Name:	Datum:
-------	--------

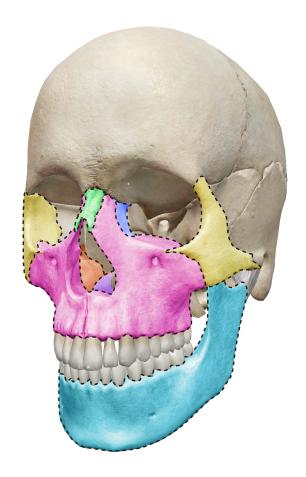
# Aktivität 1: Schädelknochenlabor

### 1. Starten Sie die Ansicht!

- Starten Sie den Atlas der Humananatomie.
- Navigieren Sie zu "Quiz/Laborabläufe" und suchen Sie den Abschnitt "Schädelknochenlabor".
- Starten Sie den Augmented-Reality-Modus und scannen Sie das Bild unten.
- Keine AR? Wählen Sie Ansicht 1. Schädel.

### 2. Erkunden Sie die Schädelknochen.

- Wählen Sie die Strukturen, lesen Sie ihre Definitionen und studieren Sie die hierarchische Spur.
- Verwenden Sie die in der Tabelle enthaltenen Informationen zur Einteilung der Schädelknochen in der Wortsammlung als Gesichts-oder Hirnschädelknochen.



Name:		Datum:
Wortsammlung:		
• Siebbein (Os ethmoidale)	<ul> <li>Oberkiefer (Maxilla)</li> </ul>	<ul> <li>Keilbein (Os sphenoidale)</li> </ul>
<ul> <li>Stirnbein (Os frontalis)</li> </ul>	<ul> <li>Nasenbein (Os nasale)</li> </ul>	• Schläfenbein (Os temporalis)
<ul> <li>Untere Nasenmuschel</li> </ul>	<ul> <li>Hinterhauptbein</li> </ul>	<ul> <li>Pflugscharbein (Vomer)</li> </ul>
• Tränenbein	(Os occipitale)	<ul> <li>Jochbein (Os zygomaticum)</li> </ul>
(Os lacrimale)	<ul> <li>Gaumenbein (Os palatinum)</li> </ul>	

• Scheitelbein (Os parietale)

Gesichtsknochen	Hirnschädel

• Unterkiefer (Mandibula)

Name:	Datum:

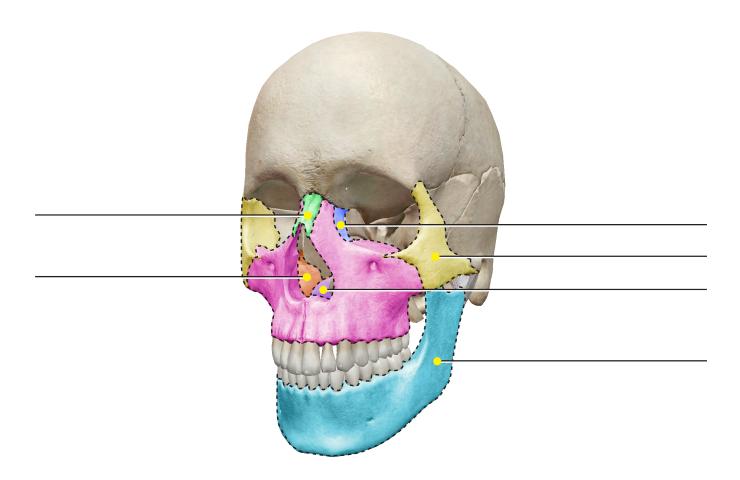
# Aktivität 2: Schädelknochenlabor

### 1. Starten Sie die Ansicht!

- Starten Sie den Atlas der Humananatomie.
- Navigieren Sie zu "Quiz/Laborabläufe" und suchen Sie den Abschnitt "Schädelknochenlabor".
- Starten Sie den Augmented-Reality-Modus und scannen Sie das Bild unten.
- Keine AR? Wählen Sie Ansicht 1. Schädel.

### 2. Beschriften Sie das Bild.

- Erkunden Sie das 3D-Modell des Schädels, um die Anatomie in der Strukturliste zu finden.
- Benutzen Sie die Strukturliste, um das Bild zu beschriften.



#### Strukturliste:

- 1. Untere Nasenmuschel
- 2. Tränenbein (Os lacrimale)
- 3. Unterkiefer (Mandibula)
- 4. Nasenbein (Os nasale)
- 5. Pflugscharbein (Vomer)
- 6. Jochbein (Os zygomaticum)

Name:	Datum:

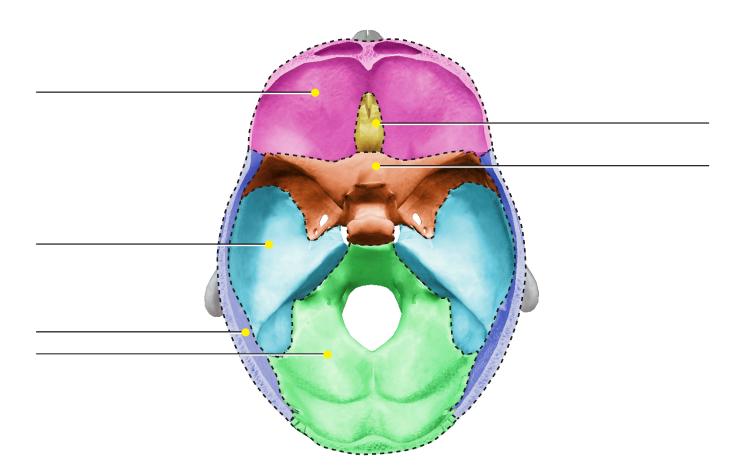
# Aktivität 3: Schädelknochenlabor

### 1. Starten Sie die Ansicht!

- Starten Sie den Atlas der Humananatomie.
- Navigieren Sie zu "Quiz/Laborabläufe" und suchen Sie den Abschnitt "Schädelknochenlabor".
- Starten Sie den Augmented-Reality-Modus und scannen Sie das Bild unten.
- Keine AR? Wählen Sie Ansicht 2. Gehirnschädel.

### 2. Beschriften Sie das Bild.

- Erkunden Sie das 3D-Modell des Hirnschädels, um die Anatomie in der Strukturliste zu finden.
- Benutzen Sie die Strukturliste, um das Bild zu beschriften.



#### Strukturliste:

- 1. Siebbein (Os ethmoidale)
- 2. Stirnbein (Os frontalis)
- 3. Hinterhauptsbein
- 4. Scheitelbein
- 5. Keilbein (Os sphenoidale)
- 6. Schläfenbein (Os temporalis)

Nama a .	Deture.
Name:	Datum:

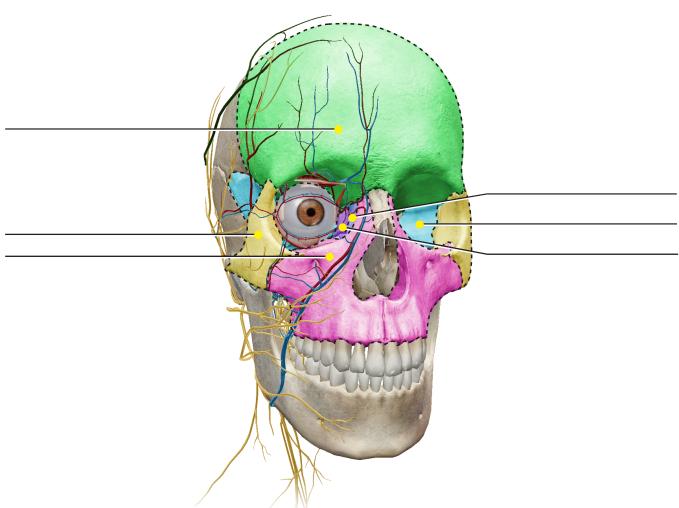
# Aktivität 4: Schädelknochenlabor

### 1. Starten Sie die Ansicht!

- Starten Sie den Atlas der Humananatomie.
- Navigieren Sie zu "Quiz/Laborabläufe" und suchen Sie den Abschnitt "Schädelknochenlabor".
- Starten Sie den Augmented-Reality-Modus und scannen Sie das Bild unten.
- Keine AR? Wählen Sie Ansicht 3. Knochen der Augenhöhle.

### 2. Beschriften Sie das Bild.

- Die Augenhöhlen sind die Hohlräume im Schädel, die die Augen schützen.
- Erkunden Sie das 3D-Modell des Schädels, um die Anatomie in der Strukturliste zu finden.
- Benutzen Sie die Strukturliste, um das Bild zu beschriften.



### Strukturliste:

- 1. Siebbein (Os ethmoidale)
- 2. Stirnbein (Os frontalis)
- 3. Tränenbein (Os lacrimale)
- 4. Oberkiefer
- 5. Keilbein (Os sphenoidale)
- 6. Jochbein (Os zygomaticum)

Name:	Datum:

# Aktivität 5: Schädelknochenlabor

### 1. Starten Sie die Ansicht!

- Starten Sie den Atlas der Humananatomie.
- Navigieren Sie zu "Quiz/Laborabläufe" und suchen Sie den Abschnitt "Schädelknochenlabor".
- Starten Sie den Augmented-Reality-Modus und scannen Sie das Bild unten.
- Keine AR? Wählen Sie Ansicht 4. Schädel, Explosionsdarstellung.

### 2. Erkunden Sie den animierten Schädel.

- Beachten Sie, dass es sich um ein animiertes Schädelmodell handelt.
- Beobachten Sie, wie die Knochen zusammenpassen.

