

Vorabinformationen:

Angaben zur Klassenstufe

VR sollte erst dann in den Unterricht eingebunden werden, wenn die Lernenden im Nachdenken über Räume und Medien (z.B. grundlegende allgemeine Medienkompetenzen, Reflexions- und Abstraktionsvermögen vorhanden) geübt sind.

Raumkonzepte

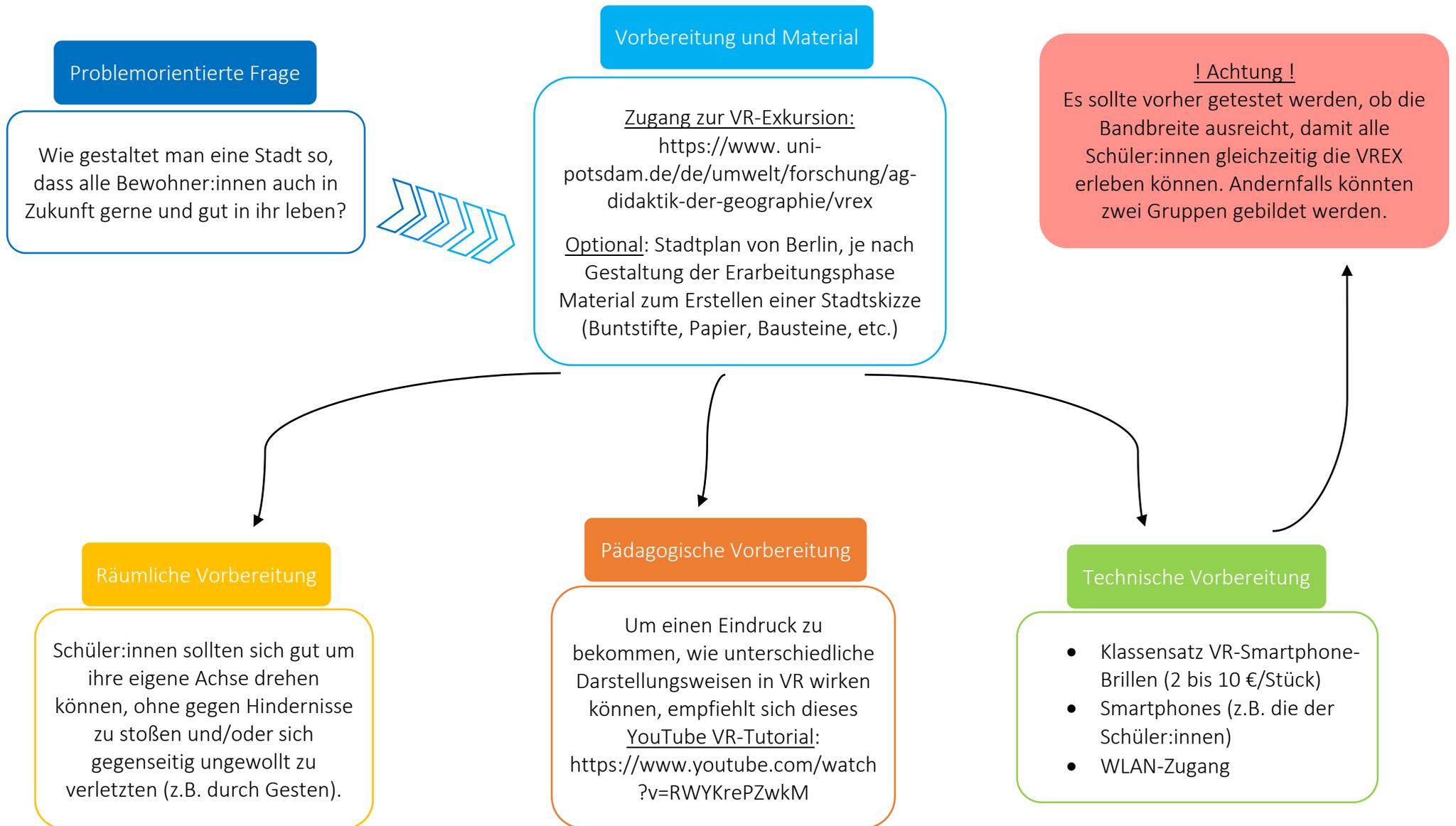
Wahrnehmungsraum: Raumerleben in VR ist individuell sehr unterschiedlich und ist eng an die persönliche Wahrnehmung, das Körpergefühl und individuelle Assoziationen geknüpft. Dies gilt es mit den Schüler:innen (wertneutral) zu reflektieren.

Raum als Konstrukt: Da VR sehr realitätsnah wirkt und auch Erwachsene Erleben in VR mit der Realität verwechseln, kann über dieses Medium eine Reflexion über räumliche Konstruktionsprozesse angestoßen werden.

Kompetenzorientierung

- DAH GEO 1: Räume und Lebenssituationen in Räumen wahrnehmen; Vorstellungen und Konzepte dazu bewusstmachen und reflektieren (GDSU 2013, 31)
 - DAH GEO 2: Räume erkunden, untersuchen und Ergebnisse dokumentieren (ebd.)
 - TB GEO 2: Menschen nutzen, gestalten, belasten, gefährden und schützen Räume (ebd.)
 - TB GEO 4: Entwicklungen und Veränderungen in Räumen (ebd.)
- 6.1 Medien analysieren und bewerten (KMK 2017, 18)
- Mit dem vorgestellten Unterrichtssetting soll ein Grundstein im Sinne der KMK-Kompetenz gelegt werden, um über das Erleben von Räumen in VR die Wirkweise der Gestaltung von VR-Räumen und das eigene Handeln in VR zu reflektieren.
- Weiterhin soll eine raumbezogene Handlungskompetenz aufgebaut werden, indem auf einer altersgerechten Stufe für Raumwahrnehmungs- und -konstruktionsprozesse sensibilisiert und eigene Urteilsbildung und Partizipationsmöglichkeiten in der Gestaltung von Räumen reflektiert werden.

Grundlegendes und Vorbereitung:



Ablauf:



Einführung der Schüler:innen in das Medium VR (s. Abb. 1 und 2), gemeinsames Starten der VREX auf den Smartphones (10 Min., inkl. ggf. technischer Hilfestellungen)



Erleben der VREX durch Schüler:innen (ca. 5 Min. lang, ggf. zwischendurch Brille absetzen lassen, um festzustellen, ob es allen Schüler:innen körperlich und emotional gut geht, manche entwickeln Schwindelgefühl oder Übelkeit)

1. Die Menschen in Berlin haben unterschiedliche Bedürfnisse an ihre Stadt, die häufig im Widerspruch zueinanderstehen. Notiere drei solcher Bedürfnisse und erörtere mit einer/einem Partner:in, wie diese Bedürfnisse miteinander vereint werden können.

3. Eine Stadt wird nicht nur von Stadtplaner:innen gestaltet. Alle Bürger:innen können mitgestalten, z.B. indem sie Baumbestecke bepflanzen und pflegen. Gibt es auch in deiner Stadt Initiativen, gemeinsam zu gärtnern oder kleine Flächen selbst zu bepflanzen? Sammle Beispiele oder überlege dir weitere Möglichkeiten, an der Gestaltung deiner Stadt mitzuwirken.

2. Es gibt verschiedene Meinungen, wie Städte in Zukunft geplant werden sollen: Eine Position besagt, Städte sollten sich möglichst dicht konzentrieren, um Platz möglichst gut zu nutzen (z.B. indem man in die Höhe baut). So müssen Menschen keine langen Wege zurücklegen. Andere vertreten die Position, Städte sollten sich ins Umland ausdehnen, damit in den Städten Flächen für Natur, Tiere und Erholung bleiben – aber auch, damit Bäume bei Hitze die Stadt abkühlen oder Regenwasser in der Erde versickern kann. Welche Position überzeugt dich mehr? Findest du weitere Argumente für die Positionen? Diskutiere mit einer/einem Partner:in und notiere eure Argumente.



Nachbereitung (15 Min.)

Wie diese Phase konkret gestaltet wird, sollte von der Lerngruppe abhängig gemacht werden. Dazu können die Impulse in Abbildung 2 genutzt werden.

Darüber hinaus können folgende Impulse die fachliche Aufarbeitung genau dieser VREX leiten...



Anwendungs- und Transferphase (15 bis 20 Min.)

→ Anwendung der gewonnenen Erkenntnisse auf zuvor kreierte Stadtvision

Partner- oder Gruppenarbeit: Welche Konflikte oder Kontroversen könnten bei ihrer Stadtplanung entstehen? Welche Kompromissmöglichkeiten gibt es? Welche Rolle spielen politische Entscheidungen (top-down) und Bürger*inneninitiativen (bottom-up) dabei?
→ Präsentation und Diskussion der Ergebnisse



Abschluss

→ Beantworten der Frage, wie eine Stadt gestaltet werden sollte, damit alle Bewohner:innen auch in Zukunft gerne und gut in ihr leben.
→ Fokus auf Zielkonflikten und kontroversen Perspektiven



Zeitlicher Puffer (5 bis 10 Min.)

Könnte bei technischen Schwierigkeiten hilfreich sein

Differenzierung im inklusiven Klassenraum

Auf Grundlage des individuellen Falls sollte reflektiert werden, ob und wie das Erleben in VR für jedes Kind gewinnbringend gelingen kann.



Eine mögliche Option

VREX gemeinsam mit der Lehrkraft über ein Tablet erleben
→ Kinder mit Förderbedarf können so individuell betreut werden – je nach ihren Bedürfnissen und Reaktionen

VREX für die Primarstufe: Handreichung zu einer VR-Exkursion zum Thema „Berlin – nachhaltige Stadtentwicklung in unserer Hauptstadt“

Abbildungen:

- Abbildung 1 gibt Hinweise zur Nachbereitung des Erlebens in VR
- Abbildung 2 bietet dazu mögliche konkretisierende Impulsfragen an, die themenneutral formuliert sind



Abb. 1: Kriterien für einen achtsamen Einsatz von VR-Technologie mit Kindern im Bildungskontext (Brendel & Mohring, im Druck)

VREX für die Primarstufe: Handreichung zu einer VR-Exkursion zum Thema „Berlin – nachhaltige Stadtentwicklung in unserer Hauptstadt“

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wie hast du dich im virtuellen Raum gefühlt? ▪ Was macht es mit dir im virtuellen Raum zu sein? ▪ Welche Gefühle hast du in VR gespürt? ▪ Was könnte diese Gefühle ausgelöst haben? ▪ Wie sicher hast du dich im virtuellen Raum gefühlt? ▪ In welcher Szene in VR hättest du dich gerne länger aufgehalten? Welche wolltest du schneller verlassen? Warum? 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hättest du dich gerne im virtuellen Raum bewegt? Falls ja, wie? ▪ Hast du gemerkt, dass deine Arme und Beine reagieren wollten? Hat sich deine Atmung verändert? ▪ Hättest du gerne deine Position verändert – zum Beispiel näher an etwas herantreten oder weggehen? ▪ Hast du dich dort anwesend gefühlt?
<p>Emotional</p>	<p>Körperlich</p>
<p>Fachlich</p>	<p>Sozial und medial</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wie passt das, was du in VR erlebt hast, mit dem Unterrichtsthema zusammen? ▪ War etwas überraschend oder anders als erwartet? ▪ Wie denkst du nach dem Erleben in VR über das Thema nach? ▪ Inwieweit denkst du, entspricht die Darstellung in VR der Realität? ▪ Was sollte in VR zu diesem Thema anders dargestellt werden und warum? ▪ Was würdest du gerne zu diesem Thema in VR noch erleben? 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Welche Erfahrung in VR möchtest du mit jemandem teilen, was möchtest du erzählen? ▪ Wie wirkte die VR-Umgebung auf dich und wie auf deine Mitschüler*innen? ▪ Was könnten Gründe dafür sein, dass Personen dieselbe VR-Umgebung so unterschiedlich erleben? ▪ Was unterscheidet ein Erleben in VR für dich von einem Film oder einer Exkursion dorthin? ▪ Diese VR-Umgebung wurde von jemandem erstellt, der bewusst Themen und Orte ausgewählt hat. Was wurde nicht gezeigt?

Abb. 2: Reflexionsimpulse zur Nachbereitung eines VR-Erlebens mit Kindern (Brendel & Mohring, im Druck)