

Mit dem Tablet den Bergpark Wilhelmshöhe erkunden: UNESCO-AG des Stresemann-Gymnasiums testet neues Workshopangebot



Nachdem die Teilnehmerinnen und Teilnehmer der UNESCO-AG des Gustav-Stresemann-Gymnasiums Ende August vergangenen Jahres den Bergpark Wilhelmshöhe bereits mit GPS-Geräten erkundet hatten, kehrten sie nun ein halbes Jahr später in das Kasseler Weltkulturerbe zurück, um ein neues Workshopangebot der Museumslandschaft Hessen Kassel zu testen. Entwickelt und vorbereitet wurde das Tabletprojekt von einem Team um Sabine Buchholz, die den Bereich Bildung und Vermittlung der Museumslandschaft Hessen Kassel leitet.

Der winterliche Bergpark bot bei strahlendem Sonnenschein ideale Bedingungen, um ihn mit



Tablets zu erforschen. Nach einer kurzen Begrüßung durch Frau Buchholz, Volontär Florian Winkler und Max Holicki, der Visuelle Kommunikation an der Kunsthochschule Kassel mit den Schwerpunkten Trickfilm sowie Bildende Kunst und Kunstwissenschaften studiert, erhielten die Teilnehmer ein Tablet, auf dem Bergparkpläne und Infomaterialien zu finden waren. Schnell waren die zentralen Apps für die weitere Nutzung erklärt, sodass die Schüler direkt erste Fotos

von ihrer Umgebung vor dem Schloss aufnehmen konnten, die sie anschließend bearbeiten sollten. Danach startete die Gruppe eine Tour durch den Bergpark mit Stationen vor dem



Gewächshaus, am Fontänenteich, vor dem Aquädukt und schließlich der Unterwelt. Frau Buchholz gab jeweils einen kurzen inhaltlichen Impuls zur Geschichte, bevor die Schüler einen kreativen Auftrag bekamen, den sie mit ihren Tablets bearbeiten sollten. Die dabei entstehenden Bilder vom Bergpark dienten als Vorlage für die später zu erstellenden kleinen



Filmsequenzen. Die teilnehmenden Schüler der UNESCO-AG erwiesen sich schnell als Naturtalente im Umgang mit den Tablets und den zu nutzenden Programmen. Zielstrebig, motiviert und neugierig entdeckten sie das Weltkulturerbe digital.

Im Anschluss an die Materialsammlung setzte die Gruppe ihre Arbeit in einem vorbereiteten Raum in der Alten Post fort. Max Holicki erklärte zielgruppengerecht die Möglichkeiten von Stop Motion und Flipaclip, woraufhin sich die Schüler schnell für eine Methode der Filmerstellung entschieden und in Gruppen eigene Werke in Szene setzten. Einige wechselten zwischen den Methoden und erarbeiteten zwei oder mehr kreative Filmsequenzen an den präparierten Sets zu Themen, die zu der Geschichte und den Bildern des Bergparks passten.



Zuletzt präsentierten die Teilnehmer stolz ihre kleinen Filme, zu denen sie in Teilen sogar Tonspuren produziert hatten, und erklärten den interessierten Zuschauern die Handlung und ihre Motivation. Die abschließende Evaluation zeigte, dass der getestete Tablet-Workshop auf einhellige Begeisterung stieß. Obwohl es noch kleinere technische Schwierigkeiten gab, die für eine Generalprobe nicht ungewöhnlich sind, waren die Rückmeldungen für das Team um Sabine Buchholz durchweg positiv. Sie sollten die Veranstalter bestärken, dieses Projekt weiterzuverfolgen und auch anderen interessierten Gruppen anzubieten.

Bad Wildungen, den 5. Februar 2019

Text und Bilder: Dr. Johannes Salzig