

Virtuelle Welten

Interaktive virtuelle Umgebungen mit jungen Geflüchteten entdecken



Unterwasserwelten erkunden, in großen Höhen über Planken balancieren und eigene virtuelle Welten erschaffen – dieses Projekt bietet viel Raum, um die eigene Persönlichkeit kreativ einzubringen, den Unterschied zwischen wahr und erfunden zu lernen und sich über Wünsche, Ideen und gemeinsame Interessen auszutauschen.

Ziele

- ➔ Förderung von Medienkompetenz
- ➔ Anregung zur Auseinandersetzung mit unserer digital geprägten Welt
- ➔ Konfrontation mit den Merkmalen von analoger und virtueller Welt: Unterscheidung von Wahrheit und Falschmeldung, u. a. zur Prävention von Radikalisierung durch das Internet
- ➔ Über eigene Vorstellungen und Wünsche ins Gespräch kommen sowie künstlerischen Ausdruck und Gestaltungskompetenz schulen
- ➔ Erfahrungen mit Angst und Selbstsicherheit machen

Teilnehmendenzahl

Maximal 12 Teilnehmende ab 12 Jahren.

Empfohlener Betreuungsschlüssel

Mindestens 2 Betreuende.

Zeitlicher Umfang

1–2 Tage für die Vorbereitung (je nach Vorkenntnissen), mehrere Tage für die Durchführung, z. B. innerhalb einer Projektwoche, 1 Tag für die Evaluation mit Jugendlichen und Fachkräften in der Nachbereitung.

Räumlichkeiten

Großer Raum mit gemütlichen Sitzgelegenheiten.

DAS BRAUCHT MAN

- ➔ VR-Ausstattung (Basisstationen, VR-Brille, Controller)
- ➔ VR-fähiger Computer mit freiem HDMI-Anschluss an der Grafikkarte sowie USB-Anschluss
- ➔ VR-Software, z. B. *theBlu*, *Tilt Brush*, *Richie's Plank Experience*, *Beat Saber*
- ➔ großer Monitor (oder Beamer), Tastatur und Maus
- ➔ Audioboxen
- ➔ Internetverbindung
- ➔ Bastelmaterialien zur plastischen Gestaltung
- ➔ Farben

Virtuelle Welten

Interaktive virtuelle Umgebungen mit jungen Geflüchteten entdecken

Einstieg

- Technik in einem großen Raum aufbauen.
- Möglichkeit zum Kennenlernen der Gruppe untereinander bieten.
- Die Inhalte und Abläufe des Projekts erklären, dabei unbedingt das Thema Motion Sickness ansprechen (s. Tipps).

TIPP

- Virtuelle Realitäten stellen eine körperliche Erfahrung dar. Nicht alle vertragen die virtuelle Welt, es können Schwindel und Gleichgewichtsprobleme auftreten. Passiert das, spricht man von der sogenannten *Motion Sickness*.
- Während des Projekts Prozesse innerhalb einer Gruppe gut beobachten und berücksichtigen. Vorgaben so offen wie möglich halten und die Ideen der Jugendlichen aufgreifen und miteinbeziehen.

Durchführung

Modul 1

- Zur Einführung in die VR bietet sich das Spiel *theBlu* an: Unterwasserwelt mit Walen, leuchtenden Quallen, Meeresschildkröten u. a.
- Die Teilnehmenden wechseln sich mit der VR-Technik ab, damit alle sich mit ihr vertraut machen können.
- Erste Ideen zu einer eigenen virtuellen Welt (z. B. einem Garten) können gesammelt werden.

Modul 2

- Einführung in *Tilt Brush* – ein 3D-Zeichenprogramm, welches 3D-Zeichnungen im virtuellen Raum ermöglicht.
- Den Teilnehmenden das Tool erklären, anschließend dürfen alle es ausprobieren und ihre ersten Ideen zeichnen.
- Abwechselnd an *Tilt Brush* arbeiten und entworfene Kreationen außerhalb der virtuellen Welt im Analogen nachbauen.



Modul 3

- Die Endergebnisse – die virtuellen Welten – fertigstellen und gemeinsam eine Abschlussveranstaltung organisieren. Überlegen, wo und wie die Exponate ausgestellt werden sollen und ob es eine geführte „Entdeckungsreise“ geben wird.

Virtuelle Welten

Interaktive virtuelle Umgebungen mit jungen Geflüchteten entdecken

INFO

- Gemeinsame Mittagspausen können den Gruppenzusammenhalt stärken.
- Durch weitere VR-Spiele und Bewegung können Abwechslung und Ausgleich in das Projekt eingebaut werden.

Empfohlene Spiele

Richie's Plank Experience: über eine Planke laufen, die in großer Höhe an einem Haus angebracht ist. Um den Effekt zu erhöhen, kann ein tatsächliches Brett oder ein Stepboard genutzt werden (trotz der wenigen Zentimeter Realhöhe, die Teilnehmenden beim Laufen sichern!).

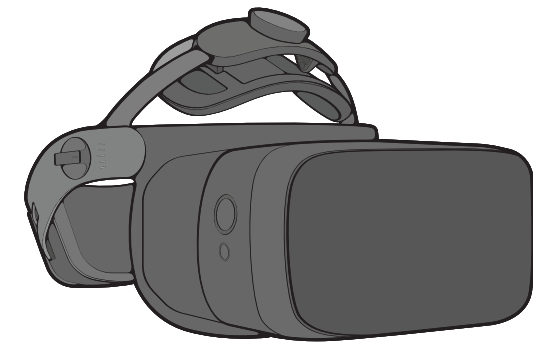
Beat Saber: mit Leuchtstäben im Takt der Musik Würfel in der korrekten Farbe zerteilen – eine Mischung aus Karaoke und Zumba. Abwechselnde und gleichzeitige Nutzung von linker und rechter Körperhälfte sowie präzise Auge-Hand-Koordination werden trainiert.

Abschluss

- Digitale und analoge Ergebnisse auf der Abschlussveranstaltung ausstellen und von Eltern, Verwandten und Freunden bestaunen lassen.
- Evtl. präsentieren die Teilnehmenden ihre Objekte, indem sie deren Entstehung, ihre virtuell gestalteten Welten und die faszinierenden Möglichkeiten der VR vorstellen. (Die Ergebnisse sind bei Tilt Brush virtuell begebar.)
- Austauschmöglichkeiten bieten, um das Gespräch zwischen unterschiedlichen Generationen anzuregen.

Inklusiv gedacht

- Es gibt grundsätzlich wenig sprachliche Barrieren, da die meisten VR-Titel durch ihre intuitive Bedienung kaum eine bis gar keine Übersetzung nötig haben. Am besten die Spiele selbst im Vorfeld spielen und herausfinden, was ggf. übersetzt und erklärt werden muss oder im Zweifelsfall nicht gespielt werden kann. Anwendungen bei Bedarf durch Bilder oder Piktogramme erläutern.



- Die Nutzung von VR und das analoge Basteln funktionieren gut ohne Sprache. So können sich auch Jugendliche ohne Deutschkenntnisse kreativ am Projekt beteiligen und ihre Gedanken und Gefühle zum Ausdruck bringen.
- Austauschmöglichkeiten bieten, um das Gespräch zwischen unterschiedlichen Generationen anzuregen.

BESONDERE HINWEISE

Arbeit mit Jugendlichen mit Fluchterfahrung

Vor dem Projekt unbedingt die VR-Spiele anspielen, um herauszufinden, welche möglichen Schrecksituationen oder Momente des Unwohlseins es geben könnte. Auch ihre Thematik gut bedenken: VR-Spiele vermeiden, die eventuelle Traumata hervorrufen können.



Ein Angebot von



Gefördert vom

Ministerium für Kinder, Jugend, Familie,
Gleichstellung, Flucht und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen

