

LIFT-Szenarien: IM UNTERRICHT

IM ÜBERBLICK		
Titel: Augmented Reality		
Erstellt von: Dejan Kolic	Schule: MS 6 Wels	Schulstufe: 6.
Unterrichtsfach: Deutsch Geschichte Bildnerische Erziehung	Sozialform: <input checked="" type="checkbox"/> Klasse <input type="checkbox"/> Gruppe <input type="checkbox"/> Einzelarbeit	Zeitungsumfang: 2 Einheiten
Verwendete Funktionalitäten, Webseiten, Apps,...: BBC Civilisations AR		
Lehrplanbezug/Kompetenzen: Themen: Hochkulturen, Ägypter, Totenkult,		
Tätigkeitsfelder:		
<input checked="" type="checkbox"/> Präsentieren	<input type="checkbox"/> Üben	<input checked="" type="checkbox"/> Visualisieren
<input type="checkbox"/> Publizieren	<input type="checkbox"/> Testen	<input type="checkbox"/> Umfragen
<input type="checkbox"/> Kommunizieren	<input type="checkbox"/> Spielen	<input type="checkbox"/> Feedbacks
<input checked="" type="checkbox"/> Kooperieren	<input checked="" type="checkbox"/> Gestalten	<input type="checkbox"/> ...
Erwartetes Ziel bzw. Endprodukt: Die SchülerInnen verfassen eine Erlebnisgeschichte aus dem alten Ägypten (Umfang ca. 1 Seite) und gestalten eine Totenmaske (gezeichnet).		



Rund um den Einsatz

Aufgabenstellung

Die App „Civisations AR“ wird herangezogen, um den Sarg des Pharaos in die Klassen zu projizieren, sodass die SchülerInnen den Sarg der Mumie genau untersuchen können. In weiterer Folge schreiben die SchülerInnen einen Erlebnisbericht und zeichnen eine Totenmaske.

Vorbereitung

Benötigt wird ein Apple TV, ein iPad, die BBC Civisations AR App und ein passender Untergrund (dabei ist die Farbe und Größe zu beachten).

Umsetzung

Mithilfe des Tablets ist es möglich, Augmented Reality – eine erweiterte Realität – ins Klassenzimmer zu holen. Diesen Mehrwert wollten wir nutzen und wählten eine passende App aus. Wir entschieden uns für die BBC Civisations AR App.

Durch erlebnisorientierten Unterricht wollten wir:

- 1.) die Phantasie der Kinder anregen, indem sie einen Erlebnisbericht verfassten
- 2.) und sie mit der hohen Kunst (zeichnen der Maske) der Pharaonen vertraut machen.

Potential für den Tablet-Einsatz

Durch den Einsatz von Augmented Reality ist es möglich, Unterrichtsinhalte viel besser zu erklären und komplexe Inhalte den SchülerInnen näher zu bringen.

Herausforderung bei der Umsetzung

Die technischen Voraussetzungen müssen erfüllt sein.

Ein Verständnis für diesen speziellen Einsatz des Tablets muss entwickelt werden.

Fazit der Erstellerin/des Erstellers

Die SchülerInnen waren begeistert, es war etwas komplett Neues für sie. Der Mehrwert war enorm und auch in den Ergebnissen erkennbar.

In Zukunft würde ich diese Sequenz nur mit einer zweiten Lehrkraft durchführen, damit besser Hilfestellung gegeben werden kann.