

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

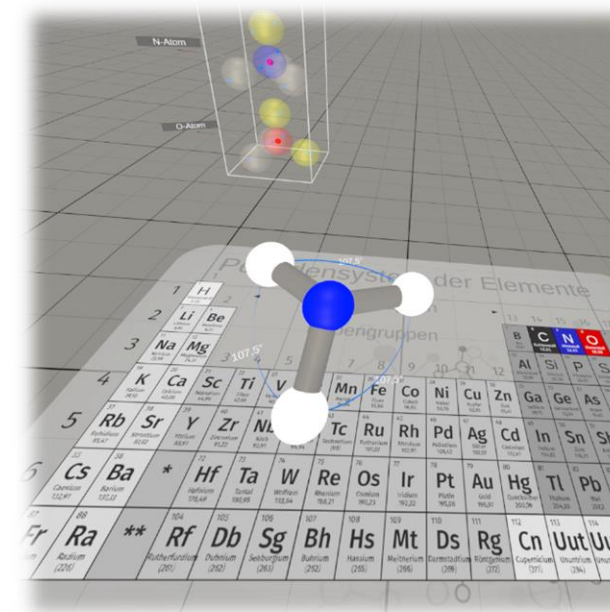
Ausgewählte Beispiele:



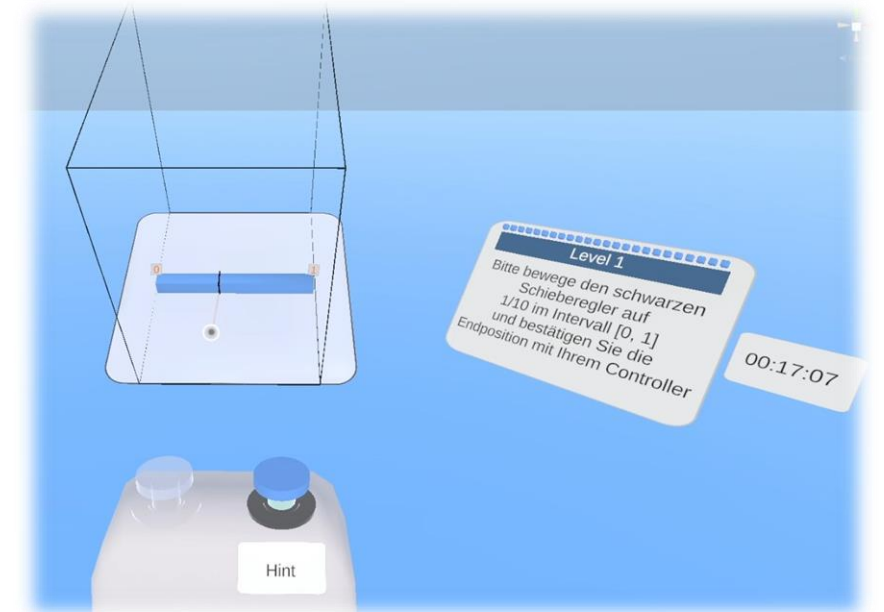
Haptische Elemente



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

