

Per Computerspiel durchs Museum

Kupfermühle: Flensburger Berufsschüler arbeiten mit Neox-Studios an einem innovativen Projekt

Charleen Haß

Es ist für alle Beteiligten ein Herzensprojekt. Zehn Schüler der Eckener-Schule in Flensburg, Mitarbeiter der Neox-Studios und die Leiterin des Industriemuseums Kupfermühle sind daran beteiligt. Alle verfolgen ein Ziel: „Bildung neu erfinden“, sagt Klassenlehrer Christian Herwig.

Das regionale Berufsbildungszentrum Eckener-Schule nahm vor fünf Jahren die Ausbildung medientechnischer Assistenten (MeTA) auf. Mit erfolgreichem Abschluss erhalten die Schüler ihre Fachhochschulreife. „Alles startete durch einen Workshop“, erinnert sich der Klassenlehrer Herwig.

Fächer wie interaktive Website-Entwicklung, Englisch und Gestaltung wurden teilweise ersetzt durch Lerneinheiten bei Neox-Studios. „Beim Programmieren hört das Latein der Schule auf“, erklärt Christian Herwig.

Die Flensburger IT-Agentur mit Sitz im Technologiezentrum der Wireg ist spezialisiert auf Programmierung, Design, Software und Spiele. „Anfangs war das Ziel des Unterrichts unklar, aber die Schüler waren ausgesprochen motiviert“, sagt der Softwareentwickler Gil Mollandin von den Neox-Studios.

QR-Codes und App für das Industriemuseum

Susanne Rudloff leitet das Industriemuseum Kupfermühle im Harrisleer Ortsteil seit zwölf Jahren. Seit 2019 arbeitet sie auch mit Neox-Studios zusammen. Gemeinsam entwickelten sie beispielsweise 19 QR-Codes für das Museum und eine App, die 2021 fertiggestellt wurde. All das ist barrierefrei



Busher Jolak, Maik Schmidt, Lukas Petersen und Stivan Arsenov (von links) präsentieren im Industriemuseum Kupfermühle ihre Spielversion eines Museumsbesuch für junge Leute. Fotos: Michael Staudt

und zweisprachig gestaltet. Besucher können mit eigenen Mobilgeräten oder mit museumseigenen Tablets über die QR-Codes und die App zusätzliche Videos und Erklärungen abrufen.

Entwicklung von zwei Spielen

Die Oberstufenklasse MeTA21 setzt an diesem Punkt an: Die zukünftigen medientechnischen Assistenten wollen den Museumsbesuch spannend und nachhaltig entwickeln. In einem fachübergreifenden Konzept gestalteten die Schüler zwei Spiele: „Adventure“ und „Animaschi“.

„Adventure“ handelt von einem Arbeiter aus dem 19. Jahrhundert. Ziel ist es, eine Kupfertasse herzustellen. Mit „mini Games“ in 2D-Pixelgrafik lernt und festigt der Besucher sein Wissen. Durch Memories und Puzzles sammeln der Spieler Punkte und kann seinen Highscore mit



Das Spiel „Adventure“ in seiner Test-Version.

anderen Besuchern in einem Ranking online vergleichen. Optisch erinnert „Adventure“ an das Nintendo Spiel „Animal Crossing“.

„Animaschi“ zeigt einzelne Objekte des Museums detaillierter. Hier befasst sich der Spieler mit der Zusammensetzung einzelner Ausstellungsstücke, um Prozesse und Maschinen besser zu begreifen. Vorgestellt wurde die Zusammensetzung einer Widderpumpe.

Die Schüler gehen mit zwei Test-Versionen an den Start. Sie sind an einem

Punkt angekommen, an dem sie selbst keine Fehler mehr erkennen. Die Spiele müssen nun ausprobiert werden, damit im Laufe des Spiels sogenannte „Bugs“, also Softwarefehler, identifiziert und verbessert werden können.

Wissen und neue Arbeitsweisen

Ihn habe vor allem die Freude und das neu erlernte Wissen motiviert, reflektiert Lukas Petersen. „Besonders aber die tolle Teamstruktur mit der Klasse.“ Die Art und Wei-



Lehrer Christian Herwig arbeitet an der Eckener-Schule.

se zu arbeiten, sei neu gewesen, meint er. „Mal haben wir bis tief in die Nacht gearbeitet, das musste manchmal einfach sein.“ Inzwischen ist er dualer Student im Bereich Bauingenieurwesen.

Stivan Arsenov kam im November 2019 aus Bulgarien nach Deutschland und engagierte sich aktiv an dem Projekt. „Ich weiß jetzt, was ich später machen möchte. Mit manchen aus der Klasse werde ich das kommende Jahr weiter zusammenarbeiten. Danach möchte ich studieren“, resümiert Arsenov.