

Checkliste – VR-Anwendungen für den Unterricht	
Allgemeine Angaben	
Titel:	Wie heißt der Titel?
Erscheinungsjahr:	Wann wurde die Anwendung veröffentlicht? Liegt diese noch vor und ist noch spielbar oder ist sie zwar interessant, aber bereits veraltet?
Plattform:	Für welche Plattform liegt die Anwendung vor? <input type="checkbox"/> VR-Headset, wenn ja, welches: _____ <input type="checkbox"/> Cardboard, wenn ja, welches Betriebssystem ist notwendig: _____ <input type="checkbox"/> Tablet, wenn ja, welches Betriebssystem ist notwendig: _____
USK/FSK:	Liegt eine Altersbeschränkung für die Anwendung vor, die einen Einsatz rechtlich schwierig macht?
Technische Aspekte	
Kinderkompatibilität	Lässt sich die Hardware auch von Kindern bedienen bzw. bspw. an deren Größe anpassen? (Einsätze, Kopfbänder, Gewicht...)
Steuerung	Wie wird die Anwendung gesteuert? <input type="checkbox"/> Bewegungssteuerung/Gestenerkennung <input type="checkbox"/> Morphen (auszuwählende Bewegungspunkte in der VR-Umgebung) <input type="checkbox"/> Blicksteuerung
Motionsickness	Gibt es Komfortmöglichkeiten zur Anpassung der Bildrate oder Steuerung, um Motionsickness zu vermeiden?
Inhaltliche und didaktische Schwerpunkte	
Thematischer Schwerpunkt	Um was geht es in der Anwendung?
Zeichensysteme	Welche Zeichensysteme werden verwendet? (Text, Audio, Bild, Interaktion...)
Erschließungsstil	Wie können die Kinder die Anwendung erschließen? <input type="checkbox"/> Inhalte werden präsentiert (bspw. in einem Video) <input type="checkbox"/> Inhalte können selbst erkundet werden (bspw. durch Interaktionspunkte)
Erfahrungsraum	Welche Erfahrungen können die Kinder mit der Anwendung sammeln?
Lernziel	Welches Lernziel wird vermittelt bzw. für welches Lernziel eignet sich die Anwendung?

Besonderheiten in der Vermittlung	Wie wird das Lernziel vermittelt? Ist bspw. die handlungsorientierte Auseinandersetzung zentral? Liegt eine besondere Erfahrung vor? Hier können alle Besonderheiten aufgeführt werden.
Inhaltliche Stolpersteine	Gibt es Inhaltliche Aspekte, die man beachten sollte? Die vielleicht ungeeignet, fachlich zu komplex oder zu wenig komplex dargestellt werden?
Anschlussmöglichkeiten für andere Inhalte	Welche Stellen/Aspekte/Schwerpunkte der Anwendung eignen sich für eine Weiterarbeit im Unterricht?