

Anschauen und ausprobieren

Mediencouts der Realschule besuchen BayernLab

Moosburg. Einen 3D-Drucker in Aktion erleben, mit VR die Welt erkunden, sich mit Augmented Reality Landschaften erschaffen und über enorme Distanzen hinweg Konferenzen in Echtzeit abhalten. Das alles und noch viel mehr konnten die 21 Mediencouts der Realschule Moosburg mit ihrer Lehrerin und Medienpädagogin Tamara Fischer im BayernLab in Vilshofen an der Donau erleben.

Das Programm startete mit einer kurzen Einführung in das digitale Whiteboard. Mit wenigen Klicks wurde eine Videokonferenz mit dem BayernLab in Neumarkt in der Oberpfalz aufgebaut. Es ermöglichte sowohl Besprechungen Face-to-Face als auch das kollaborative Bearbeiten von Dateien. So konnten die Kinder bereits jetzt einen Einblick in die moderne Arbeitswelt erleben. Im Anschluss an die Konferenz konnten an Stationen Beispiele der Digitalisierung erprobt werden.

Besonderer Höhepunkt war der „Sandkasten“, der mittels modernster Kamera- und Sensortechnik erkannte, was die Jugendlichen erbaut hatten und die passenden Farben und Höhenlinien auf den Sand projizierte. So konnte zum

Beispiel ein Vulkanausbruch simuliert werden oder ein virtueller Regenschauer, dessen Wasser sich in Bächen sammelte und in den modellierten See mündete. An der Station zur virtuellen Realität konnte man in einer Achterbahn fahren, zu Hause nach dem Rechten sehen, bayrische Schlösser besichtigen oder einen Ausflug auf die Zugspitze machen. Selbstgezeichnete Figuren zum Leben erwecken und tanzen lassen, digitales Buchstabiertraining und das Scannen von virtuellen menschlichen Organen standen auch auf dem Programm.

Bei der Exkursion zum BayernLab wurde aber nicht nur das Augenmerk auf das Verwenden von vorgefertigter Technik, sondern auch auf die Befähigung der Jugendlichen zum Erschaffen eigener digitaler Anwendungen gelegt. Nach einer praktischen Einweisung durch das BayernLab-Team konnten die Mediencouts selbst kreativ sein und einfach losprogrammieren. Es entstanden dabei unter anderem ein elektronisches Schere-Stein-Papier-Spiel, eine Infotafel mit Laufschrift und ein Zufallsgenerator. „Es war genial!“, fassten die Mediencouts den Tag zusammen.



Höhepunkt war der „Sandkasten“, der mittels modernster Kamera- und Sensortechnik erkannte, was die Jugendlichen erbaut hatten und die passenden Farben und Höhenlinien auf den Sand projizierte.

Foto: Fischer