

Raerener Museumskurier Nr. 33 / 2015

MGUIDE

DIE MUSEUMSAPP FÜR RAERENER STEINZEUG

EIN PROJEKTBERICHT

Ralph MENNICKEN

Der **RAERENER MUSEUMSKURIER** ist eine Mitgliederzeitschrift und wird herausgegeben von der Vereinigung „Töpfereimuseum Raeren VoG“.

Verantwortlicher Herausgeber: Ralph Mennicken, Direktor.

Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung seitens des Herausgebers.

© 2015 by Töpfereimuseum Raeren VoG

Texte und Layout: Ralph Mennicken

Der Raerener Museumskurier wird kostenlos an die Mitglieder oben genannter Vereinigung verteilt. Weitere Exemplare der regulären Ausgaben des Raerener Museumskuriers können zum Preis von 2,50 € an der Kasse des Töpfereimuseums erworben oder unter der unten angegebenen Adresse bezogen werden (zzgl. Versandkosten). Die Preise der Sonderausgaben sind unterschiedlich.

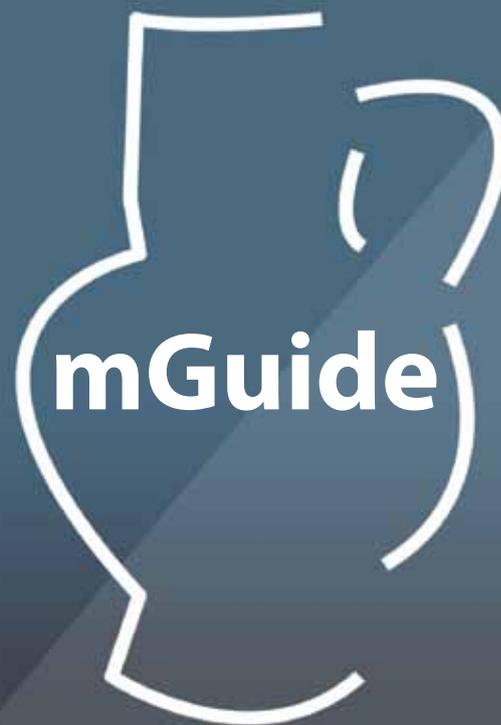
Töpfereimuseum Raeren
Burgstraße 103 - B-4730 RAEREN
Tel.: + 32-87-850903 - Fax: + 32-87-850932
Mail: info@toepfereimuseum.org
www.toepfereimuseum.org

Das Projekt mGuide wurde finanziell unterstützt durch die **König Baudouin Stiftung** sowie die **Deutschsprachige Gemeinschaft Belgiens** und die **Gemeinde Raeren**.

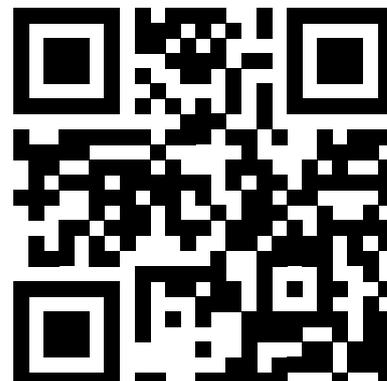
Es wurde realisiert in Kooperation mit dem **Institut für digitales Lernen Eichstätt** sowie der **Pater Damian Sekundarschule Eupen**.



Hier kostenlos erhältlich!



Gratuit - gratis - free!



1. Inhaltsverzeichnis	3
2. Vorwort	5
3. Grundlagen der Museumsarbeit	6
Vermittlung im Wandel	7
Digitales Lernen	12
4. Mobile App als Medium im Museum	15
5. Projekt mGuide	20
Grundidee	20
Die Beteiligten	24
Planungsphase	26
Schülerworkshop 1 - Impulsseminar	28
Schülerworkshop 2 - Konzeption der Schülerbeiträge zur App	34
Schülerworkshop 3 - Technische Umsetzung der Schülerbeiträge	40
6. Der mGuide im Überblick	42
Grundlagen	43
Die Navigation in der App	46
Inhalte und Medienangebote der App	49
Zum Einsatz im Museum	53
Bisherige Nutzung und Bewertung	55
Vermarktung der App	61
7. Rezensionen der App	64
Aus der Sicht der Macher	64
Präsentation beim Histicamp Bonn	68
Presse-Echo	71





Auch diese Ausgabe des Raerener Museumskuriers widmet sich ausschließlich einem Thema, nämlich einem medialen und pädagogischen Projekt, das uns während mehr als zwei Jahren beschäftigt und streckenweise auch in Atem gehalten hat.

Gemeinsam mit dem Institut für digitales Lernen aus Eichstätt und einer Sekundarschulklasse der Pater Damian Schule Eupen haben wir die erste Museumsapp der Deutschsprachigen Gemeinschaft entwickelt und produziert. Ermöglicht wurde dies durch die finanzielle Unterstützung seitens der König Baudouin Stiftung im Rahmen des Fonds Irène Heidebroek-Eliane van Duyse.

Sogenannte Apps sind erst seit wenigen Jahren auch in der Museumswelt angekommen und vor allem in Europa noch nicht so weit verbreitet. Unser Programm - mGuide genannt - für mobile Endgeräte (Smartphones und Tabletcomputer) ist nicht nur deshalb etwas Besonderes, weil es das erste seiner Art in der Deutschsprachigen Gemeinschaft ist. Es wurde auch - im Gegensatz zu den meisten seiner Art - im Rahmen eines pädagogischen Projektes realisiert, das die Organisatoren wie auch die Jugendlichen gleichermaßen begeistert hat.

Das Ergebnis findet bisher viel Lob und Anerkennung, auch außerhalb unserer Gemeinschaft und bei Leuten, die sich mit der Materie auskennen. Natürlich ist diese App kein Selbstzweck und auch weit davon entfernt, perfekt zu sein. Aber sie bildet einen weiteren Baustein im Gesamtvermittlungskonzept des Töpfereimuseums Raeren, das auf einen möglichst offenen und vielschichtigen Zugang zu den eher „exotischen“ Raerener Pötten und ihre Geschichte baut. Dabei vereint sie Informationen mit Emotionen und Personalisierung, denn wie schon im Einführungsfilm zum Museumsbesuch ist auch hier der bekannte Raerener Töpfermeister Jan Emens Menneken derjenige, der auf sein Leben zurück und gleichzeitig auf unsere Gegenwart blickt. Damit ermöglicht er dem Besucher für viele Teilthemen einen neuen Zugang.

Insgesamt aber gilt: Der Weg war das Ziel. Unabhängig davon, dass diese App mGuide eine andere, neue und interessante Art der „Museumsführung“ ermöglicht, haben wohl alle Beteiligten bei ihrer Erstellung viel gelernt, „neu gedacht“ und neue Kompetenzen erworben. Für das dafür notwendige Engagement und auch den damit verbundenen Spaß danke ich an dieser Stelle allen recht herzlich. Alles Weitere können Sie in diesem Museumskurier nachlesen und vor allem: Probieren Sie die App doch einfach einmal aus - es lohnt sich!

Ralph MENNICKEN
Museumsleiter

2

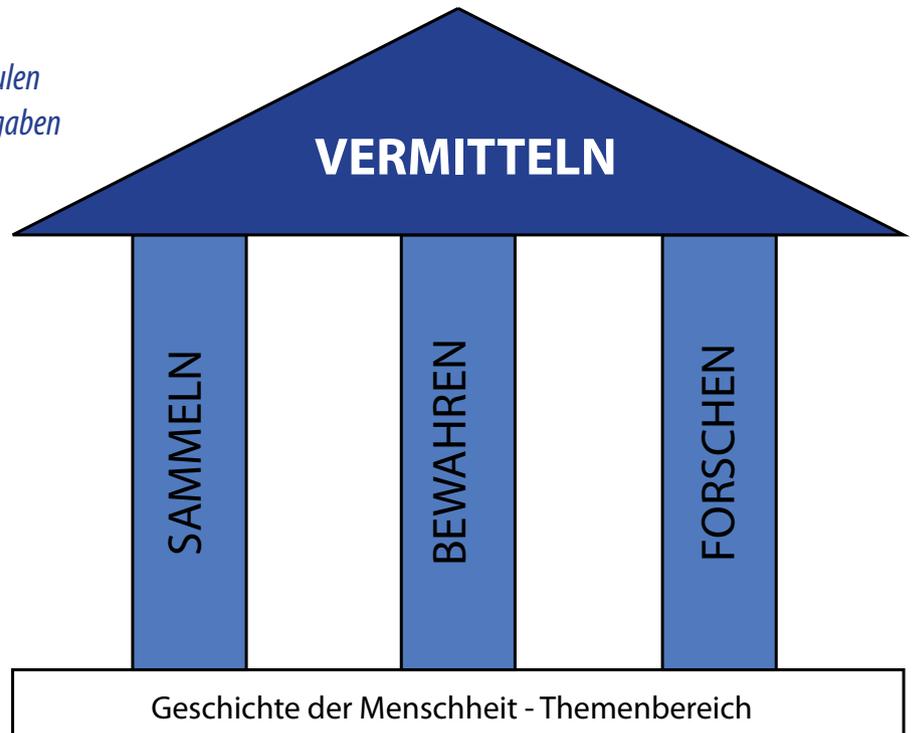
VORWORT



Die ursprünglichen Aufgaben des Museums bestanden aus drei Bereichen: **SAMMELN** von Zeugnissen der Menschheit und deren Geschichte, **BEWAHREN** dieser Zeugnisse und **ERFORSCHEN** derselben. Dies galt bereits für die ersten Kuriositätenkabinette des 16. Jahrhunderts, genauso wie für die späteren großen Museen, die vor allem im Zuge der europäischen Nationalisierungsbewegungen ab dem Ende des 19. Jahrhunderts entstanden. Diese drei Tätigkeitsfelder bilden bis heute die Grundsäulen der musealen Arbeit.

Ein viertes Tätigkeitsfeld, das **VERMITTELN**, stand über einen sehr langen Zeitraum eher im Hintergrund und war zunächst nur den „Fachkollegen“ und Wissenschaftlern als Zielpersonen vorbehalten, ab dem 20. Jahrhundert dann auch einem breiteren Publikum. Allerdings richtete sich diese Vermittlung vorwiegend an interessierte, d. h. vorgebildete Bevölkerungsschichten. Erst mit der zunehmenden Demokratisierung der westlichen Gesellschaft nach dem Zweiten Weltkrieg und vor allem in Folge der „68er-Revolution“ wurde die gesamte Museumsarbeit immer mehr von diesem vierten Aufgabenbereich geprägt. Der Begriff „*Museumspädagogik*“ (in Französisch = „*service éducatif*“, also erzieherischer Dienst) setzte sich ab den 1970er Jahren langsam durch, war aber zunächst durch verschulte Methoden geprägt sowie auf Kinder als wichtigste Zielgruppe ausgerichtet.

*Die drei bzw. vier Säulen
und gleichzeitig Aufgaben
der Museumsarbeit.*



3

GRUNDLAGEN
UND WANDEL
DER
MUSEUMS-
ARBEIT

6

Nach und nach gewann die Erkenntnis Oberhand, dass Vermittlung sich auf alle Bereiche der Museumsarbeit und vor allem das gesamte Zielpublikum eines Museums bezieht. Sie beginnt spätestens bei der Art und Weise der Objektpräsentation und endet an jeglicher direkten Schnittstelle zum Besucher: beim Empfang im Museum, bei Führungen, bei pädagogischen Projekten aber auch auf der Website des Museums, um nur einige Beispiele aufzuführen.

Vielen Museen wurde auch langsam klar, dass der viel zitierte Leitsatz ihrer Häuser, „**Wir haben die Originale**“, alleine nicht mehr ausreichte, um Besucherscharen anzulocken. Diese so oft in den Vordergrund gestellte „**Aura des Objektes**“ mag für bestimmte Kunstwerke oder Relikte von internationalem Ruf, z.B. die Mona Lisa, immer noch Gültigkeit haben und jeden ansprechen bzw. ins Museum locken.

Für Museen wie das Töpfereimuseum Raeren mit seinen rund 2.000 mehr oder weniger gleichförmigen Keramikobjekten als Exponaten war dies jedoch nie der Fall. Sammler und spezialisierte Wissenschaftler (Archäologen, Kunsthistoriker) oder auch allgemein an Geschichte Interessierte verspüren vielleicht wegen ihres Informationsvorsprungs und/oder speziellen Interesses an der Sache diese Aura, doch für „Otto Normalbürger“ gilt das sicher eher in beschränktem Maße. Der nimmt nur - wenn er sich denn überhaupt zum Besuch einer Keramikausstellung überwinden kann - eine Masse an relativ eintönigen Dingen wahr, die ihm wenig bis gar nichts sagen, weil sie mit seiner heutigen Lebenswelt nichts oder nur wenig zu tun haben.

Dies gilt umso mehr, je größer der zeitliche Abstand zwischen dem Objekt und der Lebenswelt des Besuchers ist. Ein gutes Beispiel dafür sind die „Baaren“, große Vorrattöpfe aus Steinzeug, die bis nach dem zweiten Weltkrieg, fast unverändert in ihrer Form und Funktion, in jedem Haushalt zu finden waren. Sie werden von älteren Besuchern sofort und freudig wahrgenommen, erinnert sie ihr Anblick doch an die eigene Kindheit. Heutige Kinder, aufgewachsen mit Gemüsedosen und Tiefkühlkost, können damit hingegen überhaupt nichts anfangen und haben solche Objekte bestenfalls einmal als Schirmständer im Haus der Oma wahrgenommen.



Worin liegt die „Aura“ dieser Raerener Baare aus dem 16. Jahrhundert begründet?





Kinder auf den Spuren der Raerener Fuhrleute, im Rahmen einer Landschaftsbegehung als Teil eines Ferienprojektes im Töpfereimuseum Raeren.

Gerade in Bezug auf Kinder, auf die der Arbeitsbereich Museumspädagogik sich zunächst voll und ganz fokussierte, hat sich nach relativ kurzer Zeit erwiesen, dass Aktivitäten wie Bastelstunden, Kindergeburtstagsfeiern und Museumsrallyes zwar sehr beliebt sind und gerne genutzt werden, gleichzeitig aber eine überaus geringe Nachhaltigkeit aufweisen. Sie werden viel eher als Beschäftigungsmöglichkeit für regnerische Nachmittage oder als Ersatzprogramm im Ausgleich zum Schwimmbadbesuch bei Regenwetter in der Ferienzeit benutzt. Der erhoffte Effekt, dass man sich damit die regelmäßigen und motivierten Museumsbesucher der Zukunft heranziehen würde, bleibt jedoch größtenteils aus. Bestenfalls wird die Hemmschwelle zum Besuch eines Museums herabgesetzt oder abgebaut.

Ähnliches gilt für die Kooperation mit Schulen aller Altersstufen, vom Kindergarten bis zur Hochschule. Das Museum ist potenziell ein wertvoller außerschulischer Lernort. Dies hier im Detail auszuführen, würde den Rahmen dieses Berichtes bei Weitem sprengen. Wird es jedoch dazu genutzt, lediglich den schulischen Unterricht mit seiner immer noch dominierenden Methodik des Frontalunterrichts und der Lernzielorientierung fortzuführen und bestenfalls durch unmittelbare Anschauung und ein wenig praktische Arbeit zu ergänzen, dann wird ein Großteil dieses Potentials verspielt. Das Museum - wie jeder andere außerschulische Lernort auch - ermöglicht es nämlich vor allem, Lernerfahrungen zu machen und Kompetenzen zu erwerben. Dies steht nicht im Gegensatz zum reinen Wissenserwerb, sondern geht weit über diesen hinaus. Denk- und Handlungsanstöße, Eigentätigkeit und Interaktion stehen dabei im Vordergrund - der Vermittelnde, egal ob Führer, Museumspädagoge oder Lehrer, tritt in den Hintergrund. Assoziative Suchspiele mit anschließender Auswertung in Form von „Eigenführung“, in Allein-, Partner- oder Gruppenarbeit, sind dabei genauso einfache und geeignete Methoden wie eine „Landschaftsbegehung mit offenen Augen“ oder die eigenhändige Ausgrabung mit anschließender musealer „Verarbeitung“ der gefundenen Objekte. So wird es seit vielen Jahren im Töpfereimuseum Raeren regelmäßig und erfolgreich praktiziert.

Diese Arbeitsmethoden sind im Übrigen nicht nur auf Kinder und Jugendliche anwendbar, sondern werden im Hinblick auf den Zugang zu musealen Objekten auch erfolgreich bei Erwachsenen eingesetzt. Bisher geschah dies vorwiegend im Rahmen von Gruppenbesuchen mit begleitender personaler Vermittlung.

Vermittlungsarbeit in der Ausstellung

Die Inszenierung war eine der Methoden, die Museen in den beiden letzten Jahrzehnten verstärkt eingesetzt haben, um Besuchern den Zugang zu ihren Exponaten zu erleichtern. Dabei wurden bzw. werden Objekte in einen um sie herum gebauten Kontext eingebettet, der entweder sehr abstrakt oder auch sehr konkret bis hin zu pseudo-realistisch sein kann. Durch solche Inszenierungen sollen Bilder geschaffen werden, die einerseits veranschaulichen, worum es bei dem Objekt geht, andererseits den veränderten Sehgewohnheiten einer medial geprägten Lebenswelt entgegen kommen. Abgesehen davon, dass derartige Inszenierungen mittel- und langfristig auch nicht dazu angetan sind, Museumsbesucher anzulocken und zu halten, weisen sie zwei grundlegende Probleme auf:

Erstens laufen sie - je nach Ausprägung der Inszenierung - Gefahr, ein sehr einseitiges und geschöntes Bild der historischen Realität zu vermitteln, ähnlich wie bei Mittelaltermärkten oder anderen Events im Bereich des Histotainments; Disneyland statt Erfüllung der musealen Aufgabe der Vermittlung.

Zweitens vermitteln sie immer nur die Sichtweise und den persönlichen Zugang derjenigen, die die Inszenierung erdacht haben. Zwar sind dies in der Regel Wissenschaftler und Pädagogen, die sich auf einen möglichst fundierten und belegten Kontext beziehen (sollten), doch ist dieser den Besuchern in der Regel unbekannt. Daher interessiert er sie bestenfalls, ob er sie berührt, begeistert, erstaunt, erschreckt oder zum Nachdenken bringt, ist aber eine ganz andere Frage. Sehr oft hat der Museumsbesucher nämlich vollkommen andere Voraussetzungen, Erfahrungen, soziale Kontexte und Lebenswelten als der Museumsmitarbeiter bzw. Ausstellungsmacher. Diese persönlichen Kontexte sind es, die ihn berühren, nicht die künstlich geschaffenen.

Kompetenzen erwerben und Einsichten gewinnen statt rein kognitiv lernen - das sind die Stärken des Museums als außerschulischer Lernort.



Bedeutungsebenen von Objekten

Dies hat damit zu tun, dass jedes Objekt verschiedene Bedeutungsebenen hat und von jedem unterschiedlich wahrgenommen bzw. bewertet wird. Ein Beispiel: Im Töpfereimuseum Raeren wird seit vielen Jahren auch mit Erwachsenen ein Assoziationspiel durchgeführt, das darin besteht, einen zeitgenössischen Gebrauchsgegenstand aus einem Korb auszusuchen und diesen irgendwo in der Ausstellung zuzuordnen. Weitere



Vorgaben gibt es nicht, außer dass die Teilnehmer sich anschließend selbst durch die Ausstellung führen und ihre jeweilige Wahl erläutern - gegebenenfalls ergänzt durch Kommentare, Erläuterungen oder Relativierungen durch den Museumsmitarbeiter. In diesem Korb befindet sich auch eine kleine Plastikdose mit Drehverschluss und Etikett einer Apotheke. Wer sie öffnet, stellt fest, dass die Dose eine Salbe enthält. Die logische Zuordnung erschließt sich über genaues Hinschauen und Lektüre der Raumtexte. Sie erfolgt in der Regel und „richtiger Weise“ zu den historischen Apothekengefäßen bzw. Salbtöpfchen und gibt dann Anlass zu verschiedenen ergänzenden Erklärungen, beispielsweise zum Thema Transportbehälter und deren Verschleißbarkeit, die besondere Eignung von Steinzeug als pharmazeutische Behälter oder gar die frühere Fehlinterpretation dieser Gefäße als Schnapsbecher.



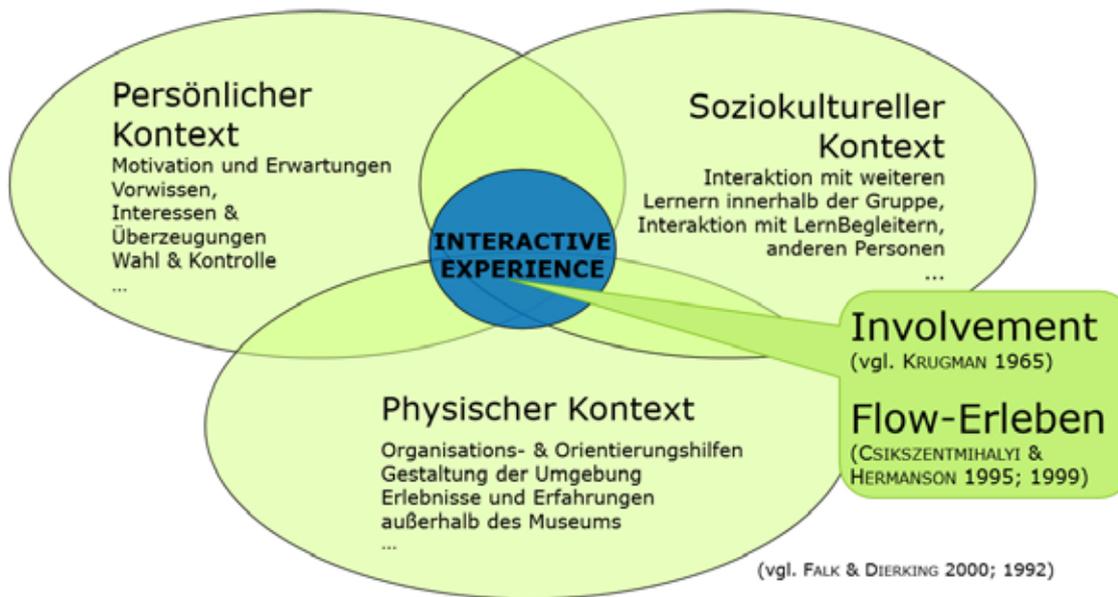
Bedeutungsebenen von Objekten liegen oft der Erlebenswelt des Betrachters und dessen Erfahrungen zugrunde.

Eines Tages nun fand der die Gruppe „führende“ Museumsleiter diese Salbendose auf dem relativ abstrakt inzenierten Töpferrad im Keller des Museums. Als er sich darüber ein wenig erstaunt zeigte, erklärte die Dame, die dieses Objekt „bearbeitet“ hatte, dass es ja wohl klar sei, dass die Töpfer früher von chronischen Hautekzemen bzw. -entzündungen betroffen gewesen sein müssten, da sie den ganzen Tag mit Händen und Unterarmen im bzw. am nassen Ton arbeiten mussten, dies zu allem Überfluss auch noch ohne Heizung und in zugigen Räumen. Demzufolge gehörte die Salbendose als Pflegemittel für geplagte Töpferhände in ihren Augen unzweifelhaft zur Töpferwerkstatt.

Daraufhin entspann sich eine zwanzigminütige und sehr interessante Diskussion unter den 15 Teilnehmern der Gruppe zum Thema Arbeitsumstände und -hygiene früher und heute, zu der der Museumsleiter selbst kaum etwas beitragen musste. Mit Sicherheit sind die Inhalte dieser Diskussion nicht nur der auslösenden Dame sondern auch allen anderen Teilnehmern lange und nachhaltig im Gedächtnis geblieben und ihre Assoziation mit Raerener Steinzeug dürfte in der Folge eine wesentlich differenziertere gewesen sein als nach einer normalen Museumsführung.

Die pädagogisch-didaktischen Grundlagen zu diesem Ereignis basieren auf dem Modell des kontextuellen Lernens (siehe Abbildung nächste Seite) und sollen hier nicht weiter ausgeführt oder diskutiert werden. Vielmehr ging es darum, zu verdeutlichen, dass museale Objekte nicht nur Zeugen der Geschichte sind, sondern dass sie vor allem auch Geschichten zu erzählen haben - je nach persönlichem, soziokulturellem oder

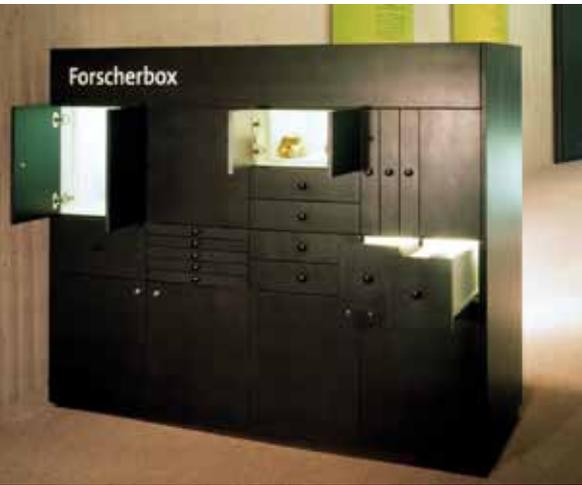
Basis: Kategorien des Contextual Model of Learning



physischem Kontext des Betrachters vollkommen andere. Hier gilt es denn auch bei der Vermittlungsarbeit im Museum anzusetzen: bei der Lebenswelt der Besucher. Nur dann kann er wirkliche Betroffenheit verspüren, nur dann kann er Erkenntnisse sammeln und interagieren. Nur dann hat er gelernt und im Rahmen der dahinter stehenden Methodik neue Kompetenzen erworben.



Salbentöpfchen auf dem Töpferrad? - Ein durchaus interessanter Gedankengang, basierend auf der Lebenswelt einer Besucherin.



„Forscherbox“ im Neanderthal-Museum Mettmann (D) - Objekte werden hinter Klappen oder in Schubladen versteckt, um „Interaktivität“ zu erzeugen.

Interaktivität ist ein weiteres Schlagwort, das über viele Jahre hinweg die Vermittlungsarbeit im Museum dominiert hat und dies immer noch tut. Zunächst boomten die Ausstellungen, in denen der Besucher eine Schublade aufziehen oder ein Klappfenster öffnen musste, um dahinter neue Objekte oder Zusatzinformationen zu entdecken. Oft wurde mit dieser Art „Entdeckung“ versucht, mehrere Inhaltsebenen eines Objektes zu verdeutlichen und diese mit verschiedenen Mitteln miteinander zu verknüpfen. Verkauft wurden diese Ausstellungen als „interaktiv“, obschon es sich eigentlich bestenfalls um eine **Aktivität** beim Öffnen des „Verstecks“ handelte.

Nur wenige Jahre später war dann der Siegeszug der Digitalisierung und der medialen Vielfalt nicht mehr aufzuhalten und weitete sich auch auf die Museen aus - zumindest auf die, die sich die damit verbundenen horrenden Investitionen leisten konnten oder wollten und zudem bereit waren, mit den anfangs noch recht vielfältigen Tücken der Technik zu leben.

Veränderte Sehgewohnheiten

Die Seh- und Rezeptionsgewohnheiten der Museumsbesucher veränderten sich im Zuge der zunehmenden Digitalisierung ihrer Umwelt. Längere oder gar wissenschaftlich abgefasste Texte zu lesen, wird in immer stärkerem Maße und von immer breiteren Bevölkerungsschichten abgelehnt - vielleicht sogar zu Recht, betrachtet man manche Texttafeln aus den 1990er Jahren. Die Diskussion dieser Epoche, wie gute Museumstexte zu schreiben und Texttafeln in Ausstellungen zu gestalten sind, wurde abgelöst von einem Streit über Vor- und Nachteile der Audioguides, die als erstes neues Medium die Bühne betraten - gemeinsam mit der Projektion von Filmmaterial zur Kontextualisierung von Exponaten. Eine Möglichkeit, beides miteinander zu kombinieren, boten die ersten Computer in den Ausstellungen. Wo zunächst Geräte dieser Art noch mit speziell hergestellten Eingabegeräten bedient werden mussten, folgten bald die ersten Touchscreens, gefolgt von aufwändigen holographischen 3D-Projektionen oder „interaktiven“ Projektionstischen.

Inhaltlich jedoch änderte sich zunächst wenig. Die Flut der Bilder in den objektergänzenden Medien wurde immer größer, die Texte immer kürzer und Mehrsprachigkeit hielt ob der neuen technischen Möglichkeiten verstärkten Einzug. In manchen Fällen drohten sogar die Objekte selbst gänzlich zu verschwinden und durch digitale Abbilder ersetzt zu werden. Einer der Vorreiter dieser Entwicklungen in Deutschland war das Neanderthalmuseum in Mettmann. Wer dieses um die Jahrtausendwende herum besuchte, konnte in aufwändigen und überaus „realistischen“ Inszenierungen schwelgen, sich eigene Museumstouren per Audio-guide zusammenstellen und sich stundenlang in den verschachtelten Menüs und Untermenüs der Touchscreens verlieren, bis es kein Zurückfinden zum Ausgangspunkt und zu den eigentlichen Exponaten mehr gab („lost in cyberspace“). Damit lockte das Museum Besuchermassen an und spielte sicherlich auch eine zukunftsweisende Rolle in der deutschen und internationalen Museumslandschaft.

Aktionismus statt Interaktivität?

Beobachtete man zur selben Zeit das Geschehen in derart interaktiven Museen jedoch über einen längeren Zeitraum, so fiel auf, dass sich ähnliche Szenen abspielten wie in den damals ebenfalls aus dem Erdboden sprießenden „Science Centers“: Scharen von Schülern, aber auch erwachsene Besucher, zogen Schubläden auf, öffneten Klappen, drückten Knöpfe, wischten über Touchscreens um zu erkunden, was dabei geschah bzw. was sich dahinter versteckte und zogen weiter zur nächsten „Aktivität“, sobald eine wie auch immer gestaltete Aktion erfolgt war. Ob sich dabei Wissenserwerb, Lernerfolge oder gar der Erwerb bzw. die Erweiterung von Kompetenzen ergaben, ist mehr als zweifelhaft und wohl auch kaum meßbar.

Abgesehen von Verfeinerungen in der Bedienung und Leistungssteigerungen der verwendeten Systeme hat sich in den letzten Jahren grundsätzlich nicht allzu viel getan - bis auf die Tatsache, dass immer mehr multifunktionelle mobile Systeme zum Einsatz kommen, die so genannten Tabletcomputer bzw. Smartphones, auf deren Einsatzmöglichkeiten später noch detaillierter eingegangen wird.



Touchscreen in einer Ausstellung des Melbourne Museum (AUS) zur Tierwelt.

Eine virtuelle Wohnstube zeigt im Jüdischen Museum Moskau das städtische jüdische Leben in Russland um die Jahrhundertwende von 1900.



Nach rund 20 Jahren der gezielten vielschichtigen Vermittlungsarbeit und nach weiteren knapp 20 Jahren der Digitalisierung in Museen bleibt festzuhalten, dass es grundsätzlich immer wieder die gleichen Ansätze sind, die umgesetzt werden - auf unterschiedliche Art und Weise und den jeweiligen Zeitumständen bzw. dem technischen Fortschritt und den daraus resultierenden Rezeptionsgewohnheiten der Menschen angepasst. In vielen Fällen geht es dabei vorrangig um die Informationsvermittlung - eigentlich nichts anderes als die herkömmlichen Lehrmethoden wie Frontalunterricht oder „Stilles Lesen“. Ob nun ein Lehrer, ein Museumsführer, ein Audioguide-Sprecher oder eine virtuelle Gestalt auf dem Bildschirm doziert, macht wohl keinen wirklich großen Unterschied. Ob man eine Seite in einem Buch umblättert oder eine Schublade aufzieht oder einen Touchscreen berührt, um den nächsten Text zu lesen bzw. das nächste Objekt resp. dessen Abbild zu entdecken, genauso wenig.



*Digitale Ergänzung eines Museumsoriginals
im Städel Museum Frankfurt/Main (D).*

Digitale Medien jeglicher Art können trotz allen Fortschritts bestenfalls einen Anlass zur wirklichen Interaktion bieten und diese mit ihren technischen Möglichkeiten begünstigen bzw. vereinfachen. Sie bieten aber verstärkte Chancen, die Besucher in ihrer eigenen Lebenssituation abzuholen, diese einzubeziehen und dadurch zu einer profunderen geistigen Auseinandersetzung mit dem Objekt bzw. den musealen Inhalten zu ermutigen oder zu leiten. Nur wenn dies gegeben ist, kann kurzfristiger Wissenserwerb - insofern er beim Museumsbesucher überhaupt stattfindet oder von diesem erwünscht ist - durch nachhaltige Lernerfahrungen und langfristigen Kompetenzerwerb ersetzt werden.

Nur so kann Vermittlungsarbeit im Museum ihrer eigentlichen Aufgabenstellung gerecht werden: Die Vergangenheit auf Basis ihrer Sachzeugnisse in der Gegenwart für die Zukunft nutzen. Voraussetzung dafür ist jedoch allemal, dass die drei anderen Säulen der Museumsarbeit stabil und gefestigt sind.

Seitdem der Siegeszug der mobilen Endgeräte in Form von Smartphones und Tabletcomputern nicht mehr aufzuhalten ist und deren technische Möglichkeiten nicht nur immer vielfältiger sondern auch ausgefeilter geworden sind, haben diese Geräte natürlich auch schnell Einzug in die Vermittlungsarbeit im Museum gehalten - zunächst vor allem im angelsächsischen Raum oder beispielsweise den Niederlanden, zunehmend auch in Frankreich und Deutschland sowie dem restlichen Europa. Die Programme, die ein gezieltes Arbeiten mit diesen Geräten ermöglichen, nennt man „Apps“, abgeleitet vom engl. „application“, also Anwendung.

Wie auf einem Computer auch, gibt es dabei verschiedenste Einsatzbereiche der Anwendungen: von der Datenerfassung und -übermittlung (Informationen in Bild-, Ton- und Textform) über Spiele, Simulationen und Hilfsprogramme bis hin zur Kommunikation. Grundsätzlich unterscheidet man dabei verschiedene Arten und Konzepte von Apps:

Die sogenannten **Native Apps** werden speziell für die beiden wichtigsten Betriebssysteme Android und iOS programmiert, einmal auf das Endgerät heruntergeladen und stehen dann auch ohne ständige Internetverbindung zur Verfügung. Schlimmstenfalls laden sie umfangreichere Datenmengen bei Bedarf aus dem Internet, aber generell sind sie auch ohne Internet verfügbar und verursachen keine hohen Roaming-Kosten für ausländische Nutzer.

Im Gegensatz dazu sind **Web Apps** nur online verfügbar und basieren in den meisten Fällen auf den Websites, die ihnen zugrunde liegen bzw. nutzen deren Inhalte, die sie auf das mobile Gerät und dessen Besonderheiten anpassen.

Prominentes Beispiel für eine objektbasierte Museumsapp: die des Louvre Paris.

<https://itunes.apple.com/de/app/musee-du-louvre/id337339103?mt=8>



Eine dritte Kategorie bilden die **hybriden Apps**, die eine Mischung aus den beiden anderen Arten darstellen und den Vorteil haben, auf allen verfügbaren Betriebssystemen (auch Windows und Blackberry) zu funktionieren. Bei Spielprogrammen bereits weiter verbreitet, ist diese Art im Bereich der spezielleren Anwenderprogramme erst am Beginn des ihr vorausgesagten Siegeszuges.

4

**MOBILE APP
 ALS
 MEDIUM
 IM MUSEUM**



Müssen Museen eine App haben?

Wie in vielen anderen Bereichen und bereits im vorausgegangenen Kapitel geschildert, sind auch Museen dem Zeitgeist und gesellschaftlichen Wandel unterworfen und so war es keine Frage, dass recht bald auch die ersten Museumsapps auf den Markt kamen und viele weitere folgten. Doch wie bei jeder „Wunderwaffe“ der letzten Jahre und Jahrzehnte stellte sich in vielen Fällen auch hier recht schnell die Ernüchterung ein: Viele der aus dem Boden schießenden Museumsapps scheiterten nach kurzer Zeit; die Entwicklerkosten standen in keinem Verhältnis zu den messbaren Nutzerzahlen und die erhoffte Steigerung der Besucherzahlen blieb ohnehin aus. Ines Dorian Gütt führt in einem Internetblog zu diesem Thema folgende Gründe für das Scheitern von Museumsapps an (<http://museums-app.com/archiv/blog13.html>):

1. Apps sind verkleidete Webseiten, Audioguides oder Multimedia Guides.
2. Die App um der App willen.
3. Museums-Apps sind keine Selbstläufer, sie müssen beworben werden.
4. Entstehungsprozesse sind intransparent, das Zielpublikum ist nicht eingebunden.

Auch im Verlauf von Tagungen zu diesem Thema, wie beispielsweise der jährlichen MAI-Tagung (MAI = Museums and Internet), die der Landschaftsverband Rheinland organisiert, wird deutlich, dass das anwesende Fachpublikum durchaus kontroverse und kritische Standpunkte einnimmt. Einzelne Meinungen dazu (<http://www.tanjapraske.de/2013/06/18/mai-tagung-2013-museum-und-apps-was-mussen-museums-apps-können/>):

- Museumsapps machen weder Spaß noch Sinn.
- Wollen die Besucher ihre eigenen Geräte bei einem Museumsbesuch nutzen?
- Die Technik ist ein Aspekt, die Didaktik besitzt aber ein größeres Gewicht.
- Apps ersetzen keinen Museumsbesuch, sondern ergänzen oder erweitern ihn und sollen nicht vom Objekt ablenken.
- Gibt es die Museumsapp für Zuhause?
- Vorsicht vor Innovationsdruck.



„Ligato“, ein vergessenes Spiel, digital aufbereitet als Museumsapp des DDR-Museums Berlin. <http://www.ligato-app.com/>

Das Thema wird also durchaus kontrovers diskutiert und - wie in vielen anderen Bereichen auch - ist eine Museumsapp sicher keine Wunderwaffe oder Notwendigkeit, vor allem nicht für kleinere Museen, deren technische und finanzielle Möglichkeiten eher eingeschränkt sind. Gleichzeitig bieten sich mit dieser neuen Technologie vielfältige Möglichkeiten, die Vermittlungs- und Kommunikationsangebote eines Museums zu ergänzen, zu vereinfachen oder einfach nur zu verbessern. Dabei muss man jedoch, neben den technischen Unterschieden, die bereits vorab kurz erläutert wurden, auch die Inhalte und Zielsetzungen einer Museumsapp in verschiedene Arten unterscheiden und sich die Frage stellen, was die App können oder leisten soll.

Bei Betrachtung von bereits bestehenden Museumsapps lassen sich diese grob in die nachfolgenden Kategorien einteilen. In vielen Fällen sind auch mehrere dieser Kategorien miteinander kombiniert und in einer einzigen komplexeren App vereint:

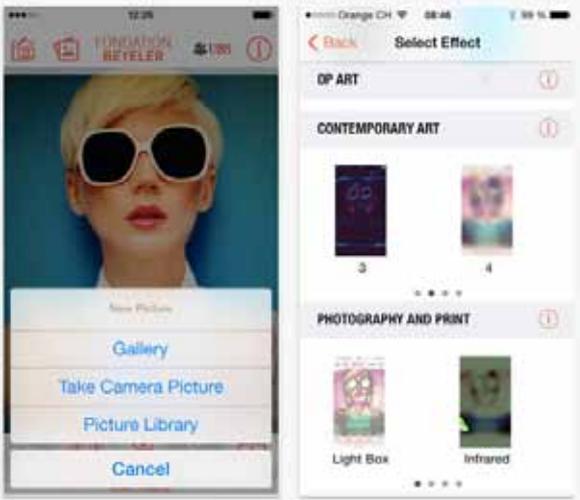
- **Mobile Webseiten:** In der Regel handelt es sich dabei um abgespeckte oder auch vollständige Versionen des allgemeinen Internetauftritts des Museums. Vorteil ist, dass alle Änderungen und Informationen stets aktuell und vollständig zur Verfügung stehen und nur einmal eingepflegt werden müssen. Nachteile sind, dass eigentlich nur die bestehenden Angebote gespiegelt werden, ohne die zusätzlichen Möglichkeiten zu nutzen, die ein mobiles Gerät bietet. Außerdem muss eine ständige Internetverbindung gewährleistet sein, um das Angebot nutzen zu können.
- **Enhanced eBooks:** Wie der Name es schon sagt, handelt es sich dabei um die digitale Umsetzung von Ausstellungskatalogen. Diese bieten den Vorteil, dass Abbildungen hochauflösend und im Detail betrachtbar sind sowie durch Filmmaterial oder O-Töne ergänzt werden können.
- **Geolocation:** Diese Art von Apps basiert auf digitalem Kartenmaterial bzw. GPS-Ortung, wobei die Standorte mit den entsprechenden Informationsinhalten (Texte, Filme, Interviews usw.) hinterlegt sind. Solche Apps werden oft als Erweiterung des Museums in sein kulturräumliches Umfeld eingesetzt oder im Netzwerk zwischen verschiedenen Ausstellungen zu einem Thema. Auch kulturhistorische Stadt- oder Themenführungen bilden ein ideales Anwendungsfeld.

Beispiel für eine App, basierend auf Geolocation: „Impuls Romantik“ als Führer zu Schlössern und Gärten in Hessen.

<https://itunes.apple.com/de/app/impuls-romantik/id609718105?mt=8>



- **News & Termine:** Solche Apps informieren den Nutzer über Neuigkeiten oder Veranstaltungen aus dem Museum, laden per Push-Nachrichten dazu ein oder sind mit den Nutzern über soziale Netzwerke wie Facebook oder Twitter verknüpft.



„Art Shaker“, eine kreative Museumsapp der Fondation Beyeler in Basel (CH) - <https://www.fondationbeyeler.ch/en/content/artshaker-app>.



„Bordercheck“, ein interaktives Museumsspiel im Ethnologischen Museum Berlin, das mit Raumorientierung über iBeacons arbeitet und eigene Entscheidungen des Besuchers zur Grundlage des Museumsbesuches macht.

<http://www.humboldt-forum.de/news/aktuelles-details/article/app-bordercheck-zum-projekt-europatest-steht-zum-kostenlosen-download-bereit/>

- **Objektorientierte Apps:** Die Inhalte beschäftigen sich in der Regel mit einem oder mehreren Objekten und geben zu diesen Details und Zusatzinformationen preis, die aufgrund ihrer Art oder Fülle in der Ausstellung selbst nicht unterzubringen sind. In manchen Fällen werden auch zusätzliche Vergleichsobjekte zu den Museumsexponaten präsentiert. Die wohl bekannteste dieser Art ist die App des Louvre in Paris, die 100 Meisterwerke im Detail vorstellt. In der Regel sind diese Apps nur im Museum vor Ort zu nutzen.

- **Inhaltsorientierte Apps:** Ähnlich wie die objektorientierten Apps beschäftigen sich diese häufig mit Einzelthemen oder ganzen Ausstellungsbereichen und bieten Zusatzinformationen, die in der Ausstellung selbst nicht unterzubringen sind.

- **Simulations-Apps:** In solchen Programmen werden technische Vorgänge oder historische Entwicklungen veranschaulicht - häufig durch den Benutzer steuerbar. In einzelnen (schlecht realisierten) Fällen kann es sich auch nur um eine 3D-Abbildung der Ausstellungsräume handeln, so genannte virtuelle Ausstellungen, in die man hineinzoomen und einzelne Objekte betrachten kann.

- **Kunst & Kreatives:** Diese Art von Apps ist weniger auf die Informationsvermittlung ausgerichtet. Vielmehr gibt sie dem Nutzer die Möglichkeit, selbst kreativ zu werden und zu zeichnen, zu schreiben, vorhandene Bilder zu verändern oder weiter zu entwickeln.

- **Führungen bzw. Audio- & Multimedialguides:** Hierbei handelt es sich wohl um die am häufigsten vorkommende Art von Museumsapps. Basierend auf dem herkömmlichen Audioguide bieten sie entweder eine vorab festgelegte oder nach freier Auswahl begehbare Abfolge von „Stationen“, an denen Informationen zu den ausgestellten Objekten bzw. Themenbereichen abgespielt werden können. Die Auswahl erfolgt entweder über die Eingabe der entsprechenden Nummer oder automatisch per QR-Code oder iBeacon. Zusätzlich zu den akustischen Informationen können Bildmaterial, Zusatztexte zum Lesen, Videomaterial und andere Medien angeboten werden.

- **Spiele** (sog. „serious games“): Basierend auf den Themen oder Objekten der Ausstellung werden Spielmöglichkeiten unterschiedlichsten Umfangs und Inhalts angeboten. Dies geht vom einfachen Quiz über Puzzle- und Rätselspiele bis hin zum komplexen Adventure, in dem historische oder technische Entwicklungen auf spielerische Art nachvollzogen werden. In Ausnahmefällen sind diese Spiele auch wirklich „interaktiv“ und bieten Entscheidungsmöglichkeiten, die den Rundgang und die Art der Erfassung einer Ausstellung beeinflussen.
- **Kommunikation:** Immer häufiger werden Museumsapps mit den sozialen Netzwerken (Facebook, Twitter, Instagram, usw.) verknüpft und bieten die Möglichkeit, eigene Kommentare, Diskussionsbeiträge, Ergänzungen zu den Inhalten, kreative Beiträge oder einfach auch nur die derzeit beliebten „Museumselfies“ selbst zu erstellen und auf anderen Plattformen zu verbreiten. In manchen Fällen werden diese Apps auch zum aktiven Marketing genutzt, wie das neueste Beispiel des Rijksmuseums Amsterdam zeigt, das es ermöglicht, Objekte und Gemälde aus den Museumssammlungen zur Individualisierung von eigener Kleidung oder Gebrauchsgegenständen zu nutzen.

Diese sicher unvollständige und nach anderen Kriterien erweiterbare Liste zeugt davon, wie wichtig es ist, vor der Erstellung einer App zu klären, welchen Zweck diese verfolgen soll und wie sie in das Gesamtkonzept des Museums eingebunden ist. Viel ist in der letzten Zeit von einer Digitalisierungs-Strategie die Rede, die Museen als Grundlage in ihr Gesamtkonzept der Vermittlungsarbeit einbauen sollten. Dabei geht es aber nicht nur um die Frage, wie Website, Facebook-Auftritt und Museumsapp einander ergänzen, sondern auch darum, wie diese mit der allgemeinen Arbeit, den Sammlungen und der Gesamtheit der Museumsangebote zusammenspielen. Die Museumsapp alleine ist mit Sicherheit genauso wenig eine Zauberlösung der Zukunft wie alle anderen bisherigen Neuentwicklungen, aber sie kann ein interessanter Baustein der Museumsarbeit sein, der spezielle Aufgaben erfüllt und neue Vermittlungswege und -möglichkeiten bietet.



Die App des Archäologischen Museums Hamburg vereint verschiedene Kategorien in einer Anwendung, u.a. einen Ausstellungsführer, Navigation und ein interaktives Spiel. - <https://itunes.apple.com/de/app/amh-guide-archaologisches/id575103637?mt=8>

GRUNDIDEE

Bereits seit dem Umbau der Dauerausstellung des Töpfermuseums Raeren in den Jahren 2000-2003 gab es die Überlegung, multimediale und interaktive Elemente einzubauen. Leider waren damals die technischen Möglichkeiten entweder nicht finanzierbar oder zu unausgereift, um sinnvoll und realisierbar zu erscheinen. Als Alternative wurden seinerzeit herkömmliche Medien wie Texttafeln und Großbücher mit vereinzelten Hörspielen kombiniert. Diese wiederum entstanden im Rahmen eines pädagogischen Ganzjahresprojektes mit einer Sekundarschulklasse der Pater Damian Schule Eupen und kommen auch nach mehr als 10 Jahren trotz des recht einfachen technischen Materials (eingebauter Discman mit Kopfhörer) gut bei den Besuchern an.

Insgesamt spitzte sich das Thema „Digitale Vermittlung“ aber immer mehr zu und mit den neuen technischen Möglichkeiten und Entwicklungen wurden diese nicht nur vielfältiger und verlässlicher sondern auch erschwinglicher. Gleichzeitig veränderten sich die Rezeptionsgewohnheiten der Besucher immer stärker, je mehr digitale Medien das Leben bestimmen - vor allem in der Altersgruppe unter 30 Jahren. Zwar bildet diese nicht die Mehrheit der Einzelbesucher eines Töpfermuseums, doch handelt es sich dabei um die zukünftige Generation von Museumsbesuchern. Blendet man in einer Museums-Dauerausstellung die ureigensten Informationsquellen und -mittel dieser Menschen aus, wäre das in etwa so abschreckend wie die langweiligen, dozierenden Schulklassenführungen für die vorausgegangene Generation.

5

Kompetenzorientierung

Ähnliche Entwicklungen spielten bzw. spielen sich zeitgleich auch im Unterrichtswesen ab. So gab die Deutschsprachige Gemeinschaft im Zuge der Neugestaltung ihrer Lehrpläne bzw. Rahmenpläne für den Sekundarunterricht ein digitales Schulbuch für den Geschichtsunterricht in der Sekundarstufe in Auftrag. Dieses basiert fachdidaktisch auf dem Kompetenzstrukturmodell der FUER-Gruppe (Kooperation verschiedener geschichtsdidaktischer Lehrstühle und Professuren an Universitäten mehrerer europäischer Länder).

„Dieses Modell betrachtet Geschichte als Konstruktion, die sich auf die Vergangenheit richtet und von der jeweiligen Gegenwart mitgeprägt wird. Ähnlich wie im Museum transportieren auch methodisch fundierte Erzählungen über die Vergangenheit immer nur individuelle oder kollektive Interessen der Autoren. Auf diese Weise schaffen sie nicht nur Kenntnisse über die Ver-

gangenheit, sondern zugleich Orientierungsangebote für die Rezipienten. Solche Geschichten de- und re-konstruieren zu können macht damit den Kern des Fachs aus. Historisch kompetent ist folglich, wer sowohl Geschichten selbst aktiv erzählen, als auch mit vorliegenden Geschichten analysierend und sie erschließend umgehen kann. Geschichte im Unterricht bedeutet somit: Geschichte denken statt pauken! Geschichte kann ihrem Wesen nach nicht in Form einer simplen Sender-Empfänger-Beziehung vermittelt bzw. auswendig gelernt werden. Schüler sollen lernen, sie in reflektierender und selbstreflexiver Absicht zu erarbeiten.“ (Quelle: <https://de.wikipedia.org/wiki/MBook-Projekt>).

Auf das Museum übertragen, gilt dieses Grundprinzip genauso und manifestiert sich im Zusammenhang mit dem Töpfereimuseum Raeren (aber auch mit jeder anderen musealen Sammlung) sogar forschungs- und vermittlungshistorisch: Sammler, Historiker, Kunsthistoriker, Archäologen, Volkskundler, Heimatforscher, Techniker, Naturwissenschaftler und Keramiker haben jeweils ihre Sicht der Dinge und ihre eigenen Erkenntnisse in das Thema einfließen lassen - zunächst getrennt voneinander und in vielen Themenstellungen durchaus kontrovers. Erst durch die interdisziplinäre Betrachtungsweise der letzten Jahrzehnte hat sich ein etwas differenzierteres Gesamtbild ergeben, das als Gesamtrekonstruktion immer noch viele Lücken aufweist, dafür aber auch viele Spielräume lässt.

„mBook“ als Anstoß und Vorbild

Wie schon im vorausgegangenen Kapitel erläutert wurde, „erzählen“ auch museale Objekte, egal ob moderne Kunst oder historische Artefakte, immer auf mehreren bzw. eigentlich unendlich vielen Bedeutungsebenen. Von diesen wird dem Besucher aber immer nur eine geringe Auswahl angeboten, festgelegt durch die Ausstellungsmacher. Dies gilt selbst für das Gesamtthema. Zwar werden in der Ausstellung des Töpfereimuseums auch allgemeine übergreifende Themen verarbeitet und als Kontext angeboten, doch auf welche Weise ein so spezifisches Thema wie die Geschichte des Raerer Steinzeugs auch allgemeingültige historische Entwicklungen illustrieren kann und gleichzeitig, unter diesem Blickwinkel betrachtet, neue Dimensionen freigibt, wurde erst während der Kooperation mit den Machern des neuen Geschichtsbuches deutlich.

Das „mBook“ der Deutschsprachigen Gemeinschaft - so nennt es sich - wurde vom Institut für digitales Lernen Eichstätt in Kooperation mit dem Lehrstuhl für Geschichtsdidaktik an der Katholischen Universität Eichstätt-Ingolstadt konzipiert und erarbeitet.



Das digitale Geschichtslehrbuch „mBook“ basiert auf den gleichen Grundprinzipien wie zeitgemäße Vermittlungsarbeit im Museum.

Die Inhalte wurden von verschiedenen Partnern zugeliefert, darunter auch das Töpfereimuseum bzw. seine Verantwortlichen. Übrigens war die kleine Deutschsprachige Gemeinschaft scheinbar ein ideales Experimentierfeld für ein solches Projekt, denn inzwischen ist das Prinzip des mBook auch für die Schulen des Bundeslandes Nordrhein-Westfalen und somit in einem viel größeren Maßstab umgesetzt worden. Diese Version wurde im März 2015 auf der Leipziger Buchmesse mit anderen Mitbewerbern als deutsches „Schulbuch des Jahres“ nominiert und erhielt im Oktober 2015 auf der Frankfurter Buchmesse den „eBook-Award“ im Bereich „Nonfiction“.



Schüler „lernen“ Geschichte mit dem Computer.

Bei der ersten Version für die Deutschsprachige Gemeinschaft Belgiens diente die Raerener Töpfereigeschichte dazu, wirtschaftliche Entwicklungen und die Anfänge der Globalisierung in der Frühen Neuzeit zu verdeutlichen. Dieses Beispiel für eine Verbindung mit aktuellen Kontexten und Schlagworten wird bei der personalen Vermittlung im Museum (Führungen und pädagogische Angebote) schon seit langem praktiziert, so wie bei anderen Themenbereichen

auch. Dies soll dazu führen, den Besucher aus seiner eigenen Lebens- und Erlebenswelt abzuholen und ihm helfen, die Töpfereigeschichte entsprechend zu de- und rekonstruieren. Gleichzeitig ermöglicht eine solche Herangehensweise einen wirklichen Dialog mit den Besuchergruppen und auf deren Seite eine echte Auseinandersetzung sowie gedankliche Beteiligung statt ein passives Konsumieren. Dies passiert auf einer ähnlichen Ebene wie wirkliche Interaktion oder Kommunikationsangebote in gut gemachten Museumsapps.

Von der Idee zum pädagogischen Projekt

Nachdem die Notwendigkeit, zusätzliche Medienangebote in der Dauerausstellung zu machen immer höher wurde und gleichzeitig dieses neuartige pädagogische Angebot des mBook aufeinander trafen, kamen zu Beginn des Jahres 2013 weitere Faktoren hinzu: Im Rahmen seines 50-jährigen Bestehens realisierte das Töpfereimuseum Raeren ein umfangreiches Jahresprogramm. Dessen Höhepunkt war die Ausstellung „Raerener Schätze kehren heim“, die Leihgaben aus vielen großen europäischen Museen vereinte und damit außergewöhnliche Objekte an ihren Herstellungsort zurückholte, die in der Regel in den Museumsmagazinen verschwunden sind. Diese Ansammlung von Ikonen des Raerener Kulturerbes bot sich an, sie auf irgendeine Weise über das normale Programm hinaus zu nutzen und für die Nachwelt zu erhalten bzw. zu dokumentieren.

Parallel zu diesem Projekt schrieb die König-Baudouin-Stiftung über ihren „Fonds Irène Heidebroek-Eliane van Duyse“ einen neuen Projektauftrag aus, bei dem es in einem jährlichen Wettbewerb darum ging, Jugendliche zwischen 12 und 18 Jahren aktiv mit Kunst, Geschichte und vor allem Museen in Kontakt zu bringen.

So entstand die Idee, diese Ausstellung und ihre außergewöhnlichen Inhalte in Form einer Museumsapp festzuhalten und auch nach ihrem Ende weiter zugänglich zu machen. Dies alles sollte - ähnlich wie bei dem Hörspiele-Projekt bei der Neugestaltung der Dauerausstellung 2000-2003 - in Form eines pädagogischen Projektes mit Sekundarschülern realisiert werden.

Kooperationspartner waren mit der Pater Damian Schule Eupen und dem Institut für digitales Lernen Eichstätt bzw. indirekt dem mit diesem Institut verbundenen Lehrstuhl für Geschichtsdidaktik an der Katholischen Universität Eichstätt-Ingolstadt schnell gefunden. Der Antrag wurde fristgerecht gestellt, aber leider verzögerte sich die Genehmigung desselben um mehrere Monate über die vorgesehenen Fristen hinaus. Grund dafür war das Ableben der Stifterin des Fonds, die entsprechend in der Auswahlkommission ersetzt werden musste. Damit war das Schuljahr weit fortgeschritten und die Sonderausstellung hatte bereits die Hälfte ihrer Laufzeit überschritten, als endlich die Genehmigung erteilt wurde und die Stiftung eine Fördersumme von insgesamt 25.000 Euro zusagte.

Nach Rücksprache wurde dann eine Verschiebung des Projektes auf das kommende Schuljahr 2014-2015 genehmigt. Allerdings war damit das Grundkonzept in Verbindung mit der Sonderausstellung hinfällig geworden und es galt, die App neu zu denken. Die wieder „abwesenden“ Ikonen konnten jedenfalls mit den Schülern nicht mehr thematisiert werden. Außerdem galt es zu entscheiden, welche Art von App am Ende bei dem Projekt herauskommen sollte, damit diese auch langfristig einen Mehrwert für das Museum darstellt.

Die ursprüngliche Idee eines „serious game“ musste aus technischen und finanziellen Gründen verworfen werden. In den Vordergrund der Überlegungen rückten die einzelnen Themenbereiche der Dauerausstellung und vor allem die Bedeutungsebenen der Objekte in Bezug auf die Lebenswelt von Jugendlichen des Jahres 2015. Nach längerer Grundsatzdiskussion zwischen den Verantwortlichen der Kooperationspartner wurde schließlich entschieden, dass es sich um einen Multimediaguide handeln sollte, der einen „roten Faden“ aufweist. Dieser sollte auf Personalisierung (Erzählungen und Kommentare des bekanntesten Raerener Töpfermeisters Jan Emens Menneken) und möglichst enger Verknüpfung zur Gegenwart basieren. Wie er im Einzelnen entstanden ist und wie das Ergebnis aussieht, wird auf den kommenden Seiten beschrieben.



BETEILIGTE

„Das Institut für digitales Lernen entwickelt, produziert und implementiert digitale Anwendungen für Geschichtslernen und Geschichtskultur. Es ist ein akademisches Spin-off der Professur für Theorie und Didaktik der Geschichte der Universität Eichstätt-Ingolstadt. An der Professur findet die wissenschaftliche Begleitung und Erforschung statt. Aktuell steht die Entwicklung multimedialer Schulbücher für das Fach Geschichte im Fokus der Arbeit des Instituts. Inhalte und Gestaltungen der Unterrichtsmittel orientieren sich an den Zielgruppen sowie an den besonderen Lernsituationen der Schüler.

Unsere Arbeit verbindet die theoretische Fundierung in der Wissenschaft mit Anwendungssituationen. Dabei treffen bewährte Methoden auf innovative Ansätze. Digitale Medien erweisen sich hierbei als ideales Bindeglied und eröffnen entscheidende Vorteile für kompetenzorientiertes Lernen.

Das Institut für digitales Lernen bündelt gezielt Kompetenzen, die zur Gestaltung zeitgemäßer Erkenntnisprozesse im Fach Geschichte unabdingbar sind. Dazu gehören für uns:

Hohe Fachlichkeit, die es erlaubt, historische Entwicklungen epochenüberschreitend zu erzählen, ohne dabei auf fallbezogene Spezialisierungen zu verzichten.

Die fachdidaktische Durchdringung des Inhalts mit dem Ziel der Kompetenzorientierung: Schüler sollen befähigt werden, die Vergangenheit aus den ihr innewohnenden Interessen und Motivationen heraus zu verstehen und zur historischen Orientierung zu nutzen.

Die Fähigkeit, Geschichte adressatenbezogen darzustellen, in wechselnden Erzählformen und in sich ergänzenden Erzählsträngen.

Eine Förderung medialer Kompetenzen, die es erlaubt, elektronische Kulturtechniken der heutigen Zeit zielgerichtet und erfolgreich einzusetzen. Dadurch werden zeitgemäßes Lernen und moderne unterrichtliche Organisationsformen miteinander verbunden.

Deshalb arbeiten bei uns Fachwissenschaftler, Fachdidaktiker, Lehrer, Schüler und Multimedia-Spezialisten Hand in Hand. Sie verbinden das Warum gezielter Auswahlentscheidungen und das Was der Inhalte mit dem Wie wechselnder Darbietungsformen. Nur wo ein Mehrwert entsteht, kommen multimediale Elemente zum Einsatz. Weil uns der Schulalltag und seine Abläufe sehr bewusst sind, wollen wir keine Materialien für eine ‚Feiertagsschule‘, sondern ein multimediales Schulbuch für den täglichen Einsatz.“

Folgende Personen waren für das Institut federführend an der Konzeption und Umsetzung der App beteiligt:

Florian SOCHATZY und Dr. Marcus VENTZKE: theoretische Grundlagen und Konzept, organisatorische und inhaltliche Koordination, Textredaktion.

Günther HERRLER: künstlerische Leitung, Leitung der Workshops Animationszeichnungen.

Benjamin HEINZ: inhaltliche Vor- und Aufbereitung, Kommunikation und Promotion der App.

Tobias ARENDT: technische Koordination und Umsetzung.

Die drei letzten begleiten und verarbeiten das Projekt zudem in Form ihrer Master- bzw. Bachelorarbeiten am Lehrstuhl für Theorie und Didaktik der Geschichte der Universität Eichstätt-Ingolstadt unter der Leitung von Prof. Waltraut SCHREIBER.

.....
Die Pater-Damian-Sekundarschule ist im Jahre 1995 aus der Fusion von Heidberg-Institut und Collège Patronné hervorgegangen. Sie versteht sich als eine christlich-humanistische Schule mit allgemeinbildendem Charakter. Die vorliegenden Leitsätze und Anwendungskriterien sind entwickelt worden, um das Schulprojekt der Pater-Damian-Sekundarschule greifbarer zu machen.

Die Leitsätze im Überblick:

Wir, die Pater-Damian-Sekundarschule,

- sind eine Gemeinschaft mit christlichen Werten,
- erteilen Unterricht, der kompetenzorientiertes Lernen und Vertiefung von Wissen zum Ziel hat,
- sind eine offene und lernende Schule,
- fördern die Mehrsprachigkeit und vor allem den gründlichen Erwerb der deutschen Sprache,
- fordern und fördern jeden Schüler auf dem Weg zum eigenverantwortlichen Arbeiten und Lernen,
- beraten und unterstützen jeden Schüler bestmöglich und seinen Fähigkeiten entsprechend,
- tragen zum Wohlbefinden aller Mitglieder der Schulgemeinschaft bei,

- sind Lernort gelebter Demokratie,
- haben das Ziel den Schüler als selbständigen, kritikfähigen und mündigen Menschen, der tolerant gegenüber seinen Mitmenschen ist, zu verabschieden,
- entwickeln Kreativität, Team- und Kommunikationsfähigkeit in verschiedenen Lernsituationen.

An dem Projekt beteiligt waren die Schülerinnen und Schüler der Klasse 49: Lindsay AHN, Max BASNER, Laura FÖRSTER, Juliana FRYNS, Jana GRANDJEAN, Michelle HAMACHER, Emma HECK, Lisa KNOBLOCH, Maxim MATHIEU, Naomi MBENGA, Mirko MENNICKEN, Camille PETERGES, Philipp QUANDT, Nils QUINTING, Naomi RODENBUSCH, Julia SCHMIDT, Davina THEVES, Cédric VOELL, Sarah VÖLL, Lena WEHBRINK, Ayleen WIMMER.

Als verantwortliche Lehrer waren beteiligt: Guido HAVENITH (Geschichte) und Pascal COLLUBRY (Kommunikation).

Drei Mitarbeiter des Instituts für digitales Lernen, die nicht nur die Workshops und die App selbst planten, sondern dieses Projekt auch im Rahmen ihrer jeweiligen Master- bzw. Bachelorarbeit thematisieren: v.l.n.r.: Benjamin HEINZ, Tobias ARENDT, Günther HERRLER.

Seitens des Töpfereimuseums Raeren waren der Museumsleiter, Ralph MENNICKEN, sowie der Präsident des Verwaltungsrates, Rolf KAMMLER, federführend an dem Projekt beteiligt. In einer zweiten Phase kam Museumspädagogin Melanie KEIFENS hinzu.

PLANUNGSPHASE

.....

In einer ersten Koordinations- und Planungsphase wurden neben einem Zeit- und Ablaufplan gemeinsam die technischen und inhaltlichen Rahmenbedingungen sowie vor allem die Rolle der Schüler in dem Projekt festgelegt.

Diese sollten „Mitentwickler“ der App sein, aber natürlich nicht für die Gesamtheit der Inhalte verantwortlich. Dies war anders als beispielsweise bei dem Hörspiele-Projekt, das über ein gesamtes Schuljahr fächerübergreifend konzipiert war. Hier aber hätte eine solche Rolle den Rahmen der schulischen Arbeit gesprengt und wäre weder organisatorisch noch technisch oder zeitlich zu bewältigen gewesen.

Vielmehr sollten die Schüler aus der Gesamtfülle des zur Verfügung stehenden Grundlagenmaterials insgesamt acht Videosequenzen (Bildergeschichten) extrahieren, deren Dramaturgie entwickeln und anhand von vorgegebenen Zeichnungen in die



Praxis umsetzen. Ursprünglich waren diese Videos als Belohnung gedacht für die Lösung von einfachen Spielaufgaben innerhalb der App (Quizfragen beantworten). Dieser Gedanke wurde jedoch angesichts der sich andeutenden Qualität der Videos schnell wieder aufgegeben, hätte das Spielprinzip diese Inhalte doch degradiert. Vielmehr wurden die Animationsfilme zu Premiuminhalten erhoben, die als eines der Hauptelemente der App eine sich langsam entwickelnde Schnittstelle zwischen Töpfergeschichte und Gegenwart bilden sollten.

Festgelegt wurde ebenfalls, dass die App insgesamt als native App für Android und iOS einen selektiven und „interaktiven“ Führer durch die Dauerausstellung des Museums bilden sollte. Möglichkeiten zur Mehrsprachigkeit sollten genauso eingeplant werden wie die Möglichkeit zur Zweitverwertung der Videosequenzen, beispielsweise bei pädagogischen Projekten in Verbindung mit Objekten, bei Youtube oder Facebook und auf der Website des Museums.

Die Videos sollten sich zudem an einer zentralen Leitfigur und deren (fiktiven) Erlebnissen orientieren: Jan Emens Menneken, parallel zum bereits bestehenden Einführungsfilm des Museums. Sie basieren auf realem Quellenmaterial (Sach- und Schriftquellen), stellen aber immer den persönlichen Erlebnischarakter in den Vordergrund und sollten Geschichten erzählen, die mit der aktuellen Lebenswelt der Besucher verknüpft sind. Aneinander gereiht, sollten sie ein strukturiertes „Lebensbild“ eines typischen Raerener Töpfers andeuten, das dem Besucher Anlass zu weiteren Denk-, Such- und Forschungsmöglichkeiten bietet.

Darüber hinaus wurden in dieser ersten Projektphase eine Reihe von technischen Details bezüglich der Navigation und Raumorientierung, der Gerätearten und deren Verfügbarkeit (eigene oder Leihgeräte), der grafischen Orientierung, der technischen Grundlagen sowie der Planung der einzelnen Workshops und deren Inhalte festgehalten und anschließend vorbereitend umgesetzt.

Insgesamt präsentierte das Museum zwölf verschiedene Themenbereiche, die mit den großen Themen der Dauerausstellung kompatibel sind und zusammen genommen die wichtigsten Aspekte der allgemeinen Vermittlungsarbeit sowie der Inhalte des Museums umfassen. Ihre spätere Gewichtung sollte abhängig von den zur Verfügung stehenden Materialien und den Ergebnissen der Workshops erfolgen.



Dr. Markus VENTZKE (oben) und Florian SOCHATZY (unten) bei der Arbeit mit Schülern während der Workshops in Raeren bzw. Eupen.

WORKSHOP 1 - IMPULSSEMINAR

Der erste Workshop mit den Schülern fand im Töpfereimuseum Raeren selbst statt. Der Museumsleiter begrüßte die Schülerinnen und Schüler und gab ihnen eine kurze Einführung in die Projektidee, die zuvor bereits durch die begleitenden Lehrer im Rahmen des Unterrichtes erläutert worden war.

Eine erste Kontaktaufnahme mit der Bandbreite des zu bearbeitenden Themas erfolgte durch das gemeinsame Anschauen des Einführungsfilms, der im Museum allen interessierten Besuchern gezeigt wird.

Im Anschluss wurde eine Variante des Assoziationsspiels „Der chinesische Korb“ durchgeführt. Dieses Spiel ist eine interaktive und kommunikationsfördernde Führungsform, die im Töpfereimuseum Raeren seit vielen Jahren für alle Altersstufen und auch mit Erwachsenen durchgeführt wird. Es stammt ursprünglich aus dem Bereich der Kunstvermittlung (zeitgenössische Kunst) und verläuft in seiner Grundform wie folgt:

Die Teilnehmer ziehen ohne Sichtkontakt einen Gegenstand aus einem Korb heraus und zeigen diesen den Mitspielern. Anschließend begeben sie sich alleine oder paarweise bzw. in Kleingruppen auf eine Entdeckungstour durch das Museum und versuchen, ein Exponat oder einen Themenbereich zu finden, dem sie ihren Gegenstand zuordnen können. Dabei ist gegenseitige Beratung bzw. Diskussion nicht nur gestattet sondern sogar erwünscht. Die Assoziationen bei der Zuordnung der Gegenstände sind nicht eingeschränkt; es gibt also keine „fehlerhaften“ oder gar falschen Entscheidungen. Ein wichtiger Anspruch ist allerdings, dass jeder Mitspieler anschließend seine Zuordnung begründen bzw. erläutern kann. In einer zweiten Phase geht die gesamte Gruppe durch die Ausstellungsräume und jeder erläutert den anderen, welches Objekt er wo zugeordnet hat und welche seine Beweggründe dafür waren. Diese Auflösung wird durch den Museumspädagogen geleitet, wobei dieser die Möglichkeit hat, auf alternative Zuordnungsmöglichkeiten einzugehen, Hintergründe zu den zugrundeliegenden Assoziationen zu vermitteln oder gegebenenfalls eine entstehende Diskussion zu leiten. In diesem Kontext werden auch inhaltliche Fakten vermittelt.

Durch die Eigentätigkeit und Eigenüberlegung bei dieser Art des Zugangs zu musealen Objekten oder Themen wird unerschwerlich immer die unmittelbare Lebens- und Erfahrungswelt der Besucher eingebracht. Dies führt dazu, dass sie einen ganz persönlichen Bezug entwickeln bzw. den ihrer Mitspieler diskutieren dürfen und sich die so gemachten Lernerfahrungen und Einsichten nachhaltig einprägen. Eine Variante des Spiels besteht darin, ausschließlich Karten mit Frage- und/oder Ausrufezeichen als Er-

satz für die konkreten Gegenstände zu verteilen. Allerdings erfordert diese Variante durch ihren hohen Abstraktionsgrad eine stärkere kognitive Leistung und beinhaltet weniger emotionale Elemente und Momente.

Bei vorliegendem Projekt ging es aber nicht vorrangig darum, einen möglichst kompletten Überblick über die Geschichte des Raerener Steinzeugs und die Inhalte des Töpfereimuseums zu geben. Vielmehr sollten bestimmte - vorher festgelegte - Themenbereiche auf der soziokulturellen Meta-Ebene des Gesamtthemas herausgearbeitet werden. Daher kam hier eine dritte Variante zum Einsatz, die an Stelle von konkreten Gegenständen oder abstrakten Symbolkarten eine Serie von Assoziationsbildern aus dem Internet - also unmittelbar aus der heutigen Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler - nutzte. Zu jedem der festgelegten Themenbereiche, die später für die App aufgearbeitet werden sollten, gab es zwei oder drei Bilder zur Auswahl - ansonsten blieb der Verlauf der Aktivität gleich.

Die Schülerinnen und Schüler mussten auch hier die Karten blind ziehen, so dass sich im weiteren Verlauf der Aktivität zufällige Paare bzw. Trios zu jeweils einem Themenbereich zusammenfinden mussten. Sobald dies geschehen war, hatten die Beteiligten den Auftrag, sich auf folgende Fragestellungen gemeinsame Antworten zu überlegen:

- Was haben unsere Bilder miteinander gemeinsam?
- Was haben sie mit den Museumsinhalten zu tun - wo passen sie hin?
- Welchen Bezug haben die Bilder zu unserem heutigen (Schüler-)leben?
- Wie könnte unser Thema formuliert werden?

Diese Fragen wurden beim anschließenden gemeinsamen Rundgang diskutiert, wodurch ein Abriss der verschiedenen Inhaltsebenen jeden Themas deutlich wurde. In der Nachbearbeitung während der folgenden Unterrichtsstunden sollten die Schüler auf einem vorgegebenen Arbeitsblatt pro Thema die wichtigsten Schlagworte, Quellen sowie die Bezüge zu ihrem eigenen Leben schriftlich formulieren. In einem zweiten Schritt sollten sie in Partner- bzw. Gruppenarbeit ein Mindmap zum Thema ausarbeiten, das vor allem auf die Frage abzielte, welche Inhalte man dem Museumsbesucher zu diesem Thema im Rahmen eines Kurzfilms vermitteln könnte.

Als weiteren Arbeitsauftrag sollten die Schüler Einzelheiten und möglichst viel Wissen zu ihrem Thema aus der aktuellen Literatur herausfiltern und für sich selbst festigen. Zu diesem Zweck wurde ihnen (als Geschenk) jeweils ein Exemplar des Buches „Raerener Steinzeug - Europäisches Kulturerbe“ übergeben, das neben umfangreichem Bildmaterial auch alle notwendigen Hintergrundinformationen beinhaltet.

Hier die Auswahl der Themen und die dazu verwendeten Abbildungen:



.....

Thema 1: Am Rade wirken

Die Raerener (und Rheinischen) Steinzeugtöpfer arbeiteten nicht auf einer herkömmlichen Töpferscheibe, sondern auf dem Töpferrad. Diese besondere Konstruktion ist im Museumskeller als Teil einer Inszenierung nachgebaut, basierend auf einem Kupferstich des 16. Jahrhunderts. Parallel dazu gibt es das Modell eines dazu passenden archäologischen Befundes.

Die Umnutzung eines bestehenden Objektes als Teil einer technischen Vorrichtung ist auch heute noch üblich.

.....

Thema 2: Die Glut der Hölle

Im Gegensatz zu modernen computergesteuerten und elektrischen Brennöfen wurde das Raerener Steinzeug in riesigen Kannenöfen gebrannt, die mit Unmengen an Holz befeuert werden mussten, um die notwendige Temperatur von 1.250° C zu erreichen.

Dieser Steinzeugbrand und seine technologische Weiterentwicklung beinhaltet viele interessante technische und logistische Aspekte, die selbst modernen Keramikern fremd geworden sind, aber das Leben der Töpferfamilien bestimmten.

.....

Thema 3: In die weite Welt

Raerener Steinzeug wurde schon ab dem 15. Jahrhundert nach ganz Nord- und Osteuropa sowie nach England exportiert, später dann auch nach Übersee. Die Berufsgruppe der Fuhrleute spielte - neben den Töpfern - in der Sozialstruktur des Dorfes eine wichtige Rolle, genauso wie die der Tagelöhner.

Der Zustand der Straßen, die Erreichbarkeit von Schiffs- und Handelswegen, aber auch Lebens- und Reiseumstände, Zölle und sonstige Beschränkungen waren genauso wichtig wie in unserem heutigen Leben. Globalisierung mit all ihren Komponenten und Konsequenzen fand in einem gewissen Ausmaß bereits damals statt.

.....

.....

Thema 4: Drei Henkel für den Kaiser

Gebrauchsgeschirr- und gerätschaften, das waren die wichtigsten Produkte der Raerener Steinzeugtöpfer. So wie heute Tetrapacks und Plastikbecher genutzt werden, zum Ausschicken, Trinken und Aufbewahren von Getränken, so hatten die Leute ab dem 15. Jahrhundert Raerener Krüge und Kannen im Haus. Und so wie heute wurde mit bekannten Persönlichkeiten und besonderem Design für die Produkte geworben. Ein gutes Beispiel hierfür sind die Dreihenkelkrüge, die auch auf zahlreichen Gemälden des 16./17. Jahrhunderts zu sehen sind.



.....

Thema 5: Made in Raeren - Qualitätssicherung

So wie auch heute noch war Qualitätssicherung einer der langfristig wichtigen Faktoren für das Überleben eines Industriezweiges. „Made in Raeren“ stand zwar nicht auf den Krügen, doch konnten diese durch den Händler und Endkunden an spezifischen Merkmalen erkannt werden.

Im Zuge des Brennverfahrens gab es jedoch viele schwer zu beherrschende Faktoren, so dass rund 30% der fertigen Gefäße den strengen Qualitätsanforderungen der Innung nicht standhalten konnten. Was mit dieser 2. oder 3. Wahl geschah, ist das Thema.

.....



.....

Thema 6: Pilger in Massen

Trinkflaschen und Vuvuzelas - Pilgerflaschen und Pilgerhörner: Was heute dem Schulkind und dem Fußballfan seine Utensilien sind, das waren sie früher den Pilgern, die alle sieben Jahre zu Zehntausenden nach Aachen zur Heiligtumsfahrt kamen.

Bei diesem Großereignis spielten sich Dinge ab, die durchaus auch bei einem modernen Fußballspiel oder einem Rockkonzert beobachtet werden können; Merchandising und Devotionalien der Frühen Neuzeit sind vergleichbar mit denen des 21. Jahrhunderts.

.....





Thema 7: Wenn die Bauern tanzen

„Bauer sucht Frau“ - die Erfolgsserie eines deutschen Privatsenders hat scheinbar den aktuellen Zeitgeist getroffen. Ebenso waren immer schon Feste und Veranstaltungen ein Teil des Zusammenlebens von Menschen, auch im Mittelalter und der Frühen Neuzeit. Oftmals offenbarten sich hier auch Standesunterschiede: Arm und Reich blieben unter sich, beäugten aber auch die anderen Gesellschaftsschichten mehr oder weniger kritisch. Raerener „Bauerntanzkrüge“ thematisieren diese Zusammenhänge und waren nicht nur sehr beliebt, sondern in gewisser Weise auch ein Spiegelbild der Gesellschaft.



Thema 8: Männer mit (oder wie) Bart

Bartmannkrüge sind eine weitere Produktgruppe, die von Raerener und anderen rheinischen Steinzeugtöpfern in großer Stückzahl produziert wurde. Welche Bedeutung hinter den bärtigen Gesichtern auf den Krügen steckt, ist ein viel diskutiertes Thema. Da die bärtigen Männer eine große Ähnlichkeit mit dem in England sehr verhassten Kardinal Roberto Bellarmino hatten, wurden sie zu Ikonen ihrer Zeit, so wie dies heute andere Personen sind, auf deren Abbilder man immer wieder trifft.



Thema 9: Partyspiele und Scherzartikel

Scherzartikel sind kein Phänomen unserer Konsumgesellschaft. Auch in der Vergangenheit liebten es die Menschen, sich über andere lustig zu machen, ihr Erstaunen zu wecken oder sie bloßzustellen. So produzierten auch die Raerener Töpfer - neben anderen Sonderformen - sogenannte Vexierkrüge (lat: vexare = plagen, quälen). Diese konnte man nur mit bestimmten Kenntnissen zur technischen Konstruktion benutzen, ohne sich zu blamieren.



.....

Thema 10: Neue Farben braucht das Land

Ab dem Ende des 16. Jahrhunderts wurde immer mehr asiatisches Porzellan nach Europa eingeführt. Dies war zwar sehr teuer, aber es prägte die Tischmode der Reichen und verdrängte das Raerener Steinzeug von adligen Tischen. Daher mussten sich die Töpfer ein neues bzw. angepasstes Produktdesign einfallen lassen. Dies gelang ihnen mit dem graublauen Steinzeug, das sich aus der Renaissance heraus hin zu barocken Dekoren veränderte - so wie auch heute noch Firmenlogos und Corporate Design immer wieder dem Zeitgeschmack und neuen Modetrends angepasst werden.

.....



.....

Thema 11: Kanonenfutter

Mit dem Dreißigjährigen Krieg begann für die Raerener Steinzeugtöpfer eine Phase von mehr als 200 Jahren mit unsicheren und kriegerischen Zeiten. Durchziehende Söldnerheere marodierten und plünderten. Neue Obrigkeiten erließen neue Regeln und Vorschriften, die die gewohnten Arbeitsabläufe und die Beschaffung der Rohstoffe erschwerten. Dies führte zu einem schleichenden Niedergang des einst so blühenden Kunstgewerbes. Symbolisiert wird dies durch den so genannten „Kanonenkrug“ aus der Sammlung des Töpfermuseums Raeren.

.....



.....

Thema 12: Fake aus dem 19. Jahrhundert

Plagiate und billige Raubkopien bzw. Clones aus China sind heute ein großes Thema und eine Bedrohung für die europäischen Wirtschaftsstandorte. Bereits kurze Zeit nach dem endgültigen Aus der Raerener Steinzeugproduktion um 1850 wurde versucht, diese im Stil des Historismus wieder zu beleben. Die damals gefertigten Stücke sind für den Laien nur schwer von den Originalen zu unterscheiden und landeten in vielen großen Museumssammlungen als Objekte des 16. Jahrhunderts. Doch sind dies wirklich Raubkopien?

.....



WORKSHOP 2 - KONZEPTION DER SCHÜLERBEITRÄGE ZUR APP



Noch wie in der Schule: Einführung in das Thema und die Aufgabenstellung.



Ein zweiter zweitägiger Workshop fand im Januar 2015 im Töpfermuseum bzw. im angegliederten Haus Zahlepohl statt. Die Leitung oblag dem Institut für Digitales Lernen. Florian Sochatzy und Marcus Ventzke, die beiden Hauptverantwortlichen dieses Instituts waren mit drei Studenten angereist, die sich federführend um das Projekt kümmerten und dazu auch mit jeweils anderen Schwerpunkten ihre Bachelor- resp. Masterarbeit schreiben werden: Benjamin Heinz - verantwortlich für die allgemeinen Inhalte, Kommunikation und Marketing der App, Tobias Arendt - verantwortlich für Programmierung und technische Umsetzung sowie Günter Herrler - verantwortlich für die Vorbereitung und Umsetzung der Schülerworkshops sowie Konzeption und Umsetzung der Zeichentrickfilme.

In einer ersten Kennenlernrunde wurde vor allem der tägliche Umgang der Schüler mit ihrem eigenen Smartphone bzw. mit den dazu gehörenden Apps thematisiert. Dabei stand die Frage im Vordergrund, was eine App können oder leisten muss, damit sie für den Nutzer attraktiv ist.

In einem zweiten Arbeitsschritt wurden verschiedene bestehende Museumsapps in der Gruppe ausprobiert und auf ihre Vor- bzw. Nachteile getestet. Dabei wurde recht schnell deutlich, dass es wenig Sinn macht, die bestehende Ausstellung einfach nur in einer App nachzubilden und dass die Inhalte einen Mehrwert für den Nutzer darstellen müssen. Auch die Möglichkeiten und Grenzen der visuellen Vermittlung im Rahmen solcher Medien wurden angesprochen. Dabei kristallisierte sich bald heraus, dass die Jugendlichen schon recht kritisch mit den Angeboten umgehen und diese durchaus zu bewerten wissen.

Nach einer kurzen Pause ging es dann um die Rolle der Schüler im vorliegenden Projekt sowie um das Medium, dessen sie sich bedienen sollen, um ihre ganz persönlichen Vorstellungen und Zugänge zu den festgelegten Themenbereichen zu vermitteln. Diese wurden im Klassenverband festgelegt, basierend auf den Zuordnungen und inhaltlichen Arbeitsergebnissen des Impulsseminars im November 2014.

Anhand einiger Positiv- und Negativbeispiele, die die Schüler im Plenum analysierten und „kritisierten“, wurden grundlegende Techniken und Prinzipien von Animationsfilmen erläutert und deren Zustandekommen erklärt. Vor allem die Analyse der dabei verwendete Bildersprache und des Arbeitens mit bzw. des Zusammenspiels von Bewegungsanimation, Symbolen, Wiedererkennungsmerkmalen und Dramaturgie zur möglichst einfachen Verdeutlichung von komplexen Zusammenhängen bedeutete für die Jugendlichen eine recht anspruchsvolle gedankliche Leistung. Dass sich dieser theoretische Teil auszahlte, zeigte sich im weiteren Verlauf des Workshops, als es daran ging, eigene Animationsfilme zu planen und die Drehbücher/Storyboards dazu zu erstellen.



Was kann mein Smartphone und welche Art von Apps habe ich installiert? ...

Nachmittags wurde dann vorwiegend in der Dauerausstellung des Töpfereimuseums gearbeitet. Die Schüler sollten in den zuvor zusammengestellten Kleingruppen jeweils einen der zur Verfügung stehenden Themenbereiche in eine Geschichte kleiden und dazu ein Drehbuch für den zu erstellenden Animationsfilm schreiben. Diese Geschichte sollte einerseits auf den bekannten historischen Fakten basieren und diese als Grundlagenwissen vermitteln. Andererseits sollte sie möglichst einen Bezug zur eigenen Lebenswelt der Schüler aufweisen und deutlich machen, dass viele

... Eine Frage, die sich in manchen Fällen schnell erledigt hatte (Lehrerhandy).

Gemeinsames Analysieren von bereits bestehenden Museumsapps: Was bringen sie dem Besucher? Wo sind die starken und schwachen Punkte? Würde ich sie installieren?

heutige Zusammenhänge und Entwicklungen bereits im 16. Jahrhundert die Lebens- und Arbeitswelt der Raerener Töpfer prägten oder beeinflussten.



Aus den ursprünglichen Themen, die im Verlauf des Impulsseminars herausgearbeitet worden waren, blieben folgende acht Themen übrig:

1. Auf dem Rade wirken - das Töpferrad;
2. Die Glut der Hölle - Töpferöfen;
3. Schwarz, schief und angebrochen - Qualitätssicherung;



4. Raerener Fuhrleute und Händler unterwegs - Transport;
5. Drei Henkel für den Kaiser; - Raerener Dreihenkelkrüge
6. Massenauflauf in Aachen - Pilger und Pilgerhörner;
7. Wenn die Bauern tanzen - Bauerntanz;
8. Versuch doch mal, daraus zu trinken - Scherzgefäße.



Manche haben schnell ihre Ideen entwickelt und erarbeiten diese gemeinsam im Dialog ...

Als „roter Faden“ sollte für alle zu erstellenden Videos gelten, dass diese aus der Sicht des bekanntesten Raerener Töpfermeisters - Jan Emens Menneken - erzählt werden. Wie schon im bereits realisierten Videofilm zur Dauerausstellung des Töpfermuseums sollte diese Person auch als Identifikationsfigur zur Personalisierung und Emotionalisierung der Inhalte dienen. Jan Emens Menneken sollte sozusagen „von oben herab“ auf die heutige Welt blicken und dabei Erinnerungen aus seinem Töpferleben zum Besten geben. Eine weitere Vorgabe war, dass dies

möglichst mit persönlicher Ansprache der App-Nutzer geschieht, so als wäre der Töpfer im Gespräch mit ihnen. Dazu erwies es sich als notwendig, möglichst viele Anknüpfungspunkte und Vergleiche zum täglichen Leben im 21. Jahrhundert zu schaffen und diese in die Dramaturgie einzubauen.

Da die Schüler bereits im Nachgang des Impulsseminars den Arbeitsauftrag erhalten hatten, ihren Themenbereich anhand der zur Verfügung gestellten Literatur zu verinnerlichen, erwies sich diese Arbeit als relativ leicht zu bewältigen. Parallel stan-

... andere sprühen trotz Müdigkeit vor Phantasie und Kreativität, aber lassen arbeiten.



den die notwendigen Unterlagen genauso zur Verfügung wie die Unterstützung durch Seminarleiter, Museumsverantwortliche und Lehrer, die rechtzeitig inhaltliche oder logische Fehler aufdecken und - dort wo nötig - die manchmal etwas ausufernde Phantasie einzelner Schüler bremsen konnten. Jedenfalls waren auch die Schüler mit Feuereifer bei der Sache, für die „normaler Deutschunterricht und Aufsatzlehre“ eher demotivierend ist. Bezeichnend dafür ist wohl der Ausspruch eines dieser Schüler: **„Wenn Sie unsere Geschichte hören oder lesen, werden Sie zu Tränen gerührt sein!“**.

Nach Ende des ersten Arbeitstages sollten die Schüler zuhause ihre fertigen Texte noch in eine „lesbare“ Reinschrift bringen, da diese am nächsten Tag in der Rolle eines Drehbuches die Vorlage für alle weiteren Arbeitsschritte bildeten.

Als Start in den nächsten Tag präsentierte dann auch jede Gruppe zunächst ihren Text im Plenum und musste, basierend auf der gemeinsamen Kritik, kleinere Teile nacharbeiten, ausfeilen oder abändern. Im Grunde waren die Drehbücher aber alle den Erwartungen entsprechend und konnten für die weitere Arbeit eingesetzt werden.



Die Geschichten entdecken und erzählen, die in den Objekten verborgen sind.



Diese bestand zunächst in einer Präsentation eines Beispielfilms, den die Studenten des Instituts für Digitale Bildung bereits teilweise vorgefertigt hatten. Dabei wurden noch einmal die Grundprinzipien der Animationstechnik erläutert und vor allem die Aufteilung in verschiedene Szenen mit den jeweiligen Hintergrundbildern und Animationen besprochen.

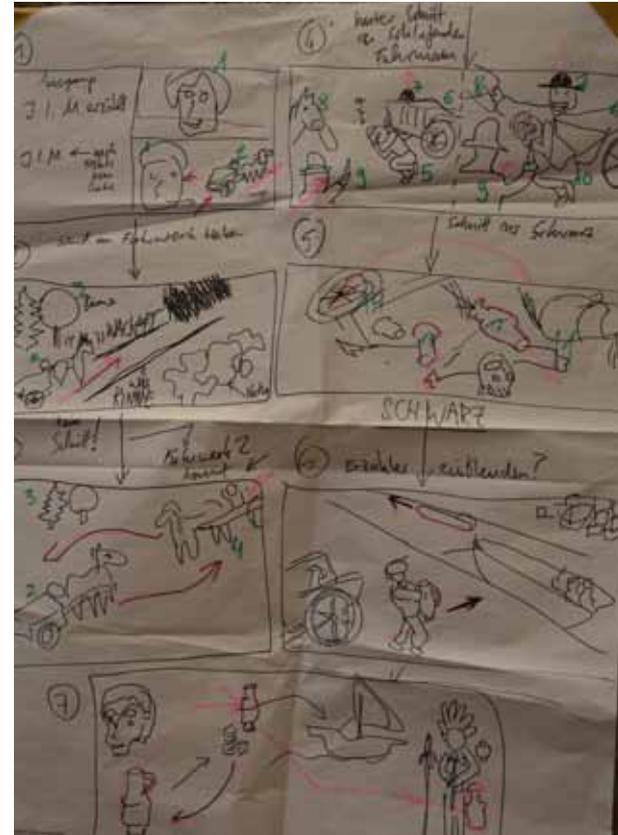
Weitere Inspirationen liefern die Hörspiele, die von anderen Schülern erdacht und ausgearbeitet wurden.

Der nun folgende Arbeitsschritt wurde von den Schülern mit weniger Schwierigkeiten als erwartet gemeistert. Es galt, das vorliegende Drehbuch in logisch aufeinander abfolgende Sequenzen aufzugliedern und diese in Form eines gezeichneten „Storyboard“ festzuhalten. Dabei handelt es sich im Prinzip um eine Art Comic, der die gesamte Geschichte in mehrere aufeinanderfolgende Bilder aufgliedert. Hierbei sind weniger zeichnerisches Talent als analytische Fähigkeiten gefragt und im Verlauf der Arbeit tauchten in einigen Fällen denn auch unlogische oder nicht realisierbare bzw. darstellbare Aspekte auf, die es zu beheben bzw. abzuändern galt. Es handelte sich also um eine besondere Art der Textanalyse, die auf sehr übersichtliche Art und Weise die Dramaturgie eines literarischen Textes deutlich macht.

Nach externer Überprüfung der endgültigen Bild- bzw. Szenenabfolgen galt es dann, Schlüsselpersonen bzw. -objekte zu identifizieren und im Storyboard farblich zu kennzeichnen. Ziel dieses Arbeitsschrittes war es, die einzelnen zu zeichnenden Elemente herauszuarbeiten. Schließlich sollten trotz der unterschiedlichen Schülergruppen in der fertigen App alle Videos wie aus einem Guss wirken. Dies machte es unabdingbar, dass alle Zeichnungen aus einer Hand stammen und damit auch den entsprechenden Wiedererkennungswert bieten.

Aus den Ideen werden Geschichten in Textform - darin die wichtigsten Schlüsselszenen und -elemente markiert.

Beispiel eines Storyboards für einen bereits produzierten Animationsfilm des Instituts für digitales Lernen als Vorbild für die Schülerarbeiten.

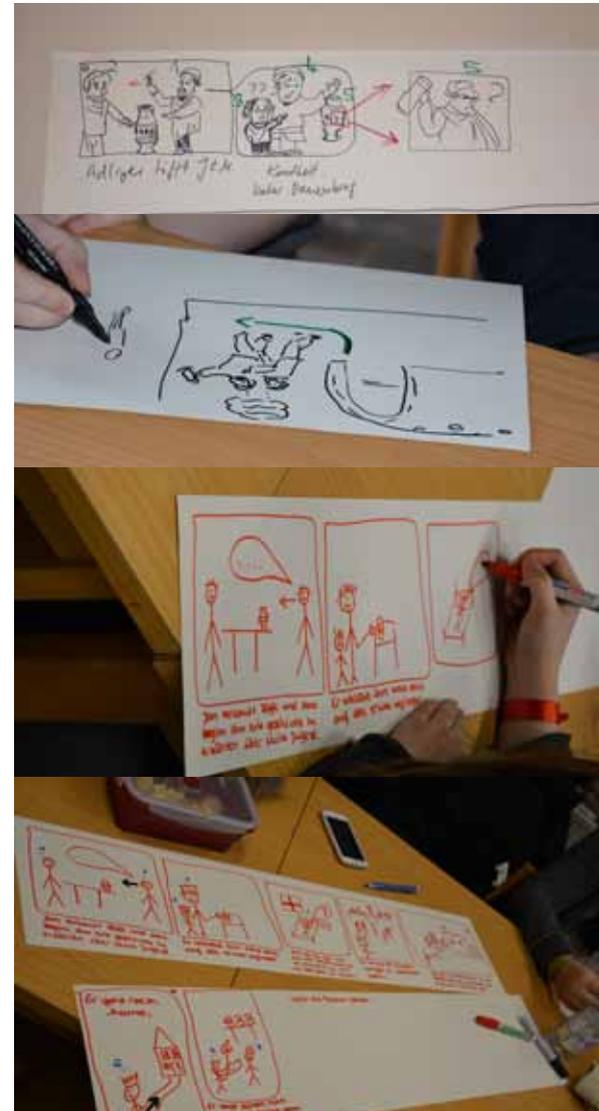


Die entsprechende Zeichenarbeit wurde von Günther Herrler vom Institut für Digitales Lernen im Nachgang des Schülerworkshops übernommen.

Weitere Elemente, die durch Pfeile oder andere Symbole farbig in die Storyboards eingezeichnet werden sollten, waren Animationen, Bewegungsabläufe oder Überblendungen.

Im Anschluss an diesen Workshop wurden die Drehbücher in Kombination mit den Storyboards noch einmal durch die Verantwortlichen des Instituts für Digitales Lernen und des Töpfereimuseums Raeren sprachlich überarbeitet und verfeinert, so dass sie als Sprechertexte für die zu erstellenden Animationsfilme dienen konnten. Dabei achteten die Korrektoren darauf, möglichst viel von den Ursprungstexten beizubehalten und nur grobe Unstimmigkeiten oder sprachliche Schnitzer zu beheben.

Parallel dazu wurden die Einzelzeichnungen für die insgesamt acht zu erstellenden Animationsfilme erstellt, digitalisiert und in jeweils dafür vorbereiteten Dateiverzeichnissen abgelegt bzw. zusammengestellt. Mit diesem Rohmaterial sollten die Schüler im Laufe des dritten Workshops die technische Umsetzung ihrer Animationsfilme selbst am Computer bewerkstelligen.



Nach zwei intensiven Arbeitstagen voller Ideen und Phantasie, aber auch mit viel theoretischem Input, ist es geschafft: Drehbücher in Textform und skizzierte Storyboards für insgesamt acht Animationsfilme sind fertig.

WORKSHOP 3 - TECHNISCHE UMSETZUNG DER SCHÜLERBEITRÄGE

.....



Einführung in die Grundlagen und Bedienung eines professionellen Schnittprogramms am Computer.

Nach den beiden ersten Workshops, die eher inhaltlich, sprachlich und konzeptionell orientiert waren, ging es im Verlauf einer dritten Phase im Monat April 2015 vorwiegend um die technische Umsetzung der Beiträge in Form von Animationsfilmen. Diese fand aus organisatorischen und infrastrukturellen Gründen nicht im Töpfereimuseum statt, sondern in der Pater Damian Schule Eupen, die freundlicherweise die entsprechenden Räumlichkeiten zur Verfügung stellte.

Zu diesem Zweck wurden acht Schnittcomputer (Macintosh), ausgestattet mit der nötigen Software (Adobe Premiere und Photoshop) für Videoschnitt bereitgestellt. Auf jedem Arbeitsplatz waren bereits die benötigten Rohdaten abgespeichert: Einzelzeichnungen, Hintergründe und Geräusche.

Bis auf wenige Ausnahmen waren die Schüler zwar mit dem Computer und seiner grundsätzlichen Bedienung vertraut, nicht aber mit der hoch spezialisierten Software für den Videoschnitt. Daher gab es zu Beginn des Workshops eine grundsätzliche Einführung in die wichtigsten Bedienelemente und Funktionalitäten des Programms.

Nach anfänglichen kleineren Problemen gelang es den meisten Schülern dann auch recht schnell, die ersten Szenen zu animieren. Dazu mussten natürlich das zuvor erstellte und korrigierte Drehbuch sowie das Storyboard zugrunde gelegt werden. Bereits nach kurzer Zeit waren einige Schüler schon so weit, dass sie notwendige Änderungen oder Anpassun-

Die vorgefertigten Einzelzeichnungen waren bereits digitalisiert und auf den Computern abgespeichert. Sie mussten „nur noch“ zu einem Film zusammengefügt werden.



gen an den vorgefertigten Einzelzeichnungen mittels eines Zeichenprogramms selbst vornehmen konnten, um diese dann anschließend in die Videoanimation einzuarbeiten. Allerdings wurde auch in mehreren Fällen verzweifelt an einigen Animationszenen „herumgebastelt“, bis diese flüssig, logisch und vor allem in einer verständlichen Bildabfolge vorlagen. Es ist eben nicht so einfach, ein Schiff innerhalb eines bestimmten Zeitrahmens rund um die Welt fahren zu lassen.

Entgegen den Erwartungen der verantwortlichen Projektleiter waren nach Ablauf der beiden Arbeitstage alle acht Videos soweit fertig geschnitten, dass es nur noch kleiner Verbesserungsarbeiten und des letzten Feinschnitts bedurfte. Sogar die Tonspuren mit Begleitgeräuschen waren in den meisten Fällen bereits eingespielt.

Wie schon im Verlauf der beiden ersten Arbeitsphasen zeigte sich auch in diesem dritten Workshop recht deutlich, dass vor allem die Schüler, die im „normalen“ schulischen Alltag und unter Lerndruck ihre Schwierigkeiten haben, förmlich aufblühten. Dies ging so weit, dass man sogar in der Mittagspause durcharbeitete und sich nur von Mitschülern einen Imbiss mitbringen ließ, weil man das gesetzte Ziel unbedingt erreichen wollte.

Neben der Festigung des inhaltlichen Wissens, die bei dieser abschließenden Arbeitsphase sehr nachhaltig erfolgte, waren auch hier wieder analytische Fähigkeiten und das Erfassen bzw. Umsetzen von logisch aufeinander folgenden Einzelschritten gefragt. Neben dem fachgerechten Umgang mit recht komplexer und nur selten angewandter Software erlernten die Schüler zudem räumliches Denken und konnten die Grundprinzipien sowie die Macht der Bildersprache mit ihren vielen Tricks und Kniffen nicht nur an eigenen Beispielen erfassen sondern auch zu ihren eigenen Zwecken einsetzen.



Unterricht am Computer einmal anders: Mit professionellem Material und entsprechender Software konnten die Schüler ihre geplanten Filme selbst zusammenstellen und animieren.



Einige Schüler waren so motiviert bei der Sache, dass sie selbst in der Mittagspause durcharbeiteten, um zu einem fertigen Ergebnis zu kommen.

Bei der App mGuide handelt es sich nicht um eine so genannte WebApp, die auf allen denkbaren Betriebssystemen läuft, also auch unter Windows und auf dem Desktop-Computer. Da dies in den Vorgesprächen nicht als sinnvoll erachtet wurde, weil ausschließlich mobile Endgeräte (Smartphones und Tabletcomputer) zum Einsatz kommen werden, wurde die App als sogenannte native App programmiert. Dies bedeutet, dass sie nicht nur unter einem, sondern unter mehreren (aber nicht allen) mobilen Betriebssystemen funktioniert. Bewusst wurden hierbei die beiden am weitesten verbreiteten Systeme ausgewählt: iOS von Apple und Android von Google. Damit sind ca. 90% der auf dem Markt vertretenen Geräte abgedeckt. Die dritte größere Gruppe mit dem Betriebssystem Windows mobile erschien nicht relevant genug, um die entstehenden Kosten für eine dritte Version zu rechtfertigen. Zudem können die einzelnen Inhalte später problemlos in die zu erneuernde Website des Töpfereimuseums eingebaut werden, womit sie dann auch auf diesen Geräten zur Verfügung stehen. Ebenfalls nicht relevant für eine solche Anwendung erschienen alle anderen kleineren Systeme, die derzeit auf dem Markt vertreten sind.



Der mGuide läuft unter den beiden am weitesten verbreiteten Betriebssystemen für mobile Endgeräte: Android und Apple iOS.

6

DIE APP mGUIDE IM ÜBERBLICK

Der mGuide kann sowohl im Google Playstore als auch im App Store von Apple kostenlos heruntergeladen und problemlos auf jedem mobilen Endgerät installiert werden, das die Mindestanforderungen an die Software (Android ab 4.4 und IOS ab 8.X) erfüllt. Sie ist eingestuft als PEGI 3, also als Spielesoftware für alle Altersklassen. PEGI ist die Abkürzung für „Pan European Game Information“ und steht für das erste europaweite Alterseinstufungssystem für Computerspiele.

Die Software nimmt insgesamt knapp 280 Mbyte Speicherplatz auf dem Gerät ein und ist somit zwar relativ groß, aber für alle derzeit aktuellen Geräte ohne Weiteres nutzbar. Sie bietet den Vorteil, dass sie nach erfolgreicher Installation alle Inhalte auf dem Gerät selbst zur Verfügung stellt, so dass keine ständige Verbindung zum Internet und damit verbundene längere Ladezeiten oder Kosten für zusätzliche Downloads entstehen. Lediglich für die Androidversionen bis 5.0 mussten aus technischen Gründen die Videos so programmiert werden, dass sie zwischendurch neue Inhalte „streamen“, also live über das Internet herunterladen. Da im Töpfe-

reimuseum ein kostenloses WLAN-Netzwerk angeboten wird, beinhaltet dies für den nutzenden Besucher aber keine zusätzlichen Kosten.

GRUNDLAGEN

Der mGuide soll Museumsbesuchern ein zusätzliches und multimediales Angebot zu den Inhalten des Töpfereimuseums machen. Nach einem umfangreichen Brainstorming mit allen Beteiligten und der detaillierten Recherche sowie Analyse von bereits bestehenden Museumsapps wurde klar, was sie leisten soll und was nicht gewollt ist.

Der mGuide sollte keine App sein, die

- Objekte des Museums in Form eines digitalen Katalogs mit wissenschaftlichen Details darstellt;



Statt von den Museumsobjekten abzulenken, bietet die App zusätzliche multimediale Informationen an, z.B. bei der Funktionsweise eines Töpferrades (oben) oder zum Thema Archäologie in Raeren (unten).



- einen digitalen Rundgang in Form von dreidimensionalen Raumbildern durch das real bestehende Museum ermöglicht;
- einen ausschließlichen Audioguide durch das Museum darstellt;
- von den Objekten und sonstigen Exponaten bzw. Informationsquellen des Museums ablenkt;
- einen Ersatz für den Museumsbesuch bietet.

Aus technischen und organisatorisch/finanziellen Gründen wurde zudem auf einen Programmbereich verzichtet, der Sonderausstellungen, temporäre Aktivitäten oder andere schnell wechselnde Inhalte anbietet bzw. bewerben soll.

Gleiches gilt für die direkte Anbindung, aus der App heraus, an soziale Medien wie Facebook oder Twitter. Um solche Funktionen nutzen zu können, bietet das Museum weder die notwendige Fülle an diskussionswerten Inhalten noch verfügt es über die Personalstruktur, die notwendig wäre, um solche Funktionen angemessen handhaben zu können. Diese machen nämlich nur dann Sinn, wenn auf Anmerkungen, Fragen oder Kommentare der Nutzer auch entsprechend und zeitnah reagiert werden kann. Schon die getrennte Facebook-Seite des Museums schöpft die vorhandenen Ressourcen vollständig aus.



Bei Nutzung des mGuide offenbaren sich dem Besucher neue Bedeutungsebenen und Verbindungen zur eigenen Lebenswelt.

Ursprünglich war angedacht, die gesamte App in Form eines „Spiels“ zu konzipieren, bei dem Inhalte mittels Text und Bildmaterial vermittelt werden und die Besucher anschließend zu jedem Kapitel eine oder mehrere Fragen beantworten zu lassen. Als „Belohnung“ sollten dann nach korrekter Beantwortung die Schülervideos freigeschaltet werden und zusätzliche Aspekte des Themenbereichs vermitteln. Letztendlich erwiesen sich jedoch sowohl die Inhalte als auch die Machart und Qualität dieser Schülerarbeiten als so gut, dass schnell der Entschluss gefasst war, auf den ohnehin etwas künstlich und trivial anmutenden Spielcharakter zu verzichten und stattdessen die Schülervideos als Premium-Inhalte ohne künstlich aufgebaute

Barriere zur Verfügung zu stellen.

Auch wenn das Schlagwort „Gamification“ im Zusammenhang mit mobilen Apps und multimedialem Lernen derzeit in aller Munde ist, gibt es so viele schlechte Beispiele für dieses Konzept, dass der Verzicht darauf sich sicherlich nicht als Manko erweisen wird. Um ein wirklich hochwertiges, komplexes und multimediales „Lernspiel“ im Zusammenhang mit den Inhalten des Töpfereimuseums zu entwickeln, fehlten ohnehin die finanziellen Mittel und das Thema dürfte für ein solches auch zu eng gesteckt sein. Spiele als Alibifunktion, um auf der „Höhe der Zeit zu sein“, waren von Beginn der Planung an genauso wenig gewollt wie die Einbindung in soziale Medien aus eben diesem Grund.

Den mGuide gibt es in den entsprechenden Stores für die Betriebssysteme Android (Google) und iOS (Apple) zum kostenlosen Download.



Insgesamt ist die App so konzipiert, dass sie als Ergänzung zu den bereits bestehenden Vermittlungsebenen der Dauerausstellung des Museums dient: Raum- bzw. Objektinszenierung, Texttafeln mit Kurztexen, Video- und Filmmaterial, Modelle und Schaubilder, Großbücher, Hörspiele und begleitende Grundlagenliteratur. Im Gegensatz zu diesen bietet eine multimediale App jedoch eine viel bessere Gelegenheit zur Personalisierung und zur Anknüpfung an die Gegenwart. Darum wurden auch nicht - wie in vielen anderen Beispielen - einfach vorhandene Medien auf digitalem Weg zusammengestellt oder wissenschaftliche Texte in Form eines Audioguides vorgelesen.

Die Inhalte der App arbeiten vorwiegend mit dem Medium der Personalisierung, beispielsweise in Person des Jan Emens Menneken, der bereits der Erzähler des inzwischen mehrere Jahre alten aber von den Besuchern sehr geschätzten Einführungsfilms zum Museumsbesuch ist. In der App bzw. in den Schülervideos erhält er nicht nur eine Stimme, sondern auch ein fiktives Gesicht und erzählt ebenso fiktive Geschichten aus seinem Leben. Mehr dazu im entsprechenden Abschnitt zu den Inhalten auf den nächsten Seiten.

Nicht zu jedem der insgesamt zwölf Themenbereiche der App gibt es einen solchen Schülerfilm. Manche beschränken sich auf die Medien Bild, Text und Ton. Bei anderen wiederum wurden bereits vorhandene Hörspiele angefügt, die im Rahmen der Umgestaltung der Dauerausstellung des Museums und im Rahmen eines anderen pädagogischen Projektes mit Sekundarschülern realisiert wurden. Diese können an „Hörstationen“ im Museum abgerufen werden. Manche von ihnen passten aber so gut in die App, dass sie auch hier sicherlich einen Mehrwert bilden.

Letztendlich ist die App auch ein Audioguide, denn alle Textinhalte können dem Nutzer auch vorgelesen werden, insofern er dies wünscht. Damit öffnet der mGuide auch eine Barriere zu sehbehinderten und blinden Besuchern, die zudem im Rahmen von Sonderführungen betreut werden können.

Auch diese Texte sind nicht wissenschaftlich, sondern in einer geläufigen Alltagssprache verfasst und versuchen, eine Brücke zu historischen und heutigen Lebenssituationen zu schlagen, indem sie immer wieder Vergleiche mit der Aktualität anbieten. Sie sollen Dinge vermitteln, die der Besucher weder den Objekten noch den

Ein Infobereich ist direkt aus dem Hauptmenü heraus zugänglich und beinhaltet die wichtigsten Angaben zum Museum sowie zur Anfahrt, Website und Kontaktmöglichkeiten zu den Kooperationspartnern des Projektes.



Das Hauptmenü bietet einfachen Zugriff auf die verschiedenen Navigationsmöglichkeiten in der App.



faktenorientierten Texttafeln und Großbüchern entnehmen kann. Damit haben sie größere Chancen, einen persönlichen Bezug herzustellen und Bedeutungsebenen anzusprechen, die jedem musealen Objekt innewohnen, die aber nur sehr individuell und ohne Hinleitung oft gar nicht erfassbar sind.

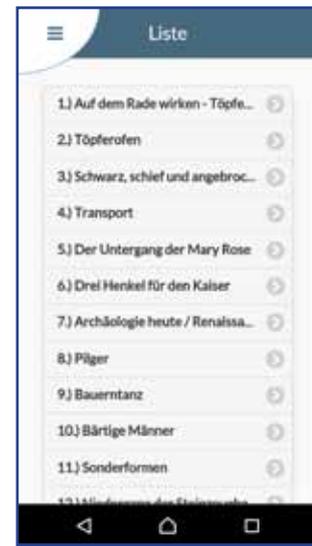
Näheres zu den einzelnen Inhalten ist in den folgenden Ausführungen nachzulesen.

Grundsätzlich kann der Museumsbesucher die App vor Ort oder auch schon Zuhause auf seinem eigenen Gerät installieren. Wer dies nicht will oder nicht über ein solches Gerät verfügt, kann an der Museumskasse kostenlos eines der derzeit 5 verfügbaren iPad Mini ausleihen (gegen Vorlage von Personalausweis oder Führerschein als Pfand), auf dem die App bereits vorinstalliert ist. Diese Geräte sind über Bluetooth mit einem komfortablen kabellosen Kopfhörer verbunden, so dass die Tonqualität optimal ist und andere Besucher nicht gestört werden.

DIE NAVIGATION IN DER APP

Zur App „hingelegt“ werden die Besucher durch entsprechende Hinweisschilder im Eingangsbereich des Töpferiemuseums. Die notwendigen Erläuterungen zur Installation gibt ein Falblatt, dem auch ein Zusatzblatt zur freiwilligen Bewertung der App beiliegt. Eigentlich ist es ein Nonsens, dass ein multimediales Programm auf elektronischen Endgeräten durch Printmedien begleitet werden muss. Die Erfahrung bei ersten Praxistests hat jedoch gezeigt, dass viele Nutzer, unabhängig vom Alter, sich erst einmal in die Bedienung einfinden müssen - vor allem dann, wenn sie zwar den Umgang mit Smartphones und Tablet gewohnt sind, nicht aber den mit etwas komplexeren Programmen. Bei älteren oder wenig technikaffinen Nutzern erwies sich selbst der Umgang mit dem Touchscreen des Endgerätes als gewöhnungsbedürftig und bedurfte der Erläuterung. Eine Einbindung der Benutzeranleitung in das Programm selbst erschien daher wenig sinnvoll und hätte zudem den benö-

Je nach Vorliebe kann der Nutzer unter verschiedenen Navigations- und Orientierungsmöglichkeiten wählen: per Nummerneingabe vor den Stationen im Museum (oben links) - aus einer Themenliste, z.B. Zuhause zur Vorbereitung des Museumsbesuchs (unten links) - oder auf den Raumplänen in der Erinnerung nach dem Museumsbesuch (unten rechts).



tigten Speicherplatz noch einmal erhöht und die Gesamtstruktur weiter verschachtelt. Ob das Faltblatt den ihm zgedachten Zweck erfüllen kann, muss sich im Lauf der Zeit zeigen. Zusätzlich dazu wurde eine Bedienungsanleitung als Video erstellt, die auf der App-eigenen Website des Instituts für digitales Lernen heruntergeladen werden kann (<http://mguide.institut-für-digitales-lernen.de/>).

Eigentlich ist die Navigation in der App sehr intuitiv und zudem auf verschiedene Art zu bewerkstelligen - je nach Vorliebe und Situation des Nutzers. Nach dem Öffnen des Programms erscheint zunächst ein kurzer Titelschirm, der aber nach fünf Sekunden dem seitlich aufgeklappten Hauptmenü Platz macht. Darin finden sich von oben nach unten drei verschiedene Navigationssysteme sowie - ganz unten - ein Infobereich, in dem die wichtigsten Daten zum Museum (Adresse, Navigation über Google Maps, Kontaktdaten und Credits) aufgeführt sind. Alle wichtigen Elemente sind interaktiv, also über einen Link zur jeweiligen Internetadresse verbunden. Da im Museum kostenloses WLAN zur Verfügung steht, verursacht ihre Bedienung auch keine Download- oder Roamingkosten.

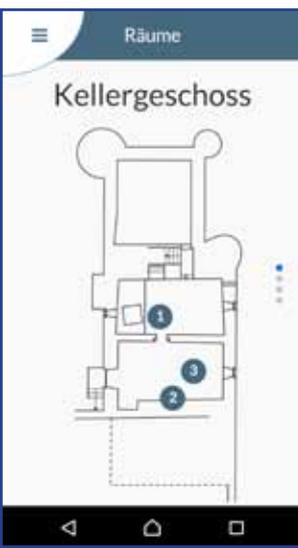
Die erste Navigationsmöglichkeit, symbolisiert durch eine Lupe, führt zu einem Ziffernfeld, das dem eines Taschenrechners nachempfunden ist. Gleichzeitig finden sich in der Dauerausstellung des Museums Schilder mit dem App-Logo und den Ziffern von 1 bis 12, die einerseits dem jeweiligen Themenbereich und andererseits dessen Nummer in der App entsprechen. Es genügt also, die Nummer an der Vitrine oder Inszenierung einzutippen und man findet sich im entsprechenden Kapitel wieder. Dies bietet die Möglichkeit, von den Objekten ausgehend die Hintergrundinfos und dazu passenden Medien abzurufen.

Die zweite Navigationsmöglichkeit geht den umgekehrten Weg, indem sie in Form einer Themenliste die zwölf Kapitel numerisch geordnet aufführt. Sie ist vor allem für die Nutzung außerhalb der Dauerausstellung gedacht, beispielsweise zur Vor- oder Nachbereitung des Museumsbesuchs oder auch zum späteren Auffrischen von Informationen und Wissen.

In der dritten Navigationsmöglichkeit werden den Nutzern Raumpläne der einzelnen Stockwerke angeboten, auf denen die Nummern der Kapitel der App eingetragen sind. Durch einfachen



Leihgeräte im Museum (ipad mini) sind kostenlos verfügbar und werden gemeinsam mit schriftlicher Gebrauchsanweisung und komfortablem Kopfhörer ausgegeben.



Fingerdruck auf den Standort wird der Nutzer zum jeweiligen Kapitel geleitet. Gleichzeitig sind hier die Themenbereiche und Kapitel mit ihrer räumlichen Situation verknüpft, auch wenn der Grundriss des Gebäudes als solcher nicht sonderlich kompliziert ist.

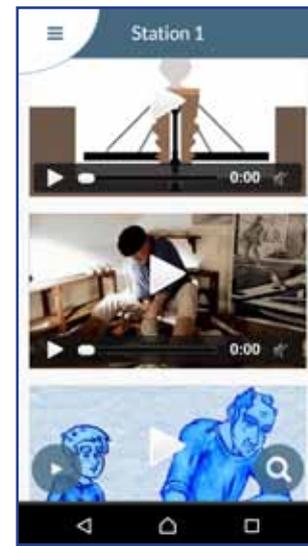
Ursprünglich sollte diese letzte Möglichkeit die einzige Navigationsform sein, verknüpft mit dem Abruf der einzelnen Kapitel über QR-Codes an den Raumeingängen bzw. Raumbereichen oder über automatischen Abruf mittels der sogenannten iBeacons und „indoor-Lokalisierung“. Nach ausführlicher Recherche stellte sich jedoch heraus, dass diese Systeme entweder noch technisch nicht ganz ausgereift und sehr störungs- bzw. reparaturanfällig sind oder aber wegen der notwendigen Hardwarevoraussetzungen nicht von allen Gerätebesitzern problemlos genutzt werden können. Damit hätten sich einerseits von vorneherein Barrieren ergeben, die eine Nutzung der App erschweren, andererseits war das Risiko von aufwändigen und teuren Folgeinvestitionen bzw. -kosten für ein kleines Haus wie das Töpfermuseum es ist, sowohl finanziell als auch personell zu risikoreich. Aus diesem Grund fiel sehr schnell die Entscheidung für die dreifach gestaffelte aber möglichst einfache Navigation in der App.

Das Navigationsmenü selbst kann jederzeit mittels des Symbols in der linken oberen Ecke geschlossen werden und führt den Nutzer dann automatisch zur primären Navigation mittels Ziffernfeld. Genauso kann es jederzeit und aus jedem Bereich heraus geöffnet werden. Es klappt dann seitlich auf, verdeckt aber nicht ganz den gerade genutzten Teilbereich und gibt somit die Möglichkeit, schnell wieder dorthin zurückzukehren. Außerdem kann der Nutzer aus jedem Bereich der App heraus über das Lupensymbol jederzeit auf das Ziffernfeld zugreifen und ein neues Kapitel mittels Nummerneingabe auswählen. Er muss also nicht den Umweg über das Navigationsmenü nehmen, um im Laufe des Rundgangs zum nächsten Kapitel zu gelangen.

Alle Stationen sind ähnlich aufgebaut: Titel, Bildergalerie, Videos, Text mit Vorlesefunktion und Glossar sowie Hörspiele.

Zu den meisten Stationen finden sich in der App Videos - mal technischer Art (z.B. zur Funktionsweise eines Töpferrades) - meist aber in narrativer Form als Schülervideos, in denen der Töpfermeister Jan Emens Menneken dem Besucher seine fiktiven Erlebnisse und seine Sicht der Dinge schildert (unten links).

Die Bildergalerie kann durch einfaches Berühren mit dem Finger geöffnet werden. Anschließend kann man durch die hochauflösenden Bilder scrollen und diese stark vergrößern, um Details zu betrachten. Kurze Bildunterschriften geben ergänzende Informationen (unten rechts).



INHALTE UND MEDIENANGEBOTE DER APP

Insgesamt gibt es 12 Kapitel, die in ihrer Nummerierung dem logischen (aber nicht aufgezwungenen) Besuchsweg durch das Töpfermuseum folgen. Dabei handelt es sich um folgende Themen:

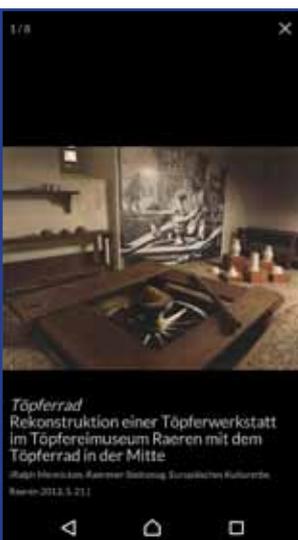
1. Auf dem Rade wirken - Töpferwerkstatt
2. Töpferofen
3. Schwarz, schief und angebrochen - Qualitätssicherung
4. Transport
5. Der Untergang der Mary Rose
6. Drei Henkel für den Kaiser
7. Archäologie heute/Renaissance der Renaissance
8. Pilger
9. Bauerntanz
10. Bärtige Männer
11. Sonderformen
12. Niedergang der Steinzeugherstellung

Diese Kapitel entsprechen in etwa den großen Themenbereichen, die in der Dauer- ausstellung des Töpferiemuseums behandelt werden. Bisher wurden diese vor allem durch die Objektauswahl und -zusammenstellung, die Raumin szenierung oder einzelne Inzenierungsbereiche sowie die Kombination aus Objekt, Illustrationen, Kurztexten und pro Raum jeweils einem Großbuch verdeutlicht und vermittelt. Hinzu kam als „Storytelling- Element“ jeweils eine Hörstation mit Hörspielen, die 2002/2003 im Rahmen eines pädagogischen Projektes mit Sekundarschülern der Pater Damian Schule Eupen realisiert wurden.

Für den sehr interessierten Besucher war dies bisher genügend Hintergrundmaterial, das auch oft und intensiv genutzt wird. Für den weniger an historischer Keramik Interessierten jedoch war das Angebot nicht unbedingt reizvoll, zumal das Lesen von Texten im



Der erste Blick auf die Inhalte der einzelnen Stationen ist so wenig wie möglich textlastig.



Museum weit entfernt davon ist, eine optimale Vermittlungsmethode zu bieten. Hinzu kommt, dass in einigen Räumen mehrere Themen gruppiert sind, so dass vor allem die Suche nach ausführlicherem Hintergrundmaterial in den Großbüchern erschwert wird. Sind zudem die beiden Sitzplätze vor einem solchen Großbuch besetzt, müssen andere Interessenten warten.

Ein weiteres und viel grundlegendes Problem ist aber, dass die „Geschichten hinter der Geschichte“ bzw. den Objekten, also die menschlichen, sozialen, wirtschaftlichen und künstlerischen Aspekte der Töpfereigeschichte ausschließlich über Texte, die zudem noch kurz gehalten sein müssen, nur sehr schwierig bzw. bruchstückhaft zu vermitteln sind. Gleiches gilt für Bezüge zur Gegenwart und zur eigenen Lebenswelt der Besucher. Diese wurden (und werden auch weiterhin) vor allem in Form der personalen Vermittlung bei Führungen einbezogen, blieben aber für den Einzelbesucher weitestgehend im Dunkeln.

Genau an diesem Punkt setzt die App an und versucht mit multimedialen und narrativen Elementen diese Aspekte zu vermitteln. Dabei folgt jedes Kapitel im Prinzip dem gleichen Aufbau:

Unter dem Titel gibt es zunächst eine **BILDERGALERIE**. Ein möglichst attraktives Startbild ist bereits auf dem Bildschirm zu sehen. Weitere Illustrationen zum Thema verbergen sich hinter dem entsprechenden Symbol. Berührt man dieses, wird die Galerie geöffnet und kann durch seitliches Scrollen durchgeblättert werden. Alle Bilder bieten kurze Zusatzinformationen zum Thema und illustrieren die ansonsten oftmals abstrakt bleibenden Erklärungen in der Ausstellung selbst. Außerdem kann jedes Bild mit den üblichen Gesten stufenlos vergrößert werden, so dass der Nutzer auch Details anschauen kann. Wird die Bildergalerie durch Antippen des Kreuzes geschlossen, gelangt man wieder in die Kapitelübersicht.

Unter der Bildergalerie sind in acht der zwölf Kapitel die **SCHÜLERVIDEOS** zu finden - im ersten Kapitel zudem zwei weitere Videos zu technischen Aspekten, die durch das Institut für digitales Lernen erstellt wurden. Die Entstehung dieser Schülervideos wird im entsprechenden Kapitel dieses Projektberichtes beschrieben.

Während die Texte selbst inhaltlich an die heutige Lebenswelt anknüpfen, bietet ein einfaches Glossar Worterläuterungen für Begriffe, die nicht zum Allgemeinwortschatz gehören, sich aber auch nicht vermeiden lassen.



Die Audioguide-Funktion lässt dem Nutzer mehrere Optionen: Text selbst lesen oder sich vorlesen lassen bzw. beides gleichzeitig. Die Texte selbst sind so einfach wie möglich geschrieben.



Auch sie sind alle nach dem gleichen Prinzip und mit der gleichen Technik aufgebaut. Es handelt sich um Animationsfilme, die aus unzähligen animierten Zeichnungen zusammengesetzt wurden. Sie sollen jedoch keine Lehrfilme sein, sondern narrative Beiträge nach dem „Prinzip der Maus“, das komplexe Fakten und Zusammenhänge für Kinder und Jugendliche zu verdeutlichen hilft. Jan Emens Menneken, der bekannteste Raerener Töpfermeister des 16. Jahrhunderts, der als eine der wenigen Personen aus dem Kontext der Raerener Steinzeugtöpferei auch archivalisch und über seine vielfältig erhaltenen Werke recht gut zu erfassen ist, blickt sozusagen aus dem Jenseits auf die Museumsbesucher und erzählt ihnen Geschichten aus seinem Leben. Dabei geht es vor allem um die menschlichen Aspekte hinter den historischen Fakten: Arbeits- und Lebensumstände, Entwicklungen technischer und künstlerischer Art und ihre Hintergründe, Zusammenleben der Menschen und Zusammenhänge zwischen den einzelnen Berufsständen bzw. Gesellschaftsschichten des 16. Jahrhunderts sowie Besonderheiten im Zusammenhang mit dem Raerener Steinzeug und die Bezüge zu anderen Produktionsorten.

Durch die unmittelbare persönliche Ansprache der Besucher können auch direkte Bezüge zur Aktualität, Vergleiche und Ähnlichkeiten oder Unterschiede zwischen der Lebenswelt der Raerener Töpfer und der heutigen Welt der Besucher vermittelt und emotionale Schnittpunkte geschaffen werden. So wird beispielsweise deutlich, dass technologischer Fortschritt damals wie heute ähnlich verläuft, nur in anderen zeitlichen Dimensionen; dass Globalisierung bereits im 16. Jahrhundert begonnen hat, das ökonomische Marktgeschehen bestimmte und ein wichtiges Thema war; dass Begriffe wie „Controlling“ und „Management“ eigentlich nur neusprachliche Umschreibungen für uralte Prozesse sind und dass Massenevents mit allen damit verbundenen Begleiterscheinungen, inklusive „Merchandising“ und Verkehrsproblemen, die gleichen Ursachen und Auswirkungen hatten, wie dies heute der Fall ist.

Über diese Schnittstellen zwischen Vergangenheit und Gegenwart sowie die Einbeziehung der persönlichen Lebenswelt der Besucher werden das Museum und seine Exponate nicht nur lebendiger und begreifbarer. Der Besucher erfasst dadurch auch Bedeutungsebenen, die auf den ersten Blick verborgen bleiben und

An einigen Stationen (5) wurden Hörspiele eingebaut, die bereits im Museum an Hörstationen abrufbar sind und die ebenfalls im Rahmen eines pädagogischen Projektes entstanden.



schaftt sich neue Zugänge, die wesentlich besser haften bleiben sowie tiefergehende Erkenntnisse ermöglichen.

Auf einer ähnlichen Ebene sind die **TEXTBEITRÄGE** zu den einzelnen Themenbereichen verfasst. Auch sie gehen eher auf Hintergrundinformationen und globale Zusammenhänge zu einzelnen Objekten bzw. Objektgruppen ein als auf wissenschaftliche Details. Die Sprache ist bewusst einfach gehalten und zu den wenigen unvermeidlichen Fachbegriffen oder sonstigen Termini, die nicht jedem aus dem täglichen Leben bekannt sind, werden Erläuterungen in Form eines **GLOSSARS** geboten. Diese Begriffe sind *kursiv und unterstrichen* gedruckt und mit einem Link hinterlegt. Durch einfaches Antippen lässt sich im unteren Bildschirmbereich ein weiteres Textfenster aktivieren, das die entsprechende Erläuterung beinhaltet. Durch erneutes Tippen auf den Haupttext schließt sich dieses wieder.

Da auch durch die App die im Museum prinzipiell unkomfortable Lesesituation nicht verbessert wird (kleine Schrift, unzureichende Beleuchtung bzw. Schattenwurf und Lichtreflektionen, Lesen im Stehen usw.), gibt es zusätzlich eine **VORLESEFUNKTION**, die durch Antippen gestartet werden kann. So kann der Besucher mit der klassischen Funktionsweise eines Audioguide weiter durch die Räume schlendern und Details anschauen. Gleichzeitig bietet dies für Sehbehinderte und Blinde, die ansonsten zumindest als Einzelbesucher ohne Fremdhilfe weitestgehend ausgegrenzt werden, eine Informationsquelle, die bisher nicht zur Verfügung stand bzw. nur durch personale Vermittlung gewährleistet werden konnte.

Ein letztes Element sind in einigen Kapiteln zusätzliche **HÖRSPIELE**. Diese wurden, wie bereits erwähnt, im Rahmen eines pädagogischen Projektes der Jahre 2002/2003 mit Sekundarschülern der Pater Damian Schule Eupen realisiert und auch technisch umgesetzt. Auch hier erzählen die Schüler mit ihren eigenen Stimmen fiktive Geschichten aus dem Leben der Raerener Töpfer und stellen eher die Menschen als die Objekte in den Vordergrund. Diese Hörspiele sind in den Ausstellungsräumen an jeweils einer Hörstation pro Raum abzurufen. Dort ist aber wiederum der Platz auf maximal vier Personen beschränkt. Dort, wo das Thema passte, wurden sie deshalb auch in die App als zusätzliches Angebot eingebunden.

Nicht alle Kapitel bzw. Stationen beinhalten alle medialen Elemente. Es sind deren aber immer mindestens drei und die jeweiligen Funktionen sind überall gewährleistet. Dies liegt zum einen an den zeitlichen, personellen und finanziellen Beschränkungen, denen das Projekt unterworfen war. Zum anderen macht aber auch nicht in jedem Fall jedes Element Sinn. Manche der Kapitel geben eher Zusatzinformationen zu einem Einzelobjekt oder -aspekt als dass sie eine tragende Rolle im Gesamtkontext spielen.

ZUM EINSATZ DER APP IM MUSEUM

Natürlich ist die App vor allem für den Einzelbesucher des Töpferiemuseums gedacht, der sie entweder auf einem der Leihgeräte oder auf dem eigenen Smartphone nutzen kann. Sie wird auch keinesfalls das Angebot der personalen Vermittlung durch Führungen ersetzen und ist für Besuchergruppen schon deswegen nur sehr bedingt geeignet, weil nicht die erforderliche Anzahl an Leihgeräten und entsprechender Infrastruktur zur Verfügung steht (Ladestationen, Stauraum usw.).

Bisher ist die App nur in deutscher Sprache verfügbar. Eine englische Version wird für das Jahresende bzw. das Jahr 2016 angestrebt. Französische und niederländische Versionen sind nur dann realisierbar, wenn zusätzliche finanzielle Mittel zur Verfügung stehen, da nicht nur die Übersetzerkosten sondern auch das Einsprechen und der damit einhergehende Schnitt der Videos einen erheblichen Aufwand beinhalten. Ob diese anderen Sprachversionen sinnvoll und möglich sind, muss die Zukunft zeigen.

Eine Altersbegrenzung gibt es prinzipiell nicht. Die Inhalte und Texte sind so aufbereitet, dass sie auch von Kindern ab einem Alter von ca. 8 Jahren erfasst werden können. Daher gibt es durchaus Potential, die multimedialen Inhalte auch im Rahmen von Führungen oder Projekten mit Kindern und Jugendlichen einzusetzen. Hierbei bieten sich mehrere Möglichkeiten:

- gezielt ausgewählte einzelne Medien in Großprojektion für die Gesamtgruppe zur Veranschaulichung einzelner Themenbereiche;
- Einsatz bei der Gruppenarbeit im Museum, beispielsweise bei der Zuordnung und Erschließungsarbeit zu bestimmten Objekten oder Themenbereichen;
- Einsatz des zusätzlichen Bildmaterials oder einzelner Medien zur Veranschaulichung und Verdeutlichung von Einzelobjekten;
- Vor- und Nachbereitung des Museumsbesuches für Lehrer und Schüler.

Die Planung und Umsetzung dieser Einsatzmöglichkeiten wird in naher Zukunft erfolgen und eine Anpassung der bisherigen pädagogischen Projektabläufe notwendig machen.



Der mGuide ist nur eines von vielen didaktischen Elementen in der Dauerausstellung des Töpferiemuseums Raeren. Er ergänzt vor allem für den Einzelbesucher mit seinen ihm eigenen Funktionen und Möglichkeiten die eher klassischen Elemente wie Inszenierungen, Modelle, Videos und Texttafeln bzw. Großbücher.



Sollte die App sich in der Praxis bewähren, ist denkbar, dass sie inhaltlich auf das naturräumliche Umfeld des Töpfereimuseums ausgedehnt wird. Dort gibt es bereits seit vielen Jahren einen provisorisch beschilderten kulturhistorischen Wanderweg „Auf den Spuren der Töpfer“. Dieser wird durch verschiedene kommunale Instanzen derzeit definitiv geplant und gestaltet, d.h. mit Infotafeln ausgestattet und wegetechnisch aufbereitet. Da auch hier die vorhandene Informationsfülle zu groß für den zur Verfügung stehenden Platz ist und zudem die gleiche unangemessene Lesesituation wie im Museum besteht, wäre eine Ausdehnung der App nach den gleichen Prinzipien auf dieses kulturhistorisch höchst interessante Umfeld des Museums denkbar und vor allem sinnvoll.

Da eine Ergänzung der bereits vorhandenen App (mGuide) aus Gründen der Datenmengen, der Übersichtlichkeit und der unterschiedlichen Nutzungsvoraussetzungen bzw. des differenzierteren Zielpublikums nur wenig sinnvoll erscheint, müsste dazu sozusagen ein mGuide 2 konzipiert und umgesetzt werden. Bei diesem gilt es von vornherein das Nichtvorhandensein eines flächendeckenden WLAN-Netzes zu bedenken und daher andere technische Lösungen zu suchen. Eine Offline-Lösung mit kompletter Speicherung aller Daten auf dem Gerät, wie bereits im vorliegenden Projekt realisiert, bildet wohl kaum eine realistische Möglichkeit, da bereits die jetzt realisierte App mit ihren 280 MByte sehr groß ist und aus diesem Grund wohl auch manchen potentiellen Nutzer abschreckt, sie herunterzuladen. Ohnehin kann das Töpfereimuseum bei einem solchen Projekt nur einer von mehreren Akteuren sein, vor allem was die Finanzierung betrifft.

Denkbar und sinnvoll wäre für die Zukunft eine erweiterte Version der App, die den bereits provisorisch eingerichteten kulturhistorischen Wanderweg „Auf den Spuren der Töpfer“ einbezieht und somit das Museum auf sein kulturräumliches Umfeld ausdehnt.



BISHERIGE NUTZUNG UND BEWERTUNG

Bis zum Zeitpunkt des Abschlusses des vorliegenden Projektberichtes (Ende November 2015) wurde der mGuide ca. 100 Mal für die tatsächliche Nutzung heruntergeladen. Dies ist auf den ersten Blick sicher keine sehr beeindruckende Zahl, doch muss man bei ihrer Wertung einige Faktoren berücksichtigen:

- das Töpfereimuseum Raeren ist ein kleines Spezialmuseum, das schon vom Thema her nur sehr wenige Interessierte anspricht und im Vergleich zu den Weiten des weltumfassenden Marktes für solche Anwendungen keinerlei Relevanz hat;
- die App ist bisher nur in deutscher Sprache verfügbar, was bereits den Großteil des belgischen und vor allem internationalen Publikums ausschließt;
- es handelt sich nicht um ein klassisches Anwender-, Hilfs- oder Spielprogramm, sondern um eine Anwendung mit sehr gezieltem und eingeschränkten Interessentenkreis;
- Museumsapps sind allgemein noch Neuland und werden von den potentiellen Nutzern erst nach und nach wahr- bzw. angenommen;
- die App richtet sich vorwiegend an Einzelbesucher, nicht aber an zahlenmäßig relevantere Gruppenbesucher;
- das klassische Publikum des Museums in einer Altersgruppe von 50+ ist nicht notwendigerweise mit dem Medium App vertraut oder besitzt bzw. nutzt mobile Endgeräte in dieser Form;
- die im Museum selbst verwendeten Leihgeräte bzw. deren Nutzung werden natürlich in den Downloadzahlen nicht erfasst, da auf diesen die App fest installiert ist;
- eine gezielte Marketingkampagne für die App ist zwar seit Ende September angelaufen, aber nach zwei Monaten natürlich nicht beendet.

Viel interessanter als die nackten Downloadzahlen ist ohnehin eine Analyse des Nutzungsverhaltens und der Bewertung der App durch die Museumsbesucher. Zu diesem Zweck hat das Töpfereimuseum einen kurzen Fragebogen erstellt, der allen interessierten Anwendern der Leihgeräte ausgehändigt wird. Viele, wenn auch längst nicht alle, nehmen auch die Gelegenheit wahr, ihre Meinung kundzutun.

Eine endgültige und repräsentative Auswertung ist auch hier natürlich zu diesem frühen Zeitpunkt bei Weitem noch nicht möglich. Dennoch deuten sich bei den bis

dato (Ende November 2015) zurückgegebenen und ausgefüllten Fragebögen (16 Stück) erste Tendenzen an, die in der Folgezeit regelmäßig zu überprüfen und zu vergleichen sind.

Befragt wurden die Nutzer zunächst nach ihrer **Altersgruppe**. Die Antworten spiegeln in etwa die Gesamtstruktur der Museumsbesucher im Töpfereimuseum Raeren: 43,8% waren älter als 60 Jahre. Die zweitgrößte Gruppe liegt mit 25% im Alter zwischen 30 und 40 Jahren (junge Familien), gefolgt von den 50-60jährigen (18,8%) und schließlich den 40-50jährigen bzw. 20-30jährigen (jeweils 6,3%). Schüler- oder Kindergruppen wurden bisher nicht befragt, was ein Fehlen der Altersgruppe unter 20 Jahre erklärt. Interessant ist hierbei, dass die über 60jährigen Besucher offenbar nur wenig Berührungängste mit neuen Medien haben und diesen recht offen gegenüber stehen.

Auf die Frage nach der **Art des genutzten Gerätes** antworteten 87,5% der Befragten, dass es sich um ein Leihgerät des Museums handelte. Dieses Ergebnis ist nicht unerwartet, angesichts der Tatsache, dass der Fragebogen gemeinsam mit den Leihgeräten ausgegeben wird und ein entsprechender persönlicher Kontakt zum Kassen-

Wir würden uns sehr freuen, wenn Sie uns Ihre Meinung zu unserem mGuide sagen würden und bitten Sie daher, die folgenden Fragen zu beantworten und das ausgefüllte Blatt an der Museumskasse abzugeben. Vielen Dank für Ihre Mitarbeit!

Zu welcher Altersgruppe zählen Sie?

- bis 20 Jahre 20-30 Jahre 30-40 Jahre
 40-50 Jahre 50-60 Jahre älter als 60 Jahre

Haben Sie den mGuide auf Ihrem eigenen Gerät installiert oder ein Leihgerät des Museums benutzt?

- Eigenes Gerät Leihgerät

Falls Sie den mGuide auf Ihrem eigenen Gerät installiert haben:

(mehrere Antworten möglich)

- Ich habe den mGuide ausschließlich im Museum selbst genutzt.
 Ich habe den mGuide vorher installiert und zur Vorbereitung des Museumsbesuches genutzt.
 Ich werde den mGuide auf dem Gerät belassen und auch zur Nachbereitung meines Museumsbesuches nutzen.

Würden Sie die Nutzung des mGuide weiter empfehlen?

- JA NEIN

Bitte wenden!

Wie bewerten Sie folgende Elemente?

Navigation in der App

sehr gut gut ausreichend mangelhaft

Bildmaterial in der App

sehr gut gut ausreichend mangelhaft

Texte in der App

sehr gut gut ausreichend mangelhaft

Animationsfilme in der App

sehr gut gut ausreichend mangelhaft

Schülerhörspiele in der App

sehr gut gut ausreichend mangelhaft

Themenauswahl der App

sehr gut gut ausreichend mangelhaft

Verständlichkeit der Inhalte

sehr gut gut ausreichend mangelhaft

Welche Kapitel der App haben Sie genutzt?

	Komplett	Teilweise
1. Auf dem Rade wirken	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Töpferöfen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Schwarz, schief und angebrochen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Transport	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Der Untergang der Mary Rose	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Drei Henkel für den Kaiser	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Archäologie heute	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Pilger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Bauertanz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Bärtige Männer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. Sonderformen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. Niedergang der Steinzeuherstellung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Noch eine letzte Bitte: Es würde uns sehr freuen, wenn Sie sich die Zeit nehmen, den **mGuide** im jeweiligen App-Store zu bewerten. Vielen Dank!

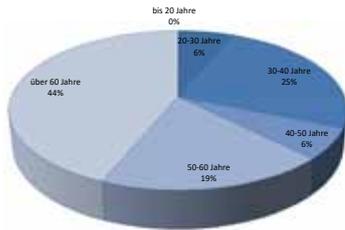
personal hergestellt ist, das die ausgefüllten Fragebögen auch wieder einsammelt. Wie viele Besucher eventuell ihr eigenes Gerät genutzt haben, ohne den Fragebogen auszufüllen, lässt sich auf diese Art und Weise leider nicht ermitteln.

Eng einhergehend mit der vorherigen Frage ist die nach der **Art und Weise der Nutzung** des Gerätes. Auch hier verwundert es nicht weiter, dass 82,4% der Antwortenden angeben, die App ausschließlich im Museum selbst genutzt zu haben - immerhin geht es ja auch hier um die Leihgeräte. 11,8% bzw. 5,9% hatten die App bereits vorher installiert und zur Vorbereitung ihres Museumsbesuchs genutzt bzw. wollen diese auch im Nachhinein noch einmal benutzen und ihren Besuch damit vertiefen.

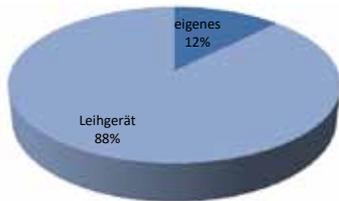
Die Antworten auf die nächste Frage nach einer **Weiterempfehlung** zur Nutzung des mGuide sind vollkommen eindeutig: 94,1% sagen darauf JA und nur eine Antwort ist negativ, stammt aus der Altersgruppe über 60 Jahre und wird begründet damit, dass dies wohl eher etwas für jüngere Leute sei.

Auf der Rückseite des Fragebogens wurden dann Einzelheiten zur **Nutzung bzw. Bewertung der Inhalte** der App abgefragt. Auch hier ergibt sich ein durchweg positives

mGuide - Alter der Benutzer



mGuide - Art des benutzten Gerätes



mGuide - Art der Benutzung



Gesamtbild. Bis auf zwei Ausnahmen gibt es in der Bewertung der Inhalte nur gute bis sehr gute Kommentare. Lediglich die Navigationsmöglichkeiten und die Verständlichkeit der Inhalte wurden einmal mit ausreichend bewertet - in beiden Fällen handelt es sich um Nutzer, deren Muttersprache nach eigenen Angaben Niederländisch ist. Daher dürfte hier die Ursache dieser Bewertungen zu finden sein.

Recht aufschlussreich sind die Antworten auf die Frage nach der **Nutzung der einzelnen Kapitel**. Hier erkennt man, dass vor allem zu Beginn des „logischen“ Rundgangs zwei Drittel aller Besucher die ersten Kapitel komplett anschauen. Je weiter der Museumsbesuch jedoch voranschreitet bzw. je länger er dauert, umso geringer werden die Nutzung bzw. deren Dauer und immer häufiger wird mit „teilweise“ oder „gar nicht“ geantwortet.

Dies kann natürlich mehrere Ursachen haben:

- Die anfängliche Neugier ist verflogen und die Inhalte werden auf Dauer zu eintönig?
- Die ersten, vor allem technisch komplizierteren, Themenbereiche (Töpferwerkstatt - Töpferrad, Brenntechniken-Öfen) bieten eine höhere Notwendigkeit, Zusatzinformationen zu erhalten, als dies später bei den kultur- oder kunsthistorischen Zusammenhängen der Fall ist?
- Die kultur- und kunsthistorischen Inhalte sind nicht attraktiv genug oder für die Lebenswelt der Besucher von zu geringer Relevanz bzw. zu abstrakt?
- Die Inhalte und der Aufbau der App sind zu eintönig und werden nach den ersten Kapiteln deswegen nicht mehr genutzt?
- Die Inhalte sind zu umfangreich und die Dauer des Museumsbesuches verlängert sich bei kompletter Nutzung der App und Betrachten der Exponate zu sehr?
- Die ständige mediale Berieselung durch die App wird den Besuchern auf Dauer zu viel und sie konzentrieren sich lieber in Ruhe auf die Exponate?

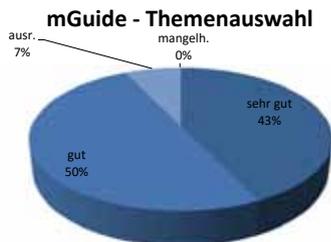
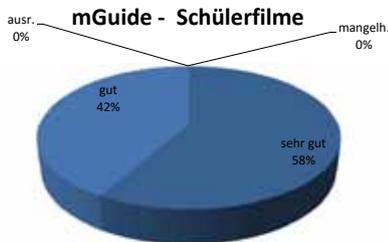
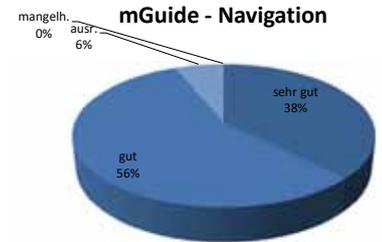
mGuide - Empfehlung?



Möglicherweise sind auch noch andere Gründe ausschlaggebend für dieses Nutzerverhalten. In jedem Fall ist es zu früh, dazu bereits jetzt auf Basis der relativ wenigen ausgewerteten Fragebögen eine definitive Antwort zu geben. Die Zeit wird zeigen, wie sich dies weiter entwickelt.

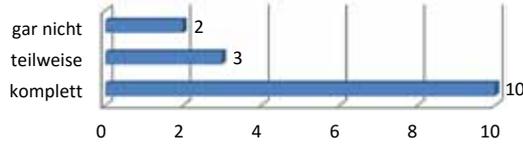
Betrachtet man die Ergebnisse genauer, so stellt man außerdem fest, dass nur 2 Besucher alle Inhalte komplett genutzt haben. Beide geben gleichzeitig an, den mGuide bereits vor dem Museumsbesuch auf ihr eigenes Gerät geladen zu haben und die App auch nach dem Museumsbesuch noch benutzen zu wollen. Hierbei handelt es sich also offensichtlich um Personen, die aus welchem Grund auch immer, ein erhöhtes Eigeninteresse am Thema oder am Museum haben.

Insgesamt ist auch zu beachten, dass bei der bisher sehr geringen Gesamtzahl an Bewertungen, die dieser ersten Auswertung zugrunde liegt, bereits eine oder zwei Personen das Ergebnis stark beeinflussen bzw. verfälschen können. Die hier beschriebenen Ergebnisse sind also bestenfalls als erste Tendenz zu betrachten und zu werten. Nichtsdestotrotz sind sie im Grunde positiv und lassen auf keine größeren Probleme bzw. dringenden Anpassungs- oder Veränderungsbedarf in der App schließen - weder hinsichtlich der Inhalte noch der Navigation und der sonstigen Grundprinzipien.

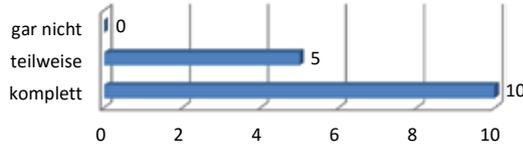


Bisherige statistische Angaben zur Nutzung der einzelnen Kapitel im mGuide (Stand: 03/12/15).

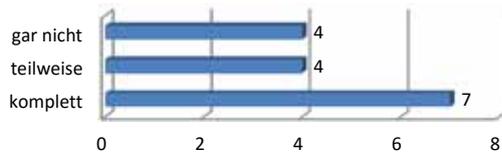
1. Auf dem Rade wirken



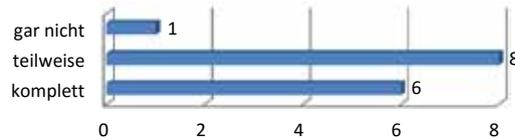
2. Töpferöfen



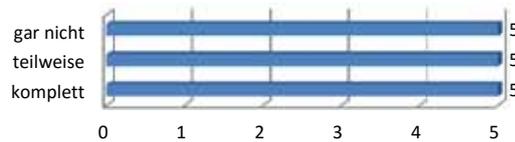
3. Schwarz, schief und ...



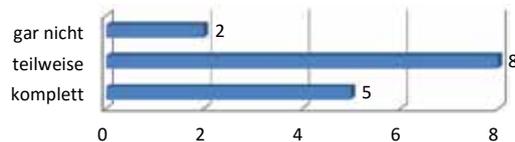
4. Transport



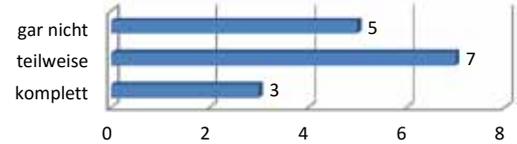
5. Untergang der Mary Rose



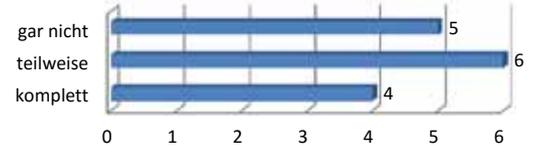
6. Drei Henkel für den Kaiser



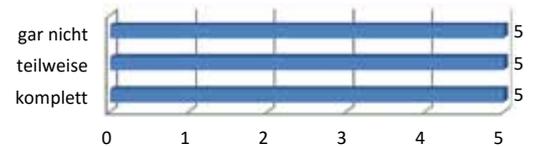
7. Archäologie heute



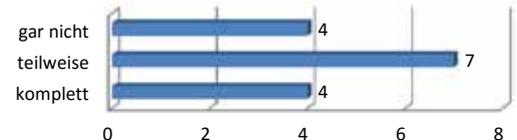
8. Pilger



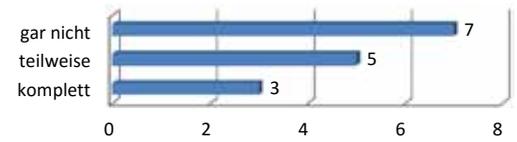
9. Bauerntanz



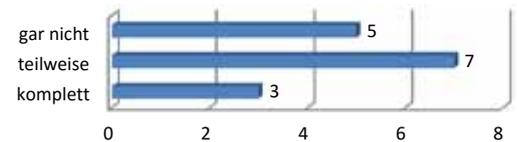
10. Bärtige Männer



11. Sonderformen



12. Niedergang



Eine Museumsapp macht nur dann Sinn, wenn sie auch bekannt ist und der interessierte Nutzer sie finden kann. Dies gilt in geringerem Maß für die Leihgeräte im Museum, die ja offensiv den schon anwesenden Besuchern angeboten werden. Vor allem aber geht es um die Nutzer mit eigenen Endgeräten, die eine potentiell größere Klientel darstellen und damit im besten Fall zu einem Besuch des Museums, mindestens aber zu einer Auseinandersetzung mit dem Thema geführt werden sollen.

Leider gab und gibt es - wie meist in solchen Fällen - zwar projektgebundene Finanzmittel für die Realisierung der App, nicht aber für deren spätere Vermarktung. Diese muss sich auf Seiten des Töpfereimuseums zunächst einmal auf die klassischen Wege und Möglichkeiten beschränken:

- Pressemitteilungen und Pressekonferenz,
- Mitteilungen an die regionalen Schulen, Tourismusverbände, Behörden, Netzwerke und andere Instanzen,
- Mitteilungen an die Mitglieder des Trägervereins des Museums,
- Flyer und Hinweise in Werbeanzeigen,
- Mund-zu-Mund-Propaganda.

Spezielle Werbeanzeigen und/oder Hörfunk- oder gar Fernsehspots zur App sind außerhalb jeglicher finanzieller Reichweite und würden wohl auch nur wenig Sinn machen. Allerdings war das Echo in der lokalen Presse auch über die Tagesaktualität hinaus recht ansehnlich und schlägt sich in entsprechenden Print-, Video- und Hörfunkbeiträgen nieder, die über einen langen Zeitraum im Internet zu finden sind und durch die einschlägigen Suchmaschinen leicht auffindbar ausgegeben werden. Gleiches gilt für Beiträge auf Websites

von Netzwerkpartnern des Töpfereimuseums.



Pressekonferenz zur Vorstellung des mGuide im Töpfereimuseum Raeren am 12.10.2015: Kulturministerin Isabelle Weykmanns bezieht Stellung.



Florian Sochatzy vom Institut für digitales Lernen erläutert einer Hörfunkreporterin des Belgischen Rundfunks BRF die Entstehungsweise des mGuide - beteiligte Schüler hören aufmerksam und amüsiert zu.

Natürlich ist - dem digitalen Medium angemessen - eine bisher nicht oder nur wenig in den Marketingmechanismen des Museums verankerte Einbindung von digitalen Informationskanälen und Medien nicht nur sinnvoll, sondern auch relativ kostengünstig zu realisieren. So wurden denn auch, alleine oder gemeinsam mit dem Institut für digitales Lernen, eine Reihe von solchen neuen Wegen und Kanälen aufgebaut. Sie stecken noch in ihren Anfängen und müssen sowohl technisch als auch in Bezug auf personelle Betreuung und Dynamik weiter ausgebaut werden.



Auf der aktuellen Website des Töpferiemuseums wird der mGuide zwar beworben, doch bietet diese in ihrer jetzigen Form nur wenig technische Möglichkeiten.

Natürlich wird die App auf der museumseigenen Website (Startseite - Aktuelles) beworben. Allerdings ist diese Website mehr als 10 Jahre alt und bietet kaum technische Möglichkeiten zur zeitgemäßen Präsentation und zeitnahen Aktualisierung. Sie soll im Laufe des Jahres 2016 überarbeitet und den heutigen technischen Anforderungen angepasst werden, unter anderem mit einer Version für mobile Endgeräte, der Einbindung eines Blog-Bereichs und einfacher Einbindungsmöglichkeit für Youtube-Beiträge oder andere Medien. (<http://www.toepfereimuseum.org>)

Um dieses derzeitige Manko zu umgehen bzw. teilweise zu beheben, hat das Institut für digitales Lernen eine eigene Website für den mGuide erstellt. Diese bietet nicht nur ein ansprechendes Design, einfache Navigation und Funktionalitäten für mobile Endgeräte. Sie beinhaltet auch einen ca. sechsminütigen Imagefilm, der das Projekt erläutert und Einblicke in das „Making of“ gibt. Ebenfalls findet man dort eine multimediale Gebrauchsanweisung für die App. Medienbeispiele, Statements der Beteiligten sowie natürlich die direkten Links zum Download in den Appstores vervollständigen das Angebot, das auch mit der Website sowie der Facebookseite des Museums verlinkt ist. (<http://mguide.institut-für-digitales-lernen.de/>)

Eine eigene Website für den mGuide, realisiert durch das Institut für digitales Lernen. Dort sind unter anderem ein Imagefilm („Making of“) sowie eine multimediale Gebrauchsanweisung zu finden.

mGuide - der multimediale Museumsguide



Diese Website ist genauso mit der Hauptseite des Instituts für digitales Lernen verbunden wie eine Blogseite, auf der Benjamin Heinz einen ausführlichen Beitrag zum mGuide veröffentlicht hat. Dieser ist auf den folgenden Seiten nachzulesen und auch im sozialen Netzwerk LinkedIn zu finden. (<http://blog.multimedia-lernen.de/mguide-die-multimediale-museumsapp-fuer-das-toepfereimuseum-raeren/>)

Durch entsprechende Verlinkungen und Aktivierung der relevanten Netzwerke erscheint die App inzwischen auch bei verschiedenen anderen Websites bzw. Blogs, beispielsweise auf www.museumsapps.de oder mehreren Suchmaschinen, die auf Android-Apps spezialisiert sind. Angedacht ist derzeit eine „Bloggerreise“ ins Töpfereimuseum Raeren, zu der Blogger aus den relevanten Kulturbereichen eingeladen werden sollen. Ob sich dies als sinnvoll erweist, erscheint jedoch fraglich, sind die räumlichen Distanzen in der realen Welt doch wesentlich größer als im Internet. Gleichzeitig liegt das Töpfereimuseum Raeren im ländlichen Raum, fernab jeder Kulturmetropole, und hat somit wenig interessantes Umfeld für diese Zielgruppe und ihre Leser zu bieten. Stattdessen bietet es sich an, die App anlässlich spezialisierter Tagungen auch den Fachleuten vorzustellen und von diesen diskutieren zu lassen. Ein erster Ansatz dazu wurde anlässlich des Histocamp in Bonn gemacht (siehe Kurzprotokoll auf den nächsten Seiten) - ein weiterer wird anlässlich der MAI-Tagung 2016 des LVR erfolgen.

Darüber hinaus hat der mGuide auch dazu geführt, dass das Töpfereimuseum seine bereits bestehende, aber ein wenig vernachlässigte Facebook-Seite reaktiviert und erfolgreich zu neuem Leben erweckt hat - auch mit anderen Themen natürlich. Zusätzlich wurde ein Twitter-Account geschaffen, so dass man auch in diesem sozialen Netzwerk aktiv sein kann. Letztendlich gibt es seit kurzem auch einen Youtube-Kanal des Museums, der aber noch ganz in seinen Anfängen steckt. Er soll nach und nach nicht nur mit den Videobeiträgen aus der App

bestückt werden, sondern auch mit Filmberichten zu pädagogischen Aktivitäten, Sonderausstellungen usw. Wie schnell und konsequent diese neuen Vermittlungskanäle ausgebaut werden, hängt auch von der zur Verfügung stehenden Manpower ab, denn dies alles ist sehr arbeitsintensiv und zeitaufwendig.



Internetblogs sind eine Möglichkeit, digitale Projekte im Web bekannt zu machen. Benjamin Heinz versucht dies mit seinem Beitrag auf dem Blog des Instituts für digitales Lernen.



AUS DER SICHT DER MACHER: DER mGUIDE FÜR DAS TÖPFEREI-MUSEUM RAEREN – EINE MULTIMEDIALE REISE IN DIE VERGANGENHEIT

Von Benjamin Heinz, Institut für digitales Lernen, Eichstätt (D)



„Die Raerener Fuhrleute waren tagelang unterwegs, bis sie endlich in Köln waren, denn die Straßen waren schlecht und die Reise gefährlich. Bis in die großen Hafenstädte wurde unser Raerener Steinzeug von ihnen gebracht [...]. Eine solche Reise war oft schwieriger als gedacht, denn Straßen und Meere waren unberechenbar.“ – Eine Passage aus dem Animationsfilm zum Thema ‚Frühe Globalisierung‘ im neuen mGuide des Töpfereimuseums Raeren.

Warentransport war in der Frühen Neuzeit viel unberechenbarer und gefährlicher als heute. Er stellte die erfahrensten Händler, Fuhrleute und Seefahrer tagtäglich vor neue, im Vorfeld kaum abzuschätzende Herausforderungen.

Was die Fuhrleute aus dem limburgischen Ort Raeren transportierten? Steinzeug. Das Raerener Steinzeug war im 16. und 17. Jahrhundert sehr gefragt. Töpfe, Krüge, Vasen oder anderes Geschirr – nahezu für jeden Zweck hatten Raerener Töpfer etwas im Angebot. Sie waren weltweit für ihre hart gebrannten, wasserdichten und geschmacksneutralen Produkte bekannt. Viele Geschichten rankten und ranken sich bis heute um die Herstellung der Gefäße und um den Transport des Steinzeugs in alle Teile der damals bekannten Welt.

Das Töpfereimuseum in Raeren hat es sich zur Aufgabe gemacht, das Raerener Steinzeug zu sammeln, zu bewahren, zu erforschen und Besuchern zu präsentieren. Dazu gehören auch die faszinierenden Geschichten über eines der High-Tech-Produkte der Frühen Neuzeit.

Das Institut für digitales Lernen hat die Inhalte des Museums digital aufbereitet und dafür den mGuide entwickelt – eine multimediale Museums-App, die Museumsobjekte mit ihrem vergangenen oder gegenwärtigen Kontext verbindet.

Überall Töpfe: In den Vitrinen des Museums werden die unterschiedlichen Phasen des Raerener Steinzeugs dargestellt.



7

REZENSIONEN
ZUM
mGUIDE

Das Töpfereimuseum Raeren

Das Museum präsentiert einen Überblick über die eindrucksvolle Geschichte des Raerener Steinzeugs. Die Sammlung ist in der Burg Raeren aus dem 14. Jahrhundert untergebracht. Ausgestellt werden u.a. Gefäße berühmter Raerener Töpfermeister. Ohne die zweifellos spannenden Geschichten hinter diesen Gefäßen bleiben die Objekte für die meisten Besucher aber stumm und damit langweilig. Also haben wir uns entschieden, den Alltag der Töpfermeister, ihr Leben und Arbeiten mit digitalen Mitteln wieder zum Leben zu erwecken, um die Welt des Raerener Steinzeugs heutigen Besuchern nahezubringen.



Zu Anfang erzählt unser Grafiker Günther Herrler über den Entstehungsprozess einer animierten Geschichte.

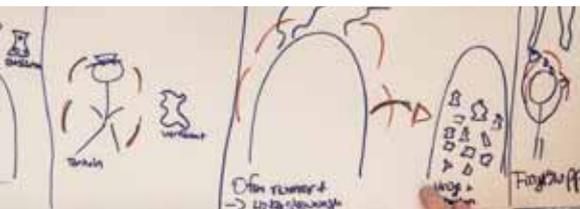
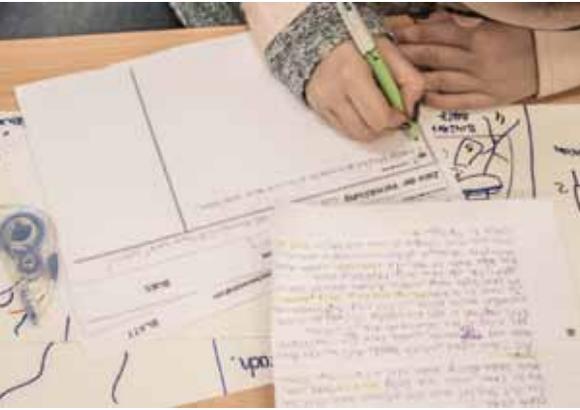
Ein Museum mit einer Keramikausstellung? Langweilig. – Nicht unbedingt!

Der mGuide zeigt dem Besucher die spannenden Seiten der Steinzeugproduktion, indem er die Objekte u.a. mit den Schritten ihrer Herstellung sowie den Funktionserwartungen und Lebensweisen der Händler und Käufer verbindet. Auf diese Weise entsteht ein tiefer, an vielen Stellen auch persönlicherer Zugang zu den Themen: Wir lassen beispielsweise im mGuide den berühmten Töpfermeister Jan Emmens Mennicken auftreten, der im 16. Jahrhundert lebte. In fiktiven Animations-Geschichten begleitet er die Besucher durch die App und ist gleichzeitig der Erzähler quellenbasierter und gut recherchierter Geschichten zu allen Aspekten des Raerener Steinzeugs. Er führt den Besucher gewissermaßen zurück in die Vergangenheit. Durch ihn wird die Geschichte Raerens vorstellbar, vielseitig erfahrbar, eben wieder ‚lebendig‘.

Später geht es ins Museum, wo sich die Schüler auf Grundlage der unterschiedlichen Themen die Geschichten ausdenken.



Raerener Steinzeug – das sind keine leblosen, alten Töpfe und Schüsseln. Sie erzählen uns heute von den Formen der Massenproduktion des 16. Jahrhunderts, von abenteuerlichen Seereisen um die ganze Welt oder den Wirkungen der frühen Globalisierung. Sie erzählen von langen Pilgerfahrten und wilden Trinkgelagen, von medizinischer Technik und Lagerhaltung auf Schiffen, und sie geben uns einen Ein-



blick in die erotischen Fantasien der Menschen der Frühen Neuzeit. Raerener Krüge zeigen uns die beeindruckende Bilderwelt der Konfessionalisierungszeit – mit Comicstrips, Wappen und geheimnisvollen Symbolen.

Erfolgreiches Teamwork mit der Zielgruppe

Das App-Projekt entstand in Zusammenarbeit mit einer Schulklasse aus Eupen (Belgien). Schülerinnen und Schüler sind eine der wichtigsten Zielgruppen der App und waren damit unsere tatkräftigen Mitentwickler. In zwei mehrtägigen Workshops erstellten wir mit ihnen gemeinsam Inhalte, die für jugendliche Besucher spannend sind. Zu Beginn der Workshops führten wir deshalb in die Prinzipien des Geschichtenerzählens ein. Danach erfanden die Schüler eigene Geschichten, entwickelten die Dramaturgie für Videos und gestalteten die dazugehörigen Storyboards.

Nutzung der App im Museum

Die App kann kostenlos für die Smartphone-Betriebssysteme Android und iOS heruntergeladen werden. Außerdem stehen im Museum Leihgeräte zur Verfügung. Die App dient dabei sowohl der Begleitung des Museumsbesuchs als auch der Vor- und Nachbereitung.

Später werden die im Museum niedergeschriebenen Geschichten auf Grundlage eines Formblattes als Storyboard umgesetzt. In einer weiteren Phase zeichnen die Schüler dazu dramaturgische Storyboards.



App-Marketing: Tue Gutes und rede darüber

Museen, die faszinierende Apps produzieren oder produzieren lassen, sollten für deren Nutzung werben. Apps sind aufwendig zu erstellen, schon ihre Konzepte sind sehr zeit- und kostenintensiv. Daher ist es unser Ziel, dass möglichst viele Besucher und Interessierte auf die App aufmerksam werden und sie herunterladen.

Zum Launch der App möchten wir viele Menschen für den mGuide des Töpfermuseums Raeren und des Instituts für digitales Lernen begeistern. Dieser Blog-Beitrag ist somit Teil der Marketing-Strategie. Auch auf anderen Plattformen werden Sie etwas über unseren mGuide lesen, hören und sehen können.

Damit bleibt zum Abschluss nur noch unsere Empfehlung an Sie: Laden Sie unseren mGuide herunter, besuchen Sie das Töpfermuseum Raeren, und begeben Sie sich auf eine Entdeckungsreise in die Vergangenheit ...

Quelle: <http://blog.multimedia-lernen.de/mguide-die-multimediale-museumsapp-fuer-das-toepfermuseum-raeren/>



Unter Verwendung von professionell gezeichneten Einzelbildern und einer professionellen Schnittsoftware setzen die Schüler ihre Storyboards in Animationsfilme um.

* Das Histocamp ist das erste „Barcamp“ für Historikerinnen und Historiker.

Ein Barcamp (häufig auch BarCamp, Unkonferenz, Ad-hoc-Nicht-Konferenz) ist eine offene Tagung mit offenen Workshops, deren Inhalte und Ablauf von den Teilnehmern zu Beginn der Tagung selbst entwickelt und im weiteren Verlauf gestaltet werden. Barcamps dienen dem inhaltlichen Austausch und der Diskussion, können teilweise aber auch bereits am Ende der Veranstaltung konkrete Ergebnisse vorweisen

Name der Session: mGuide - der multimediale Museumsguide

Datum/Uhrzeit: 27.11.2015

Sessiongeber: Benjamin Heinz

Art der Session: Vortrag und Diskussion

Protokoll: Yannick Lotz, Bundesstadt.com

Ausgangslage

App für digitalen Museumsguide, entwickelt für das Töpfermuseum Raeren.

Inhalt

- Das Töpfermuseum Raeren
 - Untergebracht in einer Wasserburg
 - Aufgabe: Raerener Steinzeug aus dem 16. und 17. Jahrhundert ausstellen
 - Hauptsächlich bestehend aus Vitrinen mit Raerener „Pöthen“
 - Steinzeug damals als „Hightechprodukt“ da geschmacksneutraler Stoff
 - Herstellung durch „Salzbrand“
 - Sehr robustes Produkt, Vermarktung über Hansestädte in die ganze Welt
 - Funde auf der ganzen Welt (Nutzung häufig zur Datierung von Funden)
 - Bartmannkrug: Bart als antikatholisches Symbol
 - Krug mit drei Henkeln: Legenden über Entstehung
 - Hintergrund für App: Kontext zur Ausstellung oftmals fehlend
- Konzeption
 - App möglichst reduziert und einfach gestalten
 - Technik: Möglichst kompatibel zu vielen Geräten
 - Schlichtes Design
 - Kostenloser Download möglich
 - Funktionen: 12 Stationen für Texte, 70 Bilder, 13 Videos und 5 AudioHörspiele
 - GlossarFunktion, Raumplan und Vorlesefunktion der 12 Stationen
- Personalisierung
 - Real existierender Töpfermeister als Erzähler/Protagonist der Animationsfilme

- Schaffen von Orientierung (in Zeit und Raum)
Erzähler kann Vergangenheit und Gegenwart aus persönlichem Sichtwinkel beschreiben
Einbringen von persönlicher Wertevorstellung aus Lebenszeit der Figur
- Schülerworkshops
 - Videos wurden in Schülerworkshops erarbeitet
Sekundarstufe 2 (15-17 Jahre)
Storyboard Entwicklung im ersten Workshop
Film Entwicklung im zweiten Workshop
Interaktive und schrittweise Entwicklung der Geschichten und Inhalte für die Videos (über Formblätter und Storyboards)
Zeichnung der Endfassung durch professionellen Zeichner, komplette Vorarbeit durch und mit Schülern entstanden
Arbeitszeitraum zur Erstellung der Zeichnungen: 3 Monate
Schüler haben Schnitt in zweitem Workshop erlernt
- Design und Aufbau der App
 - Hauptseite als Suchfunktion (Orientiert an Museums-Audio-Guide), Steuerung über ausgestellte Zahlen
Inhaltsbereich mit Bildergalerie, Video und Text+Vorlesefunktion
Bewusste Verwendung von bereits erlernten und etablierten Funktionen
Design und Inhalt der App erlaubt Verwendung ohne tatsächlichen Besuch
- Marketing-Maßnahmen
 - Website, Werbeclip, Blog-Beitrag, Social Media Kampagne, Pressekonferenz und Auftritte auf Tagungen und Barcamps

Diskussion

- Konzept auch auf andere Museen anwendbar?
- Kosten der App?
 - Finanzierung durch belgische Stiftung: 22.000€
Studentische Mitarbeiter haben geringere Honorarasätze angesetzt, daher Einsparung möglich
- Potenzial für große Museen, Lob für App
- Kritik: Größe der App (280MB)
 - Museum hat als Anforderung Offline-Verfügbarkeit gestellt, daher Größe der App



- Frage: Narrativer Zugang, nicht objektlastig - Kann man das nur so lösen?
Ebenfalls Anforderung von Stiftung und Museum
Pädagogisches Konzept setzt Entwicklung durch Schüler voraus,
dadurch entstand narrativer Zugang
Interessen der Schüler im Vordergrund
Objektlastiges Museum erfordert narrativen Zugang
Abhängig von Art und Aufbau des Museums
- Wie haltbar ist die App? (technisch)
Simpler Aufbau, deshalb Optimismus bezüglich der Haltbarkeit
Problem: Handling von lokalen Dateien - Änderung an diesem System
im OS problematisch
- Wie wiederverwendbar ist die App?
Möglich, Inhalte sind austauschbar ohne viel Aufwand
Prinzipiell machbar, Nachfolgeprojekte jedoch basierend auf neuem
Aufbau mit konzeptionellen Änderungen
- Anregung: Verbindung der MuseumsApp mit städtischen Aspekten (weitere
Sehenswürdigkeiten der Stadt aber auch Integration in Stadtführer etc.)
Dazu wird bereits eine Finanzierung gesucht - Anschließen an
regionale Anbindung
- Möglichkeit der Interaktion mit Nutzern der App?
Museum hat Fragebögen zur Nutzung der App entwickelt
Keine digitale Interaktion vorhanden (simple Technik)
- Statistiken zur App Nutzung?
Tatsächliche Nutzung bei ca. 100 Downloads
Nischenmuseum, schwierige Lage, geringe Frequentierung
Perspektivisch: Besucher sollen App bereits vor Besuch kennenlernen
- Wie komplex ist die Entwicklung einer solchen App?
Technisch schwierig, inhaltlich eher nicht
Einfache Umsetzung auch über simple Website möglich
- Erfahrung: Vergleichbare App durch fortschreitende Technik unnutzbar
geworden
Folgekosten fallen durch Wartung an, auch bei einfacher App
Kompatibilität und nachträgliche Wartung durch nachhaltiges Konzept
anstreben
- Mehrsprachigkeit?
Wird aktuell realisiert

Töpfereimuseum Raeren präsentiert eigene App

BRF - Belgischer Rundfunk - 12.10.2015 - 17:35 - www.brf.be

Durch das Raerener Töpfereimuseum führt ab jetzt neben dem Museumsführer auch eine eigene App. Es ist die erste Museums-App der DG. Schüler der Pater Damian Schule haben sie mitentwickelt.

Tablets und Smartphones sind aus unseren Leben nicht mehr wegzudenken. Dass neue Medien immer wichtiger werden, ist auch dem Raerener Töpfereimuseum bewusst. Die Museums-App „mGuide“ bietet dem Museum ab nun neue Möglichkeiten den Besucher zu informieren. Den Museumsführer ersetzen soll sie dabei jedoch nicht.

Die App entstand in Zusammenarbeit mit einer Schulklasse der Pater Damian Sekundarschule und dem Institut für Digitales Lernen Eichstätt. Wie die Zusammenarbeit mit dem Institut zustande kam, weiß Museumsleiter Ralph Mennicken: „Die Wurzeln dazu liegen in einem Besuch der Studenten vor vier Jahren in unserem Museum. Da haben wir sehr intensiv darüber ausgetauscht, wie man Geschichte vermitteln kann. Und so sind wir mit dem Institut für digitales Lernen in ständigem Kontakt geblieben.“

Ein Jahr haben Schüler und Experten an der App gearbeitet. Nachdem die Schüler Themen ausgesucht und Storyboards gezeichnet hatten, hat das Institut die Figuren erstellt und das Grundgerüst der App entwickelt. Anschließend haben dann die Schüler die Geschichten zum Leben erweckt. Die Arbeit mit den Schülern hat dem Institut sehr gut gefallen. „Wir konnten sehr viel von den Schülern lernen. Was interessiert Schüler? Was ist in ihrer Welt wichtig? Welchen Geschichten möchten sie in einem Museum erzählen? Das war eine richtig schöne Zusammenarbeit“, sagt Florian Sochatzy vom Institut für Digitales Lernen. „Wir konnten ihnen viel an technischer, medialer Umsetzung beibringen und wir haben gelernt, was spannend für sie ist.“



Ein dreiminütiger Fernsehbeitrag über den mGuide ist auf der Seite des Belgischen Rundfunks zu finden: <http://brf.be/regional/932291/>

Die technischen Funktionen der App sind auf das Nötigste beschränkt worden. Lediglich vier verschiedene Punkte können im Menü ausgewählt werden. Über die Suche gibt der Nutzer manuell die Station ein, die er besuchen möchte. In der Liste sind alle Stationen untereinander aufgelistet. Dahinter verstecken sich Texte, Videos, Audiokommentare und Hörspiele zum Thema Töpferhandwerk.

Insgesamt neun Videos bilden einen Leitfaden durch das gesamte Museum. Darin erzählt Ian Emens von seinem Leben und Erfahrungen als Töpfer im 16. Jahrhundert.

Ziel ist es nach Aussage von Ralph Mennicken nicht, so viele Downloads wie möglich zu erzielen. Das Museum kann nun Geschichte in einem zusätzlichen Medium vermitteln. Außerdem hatte das ganze Projekt auch einen pädagogischen Nutzen für die beteiligten Schüler.

Zuzüglich: ein Hörfunkbeitrag (3:00 Minuten) sowie ein Fernsehbeitrag (2:32 Minuten) - <http://brf.be/regional/932291/>

Weiterer Hörfunkbeitrag bei Radio Contact (deutsch) unter http://www.derbestemix.be/view.php?audio_121015MuseumsAppRaeren



Technik: Töpfereimuseum Raeren ist digitaler Vorreiter in der DG
Schüler entwickeln Museums-App

Die Schüler und Schülerinnen der Humanabteilung der Pater-Damian-Schule aus Eupen kreierten gemeinsam mit Profis und dem Töpfereimuseum in Raeren den interaktiven Museumsführer „mGuide“. Während zwei Workshops schöpften die Schüler in die Rolle eines Regisseurs und entwickelten unter anderem kurze Animationsfilme für die App. Die harte Arbeit hat sich gelohnt: „Ich finde, jetzt hat man einen größeren Anreiz, ins Museum zu gehen. Man versteht alles viel besser“, reflektiert die 16-jährige Schülerin Lindsey Ahn. Seite 10



In kleinen Teams mussten die Schüler ihre Ideen nicht nur auf Papier bringen. Foto: privat

Technik: PDS-Schüler entwickeln App für Raerener Töpfereimuseum mit

Mit dem Handy durchs Museum

GRENZ-ECHO vom 14.10.2015 - Seite 10

Raeren - Von wegen altbacken und verstaubt: das digitale Zeitalter hält im Raerener Töpfereimuseum Einzug. Mit der neuen App „mGuide“ soll das Museumspublikum von morgen angelockt und der Besuch interaktiv gestaltet werden. Raeren ist Vorreiter in der DG und das dank der Hilfe von Schülern aus Eupen.

Von Carsten LÜBKE

Teaser auf der Titelseite des Grenz-Echo vom 14.10.2015.

Lehrer, Grafiker, Informatiker, Historiker und Geschichtsdidaktiker standen den Schülern tatkräftig zur Seite.

Die Köpfe der insgesamt 23 Schüler der Humanabteilung der PDS rauchten ganz schön in den zwei Workshops, die jeweils zwei Tage andauerten. In kleinen Teams wurden die Schüler zu Regisseuren, die aus ihrem Blickwinkel kurze Animationsfilme über das damalige Geschäftstreiben entwickelten. Sie erarbeiteten die Dramaturgien und Erzählstränge, zeichneten die Storyboards und lernten, selbst solche Filme auf Basis der vorgefertigten Zeichnungen am Computer zu animieren. „Beim zweiten Workshop im April dieses Jahres, haben wir uns im Keller der PDS eingeschlossen, um mit den Schnittprogrammen zu arbeiten. Kein Tageslicht, kein Zugang zur Außenwelt“, scherzt IdL-Geschäftsführer Florian Sochatzy.

Für einen roten Faden in den neun verschiedenen Filmen erweckten die Schüler Töpfermeister Jan Emens Menneken zeichnerisch zum Leben, der dem Besucher unterschiedliche Storys über das Vergangene erzählt. Unterstützt wurden die Schüler von ihren Lehrern Guido Havenith und Pascal Collubry und den Profis vom IdL, die vor allem bei der technischen Umsetzung halfen. „Solche Projekte zeigen eindeutig, dass das außerschulische Lernen den Schülern guttut und sie dadurch auch einiges mitnehmen“, meint Geschichtslehrer Guido Havenith.

Positives Feedback gab es auch von den beteiligten Schülern. „Ich finde, jetzt hat man als junger Mensch einen größeren Anreiz, ins Museum zu gehen. Man versteht alles viel besser“, reflektiert die 16-jährige Schülerin Lindsay Ahn. Auch für ihren Klassenkameraden Maxim Mathieu hat sich das harte Schaffen gelohnt: „Die Arbeit war cool und durch die Recherchen habe ich viel gelernt, auch technisch. Wir konnten unsere Interessen und Ideen mit einbringen und selbst umsetzen“. Neben den Zeichentrickfilmen beinhaltet die App auch Erklärvideos, Hörspiele und Bildergalerien. Die App dient außerdem als Audio-Guide, so dass alle dazugehörigen Erläuterungstexte auch angehört werden können. Auch wenn der „mGuide“ von zu Hause aus nutzbar sei, solle die App weder eine Person zur Führung noch den Besuch im Töpfereimuseum ersetzen, unterstreicht Ralph Mennicken.

.....

Museumsapp - Ein neuer Blick auf die „Tupperware des Mittelalters“

Mitarbeiter des Instituts für digitales Lernen Eichstätt erläutern den Schülern der PDS die Erzählprinzipien und Grundlagen von Lehrfilmen. Der mGuide des Töpfermuseums Raeren steht als Version für Android oder für Apple-IOS in den jeweiligen App-Stores kostenlos zur Verfügung.

Website der TAO (Tourismusagentur der Ostkantone) - 13.10.2015 -

<http://www.eastbelgium.com/aktuelles/article/museumsapp-ein-neuer-blick-auf-die-tupperware-des-mittelalters/>

„Tupperware des Mittelalters“ nannte unlängst der flämische Kulturjournalist Rik Sauwen nach seinem Besuch des Töpfermuseums das Raerener Steinzeug. Mit dem Leben unserer Gegenwart haben die alten „Pötte“ denn auch tatsächlich mehr zu tun, als man auf den ersten Blick glauben mag.

Seit wenigen Wochen verdeutlicht dies auf neue und innovative Weise die erste Museumsapp der Deutschsprachigen Gemeinschaft: der mGuide des Töpfermuseums Raeren.

Wer über ein Tablet oder ein Smartphone mit dem Betriebssystem iOS von Apple oder Android von Google verfügt, der kann sich jetzt im Töpfermuseum Raeren auf ganz neuartige Weise in die Welt der Raerener Töpfer einführen lassen. Der „mGuide“ ist ein kostenloses Programm für mobile Endgeräte mit den Betriebssystemen iOS (von Apple) oder Android (von Google). Er funktioniert nach dem Prinzip eines Audioguides, hat aber viel mehr zu bieten als ein solcher.

Mehr als ein Audioguide

An insgesamt 12 Stationen innerhalb der Dauerausstellung des Museums bietet die App ausführliches Hintergrundmaterial mit „Geschichten hinter der Geschichte“ zum jeweiligen Thema. Dies reicht von der Arbeit in der Töpferwerkstatt über das Brennen der imposanten Steinzeugöfen und die beschwerlichen Wege der Raerener Fuhrleute durch ganz Europa bis hin zu einzelnen, besonders interessanten Objekten und zum Niedergang der Raerener Töpferei. An jeder Station findet der Besucher mindestens eine Galerie mit zusätzlichem Bildmaterial und einen leicht verständlichen Erläuterungstext, den er sich in der Art eines Audioguide auch vorlesen lassen kann. Inter-



Website der TAO mit Presseverteiler bzgl. des mGuide vom 13.10.2015.

aktive Worterläuterungen einzelner Fachbegriffe tun ein Übriges, das jeweilige Thema möglichst verständlich zu machen. Auch Hörspiele, die vor einigen Jahren von Schülern der Pater Damian Schule erstellt wurden, sind an einigen Stationen in die App integriert. So erhält der Einzelbesucher einen Ersatz für die interessanten Führungen durch das Museum, die ausschließlich für Gruppen angeboten werden können.

Ian Emens erzählt in bewegten Bildern

Besonders reizvoll jedoch sind die insgesamt 9 Videofilme, die den roten Leitfaden bilden, genauso durch die App selbst als auch durch die Lebens- und Arbeitswelt der Raerener Töpfer. Ian Emens, der bekannteste und beste Raerener Töpfermeister des 16. Jahrhunderts blickt hier „persönlich“ auf unsere heutige Welt, vergleicht und erzählt von seinen Erfahrungen: Wie er seine Zeit als Lehrling erlebte, was bei einem Brand alles schief gehen konnte, wie ein Händler eine komplette Schiffsladung seines Steinzeugs verloren hat und welche Strapazen die Raerener Fuhrleute auf ihren weiten Reisen auf sich nehmen mussten. Auch wie er und seine Kollegen auf die Idee kamen, Krüge mit drei Henkeln und Bauerntanzmotiven, Pilgerhörner für die Aachener Heiligtumsfahrt oder ganz besondere Formen zu produzieren, verrät er dem Besucher. Natürlich sind diese Geschichten fiktiv, basieren aber auf den umfangreichen und wissenschaftlich untermauerten Kenntnissen zur Lebens- und Arbeitswelt der Frühen Neuzeit, in die das Töpfereimuseum Raeren seine mehr als 2.000 Exponate eingebettet hat.

Bezug zur Gegenwart durch pädagogisches Projekt

Jeder dieser herrlich gezeichneten Animationsfilme geht dabei von der Lebenswelt der Besucher aus, von den Fragen, die diese sich wohl stellen könnten oder von Dingen und Ereignissen ihres täglichen Lebens, die sich nicht so sehr von denen des 16. Jahrhunderts unterscheiden, wie man vielleicht glauben mag: Globalisierung, Hightech, Produktpiraterie, Merchandising, Massenveranstaltungen, Gadgets und Tupperware sind Begriffe aus unserem heutigen Leben, die – anders oder gar nicht benannt – auch schon für die Raerener Töpfer vor 500 Jahren von Bedeutung waren und deren Leben maßgeblich mitprägten.

Herausgearbeitet und inhaltlich umgesetzt haben dies die Schülerinnen und Schüler einer Klasse im 4. Sekundarschuljahr der Pater Damian Schule Eupen. Unter Anleitung ihrer Lehrer Guido Havenith und Pascal Collubry, der Verantwortlichen des Töpfereimuseums Raeren sowie der Geschichtsdidaktiker vom Institut für digitales Lernen Eichstätt (D) entwickelten sie nicht nur die Grundthemen und –inhalte der Filme, sondern setz-

ten diese auch in „Geschichten aus dem Leben“ um, erarbeiteten die Dramaturgien und Erzählstränge, zeichneten die Storyboards und lernten, selbst solche Filme auf Basis der vorgefertigten Zeichnungen am Computer zu animieren.

Neue Wege der Museumspädagogik

Technisch umgesetzt wurde die App schließlich vom Institut für digitales Lernen Eichstätt, das eng an die Katholische Universität Eichstätt (D) bzw. deren Lehrstuhl für Geschichtsdidaktik gekoppelt ist. Letzterer sorgte für den wissenschaftlich-pädagogischen Unterbau des Projektes und beide gemeinsam zeichneten auch schon für das „mBook“, ein digitales Geschichtslehrbuch für die Deutschsprachige Gemeinschaft verantwortlich. So verwundert es auch nicht, dass sowohl die Inhalte als auch die didaktischen Prinzipien der App eng an dieses mBook angelehnt sind – im Gegenteil wollen sie auch bewusst als Ergänzung zueinander verstanden sein. So hat die Raerener Museumsapp nicht nur bei ihrer Entstehung im Rahmen dieses mehrmonatigen pädagogischen Projektes Neuland betreten, sondern kann auch in Zukunft gezielt als Ergänzungsmaterial für den Geschichtsunterricht in allen Altersklassen eingesetzt werden.

Leihgeräte im Museum

Für den Besucher im Museum bietet das Programm neben den geschilderten Inhalten auch verschiedene, sehr individuell zu handhabende Navigationsmöglichkeiten. Es kann komplett offline genutzt werden, da alle Daten beim Download auf dem Gerät gespeichert werden. Dies hat den Vorteil, dass es nicht nur im Museum und vor den Exponaten benutzt werden kann, sondern auch zur Vor- oder Nachbereitung des Museumsbesuchs, zum späteren Nachschlagen oder einfach nur, um in aller Ruhe und bei einer Tasse Kaffee noch einmal in die Welt der Raerener Töpfer einzutauchen.

Wer kein eigenes Smartphone oder Tablet hat bzw. dieses nicht nutzen will, kann natürlich auch im Museum selbst ein kostenloses Leihgerät erhalten und dieses vor Ort benutzen. Die App selbst ist in beiden Versionen kostenlos im jeweiligen App-Store erhältlich und leicht zu finden, indem man „mguide Töpfereimuseum“ eingibt. Sie ist werbefrei, verursacht keine weiteren Folgekosten und benötigt nach der Installation keinen weiteren Internetzugang.

Weitere Informationen dazu auch unter www.toepfereimuseum.org , unter <http://mguide.institut-für-digitales-lernen.de/> oder auf der Facebookseite des Töpfereimuseums Raeren.

YouTube Channel: töpfermuseum raeren

Start

AS BESTE AUF YOUTUBE

- Beliebt auf YouTube
- Musik
- Sport
- Gaming
- Filme
- Nachrichten
- Live
- 360°-Video

Kanäle finden

melde dich an, um deine Kanäle und Empfehlungen anzusehen.

Abmelden

Töpfermuseum Raeren

Übersicht Videos Playlists Kanäle Diskussion Kanalinfo

Alle Aktivitäten

Töpfermuseum Raeren hat ein Video hochgeladen vor 1 Monat

Raererer Steinzeug Deutsch
von Töpfermuseum Raeren vor 1 Monat · 7 Aufrufe
Jan Ervens, der wohl beste und bekannteste Raererer Töpfermeister des 16. Jahrhunderts, erzählt in sehr anschaulichen Bildern, wie diese besondere Keramikart entstand, sich

Töpfermuseum Raeren hat ein Video hochgeladen vor 2 Monaten

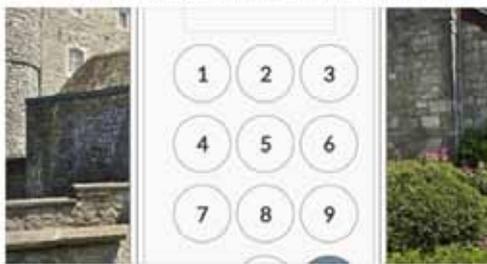
mguide bedienungsanleitung
von Töpfermuseum Raeren vor 2 Monaten · 115 Aufrufe
Hier eine kurze Bedienungsanleitung zu unserem neuen mGuide im Töpfermuseum Raeren.

Töpfermuseum Raeren hat ein Video hochgeladen vor 2 Monaten

mguide - ein mobiler Führer durch das Töpfermuseum Raeren
von Töpfermuseum Raeren vor 2 Monaten · 20 Aufrufe
In Zusammenarbeit mit dem Institut für Digitales Lernen Eichefält und Sekundarschülern der Pater Damian Schule Eupen haben wir eine App für mobile Endgeräte (iOS und Android)

Töpfermuseum Raeren
17. August · 🌐

mGuide Testeinladung. Die App für unser Museum ist ab sofort für Android-Geräte verfügbar. Viel Spaß beim Testen! Wir freuen uns auf euer Feedback, sei es in Form von Kommentaren und/oder Bewertungen. 🙏



mGuide Töpfermuseum Raeren
The mguide is a multimedia museum guide for the Pottery Museum in Raeren.
HOL SE DIR IN GOOGLE PLAY

546 erreichte Personen · Bewerben nicht möglich

👍 Gefällt mir · 💬 Kommentieren · ➦ Teilen

Lindsay Ahn, Aniko & AGV 329, Verburg Michel und 8 anderen · Chronologisch · gefällt das.

🇧🇪 Ostbelgien Eifel-Arbeiten Ist die App auch mehrsprachig?
Gefällt mir · Antworten · Nachricht senden · 17. August um 13:13

🇩🇪 Töpfermuseum Raeren Noch nicht. Eine englische Version soll im nächsten Schritt zu einem späteren Zeitpunkt nachgereicht werden.
Gefällt mir · Antworten · 17. August um 14:39 · Bearbeitet

🇩🇪 Daisy Kelleter Wird die App auch als IOS Version für iPad, iPhone & Co erscheinen?
Gefällt mir · Antworten · 17. August um 15:04

🇩🇪 Töpfermuseum Raeren Ja. Die iOS-Version sollte auch bald in den Appstores online gehen. 🙏
Gefällt mir · Antworten · 🗨️ 1 · 17. August um 15:14



Youtube-Kanal und Facebookseite des Töpfermuseums Raeren mit Beiträgen zum mGuide.