



Anfahrt

Nähere Informationen zur Anfahrt sowie einen Lageplan finden Sie unter:

<http://www.kapuzinerhof.de/kontakt/anfahrt/>



Das **kostenfreie** Aufladen in den Modes 1, 2 und 3 gemäß IEC 61851 von jedem elektrischen Fahrzeug, auch Pedelecs (Elektrofahrräder) und E-Bikes ist ab sofort in der Seethalerstrasse 6 für Besucher möglich. Die Schließkarte für die Ladestation erhalten Sie an der Rezeption.

Titelbild

Wertach.Natur.de / DVL

Lehrgang 17/18

Tagungsort

Kapuzinerhof
Bildungszentrum der ANL
Schlossplatz 4
83410 Laufen

Leitung

Evelin Köstler, ANL

Kosten

Teilnehmerbeitrag: 100 €
Übernachtung mit Frühstück/Mittagessen
(inklusive einem Freigetränk): 45 €

Bitte beachten Sie unsere Kostenregelung:
www.anl.bayern.de/veranstaltungen/kostenregelung/langfassung/index.htm

Veranstalter

Bayerische Akademie für Naturschutz
und Landschaftspflege (ANL)
Seethalerstraße 6
83410 Laufen
Telefon +49 8682 8963-0
Telefax +49 8682 8963-17
anmeldung@anl.bayern.de
www.anl.bayern.de

Anmeldung

Ihre Anmeldung erbitten wir schriftlich per Post, Fax oder E-Mail.



**Neue Medien in der
Gestaltung von Lehr- und
Erlebnispfaden**
14.–15. März 2018
Laufen

Klassische Lehrpfade und handlungsorientierte Erlebnispfade sollen bei der Bevölkerung das Interesse für Umwelt und Natur wecken, ein besseres Natur- und Umweltbewusstsein fördern, den Menschen in engeren Kontakt mit Natur und Landschaft bringen sowie auch touristische Angebote für Gemeinden und Tourismusverbände schaffen. Damit stellen sie einen Beitrag sowohl zur Umweltbildung als auch zur Förderung der Region im Rahmen der Entwicklung eines sanften, nachhaltigen Tourismus dar.

Moderne Informations- und Kommunikationstechnologien eröffnen zahlreiche Chancen und neue spannende Wege, die heute auch im Naturschutz bereits einen breiten Einsatz finden. Mobile Kommunikationsgeräte und die für sie entwickelten Apps sind inzwischen allgegenwärtig. Auch für die Gestaltung von Lehr- und Erlebnispfaden gibt es bereits zahlreiche Anwendungen: Ob Fotos und Videos, Online-Karten und Geodaten, Spiele und Quizze oder QR-Codes – mit dem Smartphone oder dem Tablet kann der Besucher für Natur und Landschaft begeistert werden.

In diesem Lehrgang werden verschiedene digitale Möglichkeiten bei der Gestaltung von Lehr- und Erlebnispfaden vorgestellt, deren Einsatzmöglichkeiten erörtert und mit Praxisbeispielen vertieft. Drei Workshops im Gelände zu Content, Audio- und Filmbausteinen für Apps und andere Anwendungen runden das Programm ab.

Hinweis

Bitte bringen Sie ein/Ihr Smartphone, Laptop und/oder Tablet sowie wetterfeste Kleidung mit.

Mittwoch, 14. März 2018

10:00 Uhr

Begrüßung, Vorstellungsrunde, Vorerfahrungen und Erwartungen

Evelin Köstler, ANL

10:15 Uhr

Allgemeine Einführung mit Beispielen in den neuen Medien, Anwendungen und Werkzeugen

Dr. Sabine Hennig, Fachbereich für Geoinformatik – Z_GIS, Universität Salzburg

12:15 Uhr Mittagessen

13:15 Uhr

... Fortsetzung: Allgemeine Einführung ...

14:15 Uhr

Wertach. Natur im Fluss: Mit dem Smartphone auf Infotour durch das Wertachtal

Dr. Michael F. Schneider, Wertach

14:45 Uhr

Filmbausteine für Apps und andere Anwendungen – Der sinnvolle Einsatz

Markus Tischner, frisbee medien, Erlangen

15:30 Uhr Kaffee/Tee

16:00 Uhr

Lauschen & Entdecken: Durchs Leipheimer Moos – Ein Moor fürs Ohr

Marco Neises, Journalist, Lauschtour, Mainz

16:45–17:30 Uhr

Gute Geschichten erzählen Beispiele für Lehrpfade und Audioguides

Dr. Bettina Weiz, Journalistin, München

Donnerstag, 15. März 2018

08:30 Uhr

Praxisübungen in drei parallelen Workshops

Bitte bei der Anmeldung einen Workshop und eine Alternative angeben.

Workshop 1:

Content für Apps und andere Anwendungen

Dr. Bettina Weiz

Workshop 2:

Aus der Nutzerperspektive zu erlebnisreichen Audio-Apps

Marco Neises

Workshop 3:

Filmbausteine für Apps und andere Anwendungen Praxistipps und Übungen

Markus Tischner

12:30 Uhr Mittagessen

14:00 Uhr

... Fortsetzung: Praxisübungen

15:15 Uhr

Vorstellung der Ergebnisse und Feedback

16:00 Uhr

Ende der Veranstaltung

Workshop 1:

Content für Apps und andere Anwendungen

Dr. Bettina Weiz, Journalistin, München

Der Workshop arbeitet heraus, worauf es ankommt, damit Lehr- und Erlebnispfade Informationen erfolgreich vermitteln. Denn guter Inhalt – schlecht erzählt: das führt zum Abwinken.

Inhalt

Am praktischen Beispiel erarbeiten die Workshopteilnehmer das Konzept eines multimedialen Lehrpfades. Dabei nehmen sie unterschiedliche Rollen ein. In der anschließenden Reflexionsphase werden die Lerninhalte auf den Punkt gebracht. So bekommen die Teilnehmer praktische Faustregeln an die Hand, die sie im beruflichen Alltag gleich anwenden können.

Lernziele

- Wie sich fachspezifische Inhalte an ein Laienpublikum vermitteln lassen.
- Was beim Konzept beachtet werden muss.
- Das Zusammenspiel von Texttafeln /Bildern/ Videos /Audios /social media.
- Die organisatorischen Bedingungen für eine gelingende Lehrpfad-Erstellung.
- Arbeitsschritte und Zeithorizonte.

Workshop 2:

Aus der Nutzerperspektive zu erlebnisreichen Audio-Apps

Marco Neises, Journalist, Lauschtour, Mainz

In diesem Workshop gehen Sie selbst per Smartphone auf Tour. Wir probieren zunächst verschiedene App-basierte Anwendungen in der Natur aus und erleben, wie Inhalte und technische Features vor Ort wirken. Nach der Analyse konzipieren wir in Gruppen selbst eine GPS-Rallye, die wir anschließend als App veröffentlichen und draußen gegeneinander spielen.

Ziel des Workshops ist es, ein Gefühl für die besonderen Bedürfnisse zu bekommen, die Nutzer von Apps in der Natur haben. Was ist interessant, was lenkt ab, wenn man draußen unterwegs ist? Wie kann eine App das Natur-Erlebnis bereichern oder gar stören?

Aus dieser Nutzerperspektive lernen wir, welche Orte und Themen sich besonders gut für Audio- oder Quiz-Apps eignen und wie sich mit einfachen Mitteln ein spannendes (und lehrreiches) Erlebnis gestalten lässt. Marketing-Strategien speziell für Apps in der Natur runden den Workshop ab.

Inhalt

- Praxistest: GPS-Führung per App, Audioguide- und Quiz-Funktion, QR-Codes.
- Erlebnisorientiertes Erzählen und Wirkung von inhaltlichen Stilmitteln.
- Brainstorming und Diskussion aus der Sicht des Nutzers.

Lernziele und Kompetenz-Vermittlung

- Die Wirkung bzw. den Mehrwert von App-Technologien und Erzählstilen verstehen.
- Geeignete Themen und Orte auswählen.
- Nutzerorientierte, nachhaltige Konzepte entwickeln.

Workshop 3:

Filmbausteine für Apps und andere Anwendungen Praxistipps und Übungen

Markus Tischner, frisbee medien, Erlangen

Bewegte Bilder spielen eine immer wichtigere Rolle in unserer Mediengesellschaft. Auch im Naturschutz setzen immer mehr Bildungseinrichtungen auf Videos, wenn es um die optimale Vermittlung ihrer (Lern-)Inhalte oder eine moderne Öffentlichkeitsarbeit geht.

Im Gegensatz zum traditionellen Lehr- und PR-Film produziert man heute oftmals kleine Clips, die in wenigen Minuten ihre Kommunikationsziele auf den Punkt bringen. Mit geringem Aufwand produzierte Bewegtbildsequenzen vermitteln bestimmte Sachverhalte oftmals sehr viel besser, als komplexe Texte, Bilder oder verbale Erklärungen.

Der Workshop vermittelt praktische technische und inhaltliche Kenntnisse, wie man kurze Videos mit geringem Aufwand produziert. Er zeigt Wege auf, wie man vom gut gemeinten Laien-Clip zum gut gemachten Filmbeitrag kommt.

Inhalt

- Ansehen und Analysieren guter und optimierungswürdiger Filmbeispiele.
- Aus einer Film-Idee ein filmisch umsetzbares Drehkonzept machen.
- Mit Videokamera und Mikrofon arbeiten lernen und praktisch üben.

Lernziele und Kompetenz-Vermittlung

- Einschätzen, was einen guten Filmbeitrag ausmacht.
- Ideen zur Vermittlung von Lerninhalten in ein filmisches Konzept gießen.
- Praktische Erfahrungen sammeln zur Vorbereitung auf eigene Filmprojekte.