



---

## ***Virtual Reality in Bibliotheken – „The Shape of Us“***

<b>Datum:</b>	24.01.2022	
<b>Dauer:</b>	10-12 Uhr	
<b>Ort:</b>	virtuell (Webex)	
<b>Referentin:</b>	Anna Mauersberger	
<b>Zielgruppe:</b>	Interessierte	
<b>Teilnehmer</b>	max. 50	
<b>Anmeldefrist:</b>	21.01.20222	<a href="#"><u>ANMELDUNG</u></a>

Virtual Reality (VR) eröffnet neue Wege des Lernens. Sie stellt unseren Körper ins Zentrum der Lernerfahrung, spricht unsere Sinne und Emotionen an, macht Informationen ästhetisch erlebbar, bündelt unsere gesamte Aufmerksamkeit. Das Potenzial für die Bildung scheint enorm – und die öffentliche Bibliothek gerät als potenzielle Anlauf- und Ausleih-Stelle für "immersive Technologien" plötzlich ins Zentrum der Aufmerksamkeit. Wir haben daher in Kooperation mit dem Labor für gesellschaftliche Herzensbildung [HeartWire](#) einen ersten Testlauf gewagt, haben 10 hessische Bibliotheken für die Dauer von 6 Wochen mit Hardware und der Software "[The Shape of Us](#)" ausgestattet, haben befragt und evaluiert. Spoiler Alert: Die Zeichen stehen auf grün! Weitere Details gibt's in dieser Session mit Anna Mauersberger!

Statt einer Vorstellung der Referentin ein Link zu einem Artikel in der Zeitschrift BuB aus 2017: <https://opus4.kobv.de/opus4-bib-info/frontdoor/index/index/docId/14076>