Smart Kids – Smart Youth – Smart Museum

Digitale Strategien, Methoden, Vernetzung

31.8./01.09.2021, 09:00-18:00 Uhr

Online-Veranstaltung

Redaktion: Markus Thulin

Reiner Jung und Simon Matzerath

Vermittlung für Kinder und Jugendliche
Eine kurze Entwicklungsgeschichte museumspädagogischer Strategien und die Einbindung des Digitalen

Das aus den Wunderkammern adliger Sammler entstandene Museum öffnete sich vor allem nach der Französischen Revolution von 1789 zunächst fürs Bürgertum. Im 19. und frühen 20. Jahrhundert haben Pioniere der Museumspädagogik wie John Dewey (1859 -1952) oder Alfred Lichtwark (1852-1914) die Bedeutung des Museums als außerschulischer Lernort erkannt und erste wichtige Vermittlungsstrategien aufgezeigt.

Vor allem seit der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts mit der Etablierung der Museumspädagogik im heutigen Sinn wurde dieser auf zunehmende Demokratisierung und Inklusion ausgerichtete Öffnungsprozess ausdifferenziert.

Der Öffnungsprozess erfasste breitere Schichten und immer vielfältigere Gruppen von Besucher: innen.

Dabei kam ein großes Repertoire an Methoden und Formaten zum Einsatz: Führungsgespräche, Entdeckungslernen, Suchspiele, Funktionsmodelle, Hands on-Stationen, Workshops bis hin zu eigens eingerichteten Kindermuseen.

Digitale Angebote erweitern die von den Pionieren der Museumspädagogik angestoßenen Demokratisierungs- und Inklusionsprozesse. Inhalte können nun weltweit angeboten werden. Bei der Umsetzung der Digitalisierung sollten Museen aber nicht nur auf Forderungen von Politik und Medien reagieren, sondern den digitalen Raum selbst definieren, entwickeln und kuratieren. Digitale Besucher: innen haben dabei den gleichen Stellenwert wie analoge. Jedes Museum sollte virtuelle/digitale Livetouren anbieten. Diese digitalen Online-Angebote werden am Ende auch den Standort und die Wahrnehmung des analogen Museums fördern.

Kontakt
Reiner Jung: r.jung@hismus.de
Simon Matzerath: s.matzerath@hismus.de

smart Kids – smart Youth – smart Museum

Digitale Strategien, Methoden, Vernetzung

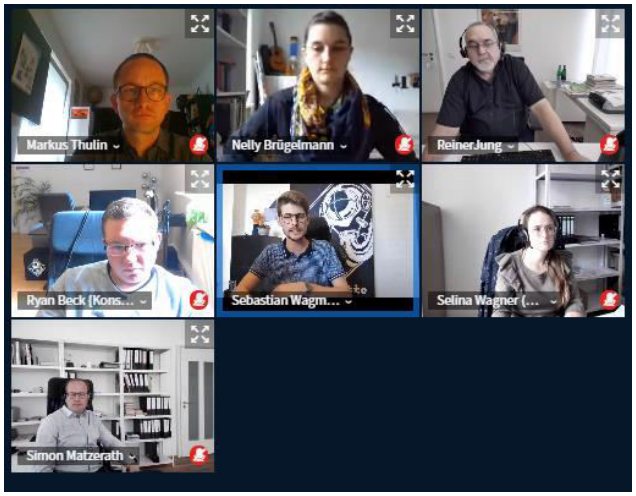
Sebastian Wagmann und Ryan Beck
Konsonautic Solutions GmbH

Intuitive Wissensvermittlung in Zeiten digitaler Medien

Der Workshop beinhaltete eine kurze Einführung zu den Chancen der Digitalisierung, in die digitalen Medien, sowie in die kognitive Psychologie zum Bereich explizites und implizites Lernen.

Im Weiteren wurden die Grundlagen einer Konzepterstellung in Form des „Golden Circle“ vorgestellt und die gängigen Produktionsschritte bei der Ausführung eines digitalen Konzepts aufgelistet und erläutert.

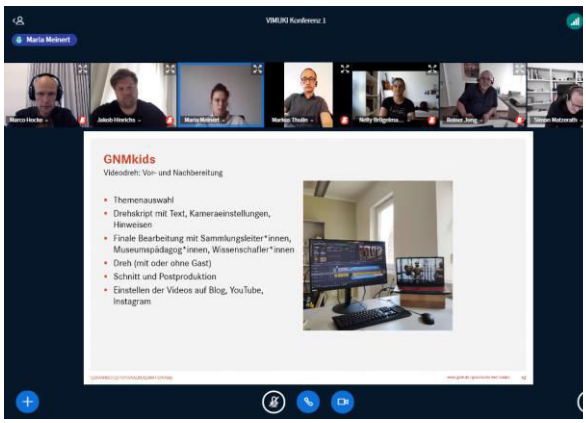
Anschauliche Beispiele aus der Praxis sowie die „Do‘s and Don’ts“ erleichtern den Teilnehmer:innen die Planung und Konzeption ihrer eigenen Ideen.



Kontakt
Ryan Beck:
development@konsonautic.com
Sebastian Wagmann:
management@konsonautic.com

smart Kids – smart youth – smart museum

Digitale Strategien, Methoden, Vernetzung



Maria Meinert
GNMkids

GNMkids ist ein videobasierter Museumsblog für Kinder zwischen 6 und 12 Jahren und ist über die Website des Germanischen Nationalmuseums in Nürnberg zu erreichen. Wir erstellen Videos, die kunst- und kulturgeschichtliche Themen aufbereiten und kindgerecht präsentieren. Die Videos sollen auf Augenhöhe Wissen vermitteln, die spannende Welt eines Museums zeigen und vor allem Spaß machen.

Wir arbeiten hier mit 3 verschiedenen Formaten: In unseren knappen „Kurz Erklärt“-Videos blicken wir hinter die Kulissen eines Museums und gehen unter anderem der Frage nach, was denn in einem Depot aufbewahrt wird. In etwas längeren objektbasierten Videos, wird ein Kunstwerk genauer beleuchtet und von einer Moderation, sowie einer Expertin oder einem Experten begleitet. Da wir auch die Kreativität der jungen Zuschauenden fördern wollen, fordern wir in den „LET’S PLAY“-Videos zum Mitspielen auf und geben Hinweise, welche Spiele in einem Museum ausprobiert werden könnten.

Die Auswahl der Technik, die für den Dreh, aber auch die Nachbereitung eines Videos benötigt wird, hat sich teilweise als etwas schwieriger herausgestellt. Für die Aufnahmen nutzen wir zwei Smartphones, die ausschließlich das Bild aufnehmen und die Atmo aufnehmen. Die Moderation, sowie Expert*innenenmeinung wird von Ansteckmikrofonen mitgeschnitten, die jeweils an einem weiteren Smartphone angeschlossen sind.

Die Formate haben sich bisher gut bewährt, wir haben allerdings gelernt, dass kürzere Videos etwas besser ankommen und man die Videoarten klar voneinander trennen sollte.

Für die Aufnahmen nutzen wir zwei Smartphones, die ausschließlich das Bild und die Atmo aufnehmen. Die Moderation, sowie Expert*innenenmeinung wird von Ansteckmikrofonen mitgeschnitten, die jeweils an einem weiteren Smartphone angeschlossen sind.

Wir konnten bisher außerdem lernen, dass viele Objekte für unsere Smartphones nicht ausreichend beleuchtet werden können, weswegen manche Kunstwerke nicht für eine Videoaufnahme geeignet sind. Auch Tonaufnahmen gestalten sich in manchen Räumen aufgrund des deutlichen Halls schwierig.
Insgesamt können wir auf ein erfolgreiches, erstes Jahr zurückblicken – wissen aber auch, dass gerade im Bereich Marketing und Social Media noch viel auf uns zukommt.

Kontakt
Maria Meinert: m.meinert@gnm.de

smart Kids – smart youth – smart museum

Digitale Strategien, Methoden, Vernetzung

Sogenannter Nickneger,
Historisches Museum Saar

Nelly Bruegelmann und Markus Thulin

Viele Museen - ein Konzept: Das 20. Jahrhundert und seine Konstruierten Realitäten

Imagined Communities – So bezeichnete Benedict Anderson Nationen. Dieses Konzept, gleichsam wie der „Print-Kapitalismus“ sind zu geflügelten Worte in der Politik- und Geschichtswissenschaft geworden. Und auch wenn Andersons Buch die „Einbildung“ der „Gemeinschaften“ nur bis in die 1980er Jahre ergründet, ist es heute aktueller denn je.

Die Definition der „Nation“ wird nicht nur beim Fußball wichtig. Sie wird es immer dann, wenn wir andere Menschen bewerten, sie verorten, sogar dann, wenn wir uns selbst definieren. Doch was hat das mit dem Museum zu tun?

Das virtuelle Museum verbindet Orte. Mehr noch, es erweckt den Anschein, als gäbe es keine Grenzen zwischen Städten, Ländern und Kontinenten. Diese andere, offene Welt des Wissensaustauschs und der Kommunikation widerspricht der linearen Suche nach Abgrenzung, ein Merkmal der Nationen.

Im Zeitalter der Globalisierung eigentlich überholt, bestimmt der Begriff Nation noch immer unser Geschichtsbild. Auch wenn er nicht präsent erscheint, Museen sind neben den Medien die Spiegel dieses Bildes.

Das Vimuki-Konzept der Konstruierten Realitäten ermöglicht es Besucher:innen, Einbildungen zu dekonstruieren. Ziel ist nicht die Herbeiführung eines Sinneswandels, sondern die Aneignung der Fähigkeit, Beweggründe zu verstehen: Warum akzeptierten Menschen Unterdrückung? Warum grenzten sie andere aus? Warum schlossen sie Frieden? Machen wir es jetzt anders oder besser? Und wie machen wir das?

Geschichte kann erlebbar werden und die Zukunft erhellen, wenn Museen sich virtuell zusammenschließen und Menschen aller Altersgruppen das Fundament für die Bausteine ihrer Realitäten und die ihrer Mitmenschen finden.

Kontakt
Nelly.bruegelmann@hismus.de
Markus.thulin@hismus.de

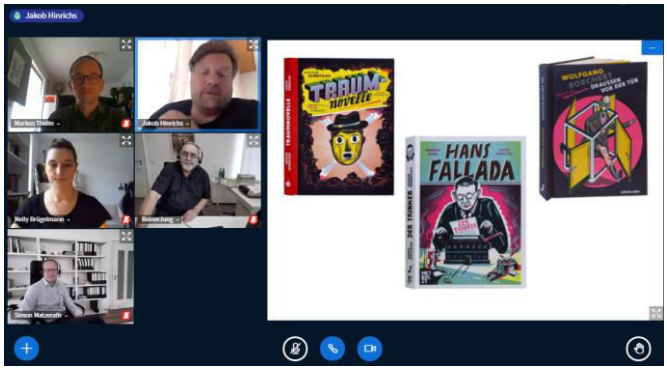
smart Kids – smart Youth – smart Museum

Digitale Strategien, Methoden, Vernetzung

Jakob Hinrichs
Bilder erzählen Geschichte Storytelling in einer Graphic Novel-/ Comic-Erzählung anhand von Archivmaterial, historischen Ereignissen und literarischen Quellen

Zur Person: Dipl. Des. Jakob Hinrichs ist als Comiczeichner und Illustrator Teil des Vimuki-Teams und entwickelt die visuelle Identität des Projektes. Talking Points im Workshop: Das Werkstattgespräch führte ein in die künstlerisch-gestalterische Praxis mit besonderem Fokus auf Projekte, die in Zusammenarbeit mit Museen und anderen Kulturträgern durchgeführt worden sind.

Besondere Fragenstellungen waren: - Wie gelingt es durch eine Form des Storytellings durch Wort und Bild die Besucher*innen für eine Führung / ein Projekt zu begeistern und die Aufmerksamkeit zu binden? Hier lag der Fokus in der emotionalen Ansprache und dem Erlebbarmachen von Geschichte durch Bilder und Narration. Wie kommen durch künstlerische Perspektiven neue Aspekte in die Wissensvermittlung im Museumskontext?



Welche medialen Möglichkeiten gibt es? Vorgestellt - wurden hier u. a. ein gezeichneter virtueller Raum als ausstellungsbegleitende, künstlerische Installation.

Comic-Narration als Fassaden-gestaltung und ein Webcomic als begleitendes Format für Kinder und Jugendliche zur Eröffnung eines Mahnmals für die verfolgten und ermordeten Jüdinnen und Juden des Saarlandes während der NS-Zeit.

Kontakt
mail@jakobhinrichs.com

smart Kids – smart youth – smart museum

Digitale Strategien, Methoden, Vernetzung

Marco Hocke

Spannung, Spiel und Spaß beim digitalen Lernen

"Virtuelle Klassenzimmer" und Lernplattformen sind uns sehr vertraut geworden.
Distanzunterricht gehört mittlerweile zum Alltag Lehrender und Lernender. Der virtuelle Austausch ist jedoch anonymer als die gewohnte Liveveranstaltung. Wie es dennoch gelingt, digitale Nähe zu erzeugen, erleben wir beim Einsatz zahlreicher online-tools.
Padlet, Flinga, mentimeter - der Markt ist breit aufgestellt und sehr vielseitig. Doch auch in Videokonferenzsystemen steckt Potential, Altbewährtes neu zu entdecken.

Eine Onlineveranstaltung soll Spaß machen und es muss klar sein: Was darf ich, was darf ich nicht? Denn digitale Nähe im virtuellen Raum darf nicht den Verlust der Etikette und das Missachten von Grundsätzen bedeuten. Ein weiterer Baustein ist der Wille zur Zusammen- und Mitarbeit bei allen Beteiligten. Nur durch Aktivierungsübungen seitens der Lehrenden und der Moderatoren im Museum und aktive Teilnahme seitens der Teilnehmer:innen entwickelt sich die Online-Veranstaltung zur barrierefreien Kommunikationsform.

Wichtig ist der sichere Umgang mit der Technik, Selbstvertrauen in die eigenen Fähigkeiten und die Empathie der Moderierenden, die den Onlineaustausch abrunden. So ersetzt der virtuelle, gemeinschaftliche Austausch nicht den anlogen Museumsbesuch, sondern bereichert und erweitert ihn.

Technik: Intro-Musikvideos/Drohnenflug, Interaktion über Padlet oder TaskCard, Mentimeter (Grafische Darstellung von Gruppenarbeit), Powerpoint (Vimuki-Design), Miro (Darstellung von Prozessen), Whiteboard (z.B. integriert bei Big Blue Button), Lernspiele

Moderation: Konzept (z.B. Konstruierte Realitäten, Spiele (Wer ist mein Nachbar?, Stille Post), Gruppenarbeit in Breakout Rooms (fast alle VC-Tools), Fitnessübungen in den Pausen, 3D-Scans, Mikrofon und Chat

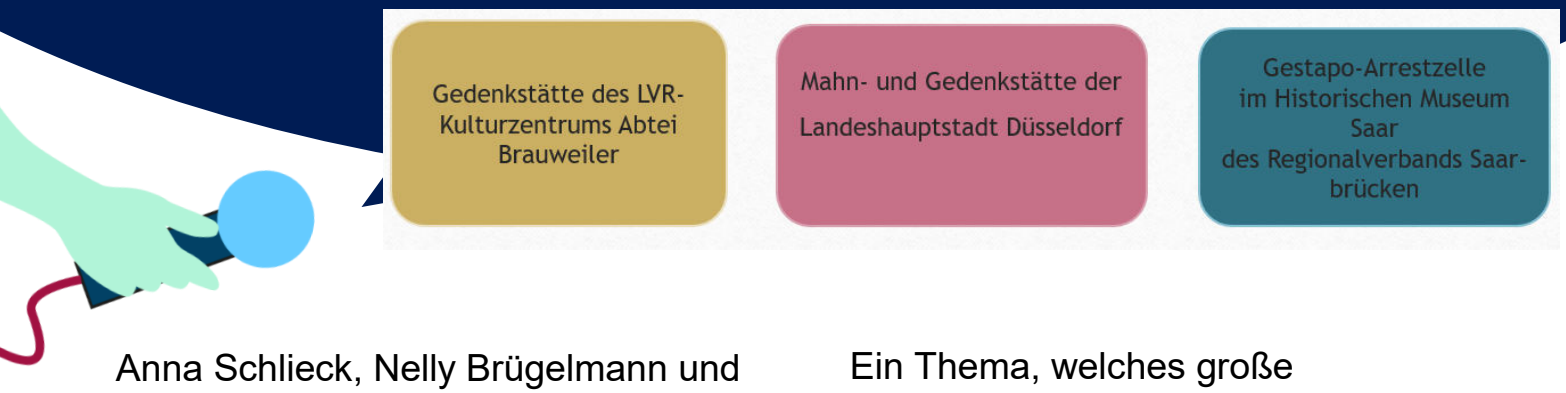
Style: Gestaltung des VC-Raums (Vimuki-Update von BBB), Avatare

Ziel: Digitale Nähe – Methodenwechsel – Gemeinsames Lernen

Kontakt: marco.hocke@gmx.de
Website: https://www.koelnerzeitreise.de/

smart Kids – smart Youth – smart Museum

Digitale Strategien, Methoden, Vernetzung



Anna Schlieck, Nelly Brügelmann und Markus Thulin

3 NS-Gedenkorte in einem Online-Seminar

Es war die wahrscheinlich größte Herausforderung unseres Workshops – inhaltlich und methodisch: Wie zeigt man an einem Vormittag, was man sonst nur an drei Tagen absolvieren kann – den Besuch von drei Gedenkstätten?

Doch hier ist das Digitale klar im Vorteil. Als um 10:00 Uhr die Kameras angingen, da verflog die räumliche Trennung, und die historische Verbindung stand im Vordergrund.

Die Mahn- und Gedenkstätte in Düsseldorf thematisiert das Schicksal von Jugendlichen während der NS-Zeit. Im Historischen Museum Saar befindet sich der Gedenkort Gestapo-Arrestzelle und in Brauweiler erinnert der Keller des Frauenhauses an die Verbrechen von SA, SS und Gestapo.

Mit zwei Live-Führungen und einem 360Grad-Rundgang wurden die Parallelen der NS-Nutzung sichtbar und die persönlichen Schicksale der Gefangenen erfahrbar.

Ein Thema, welches große Aufmerksamkeit erhielt, war der Einbau von Eigenarbeiten über die App Padlet. Die Gestaltung dieser "Biografieinseln" bietet den Schüler*innen die Möglichkeit, im digitalen Format zu Forschern und Vermittlern zu werden. Zentrale biografische Informationen können so gesammelt und chronologisch geordnet werden. Wie zum Beispiel bei der Erforschung des Schicksals von Mädchen und jungen Frauen, die während der NS-Zeit in Saarbrücken, Düsseldorf und Brauweiler in Heimen waren.

Kontakt
Nelly Brügelmann:
nelly.bruegelmann@hismus.de
Anna Schlieck:
anna.schlieck@duesseldorf.de
Markus Thulin
Markus.thulin@hismus.de