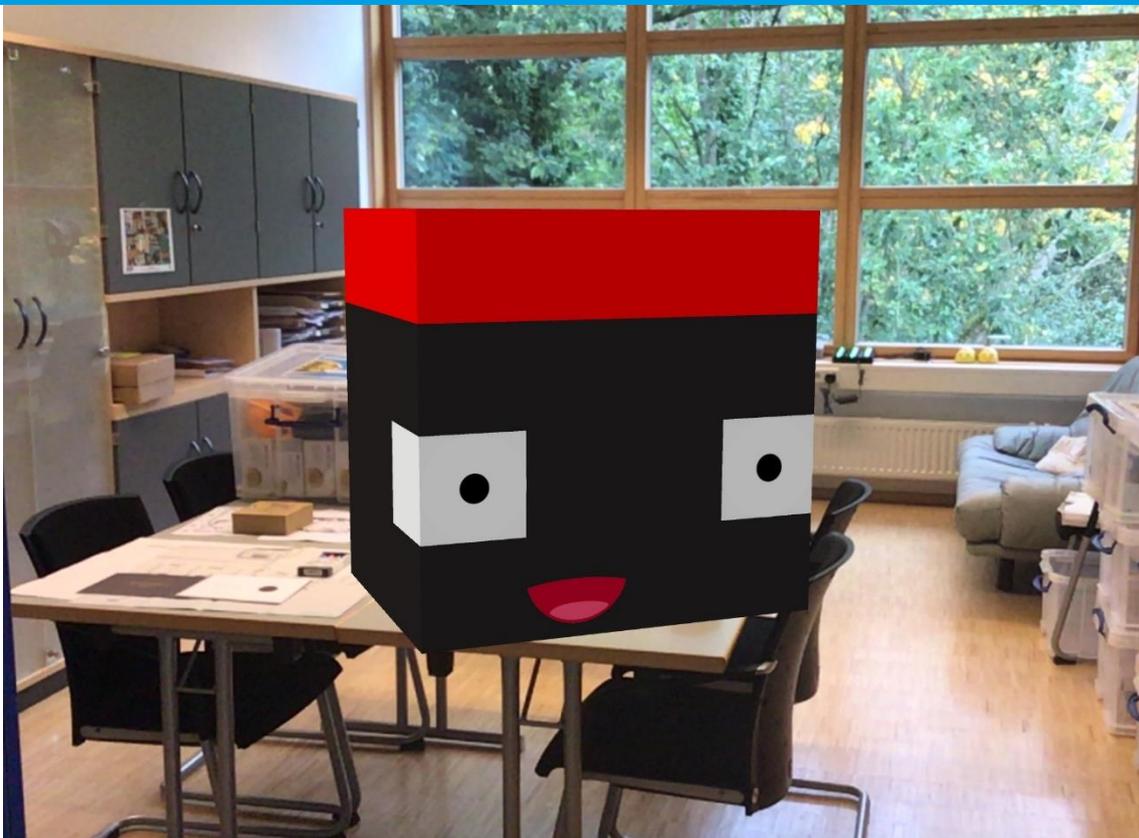




Büchereizentrale
Niedersachsen

HANDREICHUNG AUGMENTED REALITY



Kreative Apps

Mit Augmented Reality kreativ werden

Quiver

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



Foto Quiver Malvorlage



Screenshot App Quiver - Kuh

Einige Vorlagen dienen der reinen Unterhaltung, andere sollen auch Wissen vermitteln. Mit der Foto- und Videofunktion können auch schöne Schnappschüsse festgehalten werden.

Die QuiverVision Apps gibt es für iOS und Android.

Quiver - 3D Coloring App Über diese App können die kostenpflichtigen Malvorlagen als Einzelabonnement, Bildungsabonnement und Einzelkäufe erworben werden.

- iOS: <https://apps.apple.com/de/app/quiver-3d-coloring-app/id650645305>
- Android: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.puteko.colarmix&hl=de&gl=US>

Quiver Education ist eine kostenpflichtige App, mit der bestimmte Vorlagen aus dem Angebot genutzt werden können. Diese App wird mit dem Tabletkoffer zur Verfügung gestellt. Damit können auch die kostenpflichtigen Vorlagen aus diesem Bereich genutzt werden.

- iOS: <https://apps.apple.com/us/app/quiver-education-3d-coloring/id993479851>
- Android: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.quiver.education>

Eine Übersicht der Vorlagen und deren Nutzungsbedingungen können auf dieser Internetseite eingesehen werden: <https://quivervision.com/coloring-packs>

Wenn Sie das Thema Augmented Reality mit einem Tabletkoffer (<http://www.bz-niedersachsen.de/tabletkoffer.html>) buchen, dann haben Sie auch Zugriff auf die kostenpflichtige Education-Version und können die kostenpflichtigen Malvorlagen nutzen. Die entsprechenden Kopiervorlagen für die Malvorlagen liegen dem Koffer bei. Um die App nutzen zu können, müssen die Tablets mit einem WLAN verbunden sein. Das kann Ihr eigenes sein oder Sie nutzen dafür den im Koffer enthaltenen WLAN-Router (FritzBox).

Veranstaltungsideen

Die Malvorlagen können als kleine Auflockerung oder Erweiterung in bestehende Veranstaltungskonzepte eingebaut werden, z. B. nach einem Bilderbuchkino oder einer Vorlesestunde. Vielleicht finden Sie auch thematisch passende Vorlagen. So gibt es zum Beispiel auch saisonale Vorlagen (Halloween, Weihnachten).

Die Kinder können ihre Kunstwerke gemeinsam anschauen, vergleichen und beschreiben. Oder sich sogar eigene Geschichten ausdenken. Mit der integrierten Kamera, über die drei Punkte am rechten Bildschirmrand aufrufbar, können auch Fotos von den Objekten gemacht werden.

Auf der Seite <https://quivervision.com/education-portal/activity-plans> gibt es einige Beispiele, wie die Malvorlagen zu bestimmten Themen in den Unterricht eingebaut werden können.

AR Makr von Line Break, LLC

Die App AR Makr gibt es kostenfrei für iOS.

- iOS: <https://apps.apple.com/de/app/ar-makr/id1434081130>

Sie ist sehr gut geeignet, eigene Geschichten zu kreieren oder nachzuerzählen. Es können fertige Vorlagen (z. B. Märchenfiguren), eigene Fotos oder selbst gemalte Objekte genutzt werden. Diese in der App erstellten Motive können wiederum in der realen Welt platziert werden. Gleichfalls ist es möglich, mit der Kamera Fotos zu machen.



Figuren aus AR Makr

Dieses Video erklärt Ihnen, was die App kann und wie sie funktioniert:

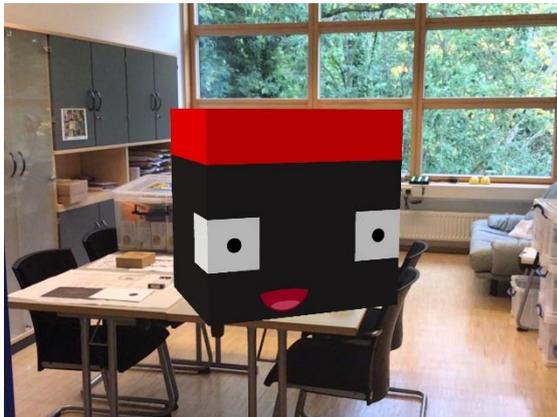
<https://www.youtube.com/watch?v=kanRUEPZTCo>

Tayasui Blocks

Die kostenpflichtige App Tayasui Blocks gibt es für iOS.

- iOS: <https://apps.apple.com/de/app/tayasui-blocks/id1057633985>

Das Prinzip dieser App erinnert ein wenig an das Spiel Minecraft. Mit genügend räumlicher Vorstellungskraft erstellen die Kinder aus einzelnen Blöcken eine eigene Umgebung, Figuren oder andere 3D-Modelle. Beliebt sind dabei z. B. Lieblingsfiguren oder Idole aus Geschichten oder dem jeweiligen Kontext der Kinder. Der Clou ist, dass die virtuellen Figuren in den realen Raum übertragen und als Foto gespeichert werden können. Die App eignet sich ebenfalls gut für eine Gemeinschaftsaufgabe/Gruppenarbeit: Jedes Kind der Gruppe darf die Szenerie, Kulisse, Personen mitgestalten. Daraus wird gemeinschaftlich eine Geschichte erfunden und den jeweils anderen Gruppen im Anschluss vorgetragen.



Figur aus der App Tayasui Blocks

Weitere Informationen zur App finden Sie in der Datenbank "Apps für Kinder": <https://www.dji.de/ueber-uns/projekte/projekte/apps-fuer-kinder-angebote-und-trendanalysen/datenbank-apps-fuer-kinder.html>

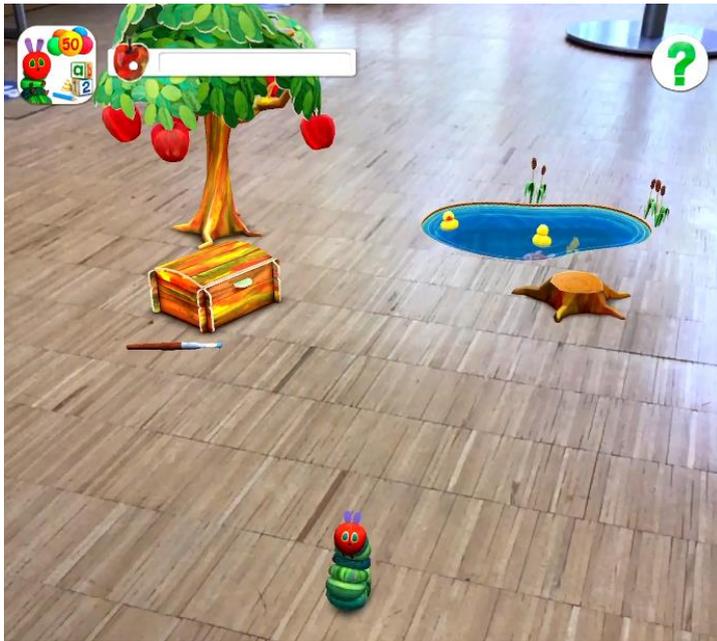
Wenn Sie das Thema Augmented Reality mit einem unserer Tabletkoffer (<http://www.bz-niedersachsen.de/tabletkoffer.html>) buchen, dann haben Sie Zugriff auf diese kostenpflichtige App.

Meine kleine Raupe Nimmersatt (My very hungry Caterpillar)

Die App gibt es kostenfrei (bietet auch In-App-Käufe) für iOS und Android.

- iOS: <https://apps.apple.com/de/app/ar-makr/id1434081130>
- Android: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.storytoys.myveryhungrycaterpillar.free.android.googleplay&hl=gs&gl=US>

Die App kann wunderbar nach einer Vorlesestunde bzw. Bilderbuchkino genutzt werden. Die Interaktionen in der App machen die Geschichte noch lebendiger.



Screenshot App My little Caterpillar (Meine kleine Raupe Nimmersatt)

Die kleine Raupe wird mit Obst gefüttert und verpuppt sich dann. Anschließend steigt sie als Schmetterling in den Himmel empor. In einer Kiste befinden sich Spielutensilien, die weitere lustige Interaktionen mit der Raupe ermöglichen. Mit dem Pinsel können kleine, einfache Bilder gemalt werden.

Google Arts & Culture

Die App ist kostenfrei für iOS und Android erhältlich, kann aber auch im Browser genutzt werden.

- iOS: <https://apps.apple.com/de/app/google-arts-culture/id1050970557>
- Android: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.cultural&hl=de&gl=US>

Diese App schafft kreative Möglichkeiten, sich mit Kunst, Kultur und Musik zu befassen. Neben virtuellen Rundgängen oder 360°-Videos durch Ausstellungen oder an bekannte Orte, bietet die App auch spielerische Zugänge (Puzzle, Malbücher, Kreuzworträtsel) und weitere experimentelle Ansätze.

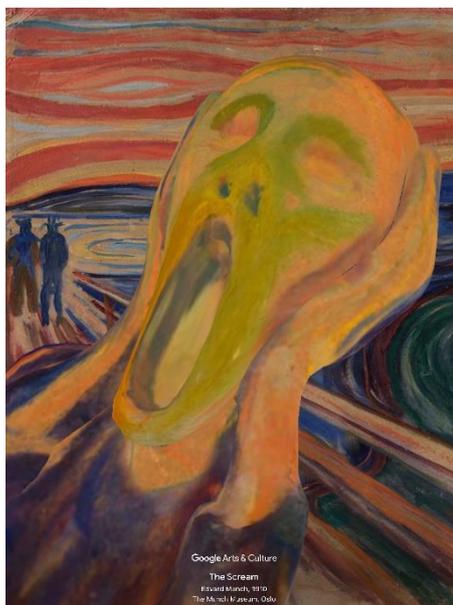
Folgende Elemente enthalten AR-Funktionen

Art Filter

Mit dem Art Filter können bekannte Kunstwerke oder Artefakte als Selfie-Filter über das eigene Gesicht gelegt werden. Einfache Animationen bieten einen spielerischen Einstieg in die Kunstwelt. Die Ergebnisse können gespeichert und geteilt werden. Diese Filter ermöglichen einen ganz anderen Einstieg in bekannte Kunstwerke oder Kunstepochen.



Screenshot App Google Arts & Culture - Art Filter - Mona Lisa



Screenshot App Google Arts & Culture - Art Filter – Der Schrei

Folgende Artefakte und Kunstwerke stehen zur Auswahl:

- Raumanzug von Neil Armstrong
- Anzug und Flugzeug von Amelia Earhart
- 170 Jahre alter Taucherhelm
- Bonnet - Kopfbedeckung von 1840
- Medusa-Skulptur
- Samurai-Helm
- Ägyptischer Fayence-Schmuck
- „Der Schrei“ von Edvard Munch
- Rudolph II. als Vertumnus, Porträt aus Gemüse von Giuseppe Arcimboldo
- „Mona Lisa“ von Leonardo da Vinci
- „Selbstportrait mit Affe“ von Frida Kahlo
- „Selbstportrait“ von Vincent van Gogh
- „Das Mädchen mit dem Perlenohrring“ von Johannes Vermeer

Zu allen Kunstwerken gibt es Hintergrundinformationen aus den Museen, in denen die Werke beheimatet sind.

Pocket Gallery

Dieses Angebot ist quasi eine Kunstgalerie für die Hosentasche. Via App kann eine Galerie heruntergeladen und mittels AR-Funktion im Raum platziert werden. Dadurch ist es möglich, die Galerie zu „betreten“ und virtuell zu erkunden.

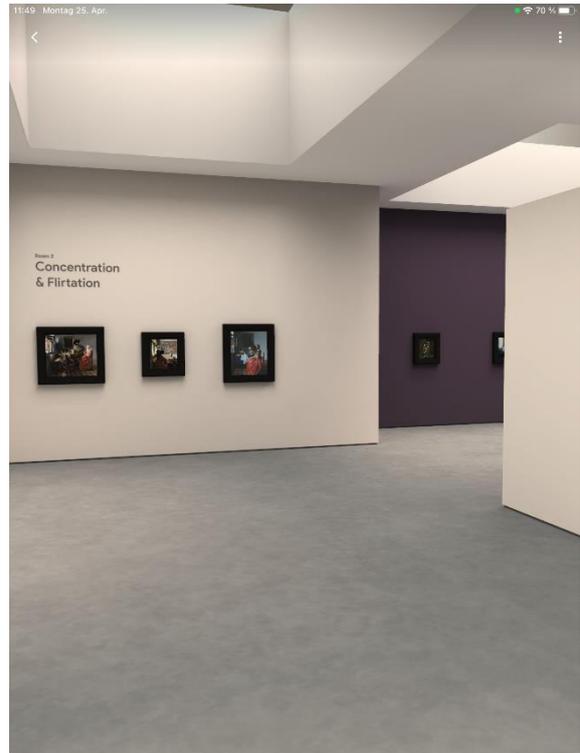


Meet Vermeer

Alle Gemälde des Künstlers, zum ersten Mal in der Geschichte, vereint

Einreten

Screenshot App Google Arts & Culture – Pocket Gallery - Vermeer



Screenshot App Google Arts & Culture – Pocket Gallery - Vermeer

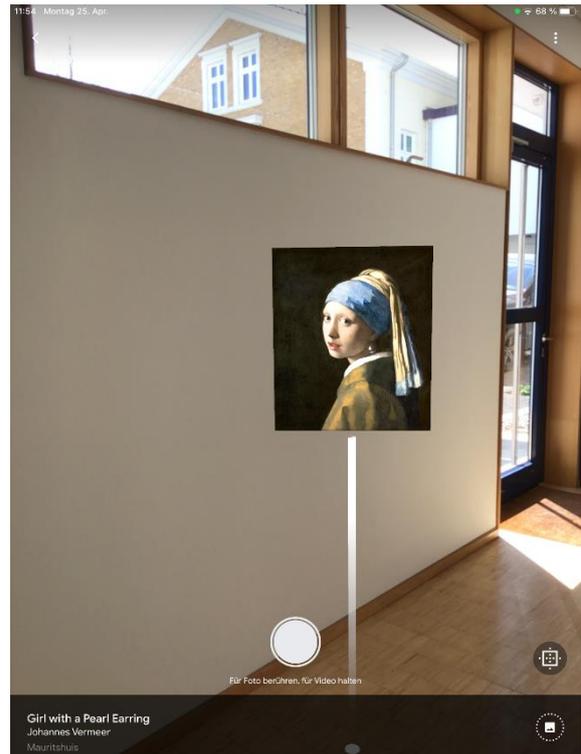
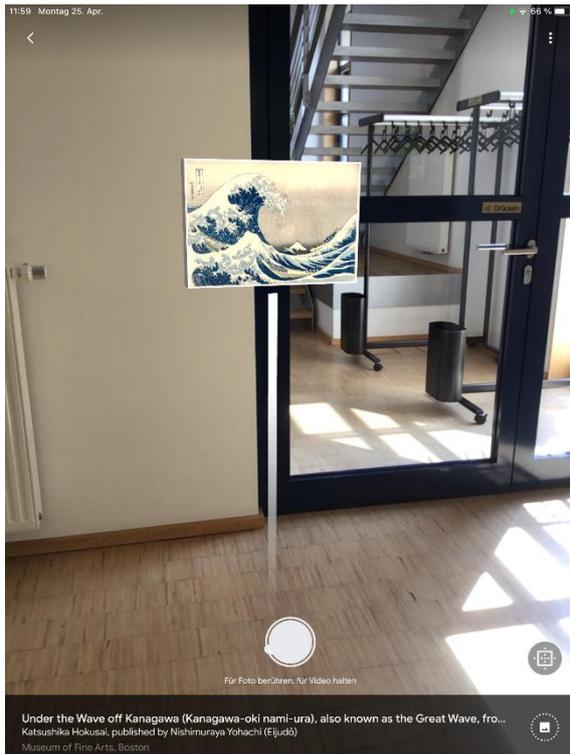
Je nach Thema sind Räume mit Kunstwerken oder kulturell wertvolle Orte begehbar. Dabei bewegt man sich ganz frei mit dem Tablet in der Hand durch die Räume.

Zur Auswahl stehen derzeit folgende Galerien:

- Gal Gadot's HeART Gallery
- Klimt vs. Klimt
- From Africa to Japan
- Brushes with the World
- J. Paul Getty Museum
- Kandinsky
- Life in Miniature
- Meet Vermeer
- The Art of Color
- Chauvet Cave
- Gereza Fort
- Nine Dome Mosque
- Rundhaus
- Courthouse
- Bambos
- Maritime Inspirations

Art Projektor

Eine weitere Möglichkeit, sich ungestört mit Kunstwerken zu befassen, ist der Art Projektor. Mit diesem Angebot werden einzelne Kunstwerke ganz einfach im Raum platziert und können so ungestört und ganz nah betrachtet werden.



Innerhalb des Angebotes können Fotos und Videos aufgezeichnet werden. Es wäre also möglich, vorab zu einem Kunstwerk zu recherchieren, wissenswerte Informationen zu notieren und anschließend neben dem Bild stehend die zuvor gesammelten Informationen zu vermitteln oder zu überprüfen.

Büchereizentrale Niedersachsen
 Team Kreativwerkstatt
kreativwerkstatt@bz-niedersachsen.de

Stand: 06.05.2022