

Praxistipp: 360° Barrierefrei

Die 360°-Aufnahmen der *Insta360 One R*-Kamera eignen sich auch hervorragend zur produktiven und innovativen Weiterentwicklung des Lern- und Lebensraumes Schule etwa **unter Gesichtspunkten der Barrierefreiheit**. Ist allen Schüler*innen der Zugang zu den Lernräumen gleichermaßen gewährleistet? Wie lassen sich die Gegebenheiten in den Klassenräumen möglichst lernförderlich anpassen? Hürden im Schulalltag, die oft erst bei genauem Hinsehen auffallen, können mithilfe der detailreichen Rundumbilder und -videos lokalisiert, verdeutlicht und konstruktiv bearbeitet werden. Mit den 360°-Aufnahmen können auch gelungene Umsetzungen inklusiver Lernumgebungen festgehalten und anschaulich präsentiert werden.

Weitere Informationen und Material zur Insta360 One R finden Sie hier:



Insta360.com



Software zur Verwendung mit Insta360 One R



Omnia 360 Blog zu Barrierefreiheit mit 360°-Video und VR

Nähere Informationen zum Zentrum für didaktische Computerspielforschung

Das Zentrum für didaktische Computerspielforschung der Pädagogischen Hochschule Freiburg versteht sich als innovatives Bildungs- und Forschungszentrum, in welchem Potenziale und mögliche Einsatzszenarien von digitalen Bildschirmmedien in den Blick genommen werden.

Neben der Durchführung eigener Forschungsprojekte bietet das ZfdC vielfältige Angebote für die Lehrer*innenaus-, -fort- und -weiterbildung an, die im hauseigenen GameLab (KMR im Mensazwischendeck) durchgeführt werden.

Nähere Informationen finden Sie auf unserer Website: www.zfdc.de.

Dort finden Sie auch unsere Spieleempfehlungen für den Einsatz in verschiedenen Fächern und eine Auswahl unterschiedlicher Projektkonzepte zum Thema *Gaming im Unterricht*.

Weitere Informationen finden Sie hier:



Website des ZfdC



Spieledatenbank



VR/AR Datenbank



Pädagogische Hochschule Freiburg



Zentrum für didaktische Computerspielforschung



Baustein „360°“
Angebote zum digitalen Lernen am Zentrum für didaktische Computerspielforschung

