

Summary

From 16th April to 21st November 2011 the LWL Museum of Archaeology staged the fifth regional exhibition in the State of North Rhine-Westphalia. Some 33,000 visitors admired the new finds and research results from the fields of palaeontology and archaeology in a themed and insightfully designed exhibition entitled »Fundgeschichten. Neueste Entdeckungen von Archäologen in NRW« (»Stories of finds. The archaeologists' latest discoveries in NRW«). Lectures, display case talks, musical tours and specially developed educational offers rounded off the presentation.

Samenvatting

Van 16 april tot 21 november 2011 presenteerde het LWL-Museum für Archäologie de vijfde overzichtstentoonstelling van de deelstaat Noord-Rijnland-Westfalen. Ongeveer 33.000 bezoekers bewonderden de nieuwe vondsten

en onderzoeksresultaten uit de paleontologie en archeologie in de thematisch opgezette en aansprekend ingerichte tentoonstelling »Fundgeschichten. Neueste Entdeckungen von Archäologen in NRW« (»Verhalen rond vondsten. De nieuwste ontdekkingen van archeologen in NRW«). Lezingen, vitrinegesprekken, muzikale rondleidingen en een in eigen huis samengesteld pedagogische programma vulden de presentatie aan.

Literatur

Thomas Otten u.a. (Hrsg.), Fundgeschichten – Archäologie in Nordrhein-Westfalen. Schriften zur Bodendenkmalpflege in Nordrhein-Westfalen 9 (Mainz 2010). – Marion Euskirchen/Stefan Kleuver/Beate Schneider, Fundgeschichten. Archäologie in Nordrhein-Westfalen. Begleitheft für Schülerinnen und Schüler mit Lehrerinformation zur Archäologischen Landesausstellung in Köln und Herne (Köln 2010).

Fundgeschichten en Blog – das museums- pädagogische Modellprojekt ArchäoLOGIN

LWL-Museum für Archäologie, Herne

Michael
Lagers

Mit dem Programm »ArchäoLOGIN« betrat die Museumspädagogik in Herne Neuland. Erstmals wurde das Internet, oder genauer: das Web 2.0, das für das Museum selbst schon längst kein unbestelltes Feld mehr war, zu einem didaktischen Bestandteil der Ausstellungsvermittlung. Im Rahmen der Landesausstellung »Fundgeschichten. Neueste Entdeckungen von Archäologen in NRW« erkundeten Schülerinnen und Schüler u. a. mittels iPad2-Tablets Exponate ihrer Wahl (Abb. 1). Die gewonnenen Informationen und Erkenntnisse wurden anschließend als Blog ins Internet gestellt und damit der interessierten Öffentlichkeit zugänglich gemacht.

»Neueste Entdeckungen« versprach der Titel der fünften Landesausstellung zur Archäologie und Paläontologie Nordrhein-Westfalens ihren Besuchern in Herne (s. Beitrag S. 254). Die erfolgreiche Umsetzung dieses Versprechens gelang insbesondere durch die Akzentuierung der Umstände, die zu den zahlreichen Funden geführt haben. Diese waren auf der einen Sei-

te von kurios anmutenden Zufällen, in den meisten Fällen jedoch von professioneller Forschung bestimmt. Selbstredend trug auch die Aktualität der Exponate dazu bei, denn schließlich handelte es sich um die wichtigsten Funde der letzten fünf Jahre.

Für die museumspädagogische Aufbereitung dieser konzeptionellen Vorgaben boten sich gleich drei reizvolle Ansätze für die Vermittlungsarbeit:

1. das Nachvollziehen archäologischer Forschung von der Prospektion bzw. vom Zufallsfund bis hin zur Restaurierung,
2. Fundgeschichten, die sowohl die Auffindung als auch die wissenschaftliche Interpretation betonten und somit den Beitrag von Laien und Profis gleichermaßen berücksichtigten,
3. die Aktualität der Funde, die suggerierte, dass es sich zum Teil noch um vergleichsweise unerforschte Objekte und Befunde handelt.

Eine solche Informationsdichte, gepaart mit narrativen Elementen und dem vermittelten

Abb. 1 ArchäoLOGIN ist Teamplay! Die Beiträge werden in Gruppenarbeit erstellt. Neben dem Bedienen des iPads stehen den Teilnehmern Messwerkzeuge, Notizblöcke und Zeichengerät zur Verfügung (Foto: LWL-Museum für Archäologie/B. Hagemann-Kask).



Abb. 2 Mithilfe der Kamerafunktion gelingt es den jungen Nachwuchsforschern, auch konkrete Details genau zu dokumentieren. Die Bilder fügen sich direkt in den Text ein. Dies spart Zeit und erleichtert das Beschreiben der Beobachtungen (Foto: LWL-Museum für Archäologie/M. Lagers).



Gefühl, »frische Funde« zu entdecken, führte zu dem Schluss, dass hier geforscht werden kann und muss! Freilich konnte weder ein Fundplatz betreten werden, noch bestand die Möglichkeit, die Exponate in die Hand zu nehmen. Die Fundgeschichten jedoch, dargestellt in unterhaltsamen und atmosphärisch gelungenen Kurzfilmen mit Vor-Ort-Sequenzen, boten ausreichend Ersatz für einen Außeneinsatz. Das haptische Defizit wurde mit dem Einsatz von Repliken beseitigt. Somit stand nur noch die Frage offen, mit welchen didaktischen Mitteln den zu erforschenden Objekten zu begegnen ist, zumal als Zielsetzung eine Dokumentation der Ergebnisse zur nachhaltigen Nutzung festgelegt wurde. Die Schülerinnen und Schüler sollten ihre Erkenntnisse auch im Unterricht anwenden und sie darüber hinaus als Texte, Zeichnungen und Bilder in geeigneter Form publizieren – ganz im Sinne der Forschung.

All diese Überlegungen mündeten schließlich in die Grundkonzeption von ArchäoLOGIN: Moderne, handliche und internetfähige EDV-Geräte in der Ausstellung ermöglichten es, eben diese Texte und Bilder in einem Paket zu generieren (Abb. 2). Dabei war nicht nur die technische Lösung ausschlaggebend. Die angestrebte Nachhaltigkeit gelang dadurch, dass der Ausstellungsbesuch nicht nur in den persönlichen Erfahrungsschatz oder in eine zeitlich begrenzte Unterrichtseinheit mündete, sondern über die internetbezogene Dokumentation zu einem dauerhaft abrufbaren Lernerlebnis wurde, von dem viele potenzielle Leser profitieren. Für die Qualität der Inhalte standen die Schülerinnen und Schüler mit ihrem Vornamen und dem Namen der Schule ein. Somit war die nötige Anonymität gegenüber der breiten Öffentlichkeit gewährleistet. Für das direkte soziale Umfeld hingegen blieb die Autorenschaft ersichtlich, was dazu führte, dass die Teilnehmer motiviert waren, einen möglichst korrekten und persönlich zufriedenstellenden Beitrag zu erstellen.

Zusätzliche Motivation entstand durch den spielerischen Reiz der handlichen Computer, entweder in Form von Netbooks oder Smart Tablets. Dieser Reiz kann sich als konstruktiv erweisen, wenn die Geräte ausschließlich mit Programmen und Funktionen ausgestattet sind, die im Kontext der Aufgabenstellung zur Anwendung kommen.

Nach ausgiebigen Recherchen erwies sich das iPad2 für die gestellten Anforderungen als

am besten geeignet. Dank der großzügigen Unterstützung der Bildungs- und Erziehungsstiftung der Herner Sparkasse, die im Vorfeld von dem Programm überzeugt werden konnte, gelang es, insgesamt sechs Geräte zu erwerben. Ferner konnte aus den bereitgestellten Mitteln eine internetfähige Feststation im Foyer eingerichtet werden, über die seitdem auch Einzelbesucher am Online-Angebot des Museums unmittelbar vor Ort partizipieren. Für ArchäoLOGIN war dieses Terminal von zentraler Bedeutung, denn nur hier konnte eine Verbindung zum Internet hergestellt werden. Eine ebenfalls in Betracht gezogene WLAN-Lösung für den Ausstellungsraum, der eine permanente Online-schaltung für die iPads bedeutet hätte, barg zu große Risiken in Bezug auf Ablenkung und Datenmissbrauch. Schließlich sollten sich die Teilnehmer auf die Inhalte der Ausstellung konzentrieren und sich nicht den Verlockungen des Internets hingeben.

Für eine erfolgreiche Umsetzung des Programms ArchäoLOGIN war die Akzeptanz und der hohe Nutzungsgrad des Internets als Informationsmedium durchaus begrüßenswert. Nach einer Studie der forsa Gesellschaft für Sozialforschung und statistische Analysen mbH, die unter dem Titel »Jugend 2.0« Ende 2010 im Auftrag des Bundesverbandes Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V. (BITKOM) zum Internetverhalten von Jugendlichen im Alter von 10 bis 18 Jahren erfolgte, sind 98 % der befragten Kinder und Jugendlichen regelmäßig online. Bereits ab 13 Jahren gehört die Nutzung des Internets zu den drei beliebtesten Freizeitbeschäftigungen. Als häufigste Anwendung gaben selbst die Jüngsten die Suche nach Informationen für die Schule an (Jugend 2.0 2011). Doch damit geht auch eine hohe Verantwortung einher, die das Museum im sensiblen Umgang mit Daten und Inhalten gegenüber den jungen Teilnehmern trägt. Um dieser Verantwortung gerecht zu werden, vermittelte ArchäoLOGIN nicht nur archäologisch-historische Kompetenzen, sondern schulte gleichermaßen auch die Medienkompetenz und wies ausgiebig auf die Gefahren in Bezug auf Datenmissbrauch und Desinformation hin.

Somit stieß das Programm bei den Schülerinnen und Schülern wie auch bei den Lehrenden auf durchweg positive Resonanz. Insbesondere die Möglichkeit des dauerhaften Zugriffs auf die konservierten Ergebnisse wurde für die schulinterne Nachbereitung sehr geschätzt und intensiv genutzt (Siegmann 2012,

36 ff.). Der Erfolg bei den jungen Teilnehmern beruhte insbesondere auf der relativ einfachen und spielerischen Bedienung der Smart Tablets. Zeichnungen können beispielsweise mit dem Finger auf dem Bildschirm erstellt werden und lassen sich – wie auch die Fotos – direkt in den Text einfügen (Abb. 3). Selbst bei denjenigen, die erstmals mit einem Multi-Touch-Screen in Berührung kamen, war keine allzu lange Einarbeitungsphase nötig. Stattdessen schulten sich die Schülerinnen und Schüler untereinander, da sie in Gruppen agierten (Abb. 4). Bei maximal fünf Gruppen pro Klas-



Abb. 3 Mit den Fingern kann direkt auf dem Bildschirm gezeichnet werden. Wie bei den Fotos fügen sich auch die handgemachten Kunstwerke direkt in den Text ein (Foto: LWL-Museum für Archäologie/K. Baron).

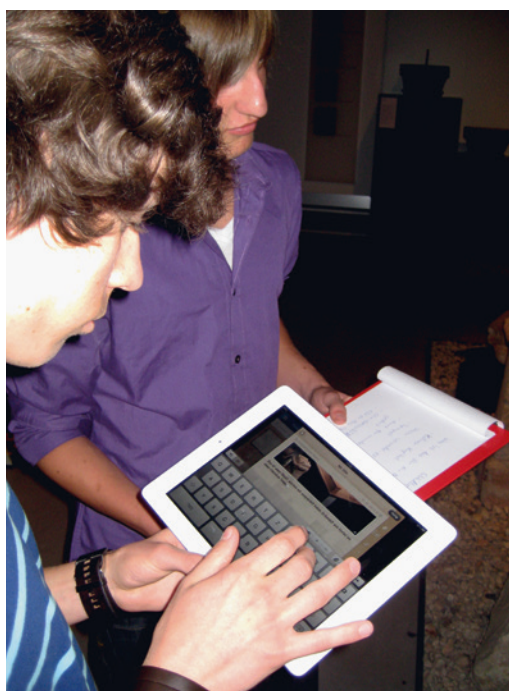


Abb. 4 Vier Augen sehen bekanntlich mehr als zwei: Während ein Teilnehmer den Gruppenbeitrag auf dem Smart Tablet formuliert, notieren die übrigen bereits neue Beobachtungen (Foto: LWL-Museum für Archäologie/K. Baron).



Abb. 5 ArchäoLOGGER at work! Es gilt, den Torso einer Heiligenfigur aus Köln zu untersuchen. Vielleicht hilft dabei eine Rekonstruktionszeichnung (Foto: LWL-Museum für Archäologie/K. Jansen).

se bestand das Ergebnis aus der entsprechenden Zahl an untersuchten Objekten, wobei im Vorfeld von den Teilnehmern der Untersuchungsgegenstand selbst festgelegt wurde. Mit diesem machten sie gleich zu Beginn des Programms Bekanntschaft, und zwar während eines Kurzurgangs, der ihnen einen Überblick über die Inhalte der Ausstellung vermittelte. Ein weiterer Rundgang, in dem die Ergebnisse vorgestellt und im Kollektiv ausgewertet wurden, bildete den Abschluss der Bearbeitungsphase. Danach fand der Upload statt (Abb. 5). Dem folgte noch eine hausinterne redaktionelle Überprüfung und schließlich die Freigabe für den Museumsblog (fundgeschichten.posterous.com).

Die bislang aus dem erfolgreichen Zusammenspiel von Museumspädagogik und neuen Medien gewonnenen Erfahrungen geben ausreichend Anlass, dieses Modell weiterzuentwickeln und auszubauen. Inzwischen ist ArchäoLOGIN der Dauerausstellung angepasst worden und wird wohl auch bei künftigen Sonderausstellungen Anwendung finden. Dabei wird neben dem Forschen und Entdecken der sensible Umgang mit digitalen Daten stets ein gleich wichtiger und unverzichtbarer Bestandteil des Programms sein.

Summary

The programme »ArchaeoLOGIN« was a museum educational pilot project with reference to the web 2.0 Internet offers. Students used smart tablets to explore the regional exhibition »Fundgeschichten« (»Stories of finds«) and made digital records of their observations. The results were directly published as an online blog and are thus permanently available for post-processing and as a basis for discussion.

Samenvatting

Het programma »ArchäoLOGIN« was een museumpedagogisch pilotproject met betrekking tot het gebruik op web 2.0 in het internet. Met behulp van smart tablets verkenden scholieren de NRW deelstaattentoonstelling »Fundgeschichten« (»Verhalen van vondsten«) en legden hun bevindingen digitaal vast. De resultaten werden direct met een blog op het internet geplaatst en zijn derhalve continu voor evaluatie en als discussiestof beschikbaar.

Literatur

Jugend 2.0. Eine repräsentative Untersuchung zum Internetverhalten von 10- bis 18-Jährigen, hrsg. vom BITKOM. Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e. V. (Berlin 2011). – **Silvester Siegmann**, Social Media für kleine und mittlere Unternehmen (KMU). Grundlagen für den Umgang mit Web 2.0, Facebook, Twitter & Co. (Bochum 2012).