

Klaus Tschira Stiftung

Der Physiker und SAP-Mitgründer Klaus Tschira (1940 - 2015) rief 1995 mit privaten Mitteln die Klaus Tschira Stiftung (KTS) ins Leben. Heute gehört die KTS zu den großen Stiftungen Europas. Sie fördert Naturwissenschaften, Mathematik sowie Informatik und möchte zur Wertschätzung dieser Fächer beitragen. Die Unterstützung der Klaus Tschira Stiftung spiegelt sich in den drei Bereichen Bildung, Forschung und Wissenschaftskommunikation wider. Besonderen Wert legt sie dabei auf neue Formen der Vermittlung und Einordnung wissenschaftlicher Themen. Die KTS ist bundesweit tätig in Kindertagesstätten, Schulen, Hochschulen, Forschungseinrichtungen und eigenen Instituten. Für die Verwirklichung all dieser Ziele engagieren sich seit mehr als 20 Jahren Menschen innerhalb und außerhalb der Klaus Tschira Stiftung.

Augmented Reality – die Erweiterung der Realitätswahrnehmung mit Computerhilfe – kann dabei helfen, Kinder und Jugendliche für Naturwissenschaften zu begeistern und stellt gleichzeitig eine besondere Form der Wissensvermittlung dar. Die Klaus Tschira Stiftung (KTS) unterstützt ein zukunftsweisendes Ausstellungsprojekt des Grazer Kindermuseums, das im Science Center of Activities (CoSA) im Grazer Joanneumsviertel gezeigt wird.

Jugendliche Museumsbesucher ab etwa zehn Jahren können hier mittels einer „Datenbrille“ interaktiv und unterhaltsam eine „science story“ erleben, ein Abenteuer, bei dem sie mit Hilfe von Wissenschaft kreative Lösungen für Aufgaben finden. Das Wissen wird im virtuellen Raum mit verschiedenen Sinnen erfahren und mit im Museum vorhandenen Gegenständen verknüpft. **Die Klaus Tschira Stiftung hat mit dem Grazer Kindermuseum bereits mehrere erfolgreiche Projekte realisiert. Daher ist die KTS überzeugt, dass das Kindermuseum auch Teens Naturwissenschaften nahebringen kann, indem es die neuen Möglichkeiten der Augmented Reality mit Pädagogik verbindet.**

Ein wichtiges Ziel der KTS ist es, Kinder und Jugendliche für Wissenschaft zu interessieren und dieses Interesse nachhaltig zu fördern. **Augmented Reality im musealen Bereich kann dabei helfen, an den Alltag der Teenager anzudocken. Sie werden zu Akteuren, die ein Abenteuer erleben und dabei Zugang zu Wissen finden. Eine Variante dieses Projektes soll als Wanderausstellung Science Centern und Wissenschaftsmuseen angeboten werden, um diesen Erfahrungen mit dem neuen Konzept zu ermöglichen.**