

Jahrestagung des Deutschen Museumsbundes 2012 in Stuttgart Fachgruppe Geschichtsmuseen am 9. Mai 2012

Dr. Hannelore Kunz-Ott, Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern

Kommunikation – Partizipation – Motivation

Erfahrungen aus dem Modellprojekt „schule@museum“

Kulturelle Bildung ist nach Artikel 22 der Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte durch die UNESCO „für die Würde des Menschen und für die freie Entwicklung seiner Persönlichkeit unentbehrlich“. Doch kulturelle Bildung ist in der schulischen Realität noch nicht flächendeckend vertreten und auch Kulturinstitutionen bieten Schulen noch zu wenige altersgerechte Programme. Hier setzte die Initiative schule@museum an: In acht Jahren – von 2004 bis 2011 – ist es ihr gelungen, ein starkes bundesweites Netzwerk mit verschiedenen Partnern zu bilden, mit dem gemeinsamen Ziel, Schülern langfristig den Zugang zu Museen zu ermöglichen. Am 7. November 2011 fand sie ihren feierlichen Abschluss im Deutschen Historischen Museum in Berlin.

Am Beginn stand der Wunsch der drei Interessensverbände, des BDK-Fachverbands für Kunstpädagogik, des Bundesverbands Museumspädagogik sowie des Deutschen Museumsbunds – Kooperationen zwischen Schulen und Museen zu stärken, zu fördern bzw. zu initiieren. An ihre Seite stellten sich weitere Institutionen – anfänglich die PWC-Stiftung, die Kulturstiftung der Länder sowie die Robert Bosch Stiftung, dann die Bundeszentrale für politische Bildung und die Stiftung Mercator – und unterstützten die Initiative ideell und finanziell. Damit konnten Kooperationen zwischen Schulen und Museen über viele Jahre hinweg ermöglicht werden.

Zunächst sei ein kurzer Abriss der verschiedenen Phasen dieser bundesweiten Initiative den Ausführungen vorangestellt:

1. Das Modellprojekt „schule@museum“

Die Pilotphase

Mit einer bundesweiten Pilotphase unter dem Motto „schule@museum: virtuell und interkulturell“ starteten acht Museen aus ganz Deutschland die Initiative. Von November 2004 bis Juli 2005 erarbeiteten Schülerinnen und Schüler verschiedener Schularten und Klassenstufen in den Partnermuseen Multimediapräsentationen zum Themenschwerpunkt Interkulturalität. „Multimedia“ – symbolisiert durch das @ im Namen von schule@museum – wurde als Medium der museumspädagogischen Arbeit gewählt, um die Hemmschwelle von Kindern und Jugendlichen im Museum mit einem ihnen vertrauten und von ihnen geschätzten Arbeitsmittel zu senken. Gleichzeitig sollten sie durch die Medientechnik die Möglichkeit erhalten, mit Museumsobjekten zu arbeiten, mit ihnen zu spielen, sie zu verfremden, sie künstlerisch weiterzuentwickeln – also etwas zu tun, was mit den echten Objekten nicht möglich ist.

Der Wettbewerb

Um die Initiative in ganz Deutschland wirksam werden zu lassen, wurde in einem zweiten Schritt 2005/2006 ein thematisch offener bundesweiter Wettbewerb mit dem Titel „Experimente bitte!“ ausgerufen, an dem insgesamt über 1800 Schülerinnen und Schüler von 5 bis 21 Jahren mit 56 Beiträgen teilgenommen haben. In Kooperation mit einem Museum erarbeiteten sie im Unterricht und in ihrer Freizeit ausgehend von einem Museumsobjekt ein selbst gewähltes Thema und setzten es multimedial für den Computer oder das Internet um. In

drei Altersklassen wurden die Sieger des Wettbewerbs gekürt, zusätzlich wurden zwei Anerkennungspreise für außergewöhnliche Projekte verliehen.

www.1000xHeimat.de: Der Einstieg ins Web 2.0

Einen anderen methodischen Ansatz wählten die beteiligten Projektpartner zusammen mit ihrem neuen Partner, der Bundeszentrale für politische Bildung, 2007/2008 mit „1000xHeimat“ ein Web 2.0-Projekt. Die Kinder und Jugendlichen – diesmal konnten sich auch Einzelpersonen selbstständig mit oder ohne Anleitung von Lehrern und Museumsleuten beteiligen – waren eingeladen, im Internet ein virtuelles Heimatmuseum aus ihrer Sicht aufzubauen. Dazu sollten sie Objekte aus einem Museum, die sie mit dem Begriff Heimat in Verbindung brachten, auswählen und fotografieren. Die Bilder wurden auf die Website www.1000xHeimat.de hochgeladen und mit einem Kommentar versehen, um so ihre Vorstellung von Heimat mit anderen zu teilen. Über 920 Beiträge unterschiedlichster Art – Lieder, Collagen, Geschichten, Filmsequenzen, Objekte, Gedichte und nachdenkliche Kommentare – wurden im Projektzeitraum von Kindern und Jugendlichen auf die Website gestellt.

Bildungspartnerschaften gestalten 2009-2011

Der Wettbewerb „1000xHeimat“ hatte die Offenheit des Web 2.0 Prozesse als Schwerpunkt gewählt. Mit der Initiative „schule@museum – Bildungspartnerschaften gestalten 2009-2011“ wollten die Initiatoren nun langfristige Kooperationen zwischen Schulen und Museen stärker in den Mittelpunkt rücken. Anhand von Modellprojekten aus dem ganzen Bundesgebiet und den Erfahrungen der bisherigen Phasen von schule@museum war das Ziel, langfristige Formen der Zusammenarbeit zu erproben und anderen Schulen und Museen zur Verfügung zu stellen.

Ausgewählt von rund 150 Bewerbungen aus allen Schulformen und Museumsarten starteten 15 Bildungspartnerschaften - Tandems aus jeweils einer Schule und einem Museum - im März 2010 ihre Zusammenarbeit. Bis zum Sommer 2010 entwickelten und verfeinerten diese ihre Modellidee und ihren Projektplan, um mit Beginn des Schuljahres 2010/11 die konkrete Umsetzung ihrer Projekte zu starten. In allen Projekten lernten die Schülerinnen und Schüler die oft noch unbekannte Institution Museum kennen, schauten hinter die Kulissen der Museumsarbeit und beschäftigten sich intensiv mit den jeweiligen Themen und Aufgabenstellungen.

Neben den eigentlichen schule@museum-Tandems wurden zusätzlich neun „Bildungspartner von schule@museum“ benannt. Es handelte sich dabei um Museen, die sich durch ein vielfältiges Angebot für Schüler und Schülerinnen sowie für Lehrkräfte auszeichnen. Als ausgewiesene Experten begleiteten sie die Entwicklerworkshops und konnten den Tandems praktische Tipps und Anregungen geben.

Außerdem wurde die letzte Phase 2009-2011 erstmals durch eine externe Evaluation begleitet, die vom Institut für Pädagogik der Universität Erlangen-Nürnberg unter der Leitung von Prof. Dr. Eckart Liebau, durchgeführt wurde.

Erstes Ergebnis: eine Handreichung

Das Ergebnis des achtjährigen Projektes liegt in Form einer praxisnahen Broschüre vor, die sowohl auf Erkenntnissen bereits vorhandener Publikationen zum Thema Kultur und Schule aufbaut, als auch auf den Erfahrungen aus verschiedenen Modellphasen von schule@museum, insbesondere der letzten Projektphase. Die Broschüre, die auch acht Forderung an politische Verantwortliche zu notwendigen Rahmenbedingungen enthält, ist als Datei zum

Herunterladen auf der Homepage unter www.schule-museum.de zu finden, ebenso die einzelnen Projektbeschreibungen und Informationen zu den verschiedenen Wettbewerben.

2. Gelingensfaktoren: Kommunikation - Partizipation - Motivation

Aus der Projektbegleitung, den Entwickler-Workshops für die Tandems und die begleitende Evaluation konnten wichtige Kriterien erfasst werden, die einerseits zum Erfolg einer Projektarbeit führen, die andererseits aber auch Stolpersteine darstellen auf dem langen gemeinsamen Weg einer Zusammenarbeit.

Zu den wichtigen Erfolgsfaktoren zählen:

- regelmäßige und frühzeitige Kommunikation zwischen den Partnern
- gemeinsame Zieldefinition
- frühe Information der Schülereltern
- gemeinsame Planung der Projektdurchführung
- räumliche Nähe der beteiligten Institutionen und
- finanzielle Unterstützung

Fehlte den Jugendlichen die Motivation, so erschwerte dies ganz wesentlich die gesamte Projektarbeit. In den Projekten von schule@museum hatte es sich bewährt, die Schüler und Schülerinnen bei der endgültigen Auswahl der Themen bzw. der Museumsobjekte (nach einer Vorauswahl) zu beteiligen. Partizipation war hier nicht nur ein Schlagwort, sondern wurde auch in den Projekten praktiziert. So stießen gut gemeinte „Migrationsthemen“ bei den Jugendlichen auf wenig Interesse, sie bevorzugten altersgerechte Themen unabhängig von Herkunft behandeln. Der kulturelle Austausch erfolgte dann meist im Laufe des Projekts von selbst. Weiterer wichtiger Motivationsfaktor war für Schüler und Schülerinnen ein gemeinsam zu erarbeitendes Endprodukt: ein Audioguide, eine kleine Sonderausstellung, ein Comikheft oder ein Film und die anschließende Präsentation ihres Ergebnisses vor einer größeren Öffentlichkeit.

Nicht zu unterschätzende Stolpersteine ergaben sich dann, wenn die Arbeitsabläufe des Museums vorher nicht rechtzeitig den jeweiligen Projektleitungen kommuniziert wurden (z.B. Schließungen von Abteilungen, Vorbereitungen von Sonderausstellungen, Belegung von Räumen für besondere Veranstaltungen).

Die Unterstützung von Schul- und Museumsleitung ist eine wichtige Rahmenbedingung für die erfolgreiche Durchführung eines Kooperationsprojektes. Dabei hat sich auf Schulseite gezeigt, dass mindestens 2 bis 3 Schulstunden am Stück zur Verfügung stehen sollten, damit recherchiert oder kreativ gestaltet werden kann. Das 45-Minutenraster ist hier ein starkes Hemmnis. Außerdem hat der Einsatz von sog. 3.Experten wichtige Impulse für die gemeinsame Arbeit gesetzt. Als 3. Experte wurden Künstler, Handwerker, Spezialisten, Zeitzeugen etc. benannt, die neben der Lehrkraft und dem Museumspädagogen authentisch aus seinem Arbeits- und Lebensbereich berichten konnte.

3. Internationale Auszeichnung

Besonders stolz sind die Initiatoren auf die Auszeichnung dem internationalen CECA Best Practice Award. Es handelt sich dabei um den erstmals ausgelobten Preis des Committee for Education and Cultural Action (CECA) des Internationalen Museumsrats ICOM. Mit dem Preis werden Initiativen kultureller Bildung im Museumsbereich prämiert, die in ihrer Konzeption und Durchführung vorbildlich für andere Projekte sind. Die Preisverleihung wird im Oktober anlässlich der diesjährigen CECA Konferenz in Yerevan stattfinden.