



# XR in der Schule

## Workshop

### Kursinhalte

In unserem Workshop "XR in der Schule" haben Lehrkräfte aller Schulformen und Fächer die Möglichkeit, sich intensiv mit der Nutzung von Extended Reality (XR) im Unterricht auseinanderzusetzen. Nach einer kurzen Einführung in die Grundlagen und Potenziale von XR-Technologien folgt eine Fragerunde, in der spezifische Fragen und Herausforderungen diskutiert werden.

Anschließend wird die Technik gemeinsam ausprobiert. Hierbei erlangen Lehrkräfte einen ersten Einblick in Anwendungen, die sich für die Nutzung im Unterricht anbieten.

Das Format zielt darauf ab, Lehrkräfte zu inspirieren, praxisorientierte Lösungsansätze zu vermitteln und den Austausch untereinander zu fördern.

### Rahmenbedingungen

Format	Workshop
Modul	Einführung
Zeitdauer	ca. 90 Minuten
DigCompEdu	1.3 Reflektierte Praxis 2.1 Auswählen digitaler Ressourcen 3.2 Lernbegleitung 3.3 Kollaboratives Lernen
KMK-Strategie Bildung in der digitalen Welt	5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.2.1. Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden 5.2.2. Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren 5.2.3. Passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren 5.2.4. Digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen
Voraussetzungen	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ VR-Brillen</li><li>✓ Internetzugang</li><li>✓ Mobile Endgeräte</li><li>✓ Installation von Apps und Anwendungen im Vorfeld</li></ul>
Vorkenntnisse	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Erste Erfahrungen in der Bedienung von VR-Brillen</li></ul>