

Das Unsichtbare digital erleben!

Spielerische Wege zum Vermitteln von Geschichte
Anwendungen in der Praxis & Diskussionen



Mittwoch, der 23.03.2022,
14:00 - 15:30 Uhr



digitale Veranstaltung



<https://www.museum4punkt0.de/events/das-unsichtbare-digital-erleben/>

Wie können historische Zusammenhänge nachvollziehbar und spannend vermittelt werden? Zwei museum4punkt0-Teams haben Anwendungen entwickelt, die Besucher*innen durch spielerische Interaktion eine nachhaltige Auseinandersetzung mit Geschichte ermöglichen. Sie stellen ihre digitalen Tools direkt aus ihren Museen vor und möchten diese und Eure Fragen gemeinsam mit Euch diskutieren:

- Wie können Museumsbesucher*innen aktiv in die Vermittlung einbezogen werden, sodass sie sich eigenständig durch spielerisches Erleben Wissen aneignen?
- Geschichte ist ein offener Prozess, wie kann dies anschaulich und nachvollziehbar vermittelt werden?
- Wie kann Game-Design und Geschichtsvermittlung zusammengedacht werden?
- Wie kann Geschichte spielerisch und zeitgemäß vermittelt werden, ohne sie zu kürzen oder zu vereinfachen?
- Wie kann es gelingen, Museumsbesucher*innen selbst zu Forscher*innen zu machen?
- Wie lassen sich Forschungsfragen digital für unterschiedliche Zielgruppen vermitteln?

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 Kolleg*innen 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

Programm

- Begrüßung durch Dr. Silke Krohn, Stiftung Preußischer Kulturbesitz
- Anwendung in der Praxis: Die interaktive Graphic Novel „Leipzig '89 – Revolution reloaded“ des Teilprojekts „*Vergangene Zukunft*“ digital der Stiftung Deutsches Historisches Museum, vorgestellt von Elisabeth Breitkopf-Bruckschen, Niels Hölmer, Ulrike Kuschel und Thabea Lintzmeyer
- Anwendung in der Praxis: Die Web-App des Teilprojekts *Tracking the Past – Vom Forschungsfeld zum Erlebnisraum* der Varusschlacht im Osnabrücker Land Museum und Park Kalkriese, vorgestellt von Heidrun Derks und Caroline Flöring
- Learnings & Erfahrungsaustausch
Podium mit allen Referent*innen und dem Publikum

Moderation & Konzeption: Dr. Silke Krohn

Mitarbeit: Dr. Maite Kallweit, Mira Hoffmann und Franziska Ratajczak

Technischer Support: Andreas Richter und Robert Rausch



Stiftung
Preußischer Kulturbesitz



Gefördert durch:



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages