

Crashkurs für Lehrkräfte-VR

Logo Digital.Point NEU.jpg

Virtual Reality [765725-764563_Classvr-premium-headset-47581-0.jpg](#) ist eine Technik der 2010er Jahre bei der mithilfe einer Brille in eine digitale Welt eintauchen können. Der Digital.Point bietet Ihnen die Möglichkeit, Klassensätze der **ClassVR-Brille** auszuleihen, die ohne große Umstände mit dem **ClassVR-Programm** bespielt werden können. In diesem Crashkurs sollen Sie als Lehrkraft selbst für die Faszination von Virtual Reality gewonnen werden und gleichzeitig lernen, wie Sie die Brillen im Unterricht einsetzen können. Diesen können Sie entweder mit durch Sie ausgewählten Videos und Inhalten umsetzen oder mithilfe unserer Lernpläne zur **Bildung für nachhaltige Entwicklung**.

Wir wünschen viel Spaß!

1. Die Brille in Betrieb nehmen

Hierfür steht auch eine vollständige Anleitung in der Digital.Library zur Verfügung

Schließen Sie den Joystick an die Brille an. Die ClassVR-Brillen müssen zunächst mit dem WLAN verbunden werden. Theoretisch können Sie sich über die Einstellungen der Brille klassisch mit dem WLAN verbinden, einfacher ist es jedoch über **ClassVR**.

Einloggen in ClassVR

Öffnen sie zunächst die Seite [Class VR](#) und Loggen sie sich mit dem Account Lehrkraft 1 ein:

Account : Lehrkraft1@digitalpoint.de

Passwort: Digital.Point

Über einen Klick auf das Profilbild und den Reiter „**Netzwerk**“ können Sie das Gerät mit dem Netzwerk verbinden. Anschließend können Sie über den **QR-Code** in der Brillen-App die Brille zum Netzwerk hinzufügen.

2. Unsere erste Playlist spielen

Über den „**Planen**“-Button können Sie nun in der Bibliothek von ClassVR stöbern.

Aufgabe 1:

Fügen Sie die gesamte Playlist „**Wohlbefinden in der Schule**“ hinzu und spielen Sie diese auf Ihrer Brille ab.

Aufgabe 2:

Öffnen Sie die Playlist „**Gasaustausch**“ und schieben Sie ausschließlich die Applikation „**In der Lunge**“ auf die Brille. Spielen Sie diese anschließend auf der Brille ab.

Aufgabe 3:

Erstellen Sie ein Bild mit **EduverseAI** und spielen Sie es auf der Brille ab.

3. Bildung für Nachhaltige Entwicklung mit der Brille

An dieser Stelle soll kurz ein Beispiel für eine **Schüler:innenaufgabe** dargestellt werden. Dieser Ausschnitt stammt aus dem Lernplan „**Blutkreislauf**“, der dem **SDG 3: Gesundheit und Wohlergehen** zugeordnet ist. Ziel ist es, dass die Schüler:innen den für die Erste Hilfe besonders wichtigen Blutkreislauf kennenlernen und verstehen.

Hauptgegenstand des Lernplans ist die VR-Anwendung „**In der Lunge**“, in der sich die Schüler:innen mithilfe des Joysticks frei durch eine Vene voller Blutkörperchen bewegen können.

Unter Geteilte Wiedergabe Listen finden Sie die einzelnen Lernpläne mit den einzelnen Fotos, Videos und Applikationen.

Die Blutkörperchen

blutbestandteile_pur-8ff0d0ae1a20ebf7bbba522710422f8dd91dd19f.png

Blut besteht aus roten und weißen Blutkörperchen sowie Blutplättchen, die im Blutplasma umher schwimmen. Für den Sauerstoffkreislauf sind besonders die roten Blutkörperchen (Erythrozyten) von Bedeutung. Sie transportieren den Sauerstoff zu den Zellen und bringen das Kohlendioxid zurück zur Lunge. Die weißen Blutkörperchen (Leukozyten) sind Teil des Immunsystems. Ihre Aufgabe ist es, Krankheitserreger und körperfremde Strukturen abzuwehren. Die Blutplättchen (Thrombozyten) sind lebenswichtig für die Blutgerinnung und bilden die Grundlage für die Wundheilung.

Wenn die Haut verletzt wird, sammeln sich die Blutplättchen an der Wunde und das Blut gerinnt. Dadurch entsteht Schorf, eine schützende Schicht, die die Wunde abdeckt. Wenn Krankheitserreger in die Wunde gelangen, bekämpfen die weißen Blutkörperchen diese. Dabei können abgestorbene Zellen und Erreger Eiter bilden, ein sichtbares Zeichen dafür, dass das Immunsystem arbeitet.

Über eine Billion kleinster Blutzellen zirkuliert ständig im Blutkreislauf und sorgt dafür, dass der Körper gut versorgt und geschützt wird.

In roten Blutkörperchen ist das Protein **Hämoglobin**, das den Sauerstoff in der Lunge bindet und ihn über das Blut zu den Körperzellen transportiert.

Quelle: <https://www.blutspendedienst.com/blut-blutgruppen/blutbestandteile>

VR: Anschauen der Animationen

Spielen sie nun die Bilder der Blutkörperchen auf ihrer VR Brille ab

Aufgabe: Beschreibe was passiert wenn du dir in den Finger schneidest:

VR: In einer Vene

Spielen sie nun die Anwendung: In der Vene auf ihrer Brille ab
