

SehitlikVR – Einsatz im Unterricht

Was wird benötigt?

- Ein Android-Smartphone pro Schüler/in
*mindestens Android Version 5 und 1.4 GB verfügbarer Speicherplatz
- Eine VR-Pappbrille (Google Cardboard) – mit **interaktiver Taste**
- Internetzugang, um die App zu installieren
*alternativ ein Speichermedium mit der .apk-Datei
- Den zugehörigen Auswertungsbogen [optional]
- Kopfhörer [optional]



Was ist zu beachten?

Bevor die Schüler/innen in virtuelle Welten eintauchen, sollten diese über das Risiko von **Motion Sickness** informiert werden.

Wie wird die Anwendung installiert?

Die Datei **SehitlikVR.apk** muss auf jedem Smartphone separat geladen und installiert werden, entweder von einem lokalen Netzwerk, einem Speichermedium oder unter:

www.besoberlin.com/SehitlikVR.apk

Wie wird die Anwendung gestartet?

Die Anwendung wird einfach auf dem Smartphone geöffnet und dieses mittig in der Brille platziert.

Es empfiehlt sich die Verwendung von Kopfhörern.

Wie wird in der Anwendung interagiert?



Aleyna tritt als Gemeindemitglied auf und begleitet fortan durch die Anwendung. Sie informiert über die Gegebenheiten.



Als kleine Hilfe für die Orientierung und zum Fokussieren von Objekten ist mittig ein Punkt zu sehen, welcher sich zu einem Kreis öffnet, sobald ein Objekt interaktiv ist. Dann kann mittels Betätigung der **interaktiven Taste** eine Aktion ausgelöst werden. So kann sich über die lila aufleuchtenden Kugeln bewegt oder weitere Objekte untersucht werden.



Am Boden befindet sich ein Rucksack. Wird er mit der **interaktiven Taste** untersucht, öffnet sich ein Buch. Dieses bietet neben Informationen auch die Möglichkeit, sich auf der Karte des Geländes zu orientieren und zu anderen Orten zu springen.

Motion Sickness

Motion Sickness, Virtual Reality Sickness oder auch *Cybersickness*, ist vergleichbar mit See- bzw. Reisekrankheit.

Ursache ist eine Diskrepanz der verschiedenen Sinneswahrnehmungen, besonders des Gleichgewichtssinnes mit der visuellen Wahrnehmung. Das Gehirn reagiert mit Übelkeit und Brechreiz.

Weitere Symptome können Desorientierung, Schwindel, Überanstrengung der Augen, verschwommene Sicht, Kopfschmerzen, Schweißausbrüche und Müdigkeit sein.



Sollten Symptome auftreten, muss die Brille abgenommen werden, um alle Sinneswahrnehmungen wieder in Einklang zu bringen.

Präventiv wird empfohlen sich langsam an die virtuelle Realität zu gewöhnen. Es empfiehlt sich nach 5 Minuten eine kurze Pause einzulegen.