

Modulbeschreibung VR- & Gaming-Workshop Stadtbüchereien Düsseldorf

Bibliothek	Stadtbüchereien Düsseldorf
Projekttitel	Erkundung von medialen Welten in den Düsseldorfer Stadtteilbüchereien für Kinder und Jugendliche
Modul (Angebot)	VR- & Gaming-Workshop
Kompetenzbereich(e) Medienkompetenzrahmen / Lernziele	Medienkompetenzrahmen: Medienausstattung bedienen und anwenden (1.1), Digitale Werkzeuge kennenlernen und nutzen (1.2), Medien und ihre Entwicklung und Bedeutung analysieren und reflektieren (5.1),
Zielgruppe / Alter	12-16 Jahre
Ort	
Anzahl der Teilnehmenden	8 Jugendliche
Dauer	90-120 Minuten
Technik / Material	4 VR-Brillen (auch weniger möglich, aber mit mehr Wartezeit) wenn vorhanden: Konsole / PC mit Controllern Laptop und großer Bildschirm

Kurze Verlaufsbeschreibung**Vorbereitung:**

z. B. Absprache mit Kooperationspartner, Bereitlegung von Materialien, Vorbereitung der Räumlichkeiten (z. B. Bestuhlung)

Die VR-Brillen müssen aufgeladen und eingerichtet werden. Je nach dem, welche Erfahrungen oder Spiele man mit der Brille ermöglichen möchte, müssen diese vorher erworben und installiert werden. Beispiele sind Tilt Brush, King Spray, Minigolf, Beat Saber etc. Es gibt auch einige kostenlose Filme, die einen sanften Einstieg in die virtuelle Realität bieten.

Die Veranstaltungsfläche sollte möglichst groß und möglichst frei sein, damit man sich mit den Brillen etwas bewegen kann.

Einführung:

z. B. Willkommen heißen der Gruppe in der Bibliothek, thematischer Einstieg

Die Teilnehmenden werden in der Bibliothek begrüßt. Es gibt einen Einstieg in das Thema Virtual Reality. Haben die Teilnehmenden selbst schon mal VR-Brillen benutzt und wo? Wo wird die Technik heute außerhalb der Freizeit eingesetzt? Was macht diese Technik aus und wo führt die Entwicklung hin?

Hauptteil:*Ablauf der Veranstaltung*

Es wird zunächst in die Nutzung der VR-Brille eingeführt. Das ist am einfachsten, wenn man von Anfang an Schritt für Schritt die Brille sowie die Controller erklärt und dabei das Bild auf der Brille für alle auf einen großen Bildschirm überträgt. Je nach dem wie viele Brillen vorhanden sind, werden den Jugendlichen die Brille aufgesetzt (am besten ein*e Betreuer*in pro benutzte VR-Brille, da gerade am Anfang viel Hilfe notwendig ist). Die Brille wird richtig eingestellt, es wird auf Unwohlsein oder Schwindel überprüft und hingewiesen, dass die Brille jederzeit abgenommen werden kann.

Als erstes ist es ratsam, ein Einführungsspiel in die VR-Brille zu durchlaufen, um die technischen Möglichkeiten der Brille und der Controller kennenzulernen. Bei der Oculus Quest war dies beispielsweise das Spiel „First Steps“. Anschließend kann je nach Ausrichtung der Veranstaltung (künstlerisch beispielsweise Malen im virtuellen Raum durch Tilt Brush oder virtuelles Graffiti durch King Spray, spielerisch kompetitiv beispielsweise durch einen Beat Saber-Wettkampf), durch die weitere Anwendung geführt werden.

Gemeinsam mit Expert*innen ist es auch möglich, einen sehr realistischen Graffiti-Workshop im virtuellen Raum durchzuführen. Da bei der Anwendung King Spray mehrere Leute in derselben Welt gleichzeitig gestalten können, können die Expert*innen hilfreiche Hinweise geben und für die in dem Zeitraum passiven Teilnehmenden die virtuelle Welt auf einen großen Bildschirm übertragen. So können alle teilhaben und sehen, wie die gemeinsame Welt entsteht.

Abschluss:

z. B. Gestaltung einer Feedbackrunde, Hinweise zur Nachbereitung, Verabschiedung

Zum Schluss werden nochmal die Ergebnisse gesichtet. Bei Beat Saber wird die höchste Punktzahl ausgezeichnet, bei King Spray werden die Graffiti an dem großen Bildschirm vorgestellt. In einer Feedbackrunde werden Rückmeldungen und gerade gemachte Erfahrungen abgefragt, ebenso wie Verbesserungsvorschläge oder Wünsche an zukünftige Veranstaltungen in diesem Bereich.

Hinweise / Tipps:

(optional)

Je nach dem, wie viele VR-Brillen vorhanden sind, ist es ratsam, noch ein Alternativ-Angebot für diejenigen zu haben, die gerade nicht die Brille nutzen können.

Besonders gut eignet sich dafür das Spiel „Ultimate Chicken Horse“, bei dem bis zu vier Leute gegen- und miteinander Spielfelder und Level durch Bausteine und Fallen so bauen müssen, dass sie weder zu leicht sind, sodass alle sie bestehen können, noch so schwer sind, dass keiner ans Ziel kommt.