

VR-Brillen in der BGS-Bibliothek

Jugendliche nutzen die virtuellen Welten nicht nur als erweiterter Spiel- und Unterhaltungsraum. Viele schulrelevante Inhalte können ebenfalls in einer virtuellen Umgebung erlernt werden. So kann man z.B. einen virtuellen Rundgang durch den Körper machen und die einzelnen Organe und Organsysteme als 3D-Erlebnisse wahrnehmen.

Oder, man kann das Haus von Anne Frank virtuell besuchen, an ihrem Tisch sitzen, ihre Kleider anschauen oder die Treppe in ihrem Haus hinunter oder hinauf gehen. Das Erlebnis ist sehr eindrücklich und realitätsnah.

Mit den VR-Brillen, die ab sofort in der BGS-Bibliothek ausleibar sind, können unsere Nutzerinnen und Nutzer in die virtuellen Welten eintauchen.

Marija Baric, Leiterin Bibliothek, E-Learning und Wissensmanagement

