JULI 2020 | VOL. 1

NEWSLETTER

Cultapp

Experiencing Augmented Reality on Cultural Heritage Applications in iVET

Warum CultApp?

Die Europäische Union hat das Jahr 2018 zum Jahr des Europäischen Kulturerbes erklärt. Verschiedene Aktionen wurden ins Leben gerufen, um EU-Bürgerlinnen für das gemeinsame Kulturerbe zu begeistern.
Auch wir haben uns Gedanken gemacht, wie insbesondere junge Menschen für europäische Kulturobjekte inspiriert werden können. Die Antwort heißt: CultApp!

Ziel von CultApp

CultApp steht für das Erasmus+ Projekt **Experiencing Augmented Reality on Cultural Heritage Applications in iVET.** Das Ziel von CultApp ist es, junge Menschen aus Berufsschulen und -kollegs für das Thema Europäisches Kulturerbe zu sensibilisieren. Dies soll durch den Einsatz von Augmented Reality (AR)-Technologien im Unterricht geschehen, um die Erkundung europäischer Kulturgüter spielerisch und unterhaltsam zu fördern.
CultApp katapultiert Kultur in das 21. Jahrhundert und in all unsere Taschen!

Zielgruppen

- Berufsschüler und -lehrer mit den Schwerpunkten Medien- und/oder Grafik-Design, Kunst, Geschichte,
- Regionale und nationale Kultur- und Tourismusagenturen,

und alle Freunde des europäischen Kulturerbes!

CultApp Ergebnisse

Ergebnis 1: Augmented Reality trifft Kulturerbe - Kompendium mit Praxisbeispielen (AR4CH)

Das Kompendium präsentiert eine Sammlung von AR-Anwendungen auf Kunst- und Kulturobjekte in sechs europäischen Ländern wie Bulgarien, Deutschland, Griechenland, Italien, den Niederlanden und Polen. Das CultApp team hat insgesamt zwölf attraktive AR-Applikationen identifiziert, die historische Stätten von europäischer Bedeutung erneut zum Leben erweckt haben. Um einige Beispiele zu nennen: die Altstadt von Verona, Lublin, Odessos, Plovdiv, Chania, Provinz Limburg, Karlsruhe, und vieles mehr!

Das Kompendium ist sehr gut für den Einsatz im Unterricht geeignet, um Schüler auf unterhaltsame Art mit Kulturobjekten vertraut zu machen. Außerdem können die dort beschriebenen AR-Szenarien Berufsschullehrer und Schüler dazu bewegen, mit einfachen AR-Tools in ihrem Unterricht zu experimentieren. Selbstverständlich ist jedermann herzlichst eingeladen, mit diesem Buch in die augmentierte Kultur einzutauchen!

Das AR4CH-Kompendium kann unter dem folgenden Link kostenlos heruntergeladen und benutzt werden:

http://cultapp.eu/compendium-of-augmented-reality-technologies/

Um die Reichweite des AR4CH-Kompendiums zu erhöhen, wurde es in der englischen Sprache verfasst. Darüber hinaus sind Kurzversionen des Kompendiums in Sprachen Bulgarisch, Deutsch, Griechisch, Italienisch, Niederländisch und Polnisch verfügbar, die die Beschreibungen von zwölf AR-Applikationen zusammenfassen. Besuchen Sie die CultApp-Website und laden Sie eine bevorzugte Sprachversion herunter!

Ergebnis 2: Online-Trainingsprogramm für Lehrende (AR4CHE-Kurs)

Das AR4CHE-Trainingsprogramm richtet sich an innovative und enthusiastische Lehrende mit den Schwerpunkten Kunst, Geschichte, Medien- oder Grafikdesign, die AR-Tools und AR-Anwendungen in ihrem Unterricht einsetzen wollen mit dem Ziel, Schüler für europäische Kulturobjekte zu begeistern. Der AR4CHE-Kurs kann Lehrenden dabei helfen, den pädagogischen Mehrwert der AR-Technologien zu verstehen, AR in die Lehre sinnvoll zu integrieren und simple AR-Projekte mit Schülern zu planen und umzusetzen.

AR4CHE-Trainingsprogramm im Überblick:

- Online-Lerninhalte (integriert in Moodle)
- Flexibilität: zeit- und ortsunabhängiges Lernen
- Modulare Struktur (5 Module)
- Erfolgskontrolle durch Multiple-Choice
- Kombination aus technischen und pädagogischen Inhalten
- Keine Gebühren
- Erhalt eines Teilnehmerzertifikats.

Das AR4CHE-Trainingsprogramm wurde inzwischen getestet und von 34 TeilnehmerInnen aus CultApp-Partnerländern erfolgreich abgeschlossen. Die Pilotierung lief vom 3. Februar bis zum 31. Mai 2020. 34 AR4CHE-AbsolventInnen haben ein Teilnehmerzertifikat und 3 ECVET-Punkte erhalten!

Haben Sie Interesse daran, Ihr pädagogisches Talent in Richtung AR-Einsatz im Unterricht (ggf. mit den Schwerpunkten auf Europäisches Kulturerbe) weiterzuentwickeln? Dann registrieren Sie sich ab Oktober 2020 für den AR4CHE-Kurs unter dem folgenden Link: www.ar-cultapp.eu.

CultApp Highlights

Kick-Off-Meeting

Das Auftaktmeeting hat im November 2018 im niederländischen Roermond stattgefunden. Unser Gastgeber war die innovative Berufsschule Agora Niekée, an der Schüler und Lehrende eher auf Kreativität und Wissbegierde setzen als auf fixe Curricula!

Was wissen Berufsschullehrer und Schüler in Europa über AR?

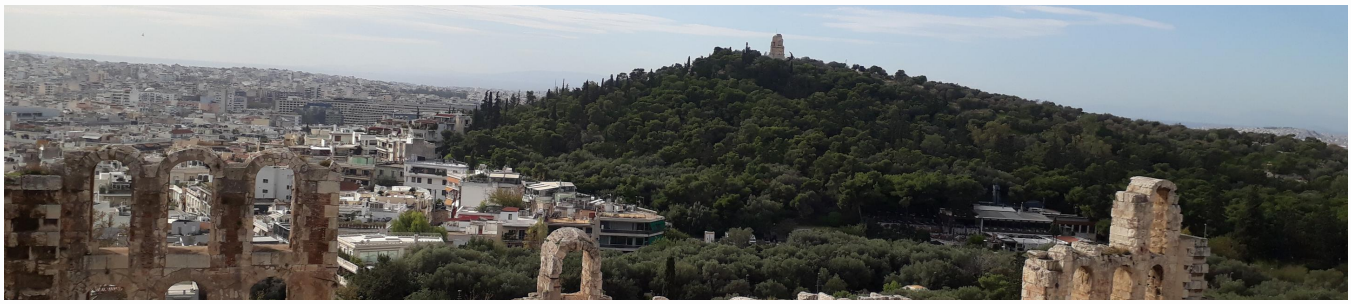
Um dies zu erfahren, haben CultApp-Partner im jeweiligen Land Fokusgruppen mit Schülern und Lehrenden durchgeführt. Diese Diskussionen lieferten wertvolle Erkenntnisse zu dem jetzigen Kenntnisstand in Sachen AR, aber auch zu Wünschen und Erwartungen. Diese Informationen wurden bei der Entwicklung des AR4CHE-Kurses zugrunde gelegt.

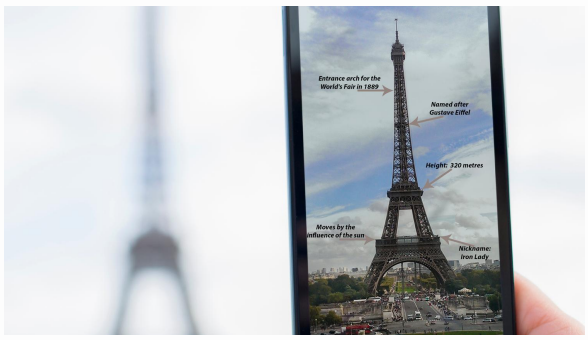
Veröffentlichung des AR4CH-Kompendiums

Wir haben diverse Fachleute im Bereich Augmented Reality und Kulturerbe kontaktiert und eine solide Recherche durchgeführt, um attraktive AR-Praktiken speziell im Kontext des europäischen Kulturerbes zu identifizieren. Das Ergebnis war das AR4CH-Kompendium! Um dies zu feiern, trafen wir uns Ende Mai 2019 zum nächsten Projektmeeting an der Berufsschule ITT Marco Polo im großartigen Florenz.

Zugleich haben CultApp-Partner die Möglichkeit genutzt, um Schülern und Lehrenden ausgewählte AR-Tools und Anwendungen zu zeigen und sogar mit einzelnen AR-Technologien zu experimentieren. Learning by Doing funktioniert immer noch!

CultApp Highlights





Entwicklung und Pilotierung des AR4CHE-Trainingprogramms

Vorbereitungscheck: im November 2019 trafen wir uns in der griechischen Hauptstadt Athen, um uns auf die Pilotierung des AR4CHE-Kurses vorzubereiten. Jeder CultApp-Partner war in die Entwicklung und Evaluation der Programm-Module gemäß der jeweiligen Expertise einbezogen. Fertige Lerninhalte wurden in Moodle übertragen, und die Pilotierung startete am 3. Februar 2020. Schauen Sie sich die glücklichen Gesichter unserer Pilot-TeilnehmerInnen an, die den AR4CHE-Kurs erfolgreich abgeschlossen haben! Ab jetzt sind sie bereit, AR in ihrem Unterricht einzusetzen!

Was kommt als Nächstes?

Vor kurzem haben wir begonnnen, am dritten Ergebnis zu arbeiten: das internationale AR-Schülerprojekt.
Dieses kann zu Recht als Herzstück des CultApp-Projekts genannt werden. Hier werden sich Berufsschüler aus CultApp-Ländern ein europäisches Kulturobjekt aussuchen und dieses augmentieren. Betreut werden sie dabei durch erfahrene Lehrende, die das AR4CHE-Trainingsprogramm abgeschlossen und sich auch einige Inspirationen aus dem AR4CH-Kompendium geholt haben. Technisch wird das AR-Projekt durch eine spezielle Lernumgebung unterstützt - Augmented Learning Environment (ALE), welches im Laufe der kommenden Monate fertiggestellt wird. Das Beste ist: nach der Pilotierung wird die ALE für europäische Berufsschulen kostenlos zur Verfügung gestellt! Folgen Sie unseren Entwicklungen über Facebook und Twitter und besuchen Sie unsere Website, um regelmäßige Updates zu bekommen.

CultApp Partnerschaft

Staatlich anerkannte, private Fachhochschule des Mittelstands (FHM)

fb finance & banking Associazione per lo sviluppo organizzativo e delle risorse umane

CCS Digital Education

MARCO POLO ISTITUTO · TECNICO · STATALE · PER · IL · TURISMO

National Association of Resource Teachers - Bulgar

PAIZ POLSKO-AMERYKAŃSKI INSTYTUT ZARZĄDZANIA

ROERMOND

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Erfahren Sie mehr über CultApp hier: www.cultapp.eu

Dieses Projekt wird mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Veranwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.