



Die digitale Strategie des Steinzeitpark Dithmarschen

Im Steinzeitpark Dithmarschen in Albersdorf wird seit 1997 auf einem ca. 40 Hektar großen Freigelände eine urgeschichtliche Kulturlandschaft der Zeit um 3.000 v. Chr. rekonstruiert. In der Nähe der vielen Großsteingräber und Grabhügel um den Luftkurort Albersdorf herum entstand ein Steinzeitdorf, in dem steinzeitliche Tätigkeiten wie Flintschlagen, Bogenschießen oder Feuermachen angeboten werden.

Das Museum für Archäologie und Ökologie Dithmarschen im historischen Albersdorfer Bahnhofshotel ist das einzige überwiegend archäologische Museum an Schleswig-Holsteins Westküste und gehört ebenfalls zur AÖZA gGmbH, die den Steinzeitpark betreibt. In drei Ausstellungsräumen des Erdgeschosses sind die Besiedlungsgeschichte der Region und ihre Beziehung zur Umwelt dargestellt. Informative große Ausstellungsposter und originale Fundstücke halten sich die Waage und werden durch Modelle ergänzt.

Die originalen Funde und Objekte stehen in der Ausstellung im Vordergrund, da schon im Außenbereich des Steinzeitparks entsprechende Nachbauten und didaktische Einrichtungen vorhanden sind.

Moderne Technik und digitale Medien sollen in der Ausstellung nur an geeigneten Stellen und zur Vertiefung der Inhalte eingesetzt werden.

Im Leitmotiv des Steinzeitparks wird deutlich, dass die beschriebene Art der Darstellung der Vergangenheit auch dazu dienen soll, sich mit den heute aktuellen Fragen zur Wechselbeziehung zwischen Mensch und Natur im Sinne der Agenda 21 auseinanderzusetzen:

Natur – Kultur – Geschichte erleben und erfahren, um sie für die Zukunft zu bewahren.

Dieses Leitmotiv steht auch für das Selbstverständnis der Einrichtung als vom Land Schleswig-Holstein zertifizierte Bildungseinrichtung für Nachhaltigkeit (BNE).

Der Steinzeitpark Dithmarschen vermittelt auf anschauliche Weise die Mensch-Umwelt-Beziehungen der Vergangenheit und fördert gleichzeitig auch das Verständnis für andere / fremde Kulturen in Zeit und Raum. Der Vergleich mit der Gegenwart bezieht damit diese für Jung und Alt gleichermaßen relevante Thematik in die pädagogische Arbeit des Steinzeitparks mit ein.

Die thematische Schwerpunktsetzung in der Steinzeit stellt ein Alleinstellungsmerkmal in der schleswig-holsteinischen Bildungs- und Museumslandschaft dar.

Analyse des IST-Zustands:

Digitale Projekte und Bereiche:

Der Steinzeitpark hat bereits früh zahlreiche digitale Angebote entwickelt, die das Publikum vor, während und nach dem digitalen oder analogen Besuch abholen und begleiten.

Webseite

Die erste **Webseite** wurde bereits 2000 von ehrenamtlichen Mitarbeitern des Steinzeitparks eingerichtet und bestand bis 2017, bis die neue Webseite www.steinzeitpark-dithmarschen.de online ging, die im Jahre 2020 ca. 90.000 Besucher verzeichnete. Die Webseite wird ständig aktualisiert und mit aktuellen Informationen zu Ausstellungen und Veranstaltungen gefüllt.

Auf der Webseite werden unter anderem die Veranstaltungen angekündigt und auf Facebook und Twitter geteilt, ebenso die Blogbeiträge, die zukünftig regelmäßig erscheinen und auf Social Media geteilt werden sollen. Die diversen Medienkanäle werden dabei miteinander verknüpft, wobei die Webseite der zentrale Knotenpunkt aller digitaler Aktivitäten ist.

Social Media

Seit 2014 hat der Steinzeitpark eine **Facebook**-Seite mit derzeit 3.200 Abonnenten und 3000 Fans. Auf unserem **Instagram**-Account verzeichnen wir 1370 Follower und bei **Twitter** 474 Follower. Ebenfalls haben wir Anfang Dezember 2020 einen **TikTok**-Account eröffnet.

Audioguide

Unser **Audioguide Karten System** ist eine digitale, cloudbasierte innovative Lösung, die den Besucher/innen ermöglicht ihr eigenes Smartphone zu nutzen. Einige Inhalte des Audioguides sind bereits 2011 für altherkömmliche Geräte entwickelt und produziert worden. 2015 hatten wir die vorhandenen Audiospuren in einer App mit Beacon-Technologie implementiert. Da der Entwickler der App sich 2017 vom deutschen Markt abgewandt hatte, wechselten wir 2018 zum System der Audioguide Karten der Firma Nupart.eu. Inzwischen sind weitere Audio-Inhalte hinzu gekommen, so dass der Audioguide immer aktuell ist und mitwächst.

Unsere Besucher:innen erhalten dabei pro Person eine Audioguide Karte mit dem Eintritt in den Steinzeitpark. Durch die Offline-Funktion des Audioguides können unsere Besucher:innen nun die Inhalte im Park anhören, ohne online sein zu müssen, da der Steinzeitpark in einem für den Mobilfunk noch wenig ausgebauten Bereich liegt. Über die Nutzung der Audioguide Karten erhalten wir wichtige Besucherdaten (wie z.B. Alter, Herkunft, welche Audiospuren wurden angehört und wie lange etc.),



die für unsere Marketing- und Social-Media-Strategie nutzbar sind. Außerdem sind die Audioguides mit einem internen Feedback-Formular versehen, das es den Besuchern ermöglicht Kritik zu äußern, ohne dafür die öffentlich sichtbaren Social-Media-Accounts nutzen zu müssen.

Unser Feedback-Formular enthält derzeit folgende Fragen, die von dem Nutzer beantwortet werden können und somit gleichzeitig eine Besucherbefragung möglich machen:

- Wie hat Ihnen der Besuch gefallen? (1-5 Sternchen)
- Freies Feld für einen Kommentar
- Hat der Audioguide zum besseren Verständnis der Ausstellung beigetragen?
- Welche anderen Themen könnten im Audioguide angesprochen werden?
- Würden Sie diesen Audioguide empfehlen?

Diese Fragen werden wir kontinuierlich an die aktuelle Situation anpassen. Dank dieser Möglichkeit können wir mittelfristig auf althergebrachte Besucherbefragungen und aufwendige Auswertungen verzichten.

Zukunftsvision 2021 – 2023:

Museumsneubau „Steinzeithaus“

Zur Saison 2023 soll das neue „Steinzeithaus“ am Eingang des Steinzeitparks seinen Betrieb aufnehmen. Der Name „Steinzeithaus“ steht dabei in der gedanklichen Folge von „Steinzeitpark“, „Steinzeitdorf“ zu „Steinzeithaus“. Der Steinzeitpark wird durch das geplante Steinzeithaus eine wesentliche Ergänzung erfahren, vor allem auch mit Blick auf die spannenden Möglichkeiten der neuen Verbindung zwischen Innen- und Außenbereich.

Das „Steinzeithaus“ ist gleichermaßen als Erlebnis- und Lernort, aber auch als aktive Wissenschaftseinrichtung geplant. Die Weiterentwicklung des Steinzeitparks Dithmarschen als attraktive Freizeit- und Bildungseinrichtung für Einheimische, Schulklassen und Touristen steht dabei im Vordergrund. Dafür sind umfassende Kooperationen mit wissenschaftlichen Institutionen, Bildungspartnern und touristischen Akteuren vorgesehen.

Für den Entwurf des Steinzeithauses wurde ein europaweiter Wettbewerb ausgeschrieben. Das Rennen machte der Plan des aus Albersdorf stammenden Architekten Hauke Mengel vom Architekturbüro Hansen & Mengel (Rendsburg), der zwei Hauptbauteile vorsieht: den Ausstellungsbereich und den Verwaltungstrakt.

Die erste Ausstellung im Steinzeithaus wird das Thema „Mensch und Umwelt“ haben. Sie soll die vielfältigen wechselseitigen Beziehungen in zeitlicher Folge in ihren Zusammenhängen und Prozessen von der Altsteinzeit bis in die frühe Metallzeit darstellen. Im Fokus der Ausstellung steht der Mensch, seine durch die Umwelt bedingten und geprägten Gesellschaften und seine Arbeitswelt sowie die damit verbundenen Eingriffe und Veränderungen des Naturraums – ein besonderer



Schwerpunkt liegt hier auf den jeweiligen Innovationen bzw. Erfindungen in den einzelnen Phasen.

Verbesserung der Infrastruktur

Mit den digitalen Maßnahmen, vor allem aber auch mit der Erweiterung unserer Infrastruktur durch den Bau des neuen Ausstellungshauses „Steinzeithaus“ wollen wir bis 2023 folgende Ziele erreichen:

- a) inhaltliche Verbesserung der Darstellung von Archäologie, Umweltgeschichte und Bildung für nachhaltige Entwicklung – Erweiterung unserer Zielgruppen über die fünf o. g. Personas hinaus
- b) Förderung des Kultur-Tourismus zur Erhöhung der Besucherzahlen und Einnahmen unserer kaufmännisch geführten Einrichtung, u. a. durch die Etablierung eines Ganzjahresangebots sowie der besseren Verbindung von Indoor- und Outdoor-Erlebnis
- c) Ausbau und Professionalisierung der internen Kommunikation und des digitalen Marketings

Ziele der digitalen Strategie und erste Maßnahmen

Die Ziele der digitalen Strategie sind es ...

- unsere Bekanntheit stärker auszubauen
- Interaktionen anzuregen
- Kunden zu gewinnen
- bestehende Kunden zu binden

Flankiert werden diese Ziele durch den übergeordneten Einsatz neuer, zeitgemäßer Lehr- und Lernmethoden. Im Hinblick auf das neue „Steinzeithaus“ müssen und werden wir auch die Besucherzahlen (und damit die Einnahmen) deutlich erhöhen.

Verantwortlich für die Umsetzung und Weiterentwicklung der Digitalisierung ist der Geschäftsführer der AÖZA gGmbH in Zusammenarbeit mit der Social-Media-Expertin sowie zwei Personen, welche die Webseite pflegen und aktuell halten.

Die digitalen Besucher sind für uns inzwischen fast genauso wichtig wie die Besucher vor Ort. Diese werden wir sowohl über die Social-Media-Plattformen erreichen, als auch über eine ständig aktualisierte Webseite, Newsletter-Marketing und einen Blog.

Online Schulungen und Workshops:

Die Vermittlung von Bildung ist eine unserer vorrangigen Aufgaben. Die Integration digitaler Technologien stellt das Lernen im Museum vor neue Herausforderungen, die



aber Dank der neuesten Entwicklungen leichter umsetzbar sind und auch bei den Schulen eine höhere Akzeptanz haben als noch vor 1 Jahr. Als Reaktion auf die wachsende Nachfrage seitens der Schulen nach Online Angeboten, bzw. die Thematik des „digitalen Klassenzimmers“, möchten wir unsere Angebote im virtuellen Bereich hierhingehend ausbauen. Bestärkt durch eine im März 2021 getätigten Umfrage bei den Schulen in Dithmarschen, deren positive Resonanz wir erhalten haben, möchten wir zukünftig an den jeweiligen Lehrplan angelehntes Wissen virtuell vermitteln.

Weiterhin sind online Workshops geplant, die wir über unsere Kanäle auf den Plattformen der sozialen Medien anbieten werden. Um die kulturelle Teilhabe und das Lernen durch Co-Creation zu erhöhen, möchten wir unser Museum als Online-Schulungsraum nutzen. Somit kann auch das Lernen für Menschen mit Behinderungen durch digitale Anwendungen, die an ihre Bedürfnisse angepasst sind, inklusiver und zugänglicher gemacht werden.

Durch unsere Online-Lernangebote möchten wir die Schüler:innen auf einen Besuch bei uns vorbereiten oder sie im Nachhinein daran erinnern und so einen kontextuellen Bezug aufrechterhalten. Ziel ist es, unser Museum zu einem digitalen Lernzentrum zu machen und innerhalb des Museums einen interaktiven Raum zu schaffen, von dem aus wir Workshops anbieten können, an denen sich die Teilnehmer (Schüler:innen oder andere interessierte Besucher:innen) interaktiv beteiligen können. Solch interaktiver Raum könnte als Drehscheibe für digitale Lerninnovationen fungieren und gut durchdachte neue Programme anbieten, die ein breites Spektrum an Fähigkeiten des 21. Jahrhunderts für junge Lernende oder sogenannte "Digital Natives" abdecken. Wir möchten die neue Generation zu Mitschöpfern, Co-Autoren und Co-Produzenten digitaler Inhalte gewinnen und somit den Wandel von interaktiven Technologien zu einer partizipativen Kultur einleiten.

Die Teilnahme an Lernnetzwerken und Kooperationen mit weiteren Museen und Schulen eröffnen uns die Möglichkeit, noch stärker die Öffentlichkeit zu erreichen und mit ihr zu interagieren. In Zusammenarbeit mit den Schulen werden unsere Museumspädagogen neue Lernmodelle erarbeiten, die über die Grenzen der traditionellen Schule hinausgehen. Wir möchten Lern-Programme entwickeln, die eine kohärente und nachhaltige Pädagogik für digitales Lernen gestalten können und mit neuesten Technologien unserem Bildungsauftrag nachkommen.

Ulrike Kroll und Dr. Rüdiger Kelm

Albersdorf, April 2021