

Workshop 1:

Sammlung Aargauer Kunsthaus – DIY!

Sibille Clafisch, Aargauer Kunsthaus

Im digitalen Vermittlungsraum „Sammlung Aargauer Kunsthaus – DIY!“ werden Besucher*innen zu Sammlungskurator*innen. Über einen Touchscreen wählen sie Werke aus der Sammlung aus und erproben eigene Hängungsideen. Die dafür entwickelte App erlaubt es, Bilder im Originalformat an die Wand zu projizieren.

<https://www.aargauerkunsthaus.ch/digital/sammlung-aargauer-kunsthaus-diy/>

> Welches Potenzial bieten das analoge und das digitale Bild in der musealen Vermittlung?

Workshop 2:

Mit Kindern für Kinder digitale Kunstvermittlung entwickeln

Anja Gebauer, Ludwig-Maximilians-Universität München

Im partizipatorischen Projekt Genial digital wurden gemeinsam mit Kindern Formate für eine mobile Anwendung zur musealen Kunstvermittlung entwickelt. Wie können die Kinder als Co-Designer partizipativ einbezogen werden und welche Chancen sowie Hürden ergeben sich?

<https://www.kooperationsprojekte-muc.de/genial-digital-entwicklung-und-erforschung-digitaler-kunstvermittlung-im-museum/>

> Wie können digitale Formate partizipativ entwickelt werden?

Workshop 3:

Inklusiv ins Neanderthal per Mobile Game

Anna Riethus, Neanderthal Museum

Ein mit blinden, sehbehinderten und sehenden Gästen entwickeltes Mobile Game führt ab 2021 durchs Neanderthal Museum. Wem hilft das, und wie?

www.neanderthal.de/de/nmsee-inklusion-im-museum.html

> Welche Optionen bietet uns digitales Spiel für Inklusion?

Workshop 4:

Kunstverschwendung? Die Kunsthalle Karlsruhe auf digitalen Wegen

Tabea Schwarze, Kunsthalle Karlsruhe

Offen, anders, kreativ – die mobile Website „Art of“ eröffnet neue Perspektiven auf Kunst und ihre Inhalte, indem User*innen diese auf unkonventionelle Weise entdecken und nutzen können.

www.moodfor.art

> Wie kann digitale Vermittlung so konzipiert werden, dass sich die Zielgruppe tatsächlich angesprochen fühlt?

Workshop 5:

DBM-Entdecker-App – Digital und analog durch das Deutsche Bergbau-Museum Bochum

Stefanie Biermann & Dr. Miriam Höller, Deutsches Bergbau-Museum, Bochum

Wir stellen Ihnen unsere neue Entdecker-App und eine damit verknüpfte Lernplattform vor, die für die Vor- und Nachbereitung des Museumsbesuchs genutzt werden kann und dabei analoge und digitale Lernformen miteinander verbindet.

www.bergbaumuseum.de

>Erfahrungsaustausch: Wie werden solche Formate in anderen Museen von Schulklassen angenommen?

Workshop 6:

Bode ABC -- Ein Webarchiv des Bode-Museums aus Schüler_innenperspektive

Felicitas Fritsche-Reyrink, lab.Bode - Initiative zur Stärkung der
Vermittlungsarbeit in Museen, Staatliche Museen zu Berlin - Preußischer
Kulturbesitz

Im Rahmen von lab.Bode entwickelten Schüler_innen das multimediale
BodeABC, das den Nutzer_innen neue Perspektiven auf das Museum und
seine Sammlungen eröffnet.

www.bodeabc.de

> Wie können Schüler_innenstimmen mithilfe des digitalen Raums in das
Museum integriert werden?

Workshop 7:

iBridge: Klassische Hands-on Experimente mit Augmented Reality (AR) neu erleben

Kim Ludwig-Petsch, Deutsches Museum, München

Das Projekt iBridge nutzt moderne AR-Technik (Hololens bzw. Tablet), um Interaktion, Immersion und Informationen, kurz: das Lernerlebnis an der Hands-on-Station „Brückenbau“ zu fördern.

www.deutsches-museum.de/forschung/forschungsbereiche/vermittlung/museologie/ibridge/

> Welchen Mehrwert bietet die digitale Technik (AR) für die Interaktion an Hands-on-Stationen im Museum?

Workshop 8:

Museum für zuhause – LIVE!

Dr. Anne Segbers, LVR-LandesMuseum, Bonn

Im LVR-LandesMuseum gibt es seit dem Sommer ein neues und coronagerechtes Angebot: Live gestreamte Workshops für zuhause! In dem Format senden Vermittler*innen live zu einem Thema aus dem Museum. Sie erklären Museumsobjekte, führen durch die Ausstellung und laden mit Workshopelementen zum aktiven Mitmachen ein. Im Vorfeld wird ein Päckchen mit Materialien versendet. Es enthält passend zum jeweiligen Thema Ausmalvorlagen, Bastelmaterial und vieles mehr. Das Angebot wurde für Kinder entwickelt, mittlerweile wird es auch für Erwachsene durchgeführt.

https://landesmuseum-bonn.lvr.de/de/bildung_freizeit/workshops/workshops_2.html#trigger

> Was dürfen Online-Angebote kosten?

Workshop 9:

Das debatorial® – Digital Diskurs Ausstellen

Dominik Busch, Zeppelin Museum Friedrichshafen

Eine digitale Plattform, die eine physische Ausstellung erweitert, deren Inhalte an die unmittelbare Gegenwart andockt und direkte Teilhabe ermöglicht. Aber kann das gelingen?

www.debatorial.de

> Kann die Plattform einen transdisziplinären Diskurs und wirklich nachhaltige Teilhabe initiieren?

Workshop 10:

Das Bauhaus kommt zu dir nach Hause!

Johannes Siebler, Klassik Stiftung Weimar

Die Bauhaus Agenten Weimar geben Einblick in ihre Arbeit an digitalen Werkstätten, das Verschicken von Materialpaketen und die neue digitale Vermittlungsplattform <https://www.bauhaus-machen.de/>

> Wie können sinnlich-ästhetische Erfahrungen über den digitalen Raum initiiert und moderiert werden?

Workshop 11:

Der Turm zu Babel in Minecraft

Dr. Jan Graefe, Bibelmuseum, Münster

Die Geschichte aus der Bibel von den Menschen in Babel, ihrem Turm und Gott fasziniert seit Jahrtausenden. Mit den von Cansteinschen Bibelanstalten Berlin und Westfalen veranstaltet das Bibelmuseum Münster einen Minecraft Bauwettbewerb zu Genesis 11. Teilnehmer*innen sind aufgerufen, eine eigene Version der Geschichte in Minecraft zu bauen. Minecraft spielt in der Lebensrealität vieler Kinder und Jugendlicher eine wichtige Rolle.

www.babel-minecraft.de

> Wie kann eine Partizipation von Kindern und Jugendlichen mit einer Nachhaltigkeit in der digitalen Vermittlung von Ausstellungen gelingen?