




# Digitale Partizipation! Aber wie?

Zum Auftakt: Impulsvortrag & Fishbowl-Diskussionen

-  **Mittwoch, der 27.01.2021,  
14 - 16 Uhr**
-  **Online-Veranstaltung  
mit Webex**
-  **Anmeldung über:  
<https://www.museum4punkt0.de/aktuelles>**

**Digitale Teilhabe zu ermöglichen ist ein Ziel, das derzeit viele Museen verfolgen. Doch wie gelingt eine solche in der Praxis?**

- Welche Herausforderungen und Möglichkeiten birgt Partizipation für eine Institution?
- Welche verschiedenen Facetten digitaler Partizipation gibt es?
- Welche Voraussetzungen müssen in den Arbeitsprozessen geschaffen werden?
- Möchten alle BesucherInnen und NutzerInnen partizipieren?
- Wie kann Citizen Science digital erfolgen?

Ausgehend von unseren Erfahrungen in museum4punkt0 möchten wir diesen und Ihren eigenen Fragen zum Thema der digitalen Partizipation in verschiedenen Diskussions- und Workshopformaten im Laufe des Jahres 2021 nachgehen und gemeinsam Impulse für die Museumspraxis finden.

## Programm der Auftaktveranstaltung, am 27.01.2021

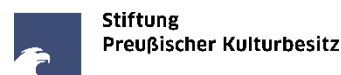
- Impulsvortrag, Dr. Silke Feldhoff, Kuratorin für Vermittlung und Partizipationsexpertin, bis 12/2020 Koordinatorin des Bauhaus Agenten Programms am Bauhaus-Archiv/Museum für Gestaltung, Berlin
- Citizen Science App: BODENTIER hoch 4, Projektvorstellung & Fishbowl-Diskussion, Kristin Baber, Senckenberg Museum für Naturkunde Görlitz
- Partizipationsplattform museum xo, Projektvorstellung & Fishbowl-Diskussion, Christiane Lindner, Badisches Landesmuseum Karlsruhe
- Mitreden: Welche Themen und Formate soll es 2021 geben? Fishbowl-Diskussion

Moderation: Dr. Silke Krohn

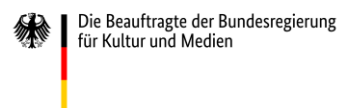
Im Projekt museum4punkt0 erproben Kulturinstitutionen gemeinsam Einsatzmöglichkeiten digitaler Technologien für neue Arten des Lernens, Erlebens und Partizipierens im Museum.

Zu der Reihe museum4punkt0 | impulse laden wir alle interessierten KollegInnen aus dem Kulturbereich zum Austausch und in Workshops zu Praxisfragen, aktuellen Themen der digitalen Vermittlung und Technologien für Museen ein.

Mehr Informationen zum Projekt:  
[www.museum4punkt0.de](http://www.museum4punkt0.de)



Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses  
des Deutschen Bundestages