Neu-eingabe

Druck

Antragsteller/-in (Vorname, Name bzw. Unternehmensbezeichnung)		Ansprechpartner/-in
Burglandschaft e.V.		Dr. Jürgen Jung
Ortsteil, Straße, Hausnummer	PLZ, Ort	Telefon
Elsavastr. 83	63863 Eschau	09374-97929-46
E-Mail		Eingang bei LAG (Datum, Name):
info@burglandschaft.de		

Projektbeschreibung

LAG-Name: Main4Eck Miltenberg e.V.

Ggf. inhaltlich und finanziell beteiligte/r Projektpartner:

Name/Organisation

Name/Organisation

Name/Organisation

Ggf. Projektbetreiber (falls abweichend v. Antragsteller):

Name | *Ansprechpartner/-in*

Ortsteil, Straße, Hausnummer | *PLZ, Ort*

Telefon | *E-Mail*

Projekttitel: (Vorhabenstitel) max. 60 Zeichen

Geschichte neu erleben–Burgen als dig. Lernorte der Zukunft

Kurze Vorhabensbeschreibung: max. 500 Zeichen

Das Projekt erschließt Burgen und Schlösser im Main4Eck als digitale Lernorte. Aufbauend auf Vorarbeiten entstehen eine 3D-Rekonstruktion der Burg Wildenberg (13. Jh.), die Weiterverarbeitung von Mildenburg-Daten, die Photogrammetrie-Digitalisierung der Turmhügelburg Elsenfeld, digitale Geschichtenerzähler, ein Kinderkonzept (App/Web) sowie ein Handbuch zur Übertragbarkeit. Ziel sind zeitgemäße Geschichtsvermittlung, stärkere Vernetzung und barriereärmere Teilhabe.

Kurze Beschreibung der Ausgangslage: (Ableitung Bedarf bzw. Antrieb für Durchführung des Projekts)

Das Netzwerk Burglandschaft wurde 2011 gegründet und startete mit zunächst 20 beteiligten Burgen und Schlössern, um das kulturhistorische Erbe im Spessart und Odenwald gemeinsam in Wert zu setzen und zu vermitteln. Es entstanden unterschiedliche Informations- und Vermittlungsangebote, darunter einheitliche Informationsfolder, Informationstafeln sowie frühere digitale und virtuelle Rekonstruktionen historischer Bauwerke. Diese wurden jedoch überwiegend als einzelne Bilddarstellungen umgesetzt, bei denen vor allem das historische Erscheinungsbild des jeweiligen Bauwerks visualisiert wurde. Eine Einbindung in interaktive, multimediale und pädagogisch ausgerichtete Vermittlungsformate fand dabei kaum statt. Zudem liegen manche bisherigen Rekonstruktionen primär als fertige Filmsequenzen mit ergänzenden Audioinformationen vor, wodurch die zugrunde liegenden digitalen Daten für andere Anwendungen bislang nur eingeschränkt nutzbar sind, während für andere Objekte zwar Ansätze für einen späteren Bauzustand des 16. Jahrhunderts existieren, aber noch keine umfassende digitale Rekonstruktion des hochmittelalterlichen Erscheinungsbildes im 13. Jahrhundert vorliegt. Gleichzeitig sind im Netzwerk physische Modelle und zielgruppenspezifische Ansätze (wie eine bestehende Kinder-App mit Webangebot) vorhanden, deren Potenziale für digitale Vermittlung und Übertragbarkeit weiter ausgebaut werden können. Seit 2011 haben sich die technischen Möglichkeiten für digitale Rekonstruktion und Präsentation historischer Bauwerke deutlich weiterentwickelt: 3D-Modelle, virtuelle Begehungen, digitale Erzählformate und interaktive Anwendungen eröffnen neue Wege, Geschichte anschaulich und zielgruppengerecht zu vermitteln. Zugleich sind historische Burgen und Schlösser aufgrund ihrer baulichen Beschaffenheit, topografischen Lage sowie denkmalpflegerischer, finanzieller und räumlicher Rahmenbedingungen (z.B. steile Wege, Treppen etc.) häufig nur eingeschränkt zugänglich, was Menschen mit Mobilitätseinschränkungen, ältere Menschen, Familien mit kleinen Kindern oder andere Gruppen vor Zugangshürden stellt. Daraus ergibt sich der Bedarf und Anttrieb, die bisherigen Akti

Kurze Beschreibung, was unmittelbar mit dem Projekt erreicht werden soll:

Mit dem Projekt „Digitaler Lernort Burg im Main4Eck“ möchte die Burglandschaft e.V. moderne digitale Technologien für die Vermittlung des regionalen Kulturerbes systematisch erschließen, praktisch erproben und als übertragbares Modellvorhaben etablieren. Aufbauend auf vorhandenen digitalen und musealen Vorarbeiten sollen historische Bauwerke, ihre Entwicklungsgeschichte und Persönlichkeiten anschaulich, interaktiv und zielgruppengerecht vermittelt werden – sowohl vor Ort als auch ortsunabhängig unabhängig von Öffnungs- und Besuchszeiten. Unmittelbar sollen mit dem Projekt folgende Ziele und Effekte erzielt werden:Zeitgemäße und lebendige Geschichtsvermittlung: Weiterentwicklung früherer statischer Darstellungen hin zu interaktiven, multimedialen und erlebbaren digitalen Lern- und Erfahrungsräumen sowie niedrigschwelligen, aufmerksamkeitsstarken Zugängen zur Regionalgeschichte für unterschiedliche Alters- und Interessengruppen.Stärkung als außerschulische Lernorte: Erschließung von Burgen und Schlössern als spielerische und altersgerechte Lernorte insbesondere für Kinder und Jugendliche sowie Verknüpfung bestehender musealer und digitaler Angebote zur Erweiterung ihrer Reichweite.Abbau von Zugangsbarrieren und mehr Teilhabe: Reduzierung baulicher, topografischer und fachlicher Hürden durch alternative digitale Zugänge, damit auch Menschen mit Mobilitätseinschränkungen, ältere Menschen, Familien mit kleinen Kindern sowie Menschen ohne vertiefte Vorkenntnisse das kulturelle Erbe erleben können.Übertragbarkeit und Stärkung des Netzwerks: Gewinnung belastbarer Erkenntnisse zu digitalen Verfahren und deren Grenzen sowie systematische Aufbereitung in einem Handbuch, um die Ansätze auf weitere Standorte im Netzwerk Burglandschaft zu übertragen und die Zusammenarbeit im Netzwerk zu vertiefen.

Bestandteile des Projekts: (ggf. des Gesamtprojekts; welche Maßnahme/n genau mit LEADER gefördert werden sollen)

1. Digitale Rekonstruktion der Burg Wildenberg im 13. Jahrhundert: Erarbeitung einer 3D-Rekonstruktion des hochmittelalterlichen Zustands (u. a. Bezug zu den Herren von Dürn und Wolfram von Eschenbach / Parzival) eingebettet in die historische Landschaft, nutzbar für virtuelle Begehungen per Smartphone vor Ort und als barriereärmerer Zugang.

2. Digitale Aufarbeitung der Mildenburg: Erwerb und Erschließung der digitalen Ausgangsdaten bestehender Rekonstruktionen (bisher v. a. Filmsequenzen/Audio unter Mitwirkung des Museums der Stadt Miltenberg), um sie in interaktive 3D-Darstellungen, virtuelle Rundgänge und zielgruppengerechte bzw. ergänzende Audio-Inhalte weiterzuentwickeln.

3. Digitalisierung der Turmhügelburg Elsenfeld mittels Photogrammetrie: Erprobung und Optimierung von Photogrammetrie und Handscans am Modell im Maßstab 1:87 (Heimatmuseum Elsenfeld) zur Erstellung eines 3D-Modells mit Übertragbarkeit auf weitere Modelle im Gebiet (z. B. Clingenburg, Burg Mole, Henneburg, Altes Schloss Kleinwallstadt).

4. Digitale Geschichtenerzähler – historische Persönlichkeiten neu erleben: Entwicklung animierter digitaler Figuren (Mimik/Gestik auf Basis historischer Quellen und visueller Referenzen) für kurze Videoclips aus historischer Perspektive, nutzbar in Museen/Angeboten, auf Websites und Social Media als niedrigschwelliger Impulsgeber.

5. Entwicklung eines digitalen Kinderkonzepts: Inhaltliche Weiterentwicklung einer bestehenden App mit Webangebot für Kinder und Jugendliche sowie Ergänzung neuer Inhalte für ausgewählte Burgen/Schlösser (spielerischer, altersgerechter Zugang, z. B. virtuelle Entdeckungsreisen, Aufgaben, Geschichten) als außerschulischer Lernort.

6. Dokumentation und Handbuch – Übertragbarkeit auf weitere Standorte: Erstellung eines Handbuchs zu technischen Verfahren, Arbeitsschritten, Ergebnissen, Methoden-Grenzen, Anforderungen an Ausgangsdaten und Zielgruppen-Einsatz als Arbeitsgrundlage für weitere Standorte.

Umsetzungsort: (falls außerhalb LAG-Gebiet, Begründung, warum Projekt dem LAG-Gebiet dient)

Gebiet der LAG Main4Eck

geplanter Umsetzungszeitraum von 03/2027 *Monat/Jahr* bis 12/2027 *Monat/Jahr*

Projektart: ☒ Einzelprojekt ☐ Kooperationsprojekt

federführende LAG. (bei Kooperationsprojekt) _____

weitere beteiligte LAGs:

Finanzierungsplan:

voraussichtliche Bruttokosten LEADER-Projekt:	31.090,60
voraussichtliche Nettokosten LEADER-Projekt:	29.240,00

voraussichtliche Finanzierung der Bruttokosten LEADER:

geplante Zuwendung aus LEADER:	17.544,00
Eigenmittel Antragsteller:	13.546,60

falls zutreffend zudem weitere Finanzierungsmittel:

_____:	_____
_____:	_____
_____:	_____
_____:	_____
_____:	_____
Summe der Finanzierungsmittel:	**31.090,60**

Eigenleistung als zuwendungsfähige Ausgaben geplant: (in voraussichtlichen Bruttokosten berücksichtigt)

☐ ja ☒ nein

Bezug zur Lokalen Entwicklungsstrategie (LES):

Welchem Entwicklungsziel und Handlungsziel wird das Projekt zugeordnet? (Bezeichnung)

Entwicklungsziel 3:
Natur- und Kulturraum erhalten und ressourcenschonend nutzen
Handlungsziel 3.1.:
Kulturhistorisches Erbe sichern und erlebbar machen.

Ggf. zu welchen/m weiteren Entwicklungsziel/en und/oder Handlungsziel/en trägt das Projekt bei? (Bezeichnung)

Entwicklungsziel 5: Barrierefreie Information, Bildung und Beteiligung fördern
Handlungsziel 5.1.: Digitale Angebote ausbauen
Handlungsziel 2.1: Integration und Inklusion fördern

Beschreibung der Bürger- und/oder Akteursbeteiligung:

Die Bürger- und Akteursbeteiligung erfolgt insbesondere durch die enge Einbindung der im Netzwerk Burglandschaft zusammengeschlossenen Kommunen, Heimat- und Geschichtsvereine, Museen und weiteren Kulturakteure. Diese bringen ihr lokales Wissen, historische Quellen und ihre Erfahrungen in die Entwicklung der digitalen Inhalte und Vermittlungsangebote ein. Auch Schulen, Familien und insbesondere Kinder sollen bei der zielgruppengerechten Gestaltung der digitalen Anwendungen berücksichtigt und, soweit möglich, in den Entwicklungsprozess einbezogen werden. Durch die Zusammenarbeit entsteht ein gemeinschaftlich getragenes Angebot, das die regionalen Kompetenzen bündelt und die Identifikation der Bevölkerung mit dem kulturellen Erbe stärkt.

Beschreibung des Nutzens für das LAG-Gebiet:

Das Projekt stärkt das kulturelle Erbe im LAG-Gebiet Main4Eck und macht die zahlreichen Burgen, Schlösser und historischen Kulturdenkmale der Region durch innovative digitale Vermittlungsangebote besser erlebbar. Es schafft neue außerschulische Lern- und Erlebnisangebote, erhöht die touristische Attraktivität und verbessert die Zugänglichkeit des regionalen Kulturerbes für unterschiedliche Bevölkerungs- und Altersgruppen. Durch die Vernetzung der beteiligten Kommunen, Museen und Geschichtsakteure werden regionale Kompetenzen gebündelt und neue Formen der Zusammenarbeit geschaffen. Die entwickelten Methoden und digitalen Anwendungen können auf weitere Standorte übertragen werden und leisten damit einen langfristigen Beitrag zur kulturellen Bildung, regionalen Identität und nachhaltigen Entwicklung des LAG-Gebietes.

Beschreibung des Innovationsgehalt:

Der Innovationsgehalt des Projektes liegt in der Verbindung moderner digitaler Technologien mit der authentischen historischen Kulturlandschaft des Main4Eck. Durch die Entwicklung eines dreidimensionalen digitalen Burgmodells, audiovisueller Geschichtsclips mit virtuellen historischen Persönlichkeiten sowie zielgruppengerechter digitaler Vermittlungsformate entstehen neue, interaktive Zugänge zur Regionalgeschichte. Insbesondere die Verknüpfung von realen Denkmalstandorten mit virtuellen Erlebniswelten eröffnet innovative Möglichkeiten der Wissensvermittlung, die über klassische museale und touristische Angebote hinausgehen. Gleichzeitig werden digitale Methoden erprobt, die auf weitere Kulturdenkmale der Region übertragbar sind und damit Modellcharakter für die zukünftige digitale Erschließung des kulturellen Erbes besitzen.

Darstellung der Vernetzung zwischen Partnern und/oder Sektoren und/oder Projekten:

Partner: Das Projekt vernetzt die im Netzwerk Burglandschaft zusammengeschlossenen Kommunen, Heimat- und Geschichtsvereine, Museen sowie weitere regionale Kulturakteure. Durch die gemeinsame Entwicklung digitaler Vermittlungsangebote werden vorhandene Kompetenzen gebündelt und die Zusammenarbeit gestärkt.

Sektoren: Das Vorhaben verbindet die Bereiche Kultur und Denkmalpflege, Bildung und außerschulisches Lernen, Tourismus sowie Digitalisierung und Mediengestaltung. Durch diese sektorübergreifende Zusammenarbeit entstehen neue Synergien, die sowohl der kulturellen Vermittlung als auch der regionalen Entwicklung zu Gute kommen.

Projekte: Das Projekt knüpft an bestehende Digitalisierungs- und Vermittlungsinitiativen der Burglandschaft an und führt diese inhaltlich und methodisch weiter. Die entwickelten digitalen Modelle, audiovisuellen Formate und Vermittlungskonzepte können mit bestehenden Angeboten verknüpft und auf weitere Projekte übertragen werden.

Beitrag zur Eindämmung des Klimawandels bzw. zur Anpassung an seine Auswirkungen:

Das Projekt leistet einen indirekten Beitrag zum Klimaschutz, indem digitale Vermittlungsangebote den Zugang zum regionalen Kulturerbe auch unabhängig von einer persönlichen Anreise ermöglichen. Virtuelle Rekonstruktionen und audiovisuelle Inhalte können insbesondere bei Bildungs- und Informationsangeboten dazu beitragen, zusätzliche Anfahrtswege zu reduzieren. Bei der Umsetzung des Projektes wird zudem auf einen ressourcenschonenden Umgang mit Materialien und Energie geachtet.

Beitrag zu Umwelt-, Ressourcen- und/oder Naturschutz:

Das Projekt unterstützt einen ressourcenschonenden Umgang mit dem kulturellen Erbe, indem historische Informationen und Vermittlungsangebote zunehmend digital bereitgestellt werden und dadurch der Bedarf an gedruckten Informationsmaterialien reduziert werden kann. Die digitalen Rekonstruktionen und virtuellen Zugänge ermöglichen zudem eine Beschäftigung mit historischen Standorten, ohne dass diese zwangsläufig vor Ort aufgesucht werden müssen. Bei der technischen Umsetzung wird auf eine möglichst nachhaltige Nutzung vorhandener digitaler Infrastrukturen geachtet.

Beitrag zur Sicherung der Daseinsvorsorge bzw. zur Steigerung der Lebensqualität:

Das Projekt trägt zur Steigerung der Lebensqualität im LAG-Gebiet bei, indem es das regionale kulturelle Erbe bewahrt, zeitgemäß vermittelt und für breite Bevölkerungsschichten besser zugänglich macht. Durch neue digitale Bildungs- und Erlebnisangebote werden insbesondere die kulturelle Teilhabe, die regionale Identität und die Verbundenheit mit der eigenen Heimat gestärkt. Gleichzeitig entstehen zusätzliche Möglichkeiten für Kinder, Familien, Schulen und Menschen mit Einschränkungen, die Geschichte und Kultur ihrer Region unabhängig von persönlichen Zugangshürden zu entdecken. Damit wird das kulturelle Angebot der Region nachhaltig erweitert und die Attraktivität des Lebensraumes gestärkt.

Beitrag Förderung der regionalen Wertschöpfung:

Das Projekt stärkt die regionale Wertschöpfung, indem es das kulturelle Erbe des Main4Eck als Bildungs- und touristisches Potenzial weiterentwickelt und zusätzliche Besuchsanreize schafft. Die digitalen Angebote erhöhen die Sichtbarkeit der historischen Sehenswürdigkeiten und können dazu beitragen, die Besucherzahlen sowie die Nachfrage nach regionalen touristischen Dienstleistungen und gastronomischen Angeboten zu steigern. Gleichzeitig profitieren regionale Dienstleister und Kreativakteure, insbesondere aus den Bereichen Mediengestaltung, Digitalisierung und Kulturvermittlung, von der Umsetzung und möglichen Weiterentwicklung der Angebote. Langfristig stärkt das Projekt damit die touristische Attraktivität und die wirtschaftliche Entwicklung des LAG-Gebietes.

Beitrag zum sozialen Zusammenhalt:

Das Projekt fördert den sozialen Zusammenhalt, indem es das gemeinsame regionale Kulturerbe als verbindendes Element für Menschen unterschiedlicher Generationen und gesellschaftlicher Gruppen erlebbar macht. Die Einbindung von Schulen, Vereinen, Museen und weiteren regionalen Akteuren stärkt den Austausch und die Zusammenarbeit innerhalb der Bevölkerung. Durch barrierearme digitale Zugänge erhalten auch Menschen mit körperlichen Einschränkungen oder unterschiedlichen Bildungsvoraussetzungen bessere Möglichkeiten zur kulturellen Teilhabe. So stärkt das Projekt die Identifikation mit der Region und das Bewusstsein für eine gemeinsame Geschichte und kulturelle Vielfalt.

Ggf. Beitrag zu weiteren LAG-spezifischen Kriterien aus der Checkliste Projektauswahlkriterien:

Beitrag zur Öffentlichkeitsarbeit: Die Projektergebnisse werden durch eine kontinuierliche Öffentlichkeitsarbeit bekannt gemacht. Dazu gehören Pressemitteilungen und Berichte in regionalen Printmedien sowie die Veröffentlichung der digitalen Inhalte und Projektergebnisse auf den Websites, Apps und Social-Media-Kanälen der Burglandschaft und ihrer Partner. Beitrag zur Inklusion, Integration und Barrierefreiheit: Das Projekt leistet einen wesentlichen Beitrag zur Barrierefreiheit und Inklusion, indem digitale Rekonstruktionen, virtuelle Erlebnisräume und multimediale Vermittlungsangebote das kulturelle Erbe auch für Menschen mit Mobilitätseinschränkungen zugänglich machen. Durch zielgruppengerechte und niedrigschwellige Formate werden zudem unterschiedliche Altersgruppen und Bildungsvoraussetzungen berücksichtigt.

Erwartete nachhaltige Wirkung:

Das Projekt entfaltet eine langfristige Wirkung, indem die entwickelten digitalen Modelle, audiovisuellen Inhalte und Vermittlungskonzepte dauerhaft in die Bildungs-, Informations- und Tourismusangebote der Burglandschaft integriert werden. Die digitalen Anwendungen stehen auch nach Projektabschluss zur Verfügung und können kontinuierlich ergänzt, aktualisiert und weiterentwickelt werden. Durch die Dokumentation der Methoden und Ergebnisse im Handbuch wird zudem sichergestellt, dass die gewonnenen Erfahrungen auf weitere Burgen, Schlösser und Kulturdenkmale im LAG-Gebiet übertragen werden können. Damit schafft das Projekt eine nachhaltige Grundlage für den Aufbau und die Weiterentwicklung eines regionalen Netzwerkes digitaler Lern- und Erlebnisorte.

Sicherung von Betrieb und Nutzung des Projekts:

Die langfristige Sicherung von Betrieb und Nutzung der Projektergebnisse erfolgt durch die Integration der entwickelten digitalen Anwendungen in die bestehenden digitalen Plattformen und Informationsangebote der Burglandschaft und ihrer Partner. Die technische Betreuung und inhaltliche Pflege werden durch den Verein in Zusammenarbeit mit den beteiligten Partnern sichergestellt. Die digitalen Inhalte und Modelle werden dauerhaft bereitgestellt und können bei Bedarf aktualisiert und erweitert werden. Durch die Einbindung in die laufende Bildungs- und Vermittlungsarbeit der Burglandschaft sowie die Nutzung durch Schulen, Museen und weitere regionale Akteure wird eine kontinuierliche Anwendung und Verbreitung der Projektergebnisse gewährleistet.

Eschau, 20.11.2026 | Dr. Jürgen Jung

Ort, Datum | *gez. Name, Vorname (Antragsteller/-in)*

Funktion

Von der LAG auszufüllen:

ggf. Ergänzungen aufgrund von im Protokoll enthaltenen Empfehlungen des Entscheidungsgremiums (EG):

☐ nein ☐ ja

welche:

EG-Sitzung vom: _____ _____

Datum *gez. LAG*

Hinweis für den Antragsteller:

Mit Einreichung des Förderantrages erklärt der Antragsteller sein Einverständnis zu o. g. Änderungen/Empfehlungen der LAG.

StMELF – E3/42-06.2025