

## Arbeitsplan

Schuljahr 2021/22

### 1 Eckdaten

Schule Gymnasium Christian-Ernestinum	Schulform Gymnasium	
Straße, Hausnummer Albrecht-Dürer-Str. 2	PLZ 95448	Ort Bayreuth
Name(n) Projektleiter(in) Dr. Weiß	E-Mail (persönliche Schul-Mailadresse)	
Beteiligte(r) Jahrgang/Jahrgänge Q11	Beteiligte(s) Unterrichtsfach/-fächer Deutsch	
Kurs(e) und/oder Arbeitsgruppe(n) P-Seminar: Mit der App durch die Fantaisie	jeweilige Anzahl beteiligter Schülerinnen und Schüler 13	
Fachliche(r) Partner (Einrichtung) Bayerische Schlösserverwaltung		
Beteiligtes Schülerlabor (bei Projekten im Förderschwerpunkt „Schädliche Umwelteinflüsse anschaulich im Unterricht vermitteln“)		
Partnerschule (Name, Ort) Gymnasium Fridericianum, Rudolstadt		
Das Projekt nimmt teil im „denkmal aktiv“-Förderschwerpunkt von Bund für Umwelt und Naturschutz Deutschland (BUND)		

### 2 Angaben zum Schulprojekt

<p>Projekttitel <b>Mit der App durch die Fantaisie</b></p>
<p>Kurzdarstellung des Projekts (mit welchen Denkmalobjekten beschäftigt sich das Projektteam zu welchen Themen?)</p> <p>Hervorgehend aus einem Renaissanceschlösschen entstanden ab 1761 Schloss und Park Fantaisie vor den Toren Bayreuths im Stil des Rokoko. Das Schloss diente der Tochter der Markgräfin Wilhelmine, Friederike Sophie, die von ihrem Gatten, dem Herzog von Württemberg getrennt lebte, als Sommersitz. Nach dem Tod der Herzogin 1780 begann zunächst der Verfall der Anlage, die im Besitz der Württemberger blieb. In den 1790er Jahren wurden Schloss und Park wieder hergestellt und an den herrschenden klassizistischen Geschmack angepasst. Der Garten erlebte die Umwandlung in einen englischen Landschaftspark. Die reizvolle Lage des Schlosses über dem steilen Abhang eines Tales mit wilden Sandsteinfels-Partien ermöglichte die Anlage eines einzigartigen Parks, in dem Natur und Staffagebauten eine reizvolle Verbindung eingingen. Im 19. Jahrhundert erfolgten erneut Umbauten im historistischen Stil. Es entstanden Katakomben, ein Weinberg und zahlreiche exotische Baumarten wurden gepflanzt, bevor eine längere Phase des Verfalls im 20. Jahrhundert einsetzte. Erst in den 90er Jahren erfolgte eine grundlegende Sanierung der Gesamtanlage und die Einrichtung des Gartenkunst-Museums.</p> <p>Der Reiz des Parks liegt in der Überlagerung dieser drei historischen Ebenen. Zugleich erschwert dieses Amalgam jedoch auch die Lesbarkeit der Anlage für die heutigen Besucher. Darüber hinaus finden sich im Park zahlreiche exotische Baumarten, die während des 19. Jahrhunderts als Blickfang gepflanzt wurden. Die Felsen und Felsklüfte des Sandsteins, der die steilen Hänge des in eine Tallandschaft eingebundenen Parks durchsetzt, sind das Revier von Tierarten (z.B. Feuersalamander), die andernorts sehr rar geworden sind. Daher ist der Park nicht nur kunsthistorisch von Bedeutung, sondern auch als Biotop besonders wertvoll. Dem trägt auch das Gartenkunstmuseum in den Schlossräumen Rechnung, das auch Aspekte wie den Garten als Naturraum, Obstanbau und alte Obstbaumarten thematisiert.</p> <p>In diesem Projekt sollen die Schüler mit Hilfe einer App den Garten wieder „zum Sprechen“ bringen. Die Geschichte seiner Genese aber auch die Geschichten, die seine Denkmale und seine einzelnen Bereiche zu erzählen wissen, sollen dem Besucher der Gegenwart auf diese Weise wieder erschlossen werden. Die Verbindung mit dem Gartenkunstmuseum in den Schlossräumen kann helfen den Park und seine historischen Schichten zu verstehen.</p>

### 3 Vorerfahrungen der Schule / der Projektleitung

1998: Praktikum am Landschaftsmuseum Obermain, Kulmbach. M.A. im Hauptfach Kunstgeschichte. 2001: Führungsdienst Bayer. Landesausstellung Bayern - Ungarn. Tausend Jahre (Passau). Nov 2010: Promotion zum Dr. Phil. mit einer Arbeit aus der Architekturgeschichte. 2015-18: Abordnung an die KulturServiceStelle Oberfranken, Tätigkeit: Museumsberatung in Oberfranken im Rahmen des Modellprojekts Museum und Schule (zahlreiche publizierte Materialien und Publikationen liegen vor und können angefordert werden). W- und P-Seminare zum Themenbereich, mehrmals auch gefördert durch denkmal aktiv.

### 4 Ziele des Schulprojekts

Kurzbeschreibung der Projektidee (was soll sich die Lerngruppe durch das Lernen am Denkmal erarbeiten?)

Im Park gibt es aktuell lediglich Sonderführungen und gebuchte Führungen für Gruppen. Einzelbesucher haben daher in der Regel nicht die Möglichkeit, eine Führung in diesem außerordentlichen Gartendenkmal zu erleben. Diese Lücke sollen die Schüler mit ihrem Bound füllen.

Das Seminar hat zum Ziel basierend auf einer App, die am Smartphone abrufbar ist, das Gartendenkmal durch multimediale und interaktive Elemente erlebbar zu machen und den Besuchern Informationen an die Hand zu geben, mit deren Hilfe sie die Bedeutung der einzelnen Parkpassagen und -denkmale erkennen. Natürlich bietet es sich dabei an, auch das Gartenkunstmuseum in Verbindung mit dem Park zu bringen. Apps wie Actionbound ermöglichen es, sowohl Texte, Audio- und Videodateien und auch interaktive Herausforderungen in eine „Führungslinie“ einzubinden.

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

Museumspädagogische Führung durch den Park, Beleuchtung weiterer Aspekte, z.B. Gespräch mit dem leitenden Gärtner der Anlage, Aufarbeitung des Themas „historische Gärten“ im angeschlossenen Museum, Begegnung mit Restauratoren

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

Erarbeitung eines Actionbounds, der im spielerischen Rahmen Jugendliche und Erwachsene durch Museum und Parkanlage geleitet und sie anleitet, die Parkanlage in ihren verschiedenen historischen Schichtungen zu verstehen. Auch die teils nur ruinösen Überreste von Parkarchitekturen sollen erklärt werden.

### 5 Vorgehensweise, Umsetzung

Projektphasen und Meilensteine

Die oben genannten Ziele werden im Rahmen eines P-Seminars mit wöchentlich zwei Unterrichtsstunden verfolgt. Die Planung und Erstellung eines Bounds, der im Rahmen der App Actionbound der Öffentlichkeit präsentiert wird, ist das Ziel dieses Projekts.

Die Arbeiten begannen unmittelbar nach Beginn des Schuljahres. Die Zeit bis Ende Oktober ist knapp. Dann werden viele der Denkmale im Park nämlich für den Winter eingehaust und sind erst wieder im April des Folgejahres erlebbar. Daher stand zu Beginn ein intensives Kennenlernen von Schloss und Park auf dem Programm. Dies war dann auch die Phase der engsten Zusammenarbeit mit dem fachlichen Partner. Die Schlösserverwaltung stellte dem Seminar hier ihre Museumspädagogin zur Verfügung, um die Schüler fundiert in das Denkmalensemble Fantaisie einzuführen. Einen Samstag nachmittag verbrachte das Seminar in Park und Museum, um einen ersten fundierten Eindruck zu gewinnen.

Nach dieser Phase, die dem intensiven Kennenlernen des Denkmals gewidmet ist, begann nun schon die Planung des Bounds. Schülerteams wählten sich einzelne Bereiche des Gartens, des Schlosses oder einzelne Denkmale aus, um diese im Rahmen eines Bounds zu bearbeiten. Auch eine erste Einführung in die Software der App und die Möglichkeiten, die sie bietet, wurde schon gegeben.

Der nächste Schritt, der dann im November erfolgen soll, wird das gemeinschaftliche Finden eines Plots sein, der dem Bound als roter Faden dient. In diese fiktionale Geschichte werden dann die einzelnen Stationen mit ihren Erläuterungen und ihren multimedialen Elementen eingebunden. In diesem Rahmen ist dann auch ein Workshop zum Storytelling geplant.

Aus dieser Phase heraus entsteht ein Drehbuch des gesamten Bounds, das die einzelnen Teams dann für ihren Bereich im Rahmen des Gesamtbounds umsetzen. Intensive Absprachen ermöglichen eine abwechslungsreiche Gestaltung im Rahmen eines Konzepts, das den Bound dennoch als Einheit erscheinen lässt. Diese Phase soll dann möglichst im Frühjahr (-April) abgeschlossen werden.

Neben den vermittelnden und erzählenden Passagen sollen die künftigen Spieler des Bounds durch Aufgaben und Rätsel auch selbsttätig – interaktiv – eingebunden werden.  
Im zweiten Quartal 2022 soll dann die Realisierung des Bounds erfolgen. Hier werden u.a. Filmdreharbeiten, Hörspielaufnahmen, Fotoaufnahmen usw. erfolgen. Ziel ist es, den Bound möglichst im Sommer oder Herbst 2022 spielfertig abgeschlossen zu haben.

Da ab dem Frühjahr 2022 der Park wieder in seiner vollen Pracht erlebbar ist und auch das Gartenkunstmuseum nach der Winterpause wieder öffnet, sollen nun auch Fachleute aus dem Bereich der Denkmalpflege ins Seminar eingeladen werden, die den Schülern von den Anforderungen bei der Erhaltung eines Gartendenkmals und der beständigen Gratwanderung zwischen der Historizität eines Objekts und der Rekonstruktion eines vergangenen Zustands berichten und hier unterschiedliche Wege diskutieren.

Inhaltliche Aspekte, u.a. Konkretisierung der zu bearbeitenden Einzelthemen, ggf. inhaltliche Beiträge der beteiligten Fächer/Kurse

Für folgende Stationen haben einzelne Schüler Patenschaften übernommen:

- das Schloss Fantaisie,
- der Platz vor dem Schloss mit den antiken Statuen aus der Gießerei Geiß,
- Gartenpavillon, Labyrinth, Küchengarten, Palmenhaus und Orangerie,
- Kaskade mit Neptunbrunnen,
- Spirale, Spiegelsaal, Lindensaal, Steinbänke aus dem 18. Jhd., Jean-Paul im Park,
- Katakombe und Säule der Eintracht,
- Alexandergruft, Alexanderkapelle, Herzog Alexander II.,
- Strohütte, Coburger Steine, Bordolino-Stein, Siegesturm, Franzosenbruck,
- Herzogs- / Talmühlweiher, Fischerhäuschen, Fasanerie, Salamandertal,
- Hotel Fantaisie und Richard Wagner in der Fantaisie,
- Gartenkunstmuseum,
- Weißer Saal,
- Spindlerkabinett.

Methodisch-didaktische Aspekte, u.a. selbständige Arbeitseinheiten für die Schülerinnen und Schüler

Geplant ist auch eine Exkursion zum Bamberger Domberg, um dort einen Actionbound, der historische Denkmale zum Thema hat, zu erkunden.

Organisatorische Aspekte, u.a. gemeinsame Arbeiten Schule-Partnerschule, Kontakte in die Kommune, zu Ortskuratorium DSD etc.

Die Regionalförderung von Stadt und Landkreis Bayreuth hat finanzielle Fördermittel für die Erstellung des Bounds in Aussicht gestellt.

### **6 Zusammenarbeit mit fachlichem Partner / Schülerlabor (Letzteres: bei Projekten im Förderschwerpunkt „Schädliche Umwelteinflüsse anschaulich im Unterricht vermitteln“)**

Einbindung, Termine für Besuche oder Treffen, Aufgabenverteilung und Beiträge (Exkursion, Workshop, Vortrag etc.)

Führung durch Park und Museum (2. Oktober),  
die Museumspädagogin und die Experten vor Ort unterstützen die Schülerinnen und Schüler bei der Recherche und überprüfen auch die entstehenden Texte und Medien auf fachliche Korrektheit,  
der entstehende Bound wird aktiv bei den Besuchern von Park und Museum beworben.

### **7 Herkunft und Verwendung von Fördermitteln**

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

denkmal aktiv, Regionalförderung

Einsatz der „denkmal aktiv“-Mittel (Planung / aktueller Stand)

„Einkauf“ des Bounds (Zugang zur App, incl. einer begrenzten Anzahl von Spielen), Exkursion nach Bamberg