



Universität Vechta
University of Vechta

KULTOUR CLOPPENBURG

Der digitale Stadtführer für Cloppenburg

Auf partizipativem Weg zur digitalen Stadtführung 'KulTour Cloppenburg'

Didaktisches Konzept

Alexandra Reith

Science Shop Vechta/Cloppenburg
September 2020

Gefördert durch die Bundesanstalt für
Landwirtschaft und Ernährung

„LandKULTUR – kulturelle Aktivitäten und Teilhabe
in ländlichen Räumen“ im Rahmen des Bundesprogramms
Ländliche Entwicklung

Gefördert durch:



Bundesministerium
für Ernährung
und Landwirtschaft



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

KulTour Cloppenburg

Wissenschaftliche Projektleitung:

Prof. Dr. June H. Park

Fakultät III - Geistes- und Kulturwissenschaften, Designpädagogik

E-Mail: june.h.park@uni-vechta.de

Projektkoordination:

Dr. Daniel Ludwig

Referat - Forschungsentwicklung und Wissenstransfer

E-Mail: daniel.ludwig@uni-vechta.de

Projektmitarbeit:

Science Shop Vechta/Cloppenburg

Karin Bokop

Dr.in Sonja Fücker

Katrin Hedemann

Alexandra Reith

E-Mail: science.shop@uni-vechta.de

Fakultät III - Geistes- und Kulturwissenschaften, Designpädagogik

Alexander Beste

E-Mail: alexander.beste@uni-vechta.de

Traugott Haas

E-Mail: traugott.haas@uni-vechta.de

Inhalt

1. EINLEITUNG	4
2. VERMITTLUNG DES PROJEKTES KULTOUR CLOPPENBURG	6
2.1 Lokale partizipative Prozesse	7
2.2 Medienarbeit und Öffentlichkeit.....	9
2.3 Technische Umsetzung und rechtliche Aspekte	10
3. BILDUNGSWISSENSCHAFTLICHE RAHMUNG	13
3.1 Lebenslanges Lernen	13
3.2 Citizen Science/Bürgerwissenschaften	14
3.3 Eine Dimension von (Selbst-)Bildung und Lernen: Geschichtskultur	16
4. SCHLUSSWORT: ÜBERTRAGBARKEIT DES PROJEKTKONZEPTS...	19
LITERATUR	21
IMPRESSUM	22

1. Einleitung

Im Projekt KulTour wird innerhalb der Stadt Cloppenburg eine digitale Stadttour zur Anwendung auf mobilen Endgeräten entwickelt und erprobt. Über partizipative Methoden sind Bürgerinnen und Bürger und lokal und regional ansässige, öffentliche Institutionen und andere Organisationen wie etwa Vereine und kulturelle Einrichtungen in die Entwicklung von KulTour einbezogen. Die Projektlaufzeit umfasst den Zeitraum vom 1. Januar 2018 bis 30. September 2020.

Bei dem Projekt handelt es sich um ein von der Bundesanstalt für Landwirtschaft und Ernährung gefördertes Modell- und Demonstrationsvorhaben im Programm „LandKULTUR – kulturelle Aktivitäten und Teilhabe in ländlichen Räumen“ im Rahmen des Bundesprogramms Ländliche Entwicklung.

Die wissenschaftliche Leitung des Projektes verantwortet Herr Dr. June H. Park, Professor der Designpädagogik an der Universität Vechta. Aus dieser Fachdisziplin fließen des Weiteren Expertisen durch die konzeptionelle und methodische Fundierung verschiedener Designprozesse über die Beteiligung der wissenschaftlich-künstlerischen Mitarbeiter Alexander Beste und Traugott Haas ein. Herr Dr. Daniel Ludwig, Leiter des Science Shop Vechta/Cloppenburg verantwortet an der Seite von Herrn Professor Dr. Park die Gesamtkoordination des Projektes. Als Verantwortliche für die Durchführung des Projektes sind im Science Shop Vechta/Cloppenburg die wissenschaftlichen Mitarbeiterinnen Frau Karin Bokop, M.A. Kultureller Wandel, Frau Dr.in Sonja Fücker, Sozialwissenschaftlerin, Frau Katrin Hedemann, M.A. Medien und Gesellschaft sowie Alexandra Reith, Diplom-Pädagogin, zu nennen. Die technische Umsetzung wurde gemeinsam mit dem Wissenschaftsladen WTT e.V. Zittau als externem Unterauftragnehmer realisiert.

Das Projekt erhält seine spezifische Dynamik vor allem aufgrund seines partizipativen Charakters durch all jene, die sich über ihr bürgerschaftliches Engagement in seine Ausgestaltung einbringen.

Dieses hier vorliegende didaktische Konzept zum Projekt "KulTour Cloppenburg" bildet ab, wie die Planungen zur Vorgehensweise angelegt sind, um das projektspezifische Zusammenspiel zwischen institutionalisierten Kontexten und informellen Zusammenhängen zu organisieren. Dazu werden nachfolgend die Zielsetzungen des Projektes detailliert geschildert und insbesondere die Form beschrieben, in der die lokal zu initiierten partizipativen Prozesse angelegt werden können. Ausführungen zur Charakteristika der digitalen Stadttour sind demgegenüber im Design-Handbuch des Projektes festgehalten und auch die Informationen zur technischen Umsetzung und rechtliche Hinweise sind hier, im didaktischen Konzept, kurzgefasst. Sie haben jedoch, wie auch das Thema Öffentlichkeitsarbeit, ihren Platz erhalten, da sie in die Planungen und im Zuge der Umsetzung eines solchen Projektes durchgängig einzubeziehen sind. Auf Ausführungen zur bildungswissenschaftlichen Einordnung der Projektaktivitäten liegt demgegenüber der Schwerpunkt. Mit diesem Teil soll verdeutlicht wer-

den, von welchem theoretischen Hintergrund ausgehend es aus unserer Sicht bedeutsam ist, Projekte dieser Art durchzuführen, nämlich zum einen mit Blick auf die Stärkung von Partizipation und bürgerschaftlichem Engagement zugunsten des Gemeinwesens, zum anderen jedoch auch mit Blick auf das Potential, dass in der Bildung von Individuen, Stichwort „Lebenslanges Lernen“, und in der Stärkung von in der Bevölkerung vorhandenen Kompetenzen liegt. Über die Weiterentwicklung von Fähigkeiten hinaus geht es zudem immer auch um die Förderung der Bereitschaft unter verschiedensten Akteur*innen, sich innerhalb der Gesellschaft und für diese zu engagieren. Einen besonderen Stellenwert erhält das Eingehen auf den Ansatz der "Geschichtskultur", in den die partizipativen Prozesse zur Erstellung der digitalen Stadttour eingeordnet wurden und über welchen eine Abgrenzung zu einer rein professionell-wissenschaftlichen Aufbereitung und Vermittlung geschichtlicher Zeugnisse geschaffen wird. Den Abschluss dieser Publikation bildet eine knappe Bilanzierung, mit der das Potential der Übertragbarkeit des vorgestellten Projektansatzes aus Sicht des Projektteams bewertet wird.

2. Vermittlung des Projektes KulTour Cloppenburg

Im Rahmen des Projektes werden Vermittlungswege identifiziert und kontinuierlich weiterentwickelt, um partizipative Prozesse zu initiieren, sie zu unterstützen und zu koordinieren und auf die projektspezifischen Zielsetzungen auszurichten. Durch die Einbeziehung regionaler zivilgesellschaftlicher Initiativen und Vereine und deren Mitwirkung an Konzeption und Umsetzung der digitalen Stadttour wird das bürgerschaftliche Engagement im Hinblick auf die lokale Kultur und die Bildung auf doppeltem Wege gefördert.

Inhaltlich geht es darum, unter Einsatz digitaler Medien verschiedene Aspekte des lokalen kulturellen Erbes in der Stadt Cloppenburg unterschiedlichen gesellschaftlichen Zielgruppen nahezubringen. Hierbei können Bereiche wie die Architektur und Ortsgeschichte fokussiert werden, aber auch andere Aspekte der lokalen Kultur oder auch Veranstaltungsorte wie Museen oder soziokulturelle Einrichtungen können einbezogen sein. Die Umsetzung erfolgt in Gestalt einer digitalen Stadttour, die allen Interessierten, ob Einwohner*innen, Besucher*innen der Stadt oder Tourist*innen über ihre Smartphones leicht zugänglich ist. Inhalte können alternativ auch im Internet von beliebigem Ort aus aufgerufen werden. Das Vorhaben ist modellhaft angelegt und kann auf andere geographische Räume oder andere inhaltliche Gegenstandsbereiche übertragen werden.

Mit dem vorliegenden Ansatz werden verschiedene gesellschaftliche Ziele in der Stadt Cloppenburg und der umliegenden Region verfolgt:

Durch die Anwendung partizipativer Methoden bei der Bestimmung und inhaltlichen Beschreibung der Points of Interest, also der „KulTour-Orte“, das heißt den Anlaufpunkten für die digitale Stadttour, wird der Dialog zwischen Wissenschaft und lokaler Zivilgesellschaft in Gestalt einer konkreten und aktiven Umsetzung des Citizen Science-Konzeptes (siehe Abschnitt 3.2) gefördert.

Gleichermaßen wird das Interesse unterschiedlicher Zielgruppen am lokalen kulturellen Erbe und dem aktuellen kulturellen Leben in der Stadt aktiviert. Dies erfolgt sowohl durch die Mitwirkung verschiedener gesellschaftlicher Gruppen an der Bestimmung der betreffenden Points of Interest als auch durch die sich daran anschließende Nutzung der digitalen Stadttour durch wesentlich breitere Zielgruppen. Angesprochen werden sollten im partizipativen Prozess der Projektdurchführung wie auch mit den Ergebnissen des Projektes prinzipiell alle Altersgruppen, die sich mit Kultur auseinandersetzen können und wollen. Zu nennen sind insofern Schulkinder, Jugendliche und Erwachsene jungen, mittleren und höheren Alters. Prinzipiell könnten des Weiteren Inhalte integriert werden, die noch jüngere Kinder ansprechen. So wurde innerhalb des Projektteams auch die Idee einer Fantasiegestalt und -geschichte diskutiert, die die Nutzer*innen der digitalen Stadttour von Station zu Station führt, unterhalten und begleiten könnte. Wir halten dies grundsätzlich für einen der vielversprechenden Ansätze, der für die Fortführung der Arbeit an der digitalen Stadttour künftig noch eine Rolle spielen könnte.

Die didaktische Ausbildung in Lehramtsstudiengängen der Universität Vechta als regionaler Bildungseinrichtung kann darüber hinaus nachhaltig davon profitieren, etwa indem im Projektverlauf oder auch im Zuge einer Fortführung der Arbeit an der digitalen Stadttour eine Einbindung von Schulen sowie Schüler*innen im Zusammenspiel mit Studierendengruppen erfolgt und die hier gewonnenen Erfahrungen sowohl den Studierenden in ihrer Ausbildung zugutekommen als auch in die Hochschullehre künftiger Semester im Sinne „regionalen kulturellen Lernens“ einfließen.

2.1 Lokale partizipative Prozesse

Die Koordination und Strukturierung von Partizipationsprozessen ist eine der zentralen Aufgaben, die von im Projekt hauptamtlich Mitwirkenden übernommen werden sollte. Einen Kernbaustein des Projektes bildet die Dialogphase; sie hat die wichtige Funktion, Projektpartnerinnen und Partner sowie Einzelpersonen für ein Engagement im Projekt zu gewinnen. Dabei geht es einerseits darum, vorhandene Wissensbestände und Positionen in Bezug auf die regionale Kultur zu erschließen und Teile davon für die digitale Stadttour verfügbar zu machen. Andererseits ist der Dialog bereits ein Teil von Erinnerung, Aktualisierung, Reaktivierung und Fortentwicklung der Sicht auf Kultur.

In diesem Projekt liefert, aufbauend auf zu Projektbeginn bereits vorhandenen Netzwerkkontakten des Science Shops Vechta/Cloppenburg, kombiniert mit einer proaktiven Ermittlung von potentiellen Akteurinnen und Akteuren, ein Verzeichnis die erforderlichen Daten für diverse Wege der Kontaktaufnahme über Mailings, Telefonate und per Post.

Den ersten Schritt der Kontaktaufnahme bildet die gezielte Ansprache ausgewählter Akteurinnen und Akteure. Dabei stehen Führungskräfte, Entscheidungsträger sowie Expertinnen und Experten in fachlicher Hinsicht im Fokus. Aufgrund der inhaltlichen Ausrichtung des Projektes gelten als wichtige Stakeholder Einrichtungen und Archive, die mit Heimatgeschichte befasst sind, lokale Anlaufstellen für Tourist*innen, Stadtmarketing und des Weiteren Bildungseinrichtungen. Vertreterinnen und Vertreter solcher Einrichtungen werden um einen Gesprächstermin gebeten. Zu den Themen der auf diese Weise vereinbarten und durchgeführten Erstgespräche gehört die Vorstellung des Projektes und der mit ihm verbundenen Zielsetzung, der Austausch über die bei den Gesprächspartnerinnen und -partnern vorhandenen Erfahrungen in Bezug auf lokale Kultur und Geschichte, das auf das Projekt bezogene Verständnis von Partizipation und digitale Informationszugänge. Darüber hinaus ist die Erkundigung nach Anregungen, Wünschen und Ideen für die Ausgestaltung des digitalen Stadtführers KulTour Cloppenburg Gegenstand. Auf diese Weise entstehen neben persönlichen Kontakten erweiterte Kenntnisse über ggf. bekannte, vergleichbare Projekte, die in der Vergangenheit stattgefunden haben, bereits vor Ort genutzte digitale Instrumente und Partizipationsansätze. Notizen im Gespräch und die Anfertigung eines Gedächtnisprotokolls zu jedem Einzelgespräch ermöglichen den Zugriff auf diese Informationen auch noch zu einem

späteren Zeitpunkt. Zugleich unterstützt dies einen effektiven Informationsfluss innerhalb der Projektteams.

Die Ausweitung von Kontakten erfolgt unter anderem auch nach dem Schneeballprinzip. Ein solches Vorgehen ist immer dann vielversprechend, wenn Strukturen vor Ort überschaubar sind und sich engagierte Personen teils bereits über die jeweils eigene Organisation hinaus kennen. In der sozialen Netzwerkanalyse gibt es den Begriff der "Wissensbroker", die verschiedene Sub-Gruppen, auch Communities of Practice genannt, verbinden. Es sind Personen, die eigenes Wissen und Empfehlungen, wen man am besten zu einem Anliegen ansprechen kann, weitergeben.

Im zweiten Schritt erfolgen Dialoggespräche. Die Einladung zu diesen als Gesprächsrunden ausgelegten, wiederkehrenden Veranstaltungen ergeht über die intern erstellten Verteiler. Obschon die Veranstaltungen in öffentlich zugänglichen Räumen stattfinden, wird um Voranmeldung gebeten und über die bei Absagen oder fehlender Rückmeldung ggf. erfolgende Rücksprache mit wichtigen Stakeholder*innen die Kontinuität in der Zusammenarbeit unterstützt. Sind persönliche Treffen an öffentlichen Orten nicht möglich, kann auf virtuelle Treffen mittels eines Online-Konferenzsystems zurückgegriffen werden.

Neben der gemeinsamen Konzeption und Arbeit an der digitalen Stadttour bieten die Dialoggespräche auch einen passenden Rahmen, um über die unterschiedlichen Interessenslagen und die jeweilige Motivation, sich partizipativ den Themen Kultur und lokale Geschichte und der Entwicklung einer digitalen Stadttour zu widmen, ins Gespräch zu kommen. Mit Partnerinnen und Partnern, für die es nicht möglich oder von Interesse ist, die Termine der Dialoggespräche als Form der Zusammenarbeit zu nutzen, kann über eine direkte Kontaktaufnahme im Einzelgespräch mit der jeweiligen Ansprechperson ausgelotet werden, in welcher Form ggf. eine anders ausgestaltete Zusammenarbeit gewünscht ist und weiterverfolgt wird.

Für die Fortentwicklung des digitalen Stadtführers wird von den am Dialoggespräch Beteiligten ein Stimmungsbild zu den jeweils aktuell vorhandenen oder bevorstehenden Planungen eingeholt. Die Beteiligten sind auf diese Weise gleichermaßen Ideengebende wie Korrektiv. Zudem werden im Gespräch die nächsten Arbeitsschritte vereinbart und es erfolgt eine Konkretisierung, wie diese erfolgen sollen. Es wird besprochen, wer welche Aufgaben übernimmt, welche Termine zu beachten sind und wie der Workflow am besten koordiniert werden kann. Für die Aufgabe der Koordination ist dabei der Science Shop ebenso verantwortlich wie für die Dokumentation der getroffenen Vereinbarungen in einem Protokoll. Das Protokoll wird jeweils zeitnah erstellt und kann zudem an diejenigen weitergeleitet werden, die an der Teilnahme zu einem Termin eines Dialoggesprächs verhindert waren. Allgemein wird das Protokoll auch jeweils zusammen mit der Einladung zu einem neuen Termin eines Dialoggesprächs versendet.

Während der gesamten Projektlaufzeit stehen die Mitarbeiter*innen des Projektes im Science Shop für die Partnerinnen und Partner im Projekt und engagierte Beteiligte sowie neue Interessierte als Ansprechpersonen zur Verfügung.

Zu dem Dialogprozess gehört es ebenfalls, die mit dem didaktischen Vermittlungskonzept entworfenen Schritte zur Diskussion zu stellen. Der darüber zu initiierte Diskurs kann dabei auf die jeweils bevorstehenden Aktivitäten beschränkt bleiben. Es ist jedoch besonders dann sinnvoll, einen darüberhinausgehenden Ausblick in die Gespräche zu integrieren, wenn der Wunsch danach von den am Partizipationsprozess Teilhabenden explizit artikuliert wird. Wenn sich Unsicherheiten unter den Beteiligten abzeichnen, kann dem mit einer erweiterten Information über bereits ins Auge gefasste Möglichkeiten oder der Konkretisierung von anvisierten Zielen begegnet werden. Mit einem grundsätzlich eher kleinschrittig organisierten Vorgehen ist demgegenüber intendiert, einer Überforderung vorzubeugen und flexibel auf Impulse der beteiligten Stakeholder einzugehen. Wesentlich ist der Erhalt der Bereitschaft sich zu engagieren und die Förderung von Motivation, indem bewusst ein ergebnisorientiertes Vorankommen in den Fokus genommen wird. Reaktionen und Anregungen der am Diskurs Beteiligten sowie ggf. erfolgte Vereinbarungen im Zuge eines Dialoggesprächs gehen in das Protokoll ein. Damit wird eine Voraussetzung geschaffen, dass wie in diesem Projekt vorgesehen, die Rückmeldungen auch für die Überarbeitung des Entwurfs des didaktischen Konzepts genutzt werden und dies Teil des partizipativen Vorgehens und der partizipativen Entwicklung ist.

2.2 Medienarbeit und Öffentlichkeit

Die Medien- und Öffentlichkeitsarbeit im Projekt KulTour Cloppenburg erfolgt auf Basis einer Kommunikationsstrategie, die Informations- und Öffentlichkeitsarbeit mittels analoger und digitaler Medien vorsieht. Die Ansprache der Bevölkerung durch aktive Medienarbeit und die Herstellung von Öffentlichkeit werden im partizipativen Ansatz des Projektes als unverzichtbare Begleitarbeit betrachtet. Für Nachahmer*innen empfehlen wir an dieser Stelle einige Kommunikationskanäle. Auf die jeweils spezifische lokale Situation wird in optimaler Weise mit der Formulierung eines eigenständigen Kommunikationskonzeptes eingegangen. Dieses kann beispielsweise vorsehen, mit klassischen Printmedien wie der Lokalzeitung, mittels Aushängen und Faltblättern das Projekt und die damit verbundenen Mitwirkungsmöglichkeiten zu bewerben. Auch an Rundfunksender, gerade wenn diese eine auf die Region bezogene Berichterstattung fest in ihrem Programm vorgesehen haben, sollte gedacht werden. Ergänzend, während der Projektlaufzeit kontinuierlich aktualisierte Information, stellt eine projekteigene Internetseite zur Verfügung. Von unschätzbarem Wert ist erfahrungsgemäß parallel dazu die über weitere Stakeholder vermittelte Ansprache nach dem „Mund-zu-Mund-Prinzip“. Auf diese Weise können neben an den Projektzielen orientierten Aktivitäten die Stärkung und Erweiterung von Netzwerken unterstützt werden, um zivilgesellschaftliches Engagement nachhaltig auf ein Fundament von miteinander in Kontakt stehenden Bürgerinnen und Bürgern zu stellen.

Einen für den Projekterfolg nach außen sichtbaren Meilenstein stellt die Eröffnung des digitalen Stadtführers KulTour Cloppenburg dar. Dazu kann unter gesteuerter Einbeziehung der Presse- und ggf. Rundfunkberichterstattung eine symbolische Enthüllung der Tafeln mit dem QR-Code an einem Point of Interest erfolgen. Zu diesem Anlass kann auf der projektbezogenen Internetseite entweder erstmalig die Darstellung der bis zu diesem Datum erfassten Stationen freigeschaltet werden oder, falls eine sukzessive Veröffentlichung bevorzugt wird und bereits schon in früherem Projektstadium beginnt, eine attraktive Erweiterung von Inhalten erfolgen. Interessant wäre in letzterem Fall etwa Material zu einem neu hingekommenen Point of Interest oder einer Tour aus mehreren Points of Interest. Die Einbeziehung von lokal bekannten Persönlichkeiten, so etwa führenden Repräsentant*innen der Kommune, Funktionsträger*innen, kommunalpolitische Vertreter*innen sowie der im Projekt engagierten Stakeholder*innen und involvierten Akteur*innen gibt einen Anlass, das Engagement sichtbar zu machen und angemessen zu würdigen, während im Zuge dessen zugleich das Ergebnis, der digitale Stadtführer, der Öffentlichkeit bekannt und zugänglich gemacht wird.

Wie bei der Initiierung und Koordination von Partizipationsprozessen liegt die Verantwortung für die Steuerung der Medien- und Öffentlichkeitsarbeit bei den hauptamtlich mitwirkenden Kräften. Die Einbindung von Ehrenamtlichen kann jedoch auch hierbei erfolgen, da deren Kontakte, etwa zu Medienvertreter*innen, potentiell eine sehr wertvolle weitere Unterstützung darstellen. Sind zivilgesellschaftliche Akteur*innen zudem in Vereinen oder anderen Strukturen organisiert und können über Querverweise in ihren Kommunikationsmedien (Webseite, Newsletter etc.) auf das Projekt hinweisen, um eine erweiterte Öffentlichkeit und Ansprache zu erreichen, ist dies bereichernd und zu begrüßen. Auch öffentliche Stellen aus dem Bereich Tourismus und Kultur verweisen im Idealfall selbstverständlich als klassische Informationsquellen für Gäste und Kulturinteressierte auf den digitalen Stadtführer, etwa mit Links auf der Webseite, Aushängen oder durch das Auslegen von Flyern.

2.3 Technische Umsetzung und rechtliche Aspekte

Der digitale Stadtführer KulTour Cloppenburg ist web-basiert ausgestaltet. Das heißt, dass Inhalte auf einer Internetseite eingepflegt sind, die online aufgerufen und betrachtet oder gehört werden können. Für den dazu nötigen mobilen Empfang von Daten genügt ein Smartphone. Die Nutzung ist ebenso mit allen anderen internetfähigen Endgeräten möglich.

Als Content-Management-System (CMS) der Internetseite, auf der die Daten für KulTour hinterlegt sind, kommt die Open Source Software WordPress mit verschiedenen, ebenfalls nach dem Open Source Prinzip verfügbaren Erweiterungen, zum Einsatz.

Die Points of Interest (POI) sind vor Ort mit jeweils einem QR-Code versehen. Vermittelt über das Smartphone ermöglicht dieser den Nutzer*innen eine Verbindung zwischen physikalischem Objekt und den Daten zu dem betreffenden Objekt herzustellen. Sofern ein ausreichend großer Abstand zwischen allen POI gegeben ist, könnte alternativ ein Zugang über das Global Positioning System (GPS) geschaffen werden. Unabhängig von der Entscheidung für eine dieser beiden technischen Lösungen wird bei der Auswahl der Stationen Wert da-

raufgelegt, dass die POI mit den QR-Codes im Idealfall jederzeit öffentlich zugänglich sind. Ausnahmen können POI bilden, die sich innerhalb von Gebäuden oder auf dem Gelände von Einrichtungen befinden, die der Öffentlichkeit lediglich Zugang während definierter Öffnungszeiten gewähren.

In einer ersten Implementierung im Zuge einer Pilotphase werden die definierten Points-of-Interest in die Webseite integriert, mit anderen Worten angelegt und ausgestaltet in Form von Textbeiträgen, Audiodateien, Bildern, einem Eintrag in der Karte, Quellenhinweisen sowie zum Teil weiterführenden Literaturempfehlungen, Links oder anderen Zusatzinformationen. Die Projektwebseite bietet außerdem Informationen zum Projekthintergrund, den Verantwortlichen und Ansprechpartner*innen sowie Informationen zu Beteiligungsmöglichkeiten und die ausdrückliche Einladung mitzumachen.

Auf Grundlage der in der Pilotphase gewonnenen Erkenntnisse und Erfahrungen werden im Anschluss an die Gestaltung der Internetseite sowie der ersten Points-of-Interests weitere Ideen und Anregungen gesammelt, um beispielsweise die Form der aufbereiteten Informationen oder Wege der digitalen Stadttour anpassen und weiter optimieren zu können. So können etwa mehrere POI zu kürzeren Einzeltouren zusammengefasst werden, für die wiederum eigene Übersichtsseiten aufzusetzen wären. Ein auf diese Weise erarbeiteter Standard bildet schließlich die Grundlage für die Gestaltungsrichtlinien zum Gesamtauftritt von KulTour Cloppenburg. Im vorgestellten Projekt wurde beispielsweise auf der Suche nach einer markanten Optik mit Identifikationspotential unterstützt durch das Fach Designpädagogik der Universität Vechta das Logo des digitalen Stadtführers KulTour Cloppenburg in Abstimmung mit der Stadt Cloppenburg erstellt (Näheres dazu im Design-Handbuch).

Im Zuge der abschließenden Bearbeitung im Rahmen des Projektes werden des Weiteren Verlinkungen von bestehenden Webauftritten (etwa von Universität, Schulen und andere kommunalen Einrichtungen, Vereinen sowie über Soziale Medien) zur Projektseite angelegt, so dass sich die Zugänge zu dem Angebot vervielfältigen und eine breite Öffentlichkeit erreicht werden kann.

Die Projektwebseite bleibt über den Projektverlauf hinaus, also auch nach Projektende, offen für spätere Anpassungen und Ergänzungen. Die hauptamtliche Administration geht auf einen neuen Träger aus dem Kreis der Stakeholder über. So gesehen handelt es sich bei der projektbezogenen Fertigstellung des digitalen Stadtführers KulTour Cloppenburg nicht um eine unveränderliche Endfassung. Im Interesse einer Weiterentwicklung von KulTour Cloppenburg fungiert der Science Shop Vechta/Cloppenburg noch über die Projektlaufzeit hinaus als Kontakt- und Vermittlungsstelle, bis ein neuer Träger diese Aufgabe übernommen hat.

Die Erstellung von Audiobeiträgen wird während der Projektlaufzeit dank der technischen Unterstützung durch das Medienzentrum des Landkreises Cloppenburg professionell und kostenneutral zugleich realisiert.

Um Bildmaterial verwenden zu können, ohne Urheberrechte zu verletzen, ist darauf zu achten, eigene Aufnahmen zu verwenden oder Aufnahmen zu integrieren, deren Verwendung

dem Science Shop Vechta/Cloppenburg ausdrücklich gestattet ist. Erteilte Genehmigungen liegen schriftlich vor und werden archiviert.

Für das Einpflegen der Inhalte hat der Science Shop Vechta/Cloppenburg die Verantwortung inne. Dieser tritt somit im Impressum auf und es gilt die Datenschutzerklärung der Universität Vechta.

3. Bildungswissenschaftliche Rahmung

Ob es um Innovation geht oder um gesellschaftlichen Wandel, um eines davon oder gar beides gemeinsam zu erreichen, bedarf es in der Regel der Aktivierung und Erweiterung von Kompetenzen. Damit verbunden sind stets Prozesse der Bildung, die formal organisiert sein können, sehr oft aber auch einen informellen Charakter des Lernens annehmen, insofern, als dass die Beteiligten in und durch den Austausch untereinander Ziele überhaupt erst generieren, Lernrichtungen und -bedarfe erkennen und diese häufig in wechselseitiger Unterstützung bearbeiten.¹ Ein solcher Zugang und Weg ist geradezu charakteristisch für eine Vision lebenslangen Lernens. Im nachfolgenden Abschnitt wird erläutert, inwiefern lebenslanges Lernen für das hier vorgestellte Projekt eine maßgebliche Grundorientierung und Basis bildet. Eine zweite Grundorientierung liegt im Selbstverständnis des Science Shop Vechta/Cloppenburg begründet. So ist das Projekt KulTour Cloppenburg durch seine institutionelle Verortung am Science Shop Vechta/Cloppenburg als eine von der Universität Vechta und dem Landkreis Cloppenburg getragene Transfereinrichtung an einer Schnittstelle von Wissenschaft und Gesellschaft angesiedelt. Aufgrund dessen spielt in vielen Projekten wie auch beim Projekt KulTour Cloppenburg der Ansatz der Citizen Science oder Bürgerwissenschaften eine Rolle, auf den im Anschluss an die Ausführungen zum lebenslangen Lernen eingegangen wird. Den Abschluss des bildungswissenschaftlichen Teils dieses didaktischen Konzepts zum Projekt KulTour Cloppenburg bildet die Vorstellung eines Ansatzes aus der Geschichtsdidaktik, der Ansatz der Geschichtskultur. Die mit diesem Ansatz verknüpfte Zugangsweise fungiert im Projekt als Leitvorstellung im Umgang mit kulturgeschichtlichen Artefakten und Ereignissen und dem auf die Entwicklung des digitalen Stadtführers KulTour Cloppenburg bezogenen zivilgesellschaftlichen Engagement.

3.1 Lebenslanges Lernen

In den 60er-Jahren wurde ausgehend von der UNESCO, der United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, eine Vision lebenslangen Lernens angestoßen und von der Europäischen Kommission aufgegriffen, um einen europäischen Raum des lebenslangen Lernens aufzubauen.² Der konzeptionelle Rahmen dieser Bildungsstrategie schließt die formalisierte Schulbildung, Ausbildung und berufliche Weiterbildung mit ein, reicht aber auch über diese hinaus. Die europäischen Partnerländer strebten damit zum einen die Förderung der Beschäftigungsfähigkeit der einzelnen Menschen innerhalb ihrer Bevölkerung an, zum anderen aber auch die Förderung aktiver Staatsbürgerschaft.³ Eines der grundlegenden Ziele und Prinzipien ist es dabei, die Menschen zu befähigen, ihre Kenntnisse und Kompetenzen effektiv einzubringen und zu erweitern. Hintergrund bildet bis heute die übergeordnete Zielvorstellung der Europäischen Union und der Beitrittsländer, mehr Wohlstand, Integration, Toleranz und Demokratie zu erreichen. Der europäische Ansatz für ein lebenslanges Lernen bil-

¹ Harring, Witte, Burger (2016)

² vgl.

https://web.archive.org/web/20060621034532/http://ec.europa.eu/education/policies/lll/life/index_de.html

³ Europäische Kommission (2001a)

det eine konzeptionelle Grundlage, um Menschen in ihrer Selbstbestimmung zu unterstützen, so dass diese wechselnden beruflichen und gesellschaftlichen Lebensherausforderungen angemessen und erfolgreich begegnen können. Im Rahmen der Konzeption des lebenslangen Lernens, die die folgenden Jahrzehnte prägen sollte, wurden in Verbindung mit einer an konkreten Problemstellungen und Handlungsbedarfen ausgerichteten Kompetenzorientierung verstärkt individualisierte Lernwege in allen Lebensphasen in den Fokus der Aufmerksamkeit gerückt, während gleichzeitig für die Bearbeitung neuer Aufgaben der Gedanke von Vernetzung verschiedenster Akteur*innen zur Bearbeitung solcher Herausforderungen prägend werden sollte.⁴

3.2 Citizen Science/Bürgerwissenschaften

Die Art und Weise, in der der digitale Stadtführer KulTour Cloppenburg entwickelt wird, löst sich vollständig von der klassischen Herangehensweise einer externen Beauftragung eines auf spezifische Dienstleistungen und Technikapplikationen spezialisierten Unternehmens. Der Weg, der beschritten wird, lässt sich vielmehr als niederschwellige Form einer gemeinschaftlichen Bearbeitung eines aus dem wissenschaftlichen Kontext entwickelten Projekts inmitten von Gesellschaft einordnen. Solche Zugänge und Formen der Zusammenarbeit werden heute unter dem Label Citizen Science oder Bürgerwissenschaften verhandelt. Dabei gilt die Form der Zusammenarbeit, bei der oft Ehrenamtliche mit Wissenschaftler*innen zusammenarbeiten als weniger neu, als es die Bezeichnung suggerieren könnte. Denn David Ziegler und Lisa Pettibone (2015) zufolge existierten bereits zu Anfang des 20. Jahrhunderts insbesondere etwa Kooperationen von Vereinen und Fachgesellschaften mit Universitäten oder Museen. Die weite Verbreitung digitaler Medien habe Einstiegshürden für die Beteiligung der interessierten Öffentlichkeit an Aufnahme, Auswertung und Interpretation von Daten absinken lassen. Ein wachsendes Bedürfnis nach Partizipation in gesellschaftlich relevanten Bereichen wie eben auch der wissenschaftlichen Forschung sei erkennbar. (ebd.: 19) Wissenschaft beschränkt sich dabei nicht allein auf Forschung. Sie beteiligt sich auch an Entwicklung und ist ein Treiber für Innovation. Im Sektor der Wirtschaft ist unternehmerische Kooperation mit Wissenschaft keine Seltenheit. Im Sektor des sozialen Lebens, in dem profitorientierte Motive in der Regel nicht tragend sind, lohnt es sich, die Motivlagen von zivilgesellschaftlichen Akteur*innen zu erkunden. Denn für auf Kooperation angelegte Citizen-Science-Projekte kann deren Berücksichtigung zum Gelingen eines partizipativ angelegten wissenschaftsnahen Projektes erheblich beitragen. Ziegler und Pettibone (2015) machen hierzu drei Felder aus: Neben dem persönlichen Interesse wären zum einen wissenschaftliche Erkenntnis und zum anderen gesellschaftliche Wirksamkeit zu nennen. Bei dem vorliegenden Projekt sind aus unserer Sicht die Motive des persönlichen Interesses und der gesellschaftlichen Wirksamkeit stärker hervorzuheben. Generell können Komponenten wie die Freude an der Sache, persönliche Identifikation mit dem Tun und dem Ergebnis und eine auf die Vorstellungen und Ideen der Akteur*innen abgestimmte Organisation des Vorgehens für Projekte wie KulTour die Dynamiken im Engagement positiv beeinflussen. Auch ist ein weite-

⁴ Europäische Kommission (2001b)

res Erkennungsmerkmal der „professionellen Amateure“, wie Ziegler und Pettibone (2015: 20) sie nennen, erfüllt: Einige der am Projekt ehrenamtlich Beteiligten haben über Jahre und Jahrzehnte ihren persönlichen Wissensbestand gebildet und diesen zum Teil auch schon vor dem Projekt innerhalb von Vereinsstrukturen zusammengeführt, gebündelt, Desiderate gewonnen und sogar der Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Dies zu würdigen und dem Anerkennung zu zollen ist sicherlich eine der bedeutsamen Gesten, die für eine vertrauensvolle Zusammenarbeit unentbehrlich ist. Zugleich ist jedoch bezüglich wissenschaftlicher Standards eine Passung zu erarbeiten. Während die öffentliche Sichtbarkeit der Projektergebnisse von KulTour eine starke gesellschaftliche Präsenz und Wirksamkeit erwarten lässt und dadurch eine weitere Motivationskomponente befriedigt werden kann, sind das Einlösen von Wissenschaftlichkeit und Formen wissenschaftlicher Methodik bei Citizen-Science-Projekten allerdings durchaus kritisch zu diskutierende Aspekte. Allein aufgrund eines Zusammenwirkens von Wissenschaftler*innen mit zivilgesellschaftlichen Akteuren kann Citizen-Science-Projekten nicht automatisch Wissenschaftlichkeit unterstellt werden (Ziegler und Pettibone, 2015). Vielmehr wird genau das häufig sehr kritisch hinterfragt (Strasser und Haklay, 2018). Während sich Werte, die partizipative Forschung ausmachen, unschwer definieren lassen, ist die Frage, wie diese in der Praxis vertretbar und sinnvoll zur Geltung gebracht werden können, offenbar sehr viel schwerer zu beantworten.

Ideale, die mit dem Citizen Science-Ansatz verfolgt werden, potentielle Gewinne, die er verspricht, aber auch Risiken, die mit ihm verbunden sind, und der im Laufe der Zeit im Vergleich von Projekten zu beobachtende Wandel im jeweiligen Vorgehen, sollten auch im Interesse einer Fortentwicklung der Bürgerwissenschaften bewusstgemacht und thematisiert werden (vgl. Strasser und Haklay 2018: 27). Sich dabei allerdings darauf zu beschränken, zu hinterfragen, ob Citizen Science gut für die Wissenschaft ist, wäre sicherlich eine verengte und einseitige Perspektive, da mit Citizen Science über Wissenschaft hinausreichende Ziele verfolgt werden.

Die durch Citizen-Science-Projekte ausgelöste Aktivierung von Bürgerinnen und Bürgern findet zweifellos sehr viel leichter und zugleich größere Anerkennung als Beitrag zur politischen Bildung der Zivilgesellschaft. Insbesondere scheint bürgerwissenschaftlich angelegte Projektarbeit als willkommen, in die Gesellschaft hineinwirkender Einfluss wahrgenommen und sehr begrüßt zu werden. Wann immer dies erreicht ist, wird ein elementares Anliegen der Science Shops eingelöst, nämlich das Wirken als Transferstelle zwischen Wissenschaft und Gesellschaft.

Für die Verfolgung von gesellschaftlich relevanten Kernzielen dieser Art müssen dennoch Formen gefunden werden, die mit Wissenschaft und deren Standards, etwa in Bezug auf ein systematisches Vorgehen in der Generierung von Wissen, in der Transparenz und anderem mehr so weit wie möglich angenähert sind und eine möglichst weitgehende Verwirklichung ist anzustreben. Dass sich in der Praxis dabei zwischen Wissenschaft und zivilgesellschaftlichem Engagement immer wieder Gräben auftun werden, heißt nicht, dass das Bemühen aufgegeben werden darf, diese zu überwinden. Im Gegenteil sollte es Ansporn sein, neben

guter wissenschaftlicher Praxis so etwas wie eine gute zivilgesellschaftliche Praxis mit Unterstützung von Wissenschaft zu etablieren. Nachfolgend wird in diesem Sinne über das Eingehen auf den für das Projekt KulTour ausgewählten geschichtsdidaktischen Ansatz der Geschichtskultur ein solcher Anlauf unternommen und als eine mögliche bürgerwissenschaftliche Herangehensweise an kulturgeschichtliche Artefakte und Ereignisse vorgestellt.

3.3 Eine Dimension von (Selbst-)Bildung und Lernen: Geschichtskultur

Als eine sehr zentrale Dimension des Projektes KulTour Cloppenburg kann die in dessen Verlauf sich vollziehende Selbstvergewisserung über lokal- und regionalgeschichtlich als bedeutsam identifizierte Orte und Artefakte genannt werden. Innerhalb des Projektes bewährt sich eine offene und diskursive Haltung im Umgang mit der Rekonstruktion von Geschichte. Die Bedeutung historischer Zeugnisse kann als eng verknüpft mit deren Ausdeutung in der Gegenwart verstanden werden. Zudem fließen individuelle Relevanzsetzungen von den mit ihnen in Berührung kommenden Akteur*innen ein. Dies gilt selbstverständlich für alles, was als mögliche Kulturorte und somit als potentielle Points of Interest des Projektes in den Fokus gerät und für den Kreis aller am Projekt aktiv Beteiligten. Menschen sind im gesamten Lebensverlauf von "stets neuen geschichtskulturellen Aktivitäten und Produkten umgeben", so der Vertreter einer kritisch-kommunikativen Geschichtsdidaktik Hans-Jürgen Pandel (2014: 86). Schulisches Lernen von Geschichte sei nur eine Insel im lebensweltlichen Prozess der Wahrnehmung, Erfahrung und des Lernens von Geschichte (Pandel, 2013: 161). Sehr viele weitere, vielfältige „Objektivierungen, Materialisierungen und Handlungen der Kultur“ sind darüber hinaus als Verweise auf das Geschichtsbewusstsein der gegenwärtig lebenden Generationen zu verstehen, so auch ein sich in unserem Denken und Fühlen widerspiegelnder, „kognitiv-evaluativer, narrativ-strukturierter Zustand unseres Bewusstseins“ (Pandel 2013: 165), aus dem sprachliche Positionierungen und andere Tätigkeiten hervorgehen. Das heißt, dass erst die Wahrnehmung geschichtlich-kultureller Dokumente überhaupt zu einem Geschichtsbewusstsein führt und sich Ergebnisse der Auseinandersetzung in dem zeigen, was als Geschichte oder Kultur gilt.

Damit wird deutlich, dass Geschichtskultur weder vorgefertigt ist noch einen statischen Charakter hat. Vielmehr verweist der Begriff der Geschichtskultur auf Prozesse der Aneignung, wie sie für Bildungs- und Selbstbildungsprozesse charakteristisch sind. Dabei ist allerdings der Hinweis Pandels (2013: 167) berechtigt, dass wir weniger in einer „Lern- und Fortbildungsgesellschaft“ leben, als vielmehr in einer Erlebnisgesellschaft, in der das kulturelle Leben nicht die Filter einer rational angelegten Wissenschaft durchlaufen muss. So sind im Alltag große Anteile der als "nicht-wissenschaftsförmige Geschichtsverarbeitung" einzuordnenden Wahrnehmung mit subjektiven Deutungen und Bewertungen verknüpft. Umso mehr eignet sich der Begriff der "Geschichtskultur", um diese "Perspektiven auf Vergangenheit" in Verbindung mit "Sinnbildungsangeboten" zu erfassen. Mit "Geschichtskultur" wird, so Pandel (2014: 86), "die Art und Weise bezeichnet, wie eine Gesellschaft mit Vergangenheit und

Geschichte umgeht." In ihr werde das Geschichtsbewusstsein der in dieser Gesellschaft Lebenden praktisch und äußere sich in den verschiedensten kulturellen Manifestationen".

Neben den von Pandel (2014) genannten Beispielen der Bildenden Kunst, Historienfilmen, Gedenkreden, und Ähnlichem, wie auch der Belletristik und Living History liegt es nahe, all die Formen hinzuzurechnen, die erst durch das Aufkommen noch neuerer technischer Entwicklungen möglich geworden sind. Maßgeblich ist die „lebensweltliche Präsenz“ von Geschichte (Pandel 2013: 167). In der Geschichtskultur gehe es nur zum Teil um die von der Geschichtswissenschaft erforschten und dargestellten historischen Sachverhalte. Pandel (2014: 86) rückt die "imaginative ästhetische, inszenierte, kontrafaktische, simulative, rhetorische, diskursive Verarbeitung von Geschichte" in den Vordergrund, zu der er selbst Lügen und Legenden im Sinne von Mythen rechnet.

Mit Geschichtskultur würden neue Perspektiven auf Vergangenheit erzeugt und neue Sinnbildungsangebote gemacht. Pandel (2014: 86) spricht auch von der "Sinnlichkeit historischer Erfahrung", mit anderen Worten also von Eindrücken, die wir zurückgehend auf Umgebungsreize über unsere Sinnesorgane gewinnen, sammeln, mit Gefühlen verknüpfen und verarbeiten, und die nach seiner Auffassung gleichberechtigt neben die wissenschaftliche Rationalität träten. Über die die heute lebenden Schüler [und Schülerinnen, Anm. A. Reith] und Erwachsenen umgebenden Handlungen und Objektivierungen könne Geschichte berührt, gerochen, geschmeckt werden, so Pandel (2013: 165). Geschichtskultur umfasse die Praxis der Vergegenwärtigung von Vergangenheit (Pandel 2013: 164, auf Hermann Lübbe 2007: 17-36 und 23 verweisend)⁵.

Dabei überrascht vielleicht die Aussage des Historikers Pandel (2013: 169), dass „in der Geschichtskultur [...] nicht der historische Kern das Wichtigste“ sei, sondern „die ästhetische, literarische und imaginative, diskursive und rhetorische Gestaltung. Neben die wissenschaftliche Rationalität tritt die Ästhetik, die Imagination, der fiktionale Umgang mit Vergangenheit und Geschichte.“ Es geht um die „vielfältigen Formen und die Art und Weise, von Geschichte Gebrauch zu machen“ (Pandel 2013: 168). Selbst wenn diese, wie Pandel es in seinen Ausführungen zur Einordnung und Klassifikation von Geschichtskultur als „Eventkultur“ darstellt, häufig eine eher flüchtige Beschaffenheit haben können, von Aktualität für Momente, eventhaft, medial inszeniert, aufblitzend, funkelnd, auch strittig und als solche vor allem bedeutend für die Gegenwart, dann alsbald abgelöst von neuen Ereignissen geschichtlicher Verarbeitung und zukünftig nur noch relevant als Gegenstand der Kulturgeschichtsschreibung, so Pandel (2013: 169-171).

Ob ein Gegenstand zu einem Thema oder genauer noch einer Aktivität im Sinne von Geschichtskultur zu rechnen sein wird, bemisst sich somit nicht allein daran, ob historisches Lernen damit verbunden sein kann, sondern vor allem auch an der Aktualität der Materie. Somit ist auch vorab in einem geschichtskulturell angelegten Zugang, ob in schulischen oder außerschulischen Kontexten betrachtet, schwer vorauszusehen, vorhersagbar, geschweige

⁵ Dessen Beitrag „Das Alte und das Neue und die Wissenschaft“ erschien 2007 im Sammelband von Klaus-Michael Kodalle.

denn planbar, was inhaltlich anstehen könnte und letztlich auch wenig gewollt. Mit Blick auf die eingesetzte Technik des digitalen Stadtführers KulTour Cloppenburg passt außerdem die Äußerung Pandels (2013: 171) über Medialität: So betrachtet er die „mediale Refiguration des historischen Wissens“ als durch verschiedene Medien wandernd und damit zum „historischen Ereigniskomplex“ werdend, wobei die einzelnen Medien keineswegs neutrale Formate seien. Vielmehr blieben sie nicht ohne Einfluss auf die Inhalte, die sie transportierten.

4. Schlusswort: Übertragbarkeit des Projektkonzepts

In einer im Zuge des Projektabschlusses innerhalb des Projektteams erfolgten Reflexion und Selbstevaluation wurde das Erreichen von Anforderungen wie Open-Access und die Übertragbarkeit des Projekts auf andere Kommunen diskutiert und bewertet. Dabei wurde dem Projektansatz grundsätzlich das Potential zugeschrieben, an anderen Standorten ähnlich zum Einsatz kommen zu können. Als herausfordernd wird allerdings die Einbindung der jüngeren Generationen eingeschätzt. Zwar wird der Ansatz von Lehrkräften weiterführender Schulen, so die Rückmeldungen, die wir erhalten haben, fruchtbringend eingeschätzt und als für eine schulische Bearbeitung geeignet erachtet. So könne etwa sprachliches Ausdrucksvermögen anwendungsorientiert geschult und trainiert werden. In der Umsetzung scheiterten Bemühungen allerdings an externen Faktoren wie der erforderlichen Einbindung in das vorgesehene Curriculum und präventiven Maßnahmen in Schulen zur Eindämmung der Covid-19-Pandemie. Erschwerend könnten sich auch geringe terminliche Spielräume und eine eher hohe Arbeitsbelastung von Lehrkräften ausgewirkt haben. Positiv werden nach unseren Erfahrungen hingegen insbesondere die Möglichkeiten eingeschätzt, Angehörige älterer Generationen mit einem Projekt wie diesem zu erreichen. Das Projektteam erlebte Offenheit und Interesse für die Themen, die über die Entwicklung des digitalen Stadtführers bearbeitet wurden. Der mit dem Projektkonzept verknüpfte Einsatz von Technik stellt nach den bisherigen Erfahrungen für die genannte Gruppe zudem offenbar kein Hindernis dar, sich am Projekt zu beteiligen. Im Gegenteil bietet der partizipative Ansatz der Entwicklung des digitalen Stadtführers vielfältige Zugangs- und Lernmöglichkeiten in Bezug auf digitale Kommunikationstechnologien, für ältere, kulturaffine Menschen ebenso wie für junge Zielgruppen. Die Bandbreite umfasst beispielsweise Recherchen im Internet, die Arbeit mit Textverarbeitungsprogrammen, Fotografie und Bildbearbeitung, die Nutzung des Smartphones zum Scannen von QR-Codes bis hin zur Beteiligung an Videokonferenzen. Mit vorhergehender Schulung wäre auch denkbar, dass das Anlegen neuer Inhalte per Wordpress ganz oder teilweise von Freiwilligen übernommen wird. Auch der Umgang mit Hard- und Software zur Erstellung von Tonaufnahmen könnte prinzipiell von Freiwilligen erlernt werden. Von Vorteil sind dabei zweifellos lokale Partner, bei denen entsprechende Hard- und Software unentgeltlich zur Verfügung steht und Wissen über die Handhabung vermittelt werden kann.

Mit den erfolgten Berichterstattungen und Dokumentationen liegt am Ende der Projektlaufzeit differenziertes Informationsmaterial über den erprobten Projektansatz vor. Insbesondere die Veröffentlichungen des vorliegenden didaktischen Konzepts sowie des Design-Handbuchs im Open Access ermöglichen es, die Konzeption und die Umsetzung einer partizipativ entwickelten digitalen Stadtführung nachzuvollziehen. Sie sollen der Übernahme und Anpassung durch Projektgruppen in anderen Kommunen dienen. Der Science-Shop Vechta/Cloppenburg wird, soweit es die jeweiligen personellen Kapazitäten erlauben, darüber hinaus bei der Übernahme oder Adaption des Konzeptes oder von Teilaspekten in Zukunft auf Wunsch beratend tätig werden.

Die Vorstellung der digitalen Stadtführung KulTour-Cloppenburg und des Projektes KulTour auf mehreren öffentlichen Veranstaltungen trägt dazu bei, über Cloppenburg hinaus für die Bekanntheit der Projektergebnisse und den partizipativen Ansatz ihrer Entwicklung zu sorgen. Und natürlich lässt sich die KulTour Cloppenburg selbst vor Ort, in der Stadt Cloppenburg erproben, genau wie es von jedem Ort der Welt mit Internetanbindung jederzeit möglich ist, alle in die zugehörige Internetseite eingepflegten Informationen abzurufen.

Besuchen Sie gerne einmal Cloppenburg online!

Literatur

Harring, Marius; Witte, Matthias D.; Burger, Timo (2016): Informelles Lernen – Eine Einführung. In: Marius Harring, Matthias D. Witte und Timo Burger (Hg.): Handbuch informelles Lernen. Interdisziplinäre und internationale Perspektiven. Weinheim, Basel: Beltz Juventa, S. 11–24.

Kommission der Europäischen Gemeinschaften, Generaldirektion Bildung und Kultur und Generaldirektion Beschäftigung und Soziales (2001a): Mitteilung der Kommission. Einen europäischen Raum des lebenslangen Lernens schaffen. November 2001. Brüssel.

Kommission der Europäischen Gemeinschaften, Generaldirektion Bildung und Kultur und Generaldirektion Beschäftigung und Soziales (2001b): Begleitdokument zur Mitteilung der Kommission. Einen europäischen Raum des lebenslangen Lernens schaffen. Arbeitspapier der Kommissionsdienste Lebenslanges Lernen: Praxis und Indikatoren. Brüssel.

Pandel, Hans-Jürgen (2014): Geschichtskultur. In: Ulrich Mayer, Hans-Jürgen Pandel, Gerhard Schneider und Bernd Schönemann (Hg.): Wörterbuch Geschichtsdidaktik. 3. Aufl. Schwalbach/Ts.: Wochenschau-Verl., S. 86–87.

Pandel, Hans-Jürgen (2013): Geschichtsdidaktik. Eine Einführung. 1., neue Ausg. Schwalbach am Taunus: Wochenschau-Verlag (Forum Historisches Lernen).

Ziegler, David und Pettibone, Lisa (2015): Potenzial für lebenslanges Lernen. Beispiel: Citizen-Science-Projekte. Weiterbildung. Heft 2, S. 18-21.

Impressum

Universität Vechta

Science Shop Vechta/Cloppenburg

Bahnhofstraße 57

49661 Cloppenburg

Tel. 04471-948-154

Email: science.shop@uni-vechta.de

Homepage des Projektes KulTour Cloppenburg: <http://www.kultour-clp.de>

© 2020, Cloppenburg, Oldenburg, Vechta