

## Fachgruppe Digitale Bildung & Vermittlung

### Fachtag “Museum und Schule – digital”

Online | Mittwoch, den 22. September 2021 | 13.30 bis 17.00 Uhr

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?

Über diese Fragen möchten wir mit Ihnen ins Gespräch kommen, Beispiele zeigen und diskutieren.

**Anmeldung: bis 10.09.2021**

#### **PROGRAMM**

13:30-13:50 Begrüßung und Auftakt mit Übersicht “Digitale Museumsangebote für Schulen/Schüler\*innen”

#### **Vom Online-Kurs bis zum Virtuellen Museum:**

13:50-14:05 Friederike Wehrmann, Klassik Stiftung Weimar: Digitaler Outreach. Kulturelle Bildung in die digitale Lebenswelt der Schüler\*innen bringen.

14:05-14:20 Sandra Potsch, Museum Hölderlinturm: Ganz nah dran!? Chancen und Grenzen digitaler Vermittlungsangebote am Beispiel der Online-Kurse des Hölderlinturm

14:20-14:35 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

14:35-14:55 Fragen, Rückmeldungen, gemeinsamer Austausch

14:55-15:10           Pause

**Über den Tellerrand - von Bildungsservern, Games und Quatsch**

15:10-15:25           Andreas Koschinsky, Mundo.Schule: MUNDO – Die offene Bildungsmediathek der Länder. Drehscheibe für frei nutzbare Bildungsmedien der Länder, Institutionen und Lehrer\*innen

15:25-15:40           Initiative Creative Gaming e.V. (angefragt)

15:40-15:55           Nele Hirsch, ebildungslabor und internetquatsch.de (angefragt)

15:55-16:10           Fragen, Rückmeldungen, gemeinsamer Austausch

16:10-16:20           Pause

16:20-16:40           Austausch digitale Themen und Erfahrungen in Gruppen

16:40-16:55           Präsentation der Themen im Plenum und Abschlussrunde

17:00                    Ende der Veranstaltung

Programm und Moderation: Sophia Gröschke (Klassik Stiftung Weimar) und Friederike Fankhänel (Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg), Sprecherinnen der Fachgruppe "Digitale Bildung und Vermittlung in Museen"