



eLearning-AWARD 2013

JOURNAL

KATEGORIE:
SOCIAL MEDIA

SIEGERPROJEKT:
Virtueller Museumsbesuch

PROJEKTPARTNER:
**Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg
Roncalli-Forum
Staatliche Kunsthalle Karlsruhe**

Die neuen Einsatzszenarien für das Web 2.0

Kunst, die zum Betrachter kommt

Die Möglichkeit, auch als Bewohner von Heimen an Kunstführungen bedeutender Museen teilnehmen zu können, trotz körperlicher Einschränkungen das Angebot eines Kunstmuseums zu nutzen und mit anderen Interessierten zu kommunizieren - nicht geringer waren die Ziele dieses Projektes.

Für möglichst viele Menschen, unabhängig von allgemeinen Strukturen (wie z. B. Infrastruktural) und individuellen Befindlichkeiten qualitativ hochwertige Weiterbildung flächendeckend anzubieten, ist ebenso eine Forderung, die ständig an die Weiterbildung gestellt wird, wie die Erweiterung der Möglichkeiten zur Teilhabe am gesellschaftlichen und kulturellen Leben. Beide Forderungen sind letztlich ohne technische Hilfe nicht umsetzbar.

Gerade die neuen Lern- und Lehrtechnologien bieten Potenzial, diese beiden grundsätzlichen Zielvorstellungen zumindest ansatzweise realisieren zu können. Mit einem fächerübergreifenden thematischen Schwerpunkt im Bereich der kulturellen Bildung (Kunstgeschichte und Theologie) sowie der Zielgruppe Bewohner/innen und Bewohner in Alten-, Senioren- und Pflegeheimen (teilweise mit eingeschränkter Mobilität) wollten wir innerhalb eines Projektes beide Forderungen angehen und in einem praktikablen Szenario (minimaler techn. Aufwand, maximaler Erfolg) erfüllen.

Lernbedarfe

Es gab in diesem Sinne keine inhaltlichen Lernziele. Das Ziel war das Szenario, die Möglichkeit auch als Bewohner von Heimen an Kunstführungen bedeutender Museen teilnehmen zu können, trotz körperlicher Einschränkungen das Angebot eines Kunstmuseums zu nutzen und mit anderen Interessierten zu kommuni-

zieren. Ein wesentliches weiteres Ziel ist der fächerübergreifende Ansatz (Kunstgeschichte und Theologie), da sich dieser aus Kostengründen in Präsenzterminen kaum realisieren lässt.

Da nicht der Inhalt selbst der entscheidende Aspekt des Projektes war und ist, bezieht sich die Nachhaltigkeit und Aktualität auf das Szenario selbst. D.h. Vereinfachung der Zugangsmöglichkeiten wie z.B. durch Sitzungs-codes (statt Client-Software), fächerübergreifender Ansatz (mehrere Referenten zu einem Thema; in der Präsenz fast unmöglich, in der Virtualität einfach umsetzbar), thematische und inhaltliche Erweiterungen. Das Szenario ist nachhaltig und kann auf viele andere Bereiche und Zielgruppen ausgedehnt werden.

Es eignet sich auch hervorragend als Einstieg in technisch unterstützte Lernszenarien, da in diesem Szenario die bisherige Bildungsbiographie fast 1:1 wiedererkannt werden kann, trotzdem deren Mehrwerte offensichtlich werden. Dies führt zu hoher Motivation, sich E-Learning zuzuwenden.

Analog einer realen Kunstführung im Museum, bilden auch in der synchronen virtuellen Veranstaltung Vortrag sowie Fragen und Antworten den methodischen Rahmen, innerhalb dem die Veranstaltung abläuft. Wichtig ist, dass im Gegensatz zu realen Führungen wesentlich mehr Bilder und Anschauungsmaterial in den Unterricht einfließen und damit teilweise auch andere inhaltliche

METHODIK

ANGEWANDTE METHODEN

- Blended Learning
- Web Based Training (WBT)
- Computer Based Training (CBT)
- Game Based Learning
- Mobile Learning
- Serious Gaming
- Videotraining
- Content Sharing
- Microlearning
- Rapid Learning
- Learning Communities
- Virtual Classroom
- Blogs
- Broadcasting/Webcasting
- Webinare
- Chats
- Wikis
- Foren

Kunst für Kenner und die es werden wollen



Eine Führung durch die Kunstgeschichte ist mit dem virtuellen Teamroom von VITERO kein Problem und ein echtes Erlebnis.

Schwerpunkte gesetzt werden können. Das Innovative ist nicht die Methode, sondern dass die Institutionen zu den Menschen gehen.

Projektergebnis

Die Freude an der Kunst, die Attraktivität des Angebots, das Gefühl an Dingen teilzunehmen, die bisher verschlossen waren, das Öffnen der Tür des Heims nach außen, das ist der Erfolg des Projekts und die Nachhaltigkeit zeigt sich am steigenden Interesse an technisch unterstützten Veranstaltungen.

Die herausragenden Merkmale des Projektes lassen sich in sechs Punkte zusammenfassen:

1. Technisch unterstützte Lernszenarien erhöhen die Weiterbildungsbeteiligung, auch in Lebensabschnit-

ten, in denen solche Veranstaltungen nur noch eine untergeordnete Rolle spielen, zur Verbesserung der Lebensqualität aber unabdingbar sind.

2. Partizipation am gesellschaftlichen Leben ist auch in einer älter werdenden Gesellschaft möglich.
3. Kultur wird aus den Mauern von Kulturpalästen befreit und wirkt direkt in den Alltag der Menschen hinein.
4. Auch Menschen ohne technische Affinität, ohne Hardwareausstattung können vom Nutzen neuer Technologien profitieren. Die Hemmschwelle, Technik in Lernszenarien zu nutzen, wurde durch das realisierte Szenario auf Null gesenkt, sie kommt für die eigentlichen Nutzer quasi nicht vor.
5. Die Einrichtungen erweitern kostengünstig und einfach ihre Angebotspalette für Ihre Bewohner/innen.
6. E-Learning befreit nicht nur vom Diktat der Zeit und des Ortes, sondern auch von den Fesseln körperlicher Einschränkungen und struktureller Nachteile.

INFO

VORGABEN & BESONDERHEITEN

VORGABEN:

Bewohnerinnen und Bewohner von Alters-, Senioren- und/oder Pflegeheimen sollte mit neuer Technologie die Tür zur Außenwelt ein Stück weiter geöffnet werden. Kulturelle Bildung, Partizipation an Angeboten kultureller Einrichtungen und ganz allgemein die Teilhabe am öffentlichen Leben zu verbessern, auch bei körperlichen Einschränkungen, waren die Ziele.

BESONDERHEITEN:

Die Zielgruppe selbst stellt für virtuelle Veranstaltungen eine Besonderheit dar, ebenso das Szenario. Zum Einsatz kam ein virtueller Konferenzraum, der in den Heimen mittels Beamer projiziert wurde.

Kultusministerium BW

PROJEKTPARTNER



ROLAND BAUER
Referent

Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg
Silberburgstr. 158
70178 Stuttgart

roland.bauer@km.kv.bwl.de
www.kultusportal-bw.de

Roncalli-Forum

PROJEKTPARTNER



DR. ALBERT KÄUFLEIN
Leiter

Roncalli-Forum
Ständehausstraße 4
76133 Karlsruhe

info@roncalli-forum.de
www.roncalli-forum.de

Staatliche Kunsthalle Karlsruhe

PROJEKTPARTNER



PROF. DR. PIA MÜLLER-TAMM
Direktorin

Staatliche Kunsthalle Karlsruhe
Hans-Thoma-Straße 2-6
76133 Karlsruhe

info@kunsthalle-karlsruhe.de
www.kunsthalle-karlsruhe.de