



VRoodl.es



Ursprung - Diplomarbeit

Immersive „Virtual Reality“-Lernanwendungen –

Entwicklungsgrundlagen und Implementation einer

Webapplikation für den Geographie- und

Wirtschaftskundeunterricht zum Thema Klima

Konzepte von VRoodles

 Immersive Webapplikation

 B Y O D (Bring-Your-Own-Device)

 Mobiles low-cost VR

 Lehrplanorientierung

 Integration in jedwege e-Learning Plattform

Stationäre High End - mobiles Low Cost VR






Mehrwert von VR im Schulunterricht abhängig von...

1. Bildungsanliegen
2. Didaktischem Konzept
3. Lehrinhalte und -ziele
4. Kosten-Nutzen-Kalkül



Der *Lerninhalt* bestimmt
die *Methode* bzw. das *Unterrichtsmedium!*



Herausforderungen beim Entwickeln von VR Lernanwendungen



Navigation (Bewegungskrankheit, ...)



Realismus (Grafik, Sound, ...)



Interaktion (Gazing, Controller, ...)

Praktischer Einsatz von vroadl.es

- Stabile Technologie
- Einsetzbarkeit bestätigt
- Aktuell Fokus auf Geographie Lehrplan
- Noch "Freizeitprojekt" - Suche nach Mitgestalter*innen

Kontakt

- Matthias Treitler
- 1120 Wien Meidling
- team@vroodl.es
- vroodl.es

