



Museum & Schule *digital*

Online-Fachtag der Fachgruppe “Digitale Bildung & Vermittlung” am 22. September 2021

Rückblick 2020/2021: Schule und Lernräume werden digital - auch bei geöffneten Schulen sind Museumsbesuche vor Ort nur in begrenztem Umfang möglich. Was heißt das für unsere Vermittlungsarbeit? Sollen und können Museen Inhalte digital bereitstellen und wenn ja, wie?

Werden digitale Sammlungen oder Museumsapps und -seiten im Unterricht genutzt? Erstellen wir Schulmaterialien und Kurse, auf eigenen oder übergreifenden Plattformen?

Und: Zeichnet uns als außerschulische Lernorte nicht doch etwas anderes aus? Wie lässt sich das besondere Erleben, das informelle Lernen in den digitalen Raum übertragen? Welche digitalen und hybriden Formate wollen und können wir dauerhaft etablieren?



BUNDESVERBAND
MUSEUMSPÄDAGOGIK e.V.



Museum & Schule *digital*

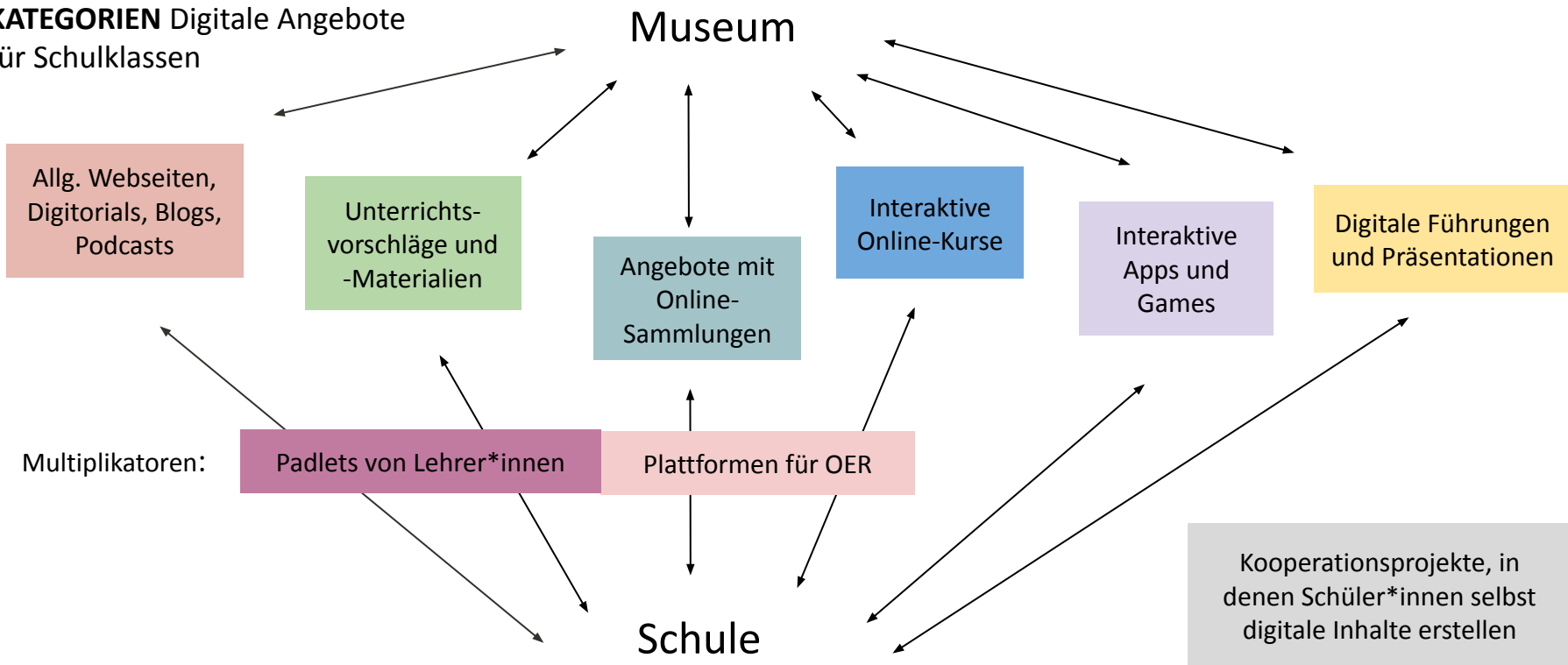
Auftakt: Digitale Museumsangebote für Schüler*innen

Friederike Fankhänel, Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg und Co-Fachgruppensprecherin:
Kategorien und Beispiele digitaler Angebote für Schulen und Schüler*innen



BUNDESVERBAND
MUSEUMSPÄDAGOGIK e.V.

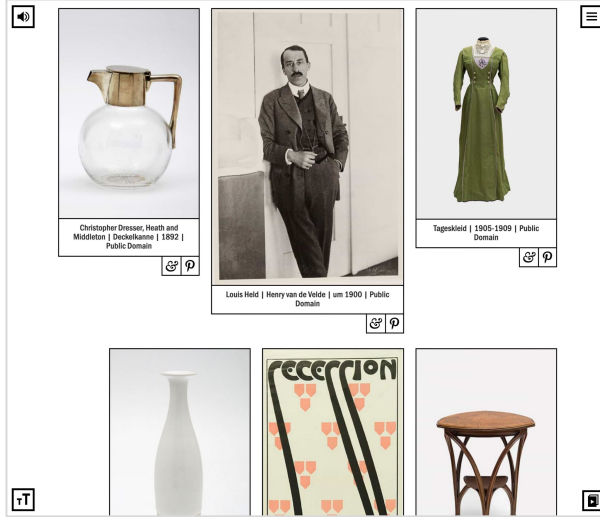
KATEGORIEN Digitale Angebote für Schulklassen



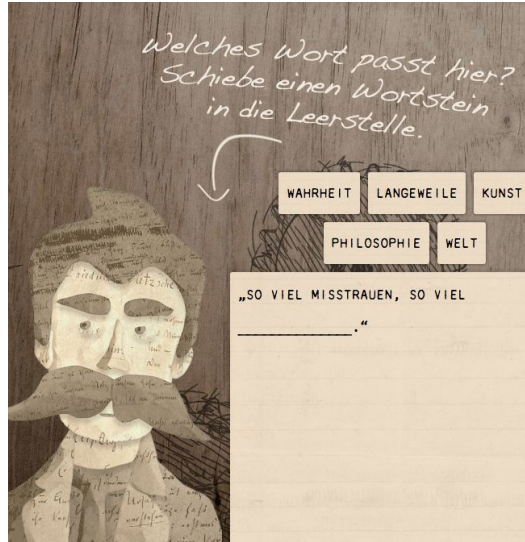
MUSEEN Im Unterricht nutzbare digitale Angebote

Lehrende arbeiten mit Online-Angeboten von Museen, die sich nicht explizit an Schulen richten, wie Digitorials, Games, Podcasts.

Allg. Webseiten,
Digitorials, Blogs,
Podcasts



[Bewegte Jahre](#) – Jugendstil-Webjournal,
Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg



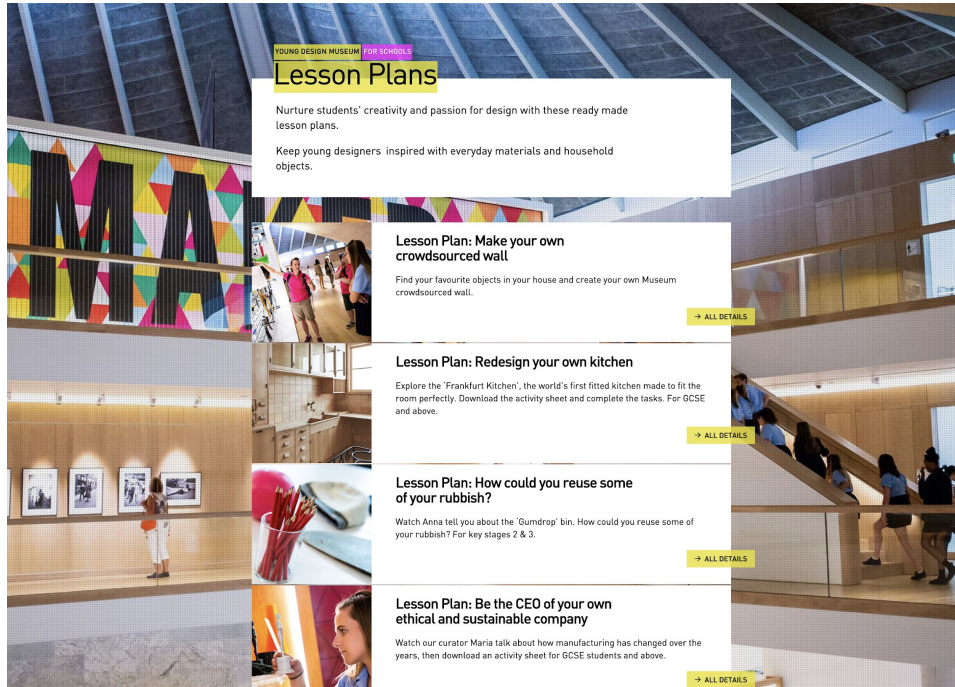
[DENK MIT! Nietzsche](#) – Quiz, Klassik
Stiftung Weimar



[Abgestaubt!](#) – Podcast, Museum für
Kunst und Gewerbe Hamburg

LESSON PLANS The Design Museum London

Unterrichts-
vorschläge und
-materialien



Lesson Plans

Nurture students' creativity and passion for design with these ready made lesson plans.

Keep young designers inspired with everyday materials and household objects.

- Lesson Plan: Make your own crowdsourced wall**
Find your favourite objects in your house and create your own Museum crowdsourced wall. [→ ALL DETAILS](#)
- Lesson Plan: Redesign your own kitchen**
Explore the 'Frankfurt Kitchen', the world's first fitted kitchen made to fit the room perfectly. Download the activity sheet and complete the tasks. For GCSE and above. [→ ALL DETAILS](#)
- Lesson Plan: How could you reuse some of your rubbish?**
Watch Anna tell you about the 'Bumdrop' bin. How could you reuse some of your rubbish? For key stages 2 & 3. [→ ALL DETAILS](#)
- Lesson Plan: Be the CEO of your own ethical and sustainable company**
Watch our curator Maria talk about how manufacturing has changed over the years, then download an activity sheet for GCSE students and above. [→ ALL DETAILS](#)

- Beispiel: [Lesson Plans](#)
- Professionelle, ansprechende Videos und Unterrichtsmaterial mit Designer*innen
- Einzelne, nicht aufeinander aufbauende Themen (kein Kurs)
- Nicht nur für Schüler*innen interessant
- Eine Verbindung mit dem spannenden Instagram-DIY-Content oder buchbare Führungen als Hybrid-Angebot wären vorstellbar

The screenshot shows the 'bauhaus machen' website. At the top, there's a navigation bar with 'Projektraum', 'Denkraum', 'sharing bauhaus', and 'Über uns'. Below this, a 'Themen' section has buttons for 'ALLE THEMEN', 'LICHT', 'FOTOGRAFIE', 'GRAFIK' (selected), 'GESCHICHTE', 'BÜHNE', 'RAUM', and 'GEMEINSCHAFT'. There are also buttons for 'FORM' and 'VORKURS'. An 'Alter' slider is set between 10 and 16. A 'Zeit' section has buttons for '< 2 Stunden', '2 - 6 Stunden', and '> 1 Tag'. Below the filters, a summary states: 'Deine Auswahl trifft auf 4 Projekte und 6 Übungen zu. Übungen sind Einheiten aus Projekten.' The main content area displays three project thumbnails. The first is 'bauhaus_werkblatt #2: Illusion von Bewegung' under the categories 'GRAFIK / GESCHICHTE / FORM / VORKURS'. The second is 'Digitale Werkstatt: Bauhaus (zu Hause) machen' under 'LICHT / FOTOGRAFIE / GRAFIK / GESCHICHTE / RAUM / GEMEINSCHAFT / FORM / VORKURS'. The third is 'Telefonbilder - Digitale Werkstatt' under 'GRAFIK / FORM'.

bauhaus_werkblatt #2: Illusion von Bewegung
Wie bringt man Farben und Linien auf einem Blatt Papier zum Tanzen?

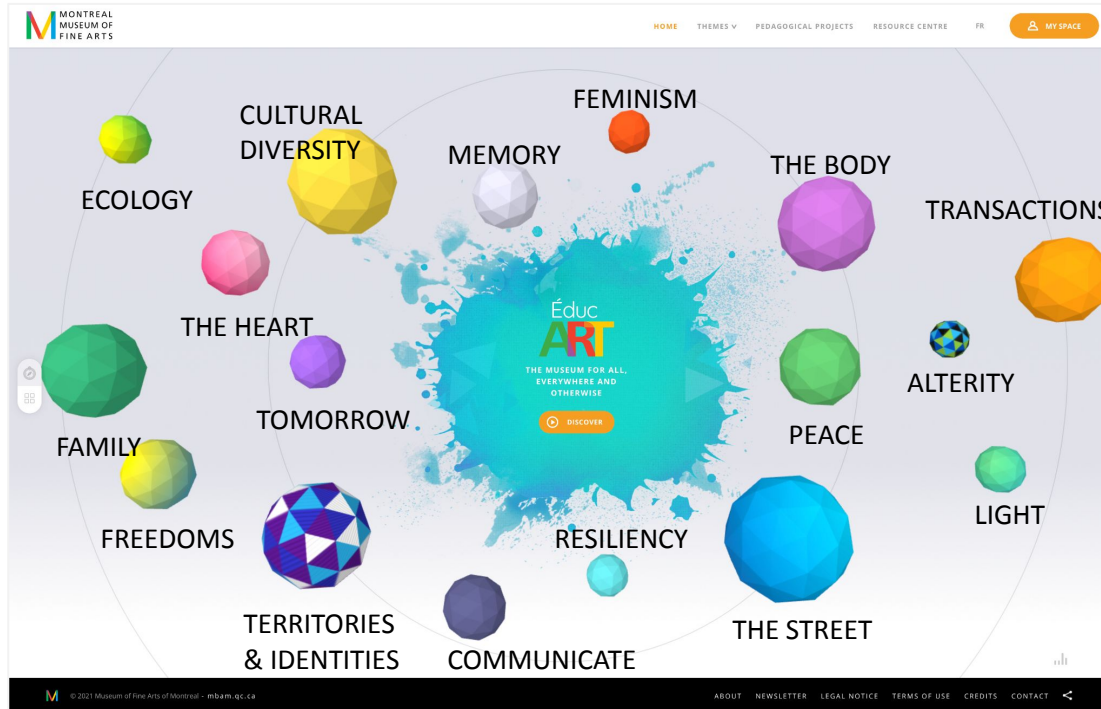
Digitale Werkstatt: Bauhaus (zu Hause) machen

Telefonbilder - Digitale Werkstatt
Was ist ein »Telefonbild«? Finde es mit diesem Videotutorial heraus und entwirf dein eigenes!

- Beispiel: [bauhaus machen](#)
- Ansprechende Videos und Material, verschiedene Formate, Projekte und Übungen mit hohen DIY-Spirit
- Nach Themen, Dauer, Alter suchbar
- Richtet sich nicht explizit an Schulen, aber sicher Hauptnutzung
- Entstanden als Archiv/ Dokumentation des Bauhaus Agenten-Projektes
- Das begründet sicher die teilweise unterschiedliche Anmutung der Materialien
- Auch hier die Frage/Anregung: wären die Übungen mit Vor-Ort-Angeboten kombinierbar?

- Beispiel: [Smithsonian Learning Lab: Discover, Create, Share](#)
- Toolkit für das Finden, Bearbeiten und Teilen von digitalen Museumsinhalten
- Digitale Inhalte aus insgesamt 19 Museen, 9 Forschungszentren und dem National Zoo
- Entwickelt sich ständig weiter
- In der Komplexität der Möglichkeiten leider eher unübersichtlich

EDUC ART Montreal Museum of Fine Arts



Angebote mit
Online-
Sammlungen

- Beispiel: <https://educart.ca/en/>
- Themen statt Fächer
- Querverbindungen durch Schlagworte
- Sammlungsobjekte im Themenzusammenhang
- Verschiedenste U-Materialien und Zugänge durch Suchfilter ect.
- Basierend auf Erfahrungen aus physischen Schulprojekten
- Sehr beeindruckend und umfangreich
- Tatsächliche Nutzung im Unterricht würde mich interessieren

Museum Hölderlinturm Tübingen

Leichte Sprache Gebärdensprache English Français

Ausstellungen Veranstaltungen Digital Für Schulen Führungen

Startseite Für Schulen Digitale Kurse Reiseerlebnisse in Emojis

Digitale Kurse

Lust auf Lyrik? Unsere interaktiven Kurse ermöglichen Annäherungen an Sprachkunstwerke. Im Mittelpunkt steht jeweils ein Gedicht von Hölder verschiedenen Perspektiven erschlossen wird. Vom Grundschul- bis ins Alter ist für Alle etwas dabei!

Ab 3. und 4. Klasse

Mit Hölderlin auf Reisen

Auf seiner ersten größeren Reise hat Hölderlin eine Menge erlebt: Er ist auf einem Pferd geritten, ist mit der Führe über den Rhein gefahren und war im Theater. In seinem Reisetagebuch hat er alles genau festgehalten. Wir machen uns mit Hölderlin auf den Weg und verfolgen seine Reise in den Tagebucheinträgen und Briefen an seine Mutter.

2 Kapitel 120 min

Kurs starten

Ab 5. und 6. Klasse

Die versteckte Ordnung der Gedichte

Woran erkennt man ein Gedicht? dichtet eine Ordnung? Und aus was wird eigentlich gemacht? In diese du Merkmale, die ein Gedicht aus: kommt der versteckten Ordnung auf die Schliche.

2 Kapitel 45 min

Kurs starten

Wie sah Hölderlin aus?

Fotos gab es zu Hölderlins Zeit noch nicht. Deshalb gibt es von ihm nur sehr wenig Bilder. Wir haben aber Glück: Es gibt eines, das ihn als 18-jährigen Schüler zeigt. Gemalt hat es sein damaliger bester Freund Immanuel Nast.

DEINE AUFGABE

Wie wirkt Hölderlin in diesem Bild auf dich? Wähle passende Adjektive aus, indem du sie anklickst.

☐ schüchtern	☐ elegant
☐ hübsch	☐ verkleidet
☐ merkwürdig	☐ brav
☐ unfreundlich	☐ star
☐ klug	☐ frech
☐ eitel	☐ zierlich
☐ jung	☐ ungewöhnlich
☐ erwachsen	☐ ungepflegt
☐ nachdenklich	

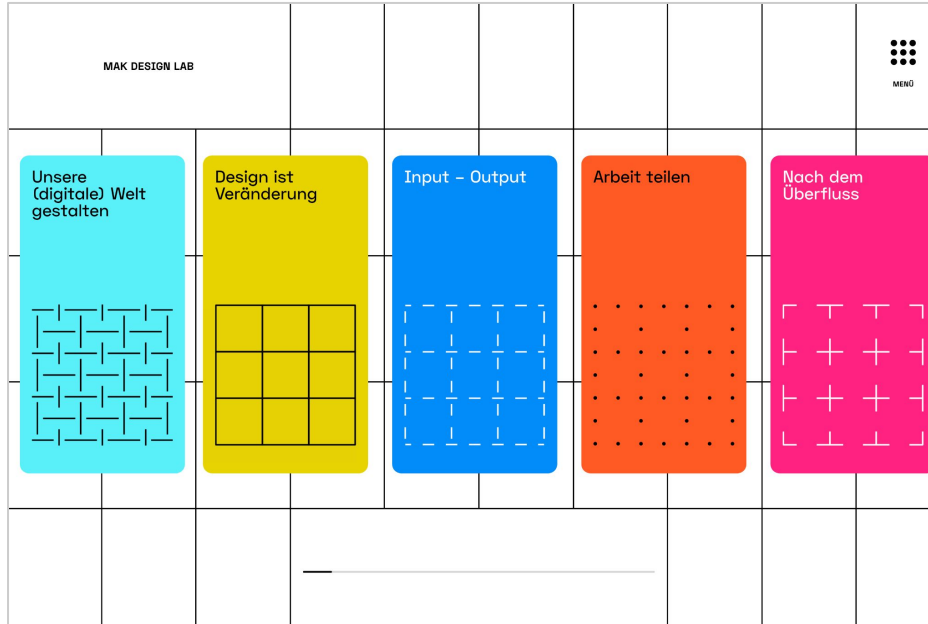
So sah Friedrich Hölderlin als Jugendlicher aus.

Füllt dir noch etwas auf?

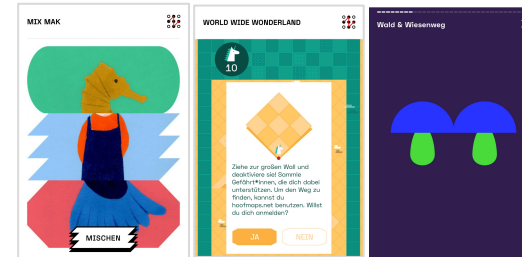
Hier ist Platz für dein Wort

Weiter

- Beispiel: [Hölderlinturm Tübingen Digital](#)
- 5 Kurse für verschiedene Altersgruppen
- Fügt sich optisch und inhaltlich nahtlos in die vielfältigen Angebote des Hauses ein
- Auf eigener Webseite anschau- und nutzbar, einfacher Zugang, hohe Usability
- Lernziele und Meta-Informationen für Lehrer*innen transparent und gut geschrieben
- Vermutung: Hier wird die Vermittlung und die jeweiligen Nutzer*innen ganzheitlich ernst genommen

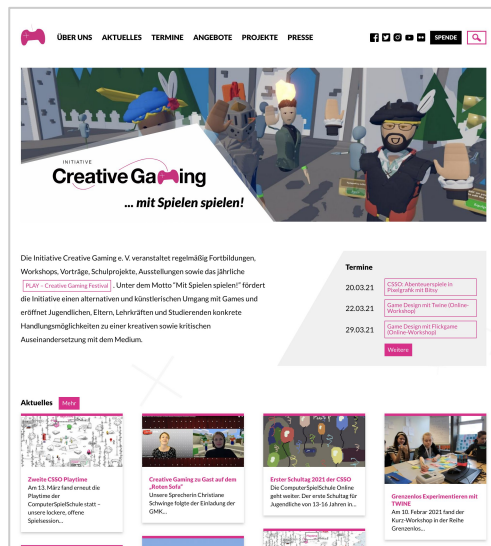


- Beispiel: [MAK LAB APP](#), zur Browsernutzung auf dem Smartphone im Insta-Story-Stil
- App zur Nutzung im Museum und unabhängig, verschiedene Elemente wie Museumstouren und Games
- Verknüpfung von Exponaten zu verschiedenen themenbasierten Touren
- Thema: Zukunftsgestaltung in Zeiten der Digitalen Moderne und des Klimawandels
- Entwickelt u.a. in Kooperation mit dem Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (Österreich)

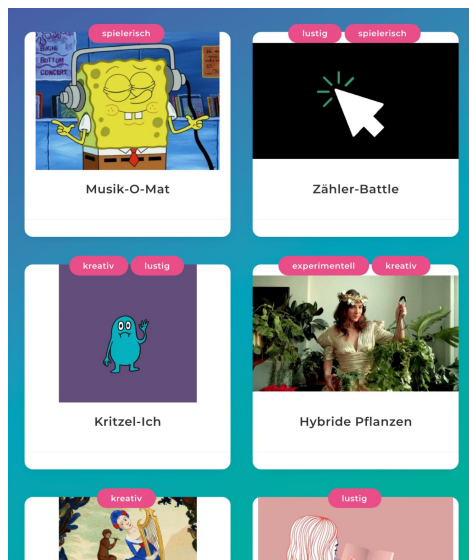


MEHR Mögliche Expert*innen, Partner*innen, Inspiration

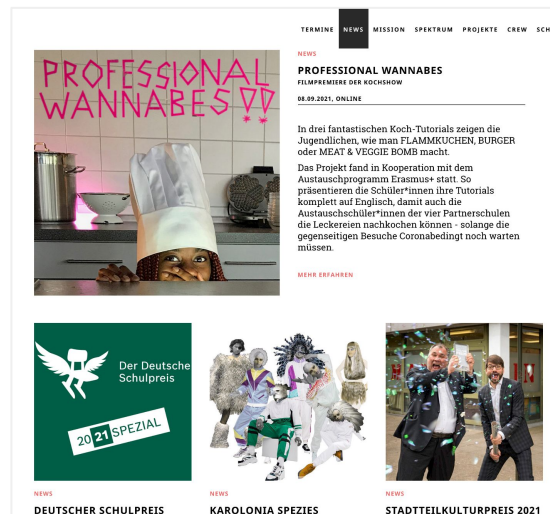
Interaktive Apps
und Games



[Creative Gaming – ...mit Spielen spielen!](#)



[Willkommen - #InternetQuatsch](#)



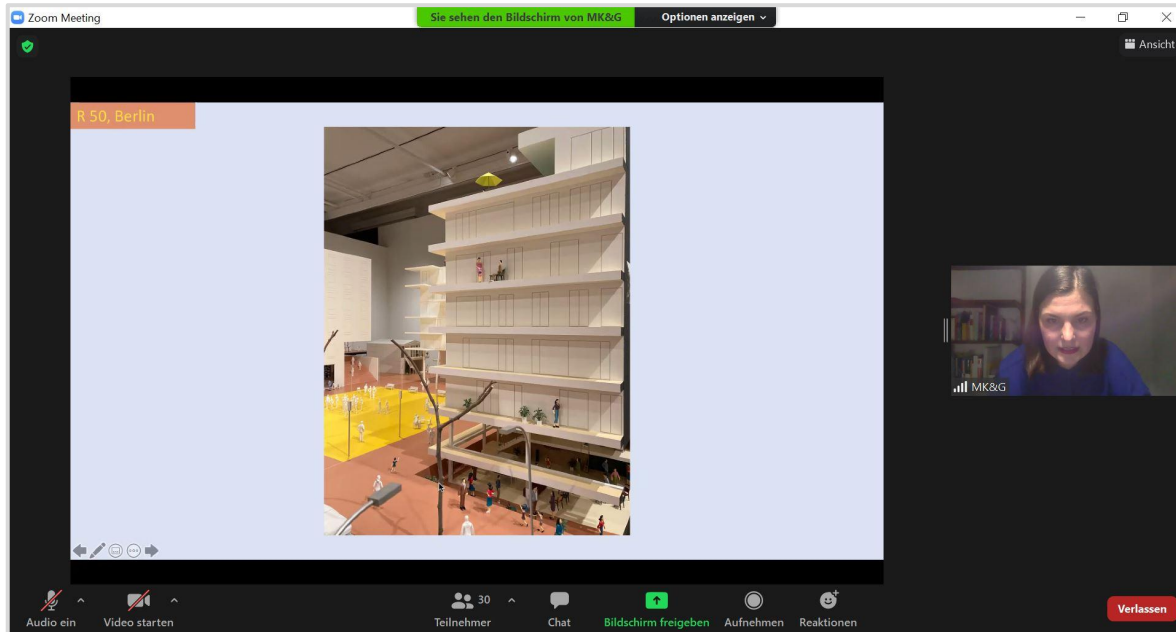
[KULTURAGENTEN HAMBURG](#)



Kulturagenten Hamburg und MK&G [“Komm mal mit: Ich will dir was zeigen”](#) – Digitaler Rundgang im Sammlungsbereich Islam

MK&G Digitale Führungsangebote für Schulklassen

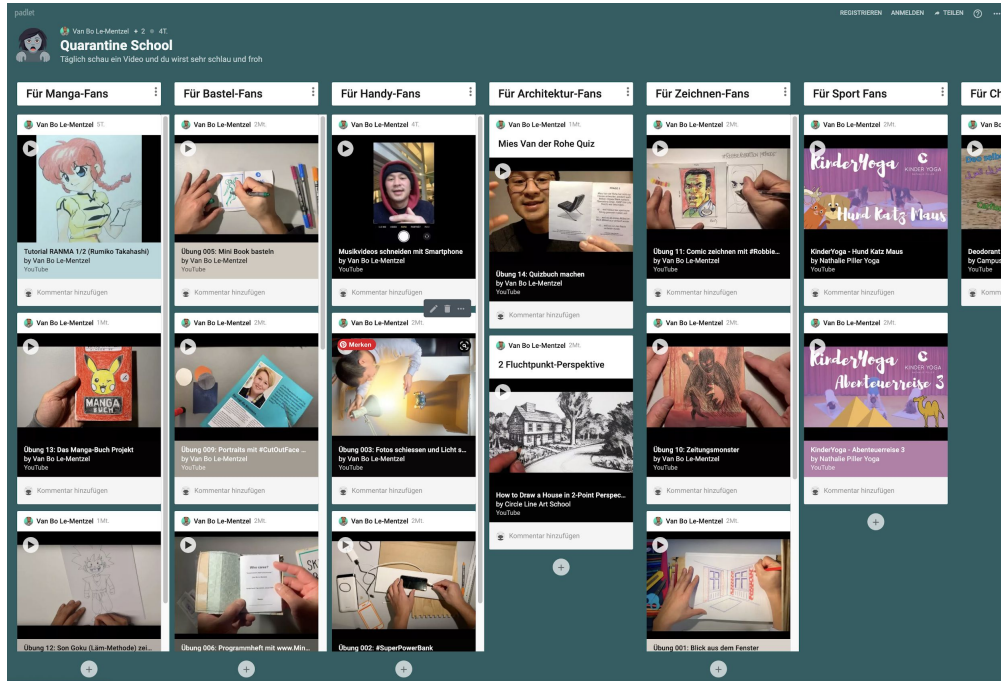
Digitale Führungen und
Präsentationen



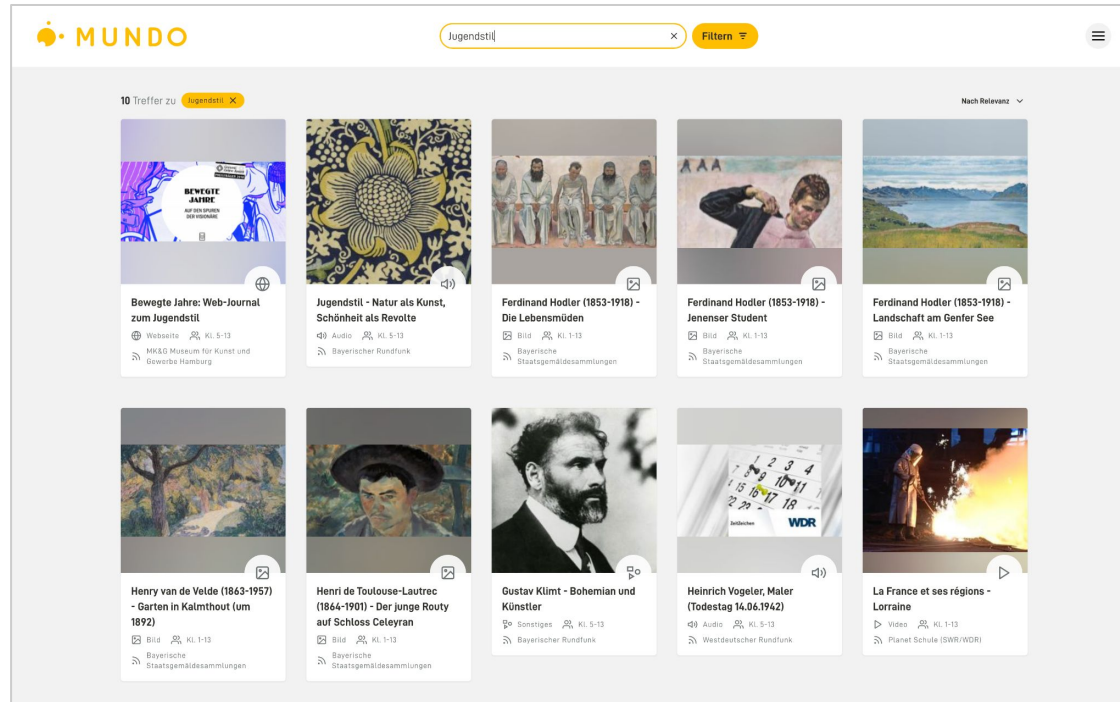
Digitale Einführung in "Together! Die neue Architektur der Gemeinschaft"

QUARANTENE SCHOOL PADLET Van Bo Le-Metzel

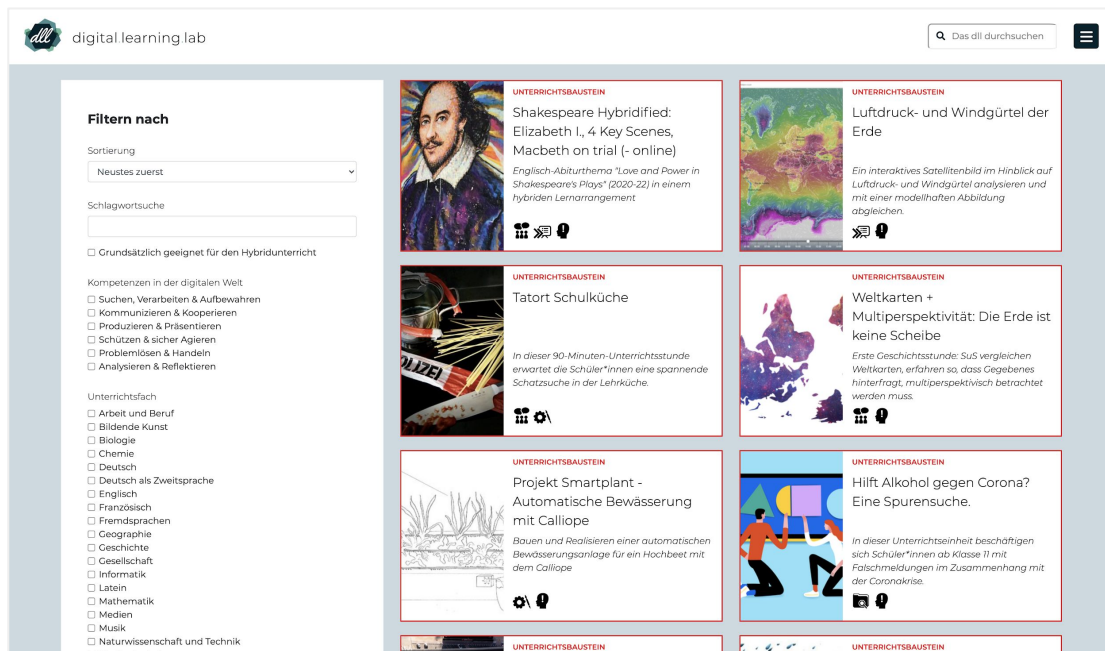
Padlets von Lehrer*innen



- Beispiel: [Quarantine School - Van Bo Le-Mentzel](#)
- Linksammlung mit eigenen Beiträgen von Designer und Lehrer Van Bo Le-Metzel
- Sortierung nach Neigung ist cool



- Beispiel: [Mundo.schule](https://www.mundo.schule.de/) offene Bildungsmediathek der Länder
- Befindet sich im Ausbau
- Museen bisher wenig vertreten
- Inhalte sind als OER meist Creative Commons-lizenziert
- Von U-Bausteinen bis einzelne Abbildungen sehr verschiedene Inhalte



The screenshot shows the digital.learning.lab platform interface. On the left, there is a sidebar with filters. The main area displays a grid of lesson building blocks (Unterrichtsbausteine).

Filtern nach:

Sortierung:

Schlagwortsuche:

☐ Grundsätzlich geeignet für den Hybridunterricht

Kompetenzen in der digitalen Welt:

- ☐ Suchen, Verarbeiten & Aufbewahren
- ☐ Kommunizieren & Kooperieren
- ☐ Produzieren & Präsentieren
- ☐ Schützen & sicher Agieren
- ☐ Problemlösen & Handeln
- ☐ Analysieren & Reflektieren

Unterrichtsfach:

- ☐ Arbeit und Beruf
- ☐ Bildende Kunst
- ☐ Biologie
- ☐ Chemie
- ☐ Deutsch
- ☐ Deutsch als Zweitsprache
- ☐ Englisch
- ☐ Französisch
- ☐ Fremdsprachen
- ☐ Geographie
- ☐ Geschichte
- ☐ Gesellschaft
- ☐ Informatik
- ☐ Latein
- ☐ Mathematik
- ☐ Medien
- ☐ Musik
- ☐ Naturwissenschaft und Technik

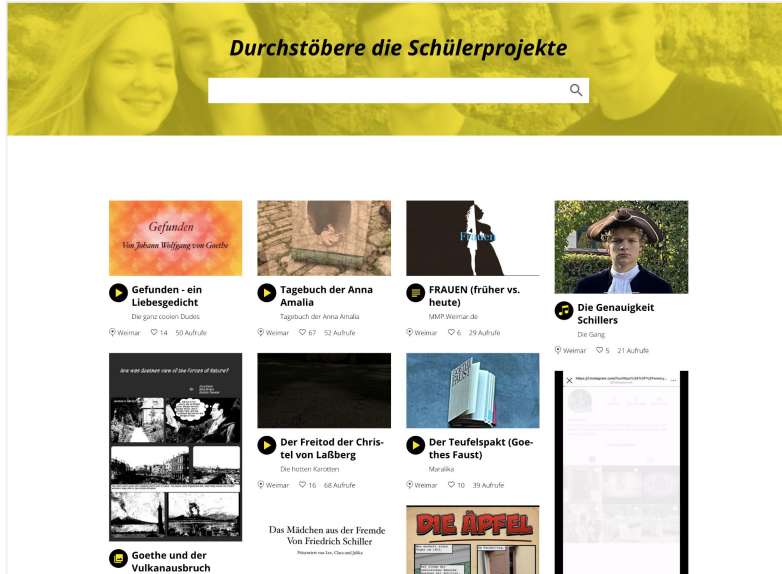
Unterrichtsbausteine:

- Shakespeare Hybridified:** Elizabeth I., 4 Key Scenes, Macbeth on trial (- online)
Englisch-Abiturthema "Love and Power in Shakespeare's Plays" (2020-22) in einem hybriden Lernarrangement
- Luftdruck- und Windgürtel der Erde**
Ein interaktives Satellitenbild im Hinblick auf Luftdruck- und Windgürtel analysieren und mit einer modelhaften Abbildung abgleichen.
- Tatort Schulküche**
In dieser 90-Minuten-Unterrichtsstunde erwartet die Schüler*innen eine spannende Schatzsuche in der Lehrküche.
- Weltkarten + Multiperspektivität: Die Erde ist keine Scheibe**
Erste Geschichtsstunde: SuS vergleichen Weltkarten, erfahren so, dass Gegebenes hinterfragt, multiperspektivisch betrachtet werden muss.
- Projekt Smartplant - Automatische Bewässerung mit Calliope**
Bauen und Realisieren einer automatischen Bewässerungsanlage für ein Hochbeet mit dem Calliope
- Hilft Alkohol gegen Corona? Eine Spurensuche.**
In dieser Unterrichtseinheit beschäftigen sich Schüler*innen ab Klasse 11 mit Falschmeldungen im Zusammenhang mit der Coronakrise.

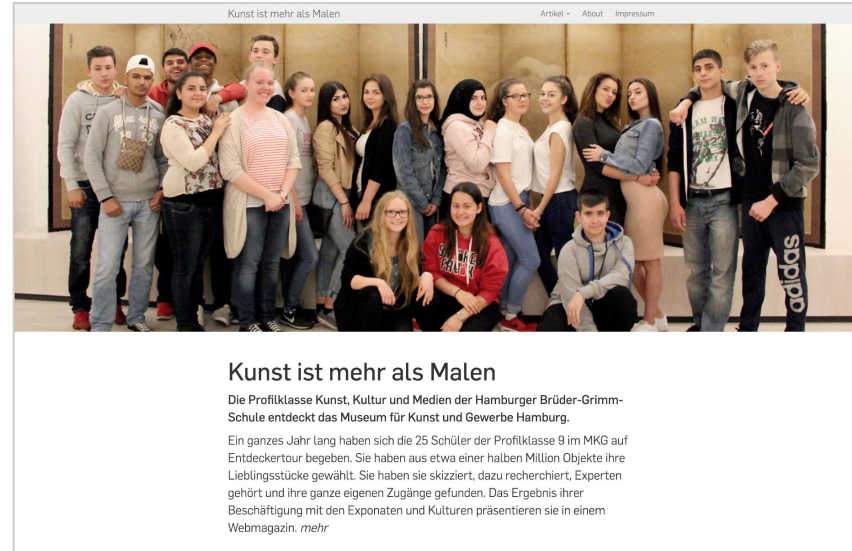
- Beispiel: digital.learning.lab
- Plattform für Unterrichtsbausteine, Tools und Trends
- Inhalte müssen sich auf Kompetenzen in der digitalen Welt beziehen
- Erschaffen von Schulbehörde und Uni
- Inhalte von Lehrer*innen und Plattformen wie TüftelAkademie und SPIEGEL Ed
- Museen bisher wenig vertreten

VON SCHÜLER*INNEN FÜR SCHÜLER*INNEN

Kooperationsprojekte, in denen
Schüler*innen selbst digitale Inhalte erstellen



[Youpedia](#), Klassik Stiftung Weimar



[Kunst ist mehr als Malen](#), Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg



Museum & Schule *digital*

Block I: Vom Online-Kurs bis zum Virtuellen Museum

Impulsvortrag: Friederike Wehrmann, Klassik Stiftung Weimar: Digitaler Outreach. Kulturelle Bildung in die digitale Lebenswelt der Schüler*innen bringen.



BUNDESVERBAND
MUSEUMSPÄDAGOGIK e.V.

Digitaler Outreach

Kulturelle Bildung in die digitale
Lebenswelt von Schüler*innen bringen



Inhalt



- Kultur:Labor Thüringen
- Outreach
- Die digitale Lebenswelt Jugendlicher
- Online-Kurs der KSW

Kultur:Labor Thüringen



- Rahmenprogramm: Kreativpotentiale
- Bis einschl. 2022
- Kulturelle Bildung für ländliche Räume
- Community Outreach + Digital Outreach
- Vernetzung von Akteur*innen

Outreach

Aufsuchende Kulturarbeit

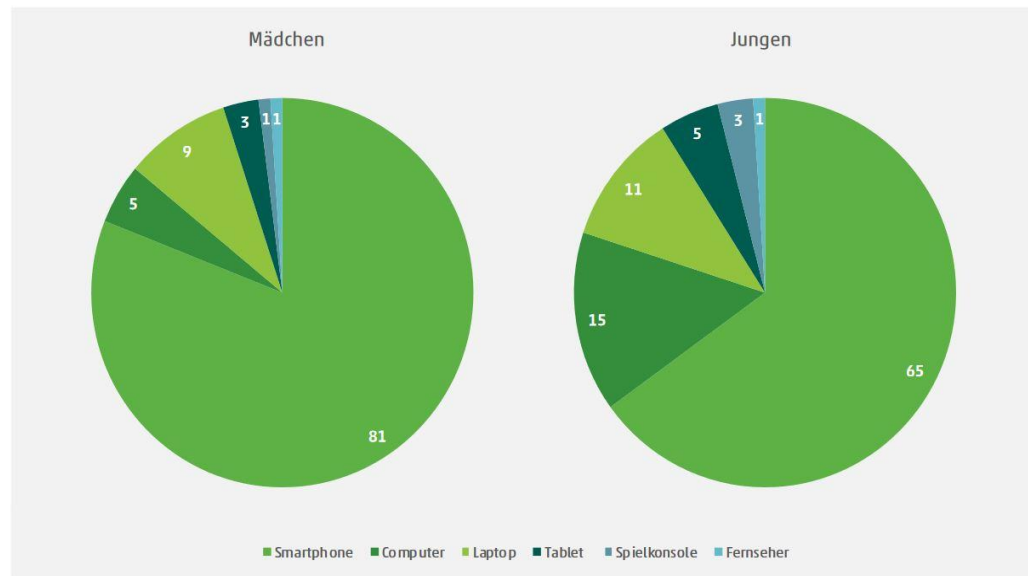
- **Digitaler Outreach**

Die Zielgruppe in ihrer medialen „natürlichen Umgebung“ **aufsuchen** und mit dem Angebot dort präsent sein.

- **Community Outreach**

Die digitale Lebenswelt von Jugendlichen

Am häufigsten eingesetztes Gerät zur Internetnutzung 2020

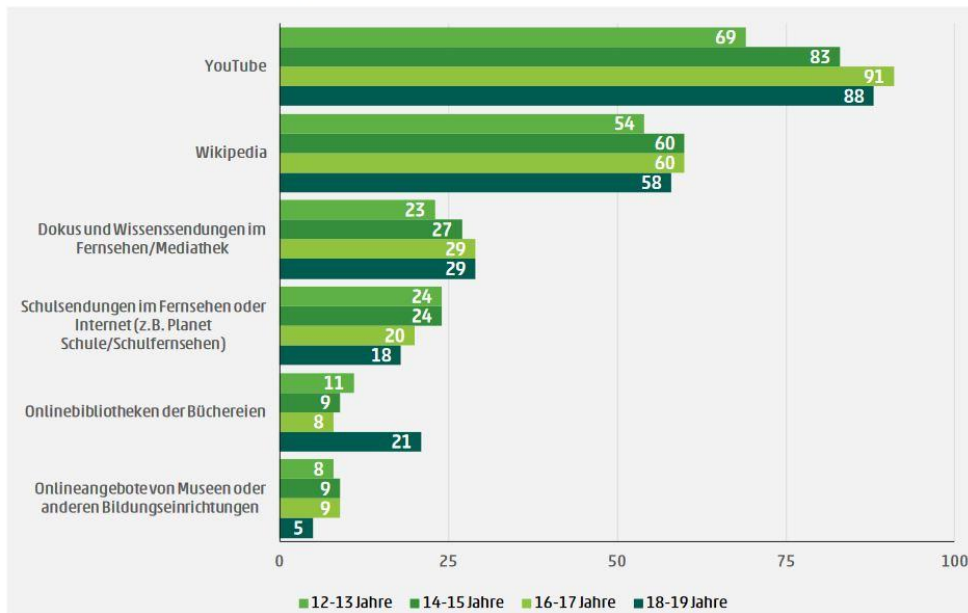


Quelle: JIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: Befragte, die mind. alle 14 Tage das Internet nutzen, n=1.198

Liebste Internet-Angebote 2020 (12- bis 19-Jährige)

1. YouTube
2. Instagram
3. WhatsApp
4. Netflix
5. Google
6. Snapchat
7. TikTok
8. Spotify
9. Facebook
10. Amazon Prime
11. Amazon
12. Wikipedia
13. Twitch
14. Discord
15. Ebay

Genutzte mediale Lernangebote 2020



Quelle: JIMplus 2020, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.002

Top 5 Freizeit-Medienbeschäftigungen Jugendlicher:

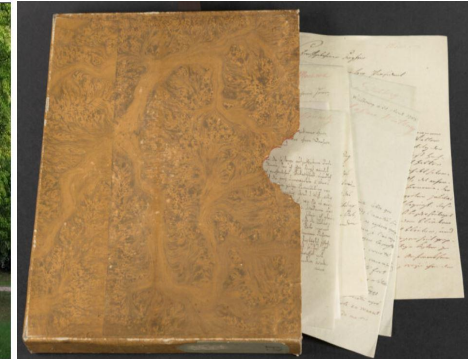
⇒ seit Jahren nahezu unverändert

1. Smartphone
2. Musik
3. Videos im Internet
4. Lineares Fernsehen
5. Video-Streamingdienste

Online-Kurs „Weimarer Klassik“

- Kostenloser eLearning-Kurs zum Thema Weimarer Klassik
 - Zielgruppe: Schulklassen der gymnasialen Oberstufe
 - Unbetreutes digitales Angebot zur Unterrichtsergänzung
 - 90min spielerisches, entdeckendes, kreatives Lernen passend zum Curriculum
- ⇒ den modernen Bildungsauftrag auch im Digitalen erfüllen
- Konzeptionsworkshop mit 11. Klasse

- Von Lehrkräften (Admin-Rolle) überprüfbarer Lernfortschritt
- Wählbare Module/Binnendifferenzierung
- Einbindung bestehender digitaler Angebote der KSW
⇒ Angebote auch außerhalb von Weimar zugänglich machen



Modellprojekt Kultur:Labor Thüringen

- Projekttag „Von Goethe zu Hate Speech“, Gemeinschaftsschule Tonna (8. Klasse)
- Hybrides Format:
 - Lehrkraft bekommt Materialien zur Durchführung
 - Live-Interview über Videokonferenz mit Expert*in
 - Bearbeitete Aufgaben können digital eingereicht werden

Digitales/Medien als
Werkzeug

Digitales/Medien als
Gegenstand

Danke.

www.klassik-stiftung.de/kulturlabor

friederike.wehrmann@klassik-stiftung.de



»Kultur:Labor Thüringen« ist ein Projekt der Thüringer Staatskanzlei, des Thüringer Ministeriums für Bildung, Jugend und Sport sowie der Klassik Stiftung Weimar und wird gefördert durch die Stiftung Mercator im Rahmenprogramm »Kreativpotentiale«.

KLASSIK
STIFTUNG
WEIMAR



Museum & Schule *digital*

Block I: Vom Online-Kurs bis zum Virtuellen Museum

Impulsvortrag: Sandra Potsch, Museum Hölderlinturm: Ganz nah dran!? Chancen und Grenzen digitaler Vermittlungsangebote am Beispiel der Online-Kurse des Hölderlinturm



BUNDESVERBAND
MUSEUMSPÄDAGOGIK e.V.



Ganz nah dran!?

Digitale Literaturvermittlung im Museum
Höderlinturm

Sandra Potsch, Höderlinturm Tübingen



Literaturvermittlung im Hölderlinturm

- seit 2020 neukonzipierte Dauerausstellung mit multimedialem Ansatz
- Ort der interaktiven Auseinandersetzung mit Hölderlins Leben, Werk und Umgang mit Sprache
- Schwerpunkt auf Bereich der Vermittlung
- nicht zwangsläufig an Besuch vor Ort gebunden: Möglichkeiten des Digitalen erproben

Die interaktiven Online-Kurse

Neue Formen der digitalen Literaturvermittlung

- Einsatzbereiche: Unterricht, Homeschooling, Museum
- eigenständig nutzbar und selbsterklärend > gute didaktische, gestalterische und intuitive Aufbereitung, direkte Ansprache
- Anknüpfung an Bildungsplan
- Erkenntnispotential der Objekte im Museum ins Digitale übertragen



Selbstbestimmtes Lernen

- ✓ jede*r Einzelne wird angesprochen und aktiviert
- ✓ individuelles Tempo
- ✓ eigenständige Annäherung

Wie sah Hölderlin aus?



DEINE AUFGABE

Fertige eine kurze Beschreibung von Hölderlin an. Vervollständige die Sätze, indem du dir im Auswahlfeld dahinter eine passende Beschreibung aussuchst.

Seine Augen

✓ -

sehen geradeaus
blicken ins Ferne
wirken träumerisch
wirken müde

Aura Adé

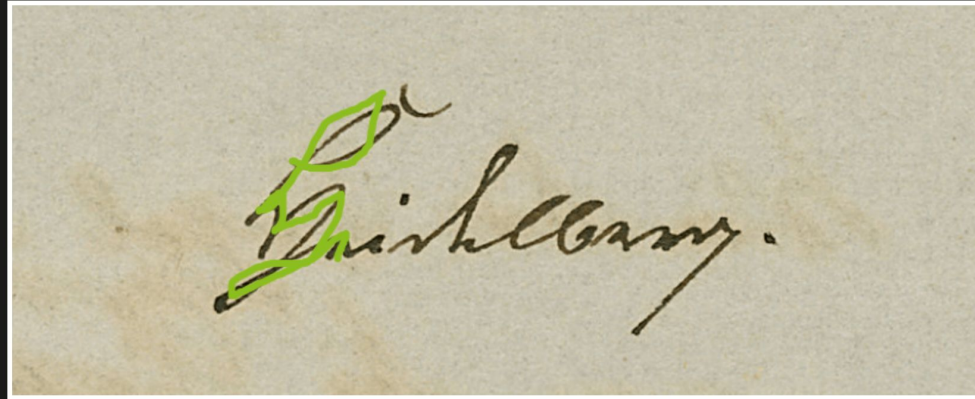
- ✓ ganz nah dran am Original
- ✓ sinnliche Erfahrung und Annäherung



DEINE AUFGABE

Versuche den Titel des Gedichts in der Handschrift nachzufahren. Er verrät dir, um welche Stadt es hier geht.

Auf dem Handy oder Tablet kannst du dafür deinen Finger verwenden. Am Computer hältst du die linke Maustaste gedrückt und ziehst den Mauszeiger über das Bild.



Digitale Lernhilfen

- ✓ Veranschaulichung abstrakter Vorgänge
- ✓ Vereinfachung

Silben klopfen



DEINE AUFGABE

Zähle die Silben der Zeilen. Hölderlin hat seine Silben beim Schreiben direkt auf den Tisch geklopft. Das kannst du auch machen, indem du die Worte laut vor dich hinsagst und bei jeder Silbe den 🖐️-Button drückst.

Wie erkenne ich eine Silbe?

Der Frühling

3



Wenn aus der Tiefe kommt der Frühling in das Leben,

13



Es wundert sich der Mensch, und neue Worte streben

0



Produktive und kreative Auseinandersetzung mit Museumsobjekten

Hölderlin korrigieren

In diesen Absatz haben sich 2 Fehler eingeschlichen:

Montags, den 2ten Juni ~~reist~~ ~~reiste~~ ich
ab. Es war ein schöner belebender
Morgen. Noch nie war mir so wohl, als
da ich, eine halbe Stunde von hier, den
Berg hinunterritt und unter mir
Knitlingen lag, und weit hinaus die
~~geseegneten~~ ~~gesegneten~~ Gefilde der
Pfalz.



DEINE AUFGABE

Markiere Hölderlins
Rechtschreib-Fehler und
korrigiere sie. Klicke dazu auf das
Wort, das du korrigieren
möchtest, und trage deine
Verbesserung ein.

Hölderlins Tagebuch

<i>Was bisher geschah...</i>			<i>und ich so...</i>
------------------------------	---	---	----------------------

Wie könnte Hölderlins Reise weiter verlaufen sein? Was entdeckt er in dem Schloss?
Wo war Blum? Führe den Tagebucheintrag fort und erzähle die Geschichte aus Hölderlins Sicht weiter.

Reim & Klang

Reime verleihen Gedichten oft eine besondere Melodie und eine Gleichmäßigkeit. Reime spielen mit Erwartungen, können aber auch unerwartete Überraschungsmomente erzeugen. Es gibt aber auch viele Gedichte ohne Reim. Soll dein Gedicht gereimt sein? Falls ja kannst du hier eine Reimsammlung anlegen.



DEINE AUFGABE

Mache eine Liste mit Wörtern, die in deinem Gedicht vorkommen sollen und suche nach passenden Wörtern, die sich darauf reimen.

Mein Wort

z.B. Tee

Darauf reimt sich:

Mein Wort

z.B. verlegen

Darauf reimt sich:

Mein Wort

z.B. Tasse

Darauf reimt sich:

Umsetzung

Aufbau

- Einführende Zieldarstellung und „Mission“ für Schüler*innen
- Informationen für Lehrer*innen
- Inhaltsverzeichnis mit allen Aufgaben für gezielte Navigation
- Zusammenfassung am Ende

Technische Umsetzung

- kostenfreie Bereitstellung über Museumswebseite
- browserbasierte Nutzung auf allen Geräten
- Feedbackformulare für Evaluation

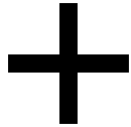
Mit Hölderlin auf Reisen



Um was geht es?

Auf seiner ersten größeren Reise hat Hölderlin eine Menge gesehen und erlebt. Im Kurs sehen wir uns die Briefe an, in denen er seiner Mutter von seinen Reise-Abenteuern berichtete. Außerdem näherst du dich einem Gedicht, das Hölderlin später zu dieser Reise verfasst hat. Du lauschst seiner Melodie und versuchst es selbst laut vorzutragen.

Ganz nah dran? Möglichkeiten und Grenzen



- nicht ortsgebunden, größere Reichweite
- ermöglicht individuelle Lernprozesse und Aktivierung Einzelner
- fördert Digitalkompetenz und spielerische/kreative Lernprozesse
- lotet Potential des Museums als (außer)schulischer Lernort aus



- potentielle Reichweite bislang noch nicht ausgeschöpft
- persönliche Begegnung und Dialog fehlen
- Offenheit und Kompetenz für digitales Lernen seitens der Lehrer*innen / Schüler*innen?
- Raum für außerschulische Angebote im Bildungsplan?

Ausblick

- nachhaltige Integration in Vermittlungsprogramm des Museums vor Ort und digital
- digitale Ergänzung analoger Vor-Ort-Angebote
- Nutzung zur Unterrichtsvor- oder nachbereitung des Museumsbesuchs





Museum & Schule *digital*

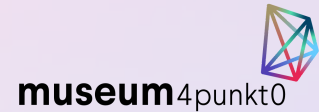
Block I: Vom Online-Kurs bis zum Virtuellen Museum

Impulsvortrag: Markus Thulin/ Nelly Brügelmann, Historisches Museum Saar: Das virtuelle Klassenzimmer zu Besuch im Museum. Eine Bestandsaufnahme der Live-Führungen im Historischen Museum Saar und neue Strategien zur Vernetzung von Schüler*innen im digitalen Raum



BUNDESVERBAND
MUSEUMSPÄDAGOGIK e.V.

Vimuki



Virtuelles Museum für Kinder und Jugendliche

Die Klassische Museumstour



Exponat



- Eigene Schwerpunkte
- Eigene Strukturierung
- Räumliche Bindung
- Einmaliges Event von ein bis zwei Stunden



Guide und Gruppe im Mono- & Dialog

Virtuelles Museum für Kinder und Jugendliche

Ein neues Konzept für digitale Nähe und
Wissensvermittlung



Vimukitour

- Liveführung mit neuem Konzept
- Technisch hochwertig aufbereitet
- BigBlueButton



Vimukitutor

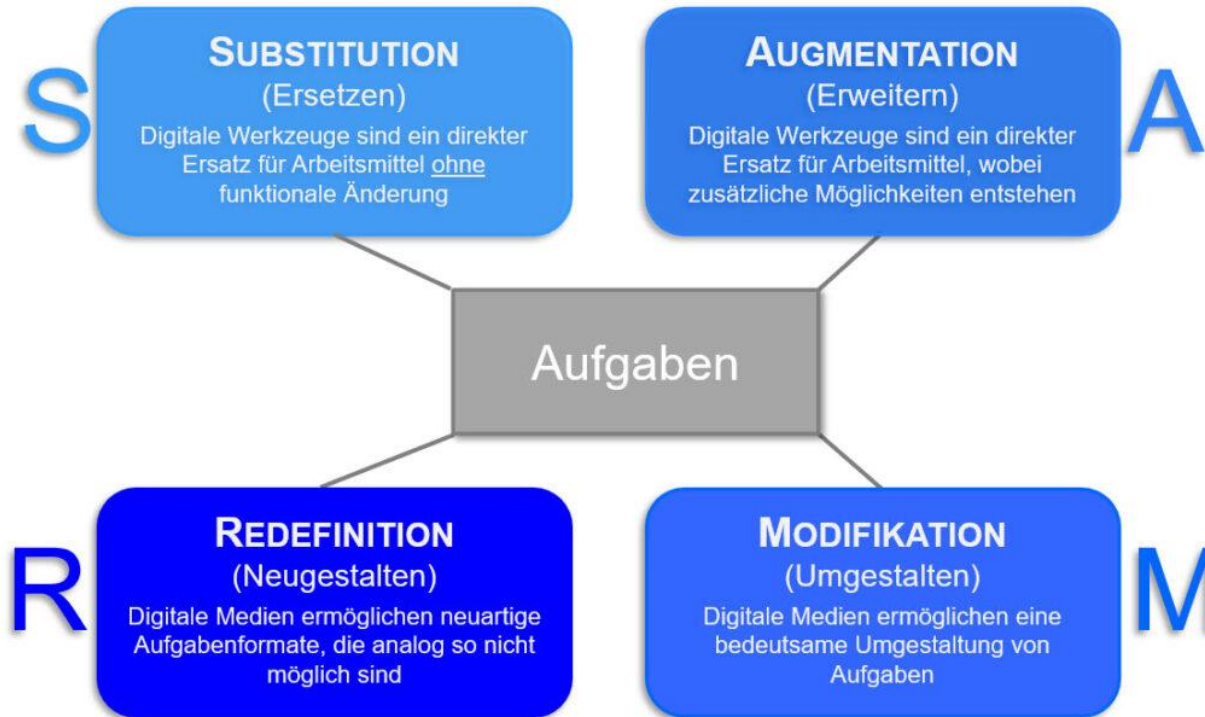
- Buchungsplattform
- Lehrmaterial
- Ilias



Vimukiplay

- Gamification innerhalb und abseits der Tour
- Wordpress

SAMR-Modell: Aufgaben durch den Einsatz digitaler Medien erweitern, umgestalten oder neu kreieren



IQES **online** Adaptiert nach: IQSH 2018, nach dem SAMR-Modell (Puentedura 2012, Gestaltung Schweckendiek)

Ziel 1: Kein Abfilmen der analogen Tour, sondern Redefinition

Methoden

Mentimeter, Avatare, TaskCards, Film,
Games, Evaluierung

Exponate/Erklärung/PPP



Inhalt

Konstruierte Realität: Volksgemeinschaft,
Rassismus/Antisemitismus, Lebensraum

Realität: Krieg, Mord/Ausgrenzung, Macht



Redefinition

Guide: multimediale Präsentation ermöglicht mehr
Perspektiven, virtueller Verbindung analoger Orte

Schüler: multimediale unterstützte Diskussion,
Anschlussproduktion im virtuellen Raum (padlet,
genial.ly etc.)

Ab 02-2021 Historisches Museum Saar

Schüler-freundliche Big Blue Button-Version

Konzept Konstruierte Realitäten und Lernspiele auf alle Epochen anwendbar

Standard-Ablaufplan für 90min-Führung

Testklassen aus Bayern, Sachsen-Anhalt, Niedersachsen und dem Saarland

Ab 09-2021 Gedenkstätte LVR-Brauweiler

Prototyp Kooperationspartner

Workshop 31.8/01.09.

Bereitstellung Erklärvideos und Beispiel-Lernspiel auf www.vimuki.org

Ab 12-2021 weitere Museen

Template Ablaufplan Führung

Anwendbar auf alle Epochen

Öffentliche vierteljährliche Fortbildungstermine: TaskCards, BBB etc.

Individuelles Beratungsgespräch: gemeinsame Anpassung des Templates/Einpfelegen auf vimuki.org



Museum & Schule *digital*

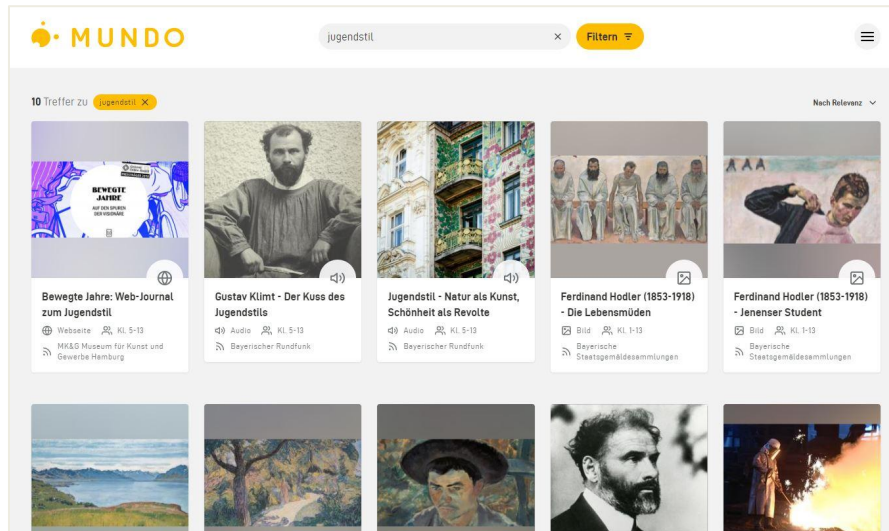
Block II: Über den Tellerrand – von Bildungsservern, Games und Quatsch

Zusammenfassungen der Inputs von Andreas Koschinsky (MUNDO Schule), Christiane Schwinge (Initiative Creative Gaming) und Nele Hirsch (eBildungslabor und Internetquatsch.de)



BUNDESVERBAND
MUSEUMSPÄDAGOGIK e.V.

ÜBER DEN TELLERRAND Andreas Koschinsky/ Mundo: [MUNDO](#) – Die offene Bildungsmediathek der Länder. Drehscheibe für frei nutzbare Bildungsmedien der Länder, Institutionen und Lehrer*innen



[MUNDO – Die offene Bildungsmediathek der Länder](#) entstand im ersten Lockdown 2020 als Teil des Gesamtprojekts SODIX, welches eine ländergemeinsame Bildungsmedieninfrastruktur aufbaut.

Die Idee: Schüler*innen, Eltern und Lehrenden einen kostenfreien, gebündelten Zugriff zu Bildungsmaterialien zu bieten. Inzwischen stellt Mundo Schul- und Lerninhalte aus über 140 Quellen über die Mediathek zur Verfügung, filterbar nach Klasse, Schulort, Lizenz, Lernressourcentyp.

In Zukunft sollen Lehrkräfte über einen Editor auf der Seite eigenes Material einreichen können, das durch die Redaktion geprüft wird. Auch Museen können ihre Lerninhalte auf MUNDO bereitstellen.

ÜBER DEN TELLERRAND Christiane Schwinge / [Initiative Creative Gaming](#): Creative Gaming - digitale Spiele in der kulturellen Bildung

Die [Initiative Creative Gaming](#) (gemeinnütziger Verein in Berlin und Hamburg) vereint Expert*innen aus Medienpädagogik, Medienkunst, Game Design, Musik, Theater, Kulturmanagement und weiteren Bereichen. Creative Gaming bedeutet für sie “Mit Spielen spielen”, also digitale Spiele als Werkzeug nutzen, um Bildungsprozesse zu initiieren.

DIE GRUNDPRINZIPIEN VON CREATIVE GAMING



Einige Ziele der medienpädagogischen Arbeit mit Games:

- Medienkompetenzförderung
- Partizipation ermöglichen
- Reflexionsfähigkeit und Mündigkeit stärken
- kreativen Ausdruck fördern
- Spiele als Teil von Jugendkultur ernst nehmen
- Subversives Potenzial aufzeigen

Weitere Aktivitäten und Angebote von Creative Gaming:

PLAY – Creative Gaming Festival www.playfestival.de

Medienkompetent mit Games www.medienkompetent-mit-games.de

Kontakt:

E-Mail: christiane.schwinge@creative-gaming.eu

Twitter: @c_banane

Instagram: [christiane_schwinge](#)

ÜBER DEN TELLERRAND Nele Hirsch/ ebildungslabor.de und Internetquatsch.de: Drei Lehren aus dem Online-Lernen während der Corona-Pandemie

EBILDUNGS LABOR



1. MEHR ASYNCHRONITÄT WAGEN!

Im Online-Kontext muss nicht alles synchron stattfinden. Ideen und Inhalte können vorab erarbeitet werden und die anschließende synchrone Online-Zeit produktiv genutzt werden (= Flipped Classroom- Angebote). Zum Beispiel können Tutorials voraufgezeichnet werden, denen jede*r Teilnehmer*in in eigenem Tempo folgt. Das Prinzip ist auch umgekehrt möglich: die Teilnehmer*innen tauschen sich zunächst synchron über kommende Inhalte aus, welche dann asynchron bearbeitet werden.

2. MEHR AUSTAUSCH WAGEN!

Synchrone Videokonferenzen sollen für den Austausch unter allen Teilnehmer*innen genutzt werden. Inputs können vorab bereitgestellt werden. Wichtig ist es, von Anfang an den Blick zu weiten und die klassischen Rollen von Moderator*in und Teilnehmer*innen aufzuheben, zum Beispiel durch das Weitergeben eines “Redestabs”. Weitere Ideen: Auflockerungsrunden in Breakout Rooms, z.B. Kennenlern-Bingo oder Spiele wie “Zeige einen Gegenstand und verbinde ihn mit dem heutigen Thema” zu einem eigenen oder einem Gegenstand der Teilnehmer*innen.

3. MEHR INTERNETQUATSCH WAGEN!

Die von Nele Hirsch betriebene Seite Internetquatsch.de verbindet lustige Websites mit pädagogischen Einsatzszenarien bzw. Möglichkeiten, sich mit Teilnehmer*innen in Videokonferenzen kreativ und Spaßig auszutauschen. Neles drei Lieblinge: der [akustische Waldspaziergang zum Durchatmen](#), die [digitale Malfäche](#), die per Mausklick zur Leinwand für Ölgemälde wird sowie die [Experimentierseite zum Eisberge-Zeichnen](#), die Gemeinschaftserlebnis und Gesprächsbedarf liefert.



Museum & Schule *digital*

Abschluss: Diskussion und Austausch



BUNDESVERBAND
MUSEUMSPÄDAGOGIK e.V.



ABSCHLUSS Diskussion und Austausch

Ein Alleinstellungsmerkmal der Museen ist die spezifische Ausrichtung, verbunden mit den konkreten Objekten im jeweiligen Museum - verbunden mit den ganz konkreten, individuellen Geschichten, die nicht wiederholbar sind.

Verschmelzen künftig die digitalen Angebote von Museen, Universitäten, Schulbuchverlagen und großen Lernplattformen miteinander? Was sind Alleinstellungsmerkmale von Museen im Digitalen?

Durch die Objekte und Sammlungen werden Impulse für kreative eigene Formate gegeben (z. B. App Senckenberg-Museum Görlitz)





ABSCHLUSS Diskussion und Austausch

Lehrkräfte durchforsten Webseiten (meist) nicht von alleine. Es muss erst das Bewusstsein wachsen, dass Museen auch Angebote und Materialien für den Unterricht bereitstellen.

**Brauchen bzw. erwarten
Lehrkräfte, dass Museen ihre
Vermittlungsinhalte in
Online-Kurse, Tutorials etc.
zusammenstellen?**

Bedarfe und Wünsche sollten mit Lehrkräften zusammen erörtert werden.

Die Erwartung, Lehrkräfte hätten immer Zeit und Lust, etwas mit Museen zu entwickeln oder zu beraten, ist falsch. Die Zusammenarbeit mit Schulen bzw. Lehrkräften bedeutet viel Beziehungspflege (muss wachsen) und Ressourceneinsatz.



ABSCHLUSS Diskussion und Austausch

Schüler*innen können sich mit digitalen Angeboten vor dem Besuch eines Museums einarbeiten und vorbereiten.

Wie kann die Verknüpfung digitaler Museumsangebote mit
a) dem Unterricht und
b) schulischen Exkursionen gelingen?

Schüler*innen können vorab mit Themen und Inhalten in Berührung kommen und dann vor Ort bessere Verknüpfungen (Exkursion - Unterricht) herstellen.





Museum & Schule *digital*

Konzept, Moderation und Dokumentation:

Fachgruppensprecherinnen Sophia Gröschke, Klassik Stiftung Weimar und
Friederike Fankhänel, Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg

Mitarbeit: Merit Meurers, Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg

Kontakt: Fachgruppe Digitale Bildung und Vermittlung in Museen im BVMP e.V.

fg-digitales@museumspaedagogik.org



BUNDESVERBAND
MUSEUMSPÄDAGOGIK e.V.