

Virtual Reality glasses



Tema: Teknologi/teknologiforståelse/kodning/computational tænkning
Fag: Teknologiforståelse, tværfaglig
Målgruppe: Melletrin, udskoling

OBS. Kræver en nyere telefon til hver brille. Brillen i sig selv er blot en holder med linser i.

Faglig relevans/kompetenceområder

VR kan anvendes i mange fag til at understøtte læring. Her tænkes VR som en oplevelsesressource eller som en mulighed for at skabe digitale miljøer, som kan opleves i VR. I forbindelse med det tværgående emne Innovation og entreprenørskab vil det være oplagt at bruge VR i forbindelse med kreativtidsdimensionen. I forbindelse med emnet It og medier kan VR komme i spil i forbindelse med eleven som målrettet og kreativ producent.

I forbindelse med danskfaget



Ideer til undervisningen

Med VR-brillerne kan man i undervisningen gå flere veje. En vej er at bruge det til at præsentere viden med – en anden er den kerative/produktive, hvor man med et værktøj skaber indhold, som kan ses i brillerne. Det sidste kan gøres med Cospaces som omtales separat længere nede.

Apps:

Jaunt VR (En bred vifte af VR-videoer i forskellige genrer, f.eks. safaritur og basketball)

NYT VR (Videomateriale i VR fra aktuelle begivenheder)

Expeditions (Googles VR app til undervisning, forskellige steder og miljøer kan studeres)

WITHIN (Flotte animationer og kortfilm i VR)

Cospaces Edu (Bruges på telefonen til at se det, some er skabt i programmet Cospaces)

Hjemmesider

DR har produceret en række videoer i VR om forskellige epoker i Danmarkshistorien
<http://www.dr.dk/historie/danmarkshistorien/vrfilm>

Youtube har mange videoer i VR-format

<https://www.youtube.com/channel/UCzuqhhs6NWbgTzMuM09WKDQ>

Googles Expeditions er en platform til VR i undervisningen – På hjemmesiden her er der vejledning til, hvordan man kommer i gang.

<https://edu.google.com/expeditions/>

Thinklink er et SkoleTubeværktøj, som SkoleTube har en side dedikeret til ift. VR i skolen. Programmet Thinklink kan bruges til at skabe interaktive VR miljøer.

<http://skoletubeguide.dk/vr-i-undervisningen/>

Cospaces edu er en platform til at skabe VR rum i 3D. Læs mere om Cospaces edu længere nede på siden

<https://cospaces.io/edu/>

Mere om Cospaces

[Se et videoeksempel på Cospaces i undervisningen her](#)

Hvis du kombinerer VR med softwaren CoSpaces kan eleverne designe interaktive rum og på den måde bearbejde og omskabe viden.

Programmet findes i en udmærket gratisversion, men kan også købes forholdsvis billigt – og dermed få lidt flere muligheder.

Et eksempel i dansk kunne være at tage udgangspunkt i udvalgte digte og herefter få eleverne til at bygge digtet i 3D.

Grundlæggende er Cospaces et 3D modelleringsprogram, hvor man kan bygge rum og landskaber. Man kan tilføje egne dokumenter, billeder og tekster til rummene og kan på den måde, inddrage fagligheden fra det fag man arbejder med.

Vil man bygge på, er det også muligt at programmere elementerne i Cospaces – så indholdet på den måde bliver interaktivt. F.eks. kan man få en taleboble frem ved at kigge på en person.

