



Junge Werkstatt – Mein Museum der Träume

Ein Modellprojekt mit Jugendlichen am Museum für Naturkunde Chemnitz

Isabelle Ehle & Thorid Zierold, Chemnitz

1 Zusammenfassung

Das Museum für Naturkunde Chemnitz als einst erstes städtisches Museum ist fester Bestandteil der Chemnitzer Kultur- und Bildungslandschaft. Der Versteinerte Wald und das Insektarium bilden die Grundlage für die standortspezifische Profilschärfe der Einrichtung. Die Forschungsergebnisse der Paläobotanik, Ökosystemforschung und Evolutionsbiologie strahlen international aus und werden von führenden Förderern unterstützt. Ebenso geschätzt für eine vielschichtige Vermittlungsarbeit bilden die historisch gewachsenen Sammlungen des Museums die Basis für seine Außenwirkung. Für Besucher, Sponsoren und Politiker wird das Museum durch transdisziplinäre Ausstellungen, Vorträge und Projekte sichtbar. Beispielhaft sind experimentelle Ansätze und neue Wege, wie sie in dem geförderten Vorhaben „Junge Werkstatt – Mein Museum der Träume“ zum Ausdruck kamen. Darüber hinaus ist das Museum offen für außergewöhnliche Kooperationen und Interaktionen. Dafür stand 2020 die Aktion „Versteinerter Wald, versteinerte Welt“. Sie wurde erst durch die Förderung des Sächsischen Staatsministeriums für Wissenschaft, Kultur und Tourismus geförderte Vorhaben ermöglicht. Mit dem Modellprojekt wurde eine wesentliche Grundlage für bürgerwissenschaftliche Beteiligung gelegt, die den Weg zu einer neuen Dauerausstellung unter dem Narrativ „Horizonte öffnen“ ebnete. Spannungsgeladene Objektgeschichten und faszinierende Prozesse der Natur sollen im Lernraum Museum das Interesse der Besucher wecken und sie selbst aktiv werden lassen.

2 Projektidee

Das Entwurfskonzept der neuen Dauerausstellung bildete die Basis für die „Junge Werkstatt“ (<http://www.naturkundemuseum-chemnitz.de/files/Ausstellung.mov>). Die darin vorgesehenen Erlebnis-Ebenen fördern den emotionalen und spielerischen Zugang und die anschauliche Vermittlung für Kinder und Jugendliche. Im Zuge des Modellprojektes sollten Inhalte und Realisierungsmöglichkeiten von der Zielgruppe selbst ausgewählt und entwickelt werden.

Unter Berücksichtigung bisheriger Kooperationen arbeitete das Museum mit der Hort-AG „Draußen glücklich“ und einer 7. Klasse des Chemnitzer Schulmodells in dem Vorhaben zusammen. Die erarbeiteten Inhalte und in die Praxis umgesetzten interaktiven Stationen wurden der Öffentlichkeit in der Sonderausstellung „Junge Werkstatt – Mein Museum der Träume“ zugänglich gemacht.

3 Projektpartner

Für die Erarbeitung akustischer, visueller, spielerischer und taktiler Ausstellungselemente in einem ergebnisoffenen Prozess suchte das Museum Projektpartner, die neben der fachlichen Qualifikation ebenso pädagogische Referenzen und Kompetenzen aufweisen konnten. So begleiteten die Trickfilmschule Fantasia Dresden e. V., solaris FZU, die Holzwerkstatt Buntspecht, das Holzkombinat GbR, die Künstlerin Oksana Potievsky. Das Prodan-Projekt sowie der Elektrofachbetrieb Flemming die Schüler bei der Verwirklichung ihrer Ideen (Abb. 1).

Für die gestalterische Umsetzung der interaktiven Stationen in der Ausstellung arbeiteten wir mit dem Künstler und Grafikdesigner Evgeniy Potievsky zusammen. Er entwickelte das Look & Feel für die Sonderausstellung und übernahm die künstlerische Gestaltung der Ausstellungsmedien und Anzeigen für die Öffentlichkeitsarbeit.

Anschriften der Autoren

Isabelle Ehle, M.Sc.; Dr. Thorid Zierold, Museum für Naturkunde Chemnitz, Moritzstraße 20, 09111 Chemnitz
E-Mails: ehle@naturkunde-chemnitz.de, zierold@naturkunde-chemnitz.de

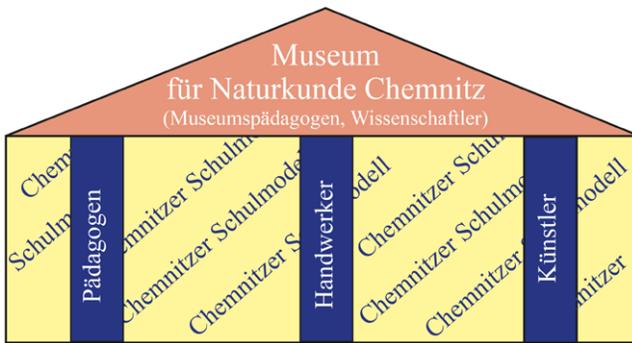


Abb. 1 | Unter dem Dach des Museums engagierten sich Schüler des Chemnitzer Schulmodells, um mit der Unterstützung von Pädagogen, Handwerkern und Künstlern Ideen für eine ansprechende naturkundliche Ausstellung zu entwickeln und zu verwirklichen.

Die organisatorische und kuratorische Leitung oblag der Museumspädagogin Isabelle Ehle. Das Projekt wurde mit 19.500 € durch das Sächsische Staatsministerium für Wissenschaft, Kultur und Tourismus (Aktenzeichen: 2-7004/11/20-2019/11148) und mit Eigenmitteln des Museums für Naturkunde Chemnitz in Höhe von 7.287,07 € finanziert.

4 Projektverlauf

Die gemeinsame Arbeit mit den Schülern begann mit Eingang der Fördermittelzusage im März 2019. Vierzehn Teilnehmer der 7. Klasse trafen sich zunächst wöchentlich im Rahmen des Unterrichtes. Sie machten sich mit dem aktuellen Aufbau der Dauerausstellung vertraut und erhielten Einblicke in die Zukunftsvisionen. Des Weiteren erarbeiteten die Schüler mit den Mitarbeitern des Museums fachliche Inhalte und besprachen Möglichkeiten der interaktiven Ausstellungsgestaltung. Die Jugendlichen entwickelten nach einer Ideenfindungsphase interaktive Stationen zur Stärkung der Alleinstellungsmerkmale des Museums. Im offenen Prozess konnten sie, aufbauend auf ihren persönlichen Interessen und Fähigkeiten, inhaltliche Schwerpunkte festlegen und diese kreativ umsetzen. Die Ideensammlung der Schüler bestand aus Skizzen und Beschreibungen. Deren Umsetzungsmöglichkeiten wurden in der Gruppe diskutiert und schließlich eine Auswahl für die Realisierung getroffen. In der praktischen Phase lernten die Schüler kreative und gestalterische Techniken kennen und erprobten die Handhabung ihres Erlebnis-Elementes. Dabei war die Projektwoche ein wichtiger Meilenstein (Abb. 2). In dieser arbeiteten die Gruppen intensiv an der Umsetzung ihrer interaktiven Module. So wurden beispielsweise Holztische als Basis für unterschiedliche Spiele im Holzkombinat GbR gebaut. Des Weiteren sind in Zusammenarbeit mit der Trickfilmwerkstatt Fantasia e. V. zwei Filmbeiträge im Museum entstanden. Die letzten Arbeiten an den Stationen wurden von den Schülern im Nachgang der Projektwoche wöchentlich im Rahmen des Unterrichtes durchgeführt. Insgesamt arbeitete jeder Schüler 42 Stunden im Projekt. Im Ergebnis entstanden sieben interaktive Module. Ferner wurden mit der Hort-AG „Draußen glücklich“ Tonfliesen mit urzeitlichen Abdrücken erstellt (Abb. 3) und pädagogische Arbeitsaufträge mit naturkundlichen Inhalten erprobt. José Daniel leitete die keramischen Arbeiten mit 18 Kindern an (Abb. 4). Im Nachgang setzte der Künstler die Fliesen der Kinder zu zwei ca. 100 x 100 cm großen Mosaiken zusammen. Insgesamt fanden mit der Hort-AG sieben Treffen zu je 1,5 Stunden statt. Nach Fertigstellung der interaktiven Elemente durch die Kinder und Jugendlichen erfolgte der Ausstellungsaufbau museumsintern. Er wurde von Isabelle Ehle kuratiert und verfolgte den methodischen Ansatz des Erlebnisdesigns „spielend zu Lernen“. Volker Annacker, Anne Förster, Michael Junge, Holger Rathaj, Maria Schulz und Mario Tews unterstützen die Arbeiten bis zum Eröffnungstermin.

5 Die Sonderausstellung – Spielen im Zentrum des Lernprozesses

Die einzigartige Chemnitzer Erdgeschichte begreifbar zu machen, war Anliegen der am Projekt beteiligten Kinder und Jugendlichen des Chemnitzer Schulmodells. Sie erweckten den Versteinerten Wald von Chemnitz durch Spiele, Trickfilme und Audiobeiträge zum Leben. Die Resultate konnten die Besucher der Ausstellung vom 28. November 2019 bis zum 1. November 2020 selbst in Augenschein nehmen und erproben (Abb. 5, Abb. 6). Die Sonderausstellung vereinte fünf Themen, (1) Unsere Erdgeschichte verstehen, (2) Chemnitzer Erdgeschichte medial interpretiert, (3) Versteinerter Wald, versteinerte Welt, (4) Einblicke zu Ideen einer neuen Dauerausstellung – preview 2025 und (5) Raum für Besuchermeinungen, die im Folgenden vorgestellt werden.

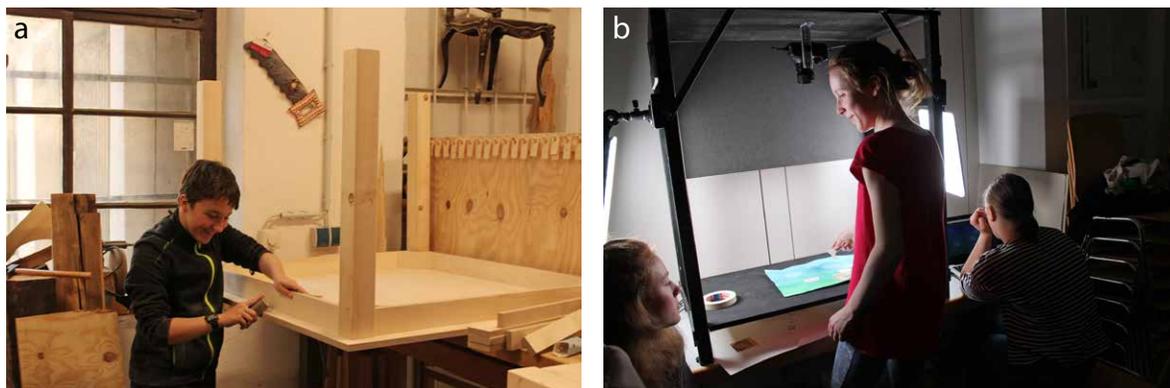


Abb. 2 | a und b – Projektwoche mit der 7. Klasse.



Abb. 3 | Pflanzenabdruck in Ton.



Abb. 4 | Projektarbeit mit der Hort-AG „Draußen glücklich“.

5.1 Unsere Erdgeschichte verstehen

In zwei Vitrinen empfangen lokale Besonderheiten den Besucher. Der Ursaurier *Ascendonanus nestleri* sowie der Skorpion *Opsieobuthus tungeri* standen für die permische Fossilagerstätte Chemnitz, die durch einen katastrophalen Vulkanausbruch überliefert wurde. Über eine „Haifisch-Kindertagesstätte“ aus der Zeit vor dem Vulkanausbruch erzählte der Einstachelhai *Triodus*. In direkter Nachbarschaft zu den Vitrinen motivierte das interaktive Legespiel „Durch die Erdzeitalter“, sich näher mit der Entwicklung der Erde zu befassen und ganz besondere Fossilien aus einer Zeitspanne von über 4,5 Milliarden Jahren kennenzulernen (Abb. 7). Der sich anschließende Bereich zur Fossilienentstehung veranschaulichte kindgerecht, auf welchen Wegen sich Fossilien bilden können. Das Würfelspiel „Ein Hauch von Ewigkeit“ ermöglichte ein gemeinschaftliches Kulturerlebnis und wiederholte die Inhalte zur Fossilwerdung (Abb. 8). Die beiden Mosaik „Urzeitliche Abdrücke“ bereichern die Ausstellung als Intervention zur Fossilienentstehung (Abb. 9). Die haptische Materialerfahrung ermöglichte den Zugang zu Themen wie Sedimentation, Druckverformung und Einbettung. So konnten die Kinder der Hort-AG die Entstehung von Fossilien im wahrsten Sinn des Wortes begreifen.

An der „Lapilli-Murmelnbahn“ erhielt der Besucher die Aufgabe, einen „versteinerten Regentropfen“ ins Rollen zu bringen. Entlang des Weges vermittelten Zeichnungen und anschauliche Texte, wie dieser akkretionäre Lapillus vor 291 Millionen Jahren in einer Eruptionswolke durch explosiven Vulkanismus entstand (Abb. 10). Daran anknüpfend wurde an der interaktiven Station „Ein Wald – Viele Bäume“ darauf eingegangen, welche Pflanzen aus der Fossilagerstätte Chemnitz bekannt und an Hand welcher Merkmale diese zu bestimmen sind. Das Kombinationsspiel förderte die Konzentration und Beobachtungsgabe und vermittelte spielerisch das Aussehen fossiler Pflanzen durch deren zeichnerische Rekonstruktion (Abb. 11). Am Bestimmungstisch „Fossilien“ wurden einzelne Elemente des Lernraumes „Unsere Erdgeschichte verstehen“ aufgegriffen und in einen neuen Kontext gebracht. Mit Hilfe des eigens für die Objekte entwickelten Bestimmungsschlüssels und weniger zeichnerischer Hilfestel-

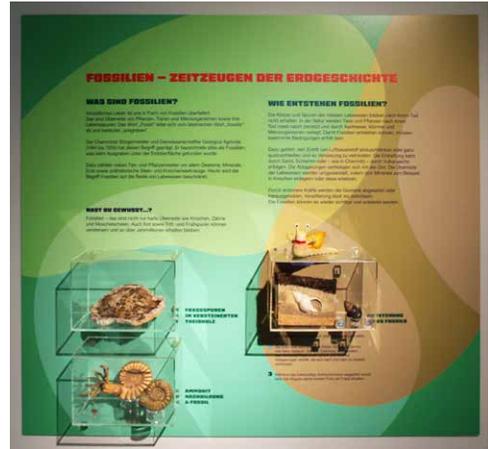


Abb. 5 | Blick in die Sonderausstellung „Junge Werkstatt – Mein Museum der Träume“ im Museum für Naturkunde Chemnitz.



Abb. 6 | Das Ausstellungsplakat.

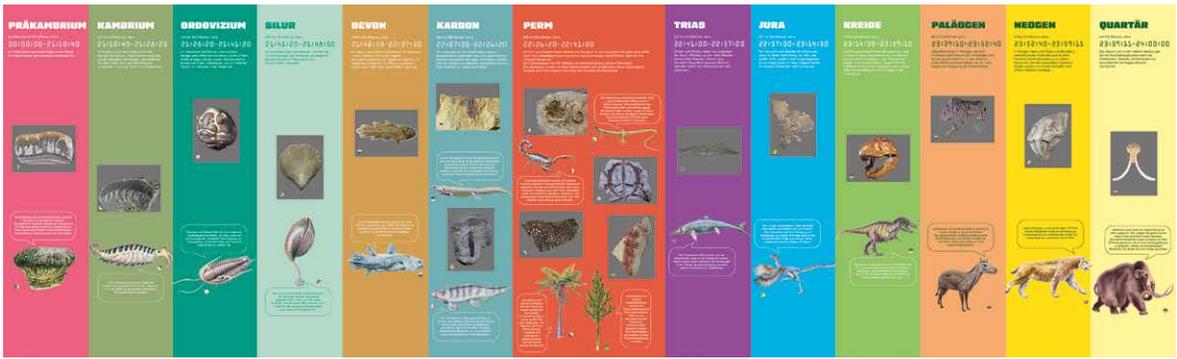


Abb. 7 | Interaktives Spiel: Durch die Erdzeitalter (https://www.naturkundemuseum-chemnitz.de/Band43/Ehle_Zierold/Abbildung7).



Abb. 8 | Brettspiel: Ein Hauch von Ewigkeit.



Abb. 9 | Mosaik: Urzeitliche Abdrücke.

lungen konnten die Besucher selbst zu Forschern werden und den wissenschaftlichen Bestimmungsprozess nachvollziehen (Abb. 12). Die Station aktivierte taktile, visuelle und kognitive Fähigkeiten der Besucher.

5.2 Chemnitzer Erdgeschichte medial interpretiert

Acht Schüler widmeten sich im Projekt der medialen Verarbeitung naturwissenschaftlicher Inhalte. Für eine Hörstation schrieben sie eine fesselnde Geschichte über die Erlebnisse von Riesenlibellen und Ursauriern im permischen Urwald (Abb. 13). Für die Einbindung der Station in die Ausstellung wurden ein rezenter Baumstamm kunstvoll bearbeitet und somit auditive und haptische Sinne gleichfalls angesprochen. Darüber hinaus entstanden mittels aufwendiger Legetechnik zwei Trickfilme. Der Film „Der Versteinerte Wald von Chemnitz“ hatte zum Ziel, die lokalen Besonderheiten der Fossilienentstehung und des Vulkanausbruchs zu verstehen und bereits in der Ausstellung Gesehenes zu verarbeiten. Der Trickfilm „Sterzel & Geinitz – Der Streit um die Madensteine“ verarbeitete den 1878 aufgetretenen Disput zwischen dem Chemnitzer Bürger-schullehrer und Autodidakten Johann Traugott Sterzel



Aufgabenbeschreibung der Lapilli-Marmorbahn. | Abb. 10

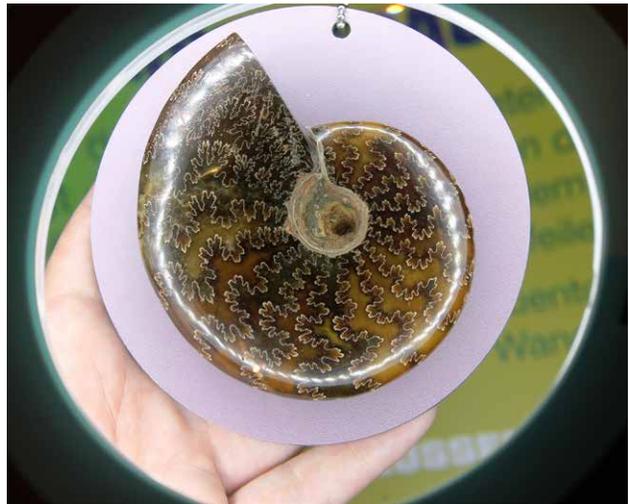


Abb. 11 | Rekonstruktionszeichnung einer Medullose.
Abb. 12 | Genaue Betrachtung eines Ammonitens unter der Lupe am Fossilienbestimmungstisch.

und dem hochangesehenen Geheimen Hofrat Prof. Dr. Hanns Bruno Geinitz aus Dresden. In diesem wurde über die Natur dreidimensional überlieferter Fossilien in Kieselgestein gestritten. Nach Aussagen von Geinitz sollte es sich um versteinerte Maden handeln. Sterzel jedoch sah in den Fossilien zusammengerollte junge Farnfrüchlein. Für die Präsentation der Filme wurde ein Kinoraum innerhalb der Sonderausstellung mit speziellen Sitzmöglichkeiten geschaffen (Abb. 14).

5.3 Versteinerter Wald, versteinerte Welt

Im gleichnamigen Winterferienkurs 2020 übertrugen sieben Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 14 Jahren den Vulkanausbruch vor 291 Millionen Jahren in die heutige Zeit. Sie erforschten Objekte und Orte, die typisch für unsere Zeit sind und bei einem erneuten Vulkanausbruch versteinert werden könnten (Abb. 15). Daraus bauten sie in Zusammenarbeit mit der Projektwerkstatt der TU Chemnitz „Mitmach_X“ fossile Modelle, die im Rahmen der Mitmach-Ausstellung „Junge Werkstatt – Mein Museum der Träume“ präsentiert wurden.

Eines aus insgesamt acht Modellen soll beispielhaft vermitteln, mit welcher Begeisterung, Fantasie und Korrekt-



Abb. 13 | Audiostation mit Ursaurier.



Abb. 14 | Sitzgelegenheiten im Kinobereich.

heit die utopische Fragestellung von den Teilnehmern bearbeitet wurde: „Der WX-78 ist bis jetzt das einzige Fossil, das wir gefunden haben. Wir glauben, dass er sich von Zahnrädern ernährt. Wir fanden in seiner Nähe ein mechanisches Pferd: Es hatte alles, was ein mechanisches Pferd braucht – mit Ausnahme seiner Zahnräder. Jetzt stellt sich vielen die Frage, was dieser Roboter oder genauer der WX-78 mit mir zu tun hat. WX-78 ist einer der Charaktere aus dem Gruselspiel „Don't starve“. Aber immer noch kann man sich fragen, warum ich das Spiel „Don't starve“ ausgewählt habe. Und das kann man relativ einfach beantworten: Ich spiele es gerade mit meinem Vater, und es steht hier symbolisch für meine Gaming-Leidenschaft“ (Nelson Storz, 13 Jahre; Abb. 16).

5.4 preview 2025

Nach zwanzig Jahren ist es an der Zeit, Ausstellungsinhalte und technische Einbauten unserer Dauerausstellung einer grundsätzlichen Erneuerung zu unterziehen. Wir haben neu gedacht, um Museum anders erlebbar zu machen. Die gezeigten Auszüge der Entwurfsplanung gaben einen ersten Einblick (Abb. 17). Die neue Dauerausstellung profitiert räumlich von der Abgrenzung der Museumsetage gegenüber dem Atrium. Acht thematische und farblich markante Ausstellungsräume laden zum Erkunden ein. Museumsobjekte und deren



Abb. 15 | Projektwoche „Versteinerter Wald, versteinerte Welt“.



Abb. 16 | Versteinerter Roboter WX-78.

Geschichten, Darstellungen auf Großmonitoren und digitale Anwendungen ermöglichen eine Reise in die Erdgeschichte von Chemnitz. Einzigartige Fossilien, Minerale und Gesteine erzählen als Zeitzeugen über vergangene Welten, die noch kein Mensch je gesehen hat. Das Insektarium nimmt dabei die Rolle als Anker in die heutige Zeit ein. Silhouetten-Filme, vergleichbar zu den Legetrickfilmen, vermitteln anschaulich die thematischen Zusammenhänge. In Erlebnis-Ebenen befasst sich der Besucher selbstbestimmt mit Experimenten, interaktiven Medien und taktil fassbaren Objekten. Die Ausstellung eröffnet neue Themen im Spannungsfeld zwischen Natur, Kunst und Architektur. Der Wandelgang und das neu gestaltete Foyer mit 1000 fluoreszierenden Blättern aus Acrylglas schaffen einen Raum zum Ankommen, Austauschen und Weiterdenken. Die neue Dauerausstellung des Museums für Naturkunde wird Horizonte öffnen!

5.5 Raum für Besuchermeinungen

In einer gemütlichen Sitzzecke konnten die Besucher unter einem urzeitlichen Blätterdach Feedback zu den Stationen geben. Konkrete Fragen zu Texten, zum Design und zu den Inhalten unterstützten die Reflexion (Abb. 18). In direkter Nachbarschaft dieses urzeitlichen Blätterdachs warteten zwei Stationen, die für die Zielgruppe unter 6



Abb. 17 Vulkanismus – bewegte Erde wahrnehmen. Im Mittelpunkt des Raumes steht der Dialog zwischen Natur und Kunst. Von millimetergroßen Gesteinskugeln bis hin zu meterlangen Basaltsäulen erzählen Zeugen der Erdgeschichte zusammen mit Interventionen aus Malerei und Fotografie vom explosiven Vulkanismus und nehmen uns mit auf eine Reise zum Mittelpunkt der Erde. Über den QR-Code gelangen Sie zum 5-minütige Look & Feel der neuen Dauerausstellung. Der Trailer ist auch unter dem Link <http://www.naturkundemuseum-chemnitz.de/files/Ausstellung.mov> abrufbar.

Jahren errichtet wurde. So fanden Eltern und Großeltern Zeit und Raum für ihre Gedanken zur Sonderausstellung. Am „Baum-Stapel-Spiel“ sollten zusammengehörige Motive (Krone, Stamm, Wurzel) zu einem Baum zusammengefügt werden (Abb. 19). Spielerisch wurden die Baumtypen des Perms vermittelt, die Feinmotorik und Beobachtungsgabe geschult. Wie der erste Wald wohl einmal aussah, konnten die Kinder an der Magnetzeichentafel zum Ausdruck bringen (Abb. 20).

In dieser motivierenden Atmosphäre schrieben die Besucher ihre Meinung zur Themenauswahl, zu den formulierten Texten und zum Design auf Karten in der Form permischer Blätter auf (Abb. 21). So wuchs das urzeitliche Blätterdach zu einer mächtigen Cordaiten-Baumkrone. Jedoch waren trotz eines Feedback-Leitfadens die Aussagen sehr allgemein gehalten: „Konstatin, der Fossilienforscher, war hier.“ „Ich liebe die Urzeit. Da war alles noch so schön und es gab tolle Tiere.“ „Ich möchte ein Urpferd als Haustier.“ „Vielen Dank für den eindrucksvollen Nachmittag. Ein Museum zu Mitmachen!“ „Ganz toll. Wir sind begeistert von der Ausstellung auf hohem Niveau.“ Die Urpferde zum Anfassen, das Brettspiel, die Murmelbahn, das Mosaik und die magnetische Maltafel wurden mehrfach positiv hervorgehoben. Die Erdgeschichte, Vulkane und Tiere waren die favorisierten Themen der Sonderausstellung, da sie auf den blattförmigen Karten wiederholt genannt wurden. Als Wunsch äußerten die Besucher zweimal die Begleitung der einzelnen Station durch einen Museumsmitarbeiter. Unerwarteter Weise stand bei kleinen Kindern die künstlerische Gestaltung der Feedback-Karten im Mittelpunkt.

Neben der „Feedback-Ecke“ gab es die Möglichkeit, auf Basis von Fragebögen die interaktiven Stationen zu evaluieren (z. B.



Abb. 18 | Feedback-Ecke: Urzeitliches Blätterdach – Dein Museum der Träume?

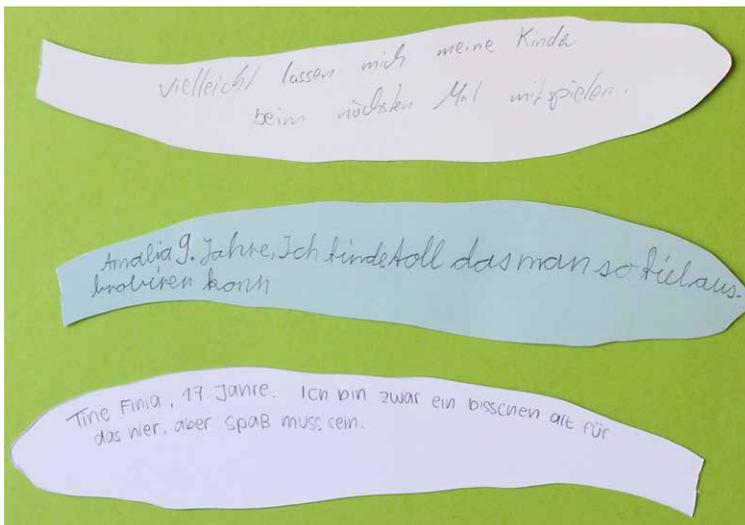


Abb. 19 | Baum-Stapel-Spiel.



Abb. 20 | Kreativaufgabe: Wie stellst du dir den ersten Wald vor?

Abb. 21 | Besuchermeinungen auf urzeitlichem Blatt.

ter_Baumspiel.pdf). Unter Berücksichtigung des Alters konnten die Besucher neben allgemeinen Fragen auch Textpassagen bezüglich ihrer Verständlichkeit beurteilen. Die Auswertung der Fragebögen zeigte folgende Ergebnisse: Das interaktive Legespiel „Durch die Erdzeitalter“ erwies sich als geeignetes Mittel für die Einordnung der Chemnitzer Fossilien und des Begriffs „Perm“. Bezüglich der verwendeten Sprache stellte sich heraus, dass Metaphern eher ungeeignet sind, da sie von den Kindern wortwörtlich übertragen werden: „Im Schatten der Dinosaurier entwickelten sich zunehmend mausähnliche Säugetiere.“ „An Land begann der Siegeszug der Blütenpflanzen.“ Die Spielanleitung zum Brettspiel wurde mehrfach wegen ihrer Komplexität und Länge angesprochen. Außerdem verlängerten die im Spielablauf integrierten Schleifen die Spieldauer unangemessen. Ziel wird es sein, ein vereinfachtes Brettspiel mit einem stringenten Spielverlauf und einer damit verbundenen kürzeren Spielanleitung zu entwickeln.

Die Besucher hoben bei der Nutzung des Bestimmungstisches „Fossilien“ den direkten Kontakt zu den Exponaten positiv hervor. Die visuelle und taktile Paarfindung war eine neue Erfahrung, da die Lösung eine Kombination von unterschiedlichen Sinnen erforderte. Diese Station vereinte jedoch drei Aktionen, welche den Tisch inhaltlich überlud, sodass in der weiteren Planung eine ähnliche Station auf zwei Aufgaben zu reduzieren sein wird.

Das Drückspiel „Ein Wald – Viele Bäume“ erwies sich als geeignetes Mittel, um Interesse für unterschiedliche Baumarten des Perms zu wecken und war äußerst robust in der Nutzung durch die Besucher. Begriffe wie „Photosynthese“ und „radiale Segmente“ markierten die Kinder und Jugendlichen als schwer verständliche Begriffe.

Die Lapilli-Murmeln zog vor allem kleine Besucher an, die noch nicht lesen konnten, da ihre Funktionsweise keiner weiteren Erklärung bedurfte. Jedoch war die Konstruktion mit den ineinandergesteckten Plexiglasröhren wiederholt reparaturbedürftig.

Der Trickfilm „Der Versteinerte Wald von Chemnitz“ schnitt bei der Befragung durchweg sehr gut ab, wohingegen der Trickfilm „Sterzel & Geinitz – Der Streit um die Madensteine“ nur die Schulnote befriedigend und ausreichend erhielt. Die Feedbackgeber nannten als Grund ihrer Bewertung die zu schnell wechselnden Bilder und die damit verbundene Schwierigkeit, der Geschichte folgen zu können.

6 Kritischer Rückblick

Das zu Beginn des Vorhabens nicht definierte Ergebnis und die damit verbundene erhöhte Kapazität an handwerklichen, künstlerischen und pädagogischen Betreuern erschwerte die verbindliche Zusage der Projektpartner zur Begleitung der Projektwoche. Des Weiteren hielt sich ein Teilnehmer nicht an die Vereinbarung, die Arbeitsräume, Pädagogen und das benötigte Material zur Verfügung zu stellen. Darüber hinaus waren Projektpartner mit fachlichen und pädagogischen Erfahrungen nur schwer zu finden.

Die Entwicklung der interaktiven Stationen mit Schülern der 7. Klasse erwies sich mit der Hälfte der Teilnehmer durch ihre unhöfliche, unzuverlässige und hochnäsige Art als große Herausforderung. Allgemeine Umgangsformen wurden nicht eingehalten. Eigenständiges Denken und daraus resultierendes Handeln fielen den Schülern sichtlich schwer. Hingegen war die Erstellung des Mosaiks mit den Kindern der Hort-AG „Draußen glücklich“ bedingt durch den respektvollen Umgang der Kinder untereinander und der guten Betreuung durch die Hortner sehr erfolgreich. Als Ergebnis ist eine farbenfrohe Gemeinschaftsarbeit entstanden, welche die sozialen Kompetenzen der Schüler stärkte, die Feinmotorik schulte und die Kreativität förderte.

Während der Standzeit der Sonderausstellung wurden zahlreiche Reparaturen an den interaktiven Stationen durchgeführt. Ursachen dafür waren ihre intensive Nutzung durch die Besucher, aber auch vorsätzliche Zerstörung und Zweckentfremdung. Wie soll der immer größer werdende Wunsch der Gesellschaft nach einem Mitmach-Museum bei der derzeitigen mageren personellen Ausstattung der Kultureinrichtungen und einem solchen Verhalten der Besucher realisiert werden?

7 Öffentlichkeitsarbeit

Um die Öffentlichkeit an diesem Modellprojekt teilhaben zu lassen, lud das Museum die Medienvertreter zu verschiedenen Höhepunkten, z. B. zur Verwirklichung der Module an den Projekttagen sowie zum Ausstellungsaufbau und zur Eröffnung ein. Des Weiteren wurden Anzeigen im Stadtstreicher (Abb. 22), Chemnitzer Amtsblatt sowie Agil – Das Magazin geschaltet und über soziale Netzwerke, wie Facebook, die Entwicklung des Projektes kommuniziert. Eine Besonderheit stellte der Flyer zur Sonderausstellung dar, da er sowohl Erwachsene durch die Wiedergabe der Ausstellungshinweise auf der einen Seite als auch das junge Publikum durch die Illustration von Chemnitz vor 291 Millionen Jahren auf der anderen Seite ansprach (Abb. 23). Das Poster enthielt neben der urzeitlichen Darstellung Kurzinformationen über Lebewesen des Perms, sodass der Flyer indirekt der Wissensvermittlung diene. Neben dem Banner am Tietz wurden Plakate und Tischaufsteller, die in gastronomischen Bereichen platziert wurden, zur Bewerbung genutzt. Medial wurde die Ausstellung vor allem durch den Mitteldeutschen Rundfunk aufgegriffen. Am 21. Februar 2020 strahlte MDR Kultur ein einstündiges Spezial zu den Naturkundemuseen im Sendegebiet aus. In diesem Zusammenhang nahm Grit Krause eine Reportage über die Projektwerkstatt „Versteinerter Wald, versteinerte Welt“ ins Programm auf und interviewte die junge Generation, wie sie sich das naturkundliche Museum in Chemnitz zukünftig vorstellten. Weiterhin lockte MDR Sachsen im Rahmen der Wiedereröffnung des Museums für Naturkunde nach der ersten Welle der Corona-Pandemie Groß und Klein in die Sonderausstellung und berichtete über die kreativen Ergebnisse der Projektwoche „Versteinerter Wald, versteinerte Welt“. Im Zusammenhang mit der Sonderausstellung „Junge Werkstatt – Mein Museum der Träume“ war ein Familientag am 03. Juli 2020 mit Spielen, Bastelstationen, Verköstigung und Livemusik geplant. Auf Grund der Corona-Pandemie wurde das Vorhaben zu einem Livestream-Konzert umorganisiert. Die Orga-



Abb. 22 | Anzeigenschaltung im Stadtreicher Februar 2020.

17.02. - 21.02.2020
WORKSHOP
VERSTEINERTER WALD, VERSTEINERTE WELT

Museum für Naturkunde Chemnitz

Stell dir vor, unsere Welt würde morgen versteinern. Was fänden zukünftige Wissenschaftler von uns, wenn – wie vor 251 Millionen Jahren in Chemnitz – ein Vulkan unsere Landschaft verändern würde? Kinder und Jugendliche von 10 bis 16 Jahren können dieser Frage in der Projektwoche nachgehen und ihre Ideen kreativ umsetzen. Die Ergebnisse werden im Rahmen der Sonderausstellung „Junge Werkstatt – Mein Museum der Träume“ ausgestellt.

Zeitraum: 17., 18. und 21.02. jeweils 9 – 12 Uhr sowie 20.02.2020 9 – 15 Uhr
 Anmeldung: bis 12.02.2020
 Ansprechpartner: Isabelle Ehle
 E-Mail: ehle@naturkunde-chemnitz.de, Tel.: 0371 488-4555
 Die Teilnehmerzahl ist auf 10 begrenzt. Es fallen keine Kosten an.

Projektpartner: Stadtlabor „Milmach_X“, Brühl 40, 09111 Chemnitz

www.naturkundemuseum-chemnitz.de

Dieses Malnahme wird mitfinanziert durch Chemnitzrat auf der Grundlage des vom Ministerpräsidenten des Sächsischen Landtags beschlossenen Haushalts.

nisation oblag der Projektangestellten Maria Schulz. Das digitale Event wurde durch den Europäischen Sozialfonds mitfinanziert. Für Stimmung sorgte die Chemnitzer Band Gruppe Karl-Marx-Stadt. Mit ihrer Scheibe „Magnitola“ hatten sie vertonte Lebensfreude im Gepäck, sodass in dem per Livestream angeschlossenen Publikum das Balkan-Fieber gestiegen sein muss. Anschließend gab die Berliner Rapperin Yetunday ihre Show mit musikalischen Einflüssen aus aller Welt zum Besten. Die aus Leipzig stammende multilinguale Künstlerin überzeugte mit Doubletime-Parts und satirischen Songtexten. Mit Positivität und Witz, laut und provokant eroberte die Rapperin an diesem Abend die Bühne im Museum für Naturkunde (Abb. 24). Die Moderation des Konzertes übernahm Benno Zimmermann, FÖJler am Museum für Naturkunde. In den kurzen Verschnaufpausen für die Künstler lud die achtjährige Clara zu einer digitalen Tour hinter die Kulissen ein. Das Konzert wurde auf dem YouTube Kanal NaturkundeChemnitz veröffentlicht. Außerdem strahlte Radio T das gesamte Konzert am 5. Juli 2020 aus.

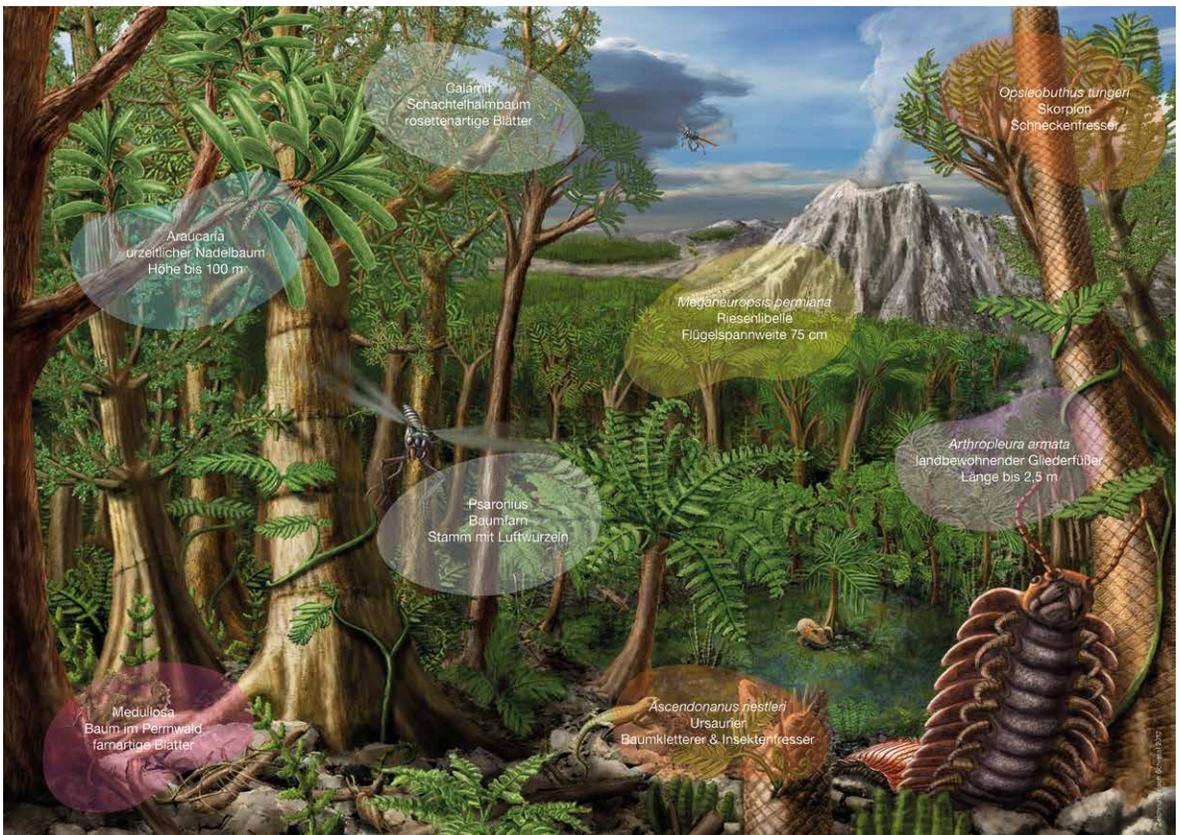


Abb. 23 | Rückseite des Flyers mit urzeitlichem Plakat. Original: Stefan Schießl, 2012.

Aufgrund der Corona-Beschränkungen war nicht immer ein Museumsbesuch möglich. Gerade deshalb entwickelte das Museum für Naturkunde für Klein und Groß kreative und spannende Möglichkeiten der kulturellen Teilhabe. Auf der Internetseite des Museums sind unter den Rubriken „Spaß und Spiel ganz in Familie und mit Freunden“, „Spaß beim Lernen in Kita und Schule“, „Filme für deine Popcorn-Zeit“ und „Erlebnisboxen“ ansprechende Angebote abrufbar (<https://www.naturkundemuseum-chemnitz.de/de/virtueller-Besuch.html>). Die Erlebnisboxen waren besonders gefragt. Der darin zusammengestellte Inhalt diente der Vermittlung naturkundlicher Themen auf spielerische Weise. So beinhaltet beispielsweise die Erlebnisbox „Würfelspiel“ neun Würfel mit 54 Symbolen aus dem Museum für Naturkunde Chemnitz. Mit jedem Wurf lassen sich immer wieder neue Geschichten generieren (Abb. 25).



Abb. 24 | Yetunday im Versteinerten Wald Chemnitz.



Abb. 25 | Würfelspiel: Museumsgeschichten.

8 Fazit

Die Sonderausstellung „Junge Werkstatt – Mein Museum der Träume“ wurde im Zeitraum von Dezember 2019 bis Oktober 2020 von 13.200 Besuchern besichtigt davon waren 5945 Kinder und Jugendliche bis 18 Jahren. Die Auswertung der Postleitzahlen der Besucher ergab, dass die Ausstellung zu 88% von Besuchern aus Thüringen, Brandenburg und Berlin. besichtigt wurde. Die weitere Verteilung der Besucher ist aus Abb. 26 zu ersehen. Möglicherweise zeigt dieses auf Sachsen konzentrierte Besucherbild auch die Auswirkungen der durch Corona bedingten Reiseeinschränkungen in 2020.

Die entwickelten Mitmach-Stationen thematisierten die Veränderungen unserer Erde im Laufe der Zeit, die Entstehung und Bestimmung von Fossilien und die einzigartige Fossilfundstätte Chemnitz mit dem Versteinerten Wald. Die Besucher konnten die Stationen schrittweise testen und somit selbst aktiv an der Erprobungs- und Evaluierungsphase zur neuen Dauerausstellung teilhaben. Die Auswertung zeigte, dass die interaktiven Elemente ein kreatives sowie individuelles Lernerlebnis förderten und einen Zugang zu komplexen wissenschaftlichen Themen ermöglichten. Die in einer leichten zugänglichen Sprache formulierten Ausstellungstexte und Spielanleitungen wurden als ermunternd und motivierend eingeschätzt.

Die Beteiligten des Modellprojektes erarbeiteten akustische, visuelle, spielerische und taktile Ausstellungselemente. Entsprechend ihrer persönlichen Interessen und Fähigkeiten wählten sie ihre Schwerpunkte und profitierten so vom realen Einblick in mögliche Berufswelten. Der offene Erfahrungsprozess förderte die Erweiterung von Schlüsselkompetenzen. Mit diesem Modellprojekt schaffte das Museum einen Weg zur Partizipation für Kinder und Jugendliche.

Ihre Ideen und Interpretationen zu naturwissenschaftlichen Sachverhalten werden die Entwicklung der Erlebnis-Ebenen der neuen Dauerausstellung wesentlich beeinflussen. Die aktive Beteiligung hat den Kindern und Jugendlichen nachhaltige Einblicke in interdisziplinäre Betätigungsfelder auf dem Weg zur Berufswahl verschafft. Sie konnten sich in einem außerschulischen Umfeld naturwissenschaftlichen und künstlerischen Aspekten widmen und neue Berufswelten kennenlernen. Darüber hinaus war die intensive wie fachübergreifende Auseinan-

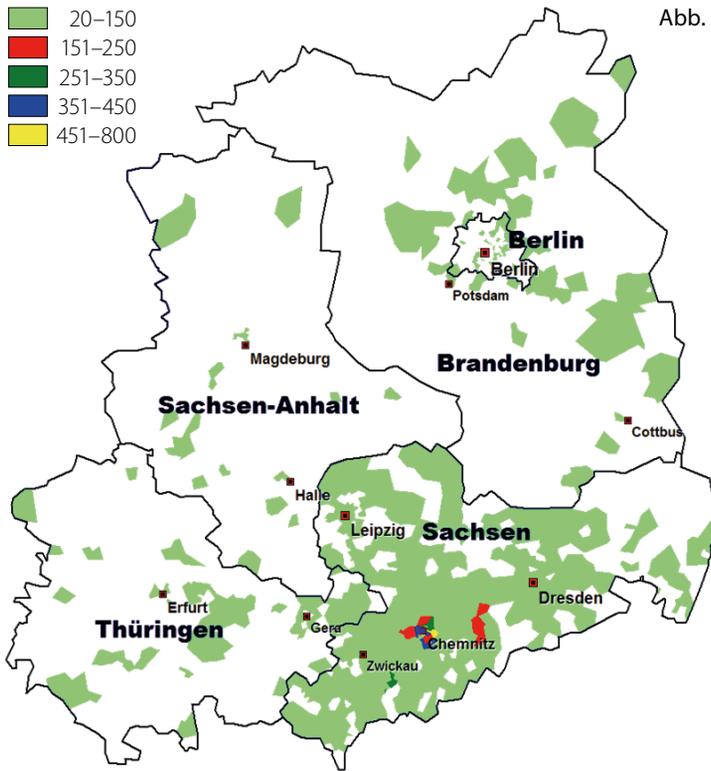


Abb. 26 Die Analyse der Postleitzahlen ergab, dass die Ausstellung von Besuchern aller Bundesländer besichtigt wurde. Schwerpunkt bildeten sächsische Besucher. Aus Chemnitz selbst stammten 48% der an der Erfassung beteiligten Besucher.

dersetzung mit der weltweit bekannten Fossilagerstätte Chemnitz identitätsstiftend. Mit der „Jungen Werkstatt – Mein Museum der Träume“ wurden einerseits die Teilhabe an städtischer Entwicklung und andererseits der Zugang zu kultureller Bildung ermöglicht. In seiner Gesamtheit unterstützt das Vorhaben die Strategie des Kulturbetriebes der Stadt Chemnitz „Horizonte öffnen“, begleitet das Bewerbungsverfahren zur Kulturhauptstadt Europas 2025 und macht schließlich die kulturelle Vielfalt und Kreativität im Freistaat Sachsen sichtbar.

Im Kulturraum Chemnitz war bisher kein vergleichbares Projekt mit solch einem offenen Charakter in Zusammenarbeit mit Schülern bekannt. Um Kulturakteure der Stadt auf den offenen Erfahrungs- und Erlebnisprozess aufmerksam zu machen, wurde das Konzept der „Jungen Werkstatt – Mein Museum der Träume“ beim Jour fixe für kulturelle Bildung sowie beim Jour fixe der Medienpädagogen der Stadtbibliothek im Frühjahr 2020 vorgestellt. Des Weiteren fand eine weitere Veranstaltung im Rahmen des Lehrerinformationstages 2020 im Staatlichen Museum für Archäologie Chemnitz statt.

Die Ausdrucksmalerei „Welt der Farben“ mit dem TERRA NOVA CAMPUS, welches die Sächsische Landestelle für Museumswesen förderte, war 2020 auf Grund der Corona-Pandemie nicht durchführbar und wurde auf das Jahr 2021 verlegt. Gemälde zum Versteinerten Wald Chemnitz, erarbeitet auf der Grundlage von Ausdrucksmalerei, sollten im Rahmen der Sonderausstellung „Junge Werkstatt – Mein Museum der Träume“ gezeigt werden. Hoffnungsvoll schaut das Museum für Naturkunde in Richtung 2021 – ein Jahr voller kultureller Entfaltung.



Abb. 27 | Würfelspiel: Ein Hauch von Ewigkeit.

ZOBODAT - www.zobodat.at

Zoologisch-Botanische Datenbank/Zoological-Botanical Database

Digitale Literatur/Digital Literature

Zeitschrift/Journal: [Veröffentlichungen des Museums für Naturkunde Chemnitz](#)

Jahr/Year: 2020

Band/Volume: [43](#)

Autor(en)/Author(s): Ehle Isabelle, Zierold Thorid

Artikel/Article: [Junge Werkstatt – Mein Museum der Träume Ein Modellprojekt mit Jugendlichen am Museum für Naturkunde Chemnitz 207-220](#)