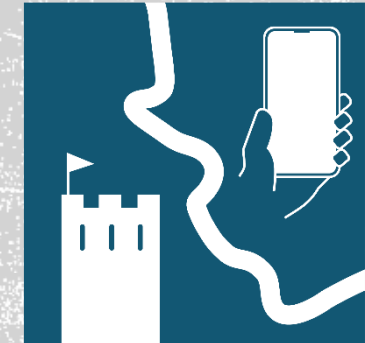


Mittelrhein Eduventure

The Next Step – for BUGA 2029



Mittelrhein
Eduventure
THE NEXT STEP

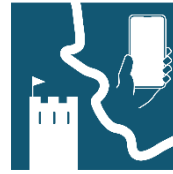
Dr. Peter Ferdinand & das Eduventure-Team
Interdisziplinäres Zentrum für Lehre (IZL) & KuLaDig RLP, Universität Koblenz

 Interdisziplinäres
Zentrum für Lehre

 universität
koblenz
weiter:denken

RHEINLAND-PFALZ-TAG 2023
16.-18. Juni | Bad Ems

Projektidee



- Zielgruppe: Besucher:innen des Welterbes Oberes Mittelrheintal / BUGA 2029
- Ziel: Attraktives Erlebnis aus „Education“ & „Adventure“ (=> Eduventure), das spielerisch Wissen vermittelt
- Grundprinzipien:
 - Motivation: „Eintauchen“ (Immersion) der Besucher:innen in die Geschichte
 - Nachhaltigkeit: technologisch, inhaltlich, institutionell (-> Kooperation KuLaDig RLP)
 - Übertragbarkeit: auf andere Themen/Orte/Zielgruppen/Kooperationspartner:innen

Prototyp Kaub und Weisel

„Der Rheinübergang Blüchers“

▪ inhaltlich

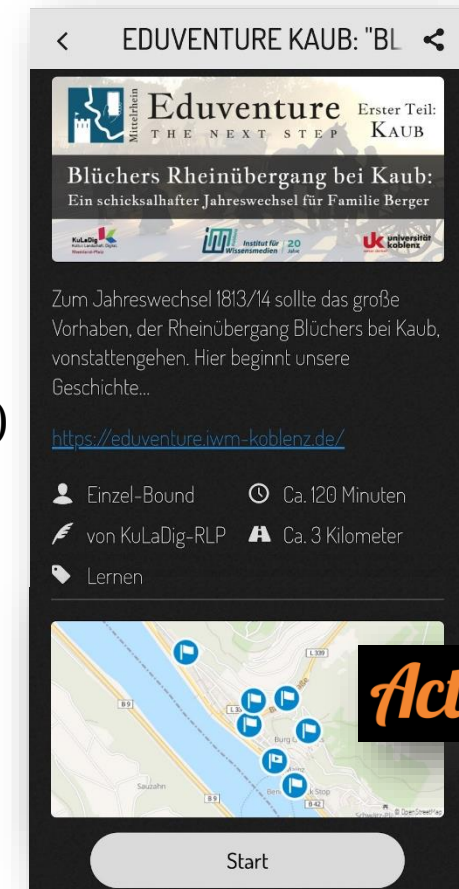
- fokussiert exemplarisch Bereich kulturhistorischen Wissens
- Befreiungskriege: Rheinübergang von Blücher bei Kaub 1813/14
- Episoden für Kaub und Weisel (Fertigstellung im 4. Quartal 2022)

▪ didaktisch

- digitale Schnitzeljagd mit multimedialem Storytelling (mit Audios)
- entdeckendes Lernen in authentischem Kontext
- spielerisch, interaktiv, immersiv

▪ technisch

- Actionbound (interaktive Schnitzeljagd-App)
- VR EASY (360° Anwendungen / Mixed Reality)
- 3D-Modellierung / Mixed Reality Objekte



Actionbound

Story

Basisroute

Kaub

Einleitung & Protagonist

Vereidigung der Schiffer

Kanonen-
schüsse auf
Vorhut

Pontonroute &
„Grasen“ der
Anker

Leid der
Bevölkerung

Erfolgreiche
Rhein-
überquerung



Meldereiter

Weisel

Einleitung & Protagonist

Holzbachtal als
Weg zum Rhein

Lager &
Pontonbau

Fleckfieber

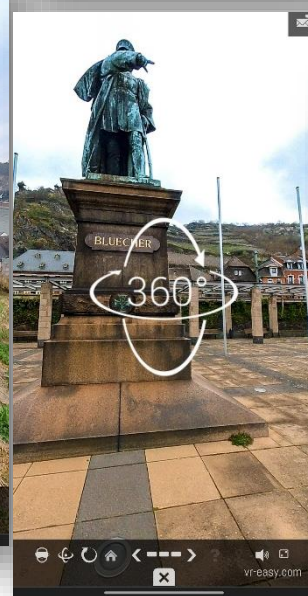
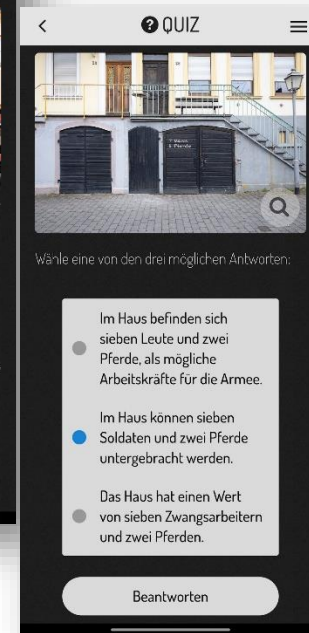
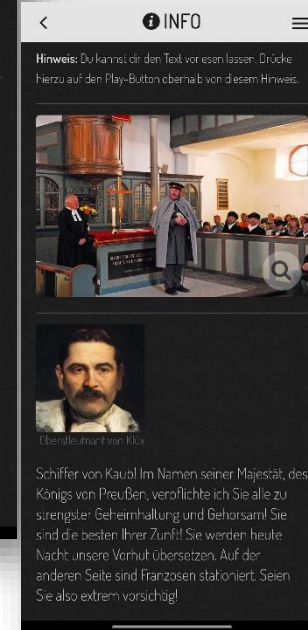
Leid der
Bevölkerung

Bilanz der
Rhein-
überquerung



Ergänzungsroute

Impressionen

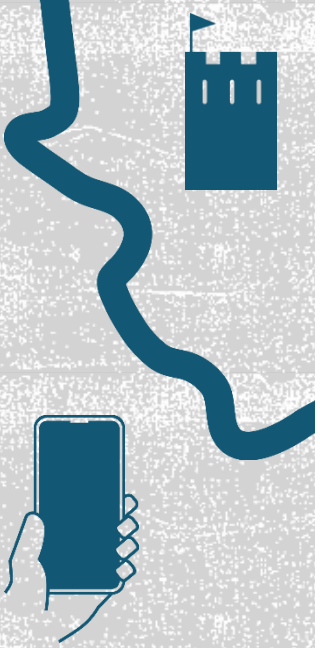


Actionbound

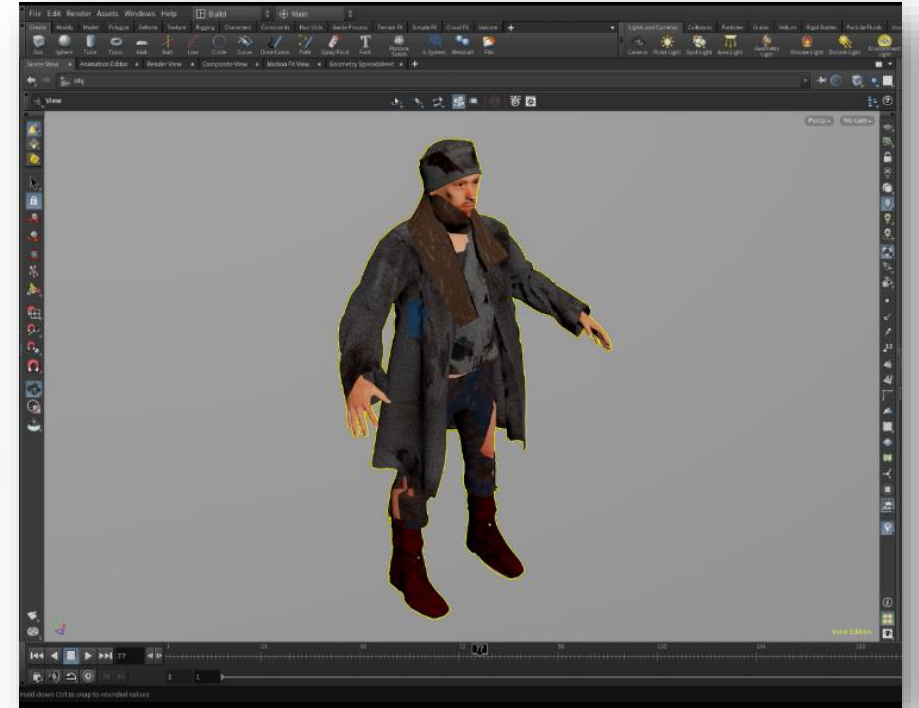
vrEASY

Impressionen

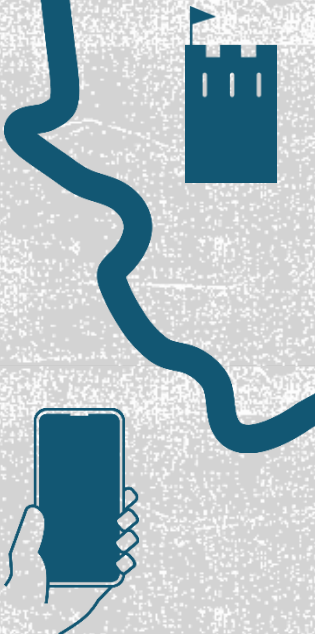




Impressionen



Behind the Scenes - Making of 3D-Modellierung & Mixed Reality



Erzähler-Intro zu beiden Stories

Erzähler: „Wir schreiben die Zeit um den Jahreswechsel 1813/1814. Die Völkerschlacht bei Leipzig war geschlagen. Eine große Koalition aus Preußen, Russen, Österreichern und Schweden hatte Napoleon Bonaparte und der französischen Armee die entscheidende Niederlage beigebracht. Der französische Kaiser war gezwungen, sich mit dem Rest seiner Truppen aus Deutschland über den Rhein zurückzuziehen. Blüchers Schlesische Armee jagte hinter den fliehenden Franzosen her, um Napoleon ein für alle Mal zu besiegen.“

Blüchers Armee sammelte sich seit Ende Oktober 1813 auf der rechten Rheinseite auf einer Breite von Mannheim bis Neuwied. Blücher hatte sein Hauptquartier zunächst in Frankfurt am Main aufgeschlagen. Dort fasste er den Plan mit zwei Armeekorps von den Taunushöhen über Weisel durch das schmale Holzbachtal nach Kaub hinunter zu ziehen. Dort sollten sie den Fluss überqueren und die Franzosen überrumpeln, die noch die Festung Mainz und das linke Rheinufer besetzt hielten. Blücher und seine Generäle Langeron und Yorck mussten mit Geschick und Vorsicht zu Werke gehen, damit ihr kühner Plan gelingen konnte. Denn die Armee umfasste 46.000 Mann, 15.000 Pferde und 182 Geschützwägen.

Zum Jahreswechsel 1813/14 sollte das große Vorhaben, der Rheinübergang bei Kaub, vonstattengehen. Hier beginnt unsere Geschichte...“

„Blüchers Rheinübergang bei Kaub“

Ein schicksalhafter Jahreswechsel für Familie Berger“

- Perspektivenwechsel als wichtiges didaktisches Element

- inhaltlich

- militärisch-organisatorische Leistung vs. Leid der Menschen

- medial

- Umsetzung als zweigeteiltes 360° Panorama
→ „Zwei Seiten der Medaille“ visuell erlebbar

- Bereitstellung von Informationen für Spieler:innen

- Auswahl relevanter Infos im Kontext der jw. Aufgabe

- Sammlung aller verfügbaren Infos an einem Ort

- in interaktiver 360°-Informationslandschaft „Rundum gut informiert“

- hier sind alle (auch weiterführende) Informationen verfügbar



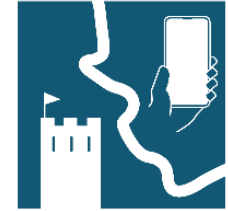
Umsetzung der Eduventures

- **Storytelling:** Zwei fiktive Protagonisten Adam Berger (Rheinschiffer in Kaub) & Johann Berger (Fuhrmann aus Weisel) müssen auf unterschiedliche Weise die Truppen Blüchers unterstützen und erfahren dabei sowohl Erfolge als auch Leid; **Spieler:innen der Eduventures** begleiten und **unterstützen** die beiden auf ihren **Missionen**; Stories werden **zusätzlich** durch **Audioerzählungen** der diversen Figuren vorangetrieben
- **Navigation** jw. auf Basis von „Bounds“ mittels **GPS-Koordinaten**, **Orientierung in Actionbound** mittels Richtungspfeil oder Karte; **Streckenlänge** jw. 3-4 km, **Spieldauer** jw. ca. 3 Stunden
- **8 bzw. 9 Stationen** in beiden Eduventures, an denen **Aufgaben** anhand historischer Referenzen und Hintergrundinformationen zu lösen sind;
- **zur Aufgabenlösung kontextualisierte Hilfsmittel** (z.B. Auszüge aus Quellen, Abbildungen, etc.) in Actionbound und **360°-Informationslandschaft** „Rundum gut informiert“ in VR EASY
- Für erfolgreich absolvierte Stationen gibt es **Punkte**, am Ende - abhängig von Punktestand - eine **Belohnung** (z.B. reduzierter Eintritt ins Blücher-Museum, digitaler Orden)

Voraussetzung: Smartphone mit kostenloser App Actionbound; mobile Daten optimal

Nachhaltigkeit & Skalierbarkeit

- **Nachhaltigkeit** über Kooperation mit Landesprojekt „KuLaDig-RLP“ multimediale Aufbereitung von geschichtlichem Wissen in Kommunen
- Synergien aus wechselseitiger Kooperation (Didaktik , Technik, Inhalte) vergrößern Gestaltungsspielräume & Reichweite
 - Eduventures in KuLaDig-Plattform integrierbar - erlaubt nachhaltige Nutzbarkeit
 - Multimedial aufbereitete Inhalte aus KuLaDig-App in Eduventures integrierbar
- **Skalierbarkeit** → Eduventure-Ansatz ist flexibel anwendbar
 - auf andere kulturhistorische Schauplätze & Begebenheiten im Welterbe Oberes Mittelrheintal
 - auf andere Themenbereichen wie Umwelt und Naturschutz, Klimawandel, Digitalisierung, Mobilität, ...
 - zur Vernetzung verschiedener Themenbereiche, z.B. Mobilität und Digitalisierung



Mittelrhein
Eduventure
THE NEXT STEP



KuLaDig
Kultur. Landschaft. Digital.
Rheinland-Pfalz

Das Projektteam

- **Projektleitung:** Dr. Peter Ferdinand (IWM/ IZL) // Prof. Dr. Michael Klemm (KuLaDig-RLP)
- **Recherche/Storytelling:** Marco Nisius, Dr. Peter Ferdinand (IWM), Florian Weber (KuLaDig-RLP), Sergei Pachtchenko, Teresa Schardt, Kerima Trauden (IWM)
- **Actionbound- /VR EASY-Umsetzung, Webdesign:** Sergei Pachtchenko, Nils Höhner (IWM)
- **Mixed Reality / 3D-Animationen:** Julien Rodewald, Nils Höhner (IWM)
- **Video- und Bildbearbeitung:** Julien Rodewald, Teresa Schardt, Sergei Pachtchenko (IWM)
- **Audioarbeiten:** Dr. Andreas Kämper (IWM)
- **Testing/UX:** Sergei Pachtchenko, Teresa Schardt, Kerima Trauden (IWM), das ganze Projektteam
- **Sprecher:innen:** Marin Althuis, Tobi Müller, Michael Breidbach, Stefan Bäcker, Julien Rodewald, Sara Pehlivanova, Dr. Peter Ferdinand, Mark Mints, Dr. Andreas Kämper (IWM), Hanna Bitzer (Studentin „Darstellendes Spiel“ an Uni Koblenz)
- **Drohnenaufnahmen Kaub & Weisel:** Honorarkräfte

Unsere lokalen Expert:innen

- Kaub

- **Dr. David Schiller,**
Militärhistoriker und Reenactment-Experte
- **Dieter Weber,**
Direktor des Blücher-Museums Kaub



- Weisel

- **Renate und Hermann Knecht,**
Forschungsgruppe Weiseler Geschichte
- **Dr. Margit Göttert,**
Historikerin an der Uni Frankfurt & Forschungsgruppe Weiseler Geschichte



... sowie weitere Mitglieder aus lokalen Geschichtsvereinen und kommunale Vertreter:innen



**Vielen Dank
für Ihre
Aufmerksamkeit!**
Haben Sie Fragen?



Kontakt:

Dr. Peter Ferdinand
Interdisziplinäres Zentrum für Lehre (IZL)
Universität Koblenz
+49 261 287-1553
ferdinand@uni-koblenz.de