

# SMAPSHOT GAME (HEIG-VD/EPFL/SwissGeoLab)

Die Archivwelt ist im Zeitalter der Digitalisierung angekommen. Bildarchive werden heute digital gespeichert, ihre Verbreitung ist dadurch erleichtert, insbesondere im Internet. Bei den Landschaftsbildern sind Angaben zu Aufnahmedatum und Ersteller des Bildes wichtig, aber auch dessen räumlichen Bezug und die Identifikation der Objekte, welche im Bild sichtbar sind. Da die Fotoapparate von früher leider noch kein GPS eingebaut hatten, enthalten die Archivbilder meistens keine Lokalisierungsinformationen (Georeferenzierung). Die Digitalisierung bringt gleichzeitig einen grossen Aufwand mit sich, um die Archivbilder richtig zu beschriften und sie mit geografischen Koordinaten und Schlüsselwörtern zu verknüpfen.

Das Institut für Raumentwicklung (insit) der Hochschule HEIG-VD entwickelte in Zusammenarbeit mit den «[Archives de la Construction Moderne](#)» (ACM) der EPFL das Projekt «[smAPSHOT](#)» - eine Anwendung, mit der man selbststeuernd in die Zeit zurückreisen und Fotografien mit den geografischen Labels verknüpfen kann, wenn man die im Bild sichtbaren Objekte erkennt. Das Ziel des Projekts ist es, die Georeferenzierung historischer Bilder zu erreichen.

Dieses Experiment gestaltet sich als Spiel, mit dem ihr euer geografisches Wissen und die Fähigkeit, Karten zu lesen, testen könnt. Ebenfalls könnt ihr damit das Prinzip der Georeferenzierung kennenlernen, indem eine Fotografie in einem georeferenzierten virtuellen Globus entsprechend dargestellt wird. In diesem Spiel müsst ihr den Ort finden, an dem das Foto gemacht wurde. Die Bildersammlung zeigt Fotografien aus dem Jahr 1900 von Schweizer Touristenorten:

Weiteres hierzu auf der Webseite **des SwissGeoLab**: [Link](#)

[Tabelle der Punkte](#)

[Blog der ETHZ zum Thema "SMAPSHOT"](#)

---

# Storymaps in der Lehre - Artikelhinweise

## StoryMaps: Datengeschichten

**StoryMaps ist eine Darstellung intelligenter Webkarten zu interessanten Themen (storytelling): Information, Lehre, Unterhaltung und Inspiration zur Verwendung der Geodaten stehen im Mittelpunkt: [Link](#)**

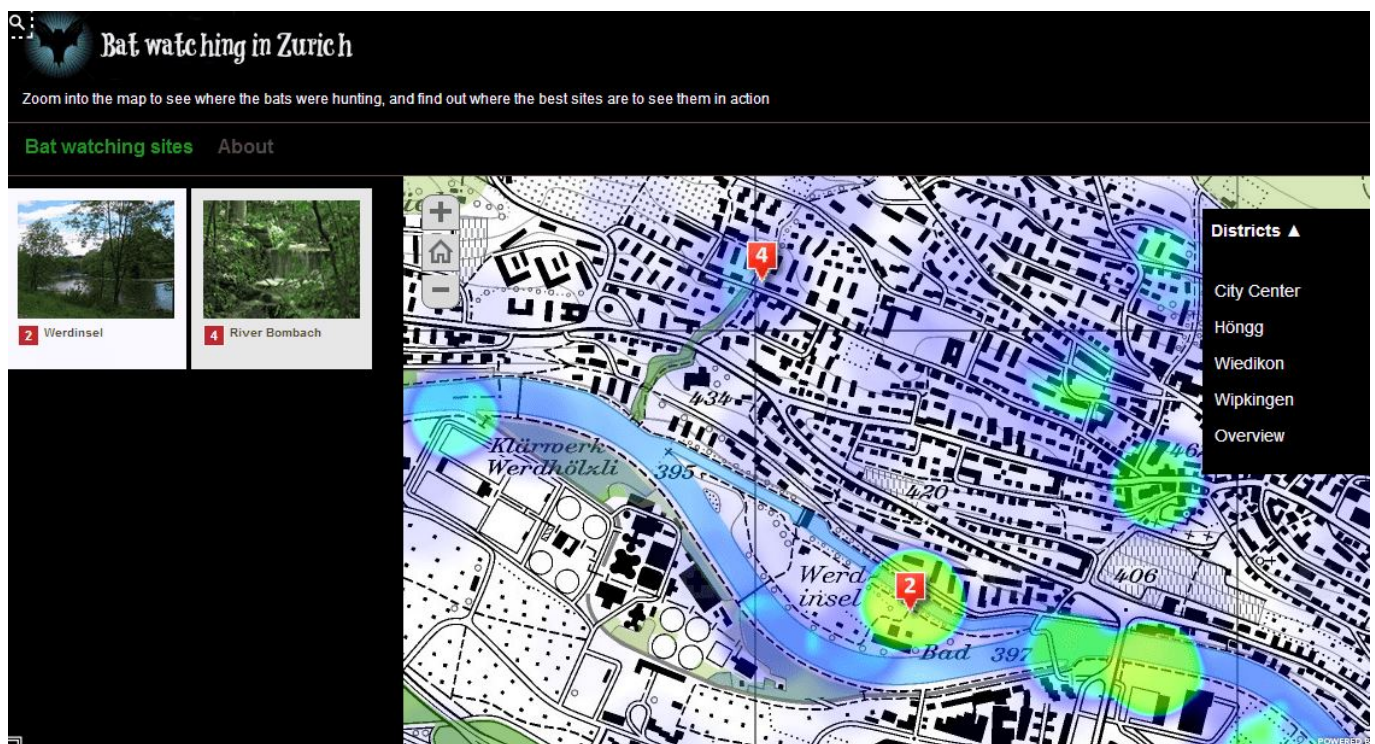
In der Lehre sind folgende Referenzartikel hilfreich:

*Strachan, C. (2014). Teachers' perceptions of Esri Story Maps as effective teaching tools (Doctoral dissertation, University of South Carolina).*

Marta, M., & Osso, P. (2015). Story Maps at school: teaching and learning stories with maps. *J-Reading-Journal of Research and Didactics in Geography*, (2).

Lemke, C., Brenner, W., & Kirchner, K. (2017). Das Managementsystem zur Gestaltung im digitalen Zeitalter: Gestaltungstechniken. In *Einführung in die Wirtschaftsinformatik*(pp. 297-495). Springer Gabler, Berlin, Heidelberg.

Zudem hat esri.com die aktuellsten Beispiele: [Link](#)



siehe auch mit dem Kartenviewer des Bundes: Zeichnen und Messen: [Link](#)

Self-Made StoryMap: Waldreservate (BAFU): [Link](#)

oder Lärm (BAFU): [Link](#)

Siehe auch:

## Pandamobil unterwegs

14.03.2018



Ab August 2018 ist das Pandamobil wieder unterwegs - mit einer neuen Ausstellung und in klimaschonender Form: In einem Schiffscontainer, der auch per Bahn transportiert wird. Kinder des Kindergartens bis zur 4. Klasse entdecken die verborgene **Tierwelt in der Nacht**: «Wer wacht in der Nacht? Was funkelt im Dunkeln?» heisst die neue Ausstellung. Das Pandamobil kommt direkt auf dem Schulhof! [Link zum Pandamobil](#)

[Link zum Beitrag von Nicolas Fahrni \(PH FHNW\)](#) Artenvielfalt mit dem Kartenviewer festhalten!