

### Eckdaten

VR-, KI- und Multi-Touch-Anwendungen in **Mathematik, Chemie, Physik, Biologie**: Explorative Ansätze im Innovation Hub und etablierte Konzepte

### Details

**Fächer:** Mathematik, Chemie, Physik, Biologie

**Schulstufen:** Primarstufe, Sekundarstufe I, Sekundarstufe II, Berufliche Bildung

**Zielgruppe:** Schüler:innen, Lehramtsstudierende, Studienreferendar:innen, Seminarleiter:innen, Lehrkräfte

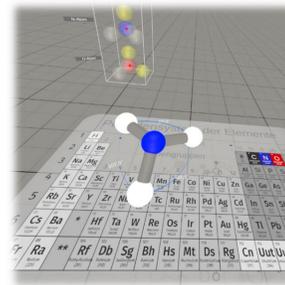
**Ausgewählte Beispiele:**



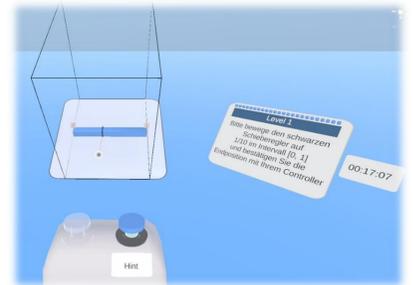
Haptische Elemente



Erlebnisorientiertes Lernen



Komplexe Strukturen verstehen



Embodied Learning

### Inhalte und Ziele

**Entwicklung, Verknüpfung und Erprobung** zukunftsweisender Technologien und Anwendungen (z.B. KI, Virtual Reality, Multi-Touch, Sensorik)

**Bündelung von Kompetenzen** zur Entlastung der Lehrkräfte und zur besseren individuellen Förderung durch Technik, um aktuelle und zukünftige Bildungsanforderungen zu erfüllen

**Synergien schaffen:** Wissen aus Forschung und Schule zusammenführen und neue praxisnahe didaktische Konzepte entwickeln

**Co-Design:** Entwicklung eines breiten Spektrums von Materialien und Konzepten in Zusammenarbeit mit Partner:innen aus der Praxis

**HUB-Konzept:** Evaluierung und Verbreitung von Anwendungen in realen Umgebungen, um ihre Praxistauglichkeit zu gewährleisten



Kombination von Multi-Touch und VR



### Interesse für einen Austausch

Austausch über **Ideen** oder **Erfahrungen** zum Einsatz von VR, KI und Multi-Touch im Schulkontext

### Zentrale Kooperationspartner:innen

BSZ, Hechingen \* *Experimenta*, Heilbronn \* Geschwister-Scholl-Realschule, Nürtingen \* *Gymnasium St. Meinrad*, Rottenburg \* Hector Kinderakademien \* *LMU München* \* Naturkunde Museum, Stuttgart \* *Universität Konstanz* \* Universität Tübingen

### Kontakt



Georg Pardi



Dr. Jens Maiero

