

VR Tagesworkshop

VR macht Schule ist ein Programm, bei dem die Schüler sich mit dem neuen Medium der virtuellen Realität aktiv auseinandersetzen.

Der eintägige Workshop bietet in der ersten Hälfte eine Einführung in die virtuelle Realität an. In der zweiten Hälfte werden die Schüler selber einen Film in 360 Grad drehen.

1. Teil (morgen)

Wir schauen uns eine kurze Einführung über VR und AR an. Was ist der Unterschied zwischen VR (Virtueller Realität) und AR (Augmented Reality)? Anhand eines Filmausschnittes von „Ready player one“ besprechen wir die Nutzen und Gefahren der neuen Technologie.

Jeder Schüler erhält eine Karton VR Brille (Cardboard) zum Zusammenbasteln. Damit können sie später den fertig gestellten 360° Film anschauen.



Mit der Oculus Go erkunden die Schüler eigenständig die verschiedenen Möglichkeiten der virtuellen Realität. Auf der Brille ist eine grosse Auswahl an Applikationen vorinstalliert.



Der Fokus der dritten Lektion liegt auf dem eigenen kreativen Schaffen der Schüler. Die Schüler lernen, wie das eigene Smartphone für VR-Anwendungen funktioniert und wie sie damit VR betrachten können. Mit Google Streetview erstellen wir 360° Fotos.



2. Teil (Nachmittag)

Im 2. Teil des Workshops befassen wir uns mit der Herstellung eines kurzen VR Filmes. Wir schauen uns zusammen in der Oculus Go ein Filmbeispiel an.

Die Geschichte wird nicht, wie im klassischen Film über den Schnitt erzählt sondern innerhalb der gefilmten Szenen. Der Zuschauer hat in einem 360 Grad Video immer selbst die Kontrolle über den Bildausschnitt und entscheidet was er sehen will.

Neben den technischen Grundlagen besprechen wir die Besonderheiten des Storytelling. Wie baue ich eine Szene auf damit ich meine Geschichte möglichst effektiv erzählen kann? Wie kann ich bewusst das Aussergewöhnliche von 360 Grad nutzen?

Der fertige Film wird im Nachhinein auf Youtube im Privatmodus hochgeladen und kann dann mit dem entsprechenden Link angeschaut werden.

Das Programm tangiert die folgenden Lernziele des Lehrplans 21.

- Die Schüler können Vor- und Nachteile direktere Erfahrungen, durch Medien oder virtuell vermittelter Erfahrungen benennen und die persönliche Mediennutzung begründen.
- Die Schüler können benennen, welche unmittelbaren Emotionen die Mediennutzung auslösen kann.
- Die Schüler können die Grundfunktionen der Medien benennen.



Organisation: Christina Zulauf christina.zulauf@360vrmovie.ch