Digitale Vermittlungsformate in der kulturellen Bildung

Impulse & Handlungsanregungen

Liebe Leser*innen,

seit 2010 entdecken Schulklassen als KulturScouts die Kultureinrichtungen in OWL – raus aus dem Klassenzimmer und rein ins Museum, Theater oder in den Konzertsaal! Von der 5. bis zur 10. Klasse setzen sich die Schüler*innen mit mehreren dieser besonderen Orte auseinander. Dabei lernen sie nicht nur die kulturelle Vielfalt und die Region, in der sie leben, sondern auch sich selbst kennen. Solche Begegnungen mit sich und der eigenen Lebenswelt gehören zu den zentralen Elementen Kultureller Bildung.

Im März 2020 bereitete der Ausbruch der Corona-Pandemie diesen wertvollen Erfahrungen ein jähes Ende. Auch die Zielgruppe der KulturScouts OWL erfuhr über eine lange Zeit große Einschränkungen ihres gewohnten Alltags, die ihnen schwer zusetzten. Zusätzlich entstand zu Beginn der Pandemie ein öffentlicher Eindruck von Kindern und Jugendlichen als Treiber der Pandemie – ein Bild, das ihnen nicht gerecht wurde.

Zusammen mit den Akteuren unseres Projektnetzwerks haben wir uns mit der Frage auseinandergesetzt, wie wir auf die stark veränderte Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen in einer Zeit reagieren können, die auch die Kultureinrichtungen vor nie dagewesene Herausforderungen stellte. Dabei entwickelten wir die Idee, den Schüler*innen mit digitalen Vermittlungsformaten weiterhin kulturelle Begegnungen zu ermöglichen – wenn auch in veränderter Form.

Gleichzeitig lassen digitale Formate neue, wertvolle Kommunikationsräume für die Schüler*innen entstehen, von denen ihnen durch Lockdown und Kontaktbeschränkungen so viele genommen wurden.

Während der Arbeit an den Formaten in den Kultureinrichtungen und ihrer Umsetzung mit den Schulklassen wurde deutlich, wie viel Potenzial in der Entwicklung des Projekts steckt. Mit den hier festgehaltenen Erkenntnissen über neue Ansätze in der Vermittlungsarbeit möchten wir die Auseinandersetzung mit dem Einfluss der Digitalisierung auf die außerschulische kulturelle Bildung fördern und stärken.

Die Entstehung dieser Publikation verdanken wir dem großen Engagement der Lehrkräfte an den Schulen und Beschäftigten aus den Kultureinrichtungen des Projektnetzwerks, bei denen ich mich herzlich bedanke.

Mein besonderer Dank gilt dem Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen, den Kreisen Gütersloh, Herford, Höxter, Lippe, Minden-Lübbecke, Paderborn sowie der Stadt Bielefeld, den Verkehrsverbünden nph und VVOWL, deren langjährige Förderung die Entwicklung der KulturScouts OWL bis hierhin möglich gemacht hat.

Frauke Grams,
Projektleitung

KLICK AUF DAS KAPITEL!

Inhalt

Das sind die KulturScouts OWL 3

“Neue Wege gehen” –
Interview mit den Projektverantwortlichen 4–5

Digitale Vermittlungsformate:
Worauf es bei der Entwicklung ankommt 6–9

Zwischenfazit I 11

Digital aktiv – Anregungen zum Weiterdenken 12–13

“Jetzt möchten die Kinder das Museum auch live erleben” –
Interview zur Umsetzung digitaler Formate in der Schule 14–17

Stimmen aus dem Klassenzimmer 18

Zwischenfazit II 19

Good Practice 20–23

- Marcus Coesfeld: Archäologie to go 21
- Laura Schlütz: Mein Shirt kann noch was!
  Ein digitales Upcyclingprojekt 22
- Isabel Pagalies: Schloss Fürstenberg und
  das weiße Gold an der Weser 23

„Ergänzen statt ersetzen“ – was wir mitnehmen 24

Das sind die KulturScouts OWL

KLICK FÜR MEHR INFOS!

„Scout“ bedeutet übersetzt „Spurensucher“ oder „Pfadfinder“. Und genau das sind die KulturScouts OWL. Denn zweimal im Jahr begeben sich Kinder und Jugendliche der Sekundarstufe I aller weiterführenden Schulen auf eine kulturelle Entdeckungsreise durch die Region Ostwestfalen-Lippe und tauschen ihr Klassenzimmer gegen einen außerschulischen Lernort ein. Ob Porzellan zum Anfassen, Technik zum Ausprobieren, ein Theaterstück inszenieren oder selbst ein Kunstwerk schaffen – in praktischen Workshops erfahren sie aktiv und mit allen Sinnen, was Kultur bedeutet und wie vielfältig sie sein kann.

Kultur hautnah erleben

Das Projekt hat es sich zur Aufgabe gemacht, die außerschulische Vermittlungsarbeit speziell für die 10- bis 16-jährigen Schüler*innen zu stärken. Bei der Angebotsgestaltung orientieren sich die teilnehmenden Kultureinrichtungen an den Lehrplänen für die Klassenstufen 5 bis 10. Dank der zielgruppenspezifischen Ansprache und dem hohen Praxisanteil der Programme können die Jugendlichen die Unterrichtsinhalte in den Museen, Theatern und Konzertsälen der Region vertiefen und hautnah erleben. Die Kosten für die Veranstaltungen und den Transfer trägt das Projekt.

Die Koordinationsstelle der KulturScouts OWL mit Sitz im Marta Herford berät sowohl die Kultureinrichtungen in ihrer Angebotsgestaltung als auch die Schulen in der Auswahl der Programme. Sie sieht es als ihre Aufgabe an, beide Institutionen miteinander zu vernetzen und Wege der Kooperation und weitere Fördermöglichkeiten aufzuzeigen, um Jugendlichen vielfältige Zugänge zu Kultur ermöglichen.

Starke Partner

Die KulturScouts OWL sind ein Projekt der Stadt Bielefeld und der sechs Kreise in Ostwestfalen-Lippe. Sie werden seit 2010 vom Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen gefördert.
Die wichtigsten Partner im Bereich des Transfers sind der VerkehrsVerbund OstWestfalenLippe (VVOWL) und der Nahverkehrsverbund Paderborn/Höxter (nph). Mit dem Sponsoring der Fahrkarten können die Schüler*innen die kulturellen Angebote kostenfrei mit Bus und Bahn erreichen. Die Schulen beteiligen sich mit einem geringen Eigenanteil an den Fahrtkosten.

Im Netzwerk befinden sich derzeit 37 Kultureinrichtungen und über 70 Schulklassen aus Ostwestfalen-Lippe.

„Neue Wege gehen“

Frauke Grams und Stefanie Keil über das Projekt “Digitale Formate”

Kulturorte erleben, trotz Kontaktbeschränkungen – das ist das Ziel der Modellphase “Digitale Formate” der KulturScouts OWL. Die aktuelle und die ehemalige Koordinatorin reden im Interview über Entstehung, Idee und Perspektiven des Vorhabens.

Wie ist die Idee zum Projekt „Digitale Formate“ entstanden?

Stefanie Keil: Durch die Corona-Pandemie konnten die Schulklassen ab dem zweiten Halbjahr 2019/20 nicht mehr wie gewohnt die außerschulischen Lernorte besuchen. Das haben wir zum Anlass genommen, mit den Kulturorten digitale Formate zu erproben, um den Schüler*innen trotz der Kontaktbeschränkungen weiterhin die Teilhabe am kulturellen Angebot zu ermöglichen.

Stefanie Keil leitete die KulturScouts OWL von 2016 bis 2020 und initiierte die „Modellphase Digitale Formate“.

Für die Umsetzung konnten wir die Mittel verwenden, die durch den Wegfall der Fahrten und Workshops im zweiten Schulhalbjahr 2019/20 zur Verfügung standen. So entstand die Modellphase „Digitale Formate“ als Teilprojekt der KulturScouts OWL, die vom Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes NRW finanziert werden.

Was beinhaltet das Projekt?

Stefanie Keil: In der Modellphase haben die Kulturorte neue digitale Vermittlungsangebote initiiert. Durch unsere finanzielle Unterstützung konnten sie die benötigte technische Grundausrüstung anschaffen und auch die Personalkosten für die Konzeption haben wir bereitgestellt. Unser Partner, die Kreaturen Agentur, unterstützte die Kulturorte zusätzlich mit Tutorials rund um den Videoauftritt.

Was möchtet ihr mit dem Projekt erreichen?

Stefanie Keil: Digitale Formate sollen den Besuch vor Ort nicht ersetzen, sondern ergänzen. In Zeiten von Kontaktbeschränkungen können sie für die Schüler*innen einen Raum zum Austausch bilden. Außerdem schaffen sie einen Anreiz, die Kulturorte mit der Familie oder mit der Schulklasse über die KulturScouts hinaus zu besuchen.

2021 übernahm Frauke Grams die Projektleitung der KulturScouts OWL.

Frauke Grams: Zugleich ermutigen wir die Museen Theater, Orchester usw., sich mit neuen Formaten und Vermittlungsmethoden auseinanderzusetzen. Wir wollen herausfinden, wie kulturelle Bildung auch auf diesem Wege gelingen kann und so Möglichkeiten schaffen, analoge Programme sinnvoll zu erweitern.

Was sind die Ergebnisse der Modellphase?

Frauke Grams: Insgesamt haben sich 16 von 35 Kulturorten beteiligt. Die Ergebnisse sind genauso abwechslungsreich wie die bereits bestehenden Formate. Es wurde sowohl Altbewährtes in den digitalen Bereich übertragen als auch Neues konzipiert. Entstanden sind unter anderem Live-Formate, interaktive Websites, Videoführungen mit anschließendem Kreativteil und Apps.

Was viele Beteiligte beschäftigt hat, war die Frage, wie sich auf digitaler Ebene ein Bewusstsein für die außerschulischen Lernorte erzeugen lässt, die die Schüler*innen sonst live erleben konnten.

Welche Rückmeldungen habt ihr von den beteiligten Schulen erhalten?

Frauke Grams: So unterschiedlich die Resonanz war, so groß war sie auch! Die Verlagerung von außerschulischer kultureller Bildung in den digitalen Raum ist definitiv ein Thema, zu dem es viel zu besprechen gibt. Nach anfänglicher Zurückhaltung vieler Schulen gingen nach und nach immer mehr Buchungen für die digitalen Formate ein. Nach der Teilnahme waren die Rückmeldungen von den Lehrer*innen fast durchweg positiv! Viele Schüler*innen wünschten sich im Anschluss, den Ort, den sie virtuell besucht hatten, auch noch einmal „in echt“ zu besuchen.

Wie geht mit den digitalen Formaten weiter?

Frauke Grams: Nach Abschluss der Modellphase zum Jahresende 2020 startete die praktische Umsetzung. Die ersten Durchführungen der Formate lieferten den Kulturorten wertvolle Hinweise, welche Dinge gut laufen und wo noch etwas geändert werden muss.

Diese Rückmeldungen sind wichtig, denn in den Formaten steckt eine Menge Kreativität und Potenzial, das nachhaltig genutzt werden soll. Deshalb werden die digitalen Angebote im Schuljahr 2021/2022 als Ergänzung in das Programm der KulturScouts OWL aufgenommen.

Digitale Vermittlungsformate

Worauf es bei der Entwicklung ankommt

„Im besten Fall denken wir ganzheitlich. Digitalität ist dann nur ein Baustein des gesamten Vermittlungskonzepts.“ Damit fasst Marcus Coesfeld vom Werburg-Museum Spenge treffend die Ergebnisse zusammen, zu denen die Kultureinrichtungen bei der Entwicklung digitaler Vermittlungsformate gekommen sind.

Ergänzen statt ersetzen – das ist der Gedanke, mit dem die teilnehmenden Einrichtungen an die Aufgabe herangegangen sind, digitale Formate in ihr Vermittlungskonzept für Kinder und Jugendliche zu integrieren. Denn das reale Erleben und Begreifen ist das, was nachhaltig im Gedächtnis bleibt, da sind sich die Pädagog*innen aus den Kultureinrichtungen in OWL einig.

Trotzdem können digitale Programme eine sinnvolle Ergänzung sein und das nicht nur zu Pandemiezeiten, in denen es gilt, soziale Kontakte einzuschränken.

Für Kultur begeistern

Daher sollte bei der Entwicklung darüber nachgedacht werden, ob ein digitales Angebot als Überbrückungslösung fungieren soll, solange soziale Kontakte und Besuche „vor Ort“ nicht möglich sind oder fester Bestandteil des Angebots werden soll. Als solches kann es das bestehende Programm sinnvoll ergänzen, nachhaltig genutzt werden und Lust auf einen anschließenden Live-Besuch machen.

Um die Kinder und Jugendlichen zu erreichen und für Kultur in all ihren Facetten zu begeistern, ist eine zielgruppengerechte Ansprache unverzichtbar. Das gilt für digitale Angebote genauso wie für analoge.

Der Bezug zur Lebenswelt der Schüler*innen ist ebenso wichtig wie eine Angebotsgestaltung, die Abwechslung zum alltäglichen Unterrichtsgeschehen und den dort angewandten Methoden bietet.

Kinder aktivieren

Aktivität ist dabei ein wichtiges Element, betont Viola Schneider vom Stadttheater Minden: „Alles, was die Kinder aktiviert, sie aus ihrer Komfortzone heraus- und in ihrem Alltag abholt, um sie in eine neue Welt zu entführen, ist gut.“

Im digitalen Bereich sind Materialpakete, die vorab an die Schulen oder die Schüler*innen direkt verschickt werden, eine gute Lösung, um als aktives, nicht-digitales Element eine erste Verbindung zu schaffen.

Mit den enthaltenen Materialien können die Schüler*innen anschließend per Videokonferenz zusammen mit Expert*innen aus den Kultureinrichtungen etwas „Greifbares“ gestalten und das zuvor Gelernte so direkt umsetzen. Bei einem solchen Live-Gespräch wird den Teilnehmenden gleichzeitig die Chance zum Austausch und zu Fragen gegeben, was eine größere Nähe zum Geschehen aufbaut. „So entsteht ein Gemeinsam-nicht-einsam-Gefühl“, sagt Laura Schlütz von den Paderborner Kreaturen.

Verlässliche technische Voraussetzungen schaffen

Genau wie viele der anderen am Projekt Beteiligten sieht sie niederschwellige Zugangsvoraussetzungen als weiteres wichtiges Kriterium bei der Entwicklung neuer Vermittlungsformate. Dazu gehört neben dem schon erwähnten Materialpaket beispielsweise eine Videochatplattform, die Sicherheitsstandards einhält und gleichzeitig keine Anmeldung oder zusätzliche Software benötigt. Zudem sollten die Formate sowohl in der Schule als auch im Homeschooling durchführbar sein.

KLICK FÜR MEHR INFOS!

Alle digitalen Formate der beteiligten Kultureinrichtungen gibt es hier zum Nachlesen

Mutig sein

Damit alles entspannt und störungsfrei abläuft, ist es notwendig, verlässliche technische Voraussetzungen zu schaffen. Dazu gehört die geeignete Ausstattung mit einer guten Kamera und gegebenenfalls einem Stabilisator bzw. einem Stativ, einem professionellen Mikrofon, Strahlern für eine bessere Ausleuchtung und ähnlichem Zubehör. Außerdem macht es Sinn, Expert*innen einzubeziehen, die sich mit digitalen Medien auskennen und sich selbst damit vertraut zu machen.

Bei allen Planungen gilt: Mutig sein und einfach mal Neues ausprobieren – natürlich immer im Rahmen der finanziellen, personellen und zeitlichen Möglichkeiten. „Es muss nicht alles gleich perfekt sein. Wenn man den Nutzer*innen transparent macht, dass ein Format gerade noch in der Erprobung ist, zeigen sie sich meist sehr gern bereit, ein konstruktives Feedback zu geben“, rät Marcus Coesfeld: „Also ausprobieren und loslegen!“

„Ganz allgemein sollte der Grundsatz gelten, dass digitale Angebote das reale Kerngeschäft begleiten und befruchten sollen und können, dieses aber nicht obsolet machen darf.“

Max Gundermann,
Detmolder Kammerorchester

Zwischenfazit I

Handlungsempfehlungen zur Entwicklung digitaler Vermittlungsformate

#01

Achten Sie auf eine zielgruppengerechte Ansprache.

#02

Aktives Erleben ist ein unverzichtbares Element, um Kinder und Jugendliche für ein Thema zu begeistern.

#03

Schaffen Sie ein neues Erlebnis für die Schüler*innen, indem Sie Ihre Vermittlung deutlich von den gewohnten Unterrichtsmethoden abgrenzen. Die Inhalte sollten sich dabei am Lehrplan orientieren.

#04

Schaffen Sie geeignete technische Voraussetzungen für einen störungsfreien Ablauf des Formats. Dazu gehören unter anderem eine gute Ausleuchtung, eine stabile LAN-Verbindung und eine hohe Bildqualität.

#05

Bedenken Sie, dass bei praktischen Arbeiten auf Distanz detailliertere Anleitungen notwendig werden können. Achten Sie dabei auf ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Ihrem eigenen Redeanteil und dem kreativem Freiraum für die Schüler*innen.

#06

Sorgen Sie für niederschwellige Zugangsvoraussetzungen, z.B. durch vorab verschickte Materialpakete oder intuitiv zu bedienende Apps bzw. Programme.

#07

Die digitalen Angebote sollten sowohl in der Schule als auch im Homeschooling durchführbar sein.

#08

Sie können Ihre digitalen Programme nachhaltig gestalten, indem Sie darauf achten, dass sie eine sinnvolle Ergänzung zu den bestehenden Angeboten bilden und Lust auf einen Besuch vor Ort machen – auch nach der Pandemie.

#09

Live-Gespräche mit Expert*innen geben den Schüler*innen die Chance zum Austausch und zu Fragen.

Digital aktiv

Anregungen zum Weiterdenken

Platz für eigene Ideen …

Platz für noch mehr eigene Ideen …

Materialkoffer

GPS-Rallyes

Platz für richtig viele eigene Ideen …

DIY-Tutorials

Gespräche mit Expert*innen und Künstler*innen per Live-Stream

Digitale (Mitmach-) Führungen

„Jetzt möchten die Kinder das Museum auch live erleben“

Ein Interview zur Umsetzung digitaler Formate in der Schule

Im März 2021 hat die Klasse 7e des Max-Planck Gymnasiums in Bielefeld am Programm „Upcycling digital – Neues Leben für alte Klamotten” vom Museum Wäschefabrik teilgenommen. Wir haben mit der Lehrerin Silke Köhling und der Museumspädagogin Annett Barthel darüber gesprochen, wie sie das digitale Programm empfunden haben und wo die Herausforderungen lagen.

Frau Köhling, was hat für Sie und Ihre Schüler*innen den Ausschlag gegeben, das Angebot vom Museum Wäschefabrik zu buchen?

Silke Köhling: Wir haben abgestimmt. Die Schüler*innen haben im aktuellen Programmkatalog gesucht und fanden die Wäschefabrik besonders ansprechend.

Wo lagen die Herausforderungen bei den Vorbereitungen im Anschluss an die Buchung?

Silke Köhling: Die größte Herausforderung ist die Technik. Die Probe des digitalen Museumsbesuches „funktionierte“ ohne Probleme, die habe ich aber auch von zu Hause gemacht. Dann sind wir das in der Schule sehr zuversichtlich angegangen, aber wir haben bestimmt eine halbe Stunde „rumgedoktert“, bis es funktionierte. Irgendwie ist die Technik in der Schule ein anderes Metier (lacht).

Annett Barthel: Dabei hatte ich alles zu Hause getestet, damit es reibungslos läuft. Und heute hatten wir mit einer anderen Schule ähnliche Probleme.

Im Angebot haben Sie mit einem Materialkoffer gearbeitet. Wie haben Sie das organisiert?

Annett Barthel: Eigentlich wollte ich den Materialkoffer verschicken, aber dann hatte ich das große Glück, dass Frau Köhling ihn abgeholt hat. Als ich ihn später an andere Schulen verschickt habe, ist mir aufgefallen, dass mehr Zeit zwischen den einzelnen Terminen liegen muss, um rechtzeitig alles zurückzubekommen und wieder neu zu verschicken. Da ist es natürlich praktisch, wenn eine Schule anbietet, die Materialien abzuholen.

Silke Köhling: So ging es auch ein bisschen schneller und es war gut, dass wir uns vorher kennenlernen und uns kurz über den geplanten Workshop ganz konkret austauschen konnten.

Wie haben Sie das digitale Format selbst empfunden?

Silke Köhling: Es ging ja darum, eine Tasche aus einem T-Shirt zu gestalten. Ein prozesshaftes Verfahren, das spannend ist, weil man nicht weiß, was hinterher dabei herauskommt. Zeitlich war es recht gut machbar und die Kinder zu Hause konnten auch gut folgen. Das war sehr wichtig, denn wir waren noch im Wechselunterricht. 14 Kinder waren in der Schule und 14 zu Hause.

Das Programm war mit dem Museumsrundgang zu Beginn sehr gut aufgebaut. Man taucht in die alte Geschichte der Wäschefabrik ein und das zeigt das Video sehr gut. Die Rätsel im Anschluss haben die Auseinandersetzung mit dem Thema nochmals vertieft.
Die Kinder saßen währenddessen sehr diszipliniert vor mir – ganz so wie im richtigen Nähsaal der Wäschefabrik. Es war schön zu beobachten, wie sie ihr Projekt Schritt für Schritt erarbeitet haben, während Frau Barthel alles ganz genau erklärt hat.

Annett Barthel: Ich habe mich am Anfang sehr schwer getan, etwas online anzubieten, weil unser Haus von der Atmosphäre lebt und ich Angst hatte, diese nicht transportieren zu können. Ich habe dann eine kurze Führung produziert, bei der die Teilnehmer*innen mit der Kamera durchs Haus gehen, um so die Atmosphäre einzufangen und zu transportieren. Und ich glaube, das ist mir ganz gut gelungen. Die Schüler*innen fanden das spannend und hatten ganz viele Fragen.

Was ich schwierig fand war, beim praktischen Teil vor dem Computer zu sitzen und nicht selbst aktiv werden zu können. Ich habe den Upcycling-Prozess im Vorfeld detailliert Schritt für Schritt fotografiert und das dann den Schüler*innen gezeigt. Damit ich nicht nur vor dem Rechner sitze und etwas erzähle, hatte ich mir Rätsel überlegt, um es so spannend wie möglich zu machen. Das hat so gut funktioniert, dass die Schüler*innen das Museum jetzt auch einmal “live” erleben möchten. Genau das ist mein Ziel: Wenn die Teilnehmer*innen online mitgemacht haben und anschließend feststellen „Oh, jetzt finde ich das aber so spannend, ich möchte ins Museum“, dann ist das für mich eine gute Online-Veranstaltung gewesen.

Sind Ihnen außer den technischen Problemen noch Dinge aufgefallen, die Sie verbessern würden?

Silke Köhling: Es ist sinnvoll, einen zeitlichen Puffer nach der Veranstaltung einzuplanen. Ich hatte zum Glück anschließend noch mehr Zeit, als geplant war und auch Frau Barthel ist noch länger dageblieben, um uns zu helfen. Bei einer engen zeitlichen Taktung ist das schwierig, jedenfalls momentan noch. Wenn wir alle souveräner im Digitalen sind, dann funktioniert das vielleicht besser.
Schön wäre es auch, wenn es eine Plattform gäbe, wo die Schüler*innen ihre Ergebnisse präsentieren können.

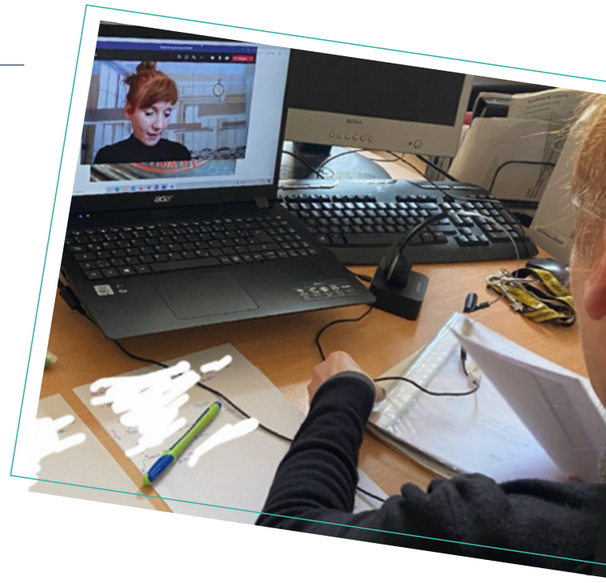
Annett Barthel: Auch mir ist es wichtig, nach hinten immer etwas mehr Zeit zu haben. Ich sage mir prinzipiell, ich nehme mir nach hinten ein bisschen mehr Zeit. Für mich dauert die Veranstaltung jetzt länger, als wenn wir vor Ort wären. Hier haben wir auch oft etwas mehr Zeit zur Verfügung. Beim digitalen Angebot muss man aufgrund der Unterrichtszeiten stärker darauf achten, in der Zeit zu bleiben.

Frau Köhlings Vorschlag zu den Präsentationen gefällt mir. Ein paar Schüler*innen haben mir zwar ihre Ergebnisse gezeigt, aber insgesamt bekomme ich wenig davon mit. Vor Ort gucke ich mir das alles an und dann machen wir meist auch noch ein Foto vor der Fabrik, auf dem alle ihre Tasche hochhalten. Das fehlt digital.

Silke Köhling: Schön fände ich in dem Kontext zum Beispiel, wenn die Schüler*innen ein Foto machen, wenn sie die Tasche zum ersten Mal nutzen.

KLICK FÜR MEHR INFOS!

So sieht es übrigens aus, wenn die KulturScouts zu Besuch im Museum Wäschefabrik sind.



Wie haben Sie denn das digitale Programm im Verhältnis zu den analogen Angeboten empfunden?

Silke Köhling: Also ich wäre lieber in die Wäschefabrik gegangen und ich glaube meine Schüler auch. So ist man noch zu sehr im schulischen Kontext. Die Klingel läutet, man hat dieses Raumgefühl des Museums nicht so, man riecht es auch nicht… Vor Ort ist es einfach etwas anderes, man hat diese Taktung nicht, sondern ist einfach mal komplett raus. Aber als Alternative war es super, gerade in der anstrengenden Phase des Wechselunterrichts. Die Schüler*innen konnten miteinander kommunizieren und hatten ein gemeinsames Erlebnis.

Annett Barthel: Das digitale Programm ist definitiv kein Ersatz für das analoge Angebot. Es ist eine schöne Ergänzung und eine Möglichkeit, das Museum zu zeigen und zu präsentieren. Aber es fehlen einfach der direkte Austausch und die Möglichkeit, auf Führungen vielleicht Räumlichkeiten abseits der Route zu entdecken. Ich muss alles planen und dabei geht die Spontaneität verloren.

Welche Tipps können Sie anderen Schulen mitgeben?

Silke Köhling: Gut ist, für Entlastung bei den technischen Fragen zu sorgen. Im zweiten digitalen Format, das wir gebucht haben, hatte Frau Pagalies vom Museum Schloss Fürstenberg bei der Probe Unterstützung durch eine IT-Fachkraft. Mir hilft außerdem ein weiterer Kollege. Was auch Sinn machen würde ist, die Technik vorab in der Schule auszuprobieren, nicht nur zu Hause.
Und es ist gut, wenn man vorher nochmal einige Sachen bespricht, zum Beispiel Besonderheiten bei den Kindern, die man digital nicht direkt wahrnimmt.

Annett Barthel: Deshalb biete ich immer an, dass mich die Lehrer*innen im Vorfeld anrufen können, wenn sie das möchten. Diese Unterstützung durch den Lehrer*die Lehrerin ist sehr wichtig, auch während der Durchführung. Ich konnte die Schüler*innen ja gar nicht beim Namen nennen oder sagen „Du bist jetzt dran“. Das war mit Frau Köhling ein gutes Zusammenspiel.

„Leider war die Zeit zu kurz, um die Taschen in Ruhe fertig zu gestalten. Frau Barthel ist aber noch da geblieben, um für die letzten Schüler da zu sein."

Schüler*in der 7e, Max-Planck-Gymnasium Bielefeld

"Die Atmosphäre war sehr entspannt und motivierend. Mit persönlicher Begegnung wäre es noch schöner gewesen."

Schüler*in der 6d, Heinz-Nixdorf-Gesamtschule Paderborn

Stimmen aus dem Klassenzimmer

KLICK FÜR MEHR INFOS!

"Eine besonders tolle Sache war, dass wir in Partnerarbeit durften." *

Teilnehmer*in, Jugendfreizeitstätte Brakel

"Die Pädagogin hat alles gut erklärt. Ich wäre nur sehr gerne auch ins Museum gegangen."

Schüler*in der 5a, Gymnasium Marianum, Warburg

KLICK FÜR MEHR INFOS!

Hier berichten die KulturScouts ausführlich davon, wie sie die digitalen Formate erlebt haben.

* Die Rallye des Werburg-Museum Spenge findet draußen statt, siehe Seite 21

Zwischenfazit II

Gelingensfaktoren für die Umsetzung digitaler Vermittlungsformate

#01

Sprechen Sie als Lehrer*in vorab mit den Schüler*innen über das Format und den Ablauf.

#02

Suchen Sie als Lehrer*in vor dem Termin das Gespräch mit den Vermittler*innen, um eventuelle Besonderheiten in der Gruppe zu besprechen.

#03

Machen Sie vorher einen Probedurchlauf und testen Sie die Technik als Lehrer*in auch in der Schule, nicht nur zu Hause.

#04

Technikaffine Kolleg*innen oder eine Fachkraft können eine sinnvolle Unterstützung sein und für einen entspannten Ablauf sorgen.

#05

Beim Versand einer Materialkiste: Planen Sie als Kultureinrichtung genügend Zeit zwischen den Terminen ein oder schaffen Sie eine zweite Kiste an.

#06

Führen Sie das Format, wenn möglich, in einer anderen Räumlichkeit als dem Klassenraum durch (z.B. in der Aula oder einem Fachraum), um Abstand vom Schulalltag zu bekommen.

#07

Nehmen Sie sich genügend Zeit und planen möglichst einen zeitlichen Puffer nach der Veranstaltung ein.

#08

Unterstützen Sie als Lehrer*in die Vermittler*innen, etwa indem Sie die Schüler*innen bei Fragen aufrufen.

#09

Geben Sie den Schüler*innen Raum und Möglichkeit, ihre Ergebnisse zu präsentieren.

Good Practice

Tipps und Anregungen können dabei helfen, ein neues Vermittlungsformat zu entwickeln und umzusetzen. Doch wie kann ein solches Angebot konkret in der Praxis aussehen?

Im Folgenden stellen wir drei digitale Projekte vor, die bereits zur Anwendung gekommen sind. Die (virtuellen) Schauplätze sind das Werburg-Museum Spenge, das Museum Wäschefabrik in Bielefeld und das Museum Schloss Fürstenberg.

Archäologie to go

Kann eine Klasse nicht zur Werburg kommen, kommt die Werburg zur Schule – digital auf dem Smartphone oder Tablet. Die Schüler*innen arbeiten in kooperativen Lerngruppen und folgen GPS-Koordinaten, die sich in einem vorher abgesprochenen Umkreis um die Schule herum befinden. Dabei versetzen sie sich in die Lage von Archäolog*innen auf dem Gelände der Werburg. Fantasie ist gefragt, denn plötzlich wird das Schulgebäude zum Herrenhaus und das Klettergerüst zur Scheune. Jeder Fixpunkt birgt ein Rätsel, das spielerisch gelöst werden will.

Das Angebot ermöglicht Einblicke in archäologische Arbeitsmethoden, mit deren Hilfe die Schüler*innen den Zustand der Werburg zur Zeit um 1650 rekonstruieren, indem sie einen Grabungsplan erstellen. Es kann zudem als Vorbereitung auf einen realen Museumsbesuch genutzt werden. Hier kann ein weiteres Programm gebucht werden, das an „Archäologie to go“ anknüpft und erworbene Kompetenzen vertieft.

Archäologievermittlung spielt im Schulklassenprogramm der Werburg eine große Rolle. Hier kann eine weitere digitale Rallye durchgeführt werden – diesmal auf dem echten Gelände – oder aber eine Museumsführung unter Einbezug einer kleinen Ausgrabungsstätte im Museum. Auch Workshops zur Erstellung von Modellen oder Exponat-Repliken lassen sich mit dem Programm verbinden.

Je nach technischer Ausstattung der Schule bzw. der Schüler*innen können entweder die eigenen mobilen Endgeräte (Smartphones oder Tablets) genutzt werden oder das Werburg-Museum stellt leihweise Tablets zur Verfügung. Bei der Nutzung eigener Geräte muss die kostenlose und vom Land NRW geförderte App „Biparcours“ heruntergeladen werden. Auf den Museumstablets ist die App bereits vorinstalliert. Die Anschaffung konnte durch eine Förderung der KulturScouts OWL ermöglicht werden.

Marcus Coesfeld
Werburg-Museum Spenge

Mein Shirt kann noch was – Ein digitales Upcyclingprojekt

Um Kindern und Jugendlichen weiterhin kulturelle Erlebnisse zu bieten, haben wir das bereits vor der Pandemie konzipierte Angebot „Mein Shirt kann noch was!“ ins Digitale transformiert. Die physische Präsenz der Künstlerin wird dabei durch eine Videoplattform ermöglicht. Das Werkzeug und die Materialien erhält die Klasse auf dem Postweg. Ein aussortiertes Shirt muss jede*r Schüler*in selbst mitbringen. Voraussetzung ist außerdem eine stabile Internetleitung. Das Format ist unabhängig von Distanz-, Wechsel- oder klassischem Präsenzunterricht durchführbar.
Am Projekttag wählt sich die Klasse in die Videokonferenz ein. Das Format ist in zwei Einheiten unterteilt. Block eins befasst sich theoretisch mit dem Hintergrund der Textilproduktion in Fernost und Nachhaltigkeit in der Mode. Die Inhalte werden multimedial über das Tool „Mentimeter“ vermittelt, um Abwechslung zu schaffen und eine reine Frontalvermittlung zu vermeiden.

Ein Quiz begleitet den theoretischen Teil und fordert so immer wieder Aktivität der Schüler*innen ein. Block zwei befasst sich mit der praktischen Umsetzung des Upcyclings. Zunächst werden Transformationsvarianten für das T-Shirt über die Kamera im Close-up präsentiert. Die audiovisuelle „Step-by-step“- Erklärung ermöglicht eine gute Nachvollziehbarkeit. Dann werden die Schüler*innen selbst aktiv und dekonstruieren ihr altes Shirt. Dabei besteht stets die Möglichkeit für Rückfragen.

Ziel des Formates ist es, die Kinder und Jugendlichen trotz der Pandemie mit kultureller Bildung in Berührung zu bringen und neben reiner digitaler Wissensvermittlung auch einen künstlerischen Impuls zu setzen, der die Schüler*innen aktiviert und zeigt, dass auch sie etwas durch ihren eigenen Einsatz bewegen und festgefahrene Strukturen aufbrechen können.

Laura Schlütz
Paderborner Kreaturen e.V.

Schloss Fürstenberg und das weiße Gold an der Weser

Bei unserem digitalen Workshop reisen die Schüler*innen durch fast 300 Jahre Porzellangeschichte. Orientiert haben wir uns bei der Erstellung des Digital-Workshops an dem Format „Porzellan aktiv: Vom Entwurf zum fertigen Stück“ für die KulturScouts, welches eigentlich vor Ort angeboten wird. Dabei gibt es allerhand Spannendes rund um das Schloss und die Porzellanmanufaktur Fürstenberg sowie über die Herstellung des sogenannten „weißen Goldes“ zu erfahren.

Auf einem virtuellen Rundgang durch die Dauerausstellung entdecken wir kunstvoll geformte Kannen, aufwendig bemalte Vasen und opulent gedeckte Tische längst vergangener Zeiten. In der Besucherwerkstatt zeigen wir, wie Porzellan eigentlich hergestellt wird und wie die Porzellanmops-Dame Anna entstand. Zwischendrin können die Schüler*innen Fragen stellen und auf Arbeitsblättern das Gelernte direkt anwenden.

Schließlich wird es kreativ: Die Schüler*innen greifen zu Stift, Pinsel und Farbe und erarbeiten nach eigenen Ideen einen Entwurf für eine Tellergestaltung. Im Anschluss erhält jede*r eine eigene Eintrittskarte für das Museum Schloss Fürstenberg, um den Dekorentwurf in die Tat umzusetzen und das Museum individuell auf eigene Faust zu erkunden.

Die digitalen Formate sind für uns eine wertvolle Ergänzung zum vorhandenen Gesamtangebot und stehen gleichrangig neben den analogen Angeboten. Das Ticket für den Museumsbesuch am Ende schafft eine Verbindung zwischen digitalem und analogem Erleben. Wichtig ist uns dabei, nicht einfach nur vorproduzierte Videos abzuspielen, sondern live mit den Schüler*innen in Kontakt zu treten, Fragen zu beantworten, die Kreativarbeit zu betreuen und Ergebnisse zu bestaunen.

Isabel Pagalies
Museum Schloss Fürstenberg

„Ergänzen statt ersetzen”

Was wir mitnehmen

Als die “Modellphase Digitale Formate” im Sommer 2020 startete, betraten wir zusammen mit unserem Projektnetzwerk aus Schulen und Kultureinrichtungen weitgehend unbekanntes Terrain. Mit vielen Fragen im Kopf, aber auch mit großem Engagement in der Umsetzung entstanden digitale Vermittlungsformate für Kinder und Jugendliche in Zeiten von Kontaktbeschränkungen und Schulschließungen. Was können diese Programme in so einer Situation leisten?

Gemeinsam mit der Klasse einen Kulturort virtuell zu erkunden, zusammen etwas zu gestalten und engagierten Vermittler*innen nicht nur zuzuhören, sondern sie auch mit Fragen löchern zu dürfen – all das sind Erfahrungen, die einen Beitrag dazu leisten, die Herausforderungen der Corona-Pandemie zu bewältigen.

In den Kultureinrichtungen haben die Vermittler*innen erlebt, wie das Interesse der Schüler*innen an ihrem Haus wächst und Lust auf einen Live-Besuch macht. Die Sehnsucht der Kinder, Jugendlichen und Lehrkräfte, Kulturorte mit allen Sinnen zu erleben, ist groß. Auch die Museen, Theater und Konzerthäuser wünschen sich die Rückkehr der Schulklassen, denn die technischen Gegebenheiten bei digitalen Formaten sind herausfordernd und schränken Spontaneität im virtuellen Raum stark ein.

Dennoch bereichern und erweitern digitale Formate den Schulalltag, erinnern an das “Wir”-Gefühl und auch an die eigene schöpferische Kraft. So entsteht neue Energie, mit der die Schüler*innen besser für die anstehenden Herausforderungen in anderen Schulfächern gerüstet sind. Auch wenn das Nachholen von Lernstoff und Prüfungen oberste Priorität hat, verdient kulturelle Bildung daher weiterhin einen festen Platz auf den Stundenplänen der Kindern und Jugendlichen!

Die hohe Resonanz, die wir in den Vorbereitungen dieser Publikation aus dem Projektnetzwerk erhalten haben, verdeutlicht, wie umfangreich die Erkenntnisse über digitale Vermittlungsformate sind. Es zeigt sich einmal mehr, dass neue Wege in der außerschulischen kulturellen Bildung nur gemeinsam gegangen werden können: Der kontinuierliche Austausch zwischen Schulen und Kultureinrichtungen ist wichtiger denn je. Die KulturScouts OWL werden diesen Dialog weiter stärken und blicken positiv in eine Zukunft, in der digitale Formate die Vermittlungsarbeit von Kultureinrichtungen ergänzen, aber die Einzigartigkeit der Orte nie ersetzen werden.

Frauke Grams,
Projektleitung

Impressum

Diese Publikation erscheint
anlässlich der Modellphase
„Digitale Formate”

Texte und Redaktion:
Frauke Grams und Jeannine Gehle
Grafische Gestaltung: Simone Kroll

Träger der KulturScouts OWL:
Marta Herford gGmbH
Goebenstraße 2–10, 32052 Herford
Direktor: Roland Nachtigäller
kaufm. Geschäftsführer: Andreas Kornacki

www.kulturscouts-owl.de
Telefon: 05221 99 44 30 296
Mail: kulturscouts@marta-herford.de

Bildnachweis Illustration:
Titel, Seite 2, 12/13: vecteezy.com, Seite 8, 18: iStock | www.istockphoto.com
Seite 10: makyzz / Freepik, Seite 20: pch.vector / Freepik

Bildnachweis Foto:
Seite 2, 7, 22: © Laura Schlütz, Seite 3: © Stefanie Keil, Seite 4: © Frauke Grams
Seite 5: Matthias Albrecht, 2020 © Kunsthalle Bielefeld,
Seite 6: © Stadttheater Minden, Seite 8: unsplash.com/@benmullins
Seite 15-16: Silke Köhling © Max-Planck-Gymnasium Bielefeld
Seite 17: Annett Barthel © Museum Wäschefabrik Bielefeld
Seite 21: © Werburg-Museum Spenge
Seite 23: Christopher Kahle © MUSEUM SCHLOSS FÜRSTENBERG

Das KulturScouts-Logo wurde 2010 in Zusammenarbeit mit den Klassen 9c und 9d der Bertolt-Brecht-Gesamtschule der Stadt Löhne entwickelt.

Alle Rechte, insbesondere das Recht auf Vervielfältigung und Verbreitung sowie Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil dieses Werkes darf in irgendeiner Form ohne schriftliche Genehmigung des Herausgebers reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

1. Auflage, Juli 2021

KulturScouts OWL
wird gefördert vom

Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen

Projektpartner:

Marta Herford
OstWestfalenLippe
Gesellschaft zur Förderung der Region mbH
Kulturbüro
Modellregion Kulturelle Bildung OstWestfalenLippe
[kulturamt bielefeld]
Lippebildung
Kreis Gütersloh
weltgewandt & bodenständig
KREIS HERFORD
LAND KULTUR KREIS HÖXTER
land des hermann
teutoburger wald
Kreis Paderborn
Mühlenkreis
MINDEN-LÜBBECKE
nph
Nahverkehrsverbund
Paderborn/Höxter
VVOWL
Mobilität
gemeinsam einfach machen