

Entdecke die Zukunft: Team Timster erklärt VR für Kinder heute auf KiKa!

Heute, am 6.07.2025, erkundet "Team Timster" um 20 Uhr auf KiKa die Welt der Augmented und Virtual Reality mit interaktiven Erfahrungen.



Museum für Kommunikation, Berlin, Deutschland - Am 6. Juli 2025 spielt die Welt der digitalen Innovationen eine zentrale Rolle auf dem Bildschirm. Um 20:00 Uhr zeigt der KiKa das abwechslungsreiche Programm Team Timster, das sich mit dem spannenden Thema VR: Wie geht Spielen mit Brille? auseinandersetzt. Moderator Tim nimmt die Zuschauer mit auf eine Reise durch die faszinierenden Welten von Augmented Reality (AR) und Virtual Reality (VR). Dies geschieht nicht nur unterhaltsam, sondern auch lehrreich ein gutes Händchen für die jungen Zuschauer!

In der heutigen Folge besucht Tim den Forscher Jakob Korbel an der TU Berlin. Gemeinsam erklären sie die Grundlagen von AR

und VR und zeigen, wie diese Technologien die Interaktion zwischen der digitalen und physischen Welt verändern. Besonders spannend wird es bei der interaktiven AR-Rallye im Museum für Kommunikation in Berlin. Hier lösen die Kinder Tom, Maia und Kaspar spannende Aufgaben mithilfe von Tablets ein Beispiel dafür, wie Technik das Lernen bereichern kann.

Die Faszination von Augmented und Virtual Reality

Was genau steckt hinter AR und VR? Laut **Coursera** verbessern sowohl AR als auch VR die Interaktion mit digitalen Technologien. Während AR die physische Welt mit digitalen Inhalten anreichert, erschafft VR eine vollständig immersive Erfahrung mit Headsets. Diese Technologien werden nicht nur im Spielbereich hoch geschätzt, sondern finden auch Anwendung im Marketing, in der Bildung und im Gesundheitswesen.

Augmented Reality, zum Beispiel durch Apps wie Pokémon Go oder Snapchat-Filter, ermöglicht es Nutzern, digitale Elemente in ihre reale Umgebung einzufügen. Im Bildungssektor können mit AR visuelle Hilfen bereitgestellt werden, die das Verständnis komplexer Inhalte erleichtern. Auf der anderen Seite bietet Virtual Reality Zugang zu ganz neuen Welten. Die Nutzer reisen in virtuelle Umgebungen und können dort interaktive Erfahrungen sammeln.

VR und AR im Bildungsbereich

Der Markt für AR- und VR-Anwendungen wächst, insbesondere im Bildungsbereich. Wie die **Bundeszentrale für politische Bildung** berichtet, werden regelmäßig neue Bildungsapps veröffentlicht, die den Unterricht emotional ansprechender gestalten. Dennoch gibt es in diesem Bereich noch Herausforderungen zu meistern, wie die hohen Kosten für die Implementierung oder die Notwendigkeit zuverlässiger

Internetverbindungen.

In den Schulen könnten AR-Anwendungen wie Maßband-Apps oder Google Übersetzer genauso sinnvoll sein wie virtuelle Erlebnisse durch Apps wie Google Expeditionen oder Civilisations AR, die historische Artefakte in den Klassenraum bringen. Gerade im naturwissenschaftlichen und gesellschaftswissenschaftlichen Unterricht können VR und AR das Spektrum von Modellen und Visualisierungen signifikant erweitern. Schüler können direkt mit den Inhalten interagieren und diese sogar selbst erstellen, was die Kreativität fördert.

Das Team Timster -Format dient als hervorragendes Beispiel für den Bildungswert von AR und VR. Die Sendung ist nach der Ausstrahlung auch in der KiKa-Mediathek als Video on Demand verfügbar, wobei eine Wiederholung am 13. Juli 2025 um 8:35 Uhr folgt. Interessierte können sich so auch später noch mit den Themen auseinandersetzen. Weitere interessante Sendungen am Abend umfassen kinokino extra: Filmfest München 2025 und PUR+ auf 3sat, die jeweils um 18:00 und 19:25 Uhr ausgestrahlt werden.

Insgesamt zeigt die Sendung, wie wichtig es ist, Kinder frühzeitig an digitale Technologien heranzuführen. Die Kombination aus Spiel und Lernen kann nicht nur die Technologiekompetenz fördern, sondern auch neue Wege des Lernens ermöglichen.

Details	
Ort	Museum für Kommunikation, Berlin, Deutschland
Quellen	• www.news.de • www.coursera.org • www.bpb.de

Besuchen Sie uns auf: wom87.de