

Geschichte erfahren: Schüler schicken Radfahrer auf Erkundungstouren

Bundeslandübergreifendes Projekt: Schülerinnen und Schüler des Göttinger Otto-Hahn-Gymnasiums und der Heiligenstädter St.-Elisabeth-Schule erarbeiten vier Game-Touren für die Actionbound-App

Von Rüdiger Franke



Schüler des Otto-Hahn-Gymnasiums in Göttingen und der St.-Elisabeth-Schule in Heiligenstadt haben in Kooperation mit der Musa ihre Touren für die App Actionbound entwickelt und vorgestellt.foto: Rüdiger Franke

Göttingen. Mit dem Fahrrad Geschichte erleben: Schülerinnen und Schüler des Göttinger Otto-Hahn-Gymnasiums (OHG) und der Heiligenstädter St.-Elisabeth-Schule haben für die App „Actionbound“ vier Routen entlang der ehemaligen innerdeutschen Grenze erstellt. Wer die „Grenzlinien-Game-Touren“ fährt, soll neben den Landschaftseindrücken auch etwas über die Historie der Region erfahren.

„Das ist ein bundeslandübergreifendes Projekt“, begrüßte Gabi Ratin-

ger von dem Göttinger Kulturzentrum Musa die Beteiligten zur Präsentation der App. Zwar seien in der Musa in erster Linie Tanz und Musik zu Hause, aber anlässlich 30 Jahren Mauerfall sei vor zwei Jahren die Frage aufgekommen, wie man den Demokratisierungsprozess weiter vorantreiben könne. Und wie ließen sich Digitales und Bewegung zusammenbringen? „Das hat sich dann im Kopf zu diesem Projekt vermischt“, so Ratinger.

Herausgekommen sind vier „Grenzlinien-Game-Touren“ zu verschiedenen Schwerpunkten, die mit dem Rad im Bereich der ehemaligen Grenze abgefahren werden können. Dabei können die Teilnehmer unterwegs Quiz- und Schätzfragen beantworten und auch QR-Codes scannen, wodurch sie Punkte sammeln. Am Ende haben sie auf ihrer Tour aber nicht nur Spaß gehabt, sondern auch spielerisch etwas über die Historie der Region gelernt.

Ziel ohne Klassenarbeit

„Ich fand die Idee toll“, sagte OHG-Leiterin Rita Engels, warum sie ohne nachzudenken einer Beteiligung ihrer Schule zugestimmt habe. Auch zwei ihrer Kolleginnen, Edda Gutenberg und Sibylle Löbcke, hätten sofort Feuer gefangen. „Für die Schüler ist die Mitarbeit reizvoll, weil sie aus so einem Projekt unheimlich viel mitnehmen, wenn sie auch mal ohne Klassenarbeit auf ein Ziel hinarbeiten.“ Dabei war die Mitarbeit nicht einfach. Begonnen hatte es in der elften Klasse, bis Corona kam. Fortgesetzt wurde es später in einem Geschichtskurs.

Und auch die Schülerinnen und Schüler erklärten, dass ihnen die Arbeit mehr als nur Spaß gemacht hat. „Ich habe viel dazugelernt“, erklärte Adriana Schreiner, die bei der Präsentation den von ihr bearbeiteten Teil über die Massenflucht aus Böseckendorf vorstellte. Janina Brand war eine von den Schülerinnen, die im ersten Teil mitgearbeitet hatten, später aber an der Fortsetzung nicht mehr beteiligt waren. Sie hatte sich mit einer der modernen Grenzen befasst, die es immer noch gibt. Informationen bekamen sie und ihr Projektpartner von koreanischen Austauschschülern

„Die Arbeit war spannend“, sagte auch OHG-Lehrerin Sibylle Löbcke. Im ersten Teil habe es Recherchen und Besuche im Grenzlandmuseum Eichsfeld in Teistungen und im Grenzmuseum Schiffersgrund ge-

geben. Auch seien Zeitzeugen befragt worden. „Im nächsten Kurs ging es dann darum, wie vermittelt man Geschichte eigentlich, dass sich Jugendliche dafür interessieren.“ Spannend sei auch gewesen, ergänzt ihre Kollegin Edda Gutenberg, dass die Schüler der elften Klassen von den zwei deutschen Staaten gar nichts mehr wussten. „Für die war das tatsächlich Geschichte.“

Im Gegensatz zu den Schülerinnen und Schülern vom OHG war die Mitarbeit für die von der St.-Elisabeth-Schule sogar relevant für die Abiturnote. „Die Schüler suchen sich in Kleingruppen ihre Themen und Lehrer für das Seminarfach bei uns selbst aus“, erklärte Fachlehrer Rudolf Haase. Ihn hatte bei dem Projekt vor allem die Verbindung von Bewegung, Digitalem und Regionalem begeistern. Seine Schüler Jakob, Joel, Maxi und Luca Alina steuerten im Rahmen ihrer Arbeit zum Thema „Geschichte und Jugendliche“ ihren Beitrag zu der App bei.

„Ursprünglich wollten wir tatsächlich eine eigene App entwickeln“, bestätigte Rätinger. Es sei aber nicht einfach, eine App „aus dem Boden zu stampfen“, erklärte Medienpädagoge Tobias Milde vom Verein Blickwechsel. Deshalb habe man beschlossen, die kostenlose App „Actionbound“, die unter anderem auch von Museen verwendet wird, zu nutzen und dort eben eigene Touren einzurichten. Die Startpunkte der Touren seien bewusst an Punkte gelegt worden, an denen es kostenloses W-Lan gibt.

Vier Touren zur Wahl

Die Grenzlinien-Game-Tour eins führt Radler über eine Strecke von 40 Kilometern von Bad Sooden-Allendorf nach Friedland. Die zweite Tour startet und endet in Duderstadt mit einem Rundkurs von 25 Kilometern. Auch Tour drei ist ein Rundkurs, der 45 Kilometer in Heilbad Heiligenstadt startet. Heiligenstadt ist auch der Ort der vierten Tour, die das Thema „Jugendliche in Heiligenstadt zur Zeit der DDR und heute“ hat und mit fünf Kilometern Länge auch zu Fuß abgegangen werden kann. Dabei bleibt den Teilnehmern immer die Wahl, ob sie lieber an der Landstraße oder über Feldwege fahren wollen. Die Touren können detailliert auch über die Tourenseite „komoot“ abgerufen werden.