



Virtual Reality Anwendungen

Untertauchen im Hinterhaus in der Pinsengracht in 360 Grad

Anne-Frank-Haus

Anbieter Anne Frank Stichting
Kurzeschreibung (WAS wird WIE angeboten?) 360 Grad Erkundung des Verstecks der Familie Frank im „Hinterhaus“ in der Pinsengracht VR-App mit Interaktionsmöglichkeiten im Hinterhaus
Technische Mindestanforderungen Aktueller Browser Stabile Internetverbindung
Verwendbare Hardware Alle Endgeräte mit aktuellem Browser VR-Brillen VR-Brillen mit 6 Freiheitsgraden (z. B. PICO 4)
Links https://www.annefrank.org/de/anne-frank/das-hinterhaus/
Ausführliche Beschreibung Das Angebot erlaubt es den Lernenden die Räumlichkeiten des Hinterhauses, in welchem sich die Familien Frank und van Pels sowie der Zahnarzt Fritz Pfeffer versteckt hielten, in ihrem rekonstruierten Zustand zu erkunden. Zu sehen bekommen die Lernenden die Schlafzimmer der acht Bewohner, den Waschraum und den berühmten Bücherschrank, der den Eingang ins Versteck markiert. Unterstützend tragen Informationskästen und -videos zum Verständnis bei und beleuchten die Schwierigkeiten, die den Hinterhausbewohnern in ihrem alltäglichen Leben begegneten.
Mögliche Lehrplanbezüge NRW • Gymnasium 9: Inhaltsfeld 8: Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg • Gymnasium Ost: Inhaltsfeld 5: Die Zeit des Nationalsozialismus – Voraussetzungen, Herrschaftsstruktur, Nachwirkungen und Deutungen • Gesamtschule, Realschule: Inhaltsfeld 7: Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg Bayern • Gymnasium 9: G9 Lernbereich 2: Nationalsozialismus, Zweiter Weltkrieg und Holocaust • Gymnasium 8: G11.2, Demokratie und Diktatur – Probleme der deutschen Gesellschaft

Falls nicht anders bezeichnet, ist der Inhalt dieses Dokuments unter der folgenden Lizenz veröffentlicht: CC-BY-SA 4.0

schaft

- Realschule: Lernbereich 4: Nationalsozialismus – Ideologie und Politik
- Mittelschule: GPG8 Lernbereich 2: Zeit und Wandel

Didaktische Hinweise

Das VR Angebot nutzt einen personifizierenden Ansatz zur Auseinandersetzung mit dem Themenbereich der Judenverfolgung im Nationalsozialismus und bedient sich dazu mit Anne Frank einer auch außerunterrichtlich bzw. geschichtskulturell bekannten Person. Der Immersionseffekt ist dabei aufgrund der beschriebenen Ergänzungen durch Hotspots und dergleichen gering. Dadurch ähnelt der VR Rundgang einer Museumsführung mit Multi-mediaguide. Der soziobiografische Ansatz kann dazu beitragen, der schier unerfassbaren Menge an verfolgten und ermordeten Menschen ein Gesicht zu geben und am spezifischen Einzelschicksal zu konkretisieren. Dabei ist zu beachten, dass die Anwendung zwar kaum bis keinen spielerischen Charakter aufweist, jedoch durch das Setzen von Häkchen an betrachteten Elementen ein Belohnungssystem integriert hat. Es könnte ratsam sein, die Anwendung mit Lernenden gemeinsam auf einem Präsentationsmedium zu durchlaufen oder in Kleingruppen anhand von Arbeitsaufträgen erschließen zu lassen, um sicherzustellen, dass die Fülle an Informationen nicht nur konsumiert wird.

Kontakt zum Anbieter

services@annefrank.nl

Stand

24.10.24

Funktioniert ein Link nicht? Möchten Sie uns Ihre Erfahrungen mit den Anwendungen mitteilen? Kontaktieren Sie uns gerne (Mail: kristopher.muckel@uni-a.de/ Tel. 0241 80 26196)