


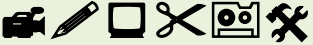




Titel: Guckkasten 360°

Kurzbeschreibung der Methode:	Bei dieser Methode wird ein Ort als 360° Rundumbild (Photosphäre) fotografiert und betrachtet.
Medienart	<input type="checkbox"/> Video <input type="checkbox"/> PC/Internet <input type="checkbox"/> Audio <input type="checkbox"/> Print <input type="checkbox"/> Radio <input checked="" type="checkbox"/> Handy <input checked="" type="checkbox"/> Foto <input type="checkbox"/> Crossmedia
Projektphase	<input checked="" type="checkbox"/> Einstieg <input type="checkbox"/> Gruppenaufteilung <input type="checkbox"/> Präsenz/Ausdruck <input checked="" type="checkbox"/> Medienmethode <input checked="" type="checkbox"/> Ideenfindung <input type="checkbox"/> Reflexion
Mediale Lernziele	Geförderte Aspekte von Medienkompetenz: <input checked="" type="checkbox"/> informieren/research./selekt. <input type="checkbox"/> Medienkunde <input checked="" type="checkbox"/> dokumentieren/strukturieren <input checked="" type="checkbox"/> Mediengestaltung <input checked="" type="checkbox"/> produzieren/publizieren <input type="checkbox"/> Mediennutzung <input type="checkbox"/> reflektieren/kommunizieren <input type="checkbox"/> Medienkritik <input checked="" type="checkbox"/> Hardware-Kenntnisse <input checked="" type="checkbox"/> Software-Kenntnisse
 TN-Zahl:	unbestimmt
Zielgruppe 	<input type="checkbox"/> Elementarbereich <input type="checkbox"/> Eltern <input type="checkbox"/> Primärbereich <input checked="" type="checkbox"/> Studierende <input checked="" type="checkbox"/> Sekundarbereich1 <input checked="" type="checkbox"/> Pädagogische Fachkräfte <input checked="" type="checkbox"/> Sekundarbereich2 <input checked="" type="checkbox"/> Lehrer/-innen <input checked="" type="checkbox"/> Oberstufe <input checked="" type="checkbox"/> Erzieher/-innen
 Zeitdauer:	unbestimmt
Material: 	<ul style="list-style-type: none"> - Guckkasten, optimal einer pro Teilnehmer - Smartphone, optimal eines pro Teilnehmer - Google-Kamera-App installiert  <ul style="list-style-type: none"> - Google-Cardboard-App installiert 
Beschreibung / Verlauf:	Vorbereitung und Durchführung: Viel Vorbereitung ist zur Durchführung dieser Methode nicht notwendig. Es sollte jedoch abgeklärt werden, dass wenn möglich keine Orte abfotografiert werden sollten an denen allzu viele Menschen sind, da diese nicht still stehen und bei Panoramafotografie zu unschönen Effekten führen können. Das Fotografieren an sich ist weniger kompliziert. Man benötigt weder ein Stativ noch etwaige Vorkenntnisse. Die genauere Bedienung der App wird

	<p>im Folgenden beschrieben.</p> <p>Bedienung der App: Startet man die <i>Google-Kamera</i>-App befindet man sich in einem ähnlichen Benutzerbildschirm wie bei der gewöhnlichen Handy-Kamera. Wischt man nun mit dem Finger von der linken Bildschirmseite zur Mitte hin öffnet sich ein Menü mit den Unterpunkten „Photo Sphere“, „Panorama“, „Fokuseffekt“, „Kamera“ und „Video“, die im Folgenden genauer beschrieben werden. Indem sie mit dem Finger vom rechten Bildschirmrand zur Mitte hin wischen öffnet sich die Galerie mit allen bisher erstellten Bildern.</p> <p>In der Art der Fotoaufnahmen sind alle Optionen gleich. Sie müssen die Kamera Schritt für Schritt über alle gezeigten weißen Punkte führen. Anschließend wird dann aus den gemachten Aufnahmen ein Gesamtbild erstellt. Die App zeigt ihnen auch an, sobald sie das Handy zu schnell bewegen oder die Ausrichtung des Smartphones nicht optimal ist.</p> <p>Photo Sphere Mit dieser Einstellung können sie eine digitale „Sphäre“ aus Fotos um ihren Standpunkt herum aufbauen. Diese zeigt dann ein 360° Panorama von ihrer Umgebung. Wenn sie Photo Sphere ausgewählt haben erscheint auf ihrem Handy-Bildschirm eine verkleinerte Kameraansicht mit einem Kreis in der Mitte. Ein kleiner Pfeil zeigt die Richtung an in die sie ihr Smartphone bewegen müssen, um das erste Foto zu machen. Haben sie die benötigte Stelle erreicht erscheint ein weißer Punkt. Bewegen sie das Handy nun so, dass dieser Punkt sich in den Kreis bewegt. Er wird blau sobald dies geschehen ist und die App macht das erste Foto. Wenn das Foto gemacht wurde erscheint es auf dem Bildschirm. Sie können ihr Smartphone nun nach links, rechts, oben oder unten bewegen, um weitere Fotos hinzuzufügen. So wird um sie herum eine „Sphäre“ aus Fotos aufgebaut, in welcher sie sich anschließend anschauen können.</p> <p>Um die entstandenen Panoramen nun mit dem Guckkasten betrachten zu können benötigt man die <i>Google Cardboard</i> App auf seinem Smartphone.</p> <p>Nach dem man die App gestartet hat, kommt ein kleiner Film, der den Aufbau der original Cardboard-Brille von Google zeigt. Durch Doppelklicken auf den Bildschirm lässt sich dieser stoppen. Nun erscheint ein Menü, durch das man gehen kann indem man das Handy bewegt. Mit erneutem Doppelklick auf die Option Photo Sphere öffnet man die Galerie. Nun kann man alle zuletzt erstellten Panoramen durch den Guckkasten betrachten.</p> <p>Reflexion/Auswertung: Die Teilnehmer tauschen die Geräte und betrachten die Photosphären der anderen. Wer möchte kann daraus auch ein Spiel gestalten, zum Beispiel in dem man erraten muss, wo die anderen das Bild gemacht haben.</p>
<p>Varianten:</p>	<p>Beispielthemen die man mit der <i>Google-Kamera</i> erarbeiten</p>

kann waren:

1. *Wo wohnst du?*

Jeder Teilnehmer zeigt der Gruppe sein Zuhause aus seiner Sicht im 360°-Format. (Eher zum Einstieg in das Thema VR geeignet)

2. 360° - Traumreise

Die TN erstellen eine Photosphere von einem Wald oder Park. Beim Betrachten des Ortes, wird ihnen eine kurze, beruhigende Geschichte vorgelesen und anschlieend ber die Wirkung des Erlebten gesprochen.

3. Bild-Tonschere

Die Teilnehmer betrachten Fotospheren auf einem Smartphone, zeitgleich wird Musik ber eine Stereoanlage abgespielt, oder eine Raum-Atmo, die nicht zu den Bildern passt. Sprechen Sie danach mit den Teilnehmern ber ihre Eindrcke.