

PROJEKTWOCHE

Gesamtschüler bitten zur Museumsrallye per Smartphone

Thomas Richter 30.04.2017 - 13:00 Uhr

DUISBURG. 14 Globus-Gesamtschüler haben App und Broschüre für Besucher der Köhler-Osbahr-Sammlung im Kultur- und Stadthistorischen Museum entwickelt.

Can Sal ist 17 – und inzwischen zu einem kleinen Kenner über Käschrünzen geworden. Dieses chinesische Geld aus vergangenen Jahrhunderten mit einem markanten Loch in der Münzmitte hatte sich der Globus-Gesamtschüler zu seinem Lieblingsobjekt in der **Sammlung Köhler-Osbahr** ausgewählt. Im Rahmen einer Projektwoche sammelte Can viele Fakten zu seinem Favoriten.

Diese verarbeitete er mit 13 Mitschülern der zehnten Jahrgangsstufe, die sich in der Ausstellung ebenfalls ihr persönliches Lieblingsstück ausgesucht hatten, zu einer Broschüre. Außerdem entwickelten die Jugendlichen eine App, die alle künftigen Besucher des Kultur- und Stadthistorischen Museums nutzen können. Sie lädt auf dem Smartphone zur Rallye durch die Sammlung ein.

Museum will interaktiver werden

„Wir wollen mit diesem Projekt jungen Menschen einen Zugang zu unserem Haus verschaffen“, erklärte Frank Switala. Der Museums-Gästeführer kümmerte sich in der Projektwoche um die Schüler. Und durch die Zusammenarbeit hat er seine bisherige Herangehensweise bei der Präsentation einer Ausstellung hinterfragt. „Der Einzug neuer Medien darf kein Tabu mehr sein“, sagte Switala. Nur so könne man „die jungen Leute heute ins Museum kriegen“ – in dem alles interaktiver wird.

„Dank der neu entwickelten App kann künftig jeder Besucher mit Gewinn durch die Sammlung gehen“, zeigte sich auch Dr. Andrea Gropp begeistert. **Die stellvertretende Museums-Leiterin** ist auch Betreuerin der Sammlung Köhler-Osbahr hofft aber auch, dass nun viele Duisburger Schulen neugierig geworden sind. Denn mit ihrer App wollen die Gesamtschüler auch ihre Altersgenossen ansprechen und zeigen, dass ein Museumsbesuch heute nichts Verstaubtes mehr sein muss.

Stiftung finanziert das Projekt

„Früher bin ich nur ins Museum mit gegangen, wenn meine Mutter das unbedingt wollte. Aber hier war es beim Projekt viel cooler und gar nicht so langweilig, wie ich es vorher gedacht hatte“, erzählte Winner Meg Esther Denadou (15). Auch Rebecca Wichmann (18) und Desajeva Marku (16) waren begeistert. Rebecca hatte zu einer fast 2000 Jahre alten, ägyptischen Öllampe geforscht: „Die ägyptische Kultur hat mich schon immer interessiert.“

Julia Strankmann, Geschichts-Lehrerin an der Globus-Gesamtschule, strahlte vor Freude, als Kulturdezernent Thomas Krützberg die Weiterführung dieses durch die Köhler-Osbahr-Stiftung finanzierte Projektes ankündigte. Sie werde auf jeden Fall mit einigen ihrer Klassen ins Museum zurückkehren, um die App-Rallye auszuprobieren.

Ein dickes Lob erhielten die Schüler noch von Gästeführer Frank Switala, als er bilanzierte: „Danke, dass auch ich bei diesem Projekt viel lernen durfte – und zwar von euch.“

LESEN SIE AUCH



PROGRAMM

Jugendamt setzt auf einheitliche Strategie gegen Gewalt



REIT-WETTBEWERB

Hund und Herrchen springen beim Reitturnier um die Wette



SPORT

Rumelner Tegge: 46 Teams waren bei Drachenbootregatta dabei