



Entwicklung von VR-Anwendungen für kulturwissenschaftliche Schulfächer insbesondere den Religionsunterricht

Florian Nowotny, BA

Prof. Dr. Nathanael Riemer



1. Ausgangssituation

Focus Online, 22.6.2017

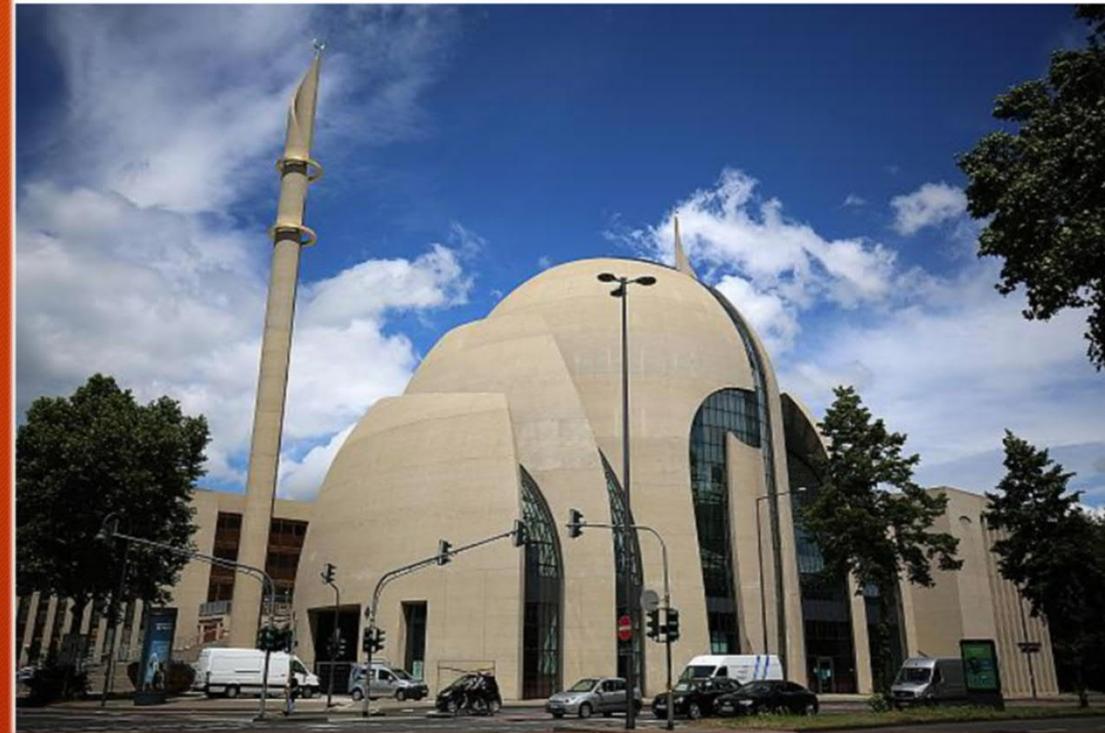
Politik Finanzen Regional Perspektiven Wissen Gesundheit Kultur Panorama Sport

Nachrichten > Politik > Deutschland > Eltern gegen Moscheebesuch: Als Vater möchte ich keinen Unterricht in Gotteshaus

Fall in Rendsburg

Ob Moschee oder Kirche: Als Vater lehne ich Unterricht für meine Kinder in Gotteshaus ab

Teilen Pocket



2. Risiken der VR-Technologien „Die Jagd einer ´neuen Sau` durch das digitale Dorf?“ oder tatsächlicher Mehrwert?

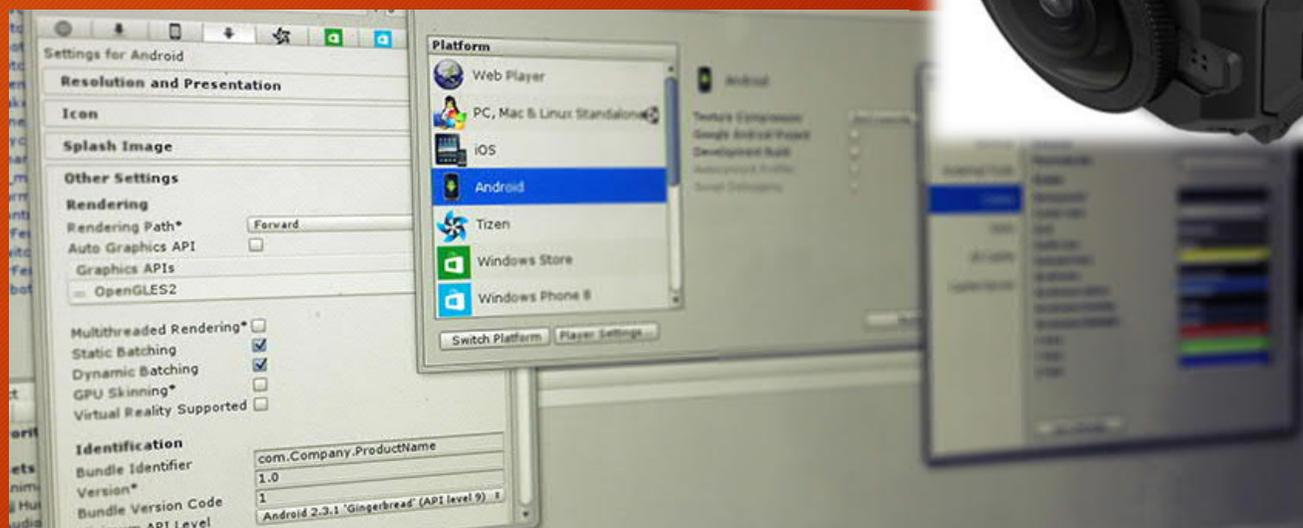
A.) Lassen sich 360-Grad/VR-Anwendungen mit relativ geringem technischem und zeitlichem Aufwand durch Lehrer für den schulischen Gebrauch herstellen?

B.) In welchen Kontexten und unter welchen Umständen könnten sich die Erstellung und der Einsatz von 360-Grad/VR-Anwendungen im Unterricht lohnen?

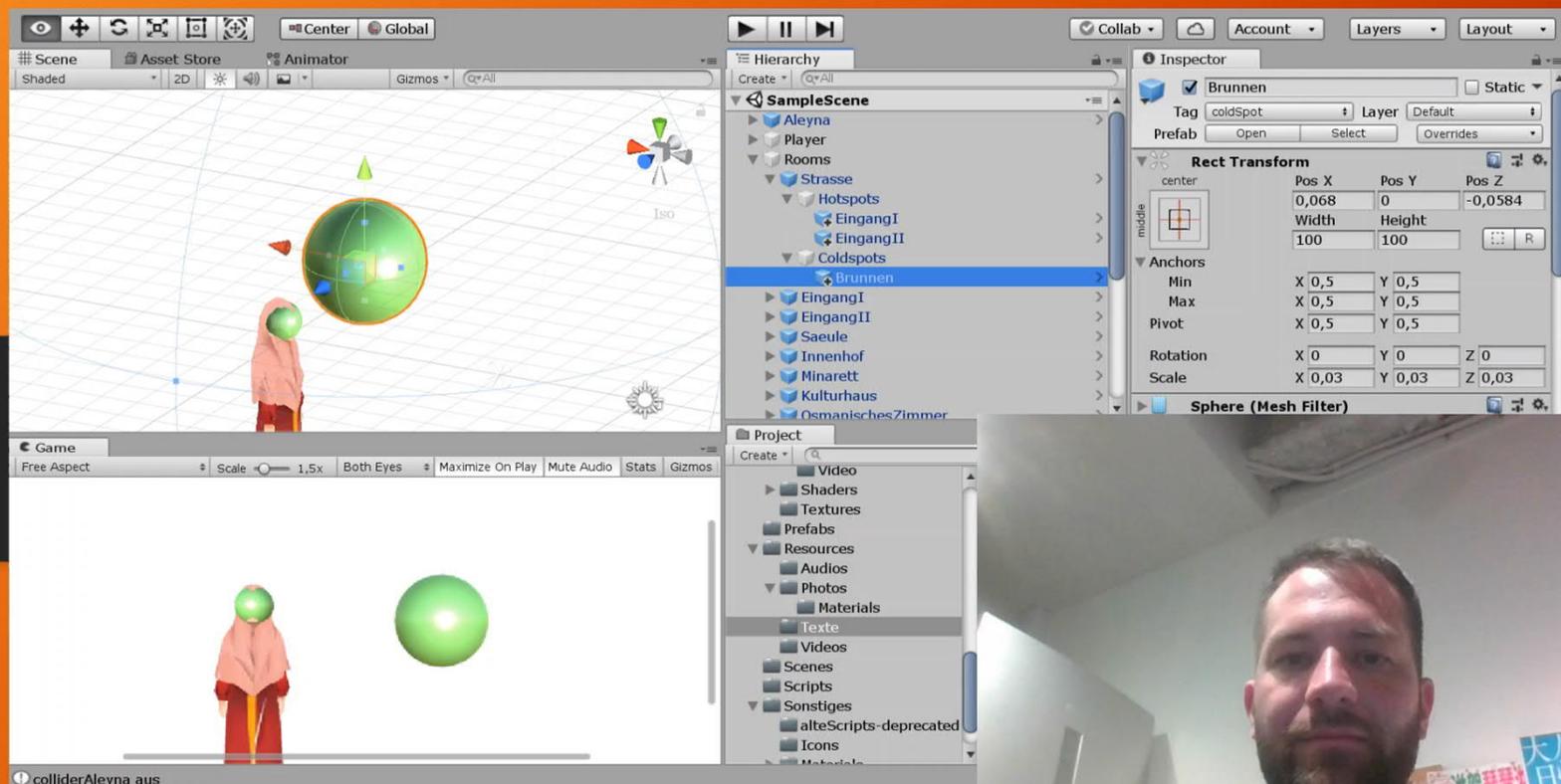


3. Aufwand und Umsetzung

- Finanzieller Aufwand (Garmin VIRB 360 Action-Kamera, Unity3D-Editor, Personalkosten?)
- Zeitlicher Aufwand (Abstimmung mit Hausherr/in, Nutzungsverträge, technische Umsetzung)



4. Technische Umsetzung der Moschee-App





5. Konzeption der Synagogen-App

„Rette den Schatz der Synagoge!“

- 1. Weg: „Weg des Wissenden“, interaktiver Pfad mit Lerneinheiten, in die traditionelle Texte eingeblendet und Iudisch bearbeitet werden können.
- 2. Weg: „Weg des unwissenden Besuchers“, passive, handlungsbegrenzter Pfad, der jedoch für das Beschreiten des ersten Weges qualifiziert.
- 3. Weg: „Weg des illegitimen Übeltäters“, teilweise interaktiver Pfad, der im Gefängnisturm endet.



6. Fazit

- Mehrwert ist dann gegeben, wenn
 - dreidimensionale Räume im Verhältnis zu anderen Objekten interpretiert und ihre Wirkweise verstanden werden müssen.
 - Räume für performative Akte (Akustik in Amphitheater) erläutert werden.
 - Räume, die aufgrund von Entfernungen, politischer Situationen und Zerstörungen nicht besucht werden können.
 - Räume aus Kostengründen nicht physisch-real besucht werden können. In diesem Fall müssen die Kosten für die VR-Anwendung deutlich niedriger als die Reisekosten ausfallen.