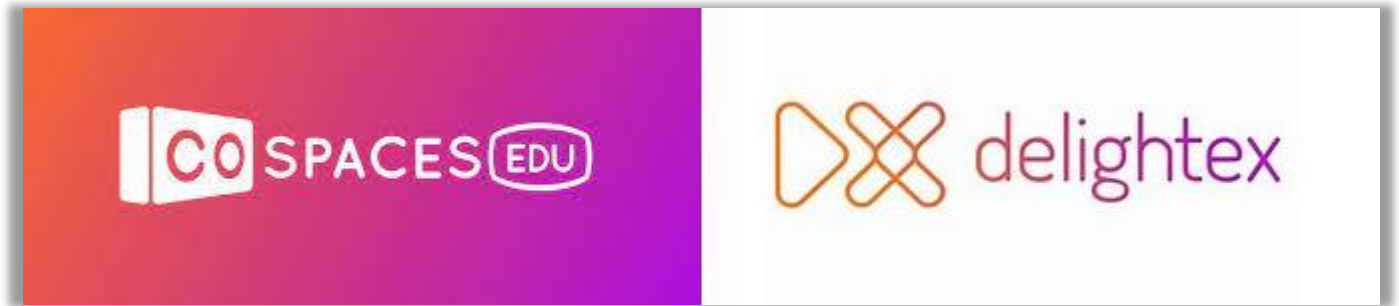


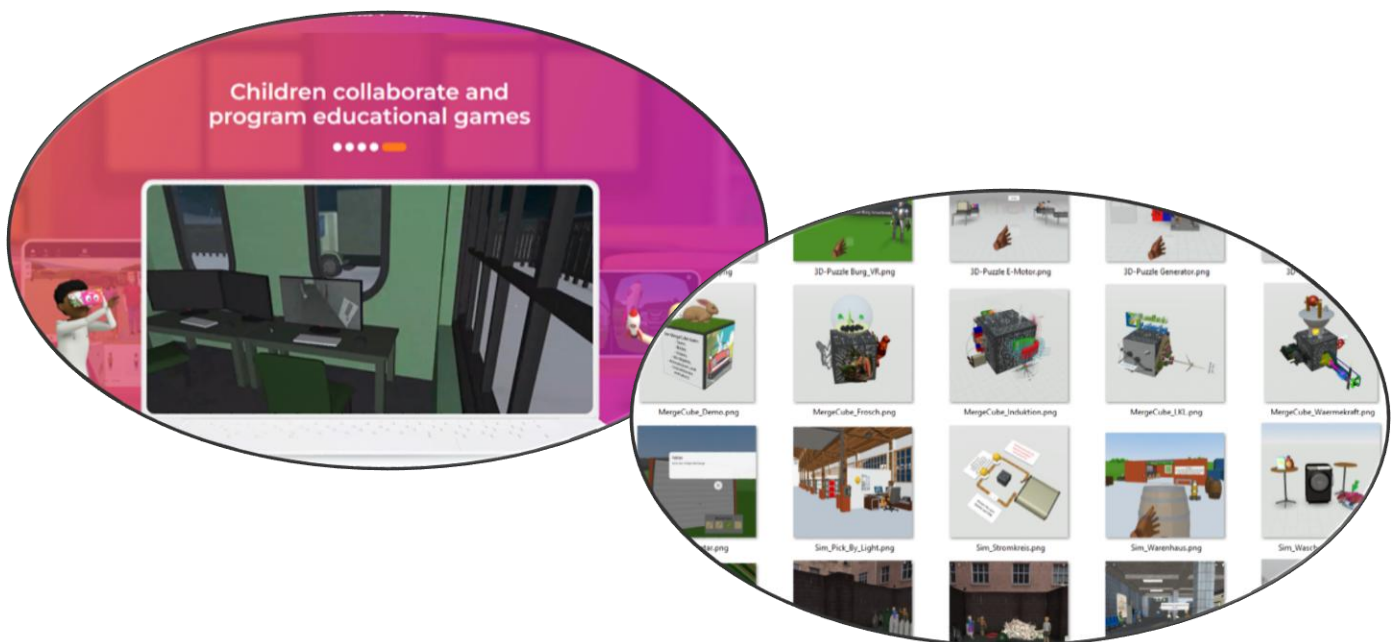
VR und AR mit CoSpacesEDU

Zur Verfügung gestellt durch das Medienpädagogische Zentrum Landkreis Leipzig

Version 3.0 (15.01.2026)



CoSpacesEDU ist jetzt Delightex



Inhaltsverzeichnis

VR-Welten für den Unterrichtseinsatz.....	2
MergeCube-Beispiele für AR im Unterrichtseinsatz	31
3D-Puzzles für den Unterrichtseinsatz.....	38
Simulationen für den Unterrichtseinsatz.....	47
Impressum	60

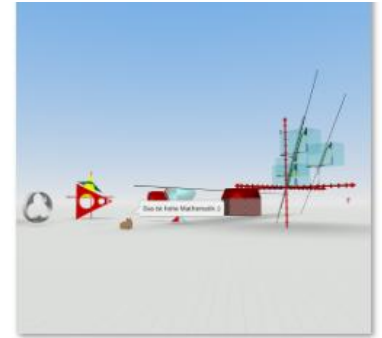
VR-Welten für den Unterrichtseinsatz



VR_Adventskalender.png



VR_Bienenwelt.png



VR_hoehere_Mathematik.png



VR_Induktion.png



VR_Industrialisierung.png



VR_Industrialisierung_II.png



VR_London_Tube.png



VR_SID.png



VR_Waldspaziergang.png

VR-Welten bieten im Unterricht eine immersive Lernerfahrung, die das Lernen lebendiger und anschaulicher gestaltet. Durch die Möglichkeit, komplexe Konzepte visuell und interaktiv zu erkunden, können Schüler Inhalte besser verstehen und behalten. Zudem fördern VR-Anwendungen die Motivation und das Engagement, da sie Schüler in spannende Szenarien eintauchen lassen, die über den traditionellen Unterricht hinausgehen. Ein weiterer Vorteil ist, dass VR das individuelle Lernen unterstützt, indem es Schülern ermöglicht, in ihrem eigenen Tempo zu arbeiten und personalisierte Erfahrungen zu sammeln. Schließlich können VR-Welten Barrieren überwinden, indem sie altherwürdige Lerninhalte modern interpretieren und Schülern aus verschiedenen Hintergründen gleiche Lernchancen bieten.

Ab der **Version 2.0** werden nun auch Digitale Lernwelten unterstützt, indem die VR-Welten eine Übergebe-Code erzeugen, damit die Ergebnisse von interaktiven Aufgabenstellungen in externen LMS abgefragt werden können.

Ab der **Version 3.0** kommt der Einsatz von KI-Hilfsmitteln innerhalb von Delightex zum Tragen. In der VR-Welt zu den deutschen Weltkulturerbestätten kommt zum ersten Mal ein KI-Assistent zum Einsatz, der den Nutzer zu den Inhalten dieser Welt beraten kann.

Delightex – VR-Beispiele

Wasserkraft in VR



<https://edu.delightex.com/BVW-GQN>



In vielen Schulbüchern bleibt das Wasserkraftwerk eine zweidimensionale Skizze mit Pfeilen und Formeln. Diese interaktive VR-Umgebung macht daraus einen begehbaren Lernort: Lernende stehen direkt vor Staumauer, Turbinen und Überlauf, bewegen sich frei im Raum und steuern selbst, was passiert.

Delightex – VR-Beispiele

Goldene Regel der Mechanik in VR



<https://edu.delightex.com/TQR-HVW>



Mit unserer neuen VR-Welt zur „Goldenen Regel der Mechanik“ erleben Schülerinnen und Schüler Kräfte, Arbeit und einfache Maschinen interaktiv und lehrplankonform – auf PC, Tablet, Smartphone und mit VR-Brille. Das MPZ unterstützt Lehrkräfte dabei, diese virtuelle Lernumgebung gezielt für entdeckendes Lernen im Physikunterricht einzusetzen.

Delightex – VR-Beispiele

Weltkulturerbe-Stätten in Deutschland



<https://edu.delightex.com/KAX-WWU>



Projekt zu 10 ausgewählten Weltkulturerbe-Stätten in Deutschland. Neben der Darstellung in Form von 3D-Objekten, 360°-Panoramabilder und diversen Informationen kann man die Weltkulturerbe-Stätten auch im Roller-Coaster absolvieren.

Delightex – VR-Beispiele

Das antike Rom



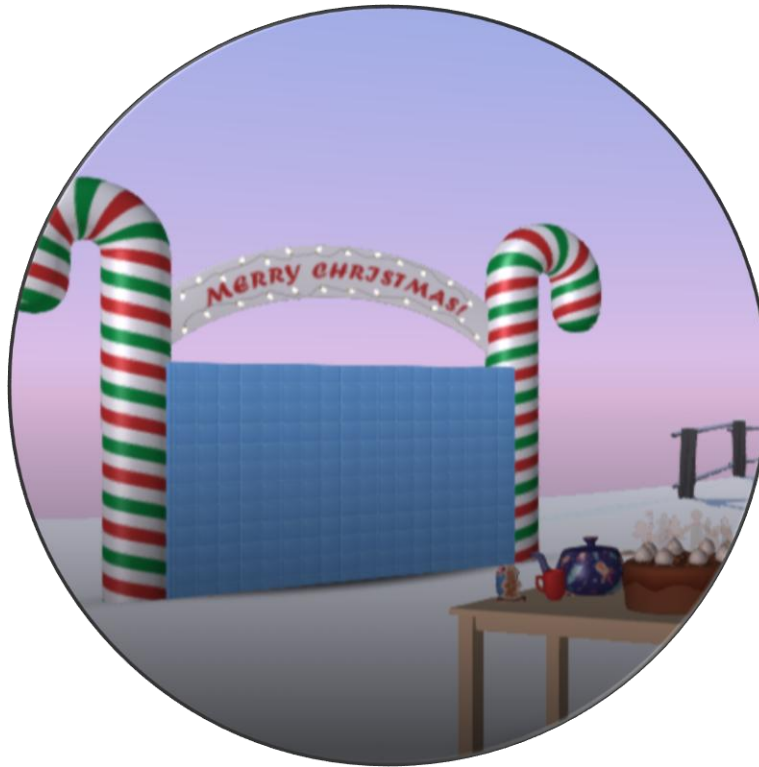
<https://edu.delightex.com/WZM-HFR>



Inhalt der VR-Welt sind diverse 3D-Objekte die zum Teil von uns per KI-Tool aus Bildmaterial erzeugt worden sind. Diese Objekte sind auf einer Unterlage mit der Map vom antiken Rom platziert worden und dienen als Portale in sechs weitere VR-Szenen in denen die Inhalte mit ausführlichen Informationen angereichert worden sind.

Delightex – VR-Beispiele

X-Mas-Welt in VR



<https://edu.delightex.com/GTJ-QVQ>



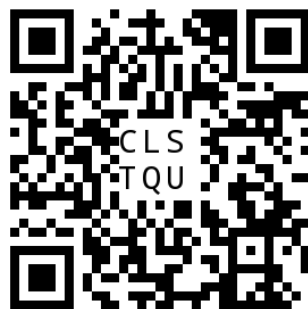
In unserer diesjährigen Weihnachts-VR-Welt geht es darum, einen Weihnachtskuchen zu dekorieren. Eure Aufgabe ist es nun, die fehlenden Dekorationen in der Weihnachtswelt zu finden. Wenn sie angeklickt werden, wandern sie automatisch auf ihren Platz auf dem X-Mas-Cake. Viel Spaß!

Delightex – VR-Beispiele

Berufsbild Lehrer



<https://edu.delightex.com/CLS-TQU>



Das Berufsbild des Lehrers in einer VR-Welt im Rahmen einer Berufsorientierungsveranstaltung mit SuS als Vorlage erstellt.

Informationen zum Beruf sollen in einer adäquaten Umgebung präsentiert werden.

Delightex – VR-Beispiele

Berufsbild Baumaschinenführer



<https://edu.delightex.com/QAS-GHS>

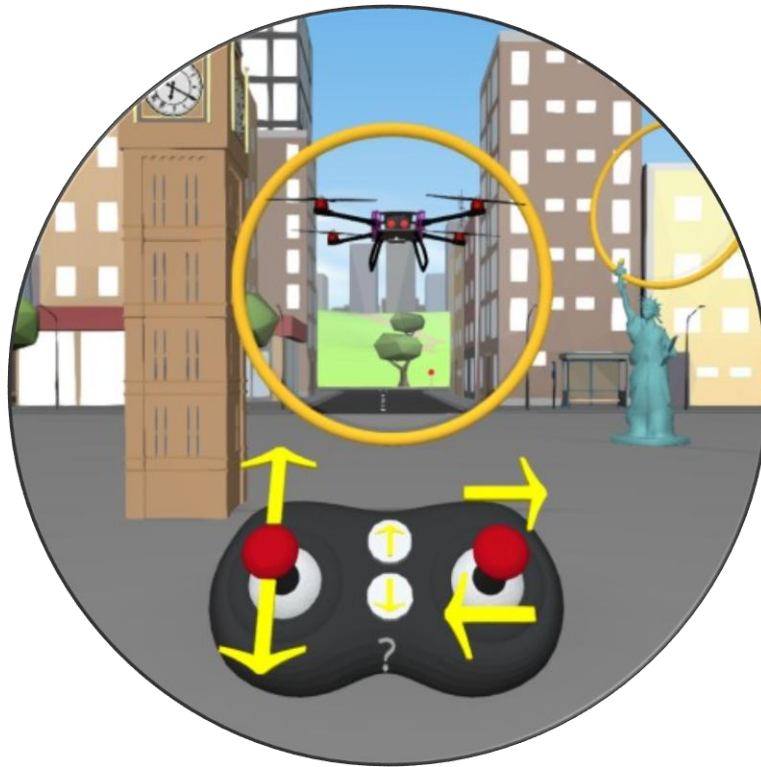


Das Berufsbild des Baumaschinenführers in einer VR-Welt im Rahmen einer Berufsorientierungsveranstaltung mit SuS als Vorlage erstellt.

Informationen zum Beruf sollen in einer adäquaten Umgebung präsentiert werden.

Delightex – VR-Beispiele

Die virtuelle Drohne



<https://edu.delightex.com/LXC-FQU>



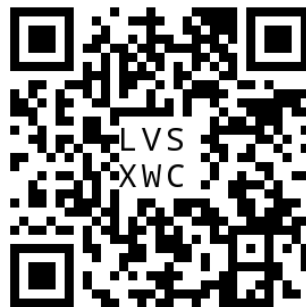
Steuere die Drohne durch vier vorgegebene Hindernisse!
Nutze der Fernbedienung oder die Tasten G, B, H, N, J und M.
VR-Version, es gibt auch eine AR-Version

Delightex – VR-Beispiele

Die Drohne in AR



<https://edu.delightex.com/LVS-XWC>



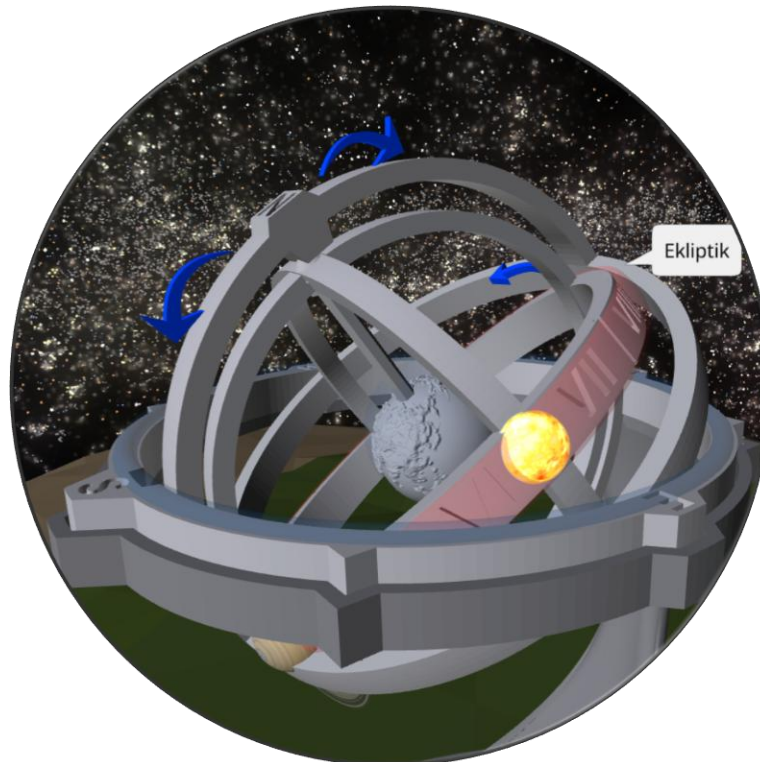
Steuere die Drohne durch vier vorgegebene Hindernisse!

Nutze der Fernbedienung oder die Tasten G, B, H, N, J und M.

AR-Version, es gibt auch eine VR-Version

Delightex – VR-Beispiele

Die Armillary-Sphäre



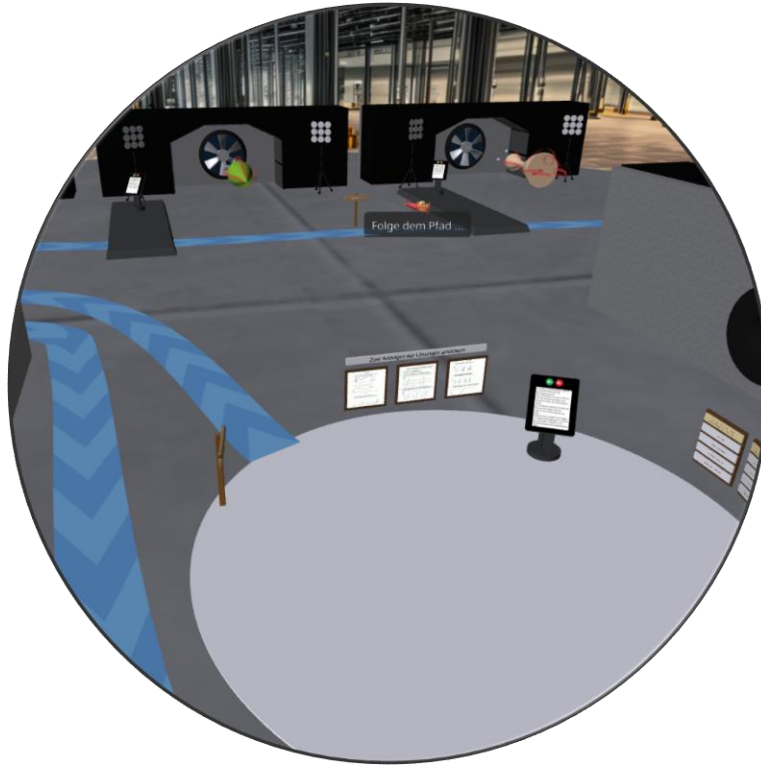
<https://edu.delightex.com/TER-NZC>



VR-Welt, in der die Bedienung der Amillary-Sphäre wirklich praktisch gehandhabt werden kann. Damit kann nun die Himmelsmechanik aus der Erdsicht getestet werden. Die Begriffe Horizontsystem, Ekliptik, Auf- und Untergang von Himmelskörpern lassen sich jedenfalls sehr gut erklären.

Delightex – VR-Beispiele

Der dynamische Auftrieb



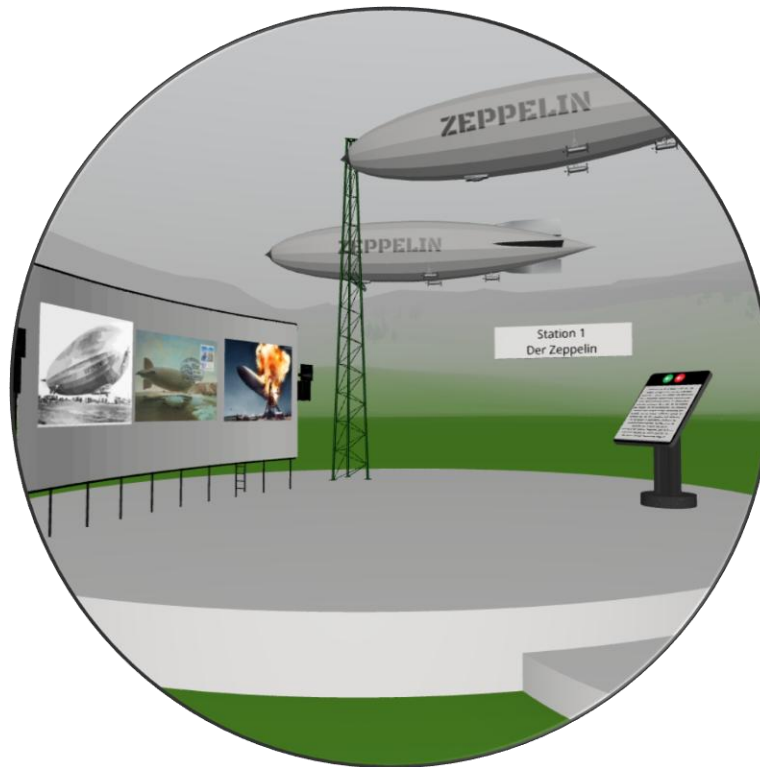
<https://edu.delightex.com/BUN-RVL>



Eine digitale Lernwelt zum Thema dynamischer Auftrieb. Angefangen bei den laminaren Strömungen, Verwirbelungen, das Bernoulli-Gesetz bis hin zum dynamischen Auftrieb an Tragflächen wird das Thema bearbeitet. Nach der Lösung von Quiz-Fragen erhält man einen Übergabe-Code für externe LMS.

Delightex – VR-Beispiele

Der statische Auftrieb



<https://edu.delightex.com/UNY-CEF>



Eine digitale Lernwelt zum Thema statischer Auftrieb. Angefangen bei Betrachtungen zum Zusammenhang von T und V über den Heißluftballon bis hin zum statischen Auftrieb von U-Booten wird das Thema bearbeitet. Nach der Lösung von Quiz-Fragen erhält man einen Übergabe-Code für externe LMS.

Delightex – VR-Beispiele

Wärmekraftmaschinen



<https://edu.delightex.com/ERD-PUM>

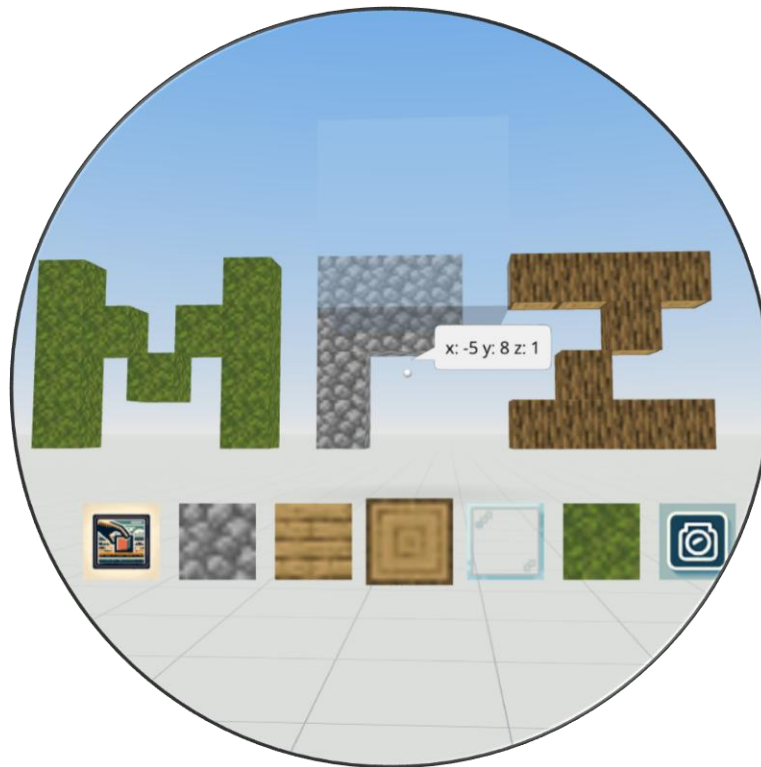


Ein weiteres Template, diesmal zu den Wärmekraftmaschinen.

Wie gewohnt kann man sehr viel Input erarbeiten um am Ende ein Quiz lösen zu können. Diesmal ist auch ein kleines Wissenspuzzle mit integriert worden. Nach der Lösung der Aufgaben erhält man Übergabe-Codes für externe LMS.

Delightex – VR-Beispiele

MineCraft VR



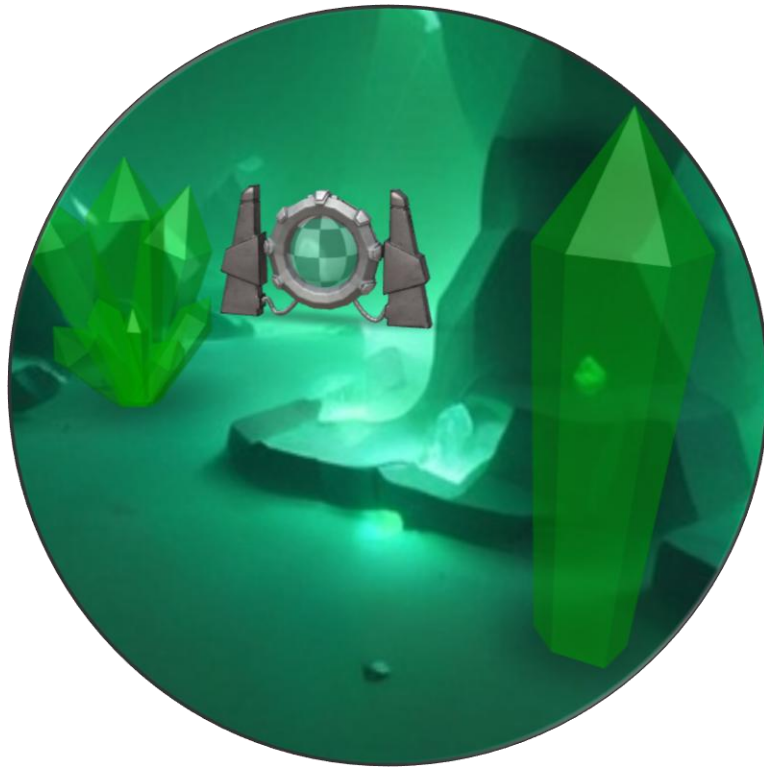
<https://edu.delightex.com/HKF-AFR>



Das Spiel kennt ja nun wirklich jeder – aber nun kann man per WebVR auf jeder VR-Brille buildern. Dazu wurden alle Tastatureingaben der Originalversion als HUD umgesetzt.

Delightex – VR-Beispiele

Kristallwelten



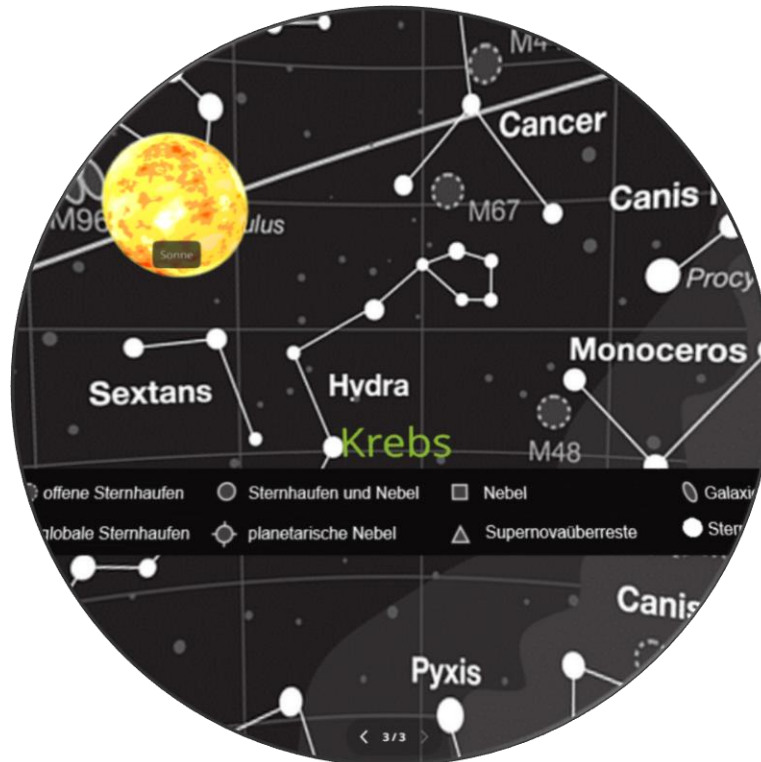
<https://edu.delightex.com/MCN-TWG>



In diesen VR-Welten geht es rund um die Strukturen von Kristallen. In verschiedenen Szenen werden die Typen der Kristalle thematisiert. In einem „Glossar“ werden alle Erkenntnisse zusammengefasst.

CoSpacesEDU – VR-Beispiele

NightSky - Sternenbilder



<https://edu.cospaces.io/HBR-VYR>



Zeigt zwei 360°-Panoramabilder (Galaxy und Sternwarte) sowie den 360°-Sternenhimmel mit Ekliptik und den beschrifteten Sternbildern.

CoSpacesEDU – VR-Beispiele

Geometrische Körper - Template



<https://edu.cospaces.io/HSA-VAQ>

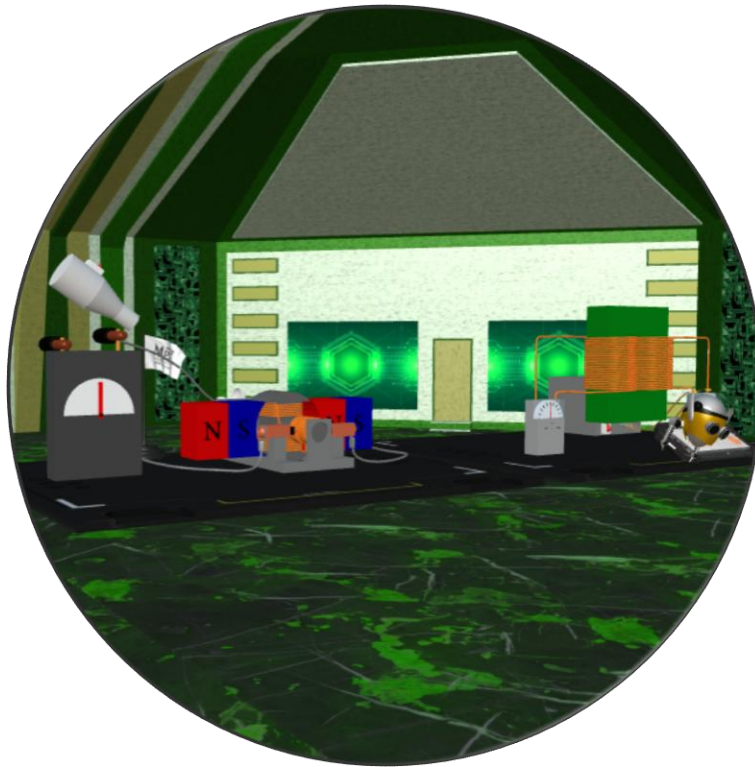


Ein VR-Template das ein Selbstlernmodul zu den einfachen geometrischen Körpern bildet und das einfach auf beliebige Inhalte zu adaptieren geht ...

Kann mit VR-Brillen, im VR-Modus der APP auf Smartphones und Tablets oder im Browser verwendet werden!

CoSpacesEDU – VR-Beispiele

Induktionslabor



<https://edu.cospaces.io/UPY-ZPQ>



Die Aufgabe besteht darin, im Physikunterricht die Zusammenhänge rund um das Phänomen Induktion spielerisch „erfahren“ zu können ...

Kann mit VR-Brillen, im VR-Modus der APP auf Smartphones und Tablets oder im Browser verwendet werden!

CoSpacesEDU – VR-Beispiele

Industrialisierung



<https://edu.cospaces.io/YND-PDQ>



Die Aufgabe besteht darin, im Geschichtsunterricht die Lebensumstände der Kinder zur Zeit der Industrialisierung besser „erfahren“ zu können ...

Kann mit VR-Brillen, im VR-Modus der APP auf Smartphones und Tablets oder im Browser verwendet werden!

CoSpacesEDU – VR-Beispiele

London Tube



<https://edu.cospaces.io/QBR-ZVA>

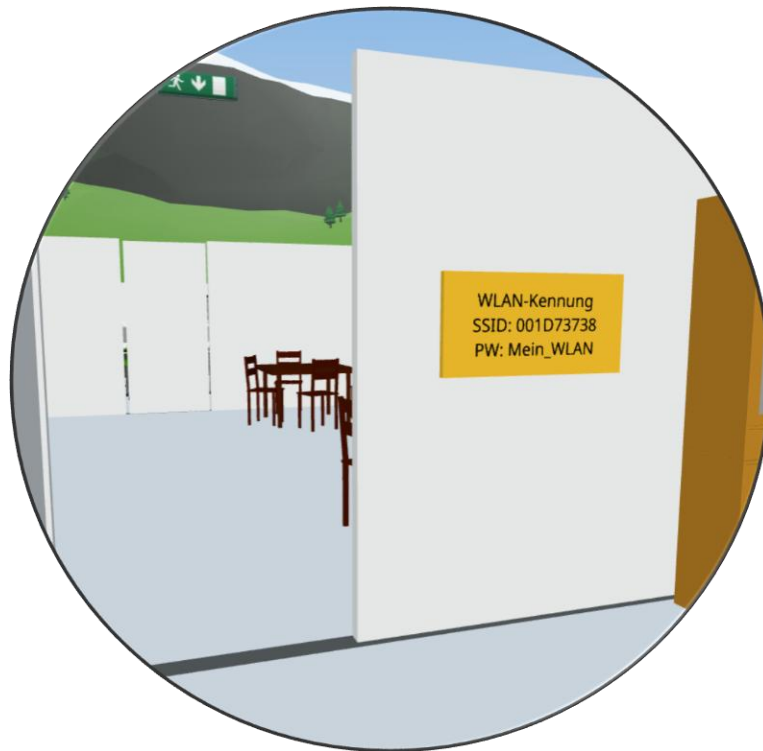


Die Aufgabe besteht darin, im Englischunterricht Dialog-Situationen mit Menschen und Automaten besser „erfahren“ zu können ...

Kann mit VR-Brillen, im VR-Modus der APP auf Smartphones und Tablets oder im Browser verwendet werden!

CoSpacesEDU – VR-Beispiele

SID Safer Internet Day



<https://edu.cospaces.io/DBK-AGU>



Die Aufgabe besteht darin, künstlich platzierte Fehler/Verstöße gegen die geltenden DSGVO-Vorschriften zu finden und zu begründen ...

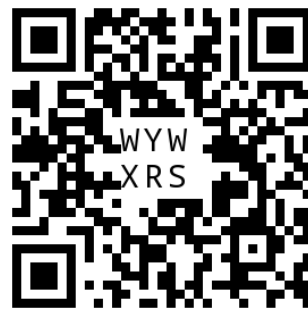
Kann mit VR-Brillen, im VR-Modus der APP auf Smartphones und Tablets oder im Browser verwendet werden!

CoSpacesEDU – VR-Beispiele

Waldspaziergang



<https://edu.cospaces.io/WYW-XRS>

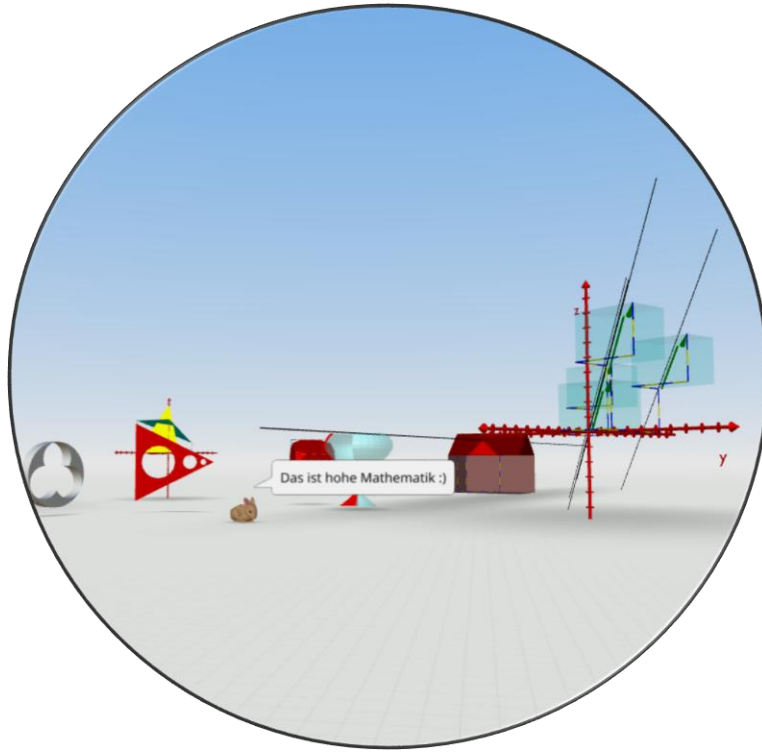


In dieser VR-Welt kannst Du einen Spaziergang durch den Wald machen. Acht Vögel sind versteckt. Wenn Du sie findest, dann kannst Du sie anklicken - Du hörst ihre Stimmen und erfährst ihren Namen.

Kann mit VR-Brillen, im VR-Modus der APP auf Smartphones und Tablets oder im Browser verwendet werden!

CoSpacesEDU – VR-Beispiele

Höhere Mathematik



<https://edu.cospaces.io/EZL-MFE>

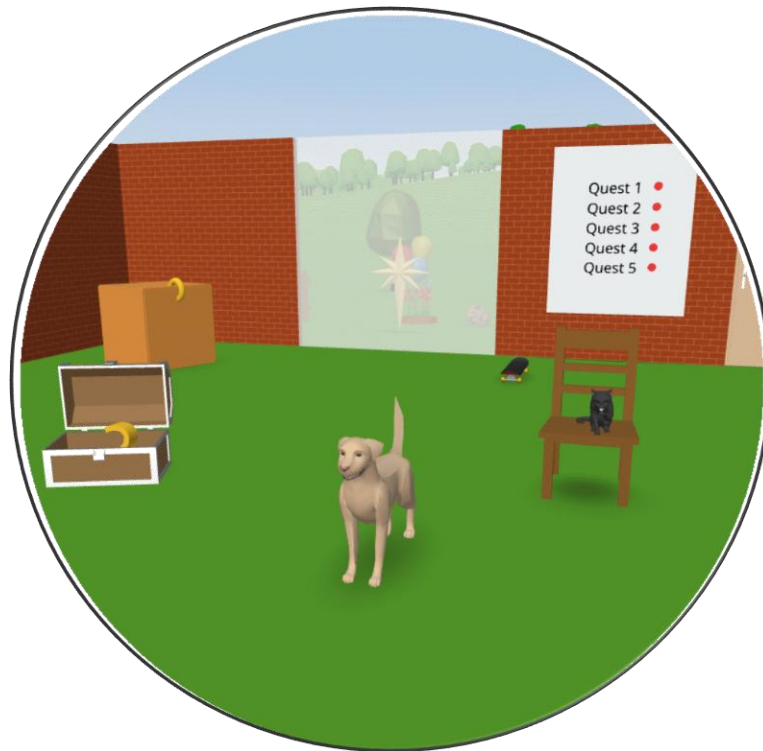


Hier wurden 3D-Inhalte aus verschiedenen Mathematik-Anwendungen in einem CoSpacesEDU testweise zusammengestellt ...

Kann mit VR-Brillen, im VR-Modus der APP auf Smartphones und Tablets oder im Browser verwendet werden!

CoSpacesEDU – VR-Beispiele

Escape-Room-Demo



<https://edu.cospaces.io/HNH-CHZ>



Die Aufgabe besteht darin, im Unterricht die Potenzen von Escape-Rooms (EER - Educational Escape Rooms, oder Digital Breakouts) spielerisch „nutzen“ zu können ...

Kann mit VR-Brillen, im VR-Modus der APP auf Smartphones und Tablets oder im Browser verwendet werden!

CoSpacesEDU – VR-Beispiele

Die mittelalterliche Burg



<https://edu.cospaces.io/ELL-JRN>

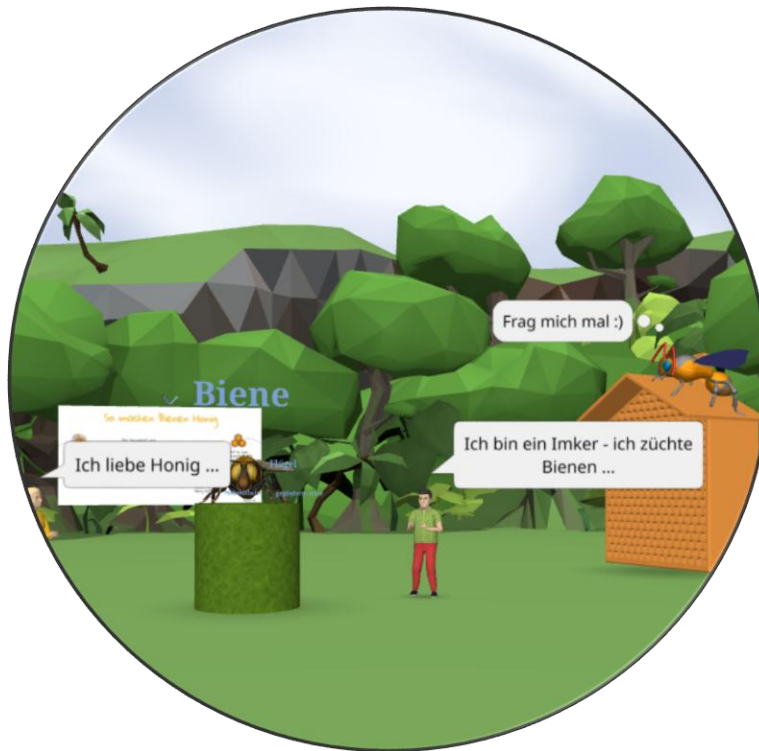


Die Aufgabe besteht darin, die mittelalterliche Burg zu vervollständigen. Alle wichtigen Gebäude müssen an den richtigen Stellen einsortiert werden. Erst dann ist der Ritter zufrieden ...

Kann mit VR-Brillen, im VR-Modus der APP auf Smartphones und Tablets oder im Browser verwendet werden!

CoSpacesEDU – VR-Beispiele

Bienenwelt



<https://edu.cospaces.io/XBP-RBJ>



Die Aufgabe besteht darin, sich über die Biene und die Produktion von Honig zu informieren ...

Kann mit VR-Brillen, im VR-Modus der APP auf Smartphones und Tablets oder im Browser verwendet werden!

CoSpacesEDU – VR-Beispiele

Meditation



<https://edu.cospaces.io/KVJ-BFF>



SuS können in acht Meditationswelten und mit zehn Sounds ihre Achtsamkeit trainieren und entspannen ...

Kann mit VR-Brillen, im VR-Modus der APP auf Smartphones und Tablets oder im Browser verwendet werden!

CoSpacesEDU – VR-Beispiele

Adventskalender



<https://edu.cospaces.io/DBQ-QPF>



Die Aufgabe besteht darin, im Unterricht die Potenzen VR anhand einer kurzen täglichen Übung spielerisch „erproben“ zu können ...

Kann mit VR-Brillen, im VR-Modus der APP auf Smartphones und Tablets oder im Browser verwendet werden!

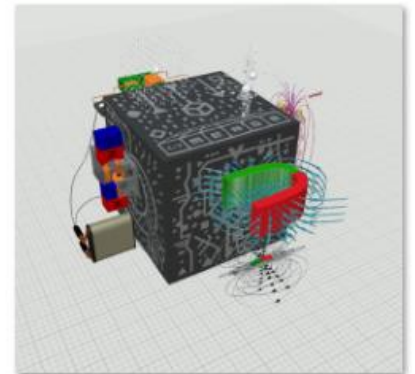
MergeCube-Beispiele für AR im Unterrichtseinsatz



MergeCube_Demo.png



MergeCube_Frosch.png



MergeCube_Induktion.png



MergeCube LKL.png



MergeCube Waermekraft.png

AR-Anwendungen für den MergeCube sind ideal für den Unterricht, weil sie anschauliche und interaktive Lernerlebnisse bieten. Schülerinnen und Schüler können abstrakte Konzepte durch 3D-Visualisierungen greifbarer machen und so ihr Verständnis vertiefen. Die Integration von Augmented Reality fördert die Motivation und das Interesse, da Lerninhalte auf spannende Weise dargestellt werden. Darüber hinaus können die Anwendungen fächerübergreifend eingesetzt werden, wodurch sie sich flexibel an verschiedene Lehrpläne anpassen lassen. Die einfache Bedienung des MergeCube ermöglicht es Lehrkräften, schnell und unkompliziert spannende Inhalte in den Unterricht zu integrieren und das Lernen aktiv zu gestalten.

Delightex – MergeCube-Regenwald



<https://edu.delightex.com/PLX-LEF>



Vorderseite Jaguar (Top-Predator)	rechte Seite Monstera (Bodenschicht)	Rückseite Arara (Papagei)
linke Seite Palme	oben Urwaldriese (Mit Lianen und Luftwurzeln.)	unten Krokodil

CoSpacesEDU – MergeCube-Frosch

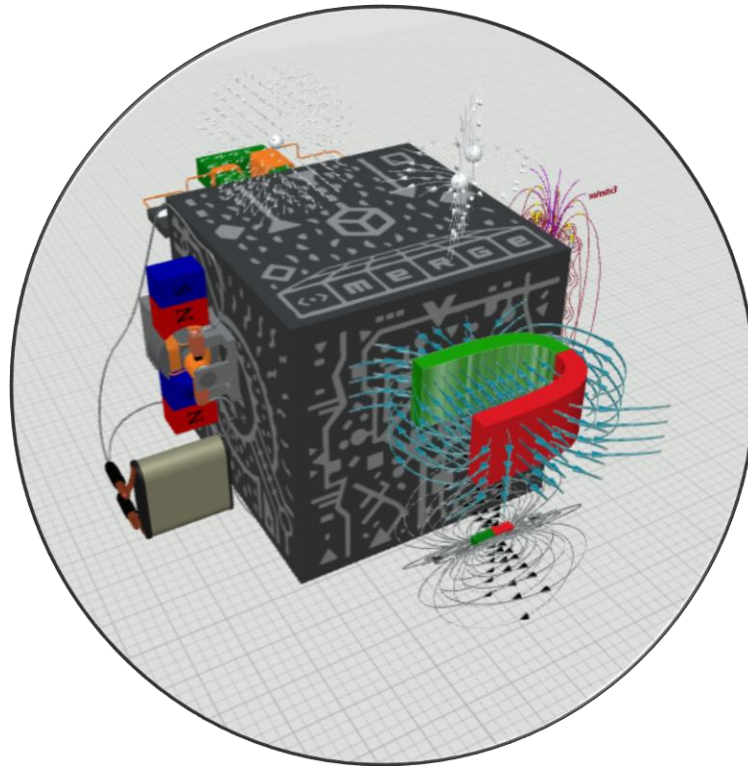


<https://edu.cospaces.io/YHA-SQQ>

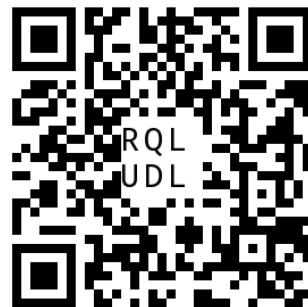


Vorderseite Frosch seziert	rechte Seite exotischer Frosch	Rückseite Froschanimation Sprung
linke Seite Frosch Skelett	oben Kaulquappen Animationen	unten Kaulquappen Entwicklungsstufen

CoSpacesEDU – MergeCube-Induktion

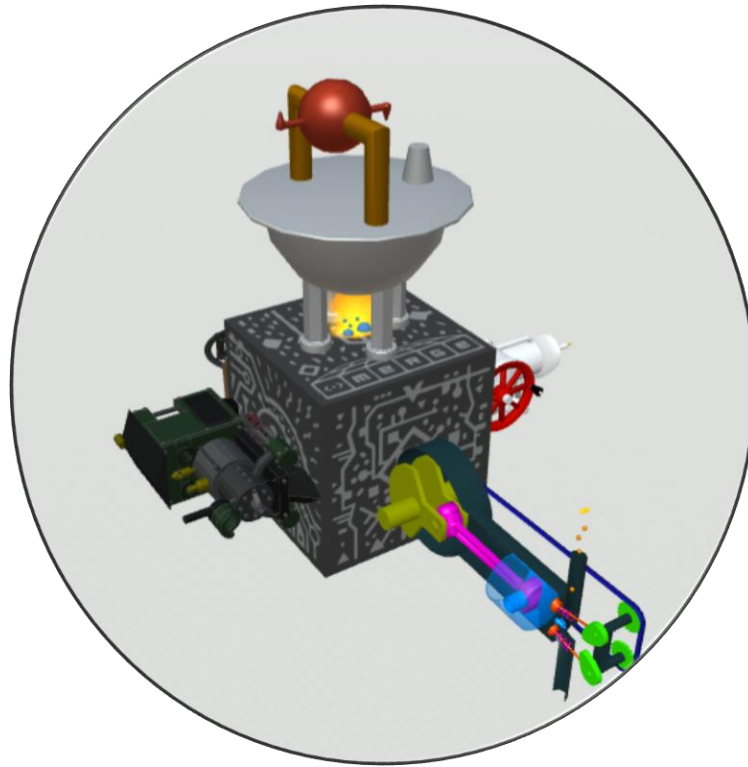


<https://edu.cospaces.io/RQL-UDL>



<p>Vorderseite Feldlinienbilder Dauermagnete</p>	<p>rechte Seite Feldlinienbild Spule 3D-Modell animiert</p>	<p>Rückseite Transformator 3D-Modell animiert</p>
<p>linke Seite Gleichstrommotor 3D-Modell animiert</p>	<p>oben Feldlinienbilder Punktladungen</p>	<p>unten Wechselstromgenerator 3D-Modell animiert</p>

CoSpacesEDU – MergeCube- Wärmekraftmaschinen

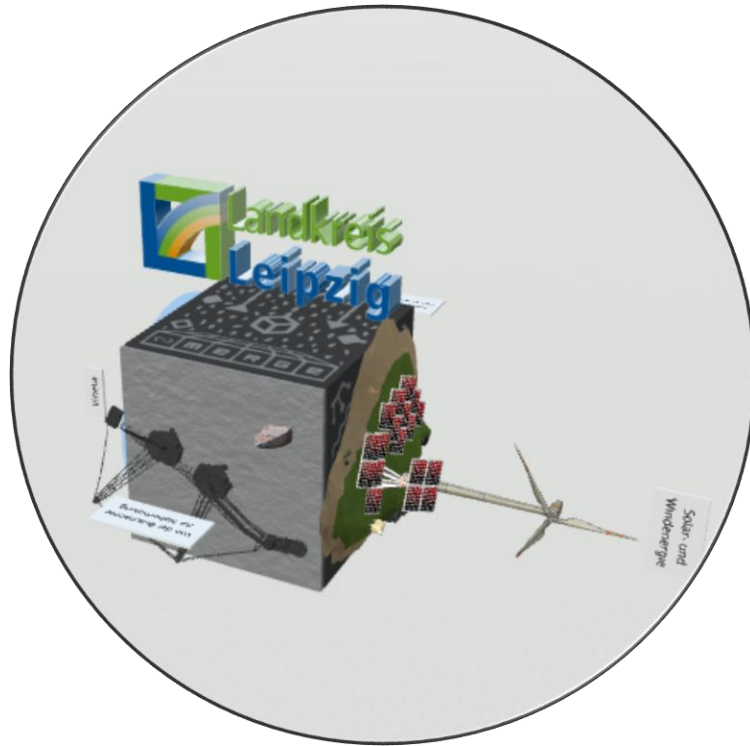


<https://edu.cospaces.io/HMS-VGU>



Vorderseite 4-Takt-Ottomotor 3D-Modell animiert	rechte Seite 4-Takt-Ottomotor 3D-Modell animiert	Rückseite Watt's Dampfmaschine 3D-Modell animiert
linke Seite Dampflok 3D-Modell animiert	oben Heron's Ball 3D-Modell animiert	unten 4-Zylinder-4-Takter 3D-Modell animiert

CoSpacesEDU – MergeCube-LKL

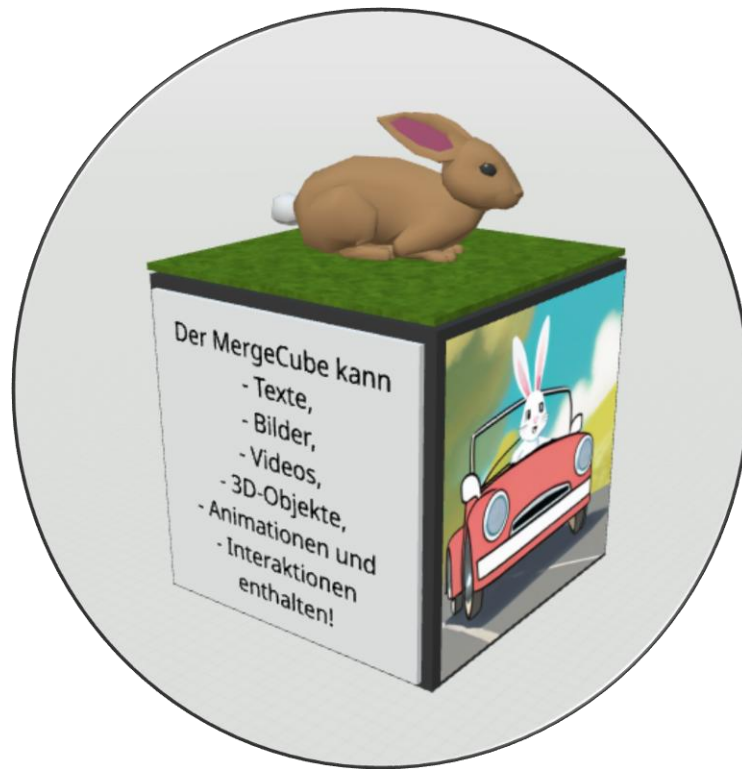


<https://edu.cospaces.io/PYF-EHR>



Vorderseite Braunkohle- Symbole	rechte Seite Grüne Energie Symbole	Rückseite Töpferbrunnen Kohren-Salis
linke Seite Vineta Störmaler See	oben Landkreis-Logo 3D-Version	unten Wasserturm Borsdorf

CoSpacesEDU – MergeCube-Demo 1

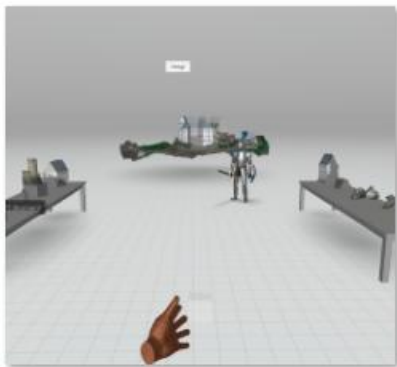


<https://edu.cospaces.io/UWH-TQL>



Vorderseite Text	rechte Seite Bild	Rückseite Video
linke Seite 3D-Animation	oben 3D-Interaktion	unten Gif-Animation

3D-Puzzles für den Unterrichtseinsatz



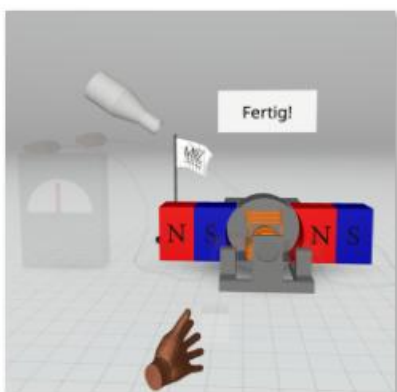
3D-Puzzle Burg.png



3D-Puzzle Burg_VR.png



3D-Puzzle E-Motor.png



3D-Puzzle Generator.png



3D-Puzzle Wiese.png

Interaktive 3D-Puzzles bieten im Unterricht eine innovative Möglichkeit, Lerninhalte anschaulich und praxisnah zu vermitteln. Durch die dreidimensionale Darstellung können Schüler komplexe Konzepte besser verstehen und visualisieren, was das Lernen erleichtert. Die Interaktivität fördert das eigenständige Entdecken und Problemlösen, wodurch die Schüler aktiver in den Lernprozess eingebunden werden. Zudem stärken solche Anwendungen die Teamarbeit, da Gruppenlösungen gefordert sind. Nicht zuletzt machen die spielerischen Elemente das Lernen unterhaltsam und motivierend, was die Aufmerksamkeit und das Interesse der Schüler erhöht.

Delightex – 3D-Puzzle

Regenwald



<https://edu.delightex.com/USN-KYT>

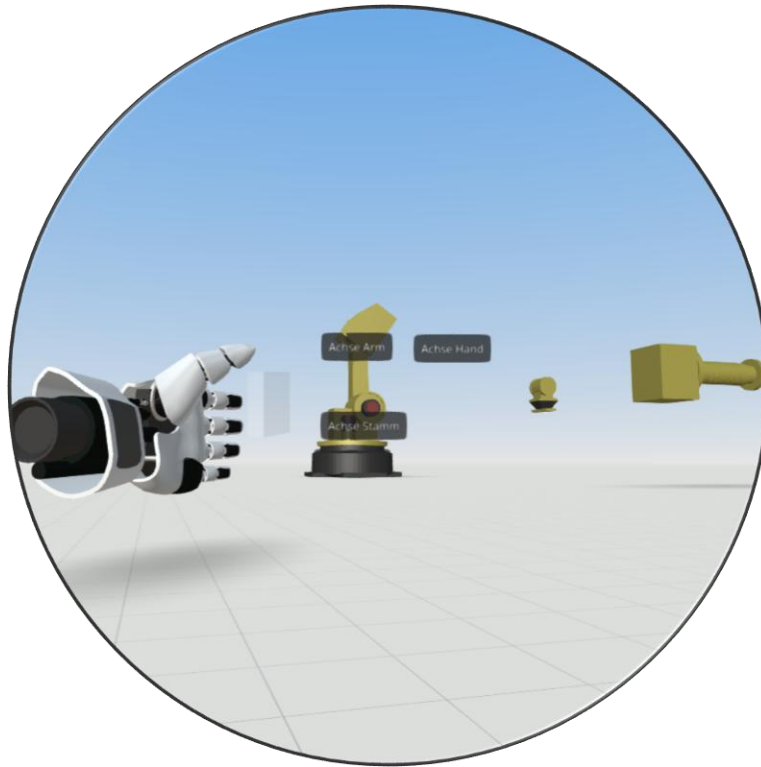


Die Aufgabe besteht darin, den Regenwald zu beleben. Dazu müssen die Pflanzen und Tiere an den richtigen Stellen im Regenwald eingefügt werden. Sind alle Pflanzen und Tier richtig einsortiert beginnen einige Animationen und Soundeffekte ...

Kann im VR-Modus und im AR-Modus verwendet werden!

Delightex – 3D-Puzzle

Roboter in VR I



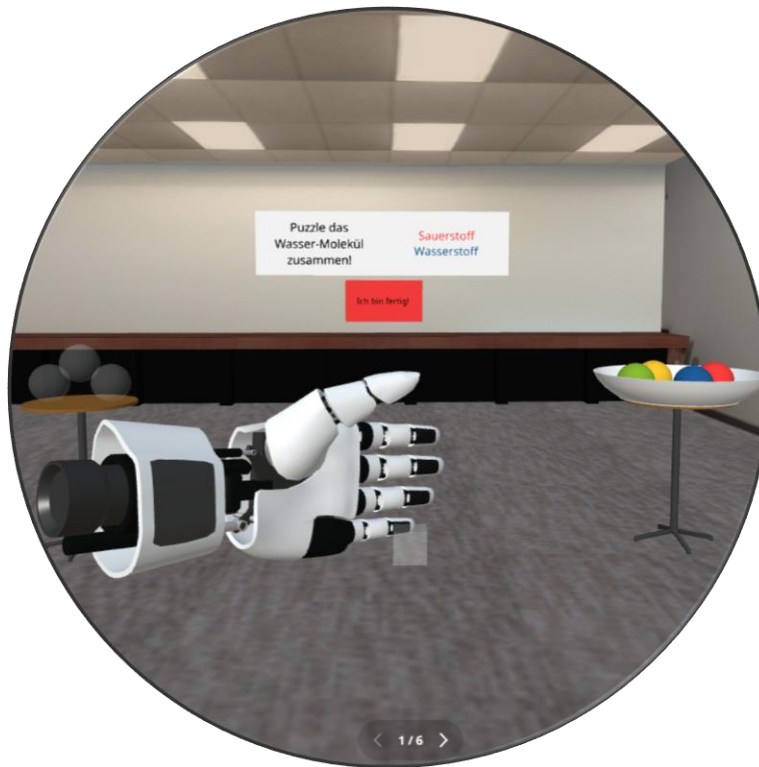
<https://edu.delightex.com/XXA-NEV>



Die Aufgabe besteht darin, einen funktionierenden Roboterarm aus den Hauptbaugruppen zusammenzupuzzeln.
Kann im VR-Modus und im AR-Modus verwendet werden!

CoSpacesEDU – 3D-Puzzle

Moleküle basteln



VR: <https://edu.cospaces.io/FJD-EQW>

AR: <https://edu.cospaces.io/AXT-LQA>

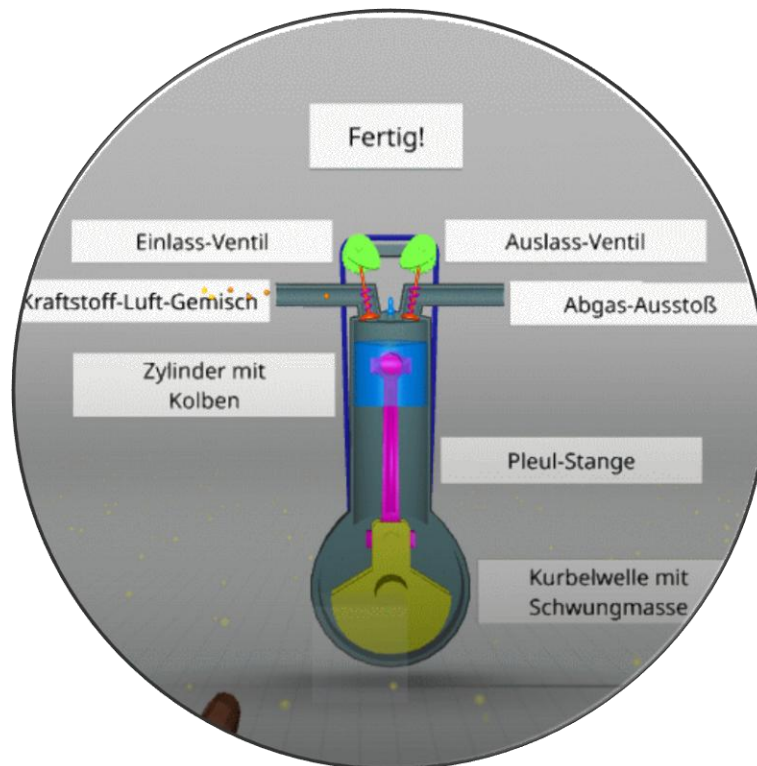


Die Aufgabe besteht darin, aus den einzelnen Atomen das geforderte Molekül zusammenzupuzzeln.

Kann im VR-Modus und im AR-Modus verwendet werden!

CoSpacesEDU – 3D-Puzzle

4-Takt-Ottomotor



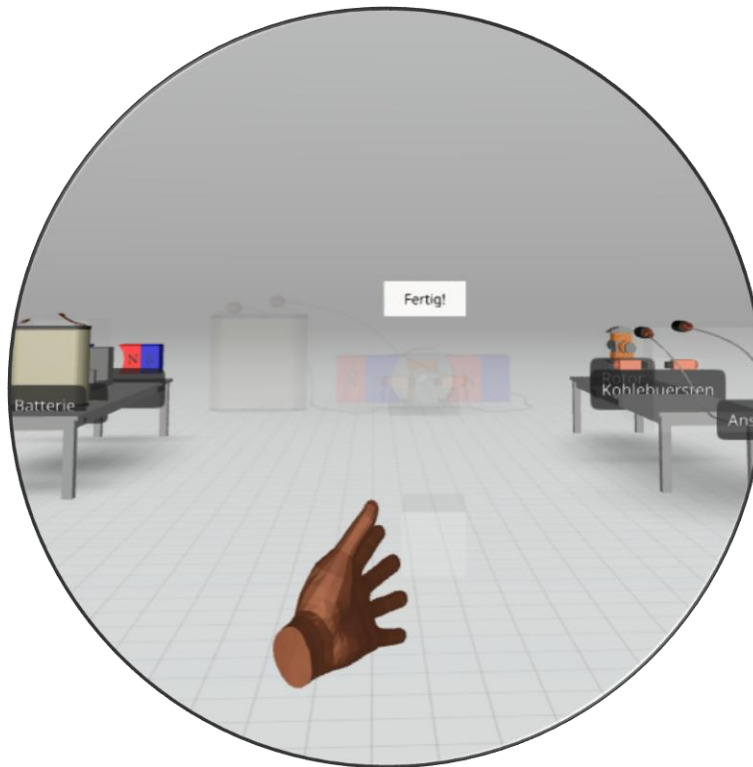
<https://edu.cospaces.io/NWP-AQJ>



Die Aufgabe besteht darin, aus den einzelnen Baugruppen einen funktionierenden 4-Takt-Ottomotor zusammen zu puzzeln.

Kann im VR-Modus und im AR-Modus verwendet werden!

CoSpacesEDU – 3D-Puzzle Gleichstrom-Elektromotor



<https://edu.cospaces.io/YWG-NZZ>

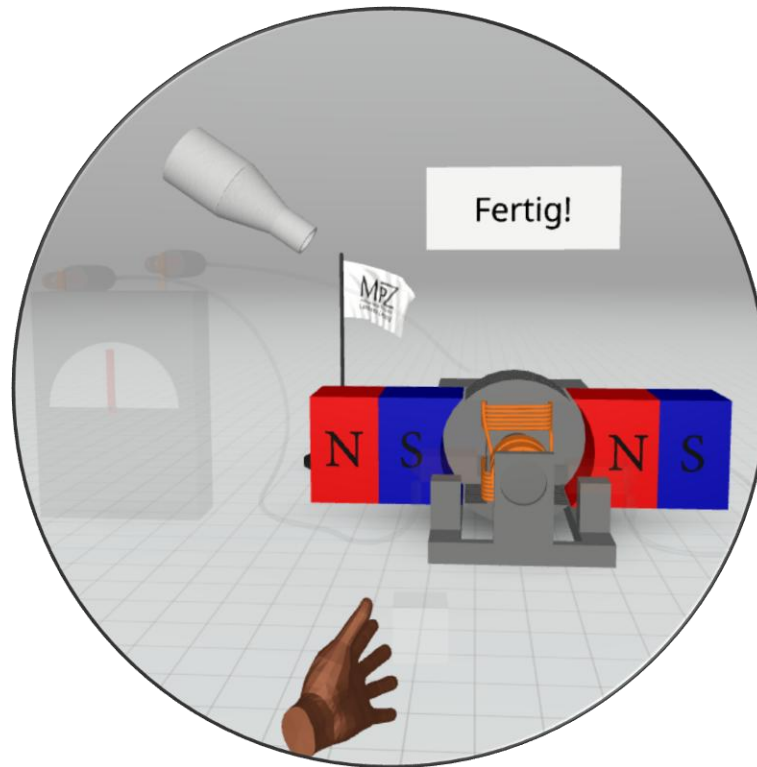


Die Aufgabe besteht darin, aus den einzelnen Baugruppen einen funktionierenden Gleichstrom-Elektromotor zusammen zu puzzeln.

Kann im VR-Modus und im AR-Modus verwendet werden!

CoSpacesEDU – 3D-Puzzle

Wechselstromgenerator



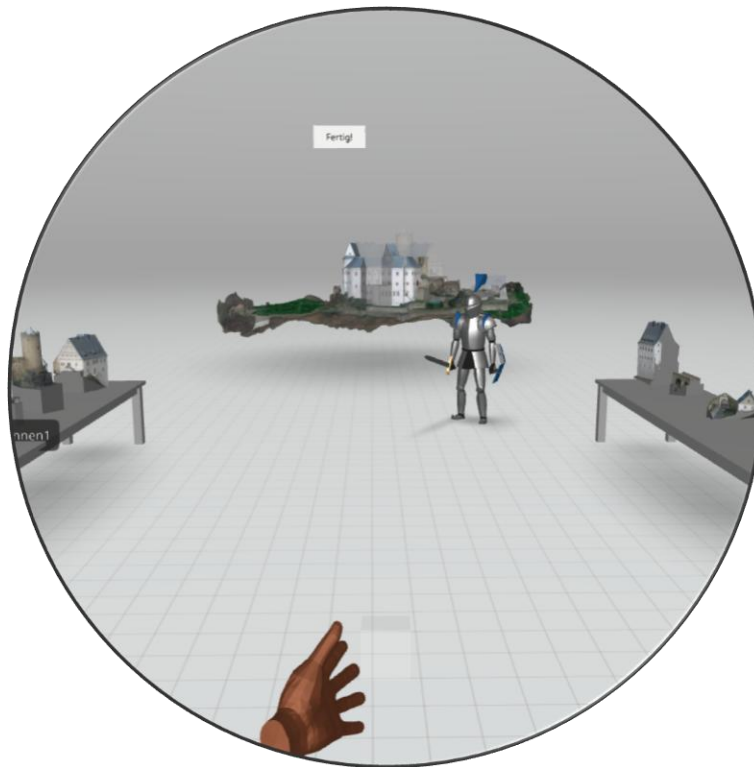
<https://edu.cospaces.io/YVD-WUA>



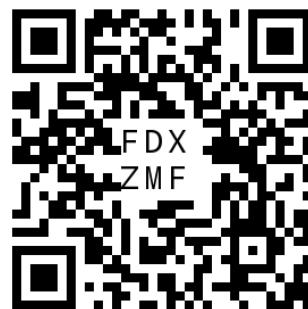
Die Aufgabe besteht darin, aus den einzelnen Baugruppen einen funktionierenden Wechselstrom-Generator zusammen zu puzzeln.
Kann im VR-Modus und im AR-Modus verwendet werden!

CoSpacesEDU – 3D-Puzzle

Burg



<https://edu.cospaces.io/FDX-ZMF>

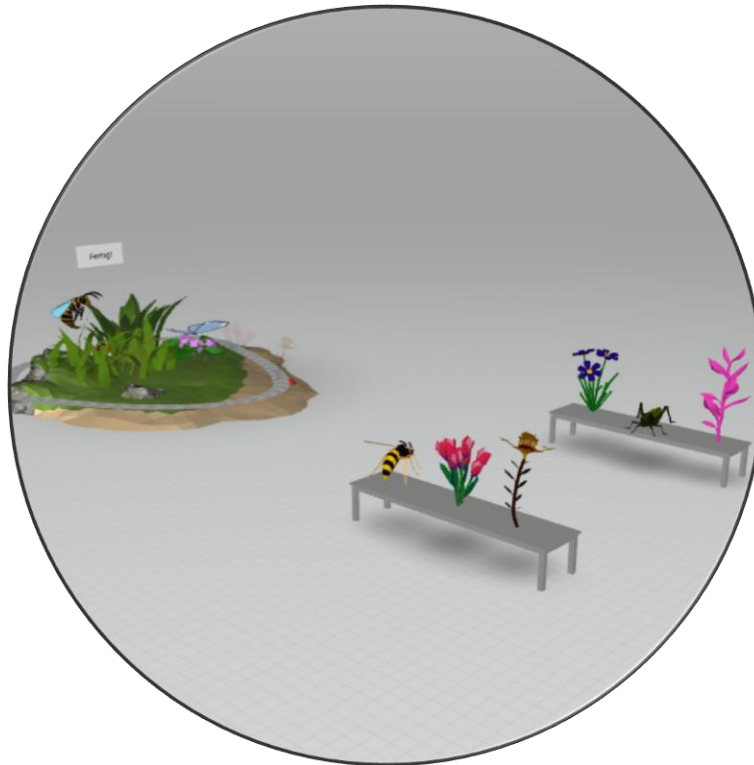


Die Aufgabe besteht darin, die mittelalterliche Burg zu vervollständigen. Alle wichtigen Gebäude müssen an den richtigen Stellen einsortiert werden. Erst dann ist der Ritter zufrieden ...

Kann im VR-Modus und im AR-Modus verwendet werden!

CoSpacesEDU – 3D-Puzzle

Wiese



<https://edu.cospaces.io/VKJ-GXN>



Die Aufgabe besteht darin, die Wiese zu beleben. Dazu müssen die Pflanzen und Insekten an den richtigen Stellen auf der Wiese eingefügt werden. Sind alle Pflanzen und Insekten richtig einsortiert beginnen einige Animationen und Soundeffekte ...

Kann im VR-Modus und im AR-Modus verwendet werden!

Simulationen für den Unterrichtseinsatz



Sim_Inventar.png



Sim_Pick_By_Light.png



Sim_Stromkreis.png



Sim_Warenhaus.png



Sim_Waschmaschine.png



Sim-Gabelstapler.png

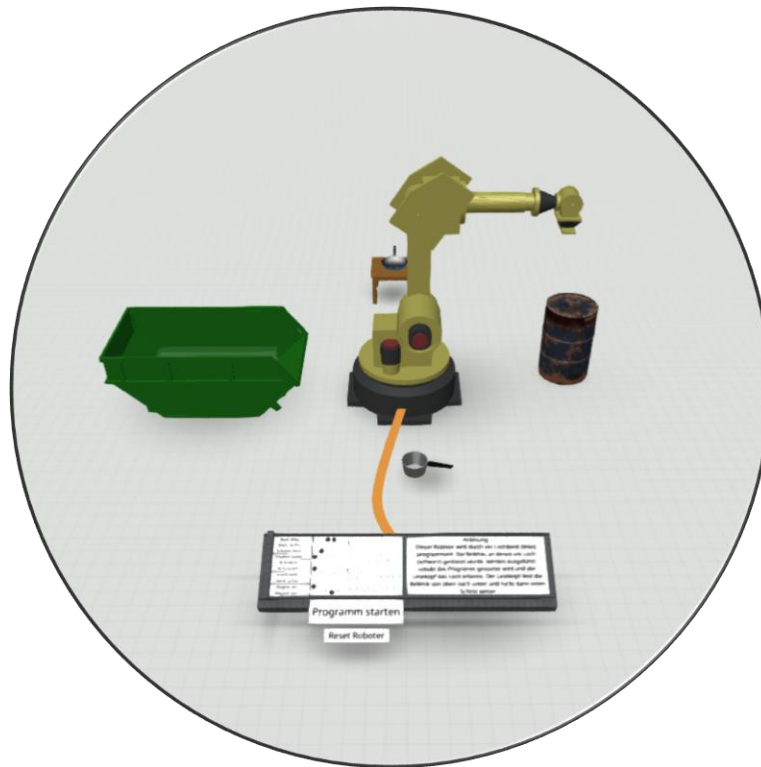


Sim-Hochlager.png

VR-Simulationen sind für den Unterrichtseinsatz besonders gut geeignet, da sie ein immersives und interaktives Lernumfeld bieten. Sie ermöglichen den Schülern, komplexe Konzepte visuell und praktisch zu erleben, was das Verständnis und die Behaltensleistung erhöht. Durch die Simulation realer Szenarien können Lernende Problemlösungsfähigkeiten in einem sicheren Rahmen entwickeln. Zudem fördern VR-Simulationen die Motivation und das Engagement der Schüler, da sie das Gefühl haben, aktiv am Lernen teilzunehmen. Diese Technologie ermöglicht zudem individuelles Lernen, da Schüler in ihrem eigenen Tempo lernen können. Insgesamt tragen VR-Simulationen dazu bei, den Unterricht lebendiger und abwechslungsreicher zu gestalten.

Delightex – VR-Simulation

Roboter in VR III



<https://edu.delightex.com/VXS-EEX>

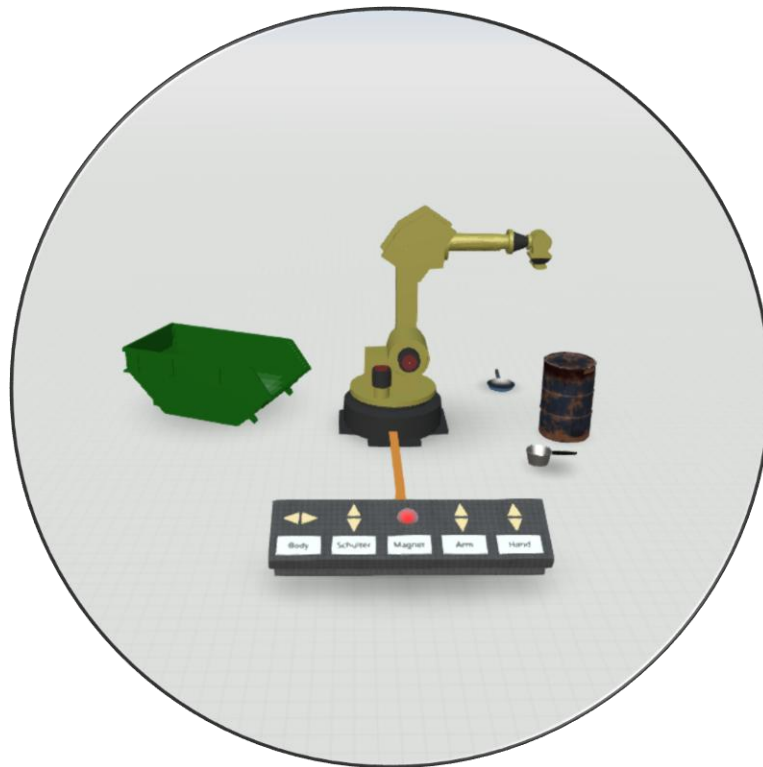


Die Aufgabe besteht darin, durch die Programmierung des Roboterarms die drei Metallobjekte in den Altmetall-Container zu entsorgen.

Kann im VR-Modus und im AR-Modus verwendet werden!

Delightex – VR-Simulation

Roboter in VR II



<https://edu.delightex.com/TNY-LNB>

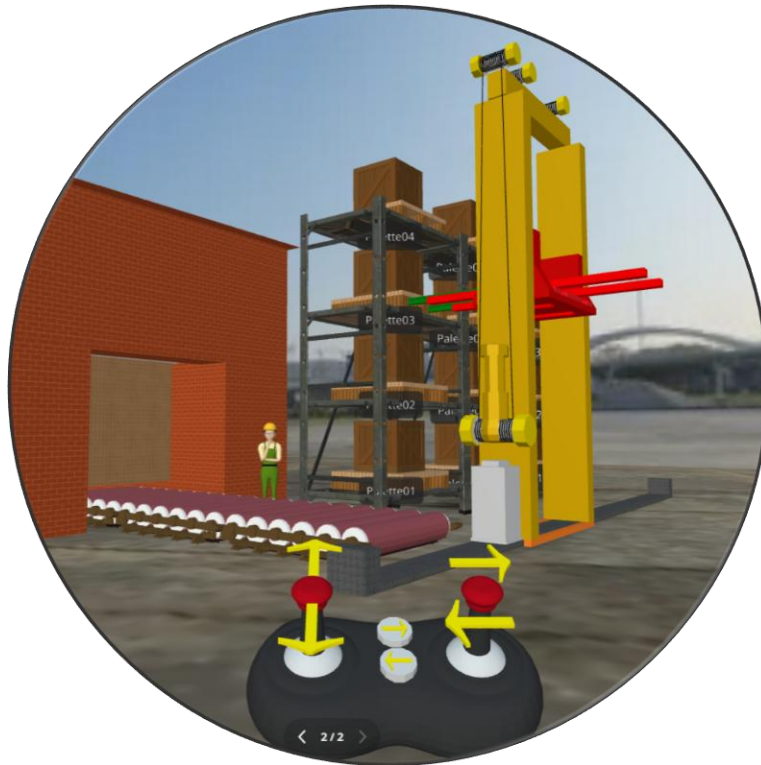


Die Aufgabe besteht darin, mit Hilfe des Roboterarms die drei Metallobjekte in den Altmittel-Container zu entsorgen.

Kann im VR-Modus und im AR-Modus verwendet werden!

CoSpacesEDU – VR-Simulation

Logistik/Regal-Automatik



<https://edu.cospaces.io/MJT-KKC>



Das Automatiklager mit Regalbediengerät läuft in der ersten Szene automatisch ab. In der zweiten Szene muss per Fernbedienung bedient werden ...

Kann im VR-Modus verwendet werden!

CoSpacesEDU – VR-Simulation Reanimation/Wiederbelebung



<https://edu.cospaces.io/TRN-JKE>



Die Aufgabe besteht darin, als Pflegefachkraft die Reanimation/Wiederbelebung eines Patienten mit Herzstillstand zu praktizieren ...

Kann im VR-Modus verwendet werden!

CoSpacesEDU – VR-Simulation Warenlogistik „Gabelstapler“



<https://edu.cospaces.io/YCC-EGG>

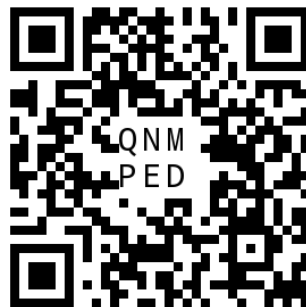


Die Aufgabe besteht darin, in der Berufsausbildung der Logistiker die Handhabung eines Gabelstaplers zu testen ...
Kann im VR-Modus und im AR-Modus verwendet werden!

CoSpacesEDU – VR-Simulation Warenlogistik „Hochlager“



<https://edu.cospaces.io/QNM-PED>



Die Aufgabe besteht darin, in der Berufsausbildung der Logistiker die Warenladung zu simulieren ...

Kann im VR-Modus insbesondere mit VR-Brille genutzt werden!

CoSpacesEDU – VR-Simulation Warenlogistik „HUD-Inventar“



<https://edu.cospaces.io/NQS-DAU>



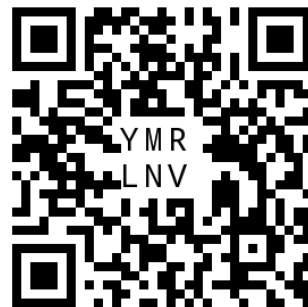
Die Aufgabe besteht darin, in der Berufsausbildung der Logistiker verschiedene Verfahren der Warenlogistik simulieren zu können ...

Kann im VR-Modus und im AR-Modus verwendet werden!

CoSpacesEDU – VR-Simulation Warenlogistik „Pick by Light“



<https://edu.cospaces.io/YMR-LNV>

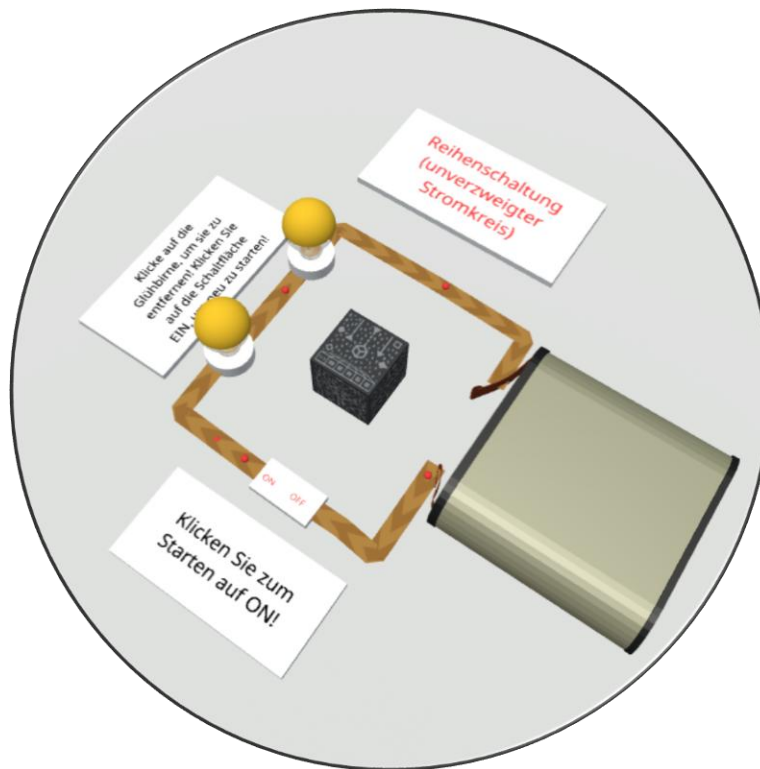


Die Aufgabe besteht darin, in der Berufsausbildung der Logistiker verschiedene Verfahren der Warenlogistik simulieren zu können ...

Kann im VR-Modus und im AR-Modus verwendet werden!

CoSpacesEDU – AR-Simulation

Elektrische Stromkreise



<https://edu.cospaces.io/RTB-AQQ>



Die Aufgabe besteht darin, im Physikunterricht mit Hilfe des MergeCube's die Vorgänge im Leiter verschiedener Stromkreise zu zeigen ...

Kann im AR-Modus mit dem MergeCube verwendet werden!

CoSpacesEDU – VR-Simulation Warenlogistik „Warenlieferung“



<https://edu.cospaces.io/VQU-ENC>

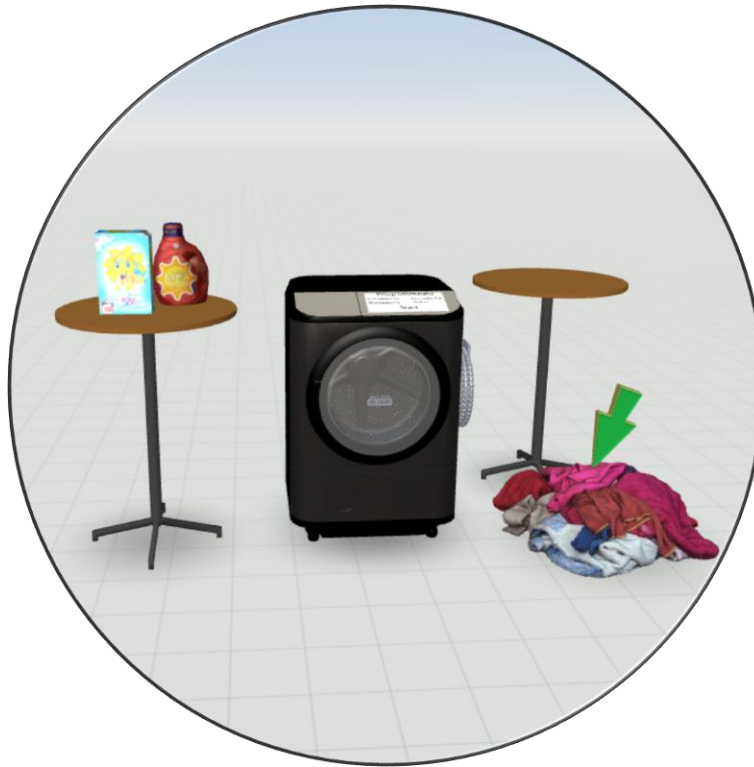


Die Aufgabe besteht darin, in der Berufsausbildung der Logistiker verschiedene Verfahren der Warenlogistik simulieren zu können ...

Kann im VR-Modus und im AR-Modus verwendet werden!

CoSpacesEDU – VR-Simulation

Waschmaschine



<https://edu.cospaces.io/NEN-WGP>



Die Aufgabe besteht darin, im Hauswirtschaftsunterricht die Bedienung einer elektrischen Waschmaschine kennenzulernen und üben zu können ...

Kann im VR-Modus und im AR-Modus verwendet werden!

CoSpacesEDU – VR/AR-Simulation

Frosch sezieren



VR: <https://edu.cospaces.io/BQQ-RKB>

AR: <https://edu.cospaces.io/UQG-EFJ>



Die Aufgabe besteht darin, einen Frosch zu sezieren ohne ein Tier dafür töten zu müssen ...

Kann im VR-Modus und im AR-Modus verwendet werden!

Impressum

Jens Tiburski
Pädagogischer Mitarbeiter
Medienpädagogisches Zentrum Landkreis Leipzig
LANDKREIS LEIPZIG
Stauffenbergstraße 4 | Haus 7 | 04552 Borna
Telefon: +49 (0)3433 2458989
E-Mail: tiburski@mpz-landkreis-leipzig.de
Webseite: www.mpz-landkreis-leipzig.de



HERZLICH WILLKOMMEN

Stauffenbergstraße 4 | Haus 7
04552 Borna
Telefon: 03433 – 219194
<https://www.mpz-landkreis-leipzig.de/>



Dieses Dokument digital herunterladen!

