



Büchereizentrale
Niedersachsen

TABLETKOFFER THEMA: AUGMENTED REALITY



Einführung

Augmented Reality (AR) als Teil der Tabletkoffer - Einführung

Unsere Tabletkoffer können seit 2019 entliehen werden. Bisher mit einem Grundbestand an Apps für kreative Arbeiten oder mit allen Apps für das Konzept „#iPäd – Medienbildung mit Tablet, App und Buch“ der Stadtbücherei Frankfurt am Main. Als erste thematische Erweiterung haben wir uns mit dem Thema Augmented Reality (AR) befasst. Wir haben Materialien und (zum Teil kostenpflichtige) Apps erworben, Handreichungen erstellt und bieten Ihnen diese Themen nun zusammen mit der Buchung eines Tabletkoffers an.

Was ist Augmented Reality eigentlich?

Der Begriff Augmented Reality kann als „Erweiterte Realität“ übersetzt werden. Häufig wird unter erweiterter Realität die visuelle Darstellung von Informationen verstanden, also die Ergänzung von Bildern oder Videos mit computergenerierten Zusatzinformationen oder virtuellen Objekten mittels Einblendung/Überlagerung. Bei Fußball-Übertragungen wird erweiterte Realität beispielsweise durch das Einblenden von Entfernungen bei Freistößen mithilfe eines Kreises oder einer Linie genutzt. Im Gegensatz zur virtuellen Realität steht bei der erweiterten Realität die Darstellung zusätzlicher Informationen und nicht das komplette Eintauchen in eine virtuelle Welt im Vordergrund (Quelle: Wikipedia, abgerufen am 06.05.2022 https://de.wikipedia.org/wiki/Erweiterte_Realit%C3%A4t). In der Wirtschaft wird Augmented Reality teilweise schon eingesetzt, um zum Beispiel Produktionsabläufe effizienter und kostengünstiger zu gestalten.

Wie unterstützt Sie diese thematische Erweiterung?

Mit den Ideen und Inhalten der Erweiterung kann das Thema Augmented Reality spielerisch erkundet werden. Die enthaltenen Konzepte und Materialien eignen sich für die Arbeit mit kleinen Kindern (Kindergarten, Grundschule) bis hin zu Jugendlichen und Erwachsenen. Sie können als kurze und ergänzende Angebote zu bewährten Veranstaltungsformaten, aber auch für umfangreichere Veranstaltungsangebote genutzt werden. Alle Apps sind auf den Tablets aus dem Koffer vorinstalliert. Sie benötigen keine eigenen Geräte und haben keine zusätzlichen Kosten. Noch besser: Sie können sofort loslegen.

Welche Materialien erhalten Sie zusammen mit dem Tabletkoffer?

Merge Cube

Der „Merge Cube“ (<https://mergeedu.com/cube>) ist ein ca. 5 x 5 cm großer Schaumstoffwürfel, der auf jeder Seite mit silbernen Symbolen bedruckt ist. Mit den entsprechenden Apps werden diese Symbole von der Smartphone- oder Tablet-Kamera erkannt. Richtet man das Tablet oder Smartphone auf den Würfel und startet eine kompatible App, wird der Merge Cube „verwandelt“. Somit kann man z. B. Planeten, Kunstobjekte oder Minispiele in den Händen halten. Die dargestellten Objekte haben ihre eigene Physik und können bewegt werden.



Merge Cubes aus Schaumstoff

Sie erhalten mit dem Tabeltkoffer 5 Merge Cubes aus Schaumstoff. Weitere Informationen, App-Vorschläge, Veranstaltungsideen und eine Bastelanleitung für einen eigenen Merge Cube aus Papier erhalten Sie in der Handreichung „Merge Cube“.

QuiverVision

Die Apps von QuiverVision (<https://quivervision.com/>) ermöglichen es, Augmented Reality in einer ganz einfachen und kreativen Form zu erleben. Es gibt zahlreiche Ausmalvorlagen, die mit der App Quiver zu interaktiven Kunstwerken werden. Sobald die App über eine Malvorlage gehalten wird, erweitert sich die Realität und die abgebildeten Figuren oder Tiere erwachen zum Leben.



Quiver Malvorlage



Quiver Ansicht in der App

Sie erhalten Kopiervorlagen für die kostenpflichtigen Malvorlagen (die Vorlagen aus dem „Subscriber-Only“ bzw. „Premium“ Angebot können nicht genutzt werden). Weitere Informationen, App-Vorschläge und Veranstaltungsideen erhalten Sie in der Handreichung „Quiver“.

Escape Fake

Die App Escape Fake (<https://escapefake.org/>) eignet sich sehr gut als Ergänzung für Fortbildungen zum Thema Falschmeldungen. In zwei digitalen Escape Rooms können die Spieler sich mit den Themen Fake News, Deep Fake und Phishing beschäftigen. Sie tauchen in eine spannende Geschichte ein und helfen dabei, Falschmeldungen und Manipulationen zu

verhindern. Untermuert mit Quizfragen werden die Inhalte im Spiel geprüft und gefestigt. Die Inhalte sind zwar für Jugendliche ab 14 Jahren konzipiert, dürften aber auch für viele Erwachsene erhellende Erkenntnisse liefern.

Zum Spielen werden lediglich die auf Papier ausgedruckten Marker und ein Tablet mit der kostenfreien App Escape Fake benötigt. Mit Hilfe der AR-Technologie erscheinen im Tablet Gegenstände, die untersucht und kombiniert werden können.

Sie erhalten Kopiervorlagen und farbig ausgedruckte laminierte Marker, die für das Spiel benötigt werden. Weitere Informationen und Veranstaltungsideen erhalten Sie in der Handreichung Escape Fake.



Ausgedruckte und laminierte Marker für Escape Fake.

Büchereizentrale Niedersachsen
Team Kreativwerkstatt
kreativwerkstatt@bz-niedersachsen.de

Stand: 06.05.2022