




# Scarabeus, Pyramiden und Gräber Mit Virtual Reality das antike Ägypten entdecken

Art: Ablauf

Die Idee ist, dass Jugendliche ab 13 Jahren bei diesem 2-tägigen Workshop einen Einblick in das virtuelle Ägypten erhalten. Mit Hilfe der VR Software Cospaces Edu wollen wir die Grundlagen der Programmierung aufzeigen und gleichzeitig die Zielgruppe dazu anregen, selbst kreativ zu werden. Am Ende können die Ergebnisse der Schülerinnen und Schüler schließlich durch VR-Brillen betrachtet werden.

Thema/Literatur	Antikes Ägypten & Pyramidenbau
Altersgruppe	Jugendliche (ab 13 Jahren)
Dauer	2-tägiger Workshop
Art des Formats	Gruppenangebot z.B. 2 Projektstage mit Schulen
Ziel/Hintergrund	<ul style="list-style-type: none"><li>&gt; Jugendliche durch Virtual Reality für das antike Ägypten, Gräber und Pyramiden begeistern</li><li>&gt; Inhaltliche Auseinandersetzung mit den Themen "Ägypten" und "Pyramidenbau"</li><li>&gt; mit Hilfe der VR-Programmierungsumgebung CoSpaces Edu Grundlagen der Programmierung aufzeigen</li></ul>
Digitale Werkzeuge	CoSpaces Edu als ProVersion Laptops oder Tablets Smartphones (mit App CoSpaces) stabile Internetverbindung Oculus go (mit App CoSpaces) oder Pappbrillen
Andere benötigte Werkzeuge: (z.B Stifte, Scheren):	<ul style="list-style-type: none"><li>&gt; Ideenskizze</li><li>&gt; Stifte</li><li>&gt; Post-Its</li></ul>
Aufgabe	Die Schüler*innen recherchieren zum antiken Ägypten und den Pyramiden und Ihre Ergebnisse visualisieren sie mit Hilfe des Programmes CoSpaces in einem dreidimensionalen, virtuellen Raum.
Anmerkungen	kein Vorwissen benötigt



# Ablaufplan

Zeit (min)	Phase/Inhalt	Kommentare
<b>Tag 1</b>		
	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.
20 Min.	Begrüßung, Vorstellung, Agenda & Regeln	
30 Min.	Inhaltliche Auseinandersetzung mit dem Thema: Recherche zum antiken Ägypten & Pyramidenbau	
	Produktive Zeit /Aufgabe	Die Teilnehmer*innen können sich jetzt z.B. in Kleingruppen mit einer Kreativaufgabe beschäftigen. Denke daran, regelmäßig Pausen einzubauen. Je nach Länge des Workshops, plane Zwischenschritte ein.
15 Min.	Warm-Up Analoges Programmieren	ganze Gruppe
30 Min.	CoSpaces vorstellen Prototyp zu Pyramiden zeigen	ganze Gruppe & in Zweier-Teams
	mit Lernkarten & Videotutorials Oberfläche selbst erkunden	
15 Min	Pause	
10 Min.	Ideenskizze ausfüllen: Wie soll die Welt aussehen, welche Informationen sollen vermittelt werden etc.	in Zweier-Teams
30 Min.	eigene Welten bauen mit Erstellung eigener Objekte	in Zweier-Teams
	Abschluss	Denk an einen schönen Abschluss: Die Teilnehmer*innen können sich gegenseitig die Ergebnisse vorstellen.

20 Min.	Zwischenpräsentation der Teams	Fragen: Wo gab es Probleme, was hat gut funktioniert?
	Feedback einholen (optional)	Frage aktiv nach Verbesserungsvorschlägen nach.
10 Min	Feedbackrunde	

## Tag 2

	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.
20 Min.	Begrüßung & offene Fragen	
	Produktive Zeit /Aufgabe	Die Teilnehmer*innen können sich jetzt z.B. in Kleingruppen mit einer Kreativaufgabe beschäftigen. Denke daran, regelmäßig Pausen einzubauen. Je nach Länge des Workshops, plane Zwischenschritte ein.
10 Min.	Einführung in CoBlockly	ganze Gruppe
100 Min.	Eigene Welt weiterbauen und programmieren	in Zweier-Teams inkl. Pause
	Abschluss	Denk an einen schönen Abschluss: Die Teilnehmer*innen können sich gegenseitig die Ergebnisse vorstellen oder ihr könnt gemeinsam ein Spiel spielen.
35 Min.	Präsentation der Teams und gegenseitiges Anschauen der Welt	Fragen: Wo gab es Probleme, was hat gut funktioniert?
	Feedback einholen (optional)	Frage aktiv nach Verbesserungsvorschlägen nach.
15 Min	Feedbackrunde	Lob & Wunsch Methode, Fünf-Finger-Feedback ...