

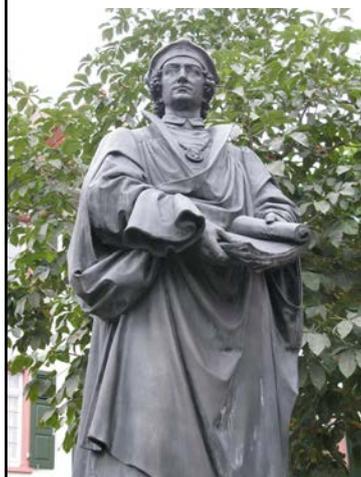


Erfolgsfaktor: Agiles Projektmanagement



1

Museum Johannes Reuchlin



2



Agiles Projekt

Agile Teams arbeiten selbstorganisiert, haben höhere Entscheidungskompetenzen als übliche Teams und bestehen aus interdisziplinären Teammitgliedern

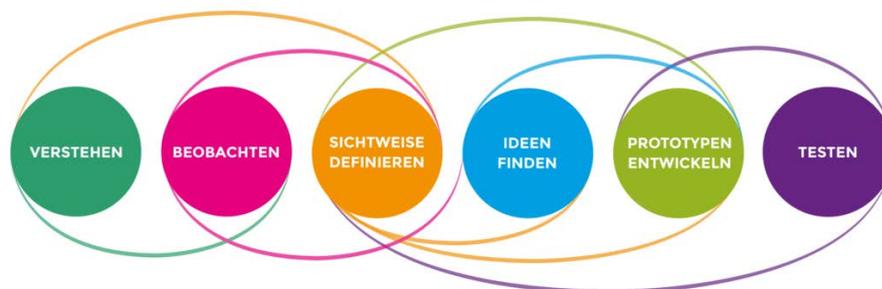
Reuchlin digital bestehend aus Lenkungskreis (s. www.reuchlin-digital.de) und Projektteam (interdisziplinär: Kulturelle Bildung und Medienpädagogik)



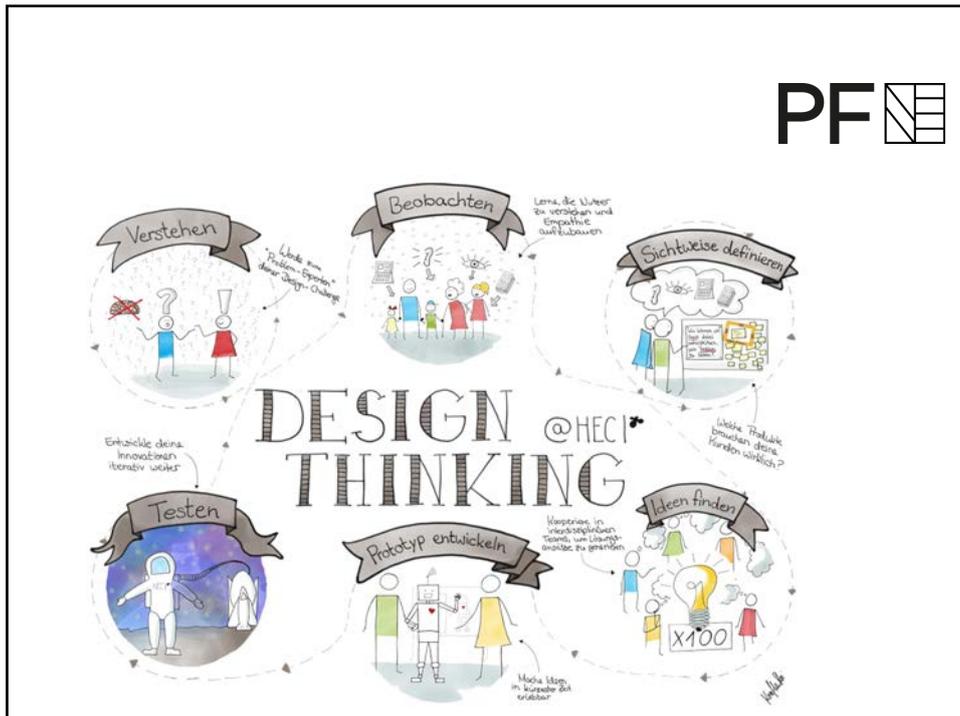
3



Design Thinking



4



5

Forscherklassen

Qualitativ-quantitative Evaluation

Projekt „Reuchlin Digital“

Gehe aufmerksam durch das Museum. Pro Ebene hast du 5 Minuten Zeit. Lies keine längeren Texte (höchstens Überschriften oder Schlagworte).

Nachher im Gespräch stellen wir dir untenstehende Fragen. Du kannst dir schon jetzt Gedanken oder evtl. auch Notizen machen.

Wo ist dein Lieblingsplatz?
(Gerne erst beantworten, wenn du überall warst!)
Warum fühlst du dich genau an dieser Stelle wohl?

Welche Objekte findest du besonders interessant oder cool oder auch seltsam?

Was hast du in der kurzen Zeit ganz grob über Johannes Reuchlin erfahren?

Anschließendes Interview/Gespräch mit den Museumspädagog*innen

Welche Fragen gingen dir durch den Kopf, als du durch das Museum gegangen bist?

Wo ist dein Lieblingsplatz? (Bitte auf dem Grundriss einzeichnen)
Warum fühlst du dich genau an dieser Stelle wohl?

Welche Objekte/Gegenstände findest du interessant / cool / auffällig / seltsam? (Möglichkeit des Einkreisens auf den Fotos, falls möglich oder beschreiben)

Welche Informationen hast du über Reuchlins Leben und Werk erfahren?

Worüber möchtest du mehr wissen?

Was würdest du deinen Freunden / deiner Familie über diesen Ort erzählen?

Es gibt in der Ausstellung einige digitale Angebote. Hast du eines ausprobiert? Falls ja: Wie hat es dir gefallen? Falls nein: Warum nicht?

Wenn man die Geschichten, die hier erzählt werden, mit einem Computerspiel oder einer App vermitteln würde – was könntest du dir vorstellen?
Bzw. wie könnte ein digitales Medium auf das Museum neugierig machen?

Zur Person:
Alter, Geschlecht, Geburtsland, angestrebter Schulabschluss
Wie oft besuchst du pro Jahr ein Museum?
Hast du das Museum Johannes Reuchlin vorher schon besucht?
Hast du dich vor heute schon einmal mit Johannes Reuchlin beschäftigt?
Besitzt du ein Smartphone? Welche sozialen Medien nutzt du?
Spielst du Computerspiele, falls ja: Wie viele Stunden pro Tag?

6

Stadt Pforzheim
Dezernat II
Kulturamt

Projekt Reuchlin Digital

PF 

„Meta“-Ergebnis nach Rückmeldung der Schülerinnen und Schüler in den Feedback-Runden

„Super, dass wir unsere Meinung sagen durften!“

Die SuS empfanden die Vorgehensweise als überaus wertschätzend. Sie haben es sehr positiv aufgefasst, dass sie selbst nach ihrer Meinung gefragt wurden und schätzen den Besuch als gut, interessant und kurzweilig ein.
-> Möchten Werbung für das Museum machen / Selfies / youtube Filme

Die Frage nach einem Lieblingsort war schwierig, da die SuS selten nach ihrer Raumwahrnehmung, Befindlichkeit, Wünschen gefragt werden und damit teilweise überfordert waren – aber auch angeregt, dass man sie danach fragt.

Sie schätzen die Vielsprachigkeit Reuchlins, aber schätzen selten die eigene (falls Deutsch nicht Erstsprache).

„Authentischer Ort“ – wird nicht erkannt (Standort anhand des Modells besser verdeutlichen)

Schlosspark miteinbeziehen (Änderung der aktuellen Situation?)
Reuchlin-Statue vor Burger Heart – Verweis auf Museum –
beleuchteter Weg, Schritte, Schild. Luftballons steigen lassen.

Persönlicher Kontakt zu Pädagogin unbedingt zusätzlich zu
digitalem Medium erwünscht, damit man Fragen stellen kann, Ansprache hat...

„Ich wünsch mir was, was mich durchs Museum führt und mir zeigt, was wichtig ist.“



7

PF 

Erste Ideen und Prototypen




8

Meilensteine

- Ab April 2019: Koop mit PH Ludwigsburg: Lehramtsstudierende entwickeln vor Ort und im Seminar erste Prototypen
- Mai 2019: Forscherklassen testen erste Prototypen => Modifikationen; neue Prototypen; neue Erprobungen von bisher nicht involvierten Klassen
- Juli 2019: LuL „abholen“; Unterrichtsmaterialien entwickeln
- Sept 2019: neue Projektklinie mit WRS-Klasse
- Okt 2019: Konkretisierung des Projekts als Sandwich-Modell
- MJR Escape in Koop mit PH Ludwigsburg
- 29.01.2020 Lenkungskreis zu Reuchlins Geburtstag und Pressetermin mit lokaler und regionaler Presse (ÖA)

PF 



9

Stolpersteine

- Fehlendes WLAN-Netz
- Keine technische Wartung der Hardware
- Anfangs kein verwaltungsinterner Support
- LuL nicht genügend involviert
- Agiles Projekt innerhalb einer hierarchisch organisierten Verwaltung (Dienstwege)

PF 



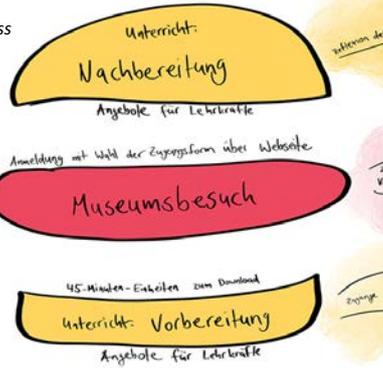
10



Wendepunkte:

- Vom klassischen zum agilen Projektmanagement
- Kein Mediaguide, sondern digitale Plattform, d.h. kein statisches Endprodukt, sondern ein *work in progress*
- Ort des MJR in die mindmap der SuS einschreiben => nicht nur Wissensvermittlung, sondern positives Erlebnis vor Ort zählt
- Anpassung der Förderkriterien des Innovationsfonds
- Anschlussförderung durch ALIM

Reuchlin Digital Plattform

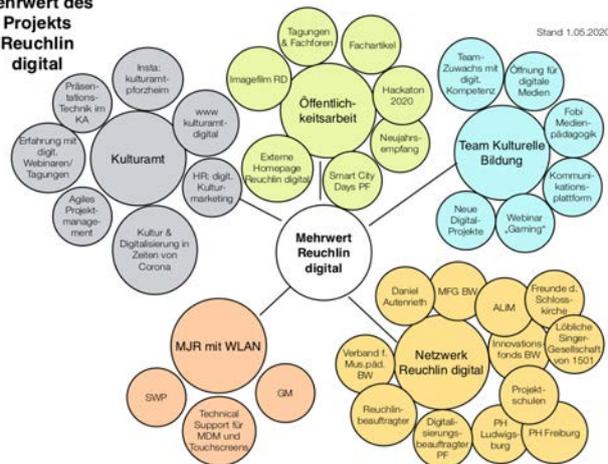


11

Mehrwert



Mehrwert des Projekts Reuchlin digital



12



Corona beschleunigt Transferphase

- Erfahrungstransfer als Teil des Projektkonzepts
- Transfers nicht erst am Ende, sondern in nahezu allen Projektphasen (agiles PM)
- Aktuell Entwicklung von digitalen Formaten für vier weitere städtische Museen in PF und in zusätzlichen Aufgabenbereichen
- Einblicke online als Impuls, Transferwissen in die Museumslandschaft von BW zu übermitteln
- Projektende derzeit offen. Mehrere Optionen in Abklärung