SACHSEN-ANHALT

Landesinstitut für Schulqualität
und Lehrerbildung (LISA)

4 ANREGUNGEN ZUR SCHUL- UND UNTERRICHTSENTWICKLUNG 01/2018

LERNEN IM MUSEUM

Kulturelle Lernorte bieten vielfältige Möglichkeiten

Grundschule
Sekundarschule
Gemeinschaftsschule
Gesamtschule
Gymnasium
Fachgymnasium
Förderschule
Berufsbildende Schule

Museum als Partner in der Bildungsarbeit

Neben dem Bewahren, Ausstellen und Erforschen haben Museen auch einen Bildungsauftrag. Sie vermitteln ästhetische Werte, bieten Zugang zu verschiedenen Epochen und fremden Kulturen. Die unmittelbare Begegnung mit originalen Zeugnissen der Vergangenheit schafft Orientierungsgrundlagen und Maßstäbe für die Bewahrung von kulturellem Erbe sowie für die Auseinandersetzung mit Vergangenheit und Gegenwart. So wird der Blick auf unsere Welt geschärft.
Als außerschulische Lernorte bieten Museen Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit, neben speziellem Wissen auch vielfältige Kompetenzen zu erwerben sowie anschaulichen, handlungsorientierten und nachhaltigen Unterricht zu erleben. Um dieses enorme Potenzial musealer Einrichtungen auszuschöpfen, reicht es jedoch nicht aus, Schülerinnen und Schüler „ins Museum zu schicken“, denn der Aussagewert musealer Objekte erschließt sich nicht im Selbstlauf. Geeignete museumspädagogische Medien und Materialien, geschulte Mitarbeiter, aber auch gut vorbereitete Lehrer und Schüler sind Grundvoraussetzungen für einen fruchtbringenden Museumsbesuch. Darüber hinaus muss schulische Bildungsarbeit im Museum an den Lehrplänen orientiert sein und neben der Vermittlung von Wissensbeständen auch fachbezogene und überfachliche Kompetenzen ausbilden und stärken. Die Schulung des historischen Denkens und der geschichtskulturellen Kompetenz sind weitere wichtige Aspekte.
Immer mehr Museen bemühen sich um spezifische Bildungsangebote für Schulen, die diesen Anforderungen gerecht werden. Inzwischen gibt es in Sachsen-Anhalt eine wachsende Zahl Kultureller Lernorte, die zum außerschulischen Lernen einladen.

Die Arbeitsgruppe „Betreuung Kultureller Lernorte“

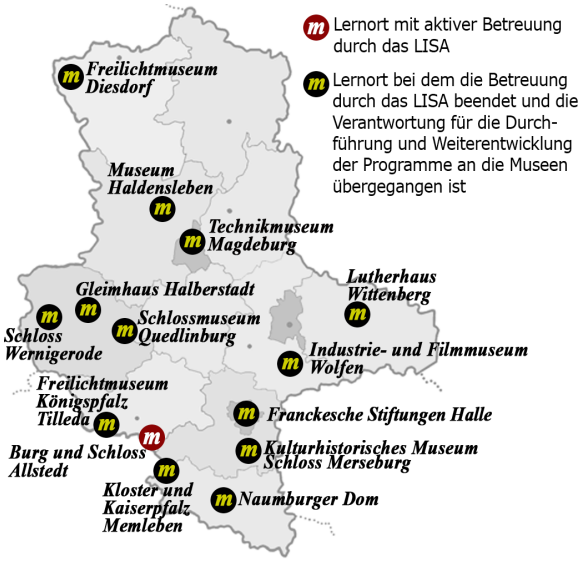
1999 richtete das Kultusministerium eine Arbeitsgruppe „Schule und Museum“ ein, die von 2000 - 2004 das Projekt

Realienunterricht wie bei August Herrmann Francke in den Franckeschen Stiftungen (LISA/Heike Hinke)

„Ins Leben ziehen - Luther in seiner Zeit“ betreute. Die guten Erfahrungen dabei waren Grundlage für die Entscheidung, kontinuierlich weitere Museen bei der Entwicklung lehrplangerechter museumspädagogischer Projekte zu unterstützen und sie auf dem Weg zum kulturellen Lernort zu fördern. 2003 wurde dem LISA die Fachaufgabe „Betreuung Kultureller Lernorte“ übertragen. Seitdem erarbeiten abgeordnete Lehrkräfte in enger Zusammenarbeit mit ausgewählten Museen museumspädagogische Angebote für Schülergruppen. Im Rahmen mehrjähriger Kooperationen wird „Hilfe zur Selbsthilfe“ in Form von zeitlichen, finanziellen und personellen Ressourcen geleistet, um museumsspezifische und bedarfsgerechte Bildungsangebote zu kreieren. Diese werden mit ergänzenden Medien und Materialien untersetzt, mit Schülergruppen getestet, in Lehrerfortbildungen vorgestellt und schließlich dem Museum zur Weiternutzung übergeben. Parallel wird ein Netzwerk mit Schulen, Jugendherbergen und anderen Kinder- und Jugendeinrichtungen initiiert.

Lernortprogramme in Museen Sachsen-Anhalts

Die Auswahl der Museen erfolgt gemeinsam mit dem Museumsverband Sachsen-Anhalt unter regionalen und thematischen Aspekten. Inzwischen wurden 13 Museen verschiedenster Sparten in nahezu allen Teilen Sachsen-Anhalts betreut. Einige davon werden hier beispielhaft vorgestellt:



Lernort	Beschreibung der Lernerlebnisprogramme
Kloster Memleben	Das Programm **„Lebendiges Kloster“** soll Schülerinnen und Schülern Einblicke in die Lebenswelt eines Benediktinerklosters im Hochmittelalter ermöglichen. Sie werden sowohl mit den Regeln klösterlichen Zusammenlebens als auch mit epochenspezifischen Aufgaben und Techniken konfrontiert. Selbsterkundung als Schule des entdeckenden Sehens, Handlungsorientierung und das Erleben von Gemeinschaft sind dabei leitende Prinzipien. *Lernort und Programm werden auf einer DVD vorgestellt, die über die Mediathek des LISA ausgeliehen werden kann.*
Freilichtmuseum Königspfalz Tilleda	Das Programm **„Leben in der königlichen Pfalz - ein Tag im Hochmittelalter“** ermöglicht Schülerinnen und Schülern intensive Einblicke in die Aufgaben einer Pfalz in der Epoche des Reisekönigtums. Bausteine des Angebots sind z. B. die Selbsterkundung des riesigen Geländes, die Erprobung mittelalterlicher Arbeitstechniken oder die aktive Untersuchung von Funktion und Bedeutung einzelner Fundstücke aus dem Pfalzgelände. *Lernort und Programm werden auf einer DVD vorgestellt, die über die Mediathek des LISA ausgeliehen werden kann.*
Haus der anderen Nachbarn Haldensleben	**„Unterricht an einem besonderen Ort“** ist in dieser Nebenstelle des Kreismuseums Halberstadt möglich. Hier sind Reste der historischen Wandmalerei der jüdischen Gemeinde, das alte aufgemalte Kreuzsymbol der neuapostolischen Kirche sowie ein kunstvoller Leuchter in Form eines Ölbaumes zu sehen. Es wurden verschiedene Unterrichtsmaterialien und -medien entwickelt, die sich auf die Geschichte des Hauses bis zur Gegenwart und auf religiöse Fragestellungen beziehen, die mit dem Haus verknüpft werden können.
Kreismuseum Haldensleben	Im Mittelpunkt des Angebotes **„Rettet Bummelmaiers heile Welt“** steht der tätige, produzierende Mensch der Biedermeierzeit. Die Schülerinnen und Schüler erkunden selbstständig mithilfe eines Audioguides ausgewählte Arbeitsstätten der Handwerker. Danach haben sie die Möglichkeit, sich praktisch an verschiedenen zeittypischen Handwerken auszuprobieren.
Franckesche Stiftungen Halle	**„Franckes Welt“** ist ein Bausteinprogramm, in dessen Zentrum das Wirken von August Hermann Francke und die von ihm gegründeten Franckeschen Stiftungen in Halle stehen. Nach einem kurzen Einführungsfilm begeben sich die Jungen und Mädchen in der Rolle von Zöglingen des Waisenhauses auf Entdeckungstour durch die Schulstadt oder erkunden die Wunderkammer der Stiftungen. Beide Basismodule können mit verschiedenen Vertiefungsmodulen kombiniert werden, wie z. B. dem Bau eines Fachwerkhausmodells oder Realienunterricht in einem historischen Klassenzimmer.
Naumburger Dom	Angeboten werden verschiedene Programme unter dem Sammeltitel **„Hand-Werke(n) in der Hütte des Meisters“**. In der Kinderdombauhütte des Naumburger Domes werden Schülerinnen und Schüler als Steinmetze und Kunstglaser tätig und lernen ein mittelalterliches Bauwerk aus der Sicht seiner Schöpfer kennen. An einem Tag können sie die gesamte Ausbildung - von der ersten Bekanntschaft mit Baustelle, Werkstoffen und Werkzeugen über das Gesellenstück und die dazugehörige Feier bis zu einem gemeinsamen Meisterstück - durchleben. Neben dem Tagesprogramm werden die Arbeiten mit Stein und Glas auch in Kurzprogrammen angeboten. Eine Vertiefung kann außerdem unter theologischen, musikalischen, bauhistorischen, mathematischen und sozialgeschichtlichen, aber auch botanischen Gesichtspunkten erfolgen.

Lernort	Beschreibung der Lernerlebnisprogramme
Gleimhaus Halberstadt	Im Mittelpunkt des Programmes **„Gleim-net. Social networking im 18. Jahrundert“** stehen die literarisch-geselligen Netzwerke des 18. Jahrhunderts. Schülerinnen und Schüler werden in einem kurzen einleitenden Animationsfilm mit der Persönlichkeit Johann Wilhelm Ludwig Gleims und seinem Wirken in Halberstadt sowie den Medien der freundschaftlichen Kommunikation der Aufklärung vertraut gemacht. In der selbstgewählten Rolle einer Person aus Gleims Umfeld tauschen sie sich mit weiteren Mitgliedern eines geschützten sozialen Netzwerks aus. Zurück aus der virtuellen Welt treffen sich die Schülerinnen und Schüler in Gruppen zur Beschäftigung mit zeittypischen Medien und Bräuchen der literarisch-geselligen Kommunikation, z. B. dem Dichten oder dem fotografischen Nachstellen von Porträts.
Technikmuseum Magdeburg	Das Programm **„Buckau macht Dampf“** führt Schülerinnen und Schüler in die Zeit der Industrialisierung Magdeburgs. Sie erkunden in mehreren wählbaren Rundgängen selbstständig Museumsobjekte, die im Zusammenhang mit Magdeburger Unternehmern des 19. Jahrhunderts stehen. Dabei werden sie von Tablet-PCs mit spezifischen interaktiven Anwenderprogrammen angeleitet. Neben historischen werden auch soziale und naturwissenschaftlich-technische Wissensbestände und Kompetenzen vermittelt. Anschließend stellen die Schülerinnen und Schüler Modelle eines historischen Dampfhammers her, die sie mithilfe einer Dampfmaschine in Betrieb setzen können. Das Programm **„Ein Wandbild im Technikmuseum?“** erschließt Kindern und Jugendlichen vielfältige Facetten der DDR-Geschichte anhand eines großformatigen Wandbildes zur Geschichte der Magdeburger Werkzeugmaschinenfabrik aus dem Jahr 1983. Sie erkunden das Bild individuell mithilfe eines interaktiven Anwenderprogramms auf Tablet-PCs. In einem praktischen Teil setzen sie sich künstlerisch mit Technik und Maschinen auseinander, indem sie eigene Fotografien anfertigen und anschließend digital weiterbearbeiten.
Kulturhistorisches Museum Schloss Merseburg	Das Programm **„Baumoden eines Schlosses“** führt Kinder und Jugendliche auf die Spuren der Baugeschichte des Schlosses vom 15. bis zum 18. Jahrhundert. Mit Unterstützung des Merseburger Raben entdecken sie in verschiedenen parallelen Rundgängen Bauzeugnisse aus der Spätgotik, der Renaissance und dem Barock. Die Ergebnisse ihrer Erkundungen präsentieren sie an einem Hands On-Modell der Schlossanlage. Zur praktischen Vertiefung kann zwischen der Nachgestaltung einer originalen Renaissancedecke oder dem Skulptieren eines Bischofswappens gewählt werden. Das Programm **„Barocke Pracht am Merseburger Hof“** erschließt Schülerinnen und Schülern die Zeit und das Selbstverständnis der Herzöge von Sachsen-Merseburg. In Gruppen rekonstruieren sie das kostbare Spiegelkabinett, gestalten virtuell den Schlossgarten mit barocken Elementen und decken eine herzogliche Festtafel.

Digitale Medien und Multimedia am Lernort Museum

Digitale Medien gehören längst zum Alltag der Kinder und Jugendlichen. Ihr Einsatz in der Vermittlung von Kultur und Bildung ist sinnvoll oder sogar unumgänglich, weil Schülerinnen und Schüler diese gewohnt sind und etwaige Hemmschwellen so überwunden werden können. Sie können darüber hinaus auch einen wichtigen Beitrag zur Schulung der Medienkompetenz leisten. Schon in den ersten Jahren entstanden deshalb an mehreren Lernorten Programmbausteine oder ganze Programme, die an digitale Medien gebunden sind. Drei ganz unterschiedliche Beispiele sollen hier vorgestellt werden.

Ausstellungserkundung mit dem Tablet-PC im Lernort „Technikmuseum Magdeburg“ (LISA/Patrick Mosebach)

Im **Gleimhaus Halberstadt** setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit der Kommunikationskultur des 18. Jahrhunderts auseinander. Nach der Erkundung der Ausstellung nähern sie sich mittels eines historischen Briefs einer Persönlichkeit aus dem Umfeld Gleims an, deren Rolle sie im weiteren Verlauf des Programms übernehmen. Informationen zur gewählten Person recherchieren sie in einem multimedialen

Pool von biografischem Material sowie Werk- und Bildbeispielen. Auf dieser Grundlage erstellen die Teilnehmer per Tablet-PC ein Netzwerk-Profil und treten anschließend in ihrer Rolle in einen Gedanken- und Nachrichtenaustausch mit weiteren Mitgliedern. Das geschützte Netzwerk wurde in Zusammenarbeit mit der Hochschule Harz eigens für das Projekt entwickelt. Wie in den sozialen Netzwerken der Gegenwart finden sie Freunde, tauschen Gedanken aus, inszenieren sich selbst, bewahren oder verraten Geheimnisse. Erst bei der abschließenden Verabredung zeigt sich, mit wem sie kommuniziert haben. Die Schülerinnen und Schüler werden so zum Nachdenken über die Chancen und Risiken moderner Kommunikationsmedien angeregt.

Ganz anders wurden digitale Medien am Lernort **Technikmuseum Magdeburg** eingesetzt. Hier erfolgen alle Erkundungen selbsttätig über spezifische Tablet-Applikationen. Bei der Begegnung und Erschließung eines komplexen großformatigen Wandbildes gibt die App multimediale Informationen zu den einzelnen Bildteilen. Den Weg durch das Bild bestimmt der Betrachter dabei selbst. Bei thematischen Rundgängen durch die eigentliche Ausstellung des Museums leiten drei verschiedene Apps die Schülerinnen und Schüler zu ausgewählten Objekten, geben Erklärungen dazu oder zeigen mithilfe von Animationen deren Funktionsweise. Darüber hinaus stellen sie aber auch unterschiedliche Beobachtungsaufgaben, die richtig gelöst werden müssen, um den Rundgang fortsetzen zu können. In einem Abschlussspiel können die jungen Museumsbesucher ihr erworbenes Wissen testen.

Im **Kulturhistorischen Museum Schloss Merseburg** erkunden Schülerinnen und Schüler u. a. Zeugnisse der barocken Kultur der Herzöge im 18. Jahrhundert. Dazu gehört auch der Schlossgarten, in dem heute nur noch wenig aus dieser Zeit zu sehen ist. Um den jungen Besuchern dennoch eine Vorstellung von seinem damaligen Aussehen zu verschaffen, wurde ein spezifisches Anwenderprogramm für Computer entwickelt. Auf Laptops setzen sie digital die noch erhaltenen bzw. historisch verbürgten Grundelemente des damaligen barocken Lustgartens zusammen. Beispielhafte Abbildungen von Barockgärten regen sie an, z. B. Beete anzulegen und diese mit zeittypischen Pflanzen und anderen Dekorationselementen zu gestalten. So kreieren sie ihre Variante des barocken Merseburger Schlossgartens. Verschiedene Kameraperspektiven ermöglichen einen virtuellen Spaziergang durch das entstandene Kunstwerk.

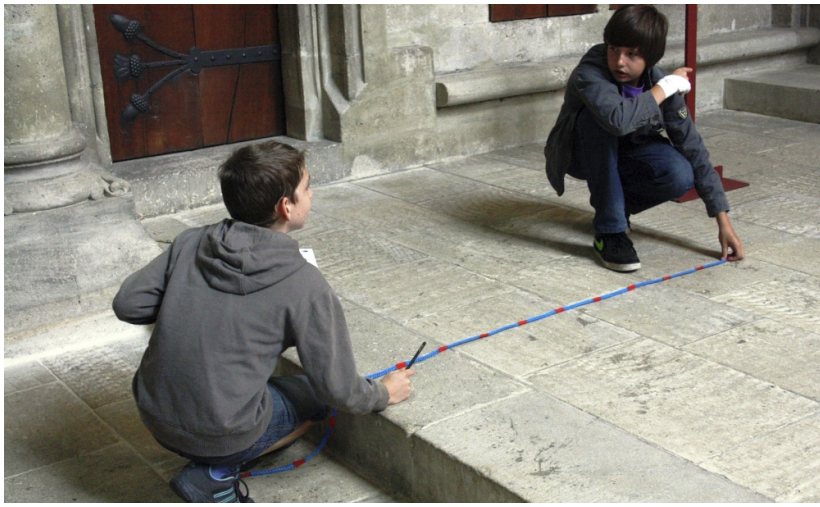
Vom Stellenwert der Vor- und Nachbereitung eines Museumsbesuchs

Der Erfolg eines Museumsbesuchs im Rahmen des Unterrichts hängt entscheidend von seiner guten Vorbereitung ab. Diese sollte über die durchaus notwendigen organisatorischen Hinweise und Belehrungen zum Verhalten im Museum hinausgehen und für die Schülerinnen und Schüler erkennbar an Lehrplananforderungen gebunden sein. Es muss ihnen klar werden, dass der anstehende Museumsbesuch und der aktuelle Unterricht eng miteinander verzahnt sind.
Die Vorbereitung in der Schule schafft die Voraussetzungen für eine erfolgreiche Auseinandersetzung der jungen Besucher mit den Ausstellungobjekten. Deshalb ist es wichtig, im vorangehenden Unterricht grundlegende Vorstellungen zur Thematik zu vermitteln. Da die Lernortprogramme fächerübergreifend konzipiert sind, können und sollten auch andere Fachlehrer ihren Unterricht mit dem Museumsbesuch verknüpfen.

Der Museumsbesuch entfaltet seine Wirkung erst dann vollständig, wenn auch der Nachbereitung in der Schule genügend Aufmerksamkeit geschenkt wird. Außer der Kommunikation über allgemeine Eindrücke ist es notwendig, die gewonnenen Erkenntnisse zu reflektieren und zu verarbeiten. Anknüpfungspunkte sind dabei die Exponate, die möglichst in Bezug zur Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler gestellt werden sollten.

Auf dem Bildungsserver Sachsen-Anhalt stehen für viele Lernorte Materialien zur Vor- und Nachbereitung zum Download zur Verfügung.

Weitere Informationen und Hinweise für den Museumsbesuch finden sie unter ⮕ https://www.bildung-lsa.de/themen/ausserschulische_lernorte/lernort_museum.html



Fächerübergreifendes Lernen im Naumburger Dom (LISA/Carina Kellner)

Impressum

Herausgeber: Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung Sachsen-Anhalt (LISA)

Redaktion: Heike Hinke

Sie dürfen das Material weiterverbreiten, bearbeiten, verändern und erweitern. Sie müssen den Urheber nennen und kennzeichnen, welche Änderungen Sie vorgenommen haben. Sie müssen das Material und Veränderungen unter den gleichen Lizenzbedingungen weitergeben.

Alle bisher erschienenen Informationsblätter finden Sie auch auf dem Bildungsserver Sachsen-Anhalt unter: www.bildung-lsa.de/lisa-kurz-texte