

Abschlussbericht

Schuljahr 2020/21

1 Eckdaten

Schule Christian-Ernestinum	Schulform Gymnasium	
Straße, Hausnummer Albrecht-Dürer-Str. 2	PLZ 95448	Ort Bayreuth
Name(n) Projektleiter(in) Dr. Weiß, OStR	E-Mail (persönliche Schul-Mailadresse)	
Beteiligte(r) Jahrgang/Jahrgänge Q11/12	Beteiligte(s) Unterrichtsfach/-fächer Geschichte	
Kurs(e) und/oder Arbeitsgruppe(n) P-Seminar	jeweilige Anzahl beteiligter Schülerinnen und Schüler 12	
Fachliche(r) Partner (Einrichtung) Bayerische Schlösserverwaltung		
Partnerschule (Name, Ort) Johannes-Kepler-Realschule Bayreuth		
Das Projekt nahm teil im „denkmal aktiv“-Förderschwerpunkt von Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus		

2 Angaben zum Schulprojekt

Projekttitel Ein interaktiver Guide fürs Neue Schloss
Kurzdarstellung des Projekts (mit welchen Denkmalobjekten hat sich das Projektteam zu welchen Themen beschäftigt?) Entstehen soll ein app-basierter interaktiver Guide, der erwachsene Besucher durch die Räume des Neuen Schlosses in Bayreuth leitet.

3 Ziele des Schulprojekts

Kurzbeschreibung der Projektidee (was sollte sich die Lerngruppe durch das Lernen am Denkmal erarbeiten?) <p>Die Prunkräume des Neuen Schlosses zu Bayreuth können von den Museumsbesuchern selbst erkundet werden. Regelmäßige Führungen finden dort nicht statt. Es gibt jedoch ein umfangreiches museumspädagogisches Führungsprogramm für angemeldete Kinder- und Erwachsenengruppen sowie terminierte Sonderführungen für Individualbesucher. Wenige Beschriftungstafeln sind mittlerweile in die Jahre gekommen. Für den Individualbesucher stellt sich die Situation aus diesen Gründen derzeit oft unbefriedigend dar.</p> <p>Das P-Seminar versucht hier neue Möglichkeiten zu entwickeln. In Zusammenarbeit mit der örtlichen Museumspädagogin sowie der Museumsleiterin ist ein geleiteter Rundgang für Erwachsene im Entstehen. Ziel ist es, dass die Räume und Ausstattungsstücke für den Besucher der Besucher wieder lesbar werden. Das Schloss in Bayreuth beeindruckt ja weniger durch Prunk und Größe, sondern dadurch, dass die Räume die Persönlichkeit der Bauherrin, der Markgräfin Wilhelmine, widerspiegeln. Gerade deshalb ist es nötig, den erzählenden Charakter und die Aussagekraft der Zimmerfluchten wieder zu wecken.</p>
--

Ziel ist es, dass die Besucher nicht einfach nur Texte rezipieren, sondern durch den Guide eingeladen werden, selbst zu entdecken. Letztlich werden die Besucher immer wieder auf Spuren hingewiesen, die sie dann, angeleitet durch den Guide eigenständig verfolgen, um Neues zu Entdecken und die Räume zum Erzählen zu bringen.

Erreichte Ziele (wie wurden die Jugendlichen an den Denkmalschutz / das Kulturerbe vor Ort herangeführt, welche eigenen Handlungsmöglichkeiten wurden eröffnet; wie wurden Lehrplanthemen am Denkmal veranschaulicht?)

Der Erstkontakt mit den Schlossräumen erfolgte in Form einer interaktiven museumspädagogischen Führung. Danach haben sich die Schülerinnen und Schüler aus der Auswahl der Räume je zwei Räume ausgewählt, für die sie eine Art „Patenschaft“ übernommen haben. Für diese Räume haben die Schüler dann anhand eines gemeinsam entwickelten Drehbuchs jeweils eine Station des Gesamtbounds entworfen. Thematisiert wurden dabei auch immer wieder denkmalpflegerische Belange (was ist in den musealen Räumen wie möglich?) und auch das Denkmal als solches wurde thematisiert (Was ist ein Denkmal? Warum sollte man es schützen? Sind Denkmale grundsätzlich attraktiv? Worauf beruht die Attraktivität eines Schlosses? Was macht das Schloss zu einem besonders schutzwürdigem Denkmal?...)

Darstellung der Projektergebnisse (z.B. Erarbeitung von Schülerführungen, Infomaterialien, Ausstellung, Internetseite, ...)

Die Ergebnisse flossen ein in einen Actionbound. Die Drehbücher für die Einzelstationen werden seit Juli Stück für Stück in die Software eingepflegt. Aktuell werden noch Audio- und Filmsequenzen gedreht. Ab November soll der Bound dann spielfertig sein und der Öffentlichkeit zur Verfügung stehen.

4 Vorgehensweise, Umsetzung

Wichtige Meilensteine waren in der Rückschau vor allem:

Die Führung durch die Schlossräume mit der anschließenden Verteilung der Stationen auf die Schüler. Der von einem Schüler geleitete Workshop zur Actionbound-App und ihrer Software.
Ein Storytelling-Workshop, aus dem heraus dann eine Geschichte entworfen wurde, die die Einzelstationen zusammenbindet.
Der in gemeinsamer Arbeit entstandene Entwurf eines Drehbuchs für die einzelnen Stationen.
Schließlich der Erwerb einer Actionbound-Lizenz und der Beginn des Einpflegens der Stationen in die Software.

Wichtige inhaltliche Aspekte, u.a. Themen von Gruppen- oder Einzelarbeiten, ggf. inhaltliche Beiträge der beteiligten Fächer/Kurse

- Schlossführung als inhaltlicher Input.
- Anschließende Recherchephase zu den einzelnen Schlossräumen.
- Workshop zum Storytelling mit externer Referentin.
- Workshop zur Software und den Möglichkeiten der App Actionbound (Schüler lehren Schüler)
- Verfassen eines Drehbuchs

Methodisch-didaktische Aspekte, u.a. wichtige selbständige Erkenntnis- und Arbeitsleistungen der Schülerinnen und Schüler

- Jeder Schüler, jede Schülerin musste eine dem Bound zugrundeliegende Story verfassen, abschließend wurde gemeinsam die für den Zweck beste Story ausgewählt.
- Entwurf eines Drehbuch-Formulars in Gruppenarbeit.
- Befüllen des Formulars in Einzelarbeit für je zwei gewählte Einzelstationen.
- Erstellen von Materialien für die Einzelstationen (Bilder, Ton- und Filmaufnahmen, Texte)
- In Bezug auf das Denkmal: Erkenntnis, dass die Räume eines barocken Schlosses nicht nur einfach „schön“ sind, sondern dass sie dem Betrachter auch „erzählen“ über ihre einstige Funktion, die Biographie ihrer Bewohner, die Ideologie des Absolutismus usw.

5 Zusammenarbeit mit fachlichem Partner

Realisierte Besuche oder Treffen, Aufgabenschwerpunkte und Beiträge der Partner (Exkursion, Workshop, Vortrag etc.)

Der fachliche Partner ermöglichte eine sehr ausführliche museumspädagogische Besichtigung der Schlossräume in Kleinstgruppen (6 Nachmittage mit je 2 Schülerinnen und Schülern). Hier stellen die pandemisch bedingten Einschränkungen eine besondere Herausforderung dar. Der fachliche Partner bot sich den Schülerinnen und Schülern als eine Anlaufstation für Fragen zu den Schlossräumen. Zudem stellte er den Schülerinnen und Schülern Fachliteratur zur Verfügung. Der fachliche Partner hat sich verpflichtet, den Bound, sobald er fertiggestellt ist, bei den Schlossbesuchern zu bewerben, sodass er auch Spieler findet.

6 Bewertung des Gesamtprojekts

Resümee der erreichten Ziele in der Vermittlung von Denkmalfragen, ggf. Zitate/Statements – was konnten die Lernenden mitnehmen?

Die Lernenden haben vieles über die Vermittlung von Denkmalen erfahren. Auch über die unterschiedlichen Interessen, die an Denkmale herangetragen werden (Besucher, externe Nutzer bzw. Veranstalter, Museumspädagogen, Denkmalschützer...), diese Kenntnisse wurden auch durch den intensiven Kontakt mit den Mitarbeitern des fachlichen Partners ermöglicht. Zudem haben sich die Teilnehmer jeweils intensiv in einen bestimmten Denkmalbestand (zwei Schlossräume) eingearbeitet und haben versucht, dieses Denkmal sowohl inhaltlich als auch didaktisch für Museumsbesucher aufzuarbeiten.

7 Herkunft und Verwendung von Fördermitteln

Projektmittel-Quellen („denkmal aktiv“-Förderung, Mittel aus anderen Förderprogrammen, eingesetzte Sachleistungen von Sponsoren)

Während der Förderphase wurden lediglich denkmal-aktiv-Mittel eingesetzt. Für die Erstellung von Audio- und Videomaterial (ab 9.2021) werden Mittel der Regionalförderung eingesetzt.

Die „denkmal aktiv“-Mittel wurden eingesetzt für

Finanziert wurden mit den denkmal-aktiv-Mitteln ein Storytelling-Workshop sowie der Bound-Zugang.