Daniela

DIGITAL INNOVATION BOARD:
EXPLORE

PROJEKTNAME White Risk – E-Learning

TRENDS & TECHNOLOGIE

- AR
- Remote Arbeiten/ Meetings
- Virtuelle Reise-/Tourenfürher
- Internet of Things
- Social Media
- Live Informationen / Gefahren Warnung
- Training von noch nicht vorhandenen Tools/Maschinen
- Ort & Zeit unabhängig
- Schnell Lebigkeit
- Mikrolearning

POTENTIELLE PARTNER & WETTBEWERB

www.schweizmobilplus.ch
Home

Potentielle Partner:
- SAC
- Ausbildner
- REGA
- Alpinmedic
- Schweizer Armee
- Air Zermatt
- GIN Schweiz

Neutral:
- Zeitungen / Magazine
- Blogger / Influencer

Konkurrenz:
- Schweiz Mobil Plus
- Skitouren Guru
- Outdoor Activ
- Bergfex
- Lawine-Wissen
- Lawine-Wissen
- Snowhow freeride
- Lawine Tirol
- Avalanche Free
- Montagne Secu
- SnowSafe - Lawinen App
- iSKI X - Freerider
- ABS A.WAY
- WhiteScout for Freerider

FAKTEN

- Wissensvermittlung nicht linear
- Lernen wird ein selbst organisierter Prozess – Tempo & Reihenfolge -> frei wählbar & selbständiges erarbeiten
- Frei bewegbar & Lernreihenfolge selber festlegen
- Sofortige Fehlerkontrolle -> Spielerische Kommentierung & kontextbezogene Rückmeldung
- Begleitung (Begrüssung = Lernziele, Abschied = Was habe ich gelernt?)
- Klare Rollenverteilung / klare Regeln (falls nötig)

POTENZIALFELDER

- Global Trail -> Alternative
- Verbindung Sommer & Gletscher
- Verantwortung allen Teilnehmer bewusst machen -> nicht nur auf Guide verlassen
- Bewusst machen zum Abbrechen oder Tour ändern
- Übungsbeispiele im Feld
- Aufgaben & Rückmeldung
- interagieren -> Motivation steigern
- Interesse Wecken
- Niveau Stufen einbeziehen
- Learning by doing
- Versch. Background, versch. Bedürfnisse
- Vorbereitung für Touren / Ausbildungen
- Kurzer Checkup falls App länger nicht gebraucht/ erstes Mal in Gebrauch
- Lernabfolgen durch Tour planen
- Schlüsselstellen in einer Tour Anzeigen
- SLF Monopol -> was macht Ausland?
- Grundlagen -> Modulkarten, schnell Aufrufbar
- Aufwachen am Berg bedeutet nicht Wissen über alles
- Interaktive Hilfe bei Tourplanung
- Community
- Wann bist du wo? Was hast du gemacht?
- Verbindung mit echten Situationen
- Geschichten
- Lawinen Bulletin
- ÖV & anders für Planung
- provisorische Bulletin vor 17:00 Uhr
- Geeignete Lernathmosphäre
- Selbstüberschätzung
- Wissen verändert sich
- 1x Tour geplant -> immer wieder verwendbar
- Von anderen lernen
- Was war postiv, was war negativ?

USER(S)

- Ausbildner / Kursverantwortliche
- Anfänger
- Schnee-schuhläufer
- Ski Tourgänger
- Tour Guide
- Privat Personen
- Freerider

NEEDS

- Vor einer Tour -> intensiv
- Sensibilisieren auf Klima Veränderung = unberechenbarer Schnee
- Einchecken mit der Gruppe (Alle auf dem gleichen Stand)
- Teilnehmerliste & Teilen der Tour
- Offline verwendbar
- Nach Bearbeitung
- Refresh vor jeden Winter
- Handy zu klein um Touren zu planen -> Desktop
- Interaktiver Helfer?
- Reflexion nach Tour
- Repetitionen -> anders verpackt
- Aktivierende Momente
- Abgeholt werden / daran erinnert werden
- Notizen machen
- Wirklicher Wissenstand abfragen (nicht Annahme)
- Teilen von "zertifizierten" Touren
- Niveau Stufen
- Vermittlung vom Big Picture
- Verbindung mit echten Situationen
- Spezifische Module für spezifische Teile einer Tour (Vorbereitung / während/ Nachbearbeitung)
- Erinnerung an wichtige Dinge (Schlüsselstellen, Auffrischen, Gefahren...)
- Kontrastreiches UI (Schnee/Spiegelung)

INSIGHTS

- "Denken" lernen / Gespür bekommen
- Lernen & Spiel -> ausgeglichen
- Vorurteile, Ängste & Nutzungsbarrieren bei AR
- Einfach zu bedienen -> täglicher Gebrauch
- Schnittstelle Analog & Digital
- Versch. Mindsets -> Verschiedenen abholen
- Community -> von einander lernen
- Geschichten -> Lerneffekt, Community
- Sensibilisieren -> aber keine Angst machen
- Bildmaterial -> Ansichtspunkt wo man wirklich steht. (Orientierung)
- Risiko freudiger -> bei kleinem Zeitfenster (Städtler)
- Viele Jahr Erfahrung = oft nicht up to date
- Didaktikisches Design
- Lernziel → Aktivierung → Vermittlungsmoment → Betreungsangebot

TOUCHPOINTS

- Smartphone
- Computer
- Analog -> Ausdrucke
- Tour mitnehmen
- Lernen unterwegs
- Übungen machen gezielt
- Touren planen
- Lerneinheiten für die Berghütte?
- Karten
- Anderen zeigen
- ÖV Verbindung
- Tour
- Backup

HOW MIGHT WE

- Wie können wir alle Bereiche einer Tour im Learn Bereich abdecken?
- Wie können wir, mit Beachtung der Selbstüberschätzung, alle Niveau Stufen abholen?
- Wie können wir, mit Beachtung der Selbstüberschätzung, alle Niveau Stufen abholen?
- Wie können wir Lern und Spiel in einer Lernapp kombinieren?
- Wie können wir die online/offline und analoge Bedürfnisse des Lernprozesses abdecken?
- Wie können wir die Community einbinden, ohne Qualität zu verlieren?
- Wie können wir interessante und spannende Lerneinheiten gestalten, welche motivieren und jedes Jahr wiederholt werden möchten?
- Wie kreieren wir eine geeignete Lernatmosphäre, wo Hilf- und Lernreich ist?

Template 7.3.3: digital-innovation-playbook.de/templates/basic