

Angebotsbeschreibung

Stadtteilbibliothek: Münster-Coerde

Angebot: Virtuelle Realitäten für Groß und Klein

Was ist eigentlich VR? Kinder ab sieben Jahren und Erwachsene können hier erste Einblicke in die virtuelle Realität erhalten. Hier werden lustige Mini-Spiele gespielt oder künstliche Welten erforscht. Brille auf und los geht's! (*Ankündigungs-Text*)

Keine Anmeldung erforderlich.

Zugeordnete Funktion: Ort der Inspiration, Digitales Kompetenzzentrum

Stand: 11/19

Teil I Angebotsbeschreibung

- Ziele, die mit dem Angebot erreicht werden sollen (Warum passt das Angebot zur o.g. Funktion? Bitte nennen Sie 1 bis 3 Hauptziele)

Die Veranstaltung ist dazu gedacht, Einblicke in die Möglichkeiten, die VR bietet zu geben. Sie richtet sich an Erwachsene und Kinder, die noch nie oder nur gelegentlich mit VR in Berührung gekommen sind.

- **Zielgruppe** (z.B. Grundschulklasse 1. Schulj., Senioren)

Kinder ab 7 Jahre: Switch Labo VR Set
Jugendliche und Erwachsene: Oculus Go

- **Kooperationspartner**
kein Kooperationspartner

- **Notwendige Vorkenntnisse zur Durchführung des Angebotes** (z.B. Kompetenzen, Technikwissen)
Bedienung der Konsole „Nintendo Switch“ und der VR-Brille. Die Anwendungen (Programme) der VR-Brillen müssen bekannt sein, so dass bei Unsicherheiten und Fragen Hilfestellungen geleistet werden können.

- **Durchführungsperiode:** regelmäßig (2 - 3 x im Jahr)
- **Durchführungsdauer** (in Minuten): 120 Minuten (pro Teilnehmer ca. 15 Minuten)

- **Vorbereitungszeit** (in Minuten): zur Erstinstallation der VR-Brille ca. 30 Minuten plus Download-Zeit der Inhalte, für das Nintendo Labo-Set ca. 3,5 Stunden zum Aufbau der Pappbögen
Nach erstmaliger Installation und Aufbau nur kurze Vorbereitungszeit, ca. 20 Minuten (Überprüfung der Downloads, Laden der VR-Brillen und Switch mind. 4 Stunden vor Veranstaltungsbeginn, Herrichtung des Raumes)
- **Eingesetzte Technik:** Oculus Go (VR-Brille),
Nintendo Switch mit dem Nintendo-Labo Set 04 (VR) („Blaster“ und „Unterwasserkamera“)
- **Eingesetzte Materialien:** --
- **Anforderungen an den Raum:** 2 Drehstühle, Platz drumherum, Stühle für Wartende, Tisch zum Ablegen der VR-Brillen und Toy Cons, ggf. Lademöglichkeit für die Oculus Go.

Verlaufsbeschreibung:

Einführung

Die Veranstaltung ist dazu gedacht, Einblicke in die Möglichkeiten, die VR bietet, zu geben. Sie richtet sich an Erwachsene und Kinder, die noch nie oder nur gelegentlich mit VR in Berührung gekommen sind.

Es kommen zwei unterschiedliche VR-Brillen zum Einsatz:

Die **Oculus Go** ist eine „Standalone“-VR-Brille. Sie braucht kein zusätzliches Gerät (PC, Tablet, Smartphone...) um benutzt zu werden. Die Erstinstallation läuft über das Smartphone oder Tablet, anschließend ist ein zusätzliches Gerät nicht mehr notwendig. Die Oculus Go funktioniert im Betrieb kabellos, der Akku hält ca. zwei Stunden durch und muss dann geladen werden.

Zusätzlich gibt es noch einen kabellosen, batteriebetriebenen Controller. Ihn braucht man zum Bedienen des Menüs und für einige Anwendungen.

Inhalte für die Oculus bekommt man im integrierten AppStore. Es gibt kostenlose und kostenpflichtige Inhalte. Für die Veranstaltungen in der Stadtteilbücherei in Coerde und den anderen Zweigstellen der Stadtbücherei Münster sind die kostenfreien Inhalte völlig ausreichend. Beispiele: Naturfilme von National Geographic, Achterbahnsimulationen, Urzeit-Welt-Simulation (Jurassic-World) und eine VR-App vom WDR (derzeitiger Inhalt: Kölner Dom: früher und heute, von innen, von oben usw.) Bei sehr guter Internetverbindung ist es auch möglich direkt VR-Inhalte auf YouTube zu streamen. Ein Browser ist auch vorhanden.

Die Oculus Go kann nicht an einen externen Bildschirm angeschlossen werden.

Der Hersteller „Oculus“ empfiehlt bei Nutzung ein Mindestalter von 12 Jahren.



Die **Switch** ist eine Spielkonsole des Herstellers **Nintendo**. Als Hybrid lässt sie sich sowohl als stationäre, mit einem externen Bildschirm verbundene Konsole nutzen, als auch für Handheld-Spiele. Die Controller (Joy Cons) sind abnehmbar.

Für die Switch wurde Nintendo Labo entwickelt. Nintendo Labo ist ein Bausatz, der aus Pappe-Formen besteht und sich mit den Sensoren und Ausgabemöglichkeiten der Nintendo Switch als ein interaktives Spielzeug verwenden lässt. Die fertigen Konstruktionen werden von Nintendo als Toy-Cons bezeichnet. Die Sets können komplett ohne Schere oder Kleber gebaut werden und deshalb einfach auseinander genommen und wieder neu zusammengesetzt werden. Über die im Lieferumfang befindliche Software können unterschiedliche Spiele mit den Toy-Cons gespielt werden.

Für die VR-Veranstaltung kommt das **Nintendo Labo VR Set** zum Einsatz, speziell die Bausätze „Unterwasserkamera“ und „Blaster“. Die Sets werden aufgebaut verwahrt, da ein neues Zusammenbauen einen erheblichen Zeitaufwand bedeuten würde. Zum VR-Set gehören Spezial-Linsen, die, zusammen mit der Switch-Konsole und ein Pappegestell, das VR-Headset ergeben

Im Vergleich zu anderen VR-Headsets ist die Auflösung der Switch deutlich geringer, deshalb empfiehlt der Hersteller hier nur ein Mindestalter von 7 Jahren.

Hauptteil

Beide Brillen können - jeweils nach kurzer Erklärung für den jeweiligen Anwender - zeitgleich eingesetzt werden. Das vermeidet Wartezeiten.
Hierbei ist die Altersangabe dringend zu beachten.

Oculus: Der Kunde setzt sich auf den Drehstuhl und erhält eine kurze Einführung.

1. Bei Übelkeit, Schwindel oder Angst sollte die Brille sofort abgesetzt werden.
2. Durch Drehen des Stuhls kann die komplette Umgebung erfasst werden. Aufstehen und Umhergehen ist nicht erforderlich.
3. Der Kunde darf sich aussuchen, was er gerne ausprobieren möchte. Die Fachkraft wählt die gewünschte Anwendung mit der Brille aus, so dass diese vom Nutzer nur noch aufgesetzt werden muss.
4. Der Nutzer bekommt eine Anleitung für die gewünschte Anwendung. In der Regel sind nur wenige Aktionen erforderlich.
5. Nach ca. 15 Minuten wird gewechselt.

Nintendo Labo VR für die Switch

Die Nintendo Labo VR richtet sich überwiegend an Kinder. Da in der Regel mehr Kinder (unter 12 Jahren) als Erwachsene die Veranstaltungen besuchen, bietet es sich an, die Nutzung der Switch ausschließlich für die kleineren Kunden vorzusehen.

Das Kind, welches an der Reihe ist, darf sich auf den Drehstuhl setzen.

1. Das Kind darf sich aussuchen, welches Toy Con es benutzen möchte („Unterwasserbrille“ oder „Blaster“).
2. Die Fachkraft verbindet Konsole mit dem Toy Con.
3. Das Kind erhält eine kurze „Trockeneinweisung“: Wie bediene ich das jeweilige Toy Con (s.u.). Ein Hinweis darauf, dass es sich beim Toy Con um Pappe handelt und daher pfleglich behandelt werden muss, ist wichtig. Gerade bei der Benutzung des Blasters wird das gerne vergessen (s.u.).
4. Ein kurze Hilfestellung ist zwischendurch nötig, da z.B. nach drei Fotos die Anwendung neu gestartet werden muss.
5. Nach ca. 10 – 15 Minuten wird gewechselt.



Unterwasserkamera: Der Anwender nimmt die Rolle eines Unterwasser-Fotografen ein. Durch Drehen des Stuhls und Heben und Senken des Kopfes können die Kinder sich in der Unterwasserwelt bewegen. Unterschiedliche Wasserlebewesen (z.B. Haie, Rochen und Lippfische) und Schätze können durch Auslösen der Kamera (Drücken des Controllerknopfes) fotografiert werden.

Blaster: Der Anwender befindet sich in einer von Aliens besetzten Stadt. Diese Aliens müssen beschossen werden. Die Wesen selber schießen nicht zurück und lösen sich, wenn sie getroffen werden auf. (Das klingt brutal, ist aber sehr kindlich umgesetzt). Mit dem Blaster wird auf die Aliens gezielt und durch Betätigung des Abzugs (Controllerknopf) der Schuss ausgelöst.

