

**Autor:** Alfred Riese  
**Ressort:** /Greven/Saerbeck

**Ausgabe:** Grevenener Anzeiger

## App gehts

Energie-Erlebnis-Pfad: Gesamtschüler entwickeln professionelle Smartphone-Anwendung mit Infos und Spielen

-Alfred Riese- **Saerbeck** - Schautafeln aus Metall sind gut und schön. Aber interaktive, multimediale Anwendungen für das Smartphone sind der Trend. Eine eben solche App präsentierte jetzt eine elfköpfige Arbeitsgemeinschaft von Schülern der Maximilian-Kolbe-Gesamtschule (MKG). Die "Energie-App Saerbeck" soll - zunächst nur auf Smartphones mit dem Android-System - den Energie-Erlebnis-Pfad im Wortsinn mit dem Handy in der Hand erlebbar machen. Damit haben die Schülergruppe und die Klimakommune Saerbeck unbeabsichtigt eine gerade gestartete landesweite Initiative hinter sich gelassen.

Zehn Abiturienten, ein Neuntklässler und die Mathe- und Erdkundelehrerin Ramona Stücker haben seit dem vergangenen Sommer mindestens wöchentlich in einer freiwilligen AG an Inhalt, Design und Programmierung gearbeitet. Hilfe kam dabei von Benjamin Böcker und Franz-Benjamin Mocnik vom Institut für Geoinformatik (ifgi) der **Uni Münster**. Sie betreuten die Schüler im Rahmen des Programms "gi at school". Heraus gekommen ist eine pfiffig

gemachte und interessant gestaltete Smartphone-Anwendung. "Die hätte auf dem freien Entwicklermarkt locker bis zu 30 000 Euro gekostet", ordnete Thomas Bartoschek vom ifgi ein, was die Schülerarbeit wert ist.

Die Handhabung ist einfach und basiert auf augmented reality, einer erweiterten Realität auf dem Handy-Bildschirm. Die App nutzt das Kamerabild des Smartphones und GPS-Positionsdaten, um zu den Stationen des Energie-Erlebnis-Pfads Infos, Spiele und einen Wegweiser aufs Display zu bringen. An der Volksbank zum Beispiel erklärt ein kleiner Film von Sechstklässlern, wie elektrounterstützte Fahrräder funktionieren und wie sich mit diesen Pedelecs Sprit sparen lässt. Am Falke-Treff sollen App-Nutzer raten, wie viel Benzin durch Fahrgemeinschaften zu Auswärtsspielen gespart wird. Wer das Handy auf die St.-Georg-Kirche richtet, bekommt Glockengeläut zu hören und die Frage serviert, wie lange der Handy-Akku das wohl mitmacht. Je nachdem, wie viele Punkte man sammelt, kürt einen das Handy nach dem rund halbstündigen Rundgang zum Energieverschwender

oder -champ.

"Immer mehr Menschen nutzen Smartphones", hieß es von den Schülern, "wir wollten nicht nur Infos bieten, sondern mit Spielen und anderen Angeboten zu den Stationen zum Mitmachen und Spielen einladen". Das langwierige Recherchieren, Koordinaten bestimmen, entwerfen und programmieren hat sich gelohnt. "Glückwunsch zu der tollen Idee und Umsetzung", lobte Bürgermeister Wilfried Roos nach einem Rundgang. Diese App öffne in Saerbeck ein Feld, auf dem noch vieles möglich sei, sagte er mit Blick auf den Friedensweg oder den Bioenergiepark. Bei den Vertretern des Uni-Instituts fragte Roos gleich an, ob auch Apps für andere Betriebssysteme möglich sind. Von der stellvertretenden Schulleiterin Bärbel Kibben gab es als kleine Anerkennung einen Obulus für die Abschlussfeier. Die Android-App kann ab dem 21. Juli im Play Store kostenlos heruntergeladen werden.

| [www.facebook.com/energie.app.saerbeck](http://www.facebook.com/energie.app.saerbeck)

**Abbildung:** Bürgermeister Wilfried Roos und Klimakommune-Projektleiter Guido Wallraven (von links) lassen sich die App-Station am Falke-Treff zeigen.

**Fotograf:** Alfred Riese