

Erobere Räume mit Open Brush

- 
- Alter: ab 10 Jahre
 - Anzahl: 6 bis 8 Personen
 - Dauer: 2 Stunden
 - Raum: drinnen
 - Zielgruppe des Konzepts:
Pädagog*innen,
Kulturarbeiter*innen,
Multiplikator*innen

Worum geht es?

In diesem Workshop tauchen die Teilnehmenden in die Welt der Virtual Reality ein, um ihren Alltag aus einer neuen Perspektive zu betrachten und kreative Visionen für zielgruppengerechte öffentliche Räume zu entwickeln. Mithilfe der kostenlosen App Open Brush gestalten sie ihre Vorstellungen von Orten, an denen sie sich willkommen, sicher und wohlfühlen als dreidimensionale Moodboards in VR.

Ausgangspunkt können Fragen sein wie:

- »Was lässt einen Ort für dich zu einem Wohlfühlort werden? Ist es die Atmosphäre, die Menschen, die dich umgeben, oder die Möglichkeit, dort du selbst zu sein?«
- »Wie würde ein Ort aussehen, an dem du dich entspannen, kreativ entfalten, lernen, bewegen oder einfach mit anderen zusammen sein kannst?«
- »Welche Elemente – Farben, Licht, Formen oder Details – tragen dazu bei, dass du dich dort sicher, inspiriert und willkommen fühlst?«

Die Teilnehmenden reflektieren zunächst ihre bisherigen Erfahrungen mit öffentlichen Räumen (bspw. dem Park oder Jugendclub in ihrem Kiez), identifizieren Leerstellen und Bedürfnisse und entwerfen dann utopische oder realistische Orte, die ihre Wünsche sichtbar machen. So entsteht nicht nur ein kreativer Zugang zum unmittelbaren Quartier oder zur Umgebung, sondern auch ein Raum für Empowerment: Die Teilnehmenden werden als Expert*innen ihrer Lebenswelt ernst genommen und können selbstbestimmt ihre Ideen artikulieren.

Das erwartet dich:

Mit der Virtual-Reality-App Open Brush tauchen die Teilnehmenden in eine immersive 3D-Welt ein, in der sie beeindruckende Szenarien erschaffen. Hier treffen Kreativität und Technologie aufeinander: Farben, Formen und Licht werden zu Werkzeugen, um Wohlfühlorte zu entwerfen, die ihre Lebenswelten widerspiegeln.

Der Workshop bietet ein interaktives Erlebnis, bei dem die Arbeit mit VR-Brillen neue Ausdrucksmöglichkeiten eröffnet. Im gemeinsamen Prozess entstehen Visionen, die so lebendig

und greifbar sind, dass sie als Impulse für echte Veränderungen dienen können – sei es in der Stadtplanung, im Jugendclub oder in geteilten Hinterhöfen. So werden Perspektiven junger Menschen sichtbar und können helfen, Räume zu schaffen, die ihren Bedürfnissen entsprechen.

*Open Brush ist eine kostenlose Virtual-Reality-Anwendung, mit der Nutzer*innen in einem dreidimensionalen Raum gestalten können. Die App ermöglicht es, mit VR-Controllern frei im Raum zu zeichnen, zu malen und zu experimentieren. Dabei stehen zahlreiche Pinselarten, Farben und Effekte zur Verfügung – von leuchtenden Lichtlinien bis hin zu glitzernden Partikeln.*

*Ursprünglich als »Tilt Brush« von Google entwickelt, wird Open Brush als Open-Source-Projekt weitergeführt und regelmäßig erweitert. Es eignet sich besonders für kreative Anwendungen wie das Entwerfen von Objekten, Szenen oder ganzen Landschaften in 3D. Die erstellten Werke können gespeichert, als Screenshots festgehalten oder sogar mit anderen geteilt werden. Durch die intuitive Bedienung ist Open Brush auch für Anfänger*innen leicht zugänglich und bietet einen niedrighschwelligsten Einstieg in die Arbeit mit Virtual Reality.*

Mögliche Ergebnisse

Der Workshop ermöglicht Kindern und Jugendlichen, sich als aktive Gestalter*innen ihrer Lebenswelt zu erfahren. Indem sie ihre Perspektiven einbringen und in der VR-Anwendung Open Brush sichtbar machen, entwickeln die Teilnehmenden ein Gefühl von Selbstwirksamkeit. Sie erleben sich als Expert*innen in eigener Sache und merken, dass ihre Ideen zählen.

Im kreativen Prozess setzen sich die Teilnehmenden intensiv mit Fragen wie »Was macht einen Ort für mich schön?« oder »Wo fühle ich mich willkommen und wohl?« auseinander. Diese Auseinandersetzung unterstützt sie dabei, ihre Interessen, Bedürfnisse und Visionen klar zu artikulieren und zu visualisieren. Dadurch werden Leerstellen in ihrer unmittelbaren Umgebung – sei es der Stadtteil, der Jugendclub oder die Schule – sichtbar und können als Ausgangspunkt für weiterführende Dialoge und Gestaltungsprozesse genutzt werden.

Die Methode fördert darüber hinaus das künstlerische und kreative Ausdrucksvermögen. Durch die Verbindung von analogen Phasen (Ideensammlung, Skizzen, Reflexion) und digitalen Anwendungen (Gestaltung in VR) wird ein abwechslungsreicher Zugang geschaffen, der unterschiedliche Lerntypen anspricht. Der Umgang mit VR-Technologien unterstützt zudem den Aufbau digitaler Kompetenzen: Die Teilnehmenden lernen, sich in virtuellen Räumen zu orientieren, digitale Werkzeuge gezielt einzusetzen und ihre Ergebnisse zu sichern und zu präsentieren. Zusätzlich werden soziale Kompetenzen gestärkt. Das Arbeiten in Gruppen erfordert Absprachen, gemeinsame Entscheidungen und ein aktives Einbringen der eigenen Stärken. So entwickeln die Teilnehmenden Teamfähigkeit, Problemlösungskompetenz und die Fähigkeit, Verantwortung innerhalb eines Projektes zu übernehmen.

Die im Workshop entstandenen Werke können als dreidimensionale Moodboards dokumentiert werden. Sie bieten eine visuelle Grundlage für den weiteren Austausch mit Fachkräften, Entscheidungsträger*innen oder anderen Jugendlichen und können in Ausstellungen, Präsentationen oder Beteiligungsformaten genutzt werden. Auf diese Weise trägt die Methode dazu bei, die Perspektiven junger Menschen in Gestaltungsprozesse einzubeziehen und ihre Bedürfnisse in der Planung von Räumen stärker zu berücksichtigen.

Inhalt

1. Benötigtes Material
2. Raumanforderungen
3. Vorbereitung
4. Ablauf
 - 4.1 Begrüßung und Kennenlernen
 - 4.2 Technischer Einstieg und Präsentation der Möglichkeiten in Open Brush
 - 4.3 Eintauchen in Open Brush
 - 4.4 Sammeln und Entwickeln von Ideen
 - 4.5 Umsetzung der Ideen in Open Brush
 - 4.6 Vorstellung und Reflexion der Ergebnisse
 - 4.7 Auswertung der Workshoperfahrung
 - 4.8 Verabschiedung und Ausblick

Über die Autor*innen

Die Methode wurde von Nadia Boltes und Katharina Remiorz von der »Servicestelle für digitale Kulturelle Bildung« der .lkj) – Landesvereinigung kulturelle Kinder- und Jugendbildung Sachsen-Anhalt e. V. entwickelt. Sie knüpft an die Methode »Virtual Reality: Kreativ mit Open Brush«, welche von William Schubert von dineXtion erarbeitet wurde, an.

Nadia Boltes arbeitet seit vielen Jahren angestellt und ehrenamtlich in Bildungs- und Kulturkontexten. Bereits während ihres Studiums »Kulturwissenschaften« in Magdeburg arbeitete sie im Bereich der Kulturellen Bildung. Bei der .lkj) – Landesvereinigung kulturelle Kinder- und Jugendbildung Sachsen-Anhalt e. V. hat sie viele Jahre Freiwilligendienste im In- und Ausland koordiniert und im Rahmen des Projekts »KIEZ 2.0 – Die Rebellion geht weiter« unterschiedliche Stadtteile mit kreativen, künstlerischen und unkonventionellen Ideen bespielt. Zur Zeit gestaltet und koordiniert Nadia als Projektleiterin die »Servicestelle für digitale Kulturelle Bildung« mit dem Ziel, die jugendgerechte Kulturelle Bildung zu stärken.

Katharina Remiorz ist seit mehr als zehn Jahren in der Kinder- und Jugendbildung aktiv. Neben diversen medien- und kulturpädagogischen Projekten wirkte sie an drei Kinder- und Jugendfilmfestivals in Sachsen-Anhalt und Wien mit. Seit 2012 engagiert sie sich zudem in der Magdeburger Kinderstadt, in der Kinder ihre eigene Stadt verwalten und gestalten können. Ihre Erfahrung und ihre Begeisterung für die kulturelle Kinder- und Jugendbildung bringt sie seit 2023 in der »Servicestelle für digitale Kulturelle Bildung« der .lkj) Sachsen-Anhalt ein. Parallel arbeitet sie derzeit an ihrer Masterthesis im Studiengang Kulturpädagogik und Kulturmanagement.

Die »Servicestelle für digitale Kulturelle Bildung« wird gefördert vom Land Sachsen-Anhalt.



#moderndenken

.kultur.frei.entfalten

1. Benötigtes Material

Hardware:

- VR-Brille und iPad ab 7. Generation (ideal ist jeweils ein Gerät pro Person, alternativ teilen sich zwei bis drei Personen eine VR-Brille und ein iPad)
- ggf. ein zusätzliches Ersatzgerät für den Fall, dass der Akku leer ist oder technische Probleme auftreten
- Beamer
- Präsentations-Laptop oder Tablet (Adapter nicht vergessen!)
- Ladekabel für technische Geräte

Software und Accounts:

- Apple Account für die iPads
- Meta Account (kann auf mehreren Headsets verwendet werden)
- [Meta Horizon App](#) auf den Tablets
- [Open Brush App](#) auf jeder VR-Brille

Sonstiges:

- Papier und Stifte für Konzeptentwicklungen
- ggf. Flipcharts o. Ä.
- optional: Masking Tape oder Kreppband
- stilles Wasser oder kalten Tee (gegen Motion Sickness)

Was es mit der Motion Sickness (dt.: „Bewegungs-krankheit“) auf sich hat, erfährst du auf Seite 11.

2. Raumanforderungen

- stabiles, leistungsfähiges WLAN, um z. B. Tracking-Fehler, Verbindungsabbrüche oder Softwareabstürze zu vermeiden (möglicherweise reichen öffentliche Hotspots bzw. Gastzugänge nicht aus)
- ausreichend Platz für VR-Erfahrung (Bereiche können optional z. B. mit Masking Tape oder Kreppband markiert werden)
- Möglichkeit, Raum abzudunkeln
- gute Belüftung (gegen Motion Sickness)
- Sitzecke für Erholungsphasen

3. Vorbereitung

Ein gutes technisches Verständnis der VR-Brille und der verwendeten Software ist essenziell. Du solltest häufige technische Probleme kennen und schnell beheben können. Auch das grundlegende Wissen über die Software-Funktionen ist wichtig, damit du bei Fragen zielgerichtet unterstützen kannst.

Um einen reibungslosen Start des Workshops zu gewährleisten, solltest du die Technik ca. 30 bis 40 Minuten vor Beginn noch einmal gründlich überprüfen. Die Checkliste ([Anhang 01](#)) hilft dir, alle wichtigen Punkte im Blick zu behalten.

Technische Geräte

- VR-Headsets und iPads: Funktionieren alle Geräte wie erwartet?
- Akkustand: Sind alle akkubetriebenen Geräte (VR-Headsets und iPads) ausreichend aufgeladen? Stelle sicher, dass Ladestationen und Steckdosen für das Nachladen verfügbar sind. Halte Ersatzgeräte bereit, falls es technische Probleme gibt.
- Softwaretest: Lässt sich Open Brush ohne Probleme starten und wie gewünscht nutzen?
- Bildübertragung: Funktioniert die Bildübertragung zwischen der Meta Horizon App und der Quest 3 einwandfrei bzw. Präsentationsgerät und Beamer?
- Ersatzequipment: Halte Ersatzgeräte bereit, falls es technische Ausfälle gibt.
- Netzwerk: Achte darauf, dass die WLAN-Verbindung stabil ist, insbesondere, wenn die Meta Horizon App für die Bildübertragung genutzt wird.

Für eine gute VR-Erfahrung benötigt ihr ausreichend Platz. Stelle sicher, dass keine Hindernisse im Weg stehen und alle Kabel sicher verlegt sind, um Stolperfallen zu vermeiden. Optional kannst du – je nach Personen- bzw. Gruppenanzahl – die einzelnen Spielbereiche mithilfe von Kreppband oder Masking Tape visualisieren und abgrenzen. Versuche zudem, eine entspannte Atmosphäre zu schaffen, in der ihr einander gut zuhören könnt. Der Raum sollte gut belüftet und nicht zu hell sein. Eine Sitzcke mit stillem Wasser oder kaltem Tee kann als Erholungs- und Pausenort bei Motion Sickness dienen. Zu Beginn kannst du gern auch etwas ruhige Musik zum Ankommen abspielen. Damit Daten nicht verloren gehen, empfehlen wir zudem, bereits auf allen Headsets eine neue Skizze in Open Brush anzulegen und zu speichern.

4. Ablauf

Zeit	Inhalt	Material
10 Minuten	Begrüßung und Kennenlernen	–
10 Minuten	Technischer Einstieg und Präsentation der Möglichkeiten von Open Brush	Präsentationsgerät (Laptop, Tablet) und Beamer
15 Minuten	Eintauchen in Open Brush	VR-Brillen und iPads
15 Minuten	Sammeln und Entwickeln von Ideen	Papier, Stifte
40 Minuten	Umsetzung der Ideen in Open Brush	VR-Brillen und iPads
20 Minuten	Vorstellung und Reflexion der Ergebnisse	Präsentationsgerät (Laptop, Tablet) und Beamer
5 Minuten	Auswertung der Workshoperfahrung	–
5 Minuten	Verabschiedung und Ausblick	–

4.1 Begrüßung und Kennenlernen (10 Minuten)

Begrüße die Teilnehmenden und erzähle, was ihr heute vorhabt. Falls ihr euch noch nicht kennt, könnt ihr gern mit einer Kennenlernrunde oder einem Spiel zum Warmwerden beginnen. Zum Einstieg könntest du beispielsweise fragen, ob und welche Erfahrungen die Teilnehmenden bereits mit Virtual-Reality-Anwendungen gesammelt haben. Dies bietet dir einen ersten Überblick darüber, wie vertraut die Teilnehmenden mit der Technologie sind.

Moderationstipp:

- Bitte die Teilnehmenden, sich vorzustellen und kurz etwas über ihren Lieblingssort in ihrem Stadtteil zu erzählen:
»Stellt euch vor, ihr könntet einen Ort erfinden, der nur für euch gemacht ist: Was würde es dort geben? Wie würde er aussehen?«
»Nenne einen Ort, an dem du dich richtig wohlfühlst. Erzähle warum.«
- Frage sie nach ihren Erfahrungen mit VR und Tools wie Open Brush: »Wer hat schon einmal eine VR-Brille verwendet?« oder »Wer hatte schon Berührungspunkte mit digitalen Kreativtools?«
- Schaffe eine entspannte Atmosphäre, indem du die Teilnehmenden ermutigst, offen über ihre Vorkenntnisse oder Bedenken zu sprechen.



Anschließend erklärst du das Ziel des Workshops: Ideen für Orte zu gestalten, an denen die Teilnehmenden sich gern aufhalten – kreativ, in 3D, mit VR. Gib dabei einen kurzen Überblick über den Ablauf des Workshops und was die Teilnehmenden erwartet.

4.2 Technischer Einstieg und Präsentation der Möglichkeiten von Open Brush (10 Minuten)

In dieser Phase liegt der Fokus darauf, die Teilnehmenden mit der Technik vertraut zu machen und ihnen die kreativen Möglichkeiten von Open Brush anschaulich zu präsentieren. Fachkräfte sollten darauf vorbereitet sein, grundlegendes technisches Wissen vermitteln und eventuelle Hemmschwellen abbauen zu können.

Stelle in einer kurzen Präsentation die technischen Möglichkeiten und die kreative Freiheit, die Open Brush bietet, vor. Stelle sicher, dass die Präsentationsinhalte gut strukturiert sind und in kurzer Zeit die wichtigsten Informationen vermitteln.

Achte darauf, die Inhalte für Anfänger*innen verständlich zu erklären, ohne zu viel technische Fachsprache zu verwenden. Gib den Teilnehmenden Raum, Fragen zur Technik oder kreativen Möglichkeiten zu stellen.

Um die Neugier und das Interesse zu wecken, kannst du den Teilnehmenden erfolgreiche VR-Projekte oder visuelle Beispiele (z. B. unter vorgestellte Skizzen im Skizzenbuch) zeigen. Dies gibt den Teilnehmenden eine Vorstellung von den Möglichkeiten, die VR bietet, und regt die Kreativität an. Auch eine Live-Demonstration der Funktionen könnte Teil deiner Präsentation sein.

Im Folgenden stellen wir dir einige Basics vor. Falls du dein Wissen über Open Brush gern vertiefen möchtest, findest du [hier ausführliche Informationen über die Steuerung und Möglichkeiten von Open Brush](#).



Aufbau des Headsets und der Controller

Sollten die Teilnehmenden noch nicht so viel Erfahrung haben, erläutere ihnen zunächst den Aufbau des Headsets und der Controller. Dies erleichtert die Verständigung und das gemeinsame Arbeiten. Wir empfehlen, dass die Teilnehmenden die Funktionen gleich selbst ausprobieren.

Headset-Tasten und -Funktionen:

- Ein-/Aus-Taste: Diese befindet sich an der linken Seite des Headsets und wird zum Ein- und Ausschalten des Geräts verwendet.
- Lautstärketasten: Diese Tasten befinden sich rechts an der Unterseite und regeln die Lautstärke der integrierten Lautsprecher.
- Einstellung des Objektivabstands: Den Abstand des Objektivs zum Auge kannst du mithilfe des Rädchens an der Unterseite anpassen.
- USB-C-Anschluss: Dient zum Aufladen des Headsets oder zum Anschließen an einen PC oder Zubehör.
- Anpassen des Kopfbands: Zum sicheren und bequemen Sitz festziehen oder lockern.

Am Controller gibt es folgende Tasten:

- Daumenstick: Mit dem Daumenstick kannst du dich durch das VR-Menü (linker Controller) navigieren bzw. zum Vergrößern oder Verkleinern des Pinsels (rechter Controller)
- Trigger: An der Vorderseite des Controllers (Steuerung durch Zeigefinger), wird zum Auswählen und Malen in Open Brush verwendet.
- Greiftaste: An der Seite des Controllers (Steuerung durch Mittelfinger), wird zum Greifen von Objekten verwendet
- X-Taste: auf dem linken Controller, hiermit kannst du deine letzte Aktion rückgängig machen
- Y-Taste: auf dem linken Controller, hiermit kannst du deine letzte Aktion wiederherstellen
- Meta-Taste (rechter Controller): Öffnet das Hauptmenü oder ermöglicht das Zurücksetzen der Controller-Ausrichtung.
- Menü-Taste: Öffnet das System- oder Spielmenü
- Die A- und B-Tasten des rechten Controllers sind in Open Brush nicht belegt

Tipp: Linkshänder können den linken und rechten Controller durch leichtes Antippen der beiden Controller vertauschen.

Grundlagen der VR-Steuerung

Zeige den Teilnehmenden als nächstes, wie die Controller der VR-Brille in Open Brush funktionieren. Die verschiedenen Bedienfelder und Einstellungen befinden sich auf dem linken Controller. Hier findest du u. a. Pinsel, Farben und weitere Funktionen, mit denen du teleportieren, Screenshots aufnehmen, deine Skizze speichern oder das Skizzenbuch öffnen kannst. Mit dem rechten Trigger kannst du malen und den dreidimensionalen Raum gestalten.

Bewegen im Raum:

Grundsätzlich kannst du dich im Raum frei bewegen. Damit es dabei nicht zu Unfällen kommt, ist es wichtig, dass sich die jeweiligen Bereiche nicht überschneiden. Die Begrenzungen kannst du sowohl in der App einstellen als auch im realen Raum z. B. mit Masking Tape oder Kreppband

markieren. Mithilfe der »Teleport«-Funktion kannst du zudem virtuell zu einem anderen Ort in deiner Umgebung springen. Der Vorteil hierbei ist, dass du so schnelle Bewegungen vermeidest, die zu Motion Sickness führen könnten. Die »Teleport«-Funktion findest du im Bedienfeld auf deinem linken Controller. Nachdem du die Funktion ausgewählt hast, drücke an deiner Malhand das Daumenpad oder den Trigger, um dich zu bewegen. Du siehst Fußabdrücke auf dem Boden, die deinen Landepunkt darstellen. Um Teleport zu deaktivieren, wähle das Symbol erneut aus. Hinweis: Die Distanz, über die du teleportieren kannst, variiert je nach Umgebung.

Zurücksetzen der Position:

Falls sich der virtuelle Raum verdreht anfühlt, kann durch gleichzeitiges Drücken der Menü- und Meta-Taste auf beiden Controllern die Position zurückgesetzt werden.

Werkzeuge in Open Brush

Open Brush bietet eine große Auswahl an kreativen Werkzeugen. Fokussiere dich zu Beginn auf die wichtigsten Funktionen und stelle die wichtigsten Malwerkzeuge vor (Pinselarten, Farbpaletten, 3D-Objekte). Zeige, wie Objekte gezeichnet, verschoben, skaliert und gelöscht werden können.

Hinweis: Einige Funktionen sind nur im Fortgeschrittenen-Modus verfügbar. Den Anfänger- bzw. Fortgeschrittenen-Modus kannst du unter Einstellungen (Auswahlmenü links neben deinem Skizzenbuch) auswählen. Wir empfehlen, erst mit dem Anfänger-Modus zu starten und – wenn sich die Teilnehmenden sicher fühlen – in den Fortgeschrittenen-Modus zu wechseln.

Pinselarten:

Zeige einige der Pinselarten wie »Ölfarbe«, »Nasse Farbe«, »Marker«, »Tape« oder »Glut«. Jeder Pinsel erzeugt eine andere Haptik und visuelle Wirkung. Manche Pinsel erzeugen animierte oder leuchtende Effekte, was besonders für visuelle Highlights spannend sein kann. Mit dem rechten Daumenstick kann der Pinsel verkleinert oder vergrößert werden.

Farbpalette:

Mit der Farbpalette im Menü (linker Controller) lassen sich Farben und die Transparenz auswählen. Teilnehmende können auch Farbverläufe und Leuchteffekte ausprobieren. Die Farbwerte lassen sich auch manuell einstellen, was für gezieltes Arbeiten hilfreich ist.

Skizze drehen und skalieren:

Neben dem Malen können bereits entstandene Objekte skaliert (vergrößert/verkleinert), verschoben und gedreht werden. Dazu werden die Greiftasten an den Seiten der beiden Controller genutzt: Mit beiden Händen greifen und auseinanderziehen vergrößert das Objekt, zusammenziehen verkleinert es. Indem du die Hände drehst, drehst du auch das Objekt. Falls du deine reale Umgebung gestalten möchtest, kannst du diese Funktion auch im Passthrough-Modus (Erläuterung siehe unten) nutzen. Diese Funktion ist jedoch nur im Fortgeschrittenen-Modus verfügbar.

Löschen:

Fehler lassen sich einfach korrigieren. Mit dem »Radierer«-Werkzeug können Striche und Objekte entfernt werden. Richte dafür deinen rechten Controller auf die Palette und wähle den Radierer aus. Positioniere anschließend das Werkzeug an einer beliebigen Stelle des Pinselstrichs und drücke den rechten Trigger, um zu löschen. Um den Radiergummi zu deaktivieren, wähle das

Symbol erneut aus. Alternativ können die »Undo«- und »Redo«-Funktionen (über die X- Taste bzw. Y-Taste) genutzt werden.

Skizzenbuch:

Im Skizzenbuch (linker Controller) findest du nicht nur deine eigenen gespeicherten Skizzen, sondern auch ausgewählte Skizzen der Community. Wir haben die Erfahrung gemacht, dass es hilfreich sein kann, sich auch die Skizzen anderer Nutzer*innen anzuschauen. Einerseits können sie inspirieren, andererseits können sie hilfreich sein, um zu verstehen, wie Bilder dreidimensional gestaltet werden können.

Speichern und Exportieren

Deine Ergebnisse kannst du festhalten, indem du deine Skizzen speicherst. Navigiere hierfür im Menü zum Werkzeugfenster und wähle das Symbol »Speichern«. Du kannst nun einen Screenshot aufnehmen, das du als Miniaturbild für deine Skizze verwenden kannst. Deine Skizze wird nun deinem Skizzenbuch hinzugefügt. Unter »Deine Skizzen« kannst du sie jederzeit wieder aufrufen und daran weiterarbeiten. Unter Einstellungen (drei Punkte auf Miniaturbild) kannst du dein Werk benennen.

Hinweis: Fachkräfte sollten die Teilnehmenden dabei unterstützen, ihre Arbeiten rechtzeitig zu speichern, um Datenverluste zu vermeiden.

Screenshots und Videos aufnehmen:

Über die Werkzeugauswahl auf dem linken Controller kannst du die Kamera auswählen, um Screenshots, GIFS und kurze Videos aufzunehmen. Mit dem rechten Daumenstick kannst du die verschiedenen Kamera-Modi auswählen. Im Anfängermodus empfiehlt es sich, den Schnappschuss-Modus zu wählen, um einfache Bilder festzuhalten. Die Ergebnisse können später z. B. in der Workshopzusammenfassung oder auch in einer Ausstellung gezeigt werden.

Passthrough:

Wenn du den realen Raum in deine Skizze einbeziehen möchtest, kannst du die Passthrough-Modus aktivieren. Um weiterhin alle Funktionen nutzen zu können, empfehlen wir, hierfür zunächst in den Fortgeschrittenen-Modus zu wechseln. Anschließend wählst du im Menü deines linken Controllers den Button Umgebung aus und klickst auf Durchleitung. Nun kannst du den realen Raum sehen und gleichzeitig in Open Brush arbeiten. Achtung: Die Passthrough-Funktion gibt es nicht im Mehrspieler*innenmodus.

Hilfslinien:

Im Fortgeschrittenen-Modus gibt es die Funktion Hilfslinien. Diese findest du im Menü auf dem linken Controller. Mithilfe dieser Funktion kannst du Ebenen und Formen wie Kugeln oder Würfel erstellen und anschließend gestalten.

Bildübertragung (optional)

Falls ein Beamer oder Monitor angeschlossen ist, kann die VR-Ansicht auf ein externes Gerät übertragen werden: Mit der **Meta Horizon App** kann der Bildschirminhalt der VR-Brille auf einem iPad gestreamt werden. Dies ermöglicht es auch denjenigen, die gerade nicht in der VR sind, den Prozess mitzuverfolgen und Feedback zu geben.

So funktioniert es Schritt für Schritt:

- **Starte die Meta Horizon App** auf dem iPad. Stelle sicher, dass es mit dem WLAN verbunden ist und Bluetooth aktiviert ist.
- **Wähle in der App die Option Meta Quest 3 aus**, um die Brille zu koppeln.
- Sobald das Gerät erkannt wurde, **tippe auf *Streamen* oder *Cast***.
- In der VR-Brille erscheint nun eine **Push-Benachrichtigung**, die bestätigt, dass ein Stream gestartet werden soll.
- Wenn die streamende Verbindung aktiv ist, erscheint ein **kleiner roter Punkt** in der VR-Ansicht. Dieser zeigt an, dass das Bild erfolgreich übertragen wird.

Damit die Übertragung reibungslos funktioniert, ist eine **stabile WLAN-Verbindung** erforderlich. Schwankende oder überlastete Netzwerke können zu Bildaussetzern oder Verbindungsabbrüchen führen. Alternativ kannst du auch das Headset über Einstellungen mit dem iPad koppeln.

Moderationstipp: Plane zu Beginn Zeit ein, um die Bildübertragung zu testen, da sie je nach WLAN-Verbindung fehleranfällig sein kann.

4.3 Eintauchen in Open Brush (15 Minuten)

Wenn nicht bereits geschehen, ist es nun Zeit, die Funktionen von Open Brush spielerisch zu erkunden. Teile die Teilnehmenden hierfür in Kleingruppen (2er-Teams) und öffne auf den Geräten eine Skizze im Mehrspielermodus.

- **Farben- und Formen-Experiment:** Bitte die Teilnehmenden, verschiedene Pinselarten und Farben auszuprobieren und den virtuellen Raum mit Linien, Mustern oder einfachen Skulpturen zu füllen. Lass sie zum Beispiel in der Luft einen Kreis oder ein Herz zeichnen, ihren Namen schreiben und dabei mehrere Tools verwenden, um die Unterschiede bezüglich der Haptik und Wirkung zu spüren.

Als nächste Übung eignet sich ein kleines, kooperatives Projekt:

- **Tic-Tac-Toe:** Die Gruppen zeichnen das Spielfeld in VR und spielen gemeinsam.
- **Kreative Challenge:** Jede Gruppe malt innerhalb von drei Minuten ein einfaches Objekt (z. B. ein Haus, einen Baum, ein Fahrrad). Danach betrachten sie gemeinsam die entstandenen Werke.

Nun sollen die Teilnehmenden erste Bezüge zu ihrer eigenen Lebenswelt herstellen. Aufgabe: Male deinen aktuellen Jugendclub, Park, Schulhof oder einen Ort aus deinem Alltag, wie du ihn kennst (ca. 10 Minuten).

- Ermutige die Gruppen, typische Details zu integrieren (z. B. Bänke, Graffiti, Spielflächen).
- Ziel ist nicht Perfektion, sondern ein erstes Erleben, wie es ist, 3D-Räume zu gestalten und Emotionen durch Farben und Formen auszudrücken.

Hinweis: Achte darauf, dass sich die Teilnehmenden gegenseitig unterstützen und abwechseln, damit alle den Umgang mit der VR-Brille ausprobieren können. Beobachte zudem, ob die Teilnehmenden ggf. Anzeichen von Unwohlsein zeigen, und biete entsprechende Hilfe an.

Umgang mit Motion Sickness

Einige Teilnehmende könnten während der VR-Nutzung Unwohlsein oder sogenannte Motion Sickness erleben. Reagiere in solchen Fällen ruhig und gelassen. Lass die betroffene Person die VR-Brille abnehmen, etwas trinken und sich erholen. Falls die betroffene Person nicht mit der VR-Brille weiterarbeiten kann oder möchte, kann sie mithilfe des Streamings auf dem iPad weiter an der Gruppenarbeit teilnehmen.

Wusstest du, dass weltweit ca. 33 Prozent der Menschen unter Motion Sickness leiden? Motion Sickness tritt auf, wenn das Gehirn widersprüchliche Signale von Augen und Gleichgewichtsorgan empfängt. Die Teilnehmenden können mit Schwindel, Übelkeit oder Kopfschmerzen reagieren. Es ist wichtig, dass du diesen Umstand im Workshop beachtest.

4.4 Sammeln und Entwickeln von Ideen (15 Minuten)

Nun wird es konkret. Im nächsten Schritt sammeln und entwickeln die Teilnehmenden Ideen für einen jugendgerechten Ort. Teile die Teilnehmenden hierfür in Paare oder Gruppen von drei Personen ein. Jedes Team entwirft eine kreative Idee für ein Projekt, das sie später in Open Brush umsetzen möchten. Entweder kann ein bekannter Ort umgestaltet, schöner, kreativer werden oder es entsteht eine Utopie eines Ortes, der den Interessen und Bedürfnissen der Teilnehmenden entspricht und an dem sie sich gern aufhalten.

Deine Aufgabe besteht darin, den kreativen Prozess zu begleiten. Gib Impulse, wenn es notwendig ist. Sorge dabei stets für eine offene und unterstützende Atmosphäre, in der sich die Teilnehmenden sicher fühlen, ihre Ideen zu teilen. Bedenke: Die Teilnehmenden sind Expert*innen ihres Alltags: Ihre Perspektive ist gefragt!

Mögliche Anregungen:

- Orte sichtbar machen: »Wo haltet ihr euch gern auf? Wo fühlt ihr euch wohl?«
- Defizite aufzeigen: »Was fehlt euch? Was nervt euch? Was würdet ihr gerne verändern?«
- Wünsche visualisieren, utopisch denken: »Stellt euch vor, ihr habt unbegrenzte Mittel: Wie sähe euer perfekter Treffpunkt aus? Welche Räume sind euch wichtig? Wo würdet ihr gern Zeit verbringen?«

Mögliche Szenarien:

- Offener Jugendclub mit Bühne und Werkstatt
- Chill-Out-Lounge im Park
- kreative Jugendräume
- grüne Inseln
- Sportflächen
- Spielplätze
- Orte für Musik und Begegnung
- neuer Schulhof mit Rückzugsorten

Tipp: »Mindmapping« oder das Visualisieren der Idee auf Papier (bspw. eine Karte des Stadtteils) können helfen, den kreativen Prozess anzustoßen.

4.5 Umsetzung der Ideen in Open Brush als dreidimensionales Moodboard (40 Minuten)

Die Teilnehmenden haben nun Zeit, ihre Ideen in Open Brush als dreidimensionales Moodboard umzusetzen. Aufgabe ist es, ihren idealen jugendgerechten Ort in Open Brush zu erstellen – frei gestaltet oder basierend auf einem realen Ort, den sie gern verbessern möchten. Sollten die Teilnehmenden den realen Raum, in dem sie sich gerade befinden, gestalten wollen, empfehlen wir, die Passthrough-Funktion im Fortgeschrittenen-Modus zu benutzen.

Moderationstipp:

- Bedenke: Falls die Teilnehmenden den realen Raum mithilfe der Passthrough-Funktion gestalten möchten, ist es hierfür notwendig vorab in den Einzelspieler*innen-Modus sowie in den Fortgeschrittenen-Modus zu wechseln.
- Sollten die Teilnehmenden nicht allein an einer Idee arbeiten, aber nur ein Headset haben, achte darauf, dass sich die Teammitglieder in etwa zehnminütigen Abständen abwechseln. Mithilfe der Bildübertragung auf dem iPad können auch die Personen, die gerade nicht aktiv mitgestalten, an dem Prozess teilhaben.
- Ermutige die Gruppen zu einer offenen Kommunikation: »Was genau wollt ihr in der VR-Umgebung umsetzen?« oder »Welche Teile der Idee sind noch nicht ganz klar?«
- Achte darauf, dass sich die Teilnehmenden nicht zu sehr in Details verlieren, sondern sich stattdessen auf den Ort, die Atmosphäre, Licht, Farben, Bewegung und einzelne Elemente, die sie ansprechen, fokussieren. Die Werke, die in Open Brush entstehen, sollten eher als Moodboards in 3D statt als originalgetreue Abbildung verstanden werden.

Wichtig! Bleibe flexibel, um bei technischen Problemen oder Fragen zu Open Brush schnell zu helfen. Achte darauf, dass alle unterschiedliche Erfahrungen mit VR haben und die Gruppen genügend Zeit bekommen, um ihre Ideen umzusetzen.

Moodboards können sowohl analog (auf Papier) als auch digital erstellt werden und sind in vielen Bereichen ein beliebtes Werkzeug, um Ideen zu präsentieren und weiterzuentwickeln. Ein Moodboard ist eine visuelle Sammlung von Bildern, Texten und Design-Elementen, die einen bestimmten Stil, eine Stimmung oder ein Konzept vermitteln. Es dient dazu, Ideen anschaulich zu machen und ein gemeinsames Verständnis für ein Projekt zu schaffen. Jedes hinzugefügte Element – ob Bild, Farbe oder Schlagwort – steht für einen Aspekt des größeren Ganzen. In der Kombination entstehen Emotionen und Eindrücke, die das übergeordnete Konzept greifbar machen.

4.6 Vorstellung und Reflexion der Ergebnisse (20 Minuten)

Zum Abschluss des Workshops stellen die Teilnehmenden ihre Werke vor. Sofern es technisch möglich ist, könnt ihr mithilfe mehrerer Beamer die Ergebnisse im Raum projizieren und den Raum so als Ausstellungsraum inszenieren. Plane hierfür u. U. eine kurze Pause zur Vorbereitung ein.

Nutze die Zeit für eine Reflexion über den kreativen Prozess und die Herausforderungen des Arbeitens in VR. Stelle Fragen wie:

- »Was ist die Vision eures Projekts?«
- »Warum ist euch das Thema/Element etc. wichtig?«
- »Was gefällt dir besonders?«

Gib den Teilnehmenden Raum, sich gegenseitig Feedback zu geben und ihre kreativen Ansätze zu diskutieren. Was gefällt den anderen Teilnehmenden an der Szene? Welche Idee würden sie gern in echt sehen? Halte einen Flipchart bereit, auf dem die wichtigsten Punkte der Diskussion festgehalten werden können. Nachdem alle Teilnehmenden ihre Werke vorgestellt haben, bitte sie darum, nicht nur die kreativen Aspekte, sondern auch die technologischen Unterschiede zu reflektieren:

- »Wie hat sich das Arbeiten in VR angefühlt?«
- »Wie hat VR euer kreatives Denken beeinflusst?«
- »Wie ist euch die Umsetzung gelungen?«
- »Was unterscheidet die kreative Arbeit in VR von anderen Formaten?«
- »Was war herausfordernd?«

4.7 Auswertung der Workshoperfahrung (5 Minuten)

Fasse den Workshop noch einmal kurz zusammen und gehe gern auf verschiedene Perspektiven und Erfahrungen der Teilnehmenden ein. Gebe den Teilnehmenden Raum für offene Fragen und ein kurzes Feedback. Hierfür eignet sich beispielsweise ein Abschlussspiel oder Blitzlicht. Als Anregung kannst du folgende Reflexionsfragen nutzen:

- »Was habt ihr heute gelernt? Was nehmt ihr heute mit?«
- »Mit welchem Gefühl geht ihr heute nach Hause?«
- »Was hat euch besonders inspiriert?«
- »Was hat euch während des Workshops gefehlt?«
- »Wie möchtet ihr weiter an diesem Thema arbeiten?«
- »Was würdet ihr euch wünschen, dass daraus entsteht?«

Sollte die Zeit knapp sein, bietet sich das Fünf-Finger-Feedback an ([Anhang 02](#)). Finde im Anschluss einen positiven Abschluss. Beziehe die Teilnehmenden gern in die Entscheidung, wie ihr den Workshop beenden möchtet, ein.

4.8 Verabschiedung und Ausblick (5 Minuten)

Zum Abschluss des Workshops kommen die Teilnehmenden noch einmal zusammen, um den Tag zu reflektieren und einen Ausblick zu erhalten. Bedanke dich für die kreativen Beiträge und das Engagement der Gruppe. Hebe hervor, dass ihre Visionen wichtig sind und in zukünftige Diskussionen über jugendgerechte Räume einfließen können.

Möglicher Ausblick:

- **Dokumentation:** Die in VR erstellten Moodboards werden als Screenshots oder Videos festgehalten und können in einer Ausstellung oder Online-Galerie präsentiert werden.
- **Weiterarbeit:** Je nach Kontext können AGs, Projektgruppen oder Jugendforen gebildet werden, die die Ideen weiterentwickeln und mit Entscheidungsträger*innen teilen.
- **Sichtbarkeit:** Plane eine Präsentation für den Jugendbeirat, die Stadtverwaltung oder die Schule, um die Ergebnisse als Impulse für echte Veränderungen zu nutzen.

Schließe mit einem positiven Feedback, z. B. einem Blitzlicht: »Was nehmt ihr heute mit?« oder »Welches Element eures Wohlfühlortes würdet ihr am liebsten sofort umsetzen?«

Platz für deine eigenen Notizen

Handwriting practice lines consisting of 15 horizontal dotted lines.

Anhang 01 – Erobere Räume mit Open Brush

Checkliste für Fachkräfte



Vorbereitung – Material & Technik

- ☐ VR-Headsets: Anzahl geprüft
- ☐ Akkus geladen: Alle Geräte (VR-Headsets, iPads) vollständig geladen
- ☐ Ladekabel & Mehrfachsteckdosen bereitgelegt
- ☐ Open Brush App auf allen VR-Headsets installiert und funktionsfähig
- ☐ Meta Horizon App auf iPads installiert und getestet
- ☐ Apple & Meta Accounts eingerichtet und einsatzbereit
- ☐ Präsentationsgerät (Laptop/Tablet) mit Beamer verbunden (Adapter nicht vergessen!)
- ☐ WLAN: Stabilität und Geschwindigkeit überprüft
- ☐ Papier & Stifte für analoge Ideensammlungen
- ☐ Optional: Flipcharts, Masking Tape/Kreppband für Raumorganisation
- ☐ Getränke bereitgestellt (stilles Wasser oder kalter Tee gegen Motion Sickness)

Raumvorbereitung

- ☐ Ausreichend freie Fläche für VR-Bewegungen (markiert falls nötig)
- ☐ Raum abdunkelbar
- ☐ Gute Belüftung sichergestellt
- ☐ Sitzecke eingerichtet für Pausen und Erholung
- ☐ Alle Kabel sicher verlegt, Stolperfallen entfernt



Direkt vor dem Workshop

- ☐ Funktionstest aller Geräte (VR-Brillen, iPads, Beamer, WLAN) erneut überprüfen
- ☐ Bildübertragung auf Beamer/Monitor eingerichtet und getestet

- 
- ☐ Erste Open Brush Projekte geladen, um Beispiele zu zeigen
 - ☐ Musik für entspanntes Ankommen vorbereitet
 - ☐ Moderationsmaterial griffbereit (Moderationskarten, Timer)

Während des Workshops

- ☐ Teilnehmende regelmäßig an Speichern ihrer Projekte erinnern
- ☐ Bildübertragung aktiv (ermöglicht Feedback durch die Gruppe)
- ☐ Auf Motion Sickness achten: Pausen anbieten, Sitzecke nutzen
- ☐ Teilnehmende bei technischen Fragen und kreativen Prozessen unterstützen
- ☐ Abwechslung fördern: Teams sollten regelmäßig Rollen tauschen (aktive VR-Nutzung & Zuschauen)
- ☐ Ergebnisse dokumentieren (Screenshots/Videos aus VR sichern)

Nach dem Workshop

- 
- ☐ Alle Projekte gespeichert und ggf. exportiert
 - ☐ Ergebnisse für mögliche Präsentationen/Ausstellungen gesichert
 - ☐ Technik wieder aufgeladen und verstaut
 - ☐ Feedback der Teilnehmenden gesammelt
 - ☐ Eigene Reflexion: Was lief gut? Was kann verbessert werden?

Anhang 02

Fünf-Finger-Feedback

Jede Person orientiert sich an der Hand und beantwortet kurz die jeweilige Frage. Insgesamt also fünf Fragen. Gib den Teilnehmenden kurz Zeit zu überlegen und lass dann jede Person zu Wort kommen.

