

CityTreasure

Spielend Kulturerbe erfahren

Slides
before 1st
Section
Divider

Übersicht

Erstgespräch

Historisches
Kultur-
Erbe

Kulturweg

Ausblick

Kontakt



NewMinE Lab & WebAtelier.net
Fakultät für Kommunikationswissenschaften
Universität Lugano (USI)

Universität Lugano (USI)

Fakultäten:

- Kommunikationswissenschaften
- Informatik
- Wirtschaftswissenschaften
- Architektur
- Theologie



Übersicht

- Einleitung
- Motivation
- Hintergrund
 - Spiele
 - Informelles Lernen
- Implementierung
- Spielablauf
- Evaluierung
- Zusammenfassung und Ongoing Work

Einleitung

- Exkursionen von Schulklassen

Einleitung

- Exkursionen von Schulklassen



Lernerfahrungen
rund um Kulturerbe

Einleitung

- Exkursionen von Schulklassen



spannende
Lernerfahrungen
rund um Kulturerbe

Einleitung

- Exkursionen von Schulklassen



spannende
Lernerfahrungen
rund um Kulturerbe

Schnitzeljagd

Rätsel

Schatzsuche

Rollen-
spiel

Einleitung

- Exkursionen von Schulklassen

im Freien

spannende
Lernerfahrungen
rund um Kulturerbe

Schnitzeljagd

Rätsel

Schatzsuche

Rollen-
spiel

Einleitung

- Exkursionen von Schulklassen

im Freien

mobile Technologien

spannende
Lernerfahrungen
rund um Kulturerbe

Schnitzeljagd

Rätsel

Schatzsuche

Rollen-
spiel

Einleitung

- Exkursionen von Schulklassen

im Freien

spannende

Lernerfahrungen
rund um Kulturerbe

mobile Technologien

PSP & Co.

Natel

Schnitzeljagd

Rätsel

Kameras

GPS

Schatzsuche

Rollen-
spiel

Einleitung

- Exkursionen von Schulklassen

im Freien

spannende

Lernerfahrungen
rund um Kulturerbe

mobile Technologien

PSP & Co.

Natel

Schnitzeljagd

Rätsel

Kameras

GPS

Schatzsuche

Rollen-
spiel

Einleitung

- Exkursionen von Schulklassen

im Freien

spannende

Lernerfahrungen
rund um Kulturerbe

mobile Technologien

PSP & Co.

SMS

Schnitzeljagd

Rätsel

Caccia al Tesoro

Kameras

GPS

Schatzsuche

Rollen-
spiel

Übersicht

- Einleitung
- Motivation
- Hintergrund
 - Spiele
 - Informelles Lernen
- Implementierung
- Spielablauf
- Evaluierung
- Zusammenfassung und Ongoing Work

Motivation

- Herausforderung:
 - Inhalte aus dem Lehrplan in unterhaltsame Aktivitäten umsetzen

Motivation

- Herausforderung:
 - Inhalte aus dem Lehrplan in unterhaltsame Aktivitäten umsetzen

⇒ **Mobile Technologien**

- Hypothese:
 - + Beobachtungsfähigkeit
 - + Aktives Lernen (informelles Lernen)
 - + Beibehaltung von Gelerntem

Setting

- Lugano
 - Schweizer Gastfreundlichkeit
 - Italienisches Flair
 - Von Fresken der Renaissance bis zu moderner Architektur
 - Beliebte Destination für Primär- und Sekundär-Schulklassen aus der ganzen Region
 - Kulturerbe: Geschichte und Kunst
 - Stadt als lebendiger ökonomischer Raum
 - Urbane Erfahrung, als Gegensatz zu ländlichen Gegenden

Übersicht

- Einleitung
- Motivation
- Hintergrund
 - Spiele
 - Informelles Lernen
- Implementierung
- Spielablauf
- Evaluierung
- Zusammenfassung und Ongoing Work

Spiele

- Spiel :=

*Satz von **Regeln**, die einen **Spielraum** generieren,
den Spieler zum **Vergnügen** betreten*

- Regeln := erlaubte Züge + Ziel
- Spielen := die Welt erkunden, lernen (→ Kinder 0-5)

Spiele

- Spiel :=

*Satz von **Regeln**, die einen **Spielraum** generieren,
den Spieler zum **Vergnügen** betreten*

- Regeln := erlaubte Züge + Ziel
- Spielen := die Welt erkunden, lernen (→ Kinder 0-5)

- Vorteile von Spielen für Lernen:

+ Motivation

+ reflektiertes Lernen

+ komplexes Verstehen

+ konstantes Feedback

Informelles Lernen

„all dieses zufällige Lernen, unstrukturiert und ohne direkten Zweck, aber der umfassendste und wichtigste Teil des alltäglichen Lernens“

Informelles Lernen

„all dieses zufällige Lernen, unstrukturiert und ohne direkten Zweck, aber der umfassendste und wichtigste Teil des alltäglichen Lernens“

- Bislang nur in wenigen Bereichen untersucht
- CityTreasure:
 - informelles Lernen von Kulturerbe, durch Spiel

Informelles Lernen

„all dieses zufällige Lernen, unstrukturiert und ohne direkten Zweck, aber der umfassendste und wichtigste Teil des alltäglichen Lernens“

- Bislang nur in wenigen Bereichen untersucht
- CityTreasure:
 - informelles Lernen von Kulturerbe, durch Spiel

⇒ **Tourismus**: Erlebnisse, bei denen Menschen informell über Kultur, Kunst und Geschichte lernen

Ortsbasierte Spiele / Location-based Games

- Pervasive Games („*Durchdringende Spiele*“)
 - Information über Ort des Spielers (oder des Objekts)
 - In physischer Welt eingebettet (durch Technologie)

Ortsbasierte Spiele / Location-based Games

- Pervasive Games („Durchdringende Spiele“)
 - Information über Ort des Spielers (oder des Objekts)
 - In physischer Welt eingebettet (durch Technologie)

Mobile Games	Nähe des Spielers ist ausreichend
Location-aware Games	Position des Spielers wird verfolgt
Spatially-aware Games	Reale Umgebung ist Teil des Spiels

Ortsbasierte Spiele / Location-based Games

- Pervasive Games („Durchdringende Spiele“)
 - Information über Ort des Spielers (oder des Objekts)
 - In physischer Welt eingebettet (durch Technologie)

Mobile Games	Nähe des Spielers ist ausreichend
Location-aware Games	Position des Spielers wird verfolgt
Spatially-aware Games	Reale Umgebung ist Teil des Spiels

Übersicht

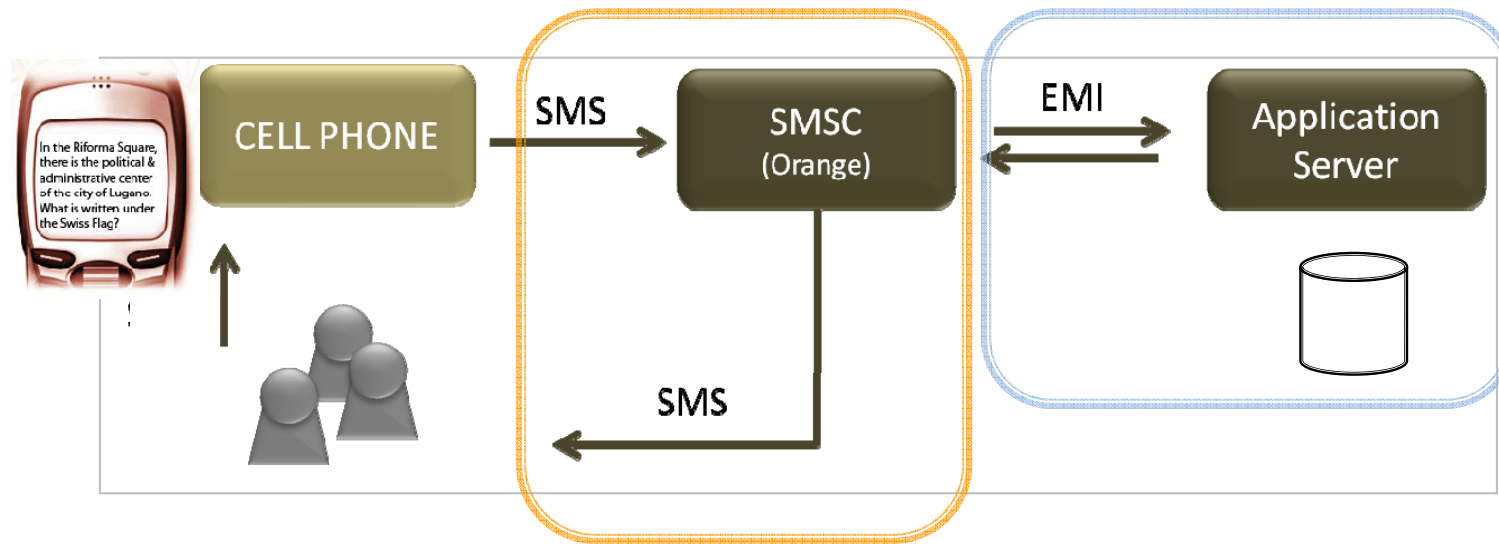
- Einleitung
- Motivation
- Hintergrund
 - Spiele
 - Informelles Lernen
- Implementierung
- Spielablauf
- Evaluierung
- Zusammenfassung und Ongoing Work

Erstellung der Inhalte

- Points of Interest (POIs) wählen
 - Nach Relevanz und Entfernung
- 5 Fragen pro POI generieren
 - In Zusammenarbeit mit Lehrern
- Aufbereitung der Fragen für das System
 - Max. 160 Zeichen, versch. korrekte Antworten)
- Füttern der Inhalte in die Datenbank
 - Und Erstellung von Guides für Lehrer und Eltern

Technische Realisierung

- NewMinE Lab + Orange Schweiz



Übersicht

- Einleitung
- Motivation
- Hintergrund
 - Spiele
 - Informelles Lernen
- Implementierung
- Spielablauf
- Evaluierung
- Zusammenfassung und Ongoing Work

Ablauf des Spiels



Università
della
Svizzera
italiana

Ablauf des Spiels

- Gruppen von ca. 5 Schülern
- Ein Natel pro Gruppe
- Systemtest (jede Gruppe)
- Start, mit zufallsgeneriertem Pfad
- Bei Primärschülern: ein Lehrer oder Elternteil pro Gruppe
- 3 Fragen pro POI (zufallsgeneriert)
- Nachricht mit finalem Punktestand am letzten POI

Übersicht

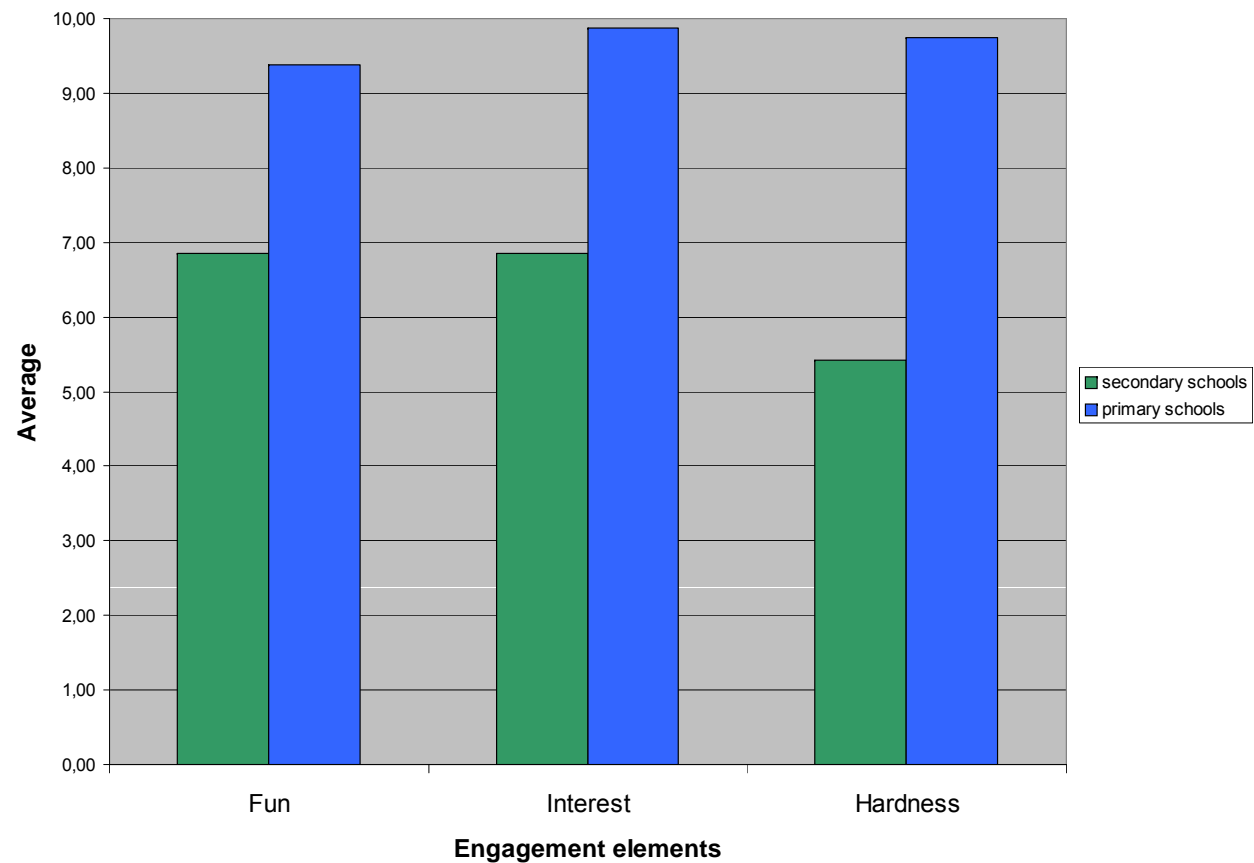
- Einleitung
- Motivation
- Hintergrund
 - Spiele
 - Informelles Lernen
- Implementierung
- Spielablauf
- Evaluierung
- Zusammenfassung und Ongoing Work

Evaluierung

- Beobachtung der Schüler beim Spielen (Participant Observation) (insg. > 100 Schüler)
- Fragebögen (Primärschule 16, Sekundär- 7)
- Interviews mit Lehrern
- Report vom Lehrer über Lernergebnis

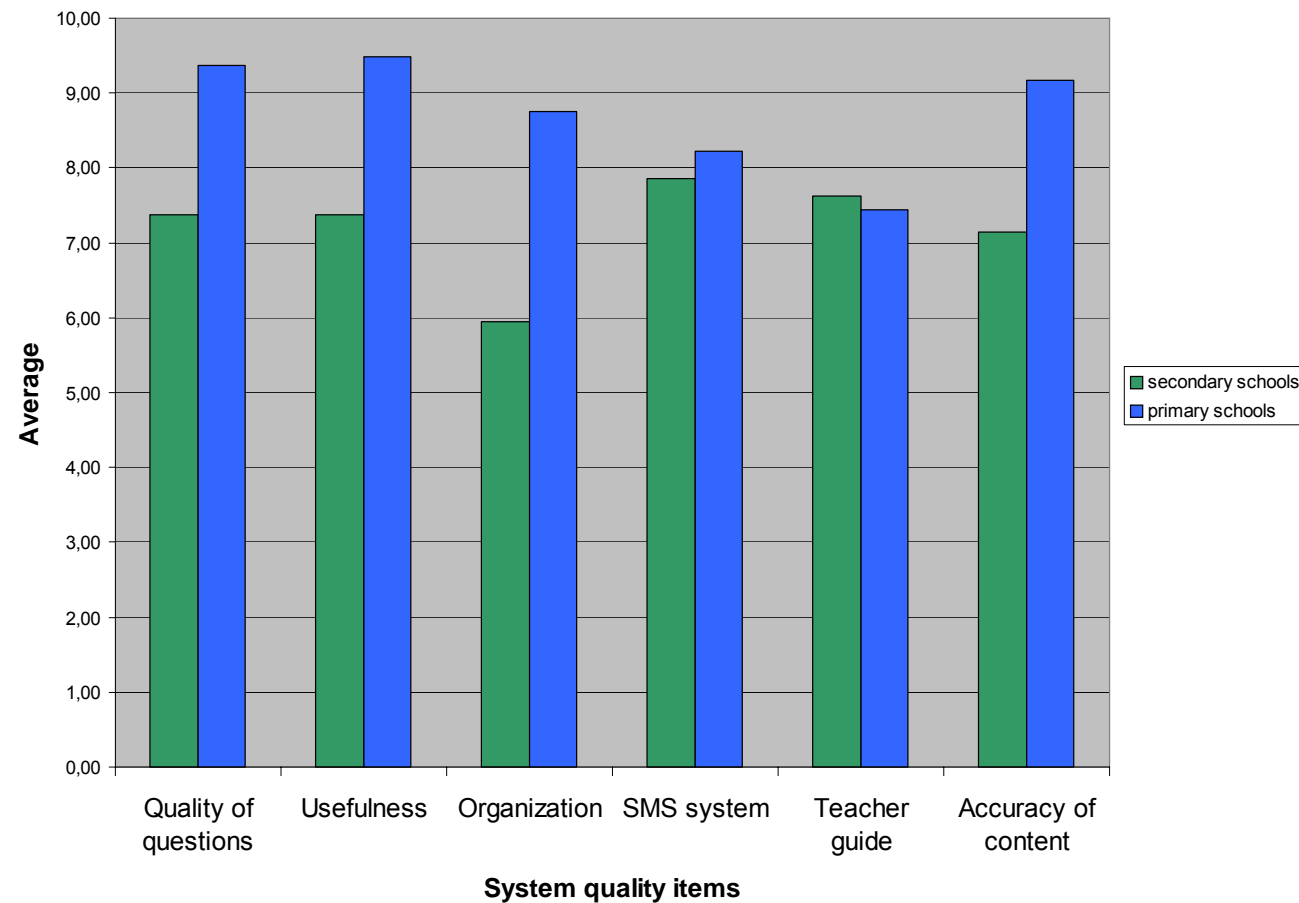
Evaluierung

- Engagement (Spas – Interesse – Schwierigkeiten)



Evaluierung

■ System und Ablauf



Übersicht

- Einleitung
- Motivation
- Hintergrund
 - Spiele
 - Informelles Lernen
- Implementierung
- Spielablauf
- Evaluierung
- Zusammenfassung und Ongoing Work

Zusammenfassung

- Mehr Spass und Lernleistung durch Wettbewerb und Natel-Benutzung
- Erfolgsfaktoren:
 - Sorgfältige Inhaltserstellung
 - Design des kompletten Erlebnisses
- Probleme eher bei Durchführung als bei Implementierung

Weiterführung (Ongoing Work)

- Neuer SMS-Provider (alle Netze)
- Erstellung einer Community
- Möglichkeiten zur Erstellung von eigenen POIs, Fragen und Pfaden
- Möglichkeiten zum Erfahrungsaustausch (Fotos, Videos, Kommentare, ...)

Kontakt CityTreasure / eTourism

- WebAtelier.net
alessandro.inversini@usi.ch
➔ ENTER 2010, Lugano
www.enter2010.org
- NewMinE Lab (New Media in Education)
luca.botturi@usi.ch

Kontakt 3D Virtuelle Welten

- <http://realvirtualx.wordpress.com>



- andreas.schmeil@usi.ch