



### **Was will schule@museum?**

schule@museum will Kooperationen von Schulen und Museen initiieren, die junge Menschen in Museen durch die Arbeit an Multimediaprojekten von Betrachtern zu Akteuren machen.

Drei Verbände haben sich für die Initiative schule@museum zusammengeschlossen:  
Der Deutsche Museumsbund, der Bundesverband Museumspädagogik und der BDK – Fachverband für Kunstpädagogik.

In den von schule@museum angestoßenen Projekten sollen Kinder und Jugendliche die Möglichkeit erhalten, Museumsobjekte nicht nur – wie üblich – zu betrachten, sondern die Auseinandersetzung mit den Objekten durch den Einsatz neuer Medien phantasievoll umzusetzen. Dabei können die Schüler und Schülerinnen ihrer Kreativität freien Lauf lassen, ihre Ideen, die sie mit den Museumsobjekten verbinden, durch vielerlei Medien darstellen und verfremden.

Ziel des Projektes ist es zum einen, Lehrerinnen und Lehrer zu motivieren, mit ihren Schülern zusammen das Potenzial von Museen als Orte vielfältigen, kulturellen und künstlerischen Lernens zu entdecken. Zum anderen sollen Museen dazu gebracht werden, verstärkt für Schulklassen ihre Tore zu öffnen und dabei neue Wege zu gehen.

Um langfristig wirkende Kooperationen zu schaffen, will schule@museum nicht nur einmalige Projekte initiieren, sondern dauerhafte Bindungen schaffen. Dafür bietet sich die Zusammenarbeit der Institutionen Museum und Schule an.

Gerade im Zuge der Diskussion um Ganztagschulen, die eine neue Form des differenzierten Unterrichts erfordern, greift das Konzept von schule@museum da, wo Schulen und Museen – als außerschulische „Lernorte“ – künftig vermehrt zusammenarbeiten und enge Partnerschaften etablieren können.

Langfristig ist geplant, einen Multimedia-Wettbewerb zu konzipieren, der Lehrer, Schüler und Museen dazu anregt, verstärkt mit neuen Medien zu arbeiten. Eine derzeit stattfindende Pilotphase „schule@museum: virtuell und interkulturell“ dient zunächst dazu, Erfahrungen zu sammeln zu den Bedingungen von langfristigen Kooperationen zwischen Schulen und Museen. Die Erkenntnisse aus der Pilotphase sollen bei der Konzeption und Durchführung eines bundesweiten Multimedia-Wettbewerbs dienen.

### **Pilotphase schule@museum: virtuell und interkulturell**

Experimente bitte! – Unter diesem Motto startete das bundesweite Projekt „schule@museum: virtuell und interkulturell“ im November 2004 in seine Pilotphase.

Für diese Pilotphase wurden acht Museen aus ganz Deutschland als Projektpartner angesprochen unter der Vorgabe, jeweils eine geeignete Partnerschule für eine enge Kooperation zu suchen. Auf Seite der Museen betreuen Museumspädagogen das Projekt, in den Schulen steht jeweils ein Lehrer/in als fester Ansprechpartner zur Verfügung.

Aufgrund der Fokussierung auf den Themenschwerpunkt „Interkulturalität“ wurden hauptsächlich, jedoch nicht nur, ethnologische und völkerkundliche Museen angesprochen. Es wurde bei der Auswahl und Präzisierung der Projektskizze darauf geachtet, dass unterschiedliche kulturelle Schwerpunkte ausgewählt wurden.

In der Pilotphase ist schule@museum nicht als Wettbewerb konzipiert, da die Projektinitiatoren erst mal Erfahrungen sammeln wollen.

Von November 2004 bis Juli 2005 erkunden nun die Schülerinnen und Schüler verschiedener Schularten und Klassenstufen unter dem Themenschwerpunkt Interkulturalität ihre jeweiligen Partnermuseen und deren Objekte. Die Beschäftigung mit den Besonderheiten einer anderen Kultur – jedes Museum hat einen eigenen Schwerpunkt für sein Projekt ausgewählt – soll bei den jungen Menschen ein tieferes Verständnis für kulturelle Zusammenhänge schaffen.

Die Pilotphase „schule@museum: virtuell und interkulturell“ wird von der PwC-Stiftung Jugend – Bildung – Kultur, der Kulturstiftung der Länder sowie der Robert-Bosch-Stiftung gefördert.

### **Beteiligte Museen**

Die an der Pilotphase beteiligten Museen mit ihren Themenschwerpunkt sind:

<i>Museum</i>	<i>Schwerpunkt</i>
Ethnologisches Museum – Staatliche Museen zu Berlin	Afrika/Nigeria
Museum im Freyhaus Brandenburg	Deutschland/Polen/Nationalsozialismus
Überseemuseum Bremen – Bereich Völkerkunde	Asien
Museum der Weltkulturen Frankfurt a. M.	Indianer Nordamerikas
Badisches Landesmuseum Karlsruhe	Islam/Osmanen
Staatliches Museum für Völkerkunde München	Islam/Türkei/Afghanistan
Historisches Museum der Pfalz Speyer	Judentum
Linden-Museum Stuttgart – Staatliches Museum für Völkerkunde	Wohnen/Essen/Kleidung (in verschiedenen Kulturen)

### Beteiligte Schularten und Altersstufen

Auch bei der Schulart der beteiligten Partnerschulen und bei der Altersstufe der beteiligten Schülerinnen und Schüler war eine Mischung angestrebt, um in der Pilotphase mit möglichst unterschiedlichen Projektkonstellationen Erfahrungen zu sammeln. Und so hat sich auch in dieser Hinsicht eine interessante Mischung ergeben.

Folgende Schularten und Altersstufen sind beteiligt:

<i>Museum</i>	<i>Klassenstufe und Schulart</i>
Ethnologisches Museum – Staatliche Museen zu Berlin	6. Klasse, Grundschule
Museum im Freyhaus Brandenburg	10.-12. Klasse, Gymnasium
Überseemuseum Bremen – Bereich Völkerkunde	7. Klasse, Gesamtschule
Museum der Weltkulturen Frankfurt a.M.	6.-8. Klasse, multikulturelle Integrationsklasse
Badisches Landesmuseum Karlsruhe	2. Klasse, Grundschule
Staatliches Museum für Völkerkunde München	4. Klasse, Grundschule; türkischer Ergänzungsunterricht
Historisches Museum der Pfalz Speyer	10. Klasse Gymnasium/8.-9. Klasse Gesamtschule
Linden-Museum Stuttgart – Staatl. Museum für Völkerkunde	5.-6. Klasse, Gymnasium; mit Begabtenförderung

## **Art der Kooperation**

Weiterhin war in der Pilotphase von Interesse, verschiedene Konstellationen möglicher Kooperation zwischen Museen und Schulen zu testen. So sind die Projektbetreuer auf der Seite der Museen überwiegend festangestellte Museumspädagoginnen. Beim Frankfurter Projekt hingegen wurde eine dem Haus schon durch langjährige Tätigkeit verbundene freie Museumspädagogin eigens für das Projekt verpflichtet. Für das Staatliche Völkerkundemuseum in München, das bisher überhaupt keine eigene Museumspädagogik betreibt, wurde speziell für dieses Projekt eine externe Museumspädagogin engagiert.

### Zwei Projekte – kurz vorgestellt:

Zwei Projekte möchte ich Ihnen im Folgenden genauer vorstellen.

#### **München**

Thema: "Islam-Experten" erklären Mitschülern die Islam-Ausstellung im Völkerkundemuseum

Das Völkerkundemuseum in München kooperiert mit einer Türkisch-Ergänzungsunterrichtsklasse aus dem Münchner Umland. Da fast alle Kinder in Deutschland geboren wurden und oft nur in der Familie mit der türkischen und islamischen Kultur konfrontiert sind, erhalten sie türkischen Ergänzungsunterricht. Ausgehend von der Ausstellung „Welten des Islam“ beschäftigen sich die Kinder mit ihrer Kultur und dem Islam. Die Ausstellung dient als Ausgangspunkt für eigene Recherchen im Freundes- und Familienkreis. Die Rechercheergebnisse werden zunächst bei einer Ausstellung in der Schule gezeigt.

Unter journalistischer und pädagogischer Betreuung erarbeiten die Kinder dann Beiträge für eine Sendung des Kinderfunks im Bayerischen Rundfunk, in der sie anderen Kindern den Islam erklären. Die Beiträge werden auf der Homepage des Kinderfunks abrufbar sein. Das ganze Projekt wird vom Lehrer in Form eines kleinen Films dokumentiert. Alle Medien zusammen werden dann auf einer Website präsentiert.

Im Völkerkundemuseum wurde eine externe Museumspädagogin speziell für das Projekt gewonnen. Zusätzlich wurde bei der Radiogeschichte mit dem Partner "Bayerischer Rundfunk" kooperiert.

Im Rahmen des Projektes werden verschiedene Arbeitsergebnisse angestrebt.

1. Zunächst ist die Gestaltung einer Ausstellung mit eigenen Objekten und Texten zu den Themen der Ausstellung im Völkerkundemuseum geplant.
2. Darüber hinaus werden die Kinder Radiobeiträgen für eine Sendung des Kinderfunks im Bayerischen Rundfunk produzieren.
3. Ein Film wird das Projekt dokumentieren und dient in Zukunft als Informationsmaterial für Lehrer des muttersprachlichen (Türkisch-)Unterrichts.
4. Das Projekt wird im Internet auf einer eigenen Webseite präsentiert.

#### **Bremen**

Thema: Neugestaltung der Asien-Ausstellung

Wie stellen sich Jugendliche ihre eigene Asien-Ausstellung vor? Im Überseemuseum Bremen entwickeln Schüler ihre ganz individuellen Visionen zur Neukonzeption des Asien-Ausstellungsbereiches. Sie erarbeiten im Laufe des Projekts mit Objekten aus der Asiensammlung und mit darüber hinaus gehenden Informationen ihre eigene Ausstellung. Das Internet dient den Jugendlichen als Informationsquelle zu historischen und aktuellen Themen Asiens.

Nach einer Einführung in das Thema Asien und mehreren Ausflügen ins Depot, konnten die Jugendlichen eigene Themenbereiche für ihre Ausstellung festlegen. Danach wurden drei Gruppen gebildet:

1. Die erste Gruppe sammelte Informationen und erarbeitete Texte für die Ausstellung
2. Die zweite Gruppe erarbeiten dazu eigene Architektur-Modelle einer zukünftigen Asien-Ausstellung. Dafür bearbeiten sie Fotos von den Objekten, kombinieren diese mit Texten, Zeitungsausschnitten, Comics und eigenen grafischen Ideen.
3. Die dritte Gruppe erarbeitet in den Makemedia-Studios, einer Bremer Einrichtung für die Nutzung von Medien in der Schule, Videosequenzen und Videofilme. Auch die Architektur-Modelle werden hier multimedial für eine Website aufbereitet.

## **Bisherige Erfahrungen**

Noch läuft die Pilotphase, doch einige Erfahrungen zeichnen sich schon jetzt ab:

- Multimedia-Kompetenz und -ausrüstung ist eher in den Schulen als in den Museen zu finden
- Bei den Schulen gibt es starke Unterschiede bei der Einbindung von Multimedia in den Unterricht, was bedeutet, dass sich Museen für solche Projekte die passende Partnerschule suchen müssen
- Multimedia als Methode unterliegt noch stark dem jeweiligen Interesse von Lehrkraft und auch Museumspädagogik
- Multimedia-Kompetenz stark bei den Schülern vorhanden; dies heisst, dass Lehrer und Museumspädagogen bereit sein müssen, von den Schülern zu lernen
- Prinzipiell sind Multimedia-Projekte im Museum jedoch eine große Chance, das Interesse der Jugendlichen am Museum zu wecken bzw. zu erhalten
- Gleichzeitig bieten sie eine große Chance, die Medienkompetenz der Kinder und Jugendlichen zu stärken (Dadurch dass Sie selbst Radio machen, Internet machen etc.)

Sinnvolle Kooperationen haben jedoch auch einige Voraussetzungen:

- die räumliche Nähe für den Mehrfachbesuch
- gute, persönliche Kontakte zwischen Museumspädagogen/innen und Lehrer
- viel Zeit von Lehrer und Museumspädagogik, da viele Absprachen nötig sind
- den Lehrplanbezug, damit der Lehrer die Zeit für ein solches Projekt "opfern" kann; dies bedeutet auch, dass die Zeiten der Schule beachtet werden müssen (Jahresplanung, Ferienzeiten, Schulaufgabendruck etc.)
- Gute Ausstattung des Museums (z.B. mit einem Werkstattraum, Computerarbeitsplätzen, Digitalcamera, Video)
- Gute finanzielle Ausstattung (evtl. durch Sponsoren), denn Medienarbeit verursacht meist Kosten
- Empfehlenswert scheint es, wenn der Multimedia-Part durch dritten Partner unterstützt wird (z.B. Makemedia-Studios, BR)

## **Ausblick**

Die Projektpartner sind nun gerade dabei, den bundesweiten Multimedia-Wettbewerb zu konzipieren. Dieser soll – eine gesicherte Finanzierung vorausgesetzt – im Herbst 2005 starten. Informationen dazu sowie zu den einzelnen Projekten der Pilotphase sind auf der Website [www.schule-museum.de](http://www.schule-museum.de) zu finden. Die Website dient somit auch als Anregung für weitere Projekte dieser Art.

Für den bundesweiten Wettbewerb möchten die Projektpartner die begleitende Fortbildung zur Vermittlung multimedialen Know-Hows verstärken. Hierunter kann man Module, Anleitungen und Anregungen für den zeitgemäßen Unterricht in den Schulen und die Pädagogik in den Museen verstehen.

Gerade im Zuge der Ganztageschule bieten langfristige Kooperationen zwischen Schulen und Museen eine große Chance. Es wird einen Bedarf an außerschulischen Lernorten geben, an denen Kurse, Nachmittagsprogramme und vieles mehr veranstaltet werden können. Die Museen haben damit die Möglichkeit, Kinder und Jugendliche nicht nur für ein einmaliges "Event" d. h. einen Museumsausflug an das Museum zu binden, sondern kontinuierliche pädagogische Arbeit zu leisten. Die Neuen Medien sind dabei ideal dafür, dass sich Kinder und Jugendliche Kunst, Geschichte und Kultur kreativ aneignen, dass sie damit spielen und sie phantasievoll weiterverarbeiten – das will schule@museum anregen.

Weitere Informationen zum Projekt finden Sie unter [www.schule-museum.de](http://www.schule-museum.de)

Der Beitrag bezieht sich auf den Vortrag, der anlässlich der MAI-Tagung, am 19./20. Mai 2005 im Forschungsinstitut und Naturmuseum Senckenberg, Frankfurt, gehalten wurde.

Die Tagung wurde veranstaltet durch das  
Fortbildungszentrum Abtei Brauweiler  
Rheinisches Archiv- und Museumsamt  
LANDSCHAFTSVERBAND RHEINLAND

