

Punkt 11.8

2698/VIII

Gremium:	Kulturbeirat	x	öffentlich
Sitzung am:	07.11.2023		

Digitale Kultur-Lernreise

Sachverhalt des Vorstandes:

Die drei Fachbereiche im Kulturhaus (Stadtmuseum, Tourist Information und Stadtbibliothek) arbeiten gemeinsam zusammen mit der Musikwerkstatt daran, eine digitale Lernreise zu entwickeln.

Die in der kulturpädagogischen Vermittlung immer wichtiger werdenden Trends Gamification und Digitalisierung werden aufgegriffen, um eine interaktive Lernerfahrung zu schaffen, in der auch regelmäßigen Museums- oder Bibliotheksnutzern viel Neues geboten werden soll. Das aufgrund der inhaltlichen Vielfalt anspruchsvolle Vorhaben hat daher junge erwachsene Kulturhausbesucher als Zielgruppe.

Von einem Startpunkt aus folgt man mit dem Handy einem Rundgang; unterwegs gilt es Fragen und Rätsel in der App zu lösen. Hilfestellungen stehen in der App bereit, kosten aber natürlich Punkte. Die Bandbreite reicht von reinen Quizfragen über das Kennenlernen von Stationen bis hin zur Schnitzeljagd. Konkrete Methoden bei der Aufgabengestaltung sind etwa Multiple-Choice, Rätsel, Video- oder Bildaufgaben, Audio- und Textaufgaben oder Kreuzworträtsel. Räume und Themen werden spielerisch erschlossen und Orten wird ihre Geschichte entlockt. Durch das Einbinden von Medien in den Bound kann auch Verborgenes sichtbar gemacht werden.

Kurzvideo: <https://www.youtube.com/watch?v=YZaqiQd3gPQ>

Das Vorhaben befindet sich derzeit noch in der Planungsphase. Das Projekt wird, vorbehaltlich des Beschlusses des Wirtschaftsplanes, voraussichtlich im Frühsommer 2024 fertiggestellt. Das Angebot soll zusammen mit Actionbound entwickelt werden, einer medienpädagogischen Anwendung, in der digitale Lernreisen (sog. „Bounds“) erstellt und gespielt werden können. Im schulischen Bereich ist es bekannt unter dem Namen Biparcours. Das Angebot wird inhaltlich von den drei Fachbereichen vorbereitet und von Actionbound umgesetzt.

Siegburg, 26.09.2023