermöglicht, nicht beobachtbare Prozesse im menschlichen Körper realitätsnah zu erleben. Entwickelt wurde die Anwendung von Samsung Electronics und dem Cornelsen Verlag.

Eine Virtual-Reality-App für den Biologieunterricht der Klassenstufen 7 bis 9 haben das Unternehmen Samsung Electronics und der Cornelsen Verlag konzipiert. Wie der Verlag mitteilt, haben die für das Pilotprojekt kooperierenden Unternehmen vorab auf einem Workshop Lehrkräfte, E-Didaktiker und Virtual-Reality-Experten zusammengebracht, die in Teams um die besten Ideen konkurriert haben. Das letztlich von der Fachjury ausgewählte Konzept erlaube es, mithilfe von Tablets, Smartphones und VR-Brillen auf Entdeckungstour durch den menschlichen Körper zu gehen. Dadurch werde es Schülern ermöglicht, aus einer 360-Grad-Perspektive zu beobachten, wie Nährstoffe durch das Verdauungssystem transportiert und durch Enzyme in ihre Grundbausteine zerlegt werden. Der jetzt vorgestellte Prototyp soll in einer siebenwöchigen Testphase an Schulen in Baden-Württemberg, Berlin und Niedersachsen erprobt werden. Samsung Electronics stelle die für die Erprobung benötigte technische Ausrüstung zur Verfügung und Sorge für die Einweisung der Lehrkräfte. Cornelsen hat das Testkapitel laut eigenen Angaben didaktisch konzipiert und will die Testphase intensiv begleiten. Um die erzielten Lernerfolge zu dokumentieren, werden Verlagsmitarbeiter die mit der App durchgeführten Unterrichtseinheiten analysieren und anschließend Interviews mit Schülern und Lehrkräften führen. „Für uns ist es jetzt wichtig, fundierte Erkenntnisse zur schulischen Praxistauglichkeit dieser neuen Applikation zu gewinnen“, sagt Mark van Mierle, CEO des Cornelsen Verlags. Die VR-Technologie erlaube es, Gesetzmäßigkeiten ohne Risiko außer Kraft zu setzen oder ihnen auf intensive Weise zu begegnen. Das Spiel mit Raum, Zeit und Größe lässt laut dem CEO plötzlich ganz andere Lernerfahrungen zu. „Wir wollen nun das erarbeitete Lernkonzept intensiv evaluieren, denn das Eintauchen in virtuelle Lernwelten gestattet Schülerinnen und Schülern ein anderes Nachvollziehen und Verstehen klassischer Lernplanthemen im Unterricht“, kündigt van Mierle an. Der aktuelle Prototyp der Anwendung bietet Lehrenden laut der Meldung die Möglichkeit, analoge und digitale Unterrichtsmethoden zu verknüpfen. Daher soll das neue VR-Konzept künftig auch für andere Unterrichtsfächer und Lerninhalte adaptiert werden.

(ve)

Stichwörter: Schul-IT, Cornelsen Verlag, Samsung Electronics, Apps