

# VR macht Schule - 360° im neuen Blickwinkel

## Tagesworkshop 6 Lektionen

Erste Schritte mit VR

Grundlagen der 360°-Videoproduktion verstehen

Unterschied zwischen immersiver und geführter Perspektive kennenlernen

Reframing-Techniken praktisch anwenden

Eigene kurze Clips reframen und für Smartphone oder Tablet aufbereiten

### **1.Lektion**

Einführung: Was passiert in unserem Gehirn, wenn wir eine VR-Brille aufsetzen.



Handling VR Brillen: Jeder SuS erhält eine Meta Quest. Auf den Headsets sind eine grosse Anzahl altersgerechter Applikationen installiert und die SuS können die verschiedenen Anwendungen selbständig ausprobieren. Die SuS lernen, wie man mit der VR-Brille umgeht, navigiert und sich in virtuellen Welten bewegt.

### **2.Lektion**

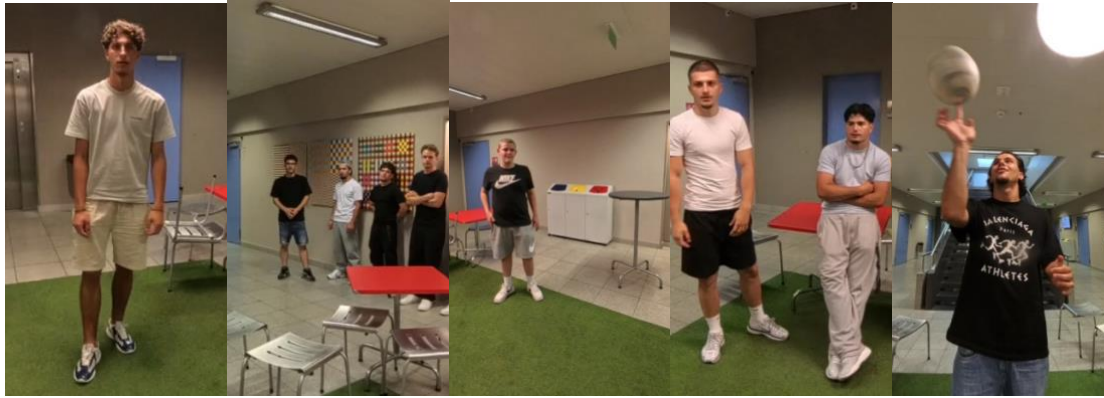
Was sind 360°-Videos?

Kurze Erklärung: Unterschied zwischen klassischem Video, 360°-Film und VR.

Beispiele zeigen (auf VR-Headset und Tablet) – einfaches 360°-Video und reframtes Video.



Diskussionsfrage: Wie verändert sich die Wahrnehmung, wenn man den Blick nicht frei wählen kann?



### 3. Lektion

Erarbeitung einer Drehskizze für einen 360°Film. (Ca. 6-10 Szenen) Anschliessend drehen wir den Film im Schulhaus.

### 4 -5 Lektion

Die SuS werden in Gruppen aufgeteilt.

Einführung in die Software Insta 360, mit denen die Schüler ihre 360°-Filme bearbeiten können. Reframing und zusätzliche Bearbeitung des Filmes, wie z.B. das Hinzufügen von Text, Musik oder verschiedenen Filtern.

### 6 Lektion

Schülerinnen und Schüler präsentieren ihre Version vor der Klasse. (Filmlänge pro Gruppe ca. 2 Minuten)

Diskussion über die verschiedenen Perspektiven und die unterschiedlichen Interpretationen der gleichen Szene.

Reflexion darüber, wie die Wahl der Perspektive die Wahrnehmung und das Verständnis der Geschichte beeinflusst.

Frei verfügbare Zeit für einen spielerischen Abschluss mit der Meta Quest.

**Medienkompetenz fördern:** Der Workshop hilft den SuS, ein kritisches und kreatives Verständnis von Medien zu entwickeln. Sie lernen, wie Medien manipulativ wirken können (durch Perspektivwahl) und wie sie selbst Medieninhalte gestalten können.

**Technische Fertigkeiten erweitern:** Der Workshop vermittelt den SuS den Umgang mit moderner 360°VR und -Kameratechnologie (Insta360 X4), Schnittsoftware und VR-Headsets (Meta Quest), was eine wichtige digitale Kompetenz ist.

**Kreativität und Teamarbeit stärken:** Die SuS arbeiten an einem gemeinsamen Projekt, entwickeln Ideen und setzen diese kreativ um. Sie lernen dabei nicht nur die Technik, sondern auch, wie wichtig Zusammenarbeit und die Kommunikation im kreativen Prozess sind.

**Reflexion und kritisches Denken:** Durch das Experimentieren mit unterschiedlichen Perspektiven im 360°-Film setzen sich die SuS kritisch mit der Wirkung von Medieninhalten auseinander. Sie reflektieren, wie die Wahl einer Perspektive die Wahrnehmung einer Geschichte verändert.