MAI-lights – 05./12./19./26. Mai 2021
Online-Konferenz via ZOOM

TAGESPROGRAMM

(Stand: 10. Mai 2021)

Mittwoch, 12. Mai 2021

Einchecken
ab 13:30 Uhr

Begrüßung / Einführung
ab 13:45 Uhr

MAI-light II:
Gamification / Escape-Rooms / Social Media
14:00 – 17:15 Uhr

Digitale Spiele in musealen Kontexten
Christian Bihn, Museum für Kommunikation Nürnberg

Digitale Vermittlungsformate im Stadtmuseum Aarau am Beispiel von Minecraft-Workshops
Marc Griesshammer / Laura Schuppli, Stadtmuseum Aarau (CH)

Bergbau entdecken! Digital und analog durch das Deutsche Bergbau-Museum Bochum
Dr. Miriam Höller / Stefanie Biermann, Deutsches Bergbau-Museum Bochum

„Neanderthal: Memories"
Die Entwicklung eines inklusiven, spielbaren Hör-Erlebnisses
Anna Riethus, Stiftung Neanderthal Museum, Mettmann
Carolin Winter, Wegesrand GmbH & Co. KG, Mönchengladbach

Pause (ca. 15 min.)

Reuchlin digital: Medienpädagogik, kulturelle Bildung und Game-based Learning
Daniel Autenrieth / Claudia Baumbusch, Kulturamt Pforzheim

Analoges anders ansehen – Museale Ausstellungen und Vermittlung im Spannungsfeld zwischen analogem und digitalem Raum
Nicolas Schimerl M.A. / Pia Weber M.A., Deutsches Bergbau-Museum Bochum

#museumfromhome?
Besucher*innenfotografie während der Corona-Pandemie
Sandra Kristin Knocke M.A., Otto-Friedrich-Universität Bamberg, Lehrstuhl für Literatur und Medien

Gemeinsam neues Wissen schaffen:
#femaleheritage und Archivlücken
Anke Buettner M.A., Monacensia im Hildebrandhaus / Stadtbibliothek München
Dr. Tanja Praske, KULTUR-MUSEUM-TALK, Garching

Voraussetzungen / Einwahl bei der ZOOM-Videokonferenz

Voraussetzungen:

Die Online-Konferenz findet über die Videokonferenz-Plattform *Zoom* über europäische Server statt. Für die Teilnahme werden Computer, Laptop oder Tablet mit Internetzugang und Lautsprecher benötigt sowie Mikrofon und Kamera (können ausgeschaltet werden).

Die Anwendung funktioniert auf dem Desktop oder über den Internet-Browser. Wir empfehlen, die Browser Google Chrome oder Mozilla Firefox zu benutzen. Safari funktioniert nur unzureichend. Bei Einwahl über das Smartphone empfehlen wir, die „Zoom"-App vorab herunterzuladen.

Einwahl bei der Videokonferenz:

Bitte folgen Sie dem Einladungs-Link, den wir Ihnen zuvor per E-Mail zugesendet haben. Sie finden ihn in der E-Mail unter ***Zoom-Meeting beitreten***.

Alternativ zum Link können Sie sich auch mit der Meeting-ID und einem Passwort auf den Internetseiten der Videokonferenz-Plattform einwählen. Sie werden automatisch in den Meeting-Raum weitergeleitet. Dazu muss Zoom nicht auf dem Computer installiert werden.

Alternativ könnten Sie sich auch die kostenlose Software vorab herunterladen. Dies könnte eine komfortablere Nutzung ermöglichen.
Die Software können Sie unter folgendem Link herunterladen:
https://zoom.us/download#client_4meeting
Anschließend wird sich ein Fenster des Anbieters Zoom öffnen.
Um dem Meeting beitreten zu können, müssen Sie die angegebene Datei herunterladen und anschließend öffnen.
Einen Account für Zoom müssen Sie auch dafür nicht anlegen.

Vor dem Eintritt in den Meeting-Raum:

Sobald der Meeting-Raum durch den Host geöffnet wurde, werden Sie gebeten, Ihren Namen einzugeben. **Bitte nutzen Sie hier den Namen, den Sie auch bei der Anmeldung angegeben haben, nur so können wir Sie in dem Online-Meeting eindeutig identifizieren.** Geben Sie möglichst Ihren Namen und Ihre Institution an. Ihre Einstellungen können Sie während des Meetings in der Teilnehmer*innen-Liste bearbeiten: *Funktion umbenennen*.

Setzen Sie im gleichen Fenster einen Haken bei *Mein Video ausschalten,* wenn Sie ohne Video beitreten wollen. Wenn Sie dem Meeting beitreten, werden Sie nach Ihrem Audio gefragt. Sie können entweder über das Computer-Audio teilnehmen (dafür benötigen Sie Lautsprecher oder Kopfhörer und ggf. ein Mikrofon) oder sich über das Telefon einwählen. Sollten Sie diesen Weg wählen, so klicken Sie dafür *Per Telefon teilnehmen.* Wählen Sie dann mit Ihrem Telefon die dort angegebene Nummer und geben Sie die Meeting-ID und Teilnehmer*innen-ID ein.

Nach dem Eintritt in den Meeting-Raum:

Nun können Sie den Meeting-Raum betreten. In der Leiste am unteren Bildschirmrand können Sie Ihre Audio- und Videoquellen anpassen und stumm stellen.

Alle anderen Teilnehmenden sehen Sie unter *Teilnehmer.*

Wir empfehlen, dass Sie Kamera und Mikrofon die gesamte Veranstaltung über ausgeschaltet lassen. Dies verhindert störende Geräusche während der Veranstaltung und soll zudem die Übertragungsqualität stabilisieren. Ggf. können Sie Bild und Ton bei direkten Fragen wieder aktivieren.

Grundsätzlich können Sie aber Ihre Fragen an die Vortragenden oder andere Teilnehmende jederzeit im Chat formulieren. Wir haben die Vortragenden gebeten, uns ihre Beiträge als vorproduzierte Video-Aufnahmen zur Verfügung zu stellen. Damit wären die Vortragenden bereits während ihres Beitrag im Chat direkt ansprechbar.

Um den Chatverlauf anzuzeigen, klicken Sie in der unteren Leiste auf *Chat*. Unsere Moderator*innen werden sich bemühen, alle Fragen – die nicht während des Vortrags berücksichtigt werden konnten – aufzugreifen und gebündelt sowie nach verfügbarer Zeit nach dem jeweiligen Beitrag an die Vortragenden zu richten.

Jetzt kann Ihre Konferenz beginnen.

Viel Spaß bei der Teilnahme und beim produktiven Austausch untereinander!
Ihr Team der MAI-Tagung/MAI-lights

ABSTRACTS und VITEN

(Stand: 10. Mai 2021)

Mittwoch, 12. Mai 2021

MAI-light II:
Gamification / Escape-Rooms / Social Media
14:00 – 17:00 Uhr

Digitale Spiele in musealen Kontexten
Christian Bihn, Museum für Kommunikation Nürnberg

„Gamer sitzen einsam vor ihren Monitoren und lassen sich sogar durch digitale Spiele radikalisieren, die unter dem Wortungetüm ‚Killerspiele' zusammengefasst werden. Eine irritierende und verknappende Darstellung, wenn man sich letztlich vor Augen hält, welche Vielfalt in dem Medium der digitalen Spiele steckt: Laut dem Verband der deutschen Games-Branche e. V. nutzt jeder zweite Deutsche digitale Spiele. 34,3 Millionen spielen regelmäßig und werden als Gamerinnen bezeichnet. Das Medium der digitalen Spiele hat damit einen festen Platz in der alltäglichen Lebenswirklichkeit der Menschen. Dem kulturellen Wert der digitalen Spiele wurde zuletzt dadurch Rechnung getragen, dass sie seit 2017 offiziell als Kulturgut anerkannt werden. Dieses Jahr [2020] wurde zudem vom Deutschen Kulturrat das ‚Handbuch Gameskultur' herausgebracht."[1]

Richtet sich der Blick der (Museums-)Pädagogik auf digitale Spiele, dann zumeist auf die sogenannten Serious Games. Dabei handelt es sich in der Regel um Spiele, die eine gesellschaftliche oder kulturelle Problematik mithilfe spielerischer Methoden und Mechaniken thematisieren. Diese Spiele behandeln z. B. historische Ereignisse wie den Ersten Weltkrieg (Valiant Hearts), politische Themen wie Einwanderung und Totalitarismus (Papers, please) oder psychische Gesundheit (Celeste). Die Schwierigkeit bei der Entwicklung von Serious Games liegt jedoch darin, einen Ausgleich aus unterhaltenden Spielemechaniken und ernsthafter Auseinandersetzung mit einem Thema zu finden.

So ist das Feld der populären Serious Games recht überschaubar, viele bleiben daher unter dem Radar und lediglich spezifischen Zielgruppen bekannt. Vermutlich begründet sich hier auch, warum digitale Spiele bisher nur sehr zaghaft ihren Weg in museale Kontexte gefunden haben: Populären digitalen Spielen hängt weiterhin das Vorurteil des reinen Unterhaltungsmediums an und populäre Serious Games halten sich rar. Diese Scheu ist jedoch unbegründet! Seit 2017 gelten digitale Spiele als Kulturgut und das nicht ohne Grund. Zu der Entwicklung eines digitalen Spiels zählen mittlerweile nicht mehr nur Programmierung und Grafikgestaltung. Drehbücher, Choreografien, Sounddesign, Kompositionen und vieles mehr sind bei großen Produktionen mittlerweile vonnöten. Aber auch kleine Produktionen greifen auf eine große Bandbreite an Themen

zurück. Das Ergebnis hiervon sind digitale Spiele, die in einer Vielfalt und gestalterischen Diversität auftreten, wie man sie auch von anderen Kulturgütern wie Film, Theater und Musik kennt. Grund genug, dass auch Museen das Medium digitale Spiele in ihre tägliche Arbeit einbinden sollten.

Ein Beispiel hierfür ist die Livestream-Reihe #nueworld aus dem Museum für Kommunikation Nürnberg. Hier haben Nicht-Gamer*innen die Möglichkeit, in die vielseitige Welt der digitalen Spiele einzutauchen, begleitet von Expert*innen, die gemeinsam mit den Nicht-Gamer*innen die präsentierten Spiele analysieren. So wurde bereits anhand des Spiels „Detroit: Become Human" die Frage nach den Auswirkungen moralischer Entscheidungen sowie die Frage, was den Menschen überhaupt zum Menschen macht, aufgeworfen. Mit dem Spiel „This War of Mine" wurde betrachtet, wie digitale Spiele das Setting „Krieg" aus einer zivilen Perspektive präsentieren können. Und mit dem Klassiker „Half-Life" wurden erste dramaturgische Erzählungsmechanismen in digitalen Spielen aufgezeigt. Digitale Spiele weisen eine vielfältige Zahl an kulturwissenschaftlichen Ansätzen auf, die bei einer gezielten Betrachtung ein großes Potenzial für die museale Kulturvermittlung bieten und sie vor allem für Museen interessant machen, auch wenn ihre eigentliche Zielgruppe weiter gefasst ist.

[1] s. Boch, Lukas; Bihn, Christian: Geschichte und digitale Spiele. In: infodienst. Das Magazin für kulturelle Bildung (138/2020). Hrsg. v. Bundesverband der Jugendkunstschulen und Kulturpädagogischen Einrichtungen (bjke), S. 26 f.

Christian Bihn
Jan 2020–heute: Museum für Kommunikation Nürnberg (MKN) / Museumsstiftung Post und Telekommunikation (MSPT) Wissenschaftlicher Volontär
Mai 2017–Dez 2019: Stadt- und Industriemuseum Rüsselsheim Wissenschaftliche Hilfskraft
Mrz 2015–Dez 2019: Stadt- und Industriemuseum Rüsselsheim Freier Mitarbeiter
Nov 2014–Dez 2019: FB Jugend und Soziales, Bereich Jugendförderung Stadt Rüsselsheim Ehrenamtlicher Jugendbildungsteamer

2017–2018: Johannes Gutenberg-Universität Mainz Masterstudium der Bildungswissenschaften, Geschichte und Philosophie/Ethik Abschluss: Master of Education
2013–2017: Johannes Gutenberg-Universität Mainz Bachelorstudium der Bildungswissenschaften, Geschichte und Philosophie/Ethik Abschluss: Bachelor of Education

Mitgliedschaften: Freier Kunst- und Kulturverein Rüsselsheim e. V. (FKK Rüsselsheim) Deutscher Museumsbund e. V. (DMB) Arbeitskreis Geschichtswissenschaften und Digitale Spiele (AKGWDS), ICOM und ICOM Young Professionals

Digitale Vermittlungsformate im Stadtmuseum Aarau am Beispiel von Minecraft-Workshops

Marc Griesshammer / Laura Schuppli, Stadtmuseum Aarau (CH)

Das Stadtmuseum legt mit seinem Programm einen Schwerpunkt auf den digitalen Wandel. Seit der Ausstellung „PLAY" über digitales Spielen 2018 ist die Vermittlung von neuen Technologien und Medienkompetenzen sowohl in Ausstellungen wie auch in Veranstaltungen und Workshops Teil der programmatischen Ausrichtung des Hauses.

Das bereits bestehende Angebot von 3D-Druck- und Programmier-Workshops soll nun in diesem Jahr mit einem Minecraft-Workshop ergänzt werden, der sowohl im Museum wie auch im Klassenzimmer stattfinden kann. Denn die Pandemie stellte die Museen vor die Frage: Was können wir unserem Publikum bieten, wenn die Museumstüren geschlossen bleiben? Können wir museale Angebote auch anbieten, falls die Vermittlung vor Ort nicht mehr möglich ist?

Im Kurzvortrag an der Mai-Tagung möchten wir über das Vorhaben sprechen, die Vermittlung musealer Inhalte vom physischen Raum zu entkoppeln und am Beispiel des entstehenden Minecraft-Workshops zeigen, welche Herausforderungen und Chancen die Entwicklung solcher Formate bieten. Vermittlungsorte neu denken: Die Vermittlung von Museumsinhalten des Stadtmuseums soll zukünftig auch losgelöst vom Museum möglich sein. Digitale Angebote, die sowohl im Museum als auch ortsunabhängig funktionieren, machen das Museum resistenter in Situationen wie der Coronakrise. Insbesondere Schulklassen würde das ermöglichen, sich auch im Klassenzimmer mit Museumsinhalten zu beschäftigen, falls wieder Reisebeschränkungen ausgesprochen werden.

Minecraft-Workshops im Museum und im Klassenzimmer

Mit Minecraft können bestimmte historische Ereignisse nachgestellt, Umwelten nachgebaut oder Stadtentwicklungen nachvollzogen werden. Deshalb ist das Weltenbau-Spiel Minecraft nicht nur bei Gamern beliebt, sondern wird auch bereits an Schulen als Unterrichtswerkzeug verwendet.

Im Stadtmuseum sollen mit Minecraft einzelne Bereiche aus der Dauerausstellung thematisiert werden, um so spielerisch eine Brücke zwischen Inhaltsvermittlung und Programmierung zu schlagen. Der Workshop wird sich primär an Schulklassen richten, und kann sowohl als einzelner Kurs (3 Stunden) oder als längerfristiges Projekt (1 Woche) angeboten werden. Die Ziele des Workshops sind unter anderem, Museumsinhalte attraktiver vermitteln, die Stadt Aarau aus einer anderen Perspektive erfahren und sich neue Kompetenzen (Programmieren) aneignen zu können.

Marc Griesshammer
seit 2019 Leiter Stadtmuseum Aarau; 2013–2019 Kurator und stv. Leiter, Stadtmuseum; 2006–2016 Kulturvermittler, Museum für Kommunikation Bern

2000–2005 Geschichte, Medienwissenschaften und Amerikanische Literatur, Universitäten Bern und Lille (FR)

Laura Schuppli
seit 2021 Kuratorin Digitales, Stadtmuseum Aarau; 2018–2020 Projektleiterin, Stadtmuseum; 2017–2018 Kuratorische Assistenz, Stadtmuseum

2019–2020 CAS Kulturbetriebsführung & CAS Kulturvermittlung / Kulturmarketing, Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften; 2011–2014 M.A. Art Education, Zürcher Hochschule der Künste: 2007–2010 B.A. Kunstgeschichte, Medienwissenschaften, Universität Basel

Bergbau entdecken! Digital und analog durch das Deutsche Bergbau-Museum Bochum

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

Wir möchten gerne ein hybrides Vermittlungsangebot vorstellen, das am Deutschen Bergbau-Museum Bochum, Leibniz-Forschungsmuseum für Georessourcen, umgesetzt wurde. Das Angebot ist als ein dreistufiges Lernerlebnis für Schulklassen der Sek. I aufgebaut: Die Vorbereitung findet zu Hause oder in der Schule über eine digitale Lernplattform statt. Hier sind analoge Lernmaterialien in Form von Arbeitsbögen zu verschiedensten Themen und digitale Lernformen (z. B. ein Minigame, das spielerisch in die Welt des Bergbaus einführt) kombiniert worden.

Während des Besuchs im Museum gehen die Klassen mit der App des Deutschen Bergbau-Museums Bochum auf Entdecker-Tour. Begleitet werden sie dabei von Avataren, die im bekannten Format eines Messenger-Dienstes durch die Rundgänge führen und ihre Geschichten erzählen. Im Rundgang „Steinkohle" führen u. a. ein Bergmann, ein Gewerkschaftler und eine bemerkenswerte Frau. Die Kinder treten gegeneinander an, lösen aktiv Aufgaben und tauschen zum Schluss Erfahrungen aus.

Nachbereitet wird im Museum, zu Hause oder in der Schule. Hier besteht die Möglichkeit, an einzelnen Objekten Einfluss und Auswirkungen des Steinkohlenbergbaus auf die Menschen zu erkennen. Das Projekt möchten wir gerne in einem kurzen Video (ca. 5 Min.) vorstellen. So erhalten die Teilnehmenden der Tagung direkt Einblicke aus dem Museum vor Ort. Anschließend bietet sich Raum für eine offene Diskussion, z. B. darüber, ob solch hybride Formen angenommen werden oder welche Vor- und Nachteile ein solches Format mit sich bringen kann. Auch Erfahrungen aus dem Projektverlauf können ausgetauscht werden.

Die App steht kostenfrei im App Store und Google Play Store zum Download zur Verfügung. Einblicke in die Lernplattform unter: https://www.youtube.com/watch?v=dI3kFSFCeM4

Stefanie Biermann
ist am DBM als Museumspädagogin mit dem Schwerpunkt „analoge Vermittlung" tätig.

Dr. Miriam Höller
ist am DBM als Museumspädagogin mit dem Schwerpunkt „digitale Vermittlung" tätig.

„Neanderthal: Memories"
Die Entwicklung eines inklusiven, spielbaren Hör-Erlebnisses

Anna Riethus, Stiftung Neanderthal Museum, Mettmann
Carolin Winter, Wegesrand GmbH & Co. KG, Mönchengladbach

Wie kann ein inklusiver Museumsbesuch für blinde und sehbehinderte Besucher*innen gestaltet werden? Können digitale Spiele dafür sinnvoll eingesetzt werden? Gemeinsam mit dem BSV Nordrhein e. V. setzt sich das Neanderthal Museum in Mettmann intensiv mit diesen Fragen auseinander. Das Ergebnis: das inklusive Mobile Game „Neanderthal: Memories".

Durch Partizipation von blinden und sehbehinderten Menschen wurde innerhalb des Projekts mit „Neanderthal: Memories" eine neue narrative Form von Inklusion im Museum entwickelt. Angeleitet durch ihr Smartphone entdecken Besucher*innen entlang einer inklusiven Infrastruktur im Neanderthal Museum die Erinnerungen der eiszeitlichen Jägerin Nami.

Wie ein spielbares Hörbuch ergänzt das Mobile Game die neuen Tast-Angebote mit einer allen Gästen zugänglichen Informationsebene. Das Game enthält neben einer spielbaren Narrative eine Navigations-Funktion, welche Gästen standortbezogen Wegbeschreibungen zur Verfügung stellt und das neue Bodenleitsystem ergänzt. Das gesamte Spiel wird mit Screenreader-ähnlichen Gesten bedient.

Der Vortrag stellt das Mobile Game vor und geht auf Barrierefreiheit am Smartphone, in Games und im Museum ein. Die partizipative Herangehensweise und die iterative Projektarbeit wird aus Perspektive der Projektleitung und des Game Developments beschrieben. Zuletzt stellen die Rednerinnen ihre persönlichen Learnings aus dem Entwicklungsprozess mit blinden und sehbehinderten Tester*innen vor.

Anna Riethus
studierte Archäologie und Museologie in Wien und Leiden und arbeitet seit 2016 im Neanderthal Museum in NRW. Seit 2019 leitet die Wienerin das Forschungsprojekt NMsee, eine Kooperation zwischen dem BSV Nordrhein e. V. und der Museumsstiftung. Über das Projekt schreibt sie ihre Promotion an der Universität Heidelberg.

Carolin Winter
hat an der Leuphana Universität in Lüneburg Kulturwissenschaften und Digitale Medien mit dem Fokus auf Game Studies studiert. Ergänzt um eine praxisbezogene Game Business Ausbildung, ist sie seit 2019 bei Wegesrand, wo sie als Projektmanagerin für das Projekt „Neanderthal: Memories" verantwortlich ist.

PAUSE (ca. 15. min)

Social Media und digitaler Sozialraum

Die Veranstaltungsreihe wird auch dieses Jahr von Frau Neumann von museums(t)raum auf Twitter begleitet.

Der Hashtag lautet: **#maitagung**

Bei unserer Umfrage während des ersten MAI-lights gaben über die Hälfte der Teilnehmenden an, dass Sie „wonder.me" kennen und auch nutzen würden (vorbehaltlich der Klärung, ob eine Nutzung z.B. dienstlich möglich und gestattet ist).

Darum haben wir uns entschieden, auf dieser Basis einen fakultativen und informellen Ausklang der MAI-lights anzubieten. So hätten Sie auch im Anschluss an diese Veranstaltung ergänzend die Möglichkeit, sich im digitalen Sozialraum von „wonder.me" - welcher durch unsere Kooperationspartnerin Frau Neumann zur Verfügung gestellt wird - mit den anderen Teilnehmenden und Vortragenden zu treffen und auszutauschen.

Dort können Sie Ihren Avatar auf andere zubewegen, um sich mit ihnen unterhalten zu können. Am einfachsten geht dies mit den Pfeiltasten auf der Tastatur. Sobald Sie einen oder mehrere andere Avatare erreichen, werden Ihr Mikro und Ihre Kamera aktiviert (sofern Sie es erlaubt haben).

Sie können sich dann in Ihrem „Circle" unterhalten, oder rechts am Rand den Chat nutzen. Falls Sie Hilfe brauchen, navigieren Sie gern in den Hilfe-Bereich oder machen Sie per Chat auf sich aufmerksam.

Viel Vergnügen und gute Gespräche!

Der Link lautet:
https://www.wonder.me/r?id=0de56a66-ea36-494c-b810-db40f5cf0684

wonder

Reuchlin digital: Medienpädagogik, kulturelle Bildung und Game-based Learning

Daniel Autenrieth / Claudia Baumbusch, Kulturamt Pforzheim

Der Beitrag stellt das Entwicklungsprojekt „Reuchlin digital" (RD) am Museum Johannes Reuchlin vor, welches im Schnittfeld von kultureller Bildung (in schulischen und außerschulischen Kontexten), Medienpädagogik und der Lehramtsausbildung verortet ist. Johannes Reuchlin (Humanist und Zeitgenosse der Medienrevolution des Buchdrucks) setzte sich für Toleranz und die Erkundung alles Fremden ein. Seine Botschaften stehen leitmotivisch über dem Projekt. RD ist als praxisbezogenes Entwicklungs- und Modellprojekt mit evaluativen Elementen angelegt. Der Schwerpunkt des Beitrags soll auf der Darstellung theoretisch-konzeptioneller Überlegungen sowie wichtiger Zwischenergebnisse des Projekts auf der Basis von Auswertungen von Schüler*innen-Befragungen (Fragebögen und qualitative Interviews) sowie Beobachtungsprotokollen diverser Projektaktivitäten liegen. RD ist ein Projekt des Kulturamts Pforzheim (Förderpartner: Innovationsfonds BW, Arbeitsstelle literarische Museen BW) mit Kooperationspartnern verschiedener Institutionen (PH Ludwigsburg, Hochschule Pforzheim, Medien- und Filmgesellschaft BW, Schulen verschiedener Schularten).

Ein interdisziplinäres Projektteam, bestehend aus Vertreter*innen der Medienpädagogik, Museumspädagogik, Kunstgeschichte, Informatik sowie Schulleitungen und Lehrer*innen, koordiniert in einem iterativen Verfahren die Projektziele und Dimensionen. Studierende und Schüler*innen tragen auf Augenhöhe mit dem Projektteam aktiv zur Entwicklung und Erprobung neuer Inhalte und Lehr-Lern-Settings bei. Ziel ist es, das Museum Johannes Reuchlin als Lernort attraktiver zu gestalten und durch den Einbezug digitaler Vermittlungsformen und der aktiv-produktiven Arbeit mit (digitalen) Medien einen Lernraum für eigenständige und handlungsorientierte Wissensaneignung zu schaffen. Gleichzeitig dient RD als Modellprojekt, um nutzbares Transferwissen an andere Museen und Kultureinrichtungen in Baden-Württemberg und darüber hinaus zu vermitteln. Unterstrichen werden die Projektziele durch die neuesten Empfehlungen des Rats für kulturelle Bildung, die das hohe Aktivierungspotenzial der audiovisuellen Medien aufgreifen. Sie regen an, „die eigene Produktion Jugendlicher mit audiovisuellen Medien, […] zu eigener künstlerischer Aktivität und Rezeption durch diese Medien sowie zur kritischen Reflexion der mit ihnen verbundenen Qualitäten und Realisierungsformen [zu fördern]."[1]

Die Kooperation von Medienpädagogik und kultureller Bildung ist vor diesem Hintergrund sehr zielführend. Für RD ergeben sich aus verschiedenen medienpädagogischen Theorieansätzen wichtige Ausgangspunkte. Die aktive Medienarbeit[2] und die lebens- und medienweltlichen Erfahrungen der Schüler*innen[3] nehmen eine zentrale Rolle im Projekt ein. Die Erfahrungen

[1] Rat für Kulturelle Bildung e. V. (2019): Jugend / Youtube / Kulturelle Bildung. Horizonte 2019. S. 8: https://www.rat-kulturelle-bildung.de/fileadmin/user_upload/pdf/Studie_YouTube_Webversion_final.pdf.

[2] vgl. Demmler, Kathrin und Eike Rösch. 2012: Aktive Medienarbeit in Zeiten der Digitalisierung. In: Medienpädagogik Praxis Handbuch. Kathrin Demmler, Eike Rösch, Elisabeth Jäcklein-Kreis, Tobias Albers-Einemann (Hrsg.). München: Kopaed. S. 19.

[3] vgl. ebd., S. 10.

der Schüler*innen werden genutzt (in Verknüpfung mit dem musealen Erleben und unter dem Primat, dass „digitale" Erfahrungen die zwischenmenschlichen Beziehungen beim Museumsbesuch stärken sollen[4]), um durch die aktiv-produktive, kreative und kritisch-reflexive Nutzung digitaler Medien und insbesondere durch die Vermittlung visueller, auditiver und audiovisueller Ausdrucksformen neue Lernwege zu eröffnen[5]. Im Projekt geht es beim Einsatz digitaler Medien um die „Erweiterung und Transformationen der Optionen zu kommunizieren, zu kollaborieren"[6] und darum, das „Bedingungsgefüge von kulturellen, ästhetischen und medialen Aspekten"[7] an einem außerschulischen Lernort handlungsorientiert zu nutzen[8].

Die aus der interdisziplinären Zusammenarbeit entstandenen Game-based Learning-Ansätze schaffen weitere Zugänge zu den Themen des Museums Johannes Reuchlin. Mit dem ersten on-demand (d. h. jederzeit und ohne Änderung der Dauerausstellung spielbar) Real Life Escape Room[9] Deutschlands in einem Museum können sich Besuchende unterschiedlicher Altersgruppen wichtige Zukunftskompetenzen (Kollaboration, Kreativität, Kommunikation und kritisches Denken) aneignen und gleichzeitig in die Themenwelten des Museums eintauchen.

Durch alle bislang skizzierten Ansätze gelang es nicht nur einen Modellort für Medienkompetenzförderung zu schaffen, sondern durch den Einbezug der medialen Lebenswelten der Schüler*innen auch sinnlich-ästhetische Zugänge zur Raumerschließung anzubieten, die sich an den Stärken der Schüler*innen orientieren und somit auch die Bereitschaft für intensive Auseinandersetzungen mit einem authentischen Ort verstärken. Ferner leistet das Projekt einen Beitrag zur Professionalisierung angehender Lehrkräfte und arbeitet im Rahmen eines praxisorientierten Hochschulseminars den Mehrwert des Einbezugs außerschulischer Lernorte in Bildungsprozesse heraus, um die Studierenden gleichzeitig an die Konzeption und Erprobung von transformativen Lehr-Lern-Settings[10] unter Einbezug digitaler Medien heranzuführen bzw. Eigengestaltungen zu erproben.

---

[4] vgl. Ostfeld, Keith. 2016. Digitally Enhancing the Visitor Experience. Hand to Hand. 4. S. 1.

[5] vgl. Junge und Niesyto in Autenrieth, Daniel/Marquardt, Anja (unter Mitwirkung von Thorsten Junge und Horst Niesyto) (2017): Neue Formen des digitalen Lernens – fächerübergreifende Arbeit mit dem iPad. Konzeptionelle Grundlagen und Erfahrungswerte aus dem Teilprojekt 2 von dileg-SL. S.4: http://www.medienpaed-ludwigsburg.de/wp-content/uploads/2017/12/Autenrieth_Marquardt_Junge_Niesyto-Neue-Formen-des-digitalen-Lernens.pdf;
Und Niesyto, Horst (2010): Medienpädagogik: Milieusensible Förderung von Medienkompetenz. In: Theunert, Helga (Hrsg.): Medien. Bildung. Soziale Ungleichheit. Differenzen und Ressourcen im Mediengebrauch Jugendlicher, 147-161. München: kopaed.

[6] Jörissen, Benjamin/Marotzki, Winfried (2008): Medienbildung - Eine Einführung: Theorie - Methoden - Analysen. Bad Heilbrunn: Klinkhardt. S. 151.

[7] Jörissen, Benjamin (2019): Digital/Kulturelle Bildung: Pädoyer für eine Pädagogik der ästhetischen Reflexion digitaler Kultur. In: Kulturelle Bildung Online. S. 3: https://www.kubi-online.de/artikel/digital-kulturelle-bildung-plaedoyer-paedagogik-aesthetischen-reflexion-digitaler-kultur.

[8] vgl. Autenrieth, Daniel/ Marquardt, Anja (im Erscheinen): Neue Formen des digitalen Lernens – fächerübergreifender Unterricht mit dem iPad. In: Thorsten Junge & Horst Niesyto (Hrsg.): Digitale Medien in der Grundschullehrerbildung. Erfahrungen aus dem Projekt dileg-SL. München: kopaed. S. 59.

[9] Reuchlin Escape: Real Life Escape Room Abenteuer im Museum Johannes Reuchlin: https://reuchlin-digital.de/reuchlin-escape/. Aufgrund der Corona Pandemie wurde im Sommersemester 2020 von Studierenden auch ein online spielbarer Escape Room entwickelt: https://reuchlin-digital.de/reuchlin-escape-at-home/.

[10] vgl. u.a. Wilke, Adrian (2016): Das SAMR Modell von Puentedura: http://homepages.uni-paderborn.de/wilke/blog/2016/01/06/SAMR-Puentedura-deutsch/.

Claudia Baumbusch
ist Kunsthistorikerin und leidenschaftliche Kunst- und Kulturvermittlerin. Von 2013−2017 war sie die Beauftragte für Kulturelle Bildung beim Kulturamt Pforzheim. Seit 2017 ist sie stv. Kulturamtsleiterin. In dieser Funktion verantwortet sie u. a. die strategische Ausrichtung der kulturellen Bildung. 2018−2020 leitete Sie das Modellprojekt „Reuchlin digital". Dank ihrer 2015 begonnenen Ausbildung in Themenzentrierter Interaktion (TZI) ist sie auch Expertin für Handlungskonzepte des lebendigen Leitens und Lernens in Gruppen.

Daniel Autenrieth
berät seit 2016 Firmen und öffentliche Einrichtungen bei Vorhaben an den Schnittstellen von Bildung und Digitalisierung. Seine Schwerpunkte sind Medienbildung und informatische Bildung sowie Making und Game Based Learning. Von 2016−2019 war er Projektpartner des Entwicklungsprojekts „Digitales Lernen Grundschule – Stuttgart/Ludwigsburg" (dileg-SL) der Abt. Medienpädagogik (PH Ludwigsburg). Er leitete in diesem Kontext das Teilprojekt „Neue Formen des digitalen Lehrens und Lernens" und war von 2017–2019 Projektpartner im Teilprojekt „Gaming im Sportunterricht – virtuelle Bewegungsräume schaffen reale Bewegungsanlässe". Aktuell arbeitet er verstärkt an den Schnittstellen von Medienbildung, Kultureller Bildung und Demokratiebildung. Seit 2018 leitete er gemeinsam mit Claudia Baumbusch das Modellprojekt „Reuchlin digital". Als Softwareentwickler berät und entwickelt er mit seinem Team mobile Anwendungen für Apple Plattformen. Als Trainer kooperiert er unter dem Label Brian Advent u. a. mit LinkedIn Learning und betreibt einen der weltweit größten YouTube-Kanäle zur Entwicklung von mobilen Apps.

Analoges anders ansehen – Museale Ausstellungen und Vermittlung im Spannungsfeld zwischen analogem und digitalem Raum

Nicolas Schimerl M.A. / Pia Weber M.A., Deutsches Bergbau-Museum Bochum

Die Sonderausstellung „Tod im Salz. Eine archäologische Ermittlung in Persien" befasst sich mit der Forschung des Deutschen Bergbau-Museums Bochum und seiner Partner rund um die einzigen erhaltenen Salzmumien der Welt: Die Salzmänner von Zanjān – Bergmänner, die bei Grubenunglücken vor circa 2.000 Jahren in einem iranischen Salzbergwerk zu Tode kamen und durch das Salz mumifiziert wurden.

Ausgehend von der Mumienforschung und archäologischen Grabungen rekonstruieren die Forscher*innen ein farbenfrohes Bild der Arbeits- und Lebensbedingungen zu achämenidischer und sassanidischer Zeit. Das Ausstellungskonzept inkludierte zu Beginn neben der Präsentation archäologischer Funde auch eine Erweiterung des Raumes durch Augmented Reality sowie 3D-Modelle.

Durch die Covid-19-Pandemie wurde unser Wunsch nach einer digital zugänglichen Ausstellung verstärkt und wir entwickelten unser Ausstellungskonzept weiter: Die Ausstellung ist nun – sofern möglich – sowohl analog im Museum als auch online zugänglich. Der digitale Rundgang ist dabei nicht nur ein 360°-Panorama der Ausstellung, sondern enthält spielerische Ansätze für alle Altersgruppen sowie weiterführende wissenschaftliche Informationen und Zusatzinformationen zu den Forschungsprojekten.

Mit Unterstützung unseres Partners Werft6 gelang es uns, ein 1:1-Abbild der Räumlichkeiten vor Ort zu generieren. In diesem können sich Besucher*innen, anders als bei 360°-Kugelpanoramen, frei in einem 3D-Modell bewegen. Zusätzlich zur hochauflösenden Digitalisierung der Sonderausstellung, die es sogar ermöglicht, Tafeln im digitalen Rundgang zu lesen, enthält die digitale Fassung von „Tod im Salz" eine ergänzende Vertiefungsebene. Über Touchpoints werden Microsites mit Zusatzinhalten eingeblendet. Die Besucher*innen können Hintergrundinformationen zur Ausstellung erkunden, 3D-Modelle der Artefakte untersuchen und den beteiligten Forscher*innen in Videos über die Schulter schauen.

Eine Rätseltour, die in Zusammenarbeit mit einem lokalen Escape-Room-Anbieter entwickelt wurde, bietet analog und digital einen spielerischen Zugang zu unserer Ausstellung.

Auch ein Vermittlungsformat für Kinder ist eingebunden. Wie auch die analoge Ausstellung ist die digitale Fassung multilingual: Deutsch, Englisch und Farsi. Eine zeitgleich im National Museum of Iran stattfindende Sonderausstellung des Deutschen Bergbau-Museums Bochum – „Human Search for Ressources" – ist ebenfalls in den digitalen Rundgang eingebunden.

So bietet sich den Besucher*innen eine sich über 4.000 km spannende multilokale Ausstellung, die orts- und sprachunabhängig besucht werden kann.

Weitergehende Informationen: www.tod-im-salz.de - www.unterirdis.ch - www.bergbaumuseum.de/sonderausstellung

Nicolas Schimerl
ist wissenschaftlicher Mitarbeiter im Forschungsbereich Montanarchäologie am Deutschen Bergbau-Museum Bochum mit den Schwerpunkten 3D-Dokumentation, eisenzeitlicher Bergbau in Österreich und Iran sowie integrierter archäologischer Prospektion.

Pia Weber
ist am Deutschen Bergbau-Museum Bochum als wissenschaftliche Volontärin tätig mit einem Schwerpunkt auf Sonderausstellungen und Vermittlung sowie Lehrbeauftragte für Geschichte an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg.

#museumfromhome?
Besucher*innenfotografie während der Corona-Pandemie

Sandra Kristin Knocke M.A., Otto-Friedrich-Universität Bamberg, Lehrstuhl für Literatur und Medien

In Anbetracht der überwältigenden Anforderungen des digitalen Zeitalters werden die musealen Institutionen vor neue Herausforderungen gestellt. Bereits vor 2020 hatte die Erweiterung digitaler Aktivitäten an Relevanz gewonnen, während der Zeit der Corona-Pandemie ist das Zurückgreifen auf Onlineangebote allerdings unverzichtbar geworden. Durch die dadurch ermöglichte potenziell unbegrenzte Ausbreitung ihres Wirkungsraumes können die Museen ihr Wissen an ein weltweites, breit gefächertes Publikum vermitteln.

Infolgedessen beinhaltet die kulturelle Praxis des Museumsbesuches neben dem physischen Erfahren vor Ort auch den digitalen Austausch, welcher über unterschiedlichste Plattformen stattfinden kann. Aufgrund ihrer großen Popularität und unmittelbaren Interaktionsmöglichkeit eignen sich Social Media-Kanäle, wie zum Beispiel Instagram, besonders als Kommunikations- und Ausdrucksmittel für die Museumsbesucher*innen.

So überrascht es wenig, dass sich in den Social Media-Aktivitäten der Besucher*innen die gesellschaftlichen Wünsche nach Erlebnis, Unterhaltung und Selbstentfaltung widerspiegeln. Bemerkenswert hierbei ist die enge Verknüpfung der kulturellen Praxis des Museumsbesuches und der habitualisierten Handlungsform des Fotografierens und Postens. Die Bildpraktiken der Besuchenden-Posts lassen sich in unterschiedliche Kategorien unterteilen, die den Museumsbesuch fotografisch bestätigen oder virtuell erweitern können.

Die durch die Museumsschließungen notwendige Verlagerung in den digitalen Raum führte durch Social Media-Challenges wie #GettyMuseumChallenge oder #WhyILoveMuseums zu neuen Bildmotiven, die sich durch eine weniger subjektbezogene Wahrnehmungsweise der User*innen kennzeichnen. Die Kommunikationsstrategie des benutzergenerierten Contents offenbart das Interesse der Museumsbesucher*innen, sich künstlerisch mit den verhandelten Themen und Kunstwerken auseinanderzusetzen.

In meinem Beitrag möchte ich exemplarisch einige Bildtypen dieser „Erlebnisfotografie" der Besucher*innen (auf der Plattform Instagram) hinsichtlich ihrer Ästhetik und Funktionsweise vorstellen. Der Beitrag könnte sowohl als Vortrag als auch in Form eines ShortCuts gehalten werden.

Weiterführende Literatur:
Bourdieu, Pierre / Darbel, Alain: Die Liebe zur Kunst, Europäische Kunstmuseen und ihre Besucher, Konstanz 2006. Bröckers, Hannah: Der Museumsbesuch als Event: Museen in der Erlebnisgesellschaft, in: Mitteilungen und Berichte aus dem Institut für Museumsforschung, Nr. 37, Berlin 2007.

Eberle, Thomas S. (Hrsg.): Fotografie und Gesellschaft, Phänomenologische und wissenssoziologische Perspektiven, Bielefeld 2017.

Tyradellis, Daniel: Müde Museen, oder wie Ausstellungen unser Denken verändern könnten, Hamburg 2014. Ullrich, Wolfgang: Selfies, Die Rückkehr des öffentlichen Lebens, Berlin 2019.

Sandra Kristin Knocke
Studium der Germanistik, Kunstgeschichte, Betriebswirtschaftslehre (B.A.) und der Literatur und Medienwissenschaft (M.A.) an der Otto-Friedrich-Universität Bamberg.
Seit 2017 Mitarbeiterin am Germanischen Nationalmuseum (Nürnberg) im Referat „Wissenschaftsmanagement und Marketing" und u. a. für die Social Media-Aktivitäten des Museums z. B. das Videoblog GNM_Kids tätig.
Seit 2019 Doktorandin bei Jörn Glasenapp (Bamberg) mit dem Dissertationsprojekt „Der Besucher im Kunstmuseum: Fotografische Darstellungen der sozialen Praxis des Museumsbesuches". Aktuelle Arbeits- und Forschungsschwerpunkte: mediale Darstellungen des Museumsbesuches, Museumsfotografie, deutschsprachige Museumslandschaft, Bourdieus Kultursoziologie, Performativität des Theaters.

Gemeinsam neues Wissen schaffen: #femaleheritage und Archivlücken

Anke Buettner M.A., Monacensia im Hildebrandhaus/Stadtbibliothek München
Dr. Tanja Praske, KULTUR-MUSEUM-TALK, Garching

#femaleheritage ist ein mehrjähriges Kulturerbe-Forschungsprojekt der Monacensia im Hildebrandhaus. Es fokussiert auf Archivlücken in Bezug auf Frauen und Erinnerungskultur. Folgende Fragestellungen leiten uns dabei:

- Wer hat einen Platz im literarischen Gedächtnis der Stadt?
- Wie helfen wir dem kollektiven Erinnern auf die Sprünge?
- Wie lässt sich fehlendes Wissen aufdecken und nachhaltig neu etablieren?

Dazu erproben wir neue Vermittlungswege für verschiedene Dialoggruppen, die hybride Formate einschließen. Zudem verankern wir Forschung und gleichzeitig Partizipation im Haus; Netzwerke werden ausgebaut mit dem Ziel, gemeinsam neues Wissen zu schaffen.

Das Kulturerbe-Projekt starteten wir mit der Blogparade „Frauen und Erinnerungskultur | #femaleheritage" (11.11.–9.12.2020), um das Thema einer breiten Öffentlichkeit ins Bewusstsein zu bringen. Die riesige Resonanz auf die Einladung, den #femaleheritage-Auftakt mit uns zu gestalten, beeindruckte uns tief. 200 Blogposts (in Fremdblogs und im Blog der Münchner Stadtbibliothek) entstanden. Die Außenwirkung von #femaleheritage war enorm, auch über zahlreiche Medienberichte, Instagram- und Facebook-Postings sowie über 5.000 Tweets mit einer potentiellen Reichweite von 6.2 Millionen Impressions (Beobachtungs-zeitraum: 15.10.2020−23.2.2021).

Das Spektrum der Teilnehmenden sei hier ebenfalls betont: Privatpersonen, Vereine und Sozialverbände, sehr große Bibliotheken, Archive und Museen inklusive ihrer kleinen Pendants, rote, grüne und schwarze Politiker*innen. Die Themenvielfalt war breit gefächert: Es wurde zu Frauen aus der Wissenschaft, Literatur, Kunst – national wie international, mit und ohne München-Bezug – geschrieben. Das Hashtag zum Projekt hat sich mittlerweile im Netz verselbstständigt und wird neben Hashtags wie #herstory, #frauengeschichte und #womenshistory verwendet. Es hat durch die hohe Resonanz und die aktive, überregionale Öffentlichkeitsarbeit in Richtung kleiner und großer GLAM-Institutionen eine intensive Bewusstseinsbildung und eine neue Zusammenarbeit in Fachkreisen stattgefunden.

Im Vortrag stellen Anke Buettner (Leitung) und Tanja Praske (Digitale Vermittlung) Ziele, Umsetzung von #femaleheritage sowie Ausbau von digitalen und Netzwerk-Strukturen vor mit Ausblick über das weitere Vorgehen, wie:

- Alleine macht das keine
- Kuratorische Feldforschung
- Monacensia als Anstifterin
- Stadttheater und Stadtgedächtnis

- ARCHIVE REWORKS: LOST POETS| Ein popkulturelles Denkmal
- Monacensia – Dossier Jüdische Schriftstellerinnen | #2021jlid
- Weiterführende Informationen zu #femaleheritage:
- Einladung zur Blogparade: „Frauen und Erinnerungskultur | #femaleheritage"
- Anke Buettner: „Gedächtnis mit Schlagseite: die Monacensia und #femaleheritage"
- Anke Buettner: „Erinnerungskultur literarisch und digital – neu für die Monacensia: Instagram- und Twitter-Account |#MONdigital"

Im März erschien die Nachbesprechung der Blogparade #femaleheritage im Blog der Münchner Stadtbibliothek.

Anke Buettner
ist seit 2019 als Leitung für die Monacensia im Hildebrandhaus, das literarische Gedächtnis der Stadt München, verantwortlich. Die Künstlervilla ist gleichzeitig Literaturarchiv, Bibliothek und Museum. Sie ist als Kuratorin von Festivals, Symposien und Veranstaltungsreihen seit vielen Jahren in München tätig. Sie beschäftigt sich intensiv mit Themen der aktuellen Stadtgesellschaft und der Entwicklung von öffentlichen Räumen durch GLAM-Institutionen. Sie ist Mitglied des Kuratoriums des Deutschen Literaturfonds.

Dr. Tanja Praske
betreute die Vermittlung der digitalen Adaption der Erika Mann-Ausstellung in der Monacensia im Hildebrandhaus und ist aktuell für die digitale Vermittlung des Hauses zuständig. Sie ist Kunsthistorikerin, Autorin und Lehrbeauftragte für Digitale Kunstgeschichte an der LMU München. Darüber hinaus berät sie Kulturhäuser sowie Akteure der Kreativwirtschaft zu digitalen Strategien, konzipiert und setzt Formate der analog-digitalen Kulturvermittlung um. Seit Oktober 2012 bloggt sie auf www.tanjapraske.de über Kunst, Kultur und Digitales.

Die MAI-Tagung
(museums and the internet)

Die MAI-Tagung, als Fachveranstaltung rund um das Thema „Museum und Internet", findet jährlich im Mai statt und richtet sich an Mitarbeiter*innen aus Museen, Ausstellungshäusern und Kulturadministrationen sowie Archiven und Bibliotheken.

museums and the internet

Gemeinsam mit Expert*innen, Entwickler*innen und Anwender*innen aus Kultureinrichtungen, Forschungsinstituten und Firmen widmet sich die Tagung in einer zweitägigen Veranstaltung den aktuellen Aspekten der Internetnutzung im kulturellen Bereich. Wichtige Aspekte sind dabei die besonderen Präsentations-, Vermittlungs-, Werbe-, Marketing- und Kommunikationsmöglichkeiten des Internets unter Berücksichtigung gesellschaftlicher Entwicklungen, der Veränderungen der Mediennutzung sowie der Fortschritte in der Informations- und Kommunikationstechnologie.

Die Themen sind breit gesetzt: Neben virtuellen Ausstellungen, digitalen Sammlungsstrategien, Storytelling, Apps, Online-Marketing, Online-Fundraising und Blended-Learning gehörten in den letzten neunzehn Jahren auch Sonderthemen wie „Museum-Schule-Internet" (2002), „Barrierefreier Internetzugang für Menschen mit Behinderungen" (2003), „Archäologie Online" (2009), „Social-Networks, Social-Media, Social-Tagging" (2010), „Industriekultur" und „Gamification" (beide 2014), "Museumspädagogik 2.0" (2016) sowie "Virtual-Reality" (2017),"Podcasting" (2018) und die beiden Länderschwerpunkte "NIEDERLANDE" (2013) und "SKANDINAVIEN" (2016) zum Tagungsprogramm.

Ziel der Tagung ist es, die Teilnehmer*innen mit den für die Museen maßgebenden Entwicklungen bekannt zu machen, ihnen Impulse und Orientierung für die eigene Arbeit zu geben und sie zur Mitgestaltung neuer Strukturen zu ermutigen. Die Tagung versteht sich darüber hinaus auch explizit als ein Gesprächs-, Austauschs- und Kontaktforum.

Der LVR-Fachbereich Regionale Kulturarbeit/Museumsberatung organisiert und koordiniert diese Fachtagung (im Rahmen der Angebote des LVR-Archivberatungs- und Fortbildungszentrums) in Kooperation mit wechselnden Institutionen in der gesamten Bundesrepublik.

www.mai-tagung.de

Die MAI-Tagungen 2001–2020

Fachreferate – Projektberichte – Workshops

MAI-Tagung 2020
(Ausfall wg. Corona-Pandemie)
Montag, der 11. Mai 2020
Dienstag, der 12. Mai 2020
Bayerische Staatsgemäldesammlungen Pinakothek der Moderne
Barer Straße 29
80799 **München**
www.pinakothek.de

MAI-Tagung 2019
Montag, der 13. Mai 2019
Dienstag, der 14. Mai 2019
NRW-Forum, Düsseldorf
Ehrenhof 2
40479 **Düsseldorf**
www.nrw-forum.de

MAI-Tagung 2018
Montag, der 14. Mai 2018
Dienstag, der 15. Mai 2018
Museum Barberini
Alter Markt
Humboldtstr. 5–6
14467 **Potsdam**
www.museum-barberini.com

MAI-Tagung 2017
Montag, der 15. Mai 2017
Dienstag, der 16. Mai 2017
Zoologisches Forschungs-museum Alexander Koenig
Museumsmeile
Adenauerallee 160
53113 **Bonn**
www.zfmk.de

MAI-Tagung 2016
Montag, der 30. Mai 2016
Dienstag, der 31. Mai 2016
Internationales Maritimes Museum Hamburg
Peter Tamm Sen. Stiftung
Kaispeicher B
Koreastraße 1
20457 **Hamburg**
www.imm-hamburg.de

MAI-Tagung 2015
Montag, der 11. Mai 2015
Dienstag, der 12. Mai 2015
DASA Arbeitswelt Ausstellung
Bundesanstalt für Arbeitsschutz und Arbeitsmedizin (BAuA)
Friedrich-Henkel-Weg 1-25
44149 **Dortmund**
www.dasa-dortmund.de

MAI-Tagung 2014
Donnerstag, der 22. Mai 2014
Freitag, der 23. Mai 2014
Weltkulturerbe Völklinger Hütte – Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur
66302 **Völklingen** / Saarbrücken
www.voelklinger-huette.org

MAI-Tagung 2013
Donnerstag, der 23. Mai 2013
Freitag, der 24. Mai 2013
Bundeskunsthalle
Friedrich-Ebert-Alle 4
53113 **Bonn**
www.bundeskunsthalle.de

MAI-Tagung 2012
Montag, der 21. Mai 2012
Dienstag, der 22. Mai 2012
Stadtgeschichtliches Museum Leipzig
Alte Börse, Naschmarkt 2
04109 **Leipzig**
www.stadtgeschichtliches-museum-leipzig.de

MAI-Tagung 2011
Donnerstag, der 26. Mai 2011
Freitag, der 27. Mai 2011
Deutsches Schifffahrtsmuseum
Hans-Scharoun-Platz 1
27568 **Bremerhaven**
www.dsm.museum.de

MAI-Tagung 2010
Donnerstag, der 20. Mai 2010
Freitag, der 21. Mai 2010
Germanisches Nationalmuseum
Kartäusergasse 1
90402 **Nürnberg**
www.gnm.de

MAI-Tagung 2009
Donnerstag, der 28. Mai 2009
Freitag, der 29. Mai 2009
LVR-RömerMuseum im Archäologischen Park Xanten
Trajanstr. 4
46509 **Xanten**
www.apx.lvr.de

MAI-Tagung 2008
Montag, der 26. Mai 2008
Dienstag, der 27. Mai 2008
Sprengel Museum Hannover
Kurt-Schwitters-Platz
30169 **Hannover**
www.sprengel-museum.de

MAI-Tagung 2007
Donnerstag, der 10. Mai 2007
Freitag, der 11. Mai 2007
Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe
Lorenzstraße 19
76135 **Karlsruhe**
www.zkm.de

MAI-Tagung 2006
Donnerstag, der 18. Mai 2006
Freitag, der 19. Mai 2006
Berlinische Galerie – Landesmuseum für Moderne Kunst, Fotografie und Architektur
Alte Jakobstraße 124–128
10969 **Berlin**
www.berlinischegalerie.de

MAI-Tagung 2005
Donnerstag, der 19. Mai 2005
Freitag, der 20. Mai 2005
Senckenberg Forschungsinstitut und Naturmuseum
Senckenberganlage 25
60325 **Frankfurt**
www.senckenberg.de

MAI-Tagung 2004
Donnerstag, der 13. Mai 2004
Freitag, der 14. Mai 2004
LVR-LandesMuseum Bonn
Colmantstraße 14-16
53115 **Bonn**
www.landesmuseum-bonn.lvr.de

MAI-Tagung 2003
Montag, der 26. Mai 2003
Dienstag, der 27. Mai 2003
Deutsches Hygiene Museum Dresden
Lingnerplatz 1
01069 **Dresden**
www.dhmd.de

MAI-Tagung 2002
Donnerstag, der 23. Mai 2002
Freitag, der 24. Mai 2002
LVR-Zentrum für Medien und Bildung
Bertha-von-Suttner-Platz 1
40227 **Düsseldorf**
www.medien-und-bildung.lvr.de

MAI-Tagung 2001
Montag, der 28. Mai 2001
Dienstag, der 29. Mai 2001
Historisches Centrum Hagen
Eilper Straße 71
58091 **Hagen**
www.historisches-centrum.de

Die Berichterstattung

zu den MAI-Tagungen in der digitalen Fachzeitschrift „rheinform"

digital + online
„rheinform. Informationen für die rheinischen Museen" ist die neu aufgelegte Ausgabe der LVR-Zeitschrift „Museen im Rheinland" (1998 bis 2007). Seit Februar 2012 begleitet sie wieder das Museumsleben im Rheinland und ergänzt damit auch publizistisch die bestehenden Service-Angebote der LVR-Museumsberatung (Beratung und finanzielle Förderung). Als Informations- und Kommunikationsmedium stärkt und unterstützt sie zusätzlich die Vernetzung der rheinischen Museen.

rheinform
Informationen für die rheinischen Museen

Inhalte + Ziele
Zweimal jährlich, üblicherweise im März und September, berichtet „rheinform" in Fachbeiträgen mit wechselnden Schwerpunkten über aktuelle Entwicklungen in der Museumswelt. Weiter werden die Leser*innen über Jubiläen, Sonderausstellungen und Personalveränderungen in den rheinischen Museen sowie über museumsrelevante Termine, Fortbildungsangebote, Publikationen und aktuelle Nachrichten informiert. Vor allem aber dient die Zeitschrift als eine Plattform für die Interessen der rheinischen Museen, zur Darstellung und Vorstellung ihrer Arbeit und ihrer Häuser.

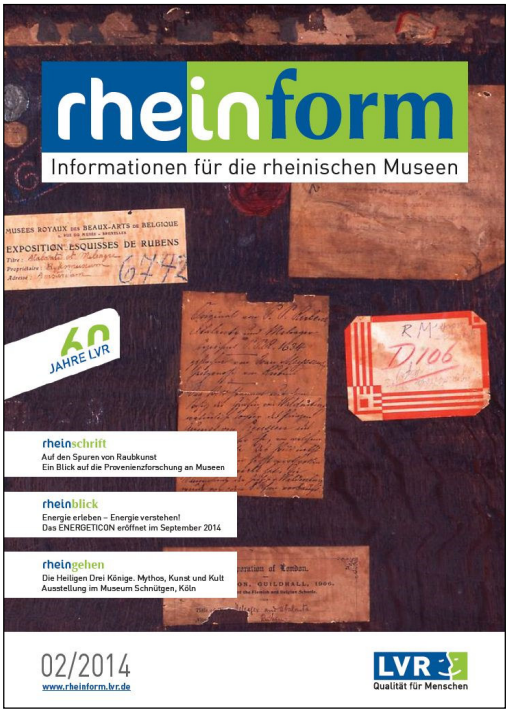
Download + Newsletter
„rheinform" wird digital und barrierearm erstellt und als PDF-Download im Internet bereitgestellt. Seit der Ausgabe 01/2018 erscheint die Zeitschrift auch im Druckformat. Auf der Internetseite der Zeitschrift besteht die Möglichkeit, sich für den Newsletter einzutragen, um die Zeitschrift zukünftig im kostenfreien Abonnement (PDF-Download und/oder Druckausgabe) zu beziehen.

Redaktionsadresse
Landschaftsverband Rheinland // LVR-Fachbereich Regionale Kulturarbeit //
Museumsberatung, Redaktion „rheinform" // Dezernat 9 // 50663 Köln
E-Mail: rheinform@lvr.de

www.rheinform.lvr.de

Thomas Sode:
Rückblick – „museums and the internet“
MAI-Tagung 2012 – ein Konferenzbericht
rheinform 02/2012, S. 86-89

Thilo Martini:
MAI-Tagung 2013
Zwischen Anmelderekord, Länderschwerpunkt und Twitterwall
rheinform 02/2013, S. 77-78



Tanja Neumann:
Die MAI-Tagung in 140 Zeichen
Tagungsbericht und Twitter-Report

rheinform 02/2014, S. 83-86

Verena Göbel:
Die MAI-Tagung 2015
Eine rekordverdächtige Jubiläumstagung

rheinform 02/2015, S. 72-75

Jakob Ackermann:
MAI-Tagung 2018
Volljährig – und nun?
Raus aus der Komfortzone!

rheinform 02/2018, S. 73-76

Anke von Heyl:
Viel Motivation für die Zukunft
Die MAI-Tagung 2019
Ein Tagungsbericht

rheinform 02/2019, S.71-76

WEITERE INFORMATIONEN

INTERNETADRESSE
Weitere Informationen zur Tagung werden kontinuierlich im Internet bereitgestellt. Eine Dokumentation der vorausgegangenen Tagungen finden Sie ebenfalls dort: www.mai-tagung.de

NEWSLETTER
Wenn Sie jederzeit aktuell über die Tagung informiert sein möchten, können Sie sich auch für den Newsletter der MAI-Tagung - das sog. "MAI-Ling" - anmelden. Diese Anmeldung finden Sie unter:
www.mai-tagung.de/MAI-Ling

VERANSTALTER
Der LVR-Fachbereich Regionale Kulturarbeit veranstaltet gemeinsam mit dem LVR-Archivberatungs- und Fortbildungszentrum Brauweiler und in Zusammenarbeit mit wechselnden Partnern sowie an wechselnden Orten alljährlich im Mai eine Fachtagung zum Themengebiet "Museen und Internet".

ZIELE
Ziel der Veranstaltungsreihe ist es, die Teilnehmer*innen mit den für die Museen maßgebenden Entwicklungen des WWW bekannt zu machen, ihnen Impulse und Orientierung für die eigene Arbeit zu geben und sie zur Mitgestaltung neuer Strukturen zu ermutigen.

Wichtige thematische Aspekte sind dabei die besonderen Präsentations-, Werbe-, Marketing- und Kommunikationsmöglichkeiten des Internets. Die Tagung versteht sich darüber hinaus ausdrücklich als ein Gesprächs-, Austausch- und Kontaktforum.

ADRESSATEN
Angesprochen sind alle Mitarbeiter*innen von Museen, Ausstellungshäusern und anderen Kulturdienstleistern und -administrationen sowie Archiven, Bibliotheken und Universitäten, die im Rahmen ihrer Tätigkeit bereits praktische Erfahrungen mit Internet-Auftritt und -Präsenz gewonnen haben und das Medium auch weiterhin gezielt und nutzbringend einsetzen wollen oder für den Internetauftritt oder die Online-Kommunikation der jeweiligen Institution verantwortlich zeichnen.

MEDIENPARTNER

museums(t)raum

museums(t)raum | Kommunikationsstrategie und Gestaltung im digitalen Raum

museums fernsehen
Das Portal für Museumsvideos

museumsfernsehen - Das Portal für Museumsvideos