

Pressemitteilung

Fachhochschule des Mittelstands (FHM)

Inga Hörtrich

23.09.2021

<http://idw-online.de/de/news776200>

Forschungsprojekte
Pädagogik / Bildung
überregional



Forschungsprojekt an der FHM: Kultur gemeinsam erleben und kreieren

Abschlusskonferenz: Augmented Reality in europäischen Bildungsprojekten zum Kulturerbe

An der Fachhochschule des Mittelstands (FHM) in Bielefeld fand eine internationale Abschlusskonferenz des Erasmus+ Projekts „Experiencing Augmented Reality on Cultural Heritage Applications in iVET“ (kurz CultApp) statt. CultApp hat sich zum Ziel gesetzt, junge Menschen aus Berufsschulen und -colleges für das Europäische Kulturerbe durch innovative Augmented Reality (AR)-Lehrmethoden und -konzepte zu inspirieren. Zugleich entwickelte das Projekt nützliche pädagogische Tools für Lehrende, um sie bei der Gestaltung und Umsetzung innovativer AR-Schülerprojekte zu unterstützen.

Unter dem Motto „KULTUR GEMEINSAM ERLEBEN UND KREIEREN“ haben sich bis zu 30 virtuelle und Vor-Ort-Gäste aus Deutschland, Griechenland, Kasachstan, Kirgisistan, Lettland, Moldova, Russland, Österreich sowie der Schweiz zusammengefunden, um in einer hybriden Veranstaltung die Projektergebnisse näher kennenzulernen und in eine augmentierte Kultur einzutauchen. Ausgerichtet wurde die Veranstaltung vom CultApp-Team der FHM Bielefeld. Prof. Jochen Dickel und Olga Zubikova, unterstützt durch den FHM-Studenten Florian Feilmeier, haben das Projekt seit dem 1. November 2018 federführend koordiniert und am 25. August einen gelungenen Schlussakkord gesetzt. Im feierlichen Eröffnungsspeech fand Prof. Dr. Volker Wittberg, Pro-Rektor Forschung & Entwicklung, passende Worte für das Event:

„Partner aus insgesamt sechs Ländern haben mit CultApp ein echtes europäisches Projekt realisiert: Hier wird das europäische kulturelle Erbe mit modernen Technologien für eine junge Zielgruppe erlebbar und erfahrbar. Nicht nur einzelne Kulturstätten und -güter, sondern das Wissen um deren Vergangenheit, Gegenwart und darüber, wo sie uns zukünftig hinführen, ist identitätsstiftend für jeden, der sich auf CultApp einlässt. In diesem Sinne mag der Spirit von CultApp lange weiterleben“. In der 4-stündigen Veranstaltung wurden zentrale Projektergebnisse vorgestellt, von einer Sammlung von AR-Practices im Bereich Kulturerbe über ein Online-Trainingsprogramm für Lehrende zum Einsatz von AR im Klassenraum bis hin zum transnationalen AR-Schülerprojekt. Zu einem absoluten Highlight des Events wurde eine Gruppendiskussion mit eingeladenen Schüler*innen und Lehrenden vom Berufskolleg Senne, die am AR-Schülerprojekt beteiligt waren und über ihre Erfahrungen berichteten, sowie eine Live-Präsentation der entwickelten AR-Szenen. Auch virtuelle Gäste hatten die Möglichkeit, mit Hilfe von Blippar App die Images zu scannen und ausgewählte kulturelle Objekte aus den Städten Bielefeld, Florence und Roermond zu erkunden.

„Augmented Reality bringt verschiedene Sichten gleichzeitig in den Blick – davon lebt europäische Kultur und Bildung. Genau dazu trägt auch CultApp bei. Junge Europäer*Innen haben eigene Vorstellungen und Anliegen für ihre lokale wie europäische Zukunft. CultApp zeigt, dass sie diese Technologie kreativ und kollaborativ einsetzen und damit ihre Ideen für ein Europa des Zusammenlebens in internationalen Teams entwerfen“, resümierte Prof. Jochen Dickel, der das Projekt wissenschaftlich begleitet hat.

Alle Präsentationen stehen unter www.cultapp.eu frei zur Verfügung.

Das Projekt wurde aus Mitteln der Europäischen Union mitfinanziert.

wissenschaftliche Ansprechpartner:
Prof. Dr. Volker Wittberg
Prorektor Forschung & Entwicklung
wittberg@fh-mittelstand.de