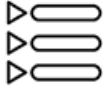




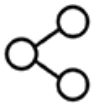
100 Sekunden Wissen Augmented Reality



Augmented Reality, diesen Begriff hört man in letzter Zeit immer öfters. Was versteckt sich hinter diesem Wort?



Auftrag 1: Hör dir den Podcast zur Augmented Reality an und beantworte die Fragen.



Link Artikel: <https://1001.li/augmented-reality-100-sekunden-wissen>



Onlineübung: Löse diesen Auftrag online an deinem Smartphone, Tablet oder Computer:
<https://onlineuebungen.schularena.com/sheets/mi2ax>

Teil 1: Du hörst einen Podcast über Augmented Reality. Bestimme für die Fragen 1-4 die richtigen Antworten (A, B, C und D) und umkreise die jeweils richtige Antwort.

1. Was ist manchen Leuten in letzter Zeit vielleicht passiert?
 - A. Dass sie in einen Laternenpfahl hineingelaufen sind.
 - B. Dass eine Person mit dem Smartphone in der Hand in sie hineingelaufen ist.**
 - C. Dass sie über eine Bordsteinkante gestolpert sind.
 - D. Dass sie fast vor ein Auto gelaufen sind, weil sie nicht aufgepasst haben.
2. Was macht diese Person zu 99%?
 - A. Sie schaut gerade auf eine Wegbeschreibung.
 - B. Sie surft im Internet.
 - C. Sie ist dabei Pokémon Go zu spielen.**
 - D. Sie ist dabei, eine Nachricht zu lesen oder zu verfassen.
3. Was macht man bei Pokémon GO?
 - A. Man jagt virtuelle Monster mit komischen Namen.**
 - B. Man jagt Monster, die andere Spieler benannt und ausgesetzt haben.
 - C. Man jagt ein Monster, das man selber erschaffen hat.
 - D. Man wird von virtuellen Monstern mit komischen Namen gejagt.



100 Sekunden Wissen Augmented Reality



4. Was macht das alles möglich?

- A. Eine ganz moderne Technologie.
- B. Eine optische Täuschung.
- C. Eine computergesteuerte Erweiterung der menschlichen Wahrnehmung.**
- D. Eine mechanische Erweiterung der menschlichen Wahrnehmung.

Teil 2: Fülle die entsprechenden Wörter in die Lücken.

Angefangen hat alles Ende der 60er-Jahre in den USA. Ein **Computerwissenschaftler** erfand einen Helm, der seine **Wahrnehmung** erweiterte.

Sobald der Forscher sich diesen aufsetzte, sah er im **Labor** in der Luft schwebend die Umrisse eines **Würfels**.

Allerdings war der Helm derart schwer, dass er mit **Strängen** an der **Decke** befestigt werden musste und deshalb den Übernamen **Damoklesschwert** erhielt.

Der **Nutzen** dieses Gerätes mag hinterfragt werden und doch war es der **Startschuss** für die **computergestützte** erweiterte Realität, die Augmented Reality.





100 Sekunden Wissen Augmented Reality



Teil 3: Beantworte nun die Fragen.

1. Was ist das erste Beispiel für Augmented Reality im Alltag?

Bei der Fernsehübertragung eines Fussballspiels wird die Distanz zum Tor mit einer virtuellen weissen Linie eingeblendet.

2. Wie lautet das Beispiel mit dem Smartphone?

Man richtet das Smartphone auf ein Alpenpanorama und eine App blendet die Namen der Bergspitzen ein.

3. Welche Technologie geht noch weiter als Augmented Reality?

Virtual Reality

4. Wofür steht der Begriff Virtual Reality genau?

Für das komplette Eintauchen in die virtuelle Welt dank einer Videobrille.

5. Worin unterscheidet sich die Augmented Reality von der Virtual Reality?

Bei der Virtual Reality verschwindet die Realität vollkommen. Bei der Augmented Reality wird sie nur durch computergestützte Formen und Figuren erweitert.

6. Woran tüfteln Forscher momentan?

An neuartigen Brillen und Kontaktlinsen

7. Was sollen diese neuartigen Dinge können?

Sei blenden uns Nachrichten, Wettervorhersagen oder die Gehrichtung ein und machen so das Smartphone überflüssig.



100 Sekunden Wissen Augmented Reality



Anhang: Lizenzbedingungen für dieses Unterrichtsmaterial

Wenn Sie dieses Unterrichtsmaterial verwenden, müssen Sie unsere Lizenz- und Nutzungsbedingungen einhalten (vergl. auch <https://www.schularena.com/start/agb>).

Grundsätzlich gilt:

- Unterrichtsmaterial von **arbeitsblaetter.schularena.com** darf nur verwendet werden, wenn ein gültiges Abo vorhanden ist (Einzellizenz oder Schulhauslizenz).
- Unterrichtsmaterial von **shop.schularena.com** darf nur verwendet werden, wenn eine Einzellizenz gekauft wurde.
- Das **Weitergeben an Dritte** sowie das Speichern auf Schulservern wie z.B. SharePoint etc. **ist untersagt**.

Anhang: Bildnachweise / Lizenzen

Die in diesem Unterrichtsmaterial-Dossier verwendeten Bilder stammen von folgenden Quellen:

- Seite 1, alle Icons, Adobe Stock, Lizenziert für SchulArena.com GmbH, 314341888