

Anna Zembala: Extended Reality (XR) im museumspädagogischen Kontext

Beitrag aus Heft »2019/05 Digitale Bildung inklusiv«

Digitale Angebote, welche die Realität intensivieren bzw. erweitern, werden dank technischer Entwicklungen immer ausgereifter. Die daraus entstehenden Möglichkeiten für medial unterstützte Lernerfahrungen finden auch Eingang in die museumspädagogische Praxis: Die Implementierung computergestützter Projekte, wie beispielsweise VR-Viewer, ist zwar oft voraussetzungsreich, durch XR kann aber auch Zugang zu neuen Bildungs- und Erfahrungsräumen geschaffen werden. Der Beitrag erörtert die Aufgaben und Zielsetzungen von XR-Projekten in der museumspädagogischen Arbeit.

Eine erweiterte Version dieses Beitrags finden Sie im April 2020 online in diesem Heft.

Literatur

Goldman Sachs (2016). Virtual & Augmented Reality: Understanding the Race for the Next Computing Platform. www.goldmansachs.com/insights/pages/technology-driving-innovation-folder/virtual-and-augmented-reality/report.pdf [Zugriff: 07.05.2019]

Hogger, Martin (2019). Das Spiel, das Kinder mehr interessiert als YouTube. www.sueddeutsche.de/digital/gamespiel-roblox-programmieren-computerspiel-1.4406006?utm_source=pocket-newtab [Zugriff: 07.05.2019]

Invitto, Sara/Spada, Italo/De Paolis, LucioTommaso (2015). Augmented Reality, Embodied Cognition and Learning. In: De Paolis, Lucio Tommaso/Mongelli, Antonio (Eds.), Augmented and Virtual Reality. AVR 2015. Lecture Notes in Computer Science, Cham: Springer, pp. 125–135.

Kolb, AliceY./Kolb, David A. (2017). The Experiential Educator. Principles and Practices of Experiential Learning. Kaunakakai, Hawaii: Experience Based Learning Systems Inc.

Liarokapis, Fotis/Petridis, Panagiotis/Andrews, Daniel/de Freitas, Sara (2017). Multimodal Serious Games Technologies for Cultural Heritage. In: Marinos, Ioannides/ Magnenat-Thalmann, Nadia/Papagiannakis, George (Eds.), Mixed Reality and Gamification for Cultural Heritage. Cham: Springer, pp. 371–392.

Maietti, Frederica/Di Giulio, Roberto/Balzani, Marcello/Piaia, Emanuele (2017). Digital Memory and Integrated Data Capturing: Innovations for an Inclusive Cultural Heritage in Europe Through 3D Semantic Modelling. In: Marinos, Ioannides/Magnenat-Thalmann, Nadia/Papagiannakis, George (Eds.), Mixed Reality and Gamification for Cultural Heritage. Cham: Springer, pp. 225–244.

Marinos, Ioannides/Magnenat-Thalmann, Nadia/Papagiannakis, George (Eds.) (2017), Mixed Reality and Gamification for Cultural Heritage. Cham: Springer.

Martinez, Matias/Scheffel, Michael (2016). Einführung in die Erzähltheorie. 10. überarb. u. akt. Aufl. München: C.H. Beck.

Neuburger, Larissa C./Egger, Roman (2018). Providing a Different Dimension for Museums Visitors. In: Jung, Timothy/tom Dieck, M.Claudia (Eds.), Augmented Reality and Virtual Reality: Empowering Human, Place and Business. Cham: Springer, pp. 65–77.

Papaefthymiou, Margarita/Kateros, Steve/Georgiou, Stylianos/Lydatakis, Nikos/Zikas, Paul/Bachlitzanakis, Vasileios/Papagiannakis, George (2017). Gamified AR/VR Character Rendering and Animation-Enabling Technologies. In: Marinos, Ioannides/Magnennat-Thalmann, Nadia/Papagiannakis, George (Eds.), Mixed Reality and Gamification for Cultural Heritage. Cham: Springer, pp. 333–357.

Peterson, Kay/Kolb, David A. (2017). How You Learn Is How You Live: Using Nine Ways of Learning to Transform Your Life. Oakland (CA): Berrett-Koehler Publishers.

Raconteur 2019: www.raconteur.net/infographics/what-is-xr ;
<http://res.cloudinary.com/yumyoshoin/image/upload/v1/pdf/xr-business-2018.pdf> [Zugriff:07.05.2019]

Scribani, Jenny (2019). What is Extended Reality (XR)? www.visualcapitalist.com/extended-reality-xr/ [Zugriff: 07.05.2019]

Wolff, Daniel (2017). Virtuelle Realität & Schulisches Lernen: Potentiale, Grenzen und Gefahren. www.mebis.bayern.de/infoportal/welten/internet/virtuelle-realitaet-schulisches-lernen-potentiale-grenzen-und-gefahren/ [Zugriff: 07.05.2019]

Zembala, Anna (1999). Raumdarstellungen in Städte- und Architekturfilmen. Dissertation, Ruhr-Universität Bochum.