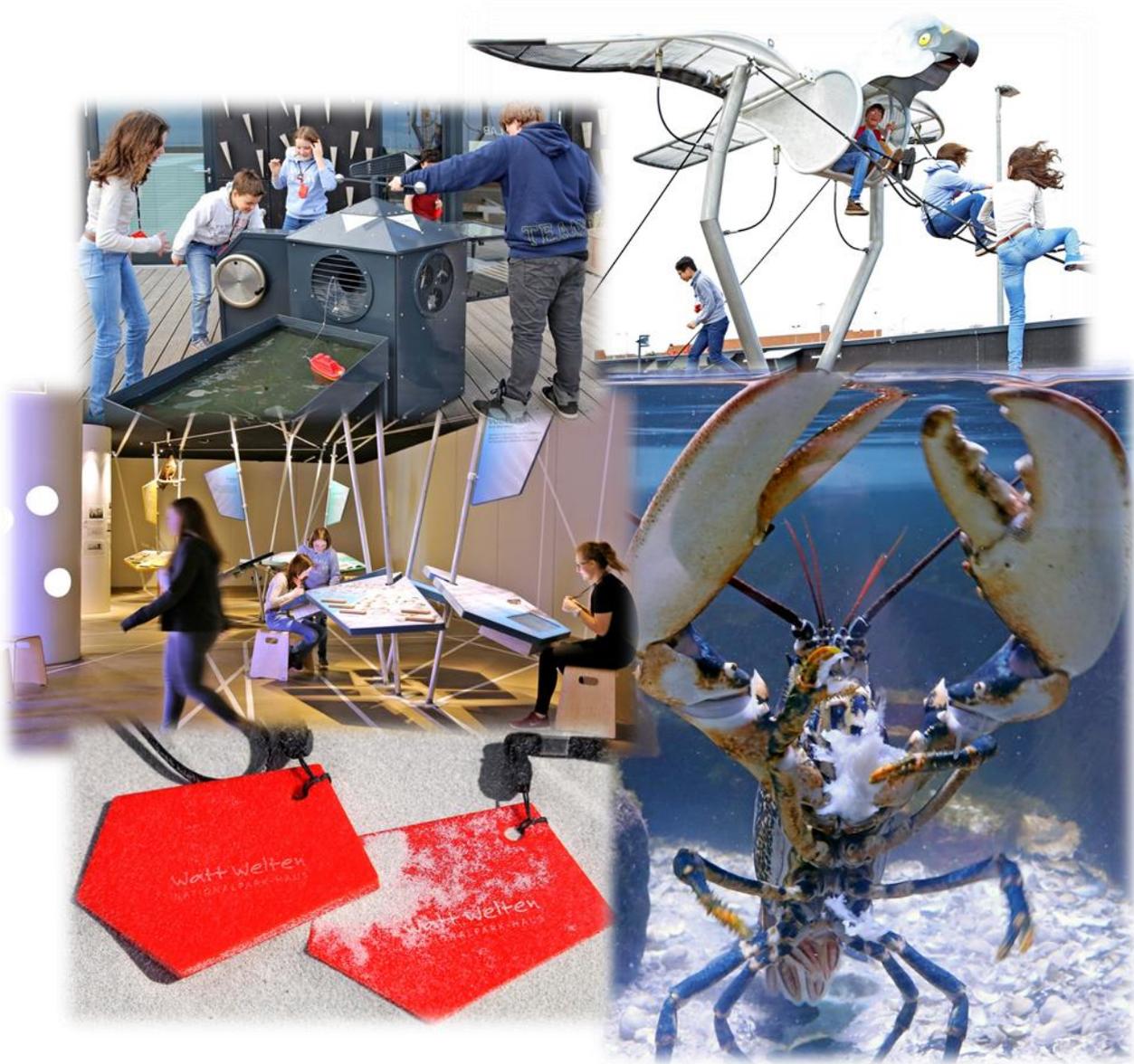


## Schlussbericht zum Förderprojekt

### „Weltenerbe – Watt für Kids:

Entwicklung und Umsetzung kinder- und jugendspezifischer Module für die Dauerausstellung im neuen Nationalpark-Erlebniszentrum Norderney“



**Abgabe zum Projektabschluss zum 30.06.2016**

erstellt durch die

Stadt Norderney



Projektleiter A. Goldberg

und das Team des



Hausleiterin S. Wolters

## Inhalt

Ausgangslage .....	3
Einführung in das Projekt .....	3
Projektrahmen und Zielsetzung .....	4
Die Leitlinien.....	4
Das geplante Teilprojekt.....	5
Wissenschaftlicher Rahmen .....	6
Projektumsetzung / Planungs- und Realisationsphase .....	6
Die Planungsphase .....	6
Die Realisationsphase.....	8
Umsetzungsprobleme und Lösungen.....	12
Projektbegleitung und Evaluation .....	13
Projektbegleitende Materialien .....	14
Das Förderprojekt im Echtbetrieb.....	15
Eröffnung des Hauses.....	15
Kosten des Gesamtprojektes.....	16
Herausforderungen des ersten Betriebsjahres .....	16
Wirtschaftlicher Betrieb des Nationalpark-Hauses.....	17
Aussicht .....	17
Redaktionelles .....	20
Raum für individuelle Notizen.....	20
Anlagen.....	20

## Ausgangslage

Antragstellerin des Projektes mit dem Titel „**Weltnaturerbe – Watt für Kids** Entwicklung und Umsetzung kinder- und jugendspezifischer Module für die Dauerausstellung im neuen Nationalpark-Erlebniszentrum Norderney“ ist die Stadt Norderney, die sich neben klassischen öffentlichen und kommunalen Belangen auch Umweltbildungsinhalten widmet. In dieser Funktion betreibt sie bereits seit 1991 ein Nationalpark-Haus auf Norderney als öffentliche Einrichtung. Das Nationalpark-Haus ist eine von 16 Informationseinrichtungen des Nationalparks Niedersächsisches Wattenmeer. Inhaltlich und fachlich verantwortet eine Trägergemeinschaft aus der Stadt Norderney, dem BUND und der Nationalparkverwaltung die Einrichtung.

Norderney ist mit knapp unter 6.000 Einwohnern eine vergleichsweise kleine Kommune, die dennoch die Stellung als eine der führenden Tourismusdestinationen Deutschlands innehat.<sup>1</sup>

Trotz eines erfolgreichen Betriebes des ehemaligen Nationalpark-Hauses in dieser guten Ausgangslage, wurde die bisherige Einrichtung den gesetzten Anforderungen und der hohen Nachfrage nicht mehr gerecht. Insbesondere galt dies seit das Wattenmeer 2009 von der UNESCO als ein Teil des Weltnaturerbes anerkannt wurde. Eine ganzheitliche Vermittlung der herausragenden universellen Bedeutung dieser Landschaft im Rahmen einer Informationseinrichtung fand im Bereich des niedersächsischen Wattenmeeres noch nicht statt. Dieser Mangel sollte mit dem Bau eines Nationalpark-Erlebniszentrums auf Norderney behoben werden, in dem die Besonderheiten des Wattenmeeres und die Gründe für seine Anerkennung als Weltnatur-Erbestätte umfassend präsentiert und erlebbar gemacht werden.

Ein wesentlicher Bestandteil im Rahmen dieser auch inhaltlich kompletten Neukonzeption war das bei der Deutschen Bundesstiftung Umwelt beantragte Teilprojekt.

## Einführung in das Projekt

<b>geplante Projektgesamtkosten:</b>	620.701 €
<b>beantragter Fördermittelanteil:</b>	300.186 €
<b>geplante Projektlaufzeit:</b>	Mai 2014 –Juli 2015
<b>Projektlaufzeitverlängerung bis:</b>	30.06.2016
<b>Bauherrn und Antragsteller:</b>	Stadt Norderney

---

<sup>1</sup> 3.523.020 Übernachtungen bei 521.584 Übernachtungen im Jahr 2015; zusätzlich 235.634 Tagesgäste (Quelle: Statistische Auswertung der Staatsbad Norderney GmbH)

## Projektrahmen und Zielsetzung

Die Projektausgestaltung und inhaltliche Neukonzipierung der Ausstellung orientierte sich wesentlich an den Wünschen,

- die weltweit herausragende Bedeutung des Wattenmeeres darzustellen,
- die Kriterien für die Ernennung zum Weltnaturerbe (biologische und geologische Prozesse, Artenvielfalt) zu erklären und erlebbar zu machen und
- Herangehensweisen sowie Handlungsmöglichkeiten zu nachhaltigen Nutzung im Wattenmeer (Energiegewinnung aus dem Meer, Fischerei, Tourismus) zu beschreiben und verstärken.

## Die Leitlinien

Die drei großen Leitlinien der Ausstellung sollten entsprechend die Themen Biodiversität, geologische / biologische Prozesse und der nachhaltige Umgang mit dem System sein und als drei Forschungsreisen: **„Expedition Artenvielfalt“**, **„Expedition Wattwunder“ (Prozesse)** und **„Expedition Zukunft“ (Nachhaltigkeit, BNE)** erlebbar gemacht werden. Die Ausstellung wurde als ein vernetztes System konzipiert und zeigt Zusammenhänge zwischen diese Leitlinien, sollte aber auch auf interne Abhängigkeiten und Beeinflussungen im Ökosystem Wattenmeer hinweisen.

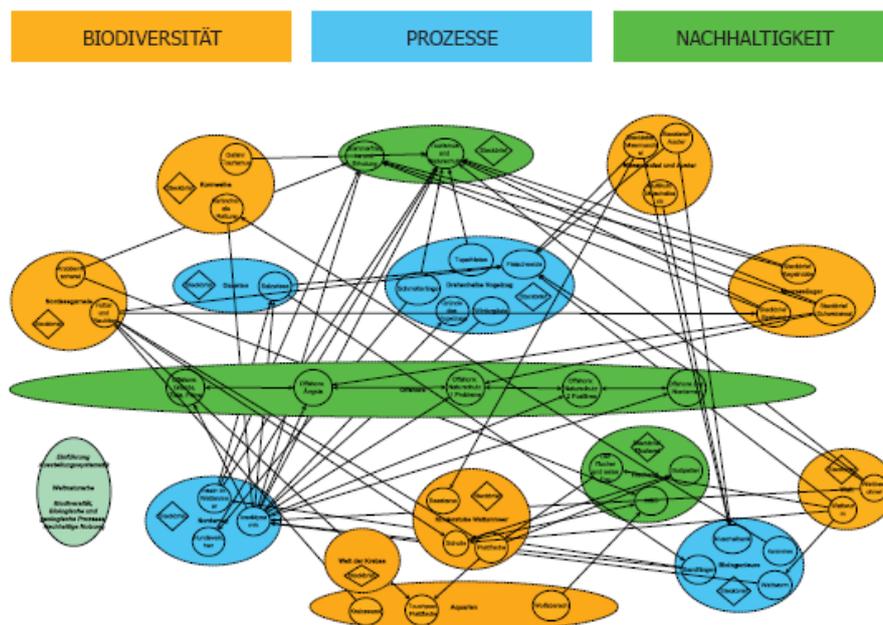


Abbildung - Inhaltliche Leitlinien

Diese Vernetzung sollte thematisch und auch optisch zwischen verschiedenen Einzelstationen mit jeweils wiederum speziellen Themenbezügen hergestellt werden. Die Stationen sollten den Bezug zur jeweiligen Leitlinie und Themenreise dabei farblich erkennen lassen.

## Das geplante Teilprojekt

Das bei der DBU beantragte Projekt „**Weltnaturerbe – Watt für Kids** – Kinder und Jugendliche lernen ihr Weltnaturerbe Wattenmeer spielend und forschend kennen“ stellte als verbindendes Glied das Kernstück dieser Elemente dar und sollte sich durch dessen inhaltlich ausgerichtete Zielsetzung somit an fast allen Stationen wiederfinden.

Dazu sollte es

- interaktive Stationen für die Zielgruppen Kinder (Familien) und Jugendliche und
- eine digitale Ebene zum Sammeln und Mitnehmen der Eindrücke und Informationen integrieren.

Die **interaktiven Stationen** sollten in erster Linie dazu dienen, durch ihren Erlebnis- und Spaßfaktor motivierend zu wirken. Spielerisch zu lösende Rätsel oder Quizfragen führten auch im Sinne der informellen Umweltbildung zum Transfer von Informationen oder Botschaften.

Der zweite Projektbestandteil, die **digitale Ebene** der Ausstellung, sollte sich in erster Linie an die Zielgruppe Kinder und Jugendliche richten, konnte aber auch von anderen Besuchern der Ausstellung genutzt werden. Er bildete konzeptionell eine Erweiterung der Ausstellung um ein übergreifendes verbindendes Element: einen RFID/NFC-Chip als Ausstellungsbegleiter für jeden Besucher.

Dieser Chip ermöglichte eine „Anmeldung“ an jeder Station unter Speicherung individueller Spiel-, Wissens- und Punktestände.

Am Ende der Ausstellung sollte jeder Besucher seinen Chip auslesen können und so:

- sein Ausstellungserlebnis Revue passieren lassen,
- sein "gesammeltes Wissen" nochmal reflektieren,
- Bilder in speziellen Situationen erhalten,
- eine persönliche Auswertung erhalten, welche Stationen besucht und welche ggf. verpasst worden sind,
- und dieses gesammelte Wissen und Links für eine Vertiefung auf ein Speichermedium herunterladen oder einen Code erhalten und damit einen Zugriff darauf vom heimischen PC aus erhalten.

Darüber hinaus sollte der Chip dem Ausstellungsbetreiber Grundlagen einer Postevaluation zum Nutzungsverhalten der Besucher innerhalb der Ausstellung bieten. Auch die Nutzung möglicherweise durch den Ausstellungsbesucher gesammelter Punktestände in Form einer Kapitalisierung in geförderten Umweltprojekten wurde – abhängig von Kooperationspartnern – diskutiert.

## Wissenschaftlicher Rahmen

Die neue Ausstellung wurde, wie die meisten Umweltbildungseinrichtungen, sowohl als Einrichtung für informelle Umweltbildung (IUB)<sup>2</sup> als auch ein außerschulischer Lernort konzipiert.

Letzterer Aspekt hat vor dem Hintergrund einer ausgeprägten Klientelstruktur im Bereich Kinder und Jugendlicher<sup>3</sup> eine besondere Bedeutung.

## Projektumsetzung / Planungs- und Realisationsphase

Hinsichtlich der Projektgestaltung gilt es sicherlich im Allgemeinen zu betonen, dass das Gesamtprojekt auf Grund der Förderkulisse unter einem hohen Zeit- und Kostendruck umzusetzen war.<sup>4</sup> Dies ist sicherlich ein Grundproblem, dem als Lösungsansatz lediglich kreative Realisationsmöglichkeiten und Engagement entgegenzusetzen waren.

Eine grundlegende Schwierigkeit entstand diesbezüglich jedoch auch in insbesondere im Hinblick auf Förderperioden, bzw. Bewilligungszeiträumen, die sich nicht optimal auf einander abstimmen ließen<sup>5</sup>. So waren beispielsweise ein Beginn und eine Umsetzung des bewilligten Teilprojektes erst recht spät in der Realisationsphase des Gesamtprojektes möglich. Damit verbundene Abhängigkeiten konnten entsprechend auch erst spät geklärt werden. Glücklicherweise konnte am 08.08.2014 durch Genehmigung des vorzeitigen Maßnahmebeginnes ein Startpunkt als Grundstein der Handlungsfähigkeit gelegt werden. Nachteile sollten aus dem zeitlichen Versatz rückwirkend betrachtet nicht entstanden sein.

## Die Planungsphase

Die Planung und Ausgestaltung der gesamten Inhalte erfolgte in Zusammenarbeit mit der Firma Impuls Design, Erlangen.

Die Ausgestaltung des Projektes „**Weltnaturerbe – Watt für Kids** – Kinder und Jugendliche lernen ihr Weltnaturerbe Wattenmeer spielend und forschend kennen“ als Teilprojekt der Neuerrichtung und inhaltlichen Neuorientierung des Nationalpark-Hauses auf Norderney konnte – wie dargestellt – mit Genehmigung des vorzeitigen Maßnahmebeginnes am 08.08.2014 in dieser Konstellation konkretisiert werden.

---

<sup>2</sup> Hier konkret: Informationsvermittlung in der Freizeitsituation im Rahmen von Unternehmungen / Ereignissen

<sup>3</sup> ungefähr 1000 Betten in den Jugendherbergen und Schullandheimen auf Norderney

<sup>4</sup> Der Projektabschluss war zum Ende der Förderperiode der enthaltenen EFRE-Mittel mit Ablauf des Jahres 2014 vorgegeben.

<sup>5</sup> Neben der Deutschen Bundesstiftung Umwelt förderten die NBank (EFRE), der Landkreis Aurich, Tennet, die Niedersächsische Wattenmeerstiftung, die Allianz Umweltstiftung und die Bingo Umweltstiftung das Gesamtprojekt.

Da die Inhalte zu diesem Zeitpunkt bereits gedanklich weit entwickelt waren und letztlich auch in der Antragstellung verschriftlicht wurden, ließ sich ein Grobkonzept kurzfristig aufstellen. Dieses diente als fundierte Grundlage für die Erstellung der Leistungsverzeichnisse, als Basis für die Stadt Norderney notwendigen Ausschreibungen der einzelnen Gewerke und Leistungen. Innerhalb dieser Leistungsverzeichnisse erfolgte selbstverständlich eine detaillierte Definition der erwarteten Einzelleistungen.

Elementare Grundlage aller Definitionen war stets die in der Antragstellung zum Teilprojekt detailtief dargelegte Gesamt-, bzw. Teilkonzeption.

In diversen Workshops erfolgte die weitere Detailabstimmung der Einzelinhalte<sup>6</sup>:

- Master-Layout / Teil-Layout
- Grobdesign
- Inhaltsdefinition

Der hieraus definierte Rahmen wurde – verteilt auf die jeweiligen Experten innerhalb des Projektes – mit Leben gefüllt. Es folgten Texte, Bilder (einschließlich der notwendigen Lizenzen), Screendesigns und Detailabläufe. Die endgültigen Freigaben erfolgten stets zentral über die Projektleitung oder den Bürgermeister der Stadt Norderney, nach inhaltlicher Beurteilung durch die Hausleitung oder fachlicher Stellungnahme durch den Leiter des Bauamtes. Station für Station und Objekt für Objekt konnten so endabgestimmt werden. Elementare Fragestellungen und Ausrichtungen wurden innerhalb der aus dem BUND Niedersachsen, der Nationalparkverwaltung Niedersächsisches Wattenmeer und der Stadt Norderney bestehenden Trägergemeinschaft geklärt.

Eine Schwierigkeit innerhalb dieser personellen Ausgestaltung ergab sich aus dem Umstand, dass die Hausleitung als elementare fachlich verantwortliche Instanz während der Vorplanungsphase gewechselt hat. Dies führte zu einem Zuwachs an erforderlichen Leistungen durch den Projektleiter und den Leiter des städtischen Bauamtes.

In der Gesamtheit wurde objektübergreifend -sogar bis ins globale Design- auf eine Vermittlung und Darstellung der Besonderheiten und des außergewöhnlichen universellen Wertes des Wattenmeeres sowie die Anerkennungskriterien als Weltnaturerbe ein besonderes Augenmerk gelegt. Auch die inhaltlich, thematisch und farblich abgesetzten Leitlinien der Ausstellung zielen hierauf ab.

Ebenfalls objektübergreifend erfolgte die Entwicklung der stilisierten Kornweihe als Sympathie- und Identifikationsfigur insbesondere zur Ansprache von Kindern und Jugendlichen.

---

<sup>6</sup> Insbesondere Design und Evaluationsdesign wurden hierbei extern begleitet.

Parallel zu den Entwicklungsprozessen mussten Gewerke für Gewerke die definierten Vorstellungen mit den Realisationsmöglichkeiten abgestimmt und homogenisiert werden. Glücklicherweise stellte sich heraus, dass diese sich nicht wesentlich unterschieden.

Den größten Abstimmungsbedarf hatte in dieser Hinsicht sicherlich die Medientechnik, da detailtief Hardware und Software<sup>7</sup> thematisch, bildungsinhaltlich und kommunikativ geeignet sein musste, den beabsichtigten Bildungsauftrag zu erfüllen und die gewünschten Effekte zu erzielen. Großen Raum beanspruchte dabei die Entwicklung und Abstimmung der element- und spielübergreifenden Systemebene, auf der, mittels der zur Verfügung gestellte RFID-Chips in Form von Spielsteinen als Ausstellungsbegleiter, ein Erwerb von Punkten innerhalb des Ausstellungsverlaufes und eine abschließende individuelle Auswertung des Ausstellungserlebnisses und -erfolges ermöglicht wird. Diese übergreifende Systemumgebung muss zwingend allgemeingültige Regeln enthalten, denen sich die einzelnen Spielmöglichkeiten unterwerfen müssen.

## Die Realisationsphase

In der Phase der Projektrealisation galt es, die Inhalte der Ausstellungsplanung und auch der detaillierten Antragstellung bei der Deutschen Bundesstiftung Umwelt in die Tat umzusetzen. Rücksicht musste innerhalb des Teilprojektes dabei selbstverständlich inhaltlich wie gebäudekonzeptionell auf den Zusammenhang zum Gesamtprojekt sowie die Auflagen und Anforderungen auch der übrigen an der Ausstellung beteiligten Fördermittelgeber genommen werden. Da die Ausstellungsplanung für das Gesamt- und auch das Teilprojekt jedoch inhaltlich „aus einer Hand kamen“, gab es erwartungsgemäß nur geringe Problemstellungen in dieser Hinsicht.

Das Teilprojekt wurde dabei auf Grund seiner inhaltlich thematischen Ausrichtung (Kinder und Jugendliche) an nahezu jeder Station integriert und wurde auf diese Weise zentrales Element der gesamten Ausstellung.

Anhand der gesetzten Maßgabe des Teilprojektes sollten

- interaktive Stationen für die Zielgruppen Kinder (Familien) und Jugendliche und
- eine digitale Ebene zum Sammeln und Mitnehmen der Eindrücke und Informationen

integriert werden.

Dazu wurden bereits in der Antragstellung feste Themen, Stationen und Inhalte benannt. Bis auf kleinere Ausgestaltungsunterschiede, die schlicht praktischen Erwägungen im Rahmen der Erprobung und Produktion geschuldet waren oder durch Anregungen der ausführenden Firmen einfließen, wurde dieser Benennung entsprochen.

---

<sup>7</sup> Ausschließlich Einzelentwicklungen für das Teilprojekt!

Die **interaktiven Stationen** finden sich an allen Themeninseln wieder. Es wurde darauf geachtet, dass zu jeder dieser Einheiten neben einer frei wählbaren Vertiefung der Sachinhalte<sup>8</sup> stets haptische, interaktive Elemente den Wissenstransfer auf interessante oder spielerische Weise stützen. Nachfolgend hierzu einige Beispiele:



Ebenfalls durchgängig findet innerhalb der Ausstellung insbesondere zur Ansprache der erklärten Klientel des Teilprojektes die als Förderbestandteil entwickelte Comic-Kornweihe ihren Platz:



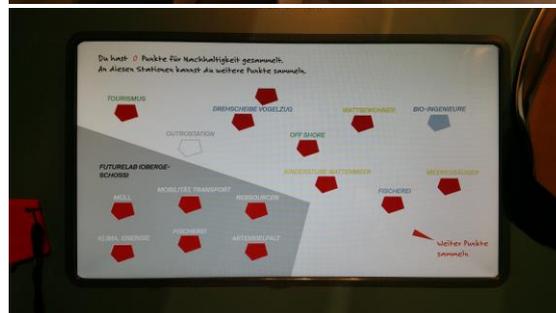
Diese Kornweihe hat übrigens mittlerweile im Rahmen eines öffentlichen Wettbewerbs für Kinder und Jugendliche den Namen „Kornrad“ erhalten. Kornrad tritt auch als Identifikationsfigur in der Außenwerbung des Hauses, beispielsweise in einer wöchentlichen Rubrik der hiesigen Zeitung, auf.

<sup>8</sup> Informationsangebot über Intro, Sachebene und spezielle Vertiefung über Roll-Ups oder Online-Forschungsstationen

Im Rahmen des Grafikdesigns wurde bis hin zu den verwendeten Schriftarten auch insgesamt auf eine integrierte und aufgelockerte kinder- und jugendgerechte Umsetzung an den Elementen geachtet:



Die Umsetzung der **interaktiven Ebene** bildet heute als zentrales und verbindendes Element das Herzstück der Ausstellung. Bei Eintritt in die Ausstellung erhält jeder Besucher einen an das Ausstellungsdesign angepassten Spielstein, durch den er Zugang zu der digitalen Spiel-ebene erhält. Monitorgestützte oder themenbezogenen Einheiten wurden innerhalb der Ausstellung an fast allen Themeninseln neben den interaktiven Elementen integriert. Durch Auflegen des Spielsteines identifiziert sich der Nutzer an der jeweiligen Station und erhält die Möglichkeit, spielerisch Punkte zu sammeln. Dabei wird ihm stets ein Anreiz zur Komplettierung des Wissens und zum Abschluss des Gesamtspieles durch Übersichtskarten zum aktuellen individuellen Spiel- und Punktestand gegeben.



Das digitale Spiel endet für jeden Nutzer mit einer individualisierbaren Belohnung.



Zwei weitere Fördergegenstände, die Bestandteil des Projektes „**Weltnaturerbe – Watt für Kids – Kinder und Jugendliche lernen ihr Weltnaturerbe Wattenmeer spielend und forschend kennen**“ sind, bilden auf der Außenterrasse absolute Highlights:

Im Rahmen der Thematik des Winderlebens wurde eine **Windmaschine** eigens entwickelt und produziert, mit der der Besucher selbst erzeugten Wind in verschiedene Kanäle umleiten kann, um musikalisch und aerodynamisch damit zu experimentieren und dessen Kräfte und Wirkungen erlebbar zu machen.



Weithin sichtbar und neben der auffälligen Fassade das markanteste Erkennungszeichen des Nationalpark-Hauses ist die überdimensionale und bespielbare Figur einer Kornweihe, die ein einzigartiges Flugerlebnis mit direktem Blick auf das Weltnaturerbe ermöglicht.



Die Einbringung dieses markanten Elementes auf einer Dachterrasse gestaltete sich konstruktiv durchaus schwierig. Es zeigt sich jedoch im heutigen Betrieb täglich, dass die Lösung dieser Probleme eines der wichtigsten Ausstellungsbestandteile ermöglichte. Darüber hinaus ergänzt diese Figur das Konzept der Identifikationsfigur der Comic-Kornweihe.

Weitere markante Elemente der Dachterrasse zum Thema Vogelflug, Winderleben und Aussicht berühren ebenfalls das Teilprojekt, wie beispielsweise die auf obiger Abbildung dargestellten Informationsaussichtspunkte.

## Umsetzungsprobleme und Lösungen

In der Realisation der geplanten Inhalte entstand ein erwarteter hoher – letztlich auch den knappen Zeiträumen geschuldeter – Abstimmungsaufwand mit den Ausstellungsplanern und auch den einzelnen Gewerken.

Bezogen auf das zu realisierende Teilprojekt sind zwei Abstimmungsprozesse exemplarisch hervorzuheben:

1. Umsetzung der Identifikationsfigur der Kornweihe
2. Technische Realisation der digitalen Inhalte

zu 1.:

Die Umsetzung der comichaften Interpretation einer Kornweihe als Sympathie- und Identifikationsfigur musste zwei Aspekte erfüllen, deren Realisation sich als schwierig erwies, da diese im Wesentlichen auf einer künstlerischen Leistung und deren empfängerorientierten Interpretation basiert.

Zum einen musste die Figur den Ansprüchen einer naturkundlichen Einrichtung entsprechend, die wesentlichen Merkmale der entsprechenden Zielart erkennbar umsetzen.

Zum anderen musste diese zusätzlich den wesentlichen Zweck erfüllen, der ihr zukommt: die zielgerichtete Ansprache von Kindern und Jugendlichen. Diese wurde letztlich über eine Entfremdung als Comicfigur angedacht.

Die Umsetzung einer adäquaten Lösung erforderte hier den Einbezug weitergehender und spezifischer künstlerischer Leistungen und bestehender Erzeugnisse, die als Vorlage zum Angleich an die o.g. Ansprüche dienten.

zu 2.:

Im Rahmen der Realisation der digitalen Ebene war es erforderlich die technischen Standards zu definieren. Das wesentliche Element eines digitalen Begleiters in Form eines NFC/RFID-Chips musste hierzu konkretere Form annehmen. Die äußere Gestalt als Spielstein, der sich optisch in das Gesamtdesign integriert, war hier weniger problematisch als die Beseitigung technischer Hindernisse.

Grundlegend ergab sich diesbezüglich die Fragestellung nach der externen Beschreibbarkeit des Mediums mit Daten.<sup>9</sup> Hierzu sind theoretisch mobile Endgeräte in der Lage. Betont werden muss, dass eine solche Situation niemals für das Ausstellungssystem relevant wäre, da dieses zur Identifikation und Registrierung der Nutzer an den Stationen lediglich die Seriennummer des Chips, aber nicht dessen Datenbestände heranzieht. Es handelt sich um ein in sich geschlossenes System.

Unglücklich wäre dennoch eine Situation in der einer der digitalen Begleiter vom vorherigen Nutzer mit Daten, gegebenenfalls noch verfänglicher Natur, beschrieben und von einem nachfolgenden Nutzer ausgelesen werden könnte.

Diese hypothetische Möglichkeit wurde durch die Verwendung minimalster Speichergrößen und eines Lösungsprozesses innerhalb des Spielablaufes ausgeschlossen. Entsprechend werden gespeicherte Daten beim Verlassen der Ausstellung gelöscht.<sup>10</sup>

Über die beiden genannten Punkte handelte es sich bei allen Ausstellungsobjekten um Einzelanfertigungen für das Watt Welten Nationalpark-Haus. Jedes dieser Objekte wurde im Vorfeld ausführlich durchdacht und erprobt. Diese kritische Prüfung erfolgte vor, während und nach dem Produktionsprozess.

## Projektbegleitung und Evaluation

Das Teil- und letztlich damit auch das Gesamtprojekt wurde unter anderem aktiv durch die Deutsche Bundesstiftung Umwelt begleitet. Gestaltende und kreative Anregungen konnten bereits in der (Vor)Planungsphase eingebracht werden.

Eine große Rolle in dieser Gestaltung nahm ein begleitendes Gremium ein, das unter anderem auf Betreiben der Deutschen Bundesstiftung Umwelt eingerichtet wurde. Auf Grund der zeitlich relativ weit vorangeschrittenen Planung des Gesamtprojektes im Bewilligungszeitpunkt, befasste sich dieses Gremium im Wesentlichen mit Fragen des Betriebes und mit der Begleitung und Gestaltung eines Evaluationsprozesses.

Entsprechend dieser Aufgabenstellung wurde das Gremium mit Fachleuten dieser Sparten besetzt:

- |                       |   |  |
|-----------------------|---|--|
| Dr. Thomas Pyhel      | - | Deutsche Bundesstiftung Umwelt,<br>Umweltkommunikation und Kulturgüterschutz |
| Dr. Matthias Strasser | - | Naturgewalten Sylt, Leitung / Alfred-Wegener-Institut,                       |

---

<sup>9</sup> Trotzdem diese Technik innerhalb und außerhalb von Ausstellungen verschiedenste Verwendungsgebiete findet, scheint diese Fragestellung bisher nicht geklärt gewesen zu sein.

<sup>10</sup> Diese Löschung erfolgt innerhalb des Spielprozesses. Die Löschung der individuellen, serverseitig gespeicherten Spielstände erfolgt unabhängig davon entweder mit Beendigung des Spiels an der Outrostation (Belohnung) oder generell über Nacht.

Dr. Johanna Groß	-	Helmholtz-Zentrum für Polar- u. Meeresforschung (AWI) Zentrum für Organisationsdiagnostik (ZOD) / NSI Hochschule für Verwaltung Niedersachsen
Jens-Peter Kiel	-	Nationalparkverwaltung Nds. Wattenmeer, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Sonja Wolters	-	Watt Welten Nationalpark-Haus, Hausleitung
Andreas Goldberg	-	Stadt Norderney, Fachbereich Organisation, Fachbereichs- und Projektleitung

Nach Maßgabe dieses Gremiums wurde ein Post-Evaluationsprozess bei der Firma Zephyrus beauftragt. Diese wurde auch bereits mit der designbegleitenden Evaluation beauftragt. Das Ergebnis der Post-Evaluation wurde auf Grund von Rückfragen des Gremiums geprüft und überarbeitet. Die abschließende Version der Dokumentation des Evaluationsprozesses ist diesem Bericht beigelegt.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass diese Dokumentation zum einen zwar Optimierungspotential darstellt und äußerst interessante Rückschlüsse zur Klientelstruktur und dem Besucherverhalten zulässt, jedoch zum anderen fast durchgängig eine enorm hohe Gäste- und Besucherzufriedenheit mit dem Watt Welten Nationalpark-Haus belegt.

Nähere Einzelheiten sind der Dokumentation in Form des Evaluationsberichtes zu entnehmen. Dieser Bericht befindet sich auf der diesem Bericht beigelegten CD-Rom.

Nicht unerwähnt bleiben sollte an dieser Stelle, dass insbesondere auch durch die Arbeit des Gremiums bei der Festlegung der Wünsche und Anforderungen an einen Evaluationsprozess klar wurde, dass eine Ausrichtung des Evaluationsprozesses mit seiner Besonderheit als Ausstellungsevaluation gründliche Vorausplanung erfordert. Die gewünschten Rückschlüsse und dazu notwendigen Instrumente und Arbeitsschritte müssen mit dem Evaluator frühzeitig und exakt abgesprochen werden, um Missverständnisse und Informationsverluste zu vermeiden. Der Prozess der Anforderungsfindung und auch die Prüfung des Arbeitsverfahrens sowie der Evaluationsergebnisse haben in starkem Maße von den verschiedenen Blickwinkeln der Fachleute in diesem Gremium profitiert.<sup>11</sup>

## Projektbegleitende Materialien

Als weiterer Fördergegenstand wurde die Erstellung eines Hauskataloges und eines Flyers gefordert und gefördert. Die Erstellung dieser Materialien stellte für das größtenteils neue Team des Nationalpark-Hauses neben dem eigentlichen Betrieb der Einrichtung eine große Herausforderung dar; nicht zuletzt da man sich fachlich und inhaltlich klare und hohe Ansprüche an diese repräsentativen Grundlagen setzte.

---

<sup>11</sup> Von Anwendern bis zu professionellen Evaluatoren aus anderen Bereichen

Unter anderem aus diesem Grund<sup>12</sup> beantragte die Stadt Norderney bei der Deutschen Bundesstiftung Umwelt eine kostenneutrale Projektlaufzeitverlängerung, die dankenswerterweise genehmigt wurde.

Die entstandenen Materialien konnten entsprechend zufriedenstellend fertiggestellt werden. Der Hauskatalog bietet neben Einblicken in das Nationalpark-Haus und dessen Ausstellung weitreichende und fachlich vertiefende Informationen. Darüber hinaus wird selbstverständlich auf die großzügige Förderung dieses Projektes hingewiesen.<sup>13</sup>

Die Ausgestaltung sowie Auflage und Verbreitung der begleitenden Materialien wurden mit der Geschäftsstelle der Deutschen Bundesstiftung Umwelt abgestimmt. Mit Einreichung dieses Sachberichtes erhält sie jeweils zehn Exemplare dieser Druckerzeugnisse.

## Das Förderprojekt im Echtbetrieb

Zum Zeitpunkt der Abgabe dieses Schlussberichtes befindet sich das Watt Welten Nationalpark-Haus bereits über ein Jahr im Betrieb, so dass das Teilprojekt auch über die Konzeption und Umsetzung hinaus beleuchtet werden kann.

### Eröffnung des Hauses

Am 27.02.2015 konnte das Watt Welten Nationalpark-Haus seine Türen offiziell für eine feierliche Einweihung öffnen. Unter den geladenen Gästen befanden sich Vertreter der Förderer des Hauses, Vertreter des Landes und verschiedener politischer Ebenen und weitere Projektbeteiligte. Dieses Ereignis wurde ebenfalls breit in den Medien gestreut. Auf eine Nennung der Förderer und Gönner des Hauses wurde dabei selbstverständlich geachtet. Bilder dieser Feierlichkeit finden sich auch auf der Homepage des Hauses.<sup>14</sup>



Am Folgetag des offiziellen Teiles wurde das Nationalpark-Haus der Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Der erste Tag wurde auch im Sinne einer Präsentation des Hauses und der Gewinnung neuer lokaler Partner und Multiplikatoren als Tag der offenen Tür ausgestaltet. Ein Eintritt wurde an diesem Tag nicht erhoben. Über 1.000 Einwohner und Gäste nahmen diese Möglichkeit eines ersten Besuches wahr. Das Team des Hauses und die Projektbeteiligten konnten sich über ein durchweg positives Feedback freuen.

Zum März 2015 ging das Nationalpark-Haus mit umfassenden Öffnungszeiten und -tagen in den regulären Betrieb über.

---

<sup>12</sup> Und auf Grund von Verzögerungen im Evaluationsprozess

<sup>13</sup> Darüber hinaus weist eine Fördertafel im Foyer des Hauses an prominenter Stelle auf die Förderung hin.

<sup>14</sup> [www.wattwelten.de](http://www.wattwelten.de)

Im Jahr 2015 besuchten rund 32.000 Besucher den kostenpflichtigen Teil der Ausstellung. Weitere 63.000 Personen informierten sich im kostenfreien Informationsteil der Ausstellung im Foyer des Nationalpark-Hauses über das Weltnaturerbe und die Insel Norderney.

## **Kosten des Gesamtprojektes**

Der Neubau des Watt Welten Nationalpark-Hauses einschließlich der Neuausstattung und Einrichtung einschließlich des Teilprojektes verursachte Gesamtkosten in Höhe von 4.667.807,25 € wovon 3.404.744,56 € auf das Gebäude und 1.222.842,25 € auf die Ausstellung entfielen.

Der geplante Gesamtrahmen für die ausstellungsbezogenen Investitionen konnte somit im Wesentlichen gewahrt werden. Gleiches für den kalkulierten und in der Förderung des Teilprojektes beantragten Kostenrahmen, der lediglich leicht überschritten wurde.

Nähere Einzelheiten sind dem zusammen mit diesem Schlussbericht eingereichten Verwendungsnachweis zu entnehmen.

Etwa 78 % der Gesamtkosten konnten durch Fördermittel finanziert werden.<sup>15</sup>

## **Herausforderungen des ersten Betriebsjahres**

Das erste Betriebsjahr war inhaltlich durch viele Neuerungen und Veränderungen geprägt. Prozesse und Abläufe mussten gefunden werden. Die Bewirtschaftung des Hauses und der Ausstellung musste implementiert und gefestigt werden. Und letztlich galt es das Projekt endgültig abzuwickeln – sei es im Hinblick auf Verwendungsnachweise oder auch die Koordination von Nacharbeiten.

Markant war in diesem Kontext vor allem die Konstellation, dass sich unter neuer Leitung ein neues Team in einer noch nicht routinierten Umgebung formen und finden musste.

Darüber hinaus machte sich deutlich bemerkbar, dass alle Objekte eigens für das Nationalpark-Haus individuell entwickelt wurden. Dieser Aspekt scheint vor dem Hintergrund der Schaffung einer interessanten und attraktiven Ausstellung unerlässlich, bietet jedoch auch Potential für Anlaufschwierigkeiten. Dementsprechend musste – trotz intensiver Erprobungs- und Testphase jedes Objektes – an vielen Stellen nachgearbeitet werden. Die Koordination der verschiedenen Gewerke und die teilweise notwendige Improvisation nahmen ebenfalls nicht unerhebliche Kapazitäten der Projektbeteiligten in Anspruch. Durch Beseitigung von Mängeln und teilweise erfolgte Modifikationen kann zum heutigen Zeitpunkt jedoch festgestellt werden, dass diese Nacharbeiten fast ausnahmslos erledigt wurden.

Auf Grund der Kürze der zur Verfügung stehenden Realisationsphase, konnten über die vorgenannten Aspekte hinaus diverse Prozesse erst parallel zum anlaufenden Betrieb realisiert

---

<sup>15</sup> Hierbei wurde die volle Höhe der Förderung durch die Deutsche Bundesstiftung Umwelt von insgesamt 300.186 € einbezogen. (siehe auch Einnahmedarstellung im Verwendungsnachweis)

werden. Beispielsweise konnte mit der Vermarktung des Hauses erst in den Sommermonaten des Jahres 2015 begonnen werden. Eine abgeschlossene Marketingstrategie lag zum Ende des Jahres 2015 noch nicht vor.

## **Wirtschaftlicher Betrieb des Nationalpark-Hauses**

Der Betrieb von Museen und Bildungseinrichtungen stellt regulär ein Geschäft dar, welches sich im Non-Profit-Bereich bewegen dürfte. Entsprechend wurde auch dem Watt Welten Nationalpark-Haus ein Zuschussbedarf prognostiziert. In der Antragstellung bei der Deutschen Bundesstiftung Umwelt ging man seitens der Antragstellerin von einem langfristigen Defizit in Höhe von etwa 23.000 € jährlich aus.

Diese zugrundeliegende Kalkulation erfolgte zum einen auf Basis vieler unbekannter Einflussfaktoren und zum anderen auf Basis einer fachlich und professionell begleiteten Wirtschaftlichkeitsanalyse. Dass das Rumpfgeschäftsjahr 2015 hierbei eine Ausnahme darstellen würde war den Projektbeteiligten bewusst.

Das Ergebnis des Hauses wich in vielerlei Hinsicht von den Plandaten ab, was jedoch für sich genommen jeweils erklärliche Ursachen aufweist und größtenteils den Besonderheiten des ersten Geschäftsjahres geschuldet waren. Die vier wesentlichen Einnahmequellen (Landesförderung, Einnahmen aus Veranstaltungen und Eintritten und Verkaufserlöse aus dem Shop) des Hauses bedürfen darüber hinaus einer strategischen Optimierung. Die entsprechenden Prozesse wurden bereits marketingstrategisch sowie organisatorisch eingeleitet und an gegebener Stelle professionell durch Fremdfirmen und Partner des Hauses begleitet.

Kalkulatorisch machte sich in starkem Maße bemerkbar, dass noch nicht alle Fördermittel geflossen waren, da der vollen Abschreibungshöhe für das Objekt nicht die geplanten Auflösungserträge entgegengestellt werden konnten.

Entsprechend schloss das Watt Welten das Jahr 2015 mit einem Defizit von etwa 100.000 € ab. Langfristig wird mittlerweile ein Defizit von etwa 40.000 € jährlich erwartet.

Die Stadt Norderney trägt die volle wirtschaftliche Verantwortung für das Nationalpark-Haus.

## **Aussicht**

Das Watt Welten Nationalpark-Haus wurde in einer Dimension und inneren wie auch äußeren Ausgestaltung errichtet, die der universellen und herausragenden Bedeutung des Weltenerbes Wattenmeer an einer solch prominenten Stelle gerecht werden sollte. Seitens des Bauherren und wirtschaftlich verantwortlichen Trägers, wurde jedoch darüber hinaus von vorn herein darauf geachtet, dass diese Ausgestaltung auch einer Antragstellung für eine Aufwertung des Hauses zu einem UNESCO Weltnaturerbe Besucher-Zentrum gerecht wer-

den kann. Frühzeitig wurden bereits im Jahr 2016 die notwendigen personellen und inhaltlichen Ressourcen diesem Ziel angemessen erweitert.

Das Land Niedersachsen hat in seiner Haushaltsplanung spätestens für das Jahr 2017 die Aufwertung einer der Informationseinrichtungen zu einem Besucherzentrum vorgesehen. Die Aussichten der Bewerbung der Stadt Norderney für das Watt Welten Nationalpark-Haus auf diese Anerkennung scheinen momentan positiv.

Neben einem Prestigegewinn ist die Anerkennung als Besucherzentrum mit einer deutlich höheren jährlichen Förderung durch das Land Niedersachsen verbunden, die den wirtschaftlichen Betrieb der Einrichtung auch langfristig stützen würde.

Daneben wird die Ausstellung stetig weiter entwickelt. Die ersten Erkenntnisse des erfolgten Evaluationsprozesses fließen in die Ausstellung im Rahmen verschiedener Optimierungsprozesse ein<sup>16</sup>. Auch wird aktuell eine Erweiterung der Aquarien durchdacht, die insbesondere eine stetiges Highlight und ein Attraktor und Anziehungspunkt der Ausstellung ist. Dynamische Prozesse und Veränderungen innerhalb der Aquarien regen zusätzlich zu Wiederholungsbesuchen an.

Die bewusst leicht gewählte Konstruktion der Ausstellung mittels „schwebender“ Informationsspalte und den zusätzlich frei gebliebenen Wänden im Innenraum, diene konzeptionell dem Erhalt von Entwicklungs- und Erweiterungsflächen. Eine Nutzung dieser Potentiale wird aktuell durchdacht und geplant.

Weitere Evaluationen sollen (möglicherweise auch in Zusammenarbeit und im Vergleich mit den Naturgewalten, Sylt) als Bestandteil eines Prüfungs- und kontinuierlichen Verbesserungsprozesses als fester Betriebsbestandteil implementiert werden.

Das Veranstaltungsangebot und der Shop des Hauses wurden über die Wintermonate 2015/2016 neu konzipiert und werden laufend optimiert. Die Wechselausstellungsfläche im Obergeschoss wird vermehrt – auch im Sinne der Anregung von Wiederholungsbesuchen und der Gewinnung neuer Besucherschichten und -klientel – verstärkt genutzt. Ein Konzept für verbindliche Nutzung steht momentan noch aus.

Großes Potential könnte auch eine Erweiterung der allgemeinen Informationsebene um ein QR-Code-basiertes Angebot zur Wissensvertiefung und Forschung bieten. Für solche Modelle gibt es in der praktischen Anwendung bereits interessante Beispiele, wie den Zoo Osnabrück der auf diese Weise die Wissensvermittlung zeitgemäß fördert.<sup>17</sup>

Die Marketingstrategie des Nationalpark-Hauses wird aktuell gemeinsam mit der Nationalpark-Verwaltung und der Firma Pagenkopf aus Münster optimiert und neu ausgerichtet. Die

---

<sup>16</sup> Beispielsweise erfolgt in direktem Bezug zum geförderten Teilprojekt eine erste Überarbeitung der digitalen Inhaltsebene anhand der erfolgten systematischen Analyse der Spielabläufe und der Evaluationsergebnisse.

<sup>17</sup> <http://www.zoo-osnabrueck.de/magazin/artikel.php?artikel=1487&type=&menuid=2&topmenu=2>

Ergebnisse aus dieser Konzeption sollen als Musterkonzept auch für die anderen Informationsseinrichtungen im Verbund der Nationalpark-Häuser dienen.

Die Niedersächsische Hafengesellschaft NPorts plant sich mittelfristig von der umliegenden Wohn- und Gastronomiebebauung zu trennen und diese abzureißen. Die freiwerdenden Flächen grenzen direkt an das Nationalpark-Haus und böten, sofern der Stadt Norderney ein Zugriff möglich wäre, zusätzliche Erweiterungsoptionen im Außenbereich.

Letztlich wird selbstverständlich die Online-Präsenz des Watt Welten Nationalpark-Hauses permanent gepflegt und erweitert. Dies betrifft sowohl die eigene Homepage, als auch die Präsenz in sozialen Medien (Facebook, TripAdvisor, o.ä.).

Besuchen Sie uns entsprechend gerne auch online:

[www.wattwelten.de](http://www.wattwelten.de)



## Redaktionelles

Projektansprechpartner sind

Projektleiter: Andreas Goldberg, Fachbereichsleitung Organisation  
Am Kurplatz 3, 26548 Norderney  
andreas.goldberg@norderney.de  
Tel.: 0 49 32 / 920 – 230  
Fax: 0 49 32 / 920 1 230

Hausleitung: Sonja Wolters  
Am Hafen 2, 26548 Norderney  
sonja.wolters@wattwelten.de  
Tel.: 0 49 32 / 20 01

Dieser Schlussbericht entstand in einer Auflage von 3 gebundenen Exemplaren, zur Vorlage bei der Deutschen Bundesstiftung Umwelt.

## Raum für individuelle Notizen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Anlagen

### Verwendungsnachweis

**CD mit diesem Schlussbericht in digitaler Form und Nachweisunterlagen, einer Bilddokumentation sowie dem Evaluationsbericht der Fa. Zephyrus**

### Projektkennblatt

**Des Weiteren 10 Hauskataloge und 10 Hausflyer**