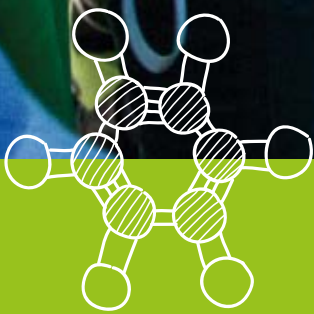




UNSICHTBARES SICHTBAR MACHEN



cyberclassroom  
SCHÜLER**UNI**

# SCHÜLERUNI

## UNSICHTBARES SICHTBAR MACHEN

### ABLAUF

Die Cyber-Classroom Schüleruni stellt Schulklassen verschiedenen Alters das Lernen der Zukunft vor. An sechs Lernstationen können die Jugendlichen auf unterschiedliche Art und Weise das Thema Mixed Reality (Virtual und Augmented Reality) kennen lernen. Dabei werden komplexe Sachverhalte spielerisch mittels interaktiven und immersiven Lernmodulen auf kreativem Weg vermittelt. Die Teilnehmer erleben und erforschen die neuen Technologien und zukünftigen Lernmethoden für einen modernen Schulunterricht.

In Gruppen von 4 - 6 Schülern, je nach Größe der Schulklasse, werden die sechs Stationen in rotierendem System durchlaufen. Ein gemeinsamer Einstieg mit einer Einführung in das Thema Mixed Reality (MR) sowie ein gemeinschaftlicher Abschluss, in Form der Ziehung der Gewinner des Gewinnspiels und der Aushändigung der Teilnahmeurkunden, bilden den schlüssigen Rahmen um die Veranstaltung.

### ZEIT PRO STATION

Für jede Station werden 20 Minuten eingeplant. Nach Ablauf der Zeit werden die Stationen gewechselt.

Innerhalb von zwei Stunden sammeln die Schüler umfassende Eindrücke über die Anwendungsmöglichkeiten von MR und lernen nebenbei die verschiedenen stereoskopischen Verfahren kennen.

### DIE 6 LERNSTATIONEN

#### **Cyber-Classroom**

An der Cyber-Classroom Lernstation haben die Schüler die Möglichkeit zwei interaktive Lernmodule kennenzulernen. Das Fach oder Themengebiet kann vorab gewählt werden. Das selbständige Interagieren mit den immersiven 3D-Modellen bewirkt durch das Gefühl des Eintauchens (Immersion) ein nachhaltiges Verstehen der Lerninhalte.

#### **VR Head Mounted Displays**

Mithilfe von VR-Brillen, wie der Oculus Rift, Google Card Boards oder der Samsung Gear VR, erhalten die Schüler imponierende 360 Grad Einblicke in die virtuellen Welten und können zwischen unterschiedlichen VR Apps wählen. Optional kann für höhere Schulklassen der Bau einer eigenen VR-Brille durchgeführt werden.

#### **AR**

Die mit Augmented Reality ergänzten Medien bieten ebenfalls ein spannendes und tiefgreifendes Lernerlebnis. Via Tablet oder Smartphone können die Schüler selbständig die Themen durch zusätzlich dargestellte Animationen, Filme oder dreh- und zoombare 3D-Modelle erarbeiten.

#### **3D Malen**

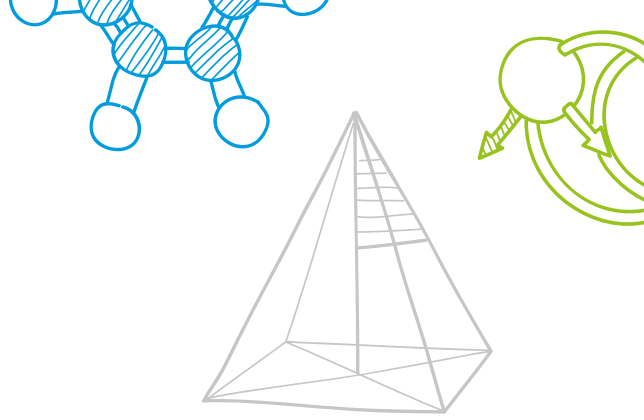
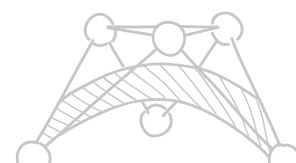
Beim „3D Malen“ ist die Kreativität der Schüler in Kombination mit dem Verständnis für das 3D-Sehen mittels ChromaDepth Verfahren gefragt. Durch die geschickte Verwendung verschiedener Farb-Kombinationen entsteht ein immer wieder aufs Neue beeindruckendes räumliches Seherlebnis.

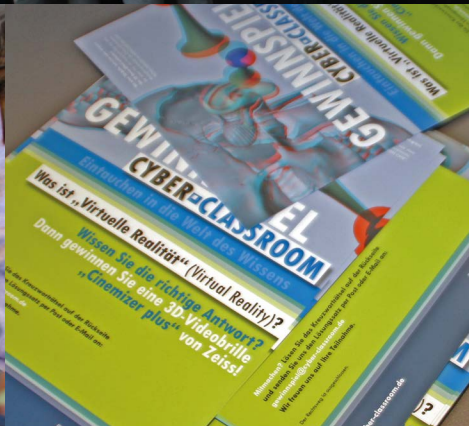
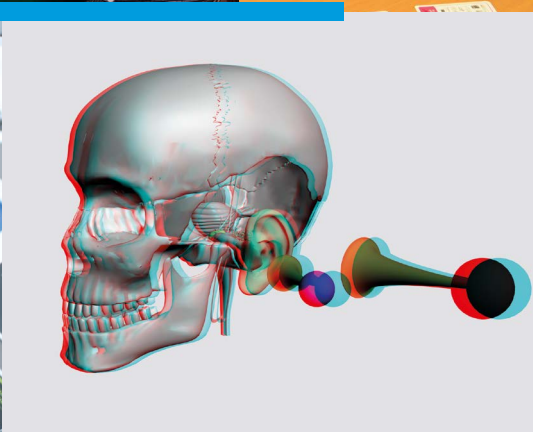
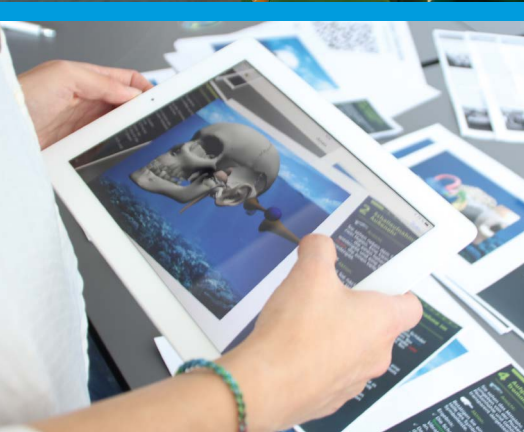
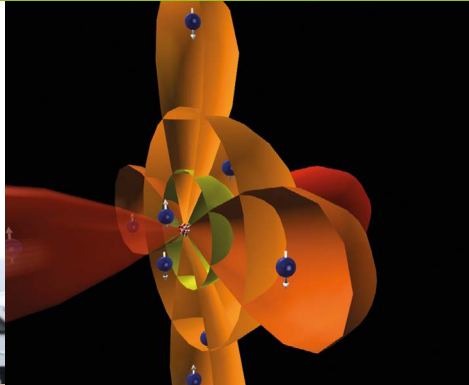
#### **Cyber-Nixe**

Mit IT-Fachwissen und einer blitzschnellen Zuordnungsgabe können die Schüler an dieser Station beim spaßigen Quartett-Kartenspiel oder Klatschmemory punkten.

#### **Kreuzworträtsel**

Anhand eines Rätsels ist das Wissen der Schüler in Bezug zu Begrifflichkeiten der „Virtual Reality“ und dem World Wide Web gefordert. Wer den Lösungssatz errät hat am Ende die Chance, einen der begehrten Preise zu gewinnen.







## UNSER ANGEBOT

Veranstalten Sie gemeinsam mit uns eine Cyber-Classroom Schüleruni. An Ihrer Schule, als Angebot für das spielerische Lernen mit neuen Technologien – in Ihrem Unternehmen, als Aktion zur Nachwuchsgenerierung oder buchen Sie das Ganze als außerschulische Veranstaltung bei uns im DBT-Labor in St. Georgen. Wir organisieren den Ablauf inklusive Auf- und Abbau und die kompletten Stationen mit allem was dazu gehört – von der 3D Kreide über die MR-Technik und die Medieninhalte bis hin zum Gewinnspiel.

## EMPFOHLENES ALTER

Die Cyber-Classroom Schüleruni ist ideal für Schüler und Schülerinnen der Klassenstufen Sekundarstufe 1 bzw. für die Klassen 4 -10. Nach Absprache kann die Schüleruni auch für die Sekundarstufe 2, d.h. für die Klassen 11-13 angepasst werden.

## KOSTEN

Pro Teilnehmer erheben wir eine Gebühr je nach Anzahl der Schüler, Veranstaltungsort und sonstigen Absprachen.

## BEST PRACTICE

Die Cyber-Classroom Schülerunis bieten einen hohen Spaßfaktor, eine nachhaltige Wissensvermittlung im MINT-Bereich und tragen zur Steigerung der Medienkompetenz der Teilnehmenden bei. Referenzen sind u.a. die Virtual Dimension Center Fellbach und TZ St. Georgen, das Thomas-Strittmatter-Gymnasium St. Georgen oder die Kinderuni der Hochschule Furtwangen.



Scannen Sie den Code mit einer QR Code App und sehen Sie Impressionen zu bereits veranstalteten Cyber-Classroom Schülerunis

**imsimity**  
immersive simulation & mixed reality

**imsimity GmbH**  
Technologiezentrum  
Leopoldstr. 1  
D-78112 St. Georgen

Fon: +49 (0) 7724 - 9175150  
E-Mail: kontakt@imsimity.de

[www.imsimity.de](http://www.imsimity.de)  
[www.cyber-classroom.de](http://www.cyber-classroom.de)