



# Recherche mit Virtual/Augmented Reality

Der Workshop »Recherche mit Virtual/Augmented Reality« stellt eine Verbindung von fachlicher Recherche und kreativer Ergebnisdarstellung her. Mithilfe des Programms CoSpaces kann spielerisch eine virtuelle 3D-Welt zu einem speziellen Thema programmiert und somit die Rechercheergebnisse spannend vorgestellt werden.

Thema/Literatur	Digital Literacy: Forschen und Lernen in kreativer Programmierumgebung
Altersgruppe	ab 10. Klasse (Sek II)
Dauer	2x 90 Min.
Art des Formats	mehrteiliger Workshop
Ziel/Hintergrund	<ul style="list-style-type: none"><li>&gt; Forschen, Lernen und Darstellen eines Themas</li><li>&gt; Nach der Recherche zum gewählten Thema ermöglicht das Programm CoSpaces den Schüler*innen 3-dimensionale Räume virtuell zu gestalten. Dadurch haben sie neue Möglichkeiten ihre Rechercheergebnisse darzustellen und sie erlebbar zu machen.</li></ul>
Digitale Werkzeuge	<ul style="list-style-type: none"><li>&gt; Laptop/Tablet</li><li>&gt; Internetverbindung</li><li>&gt; zur Recherche: Internetquellen</li><li>&gt; zur Programmierung: Zugang zum Tool CoSpaces</li><li>&gt; zur Visualisierung: VR-Brillen und Smartphones mit CoSpaces-App</li></ul>
Andere benötigte Werkzeuge: (zB Stifte, Scheren):	<ul style="list-style-type: none"><li>&gt; Zugang zu Literatur</li></ul>
Aufgabe	Die Schüler*innen recherchieren zu einer bestimmten Fragestellung. Ihre Ergebnisse visualisieren sie mit Hilfe des Programmes CoSpaces in einem dreidimensionalen, virtuellen Raum.
Weitere Anmerkungen:	Das Thema mit der konkreten Fragestellung sollte schon zum Workshop mitgebracht werden, damit zügig in die Recherche eingestiegen werden kann.

# Ablaufplan (Teil 1)

Zeit (min)	Phase/Inhalt	Kommentare
	Eröffnung und Einstieg ins Thema	Stelle dich selbst kurz vor und leite zum Thema über. Erkläre kurz, was ihr heute gemeinsam erreichen möchtet und wie du dir den Veranstaltungsablauf vorstellst. Evtl. kannst du dafür ein Einstiegsspiel nutzen.
15 Min.	Begrüßung, Vorstellung, Ziel des Workshops anhand eines Bsp. vorstellen, Tagesagenda WS-Teil I	im Plenum
15 Min.	<b>Kurzer Input in CoSpaces</b> Benutzeroberfläche und wichtigste Funktionen vorstellen  anschließend Aufteilung der Klasse in kleine Gruppen	im Plenum
	<b>Produktive Zeit /Aufgabe</b>	Die Teilnehmer*innen können sich jetzt am besten in Kleingruppen mit ihrer Kreativaufgabe beschäftigen. Denke daran regelmäßig Pausen zu bauen. Je nach Länge des Workshops plane Zwischenschritte ein.
45 Min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; kreatives Erforschen der VR-Umgebung CoSpaces und dessen Werkzeuge</li> <li>&gt; Recherche zu ihrer Fragestellung in Internetquellen, Datenbanken &amp; Literatur</li> <li>&gt; Script-Szenen-Erarbeitung für CoSpaces</li> </ul>	In Kleingruppen mit Lernkarten und Videotutorials  Anleitung: Brainstorming: <a href="https://docs.google.com/presentation/d/1PVAZoNFJ35MONIbmFMdGdHxygfIY7Co9srhQRhVQ70Y/edit#slide=id.p">https://docs.google.com/presentation/d/1PVAZoNFJ35MONIbmFMdGdHxygfIY7Co9srhQRhVQ70Y/edit#slide=id.p</a>
	Abschluss	Denk an einem schönen Abschluss: Die Teilnehmer*innen können sich gegenseitig die Ergebnisse vorstellen oder ihr könnt gemeinsam ein Spiel spielen.
15 Min.	Vorstellung und ggf. Erörterung der Szenen-Manuskripte	im Plenum
	<b>Feedback einholen</b> (optional)	Frage aktiv nach Verbesserungsvorschläge nach.

## Ablaufplan (Teil 2)

Zeit (min)	Phase/Inhalt	Kommentare
	Eröffnung und Einstieg ins Thema	Stelle dich selbst kurz vor und leite zum Thema über. Erkläre kurz, was ihr heute gemeinsam erreichen möchtet und wie du dir den Veranstaltungsablauf vorstellst. Evtl. kannst du dafür einen Einstiegsspiel nutzen.
15 Min.	Begrüßung, Rekapitulieren von WS-Teil I und offene Fragen & Tagesagenda WS-Teil II vorstellen	im Plenum
10 Min.	gemeinsam die Szenen-Manuskripte besprechen	im Plenum
	<b>Produktive Zeit /Aufgabe</b>	Die Teilnehmer*innen können sich jetzt in den Kleingruppen mit einer Kreativaufgabe beschäftigen. Denke daran regelmäßig Pausen zu bauen. Je nach länge des Workshops plane Zwischenschritte ein.
40 Min.	> Szene(n) anhand der Szenen-Manuskripte in CoSpaces programmieren	in Kleingruppen
	Abschluss	Denk an einem schönen Abschluss: Die Teilnehmer*innen können sich gegenseitig die Ergebnisse vorstellen oder ihr könnt gemeinsam einen Spiel spielen.
20 Min.	gegenseitige Ergebnisvorstellung der CoSpaces Welten mit VR-Brillen  im Anschluss Schüler*innen befragen zu den einzelnen Arbeitsschritten: Programmieren & über die visuelle Darstellung von fachlicher Recherche	was ist gut gelaufen, welche Herausforderungen gab es usw.
	<b>Feedback einholen</b> (optional)	Frage aktiv nach Verbesserungsvorschläge nach.
5 Min.		Fünf-Finger Methode oder Daumen hoch und runter