

**Inclusive
and Accessible
Museums**



Herausgegeben von:

mu-zee-um vzw

Vabamu

Stiftung Berliner Mauer

Calouste Gulbenkian Stiftung

creACTIVE

MUSAC. Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León

Team der Herausgeberinnen und Herausgeber:

mu-zee-um:

Lies Coghe, Veerle Derave, Ann Delye, Hilde Goossens,
Eva Strobbe und Ewout Vanhoecke

Vabamu:

Karen Jagodin und Aive Peil

Stiftung Berliner Mauer:

Pia Eiringhaus, Christin Nezik und Dr. Katrin Passens

Calouste Gulbenkian Museum:

Inês Brandão, Margarida Rodrigues João und Margarida Vieira

creACTIVE:

Dragan Atanasov und Aleksandra Petkova

MUSAC:

Julia Ruth Gallego, Kristine Guzmán und Izaskun Sebastián

Covergestaltung: INDI.es

Corporate Image: Manuel Fernández | MF Studio

Buchgestaltung: INDI.es

Korrektorat: Michael Bunn / Rosa Mercader (líneazero edicions)

Deutsche Übersetzung: Debra Schilling und Andrea Neidig

Korrektorat der deutschen Fassung: Barbara Delius

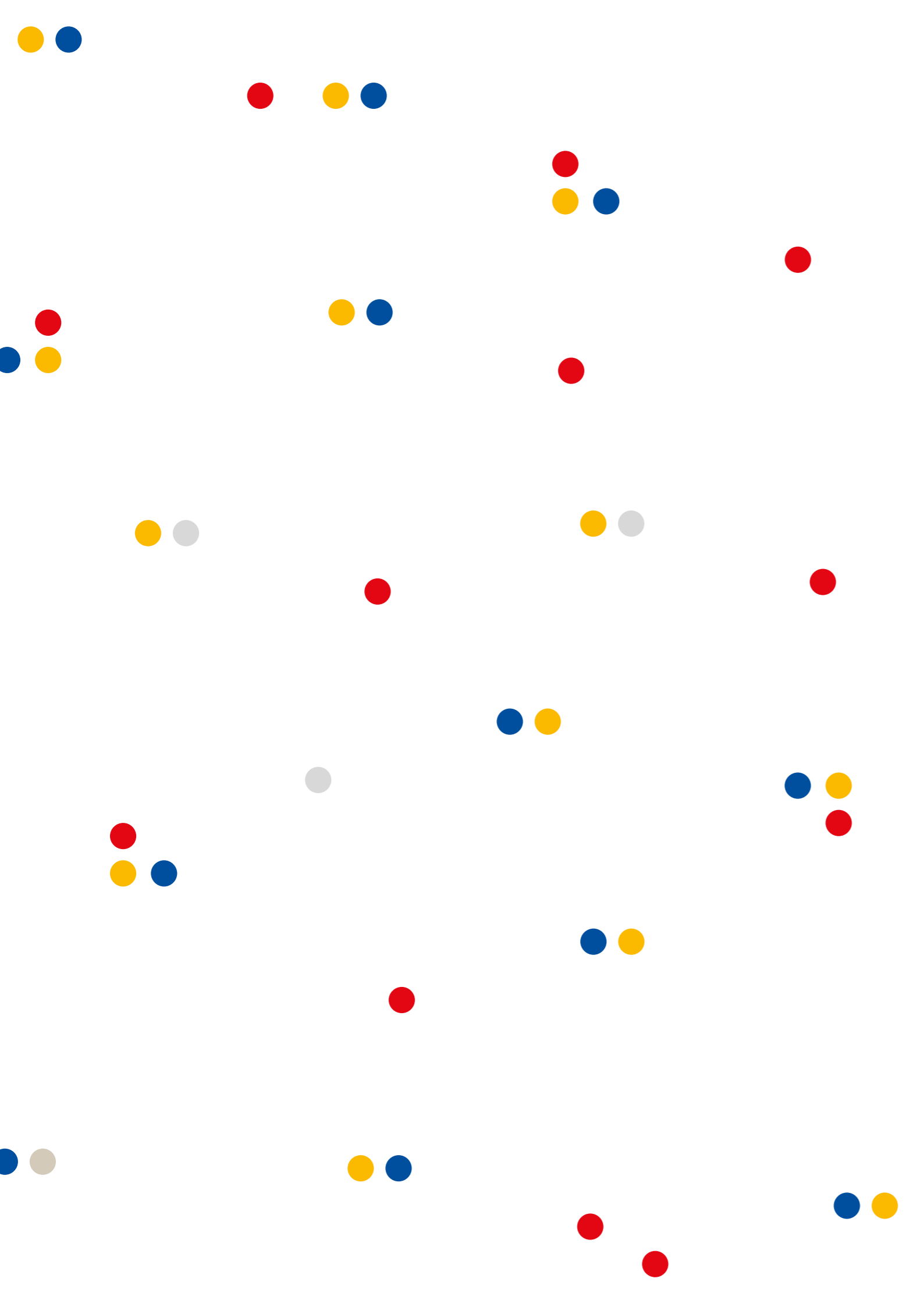
Kofinanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind ausschließlich die der Autorinnen und Autoren und spiegeln nicht zwingend die Ansichten der Europäischen Union, der Europäischen Kommission oder der Agency for International Programs for Youth wider. Weder die Europäische Union noch die Bewilligungsbehörde können für sie verantwortlich gemacht werden.

Copyright © 2023

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses E-Books darf ohne vorherige schriftliche Erlaubnis der Herausgeberinnen und Herausgeber in irgendeiner Form reproduziert oder benutzt werden. Ausgenommen sind kurze Zitate.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





Inhalt

9	Einleitung
12	Wer sind wir?
29	IO 1: Virtuelle Touren
32	Voraufgezeichnete interaktive Tour
38	Interaktive Live-Tour
44	Voraufgezeichnete Einblicke
48	Live-Einblicke
52	Virtuelle Unterrichtsstunde
56	Fallbeispiel: Calouste Gulbenkian Museum
63	IO 2: Multisensorische Führung
72	Fallbeispiel 1: mu-zee-um
80	Fallbeispiel 2: Vabamu
88	Fallbeispiel 3: Stiftung Berliner Mauer
98	Fallbeispiel 4: creACTIVE
104	Fallbeispiel 5: Calouste Gulbenkian Museum
114	Fallbeispiel 6: MUSAC
123	Anhang
127	Endnoten
128	Kontakt
130	Danksagung



Einleitung

Das vorliegende E-Book gibt einen Einblick in die wichtigsten Ergebnisse des Inklusionsprojekts **I AM (Inclusive and Accessible Museums)**. Das Projekt wurde im Rahmen des Erasmus+ Programms (Leitaktion 2) gefördert und zwischen Juni 2021 und Juni 2023 von sechs Projektpartnern aus sechs europäischen Ländern durchgeführt: mu-zee-um (Belgien), Stiftung Berliner Mauer (Deutschland), Calouste Gulbenkian Stiftung (Portugal), MUSAC (Spanien), VABUMU (Estland) und creACTive (Nordmazedonien).

Die Partnerschaft bündelt die Expertise und die Kreativität von sehr unterschiedlichen Einrichtungen. Kunst- und Geschichtsmuseen, Gedenkstätten, ein Zentrum für Kunstvermittlung sowie eine Jugendorganisation haben sich zusammengetan und ihre spezifischen Kompetenzen und Erfahrungen in ein gemeinsames Projekt eingebracht. Wir möchten die Teilhabe am kulturellen Leben und an der Erinnerungskultur fördern sowie unsere Institutionen inklusiver und vor allem für junge Menschen mit Lernschwierigkeiten attraktiver gestalten.

Das Projekt soll jungen Menschen Geschichte, Kunst und Kultur näherbringen, damit sie ihre Sicht auf die Welt erweitern, mit anderen Menschen in Kontakt treten und persönliche Kompetenzen entwickeln können. Durch die Bündelung unserer Ressourcen, Kompetenzen und Erfahrungen glauben wir dazu beitragen zu können, ein sicheres, an die Bedürfnisse unserer Besucherinnen und Besucher ausgerichtetes Lernumfeld zu schaffen.

Aus unseren Überlegungen entstand die Idee, eine methodische „Toolbox“ für die Bildungsarbeit zu entwickeln, die jungen Menschen, insbesondere mit Lernschwierigkeiten, neue Zugänge zu unseren Orten und Themen eröffnet. Außerdem war es uns wichtig, unsere Erfahrungen zu teilen und sie Kolleginnen und Kollegen in anderen Museen und Gedenkstätten zur Verfügung zu stellen. Das E-Book ist ein Leitfaden für die beiden entwickelten Intellectual Outputs (IO).

Intellectual Output 1 (IO 1) beinhaltet Vorschläge für virtuelle Museumstouren. Diesen Touren kam speziell während der COVID-19-Pandemie ein besonderer Stellenwert zu, als Museen und Gedenkstätten sich gezwungen sahen, ihr Publikum digital anzusprechen. Wir haben fünf verschiedene Touren entwickelt, die Museen und Gedenkstätten beliebig an ihre Programme anpassen können: voraufgezeichnete interaktive Touren, interaktive Live-Touren, voraufgezeichnete Einblicke, Live-Einblicke und virtuelle Unterrichtsstunden.

Intellectual Output 2 (IO 2) ist Sensory Journey betitelt und umfasst Anregungen für sensorische Methodentools bzw. eine multisensorische Führung für junge Menschen mit Lernschwierigkeiten. Die Sensory Journey bereichert unsere Erfahrungen beim Museums- oder Gedenkstättenbesuch durch die aktive Einbeziehung verschiedener Sinne. Pädagoginnen und Pädagogen, Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter sowie Vermittlerinnen und Vermittler können ihre eigenen sensorischen Tools entwickeln, die es jungen Menschen mit Lernschwierigkeiten ermöglichen, Museen und Gedenkstätten mit allen Sinnen zu erkunden. Sie erschließen sich die Werke, Ausstellungsstücke oder Themen durch Sehen, Hören, Tasten, Schmecken und Riechen.

Neben Schritt-für-Schritt-Anleitungen enthält das E-Book auch Fallbeispiele mit Fotos und Videos, die als Inspirationsquelle dienen können.

Mit diesem E-Book möchten wir mit Kolleginnen und Kollegen in Museen und Gedenkstätten in den Dialog treten. Wir freuen uns auf Rückmeldungen und Kommentare zu den von uns entwickelten Tools.

Das I AM-Team

Berlin / León / Lissabon / Ostende / Skopje / Tallinn im Frühjahr 2023





Wer sind wir?

mu-zee-um

Ostende, Belgien



© mu-zee-um vzw

mu-zee-um ist ein Zentrum für Kunstvermittlung, das den Austausch zwischen Kunst, Künstlerinnen und Künstlern und der Öffentlichkeit fördert und anregt. Die Organisation führt Bildungsprojekte und Veranstaltungen auf lokaler, regionaler, nationaler und internationaler Ebene durch. Für mu-zee-um ist Kunst das Mittel schlechthin, um Menschen jeden Alters zu Eigeninitiative, Kreativität und Reflexion anzuregen.

mu-zee-um versteht sich als Drehscheibe für regionale Initiativen zur Kunstvermittlung und arbeitet mit Kulturakteurinnen und Kulturakteuren aus Ostende, Westflandern, flämischen Kommunen und Belgien zusammen. Als Begegnungsort für Kunstschaffende, Galeristinnen und Galeristen, Kulturvermittlerinnen und Kulturvermittler, pädagogische Fachkräfte und Lehrkräfte richtet sich mu-zee-um an ein aktives und diverses Publikum. Kinder, Jugendliche und Erwachsene werden auf kreative Weise an die vielfältige Welt der Kunst und Kultur herangeführt und bekommen die Möglichkeit, sich aktiv an verschiedenen Kunstformen zu beteiligen.

mu-zee-um ist außerdem ein Treffpunkt für Volontärinnen und Volontäre/ Ehrenamtliche im Bereich der kunstbezogenen Bildung und Erziehung. Vielseitige Schulungen für Guides und Kunstvermittelnde zielen auf eine hochwertige Kulturvermittlung ab.

Ausgangspunkt der Arbeit von mu-zee-um ist die Gestaltung und Entwicklung kunstpädagogischer Projekte in den Bereichen Musik, Multimedia, Performance, Literatur und Theater für Schulen, Profit- und Non-Profit-Organisationen und Einzelpersonen. Im Mittelpunkt stehen die Künstlerinnen und Künstler. mu-zee-um agiert dabei als Vermittlungsinstanz zwischen den Kunstschaffenden und dem Publikum. Unsere Leitlinien für die Kunstvermittlung umfassen Innovation und das Prinzip des offenen Hauses. Themen und Inhalte werden für alle zugänglich gemacht und es wird ein Ort geschaffen, an dem verschiedene Generationen und Bevölkerungsgruppen zusammenkommen.

Auf internationaler Ebene organisiert mu-zee-um Jugendbegegnungen, Schulungen und inklusive Aktivitäten, hauptsächlich im Rahmen des Erasmus+ Programms. Es dient zudem als Entsende- und/oder Gastorganisation für das Europäische Solidaritätskorps.

Vabamu

Tallinn, Estland



© Vabamu - Sven Soome

Das Vabamu Museum der Besatzungen und Freiheit, zu dem auch die Zweigstelle KGB-Gefängniszellen gehört, ist das größte gemeinnützig tätige Museum Estlands. Verwaltet wird das Museum von der estnischen Kistler-Ritso-Stiftung. Der Ort bewahrt und erzählt die Geschichte des estnischen Volkes von der Besatzungszeit bis zur Erlangung der Unabhängigkeit, und er inspiriert die Menschen dazu, ihre Freiheit zu bewahren und für sie einzutreten. Das Vabamu hat es sich zur Aufgabe gemacht, die estnischen Bürgerinnen und Bürger sowie die Besucherinnen und Besucher aufzuklären, ihr Engagement zu fördern und sie zu ermutigen, über die jüngste Geschichte nachzudenken, die fragile Natur der Freiheit zu spüren und für Freiheit und Gerechtigkeit einzustehen.

Die Vabamu-Zweigstelle NoVa, auch Noorte Vabamu, ist für die Kulturvermittlungsaktivitäten des Museums verantwortlich und bietet sowohl wertorientierten Museumsunterricht zur Unterstützung des Lehrplans als auch einen Ort für das eigenständige Lernen. Dies umfasst Lernangebote zu gesellschaftlich relevanten Themen sowie sogenannte Study Bites. Das NoVa möchte junge Menschen zu sozial verantwortungsvollem Denken und Neugier anregen und ihnen zugleich ermöglichen, selbstständig und in ihrem eigenen Tempo zu lernen. Durch den Museumsunterricht sowie Veranstaltungen und Debatten eröffnet es Räume, in denen junge Menschen ihren Horizont erweitern und aktiv Inhalte gestalten können. Die Aktivitäten des NoVA richten sich vor allem an junge Menschen im Alter von 12 bis 19 Jahren. Sie sind es auch, die am häufigsten an den Museumskursen und Debatten teilnehmen. Zu den beliebtesten Themen für junge Menschen zählen Menschenrechte, die Auswirkungen von Krieg auf Individuen, aktive Bürgerschaft und Engagement sowie Nachhaltigkeit. Seit der Wiedereröffnung des Museums im Jahr 2018 wird die Barrierefreiheit gezielt gefördert. Die Führungen werden mit Übersetzungen in Gebärdensprache und mit Audiodeskription angeboten, und der Museumsunterricht folgt den Prinzipien der Immersion. Mit dem Ausbruch der COVID-19-Pandemie im Jahr 2020 erlangte das Thema der Digitalisierung des Museumsunterrichts sowie die Schaffung und Bereitstellung digitaler Lernmaterialien und Führungen auf neue Weise an Bedeutung. Schrittweise wurden digitale Angebote entwickelt, die sowohl in Form von Veranstaltungen als auch in einer Umgebung für eigenständiges Lernen eingesetzt werden.



Stiftung Berliner Mauer

Berlin, Deutschland



Gedenkstätte Berliner Mauer © Stiftung Berliner Mauer

Die Stiftung Berliner Mauer dokumentiert die Geschichte der Berliner Mauer und der Fluchtbewegungen aus der DDR als Teil und Auswirkung der deutschen Teilung und des Ost-West-Konflikts im 20. Jahrhundert. Sie vermittelt die Geschichte des geteilten Berlins und Deutschlands am historischen Ort des Geschehens. Zentrale Themen sind die Geschichte der deutschen Teilung und der Berliner Mauer, der Alltag in der geteilten Stadt, Migration im geteilten Deutschland und Flucht aus der DDR, die Todesopfer an der Berliner Mauer sowie Kunst an der Mauer, die Friedliche Revolution 1989 und die Wiedervereinigung 1990.

Die Stiftung betreut sechs Standorte im Berliner Stadtgebiet. Jeder Standort hat ein eigenes Profil mit entsprechenden pädagogischen Konzepten und Inhalten, das sich aus den ortsspezifischen Themen und Forschungsaktivitäten sowie den örtlichen Gegebenheiten und Zielgruppen ergibt. Vier der sechs Standorte haben am Inklusionsprojekt I AM teilgenommen:

Die **Gedenkstätte Berliner Mauer** ist der zentrale Erinnerungsort an die deutsche Teilung. Auf dem Areal der Gedenkstätte befindet sich das letzte Stück der Berliner Mauer, das in seiner Tiefenstaffelung erhalten geblieben ist. Die Dauerausstellung im Gedenkstättenareal erstreckt sich über eine Länge von 1,4 km und verläuft entlang des ehemaligen Grenzstreifens an der Bernauer Straße. Sie beleuchtet die Geschichte der Mauer und ihre Auswirkungen auf den städtischen Raum und die Menschen.

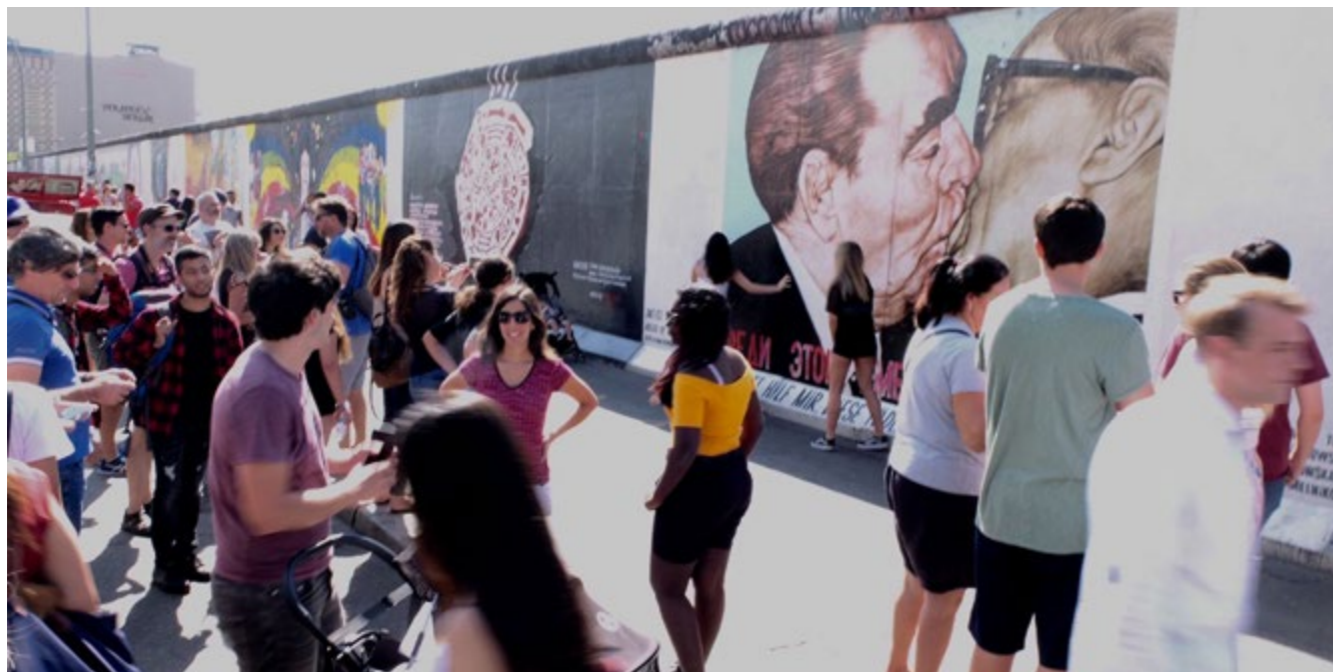




Erinnerungsstätte Notaufnahmelager Marienfelde © Stiftung Berliner Mauer

Die **Erinnerungsstätte Notaufnahmelager Marienfelde** ist das zentrale Museum zur Flucht im geteilten Deutschland. Das Besondere: Das Museum ist in einem original erhaltenen Gebäude des früheren Notaufnahmelagers für Flüchtlinge und Übersiedlerinnen und Übersiedler aus der DDR untergebracht. Dieser Ort verkörpert sowohl die Geschichte als auch die Gegenwart von Migration, da das angrenzende Gebäude heute als Übergangwohnheim für Geflüchtete dient.

Die **East Side Gallery** erstreckt sich über eine Länge von 1,3 km zwischen Ostbahnhof und Oberbaumbrücke und zählt zu einer der bekanntesten Sehenswürdigkeiten Berlins. Sie ist Erinnerungsort an die Teilung der Stadt sowie an die Menschen, die an hier an der Berliner Mauer ums Leben kamen. Sie zeugt von der Euphorie über den Mauerfall und erinnert zugleich an schmerzhaft Erfahrungen im Umbruchjahr 1990.



East Side Gallery © Stiftung Berliner Mauer



Gedenkstätte Günter Litfin © Stiftung Berliner Mauer

Die **Gedenkstätte Günter Litfin** befindet sich in einem ehemaligen Wachturm (Führungsstelle). Sie wurde von Jürgen Litfin gegründet, um die Erinnerung an seinen Bruder Günter zu bewahren, der 1961 bei einem Fluchtversuch von DDR-Grenzsoldaten erschossen wurde.

Die verschiedenen Standorte der Stiftung Berliner Mauer laden dazu ein, Geschichte in ihrer lokalen und globalen Dimension zu entdecken. Unsere Bildungsarbeit bietet vielschichtige Zugänge zum historischen Lernen. Wir begegnen den unterschiedlichen Bedürfnissen und Erwartungen eines diversen Publikums in einer pluralistischen Gesellschaft. Die Teilnehmenden setzen sich aktiv mit der Geschichte auseinander, indem sie sich am historischen Ort und anhand von Objekten und Zeitzeuginnen und Zeitzeugen mit historischen Themen, Akteurinnen und Akteuren und Prozessen beschäftigen. Unser Vermittlungsprogramm regt zu einer kritischen Auseinandersetzung mit der Vergangenheit an, macht auf unterschiedliche, teils auch widersprüchliche Perspektiven aufmerksam und ermöglicht eine differenzierte, gegenwartsbezogene Debatte.



Calouste Gulbenkian Museum

Lissabon, Portugal



© Calouste Gulbenkian Museum

Die Calouste Gulbenkian Stiftung betreut das Calouste Gulbenkian Museum (MCG), in dem sich die Privatsammlung von Calouste Gulbenkian befindet, und das Zentrum für moderne Kunst (CAM), das die bedeutendste Sammlung moderner und zeitgenössischer portugiesischer Kunst bewahrt. Überdies gehören dazu ein Orchester und ein Chor, eine Kunstbibliothek und ein Archiv sowie ein wissenschaftliches Forschungsinstitut und ein Garten. Das CAM befindet sich im Zentrum von Lissabon.

Die Stiftung nimmt ihren Auftrag in Form von kulturellen Aktivitäten und innovativen Programmen wahr. Sie entwickelt Pilotprojekte und stellt Stipendien und Zuschüsse für andere Einrichtungen und soziale Organisationen bereit.

Die dauerhaft geförderte Stiftung hat das wesentliche Ziel, das Leben der Menschen durch Kunst, Wohltätigkeit, Wissenschaft und Bildung zu bereichern.

Das Calouste Gulbenkian Museum wurde 1969 eröffnet und zeigt eine der bedeutendsten privaten Kunstsammlungen der Welt.

Das Museum wurde nach den modernsten Konzepten der Museumsarchitektur errichtet und in wechselseitig harmonischer Beziehung zum umgebenden Garten gestaltet und gebaut. Die Sammlung ist in vier Bereiche aufgeteilt: Antike Kunst, Islamische Kunst, Asiatische Kunst und Europäische Kunst.

Im Rahmen seines öffentlichen Auftrages ermöglicht der Kulturvermittlungsdienst des Museums dem Publikum, insbesondere der Bereich für Menschen mit Behinderung, einen gleichberechtigten Zugang zu den Ausstellungen und der Sammlung. Gemäß dem Motto des Kulturvermittlungsdienstes „Lernen ist Tun“ werden Besuchende dazu eingeladen, eigenständig Inhalte zu entdecken und durch angeleitete, kreative Wissensvermittlung nachhaltige Fähigkeiten und Kompetenzen zu erlangen.

Mit unterschiedlichen Mitteln und künstlerischen Ausdrucksformen möchte das Vermittlungsteam zur Betrachtung von Kunstwerken anregen – unter Berücksichtigung vielfältiger Bedürfnisse und Interessen:

- Horizonterweiterung
- Förderung und Verbesserung intellektueller Fähigkeiten, insbesondere des kreativen und kritischen Denkens
- Brückenschlag zwischen Einzelpersonen, der Gemeinschaft und den Interaktionsräumen



creACTIVE

Skopje, Nordmazedonien



© creACTIVE

Die Jugendorganisation creACTIVE hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Kreativität und das bürgerschaftliche Engagement junger Menschen zu fördern. Die Organisation bietet Aktivitäten in den Bereichen Kultur, außerschulische Bildung und Freizeitgestaltung an mit dem Ziel, das Bewusstsein für die Jugendarbeit zu schärfen das ehrenamtliche Engagement in Nordmazedonien voranzutreiben.

Im Jahr 2009 gründete creACTIVE das erste offene Jugendzentrum in Kavadarci, das Lern- und Kulturangebote im Bereich der Jugendarbeit anbietet. Bis heute gibt es in Nordmazedonien nur wenige Zentren dieser Art. Im Jahr 2021 unterzeichnete creACTIVE in Kooperation mit einer anderen lokalen Organisation eine Vereinbarung mit der Gemeinde Kavadarci zur Einrichtung des ersten öffentlichen Jugendzentrums des Landes. Das Zentrum unterstützt die persönliche und soziale Entwicklung junger Menschen durch verschiedene außerschulische Bildungs- und Kunstangebote sowie begleitete Freizeitaktivitäten. Das Ziel ist es, jungen Menschen aus schwierigen sozialen Kontexten zur Seite zu stehen und sie zur aktiven Teilhabe an der Gesellschaft zu ermächtigen.

Seit 2017 nutzen die Mitarbeitenden von creACTIVE das Filmemachen und den Kino-Kabarett-Ansatz¹, um soziale Themen über das Medium Film zu adressieren. Auch bei den außerschulischen Bildungsaktivitäten von creACTIVE wie Jugendcamps kommen diese Techniken zum Einsatz. Die Organisation veranstaltete zudem internationale Fortbildungen für Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter zum Einsatz des Filmemachens in der Jugendarbeit.

creACTIVE gehört zu den Gründern der nordmazedonischen Union für Jugendarbeit und ist aktiv an Prozessen zur Anerkennung, Standardisierung und Professionalisierung der Jugendarbeit in Nordmazedonien beteiligt. In den vergangenen zwei Jahren führte creACTIVE ein Langzeitprojekt durch, um den ersten beruflichen Standard für Jugendarbeit zu etablieren und erstmals die Ausbildung als Jugendarbeiterin/Jugendarbeiter in Nordmazedonien zu erproben. Die wichtigsten Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter von creACTIVE waren direkt an der Ausarbeitung des ersten Qualitätsstandards für Jugendarbeit in Nordmazedonien und des Nationalen Portfolios für Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter beteiligt.

Auf internationaler Ebene organisiert creACTIVE Jugendbegegnungen, Schulungen und andere Aktivitäten (hauptsächlich im Rahmen des Erasmus+ Programms), die darauf abzielen, junge Menschen sowie Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter zu unterstützen. Ferner ist creACTIVE Entsende- und Gastorganisation für Freiwillige im Rahmen des Europäischen Solidaritätskorps und verfügt über umfangreiche Erfahrungen bei der Unterstützung von Freiwilligen mit eingeschränkten Möglichkeiten.

Die Jugendorganisation ist zudem Gründungsmitglied des Nationalen Jugendrates von Mazedonien und der Nationalen Union für Jugendarbeit.

MUSAC. Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León

León, Spanien



© MUSAC. Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León – Jordi Bernadó

Das Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León (MUSAC) wurde mit dem Ziel gegründet, das Wissen über und den Zugang zu zeitgenössischer Kunst zu fördern und gleichzeitig das künstlerische Schaffen in der Region Kastilien und León anzuregen. Das Museum hat es sich zur Aufgabe gemacht, seinem Publikum ein kritisches Verständnis von Kunst, Kultur und Gesellschaft zu vermitteln und dieses an die eigene Lebenswelt rückzubinden. Ferner entwickelt das MUSAC neue Modelle, um zeitgenössische Kunst zu produzieren, sie miteinander zu teilen und ihr Aufmerksamkeit zu schenken. Diese Modelle tragen dazu bei, Gesellschaften in Zeiten radikaler und schneller Veränderungen zu verstehen. Das MUSAC lässt sich als offener Raum für Reflexion und den Dialog in einer breiten Öffentlichkeit definieren. Das Museum bietet analytische und kritische Instrumente sowie Handlungsstrategien in Bezug auf die Kunst und ihre Beziehung zur Gesellschaft mit dem Ziel, ein gemeinsames Netzwerk für situiertes und kontextuelles Wissen zu schaffen. Als Begegnungsort verschiedener Kulturen und Identitäten versteht sich das MUSAC als Plattform, um aktuelle ästhetische, poetische, politische und sozioökonomische Bedingungen zu problematisieren und zu hinterfragen.

Das als aktives Instrument der Kulturvermittlung konzipierte MUSAC schafft Erfahrungen des Lernens, des Wissensaufbaus, der Verbreitung und der dialogorientierten Begegnung mit den Künsten. Durch neue Verbindungen zwischen den ausgestellten Kunstwerken und dem Publikum werden verschiedene Sichtweisen gefördert. Die Abteilung für Museumspädagogik und Kulturarbeit beteiligt sich nicht nur an den Prozessen des Zusammenlebens, sondern trägt dazu bei, sie aktiv zu gestalten und so überhaupt erst zu ermöglichen. Ziel des MUSAC ist es, das Publikum mit den verschiedenen sozialen und künstlerischen Akteurinnen und Akteuren der Gemeinschaft zu vernetzen, um die soziale Nutzung des Museums zu steigern. Dies geschieht mithilfe von Strategien zur Vereinbarung von Autonomie, Teilhabe und Mitverantwortung und durch die Förderung des kritischen Denkens, kreativer Fähigkeiten und emotionaler Entwicklung. Für den Erwerb dieser Fähigkeiten ist eine auf Einfühlungsvermögen basierende Bildungsarbeit unabdingbar. Das Erlernen von Sensibilität wird als Prozess verstanden, durch den die Wahrnehmung und das Bewusstsein für das, was uns umgibt, uns die Fähigkeit verleiht, das Wahrgenommene zu reflektieren und die eigenen Erfahrungen auszudrücken. Die Grundlage all dessen bildet ein Ansatz zur Förderung multipler Intelligenzen.²





IO 1

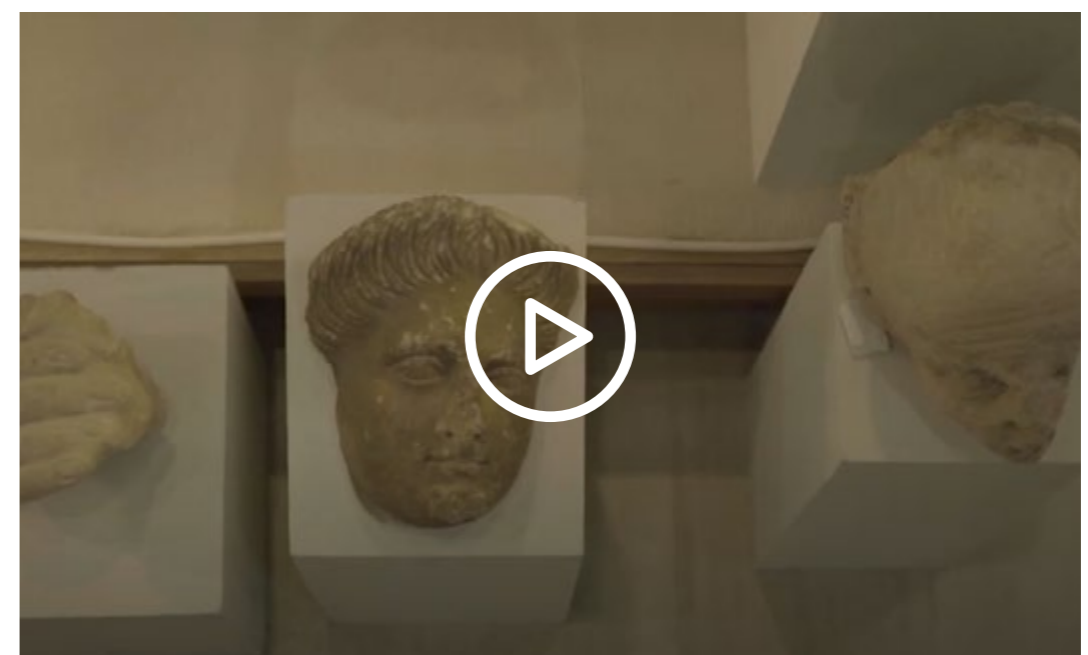
**Virtuelle
Museumstouren**





- Virtuelle Touren haben während COVID-19-Pandemie an Bedeutung gewonnen und sind zu einer wichtigen Ressource für die Entwicklung neuer Angebote geworden. Mit dem Aufkommen digitaler Bildungsformate im Kulturbereich sind neue Formen der Kommunikation und Interaktion entstanden, die die Beziehung zwischen Museen und Gedenkstätten und ihren Besucherinnen und Besuchern, letztlich zwischen den Institutionen und einer breiteren Öffentlichkeit verändert haben. Viele Museen und Gedenkstätten mussten umdenken und ihre digitalen Strategien sowie organisatorischen und technischen Infrastrukturen neu aufstellen, um sich in einer immer stärker hybrid ausgerichteten Gesellschaft zu positionieren.

Im Folgenden werden beispielhaft verschiedenen Arten von virtuellen Touren vorgestellt und beschrieben, die möglicherweise von vielen Museen und Gedenkstätten bereits angeboten werden. Dieser Abschnitt bildet einen Leitfaden, der auf unseren gemeinsamen Erfahrungen mit Besucherinnen und Besuchern beruht. Der Leitfaden beinhaltet insbesondere eine Anleitung zu den technischen und praktischen Schritten, die bei der Gestaltung einer gelungenen virtuellen Tour zu berücksichtigen sind. Wir unterscheiden dabei fünf verschiedene Arten von Touren: voraufgezeichnete interaktive Tour, interaktive Live-Tour, voraufgezeichnete Einblicke, Live-Einblicke und virtuelle Unterrichtsstunde. Jede Art von Tour bringt je eigene Kommunikations- und Vermittlungsstrategien mit sich, die Museen und Gedenkstätten bei der Entwicklung und Vermittlung kultureller Inhalte im Rahmen ihrer digitalen Strategien übernehmen können.



Virtuelle Museumstouren in englischer Sprache



Voraufgezeichnete interaktive Tour

Was ist das?

Eine voraufgezeichnete interaktive Tour stellt abgefilmte Materialien und Inhalte bereit, die von den Besucherinnen und Besuchern während der Tour frei ausgewählt und somit zusammengestellt werden. Da die Tour voraufgezeichnet ist, sind keine Live-Kommentare bzw. Fragen möglich. Das interaktive Moment in diesem Format entsteht durch die Entscheidungen, die die Teilnehmenden treffen: Welche Kunstwerke wollen sie erkunden, welche Texte wollen sie lesen? Welche Videos wollen sie ansehen? Auch können sie entscheiden, ob sie sich Inhalte per Audio anhören oder Spiele spielen möchten usw.

Zu Beginn erscheint ein/e Guide auf dem Bildschirm und führt die Teilnehmenden in die Ausstellung ein. Die Einführung hat einerseits einen informativen Charakter und soll Wissen vermitteln, andererseits sollen Impulse zum Nachdenken und zur Meinungsbildung anregen. Die Aufgabe der Guides, die die virtuelle Tour durchführen, besteht darin, eine angenehme Atmosphäre zu schaffen, die Teilnehmenden für das Thema zu begeistern. Anders als bei Live-Touren haben die Teilnehmenden Zeit, kurz zu pausieren und innezuhalten, um ihre Gedanken zu sortieren. Je nach Kanal kann es auch eine Kommentarfunktion geben.

Wo findet die Tour statt?

Die Führung wird vor Ort aufgezeichnet und kann über verschiedene Social-Media-Plattformen (z. B. Facebook, YouTube oder Instagram) geteilt und in die Website Ihrer Institution eingebettet werden. Auch kann sie in geschlossenen virtuellen Räumen (wie etwa Zoom-Meetings) oder als Ergänzung zu virtuellen Unterrichtsstunden bereitgestellt werden.

Wer führt durch die Tour?

Die Guides können je nach Standort und Thema variieren, so sind aber viele Personengruppen denkbar: eine Pädagogin oder ein Pädagoge, eine Jugendarbeiterin oder ein Jugendarbeiter, eine Kulturvermittlerin oder ein Kulturvermittler, eine Influencerin oder ein Influencer bzw.



Totale



Halbtotale



Nahaufnahme auf Augenhöhe

eine Gastexpertin oder ein Gastexperte. Die Guides sollten in jedem Fall kommunikativ, charismatisch und sachkundig sein, sich gut artikulieren können und ein angemessenes Sprechtempo haben. Es sollte möglichst auf die Verwendung komplizierter Begriffe verzichtet werden.

Für die Audio- und Bildaufnahmen sollte ein interdisziplinäres Team mit audiovisueller Expertise zusammengestellt werden, bestehend aus einer Kamerafrau oder einem Kameramann (kann auch eine Amateurin oder ein Amateur sein), einer Regisseurin oder einem Regisseur, einer Lichtassistentin oder einem Lichtassistenten und einer Person, die den Teleprompter bedient, falls erforderlich.

Wie sollte die Tour aufgebaut sein?

Die Führung kann durch themenspezifische Bilder, Audiobeiträge, Videos und Animationen ergänzt werden. Erforderlich ist in jedem Fall ein detailliertes Drehbuch, das durch ein professionelles Kommunikationsteam geprüft und freigegeben werden sollte. Die Tour sollte auf maximal drei zu behandelnde Werke/Objekte begrenzt werden. Das Drehbuch sollte in eine Einleitung und in einen Hauptteil mit Themenentwicklung und Zusammenfassung gegliedert sein, mit einem fließenden Übergang zwischen den Abschnitten.

Wie lange sollte die Tour dauern?

20–30 Minuten.

Welche technische Ausrüstung benötige ich und was muss ich darüber hinaus beachten?

Für den Bildausschnitt kann zwischen verschiedenen Einstellungsgrößen gewählt werden: Totale, Halbtotale oder Nahaufnahme auf Augenhöhe.

Wenn die Tour in einem Studio gedreht wird, benötigen Sie folgende Ausrüstung:

- Greenscreen
- Profi-Kamera oder Tablet

- Stativ
- Ansteckmikrofon
- Studiobeleuchtung
- (Digitale) Requisiten
- Teleprompter (falls erforderlich)
- Make-up (falls erforderlich)
- Computerprogramm zur Bearbeitung der Greenscreen-Videsequenzen
- Die Guides sollten keine grüne oder lilafarbene Kleidung tragen, da sie die Funktion des Greenscreens beeinträchtigt.

Wenn die Führung im Museum gedreht wird, benötigen Sie folgende Ausrüstung:

- Profi-Kamera oder Tablet
- Stativ
- Ansteckmikrofon
- Studiobeleuchtung
- Teleprompter (falls erforderlich)
- (Digitale) Requisiten
- Make-up (falls erforderlich)

Wie kann ich mein Publikum erreichen?

Sie können Ihr Publikum direkt über die Website Ihrer Institution sowie über andere Plattformen wie Vimeo oder YouTube erreichen. Auf externen Plattformen spielt die Videoqualität eine wichtige Rolle, weshalb die Videos professionell erstellt und mit einem entsprechenden Produktionsbudget geplant werden sollten.

Steht nur ein kleines Budget zur Verfügung, eignen sich Videokonferenz-Plattformen wie Teams, Zoom oder Google Meet.

Darüber hinaus können Sie im Vorhinein über Newsletter oder Pressemitteilungen auf die Tour aufmerksam machen oder die Angebote gemeinsam mit Kooperationspartnern, Jugendzentren usw. bewerben. Auch ein Teaser in den sozialen Medien kann die Neugier des Publikums wecken.



Wie kann ich junge Menschen in die Tour einbeziehen?

Die Zuschauenden gestalten ihren eigenen Denkprozess und setzen sich mit den Besonderheiten des kreativen Denkens und Ausdrucks auseinander. Sie nehmen per Computer, Tablet, Smartphone oder TV an der Führung teil, weshalb eine stabile Internetverbindung (LAN oder WLAN) unabdingbar ist. Je nach Kanal können die Zuschauenden uns ihre Ideen oder Erfahrungen über die Kommentarfunktion oder per E-Mail mitteilen. Alternativ können sie über die sozialen Medien ihr Feedback geben.

Wie kann ich junge Menschen mit geringeren Chancen und unterschiedlichen Fähigkeiten in die Tour einbeziehen?

Kommunizieren Sie in möglichst einfacher Sprache.

Machen Sie es den Teilnehmenden möglichst leicht, den Link zur Führung zu finden und zu nutzen. Eine Registrierung kann beispielsweise abschreckend wirken. Gestalten Sie den Zugang so niederschwellig wie möglich: am besten mit nur einem Klick!

Sie könnten auch in den Online-Kaufprozess der Tickets einen einfachen Fragebogen integrieren (z. B. Typeform), sodass Sie bereits vorab eine Vorstellung von den Bedürfnissen Ihres Publikums bekommen.

Soziale Hürden können überwunden werden, wenn beispielsweise die mögliche Zielgruppe bereits bei der Entwicklung und Kommunikation der Tour miteinbezogen wird.

Die Zusammenarbeit mit anderen Institutionen, z. B. öffentlichen Bibliotheken, kann dabei helfen, finanzielle Belastungen zu stemmen, so können die anfallenden Kosten beispielsweise auf mehrere Partnerinstitutionen aufgeteilt werden.

Simultanübersetzungen in Gebärdensprache oder durch Untertitel machen die Inhalte auch für Menschen mit Hörbeeinträchtigung zugänglich. Für Menschen mit Sehbeeinträchtigung empfiehlt sich die Erstellung eines Alt-Textes zum Werk/Objekt, um Barrieren abzubauen.

Der Gebrauch von Leichter Sprache hilft, möglichen Lernschwierigkeiten zu begegnen. Auch sind alltägliche, aber zugleich interessante Themen besonders zugänglich. Hierbei gilt: Je kürzer, desto besser!

Kommen Menschen aus verschiedenen Kulturen zusammen, empfehlen wir, für die Tour solche alltäglichen Themen auszuwählen, mit denen alle etwas anfangen können und die Menschen weltweit verbinden, wie etwa Kultur, Kunst, Sport, tägliches Leben oder Musik.

Außerdem ist es wichtig, dass Sie Ihrem Publikum die Möglichkeit geben, die Führung jederzeit zu unterbrechen oder von vorn zu beginnen. Flexibilität ist Trumpf!

Wo finde ich Inspiration?



Interaktive Tour *Mirror your portrait (Spiegel Dein Portrait)* in niederländischer Sprache

Interaktive Live-Tour

Was ist das?

Eine interaktive Live-Tour findet in Echtzeit über eine Online-Plattform statt. Die Zuschauenden werden von den Guides (Pädagogin/Pädagoge, Jugendarbeiterin/Jugendarbeiter oder Vermittlerin/Vermittler) durch die Tour geführt. Die Tour ist interaktiv gestaltet und wechselt regelmäßig zwischen passiven (Hören) und aktiven (interaktive digitale Aktivitäten) Elementen. Die interaktiven Teile können Spiele oder individuelle Höraufgaben sowie Videoclips umfassen. Die Teilnehmenden sind live mit den Guides unterwegs. Diese können Fragen direkt beantworten, Diskussionen moderieren und Erklärungen geben.

Wo findet die Tour statt?

Im Museum.

Wer führt durch die Tour?

Guides für die Tour können je nach Standort und Thema variieren, es sind viele Personengruppen denkbar: eine Pädagogin oder ein Pädagoge, eine Jugendarbeiterin oder ein Jugendarbeiter, eine Vermittlerin oder ein Vermittler, eine Influencerin oder ein Influencer bzw. eine Gastexpertin oder ein Gastexperte. Die Guides sollten in jedem Fall vom Fach und zudem kommunikativ und charismatisch sein, sich gut artikulieren können und ein angemessenes Sprechtempo haben. Komplizierte Begriffe sollten vermieden werden. Eine längere interaktive Führung sollte vorzugsweise von Guides mit Expertise durchgeführt werden, die die vertiefenden, vielleicht spezifischen Fragen des Publikums umfassend und differenziert beantworten können.

Für die Erstellung der Inhalte der Tour und der Aktivitäten ist eine programmverantwortliche Person erforderlich.

Für die Audio- und Bildaufnahmen sollte ein Team mit audiovisueller Expertise zusammengestellt werden, bestehend aus einer Kamerafrau oder einem Kameramann (kann auch eine Amateurin

oder ein Amateur sein), einer Regisseurin oder einem Regisseur, einer Lichtassistentin oder einem Lichtassistenten und einer Person, die den Teleprompter bedient, falls erforderlich. Um die interaktiven Elemente der Führung ansprechend und passend zum inhaltlichen Konzept auszugestalten (audiovisuelles Material, Spiele usw.), empfiehlt sich gegebenenfalls die Einbeziehung einer Multimediapartnerin oder eines Multimediapartners.

Die Kleidung der Guides sollte nach Möglichkeit unifarbene sein, da Muster auf dem Bildschirm optische Täuschungen hervorrufen können (Quadrate, Diagonale, Zickzack). Auch die Farbe der Kleidung spielt eine Rolle: Gemäß Farbpsychologie wirkt rot irritierend, während blau und grün ruhig wirken.

Wie sollte die Tour aufgebaut sein?

Die Werke/Objekte sollten auf das Thema abgestimmt sein. Es ist immer gut, mit visuellen Vergleichen zu arbeiten. In einem Geschichtsmuseum könnten beispielsweise die Uniformen des deutschen, russischen oder finnischen Militärs gegenübergestellt werden.

Werden im Rahmen der Tour Werke/Objekte in Vitrinen thematisiert, ist es sinnvoll, zunächst das komplette Exponat zu zeigen und dann über die Zoomfunktion ein Detail zu betrachten. Achten Sie darauf, Spiegelungen im Glas zu vermeiden!

Wann immer es sich anbietet, können die Guides historische Objekte in die Kamera halten und einzelne Details erklären, indem sie mit dem Finger darauf zeigen. Interaktive Momente wirken intensiver, wenn Bildmaterial und 3-D-gescannte Objekte in die Tour integriert werden. Während die Guides sprechen, wird eine 360-Grad-Ansicht des Objekts gezeigt.

Drei bis vier Stopps pro Führung sind ausreichend.

Ist eine 45-minütige Tour geplant, beginnen Sie mit einer kurzen, etwa fünfminütigen Einleitung (z. B. einer kleinen Anekdote, einer Wortwolke oder einer Mindmap) und führen Sie die Teilnehmenden





Beleuchtung: entweder zusätzliche künstliche Beleuchtung oder ein Standort mit reichlich Tageslicht

anschließend zum Thema hin. Machen Sie drei bis vier Stopps pro Tour und planen Sie ca. sieben bis zehn Minuten pro Stopp ein. Bei jedem Stopp können sich die Teilnehmenden entweder eine Geschichte anhören, ein Spiel spielen oder ein Video anschauen. Beenden Sie die Führung mit einer Zusammenfassung und einer Fragerunde (fünf bis zehn Minuten).

Wie lange sollte die Tour dauern?

30–45 Minuten.

Im Durchschnitt lässt sich die Aufmerksamkeit des Publikums bei geführten Aktivitäten über eine Dauer von 30–40 Minuten halten. Bei interaktiven Touren mit anschließender Fragerunde ist die Aufmerksamkeitsspanne etwas höher und die Tour kann durchaus auf bis zu 45 Minuten ausgeweitet werden.

Welche technische Ausrüstung benötige ich und was muss ich darüber hinaus beachten?

- Professionelle Kamera (für eine bessere Qualität) oder ein Smartphone
- Mikrofon
- Stativ oder etwas zum Stabilisieren der Kamera
- Computer für die interaktiven Sequenzen (zur Bereitstellung audiovisueller Inhalte oder zusätzlicher Materialien)
- Beleuchtung: entweder zusätzliche künstliche Beleuchtung oder ein Standort mit reichlich Tageslicht
- Eine gute WLAN-Verbindung



Ein Tablet kann eine professionelle Kamera ersetzen

- Ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Fern- und Nahaufnahmen lässt die Interaktion lebendiger und natürlicher wirken. Die Guides können sich zwischendurch dynamisch durch das Bild bewegen, anstatt die ganze Zeit still vor der Kamera zu stehen.
- Befinden sich viele der Werke/Objekte der Ausstellung in Vitrinen, sollten bei der Wahl der Kameraposition mögliche Lichtreflexe berücksichtigt werden. Tragen Guides eine Brille, sollten auch hier die Spiegelungen beachtet werden.

Wie kann ich mein Publikum erreichen?

Sie können Ihr Publikum direkt über die Website Ihrer Institution sowie über andere Plattformen wie Vimeo oder YouTube erreichen. Auf externen Plattformen spielt die Videoqualität eine wichtige Rolle, weshalb die Videos professionell erstellt und mit dem entsprechenden Produktionsbudget geplant werden sollten.

Steht nur ein kleines Budget zur Verfügung, eignen sich Videokonferenz-Plattformen wie Teams, Zoom oder Google Meet.

Darüber hinaus können Sie im Vorhinein über Newsletter oder Pressemitteilungen auf die Tour aufmerksam machen oder die Angebote gemeinsam mit Kooperationspartnern, Jugendzentren usw. bewerben. Auch ein Teaser in den sozialen Medien kann die Neugier des Publikums wecken.



Wie kann ich junge Menschen in die Tour einbeziehen?

Um junge Menschen aktiv in die Tour einzubeziehen, sollten die Angebote nach Möglichkeit auf den Plattformen platziert werden, die Jugendliche ohnehin täglich nutzen und auf denen sie sich auskennen und intuitiv bewegen. Dies gewährleistet eine Niedrigschwelligkeit und ermöglicht es ihnen, auf einer vertrauten Nutzeroberfläche zu agieren, dort ihre Meinung zu teilen und sich auszudrücken. Außerdem entfällt der Druck, sich im Vorfeld in neue Formate und Oberflächen hineindenken zu müssen. Im Folgenden werden exemplarisch einige Apps, Tools und Websites aufgeführt, die in Museen, Gedenkstätten und Schulen zum Einsatz kommen und eingesetzt werden können, um virtuelle Touren für junge Menschen ansprechend zu gestalten. Sie können sowohl auf dem Smartphone als auch auf dem Computer genutzt werden.

Mentimeter, polleverywhere und sli.do: Tools mit verschiedenen Funktionen, wie beispielsweise Umfragen, Wortwolken, Ranglisten und Bewertungen. Es können Fragen an das Publikum gerichtet werden und umgekehrt.

AnswerGarden: Tool zur Erstellung von Wortwolken

Jamboard (Google): Tool für Notizen

Mindmap (Google): Tool zur visuellen Darstellung eines Themengebietes oder von Ideen in einer vernetzten Struktur

Kahoot: Plattform, die verschiedene Arten von Fragen erlaubt

Die Guides sollten nicht durchgehend sprechen, sondern ihre Beiträge sollten immer wieder durch Multimediainhalte und interaktive Clips (z. B. Kurzvideos, Audio-Clips, Spiele oder Fragen und Antworten) kombiniert werden.

Am Ende der Führung sollten Sie ein wenig Zeit für Live-Feedback und Fragen einplanen.

Wie kann ich junge Menschen mit geringeren Chancen und unterschiedlichen Fähigkeiten in die Tour einbeziehen?

Kommunizieren Sie in möglichst einfacher Sprache.

Machen Sie es den Teilnehmenden möglichst leicht, den Link zur Führung zu finden und zu nutzen. Eine Registrierung kann beispielsweise abschreckend wirken. Gestalten Sie den Zugang so niederschwellig wie möglich: am besten mit nur einem Klick!

Sie könnten auch in den Online-Kaufprozess der Tickets einen einfachen Fragebogen integrieren (z. B. Typeform), sodass Sie bereits vorab eine Vorstellung von den Bedürfnissen Ihres Publikums bekommen.

Soziale Hürden können überwunden werden, wenn beispielsweise die mögliche Zielgruppe bereits bei Entwicklung und Kommunikation der Tour miteinbezogen wird.

Die Zusammenarbeit mit anderen Institutionen, z. B. öffentlichen Bibliotheken, kann dabei helfen, finanzielle Belastungen zu stemmen, so können die anfallenden Kosten beispielsweise auf mehrere Partnerinstitutionen aufgeteilt werden.

Simultanübersetzungen in Gebärdensprache oder durch Untertitel machen die Inhalte auch für Menschen mit Hörbeeinträchtigung zugänglich. Für Menschen mit Sehbeeinträchtigung empfiehlt sich die Erstellung eines Alt-Textes zum Werk/Objekts, um Barrieren zu brechen.

Der Gebrauch von Leichter Sprache hilft, mögliche Lernschwierigkeiten zu überwinden. Auch sind alltägliche, aber zugleich interessante Themen viel zugänglicher. Hierbei gilt: Je kürzer, desto besser!

Kommen Menschen aus verschiedenen Kulturen zusammen, empfehlen wir, für die Tour solche alltäglichen Themen auszuwählen, mit denen alle etwas anfangen können und die Menschen weltweit verbinden, wie etwa Kultur, Kunst, Sport, tägliches Leben oder Musik.

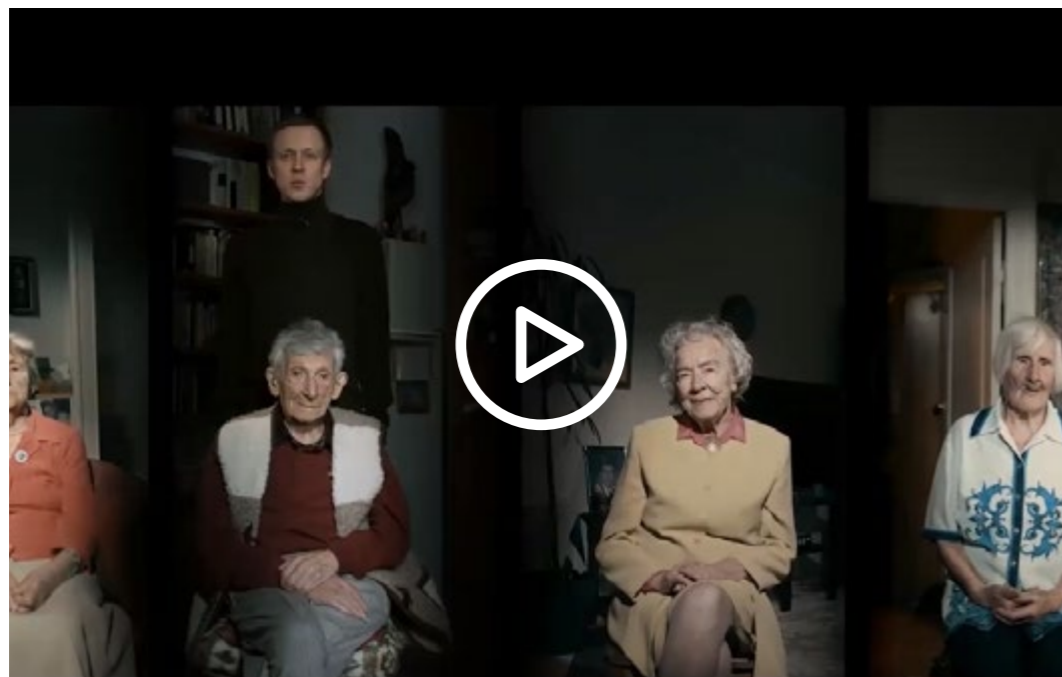
Außerdem ist es wichtig, dass Sie Ihrem Publikum die Möglichkeit geben, die Führung jederzeit zu unterbrechen oder von vorn zu beginnen. Flexibilität ist Trumpf!



Wo finde ich Inspiration?



Interaktive Live-Tour im Burgmuseum Negotino in mazedonischer Sprache



Interaktive Live-Tour durch die Dauerausstellung im Vabamu in estnischer Sprache

Voraufgezeichnete Einblicke

Was ist das?

Bei diesem Format handelt es sich um kurze, voraufgezeichnete Touren, die dem Publikum online zur Verfügung gestellt werden. Wie der Name bereits vermuten lässt, sollen hiermit fragmentarische Einblicke in eine Ausstellung gewährt werden. Der Schwerpunkt liegt entweder auf dem allgemeinen Ausstellungsthema oder aber auf bestimmten dort präsentierten Werken/Objekten. Diese Touren werden in der Regel über verschiedene Social-Media-Plattformen, etwa über die Live-Funktion bei Instagram, Facebook oder YouTube, angeboten und später auf der Website Ihrer Institution eingebettet. In manchen Fällen können sie auch in geschlossenen virtuellen Räumen (wie etwa Zoom-Meetings) bereitgestellt werden.

Wo findet die Tour statt?

Voraufgezeichnete Einblicke werden in der Regel im Museum bzw. am historischen Ort, in der Nähe der behandelten Werke/Objekte, aufgenommen. Der Aufnahmeort kann jedoch recht flexibel gewählt werden.

Wer führt durch die Tour?

Durch die Tour führt eine Pädagogin oder ein Pädagoge, eine Jugendarbeiterin oder ein Jugendarbeiter, eine Kulturvermittlerin oder ein Kulturvermittler, eine Kuratorin oder ein Kurator oder eine Wissenschaftlerin oder ein Wissenschaftler, begleitet von einer Kamerafrau oder einem Kameramann sowie einer Videoeditorin oder einem Videoeditor.

Die Guides sollten versiert in der Arbeit mit Museen bzw. Gedenkstätten sein sowie über Fachkenntnisse zum Thema verfügen. Aufnahme und Schnitt des Videos sollten von einer technischen Fachkraft betreut werden.



Wie sollte die Tour aufgebaut sein?

Die Tour kann in unterschiedlichen Formaten durchgeführt werden. Während sich etwa kurze Social-Media-Clips auf das Wesentliche beschränken, behandeln detaillierte Videos ein Thema eingehend. Jedes Format erfordert eine unterschiedliche Kameraposition. Für Livestreams auf sozialen Netzwerken sollte das Video vertikal ausgerichtet sein. Soll das Video auf YouTube oder auf Zoom gezeigt werden, sollte es horizontal ausgerichtet sein.

Zu Beginn stellen sich die Guides vor, geben in wenigen Sätzen eine Einführung und erklären den Ablauf. Im Drehbuch sollten die verschiedenen Aspekte jeder Tour klar definiert und konzipiert werden: Wie führe ich die Teilnehmenden zum Thema hin? Welche Idee und Motivation liegen dem Werk/Objekt zugrunde? Wie sieht der Entstehungskontext aus und worin besteht der kulturelle Wert? Abschließend sollten Fazit und Schlusswort die wichtigsten Inhalte noch einmal zusammenfassen. Idealerweise legen Sie während der Führung alle zehn Minuten einen Stopp ein, mit insgesamt maximal drei Stopps pro Tour. Guides sollten eine Lernatmosphäre schaffen, in der sich alle Teilnehmenden wohlfühlen und teilhaben können.

Wie lange sollte die Tour dauern?

Die Tour sollte eine Dauer von 10–30 Minuten haben, je nach Plattform, auf der sie veröffentlicht wird. YouTube-Videos sind idealerweise bis zu 30 Minuten lang, während Videos für Facebook oder Instagram maximal 10 Minuten lang sein sollten.

Welche technische Ausrüstung benötige ich und was muss ich darüber hinaus beachten?

- Professionelle Kamera (für eine bessere Qualität) oder ein Smartphone
- Mikrofon
- Stativ oder etwas zum Stabilisieren der Kamera
- Beleuchtung: entweder zusätzliche künstliche Beleuchtung oder ein Standort mit reichlich Tageslicht

Wie kann ich mein Publikum erreichen?

Sie können Ihr Publikum über die Website Ihrer Institution und andere Plattformen erreichen, wie etwa:

Instagram TV (IGTV): Das hier hochgeladene Videomaterial darf bis zu 240 Minuten lang sein.

Facebook Watch: Das Publikum dieses Kanals hat eine geringe Aufmerksamkeitsspanne, daher müssen die hier bereitgestellten Videos durchgehend ansprechend sein.

Vimeo oder YouTube: Das Publikum dieser Kanäle möchte vor allem Videos schauen, dementsprechend ist die Dauer hier zweitrangig.

Darüber hinaus können Sie im Vorhinein über Newsletter oder Pressemitteilungen auf die Tour aufmerksam machen oder die Angebote gemeinsam mit Kooperationspartnern, Jugendzentren usw. bewerben. Auch ein Teaser in den sozialen Medien kann die Neugier des Publikums wecken.

Wie kann ich junge Menschen in die Tour einbeziehen?

Influencerinnen und Influencer haben heutzutage eine große Reichweite und sind beliebt bei jungen Menschen. Sie erreichen die Zielgruppe viel schneller und effektiver als beispielsweise herkömmliche Anzeigen oder Newsletter. Ideal wäre natürlich, junge Influencerinnen und Influencer mit einer großen Followerzahl für die Zusammenarbeit zu gewinnen.

Wie kann ich junge Menschen mit geringeren Chancen und unterschiedlichen Fähigkeiten in die Tour einbeziehen?

Kommunizieren Sie in möglichst einfacher Sprache.

Machen Sie es den Teilnehmenden möglichst leicht, den Link zur Führung zu finden und zu nutzen. Eine Registrierung kann beispielsweise abschreckend wirken. Gestalten Sie den Zugang so

niederschwellig wie möglich: am besten mit nur einem Klick!

Auch könnten sie in den Online-Kaufprozess der Tickets für die Tour einen einfachen Fragebogen integrieren (z. B. Typeform), sodass sie bereits vorab eine Vorstellung von den Bedürfnissen Ihres Publikums haben.

Soziale Hürden können überwunden werden, wenn beispielsweise die mögliche Zielgruppe bereits bei Entwicklung und Kommunikation der Tour miteinbezogen wird.

Die Zusammenarbeit mit anderen Institutionen, z. B. öffentlichen Bibliotheken, kann dabei helfen, finanzielle Belastungen zu stemmen, so könnten die anfallenden Kosten beispielsweise auf mehrere Partnerinstitutionen aufgeteilt werden.

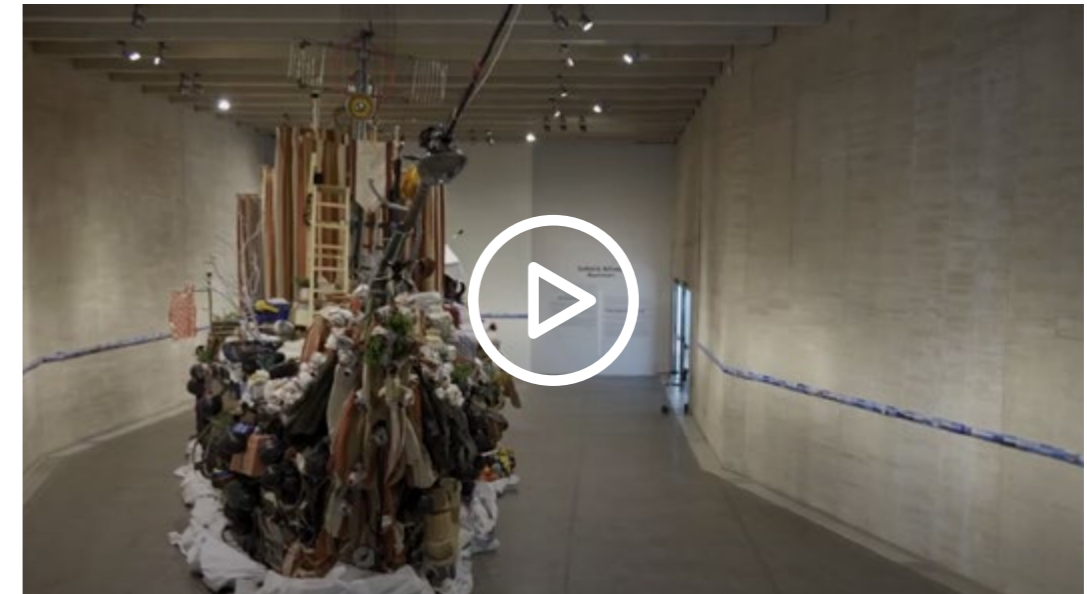
Simultanübersetzungen in Gebärdensprache oder mit Untertitel machen die Inhalte auch für Menschen mit Hörbeeinträchtigung zugänglich. Für Menschen mit Sehbeeinträchtigung empfiehlt sich die Erstellung eines Alt-Textes zum Werk/Objekts, um Barrieren zu brechen.

Der Gebrauch von Leichter Sprache hilft, mögliche Lernschwierigkeiten zu überwinden. Auch sind alltägliche, aber zugleich interessante Themen viel zugänglicher. Hierbei gilt: Je kürzer, desto besser!

Kommen Menschen aus verschiedenen Kulturen zusammen, empfehlen wir, für die Tour eben solche alltäglichen Themen auszuwählen, mit denen alle etwas anfangen können und die Menschen weltweit verbinden, wie etwa Kultur, Kunst, Sport, tägliches Leben oder Musik.

Außerdem ist es wichtig, dass Sie Ihrem Publikum die Möglichkeit geben, die Führung jederzeit zu unterbrechen oder von vorn zu beginnen. Flexibilität ist Trumpf!

Wo finde ich Inspiration?



Einblicke in die Ausstellung *Project Another Country: That Space in Between* im MUSAC in englischer Sprache mit spanischen Untertiteln



The choice of...: Ein Besucher spricht über seine Lieblingskünstlerin bzw. seinen Lieblingskünstler und sein Lieblingskunstwerk im Mu.ZEE in niederländischer Sprache, mit englischen Untertiteln.



Live-Einblicke

Was ist das?

Bei diesem Format handelt es sich um kurze Führungen, die live vor Ort gestreamt werden. Hiermit werden Einblicke in eine Ausstellung gewährt oder Ausschnitte daraus gezeigt. Der Schwerpunkt liegt entweder auf dem allgemeinen Ausstellungsthema oder auf bestimmten dort präsentierten Werken/Objekten. Diese Touren können über verschiedene Plattformen gestreamt werden, etwa über die Live-Funktion bei Instagram, Facebook oder YouTube. Nach dem Stream können die Inhalte auf der Website Ihrer Institution eingebettet werden. Auch ist es möglich, die Live-Einsicht über ein Zoom-Meeting zu streamen.

Wo findet die Tour statt?

Die Live-Einblicke werden im Museum bzw. am historischen Ort aufgenommen, letztlich direkt an den thematisierten Werken/Objekten. Die Tour kann auch parallel mit einer Gruppe vor Ort und einem zugeschalteten Online-Publikum durchgeführt werden. Es ist kein Problem, wenn die Tour während des Besuchsbetriebs durchgeführt wird. Ganz im Gegenteil können physisch anwesende Besuchende den Stream noch interessanter machen (vorausgesetzt, sie werden dadurch nicht bei ihrem Besuch gestört).

Wer führt durch die Tour?

Durch den Live-Einblick führt eine Pädagogin oder ein Pädagoge, eine Jugendarbeiterin oder ein Jugendarbeiter, eine Kulturvermittlerin oder ein Kulturvermittler, eine Kuratorin oder ein Kurator oder eine Wissenschaftlerin oder ein Wissenschaftler, begleitet von einer Kamerafrau oder einem Kameramann (muss nicht zwingend professionell sein). Am Ende der Tour sollten Kolleginnen/Kollegen aus der Kommunikationsabteilung den Social Media-Account Ihrer Einrichtung betreuen und die Fragen des Publikums beantworten.

Während der Führung sollte zusätzlich eine Person anwesend sein, die die Besucherinnen und Besucher ggf. bittet, während der Live-Tour leise zu sprechen.

Sollten Sie eine Reihe von Live-Einblicken zu einer bestimmten Ausstellung planen, empfiehlt es sich, dass die Künstlerin bzw. der Künstler oder die Kuratorin bzw. der Kurator den ersten Live-Einblick moderiert. Alle darauffolgenden Live-Einblicke können von einer Pädagogin oder einem Pädagogen oder einer Gastexpertin oder einem Gastexperten gegeben werden. Dabei spielen Persönlichkeit, Kommunikationsfähigkeit und Charisma eine wichtige Rolle.

Wie sollte die Tour aufgebaut sein?

Zu Beginn der Führung sollte die Kamera die/den Guide in den Mittelpunkt rücken, wobei zumindest der Oberkörper im Bild sein sollte. Die/der Guide stellt sich vor und erörtert in wenigen Sätzen, was das Publikum während der Führung sehen und hören wird. Während der Tour kann der Fokus der Kamera auf verschiedene Werke ausgerichtet und per Zoom können Details sichtbar gemacht werden oder die Kamera schwenkt durch den gesamten Raum. Die Aufnahme sollte vertikal ausgerichtet sein.

Da Live-Einblicke kurz sein sollten, können in einer einzelnen Tour nicht viele Werke gezeigt werden. Allerdings können Sie, wie bereits erwähnt, eine Reihe von Live-Einblicken zu einer Ausstellung aufnehmen und als Serie oder Playlist bereitstellen.

- Tipps: Bringen Sie das Beste zuerst, da nicht alle Teilnehmenden bis zum Ende der Tour am Bildschirm bleiben. Ihre Aufmerksamkeit muss deshalb direkt zu Beginn geweckt werden. Jede Sekunde zählt, weshalb die Informationen kurz und bündig sein müssen. Die Anzahl der Stopps pro Live-Einblick hängt von der Ausstellung, der Dauer usw. ab.
-
-

Wie lange sollte die Tour dauern?

Idealerweise sollte ein Live-Einblick eine Dauer von 10–20 Minuten haben.

Welche technische Ausrüstung benötige ich und was muss ich darüber hinaus beachten?

- Smartphone
- Mikrofon
- Stativ oder etwas zum Stabilisieren des Smartphones
- Beleuchtung: entweder zusätzliche künstliche Beleuchtung oder ein Standort mit reichlich Tageslicht

Wie kann ich mein Publikum erreichen?

Sie können Ihr Publikum über die Website Ihrer Institution und andere Plattformen erreichen, wie etwa:

- Instagram Live: Das Publikum dieses Kanals hat zwar eine geringe Aufmerksamkeitsspanne, dafür ist es an Live-Sessions gewöhnt. Später können die Live-Videos auf IGTV hochgeladen werden, wo das Material bis zu 240 Minuten lang sein darf.
- Facebook Watch: Das Publikum dieses Kanals hat eine geringe Aufmerksamkeitsspanne, daher müssen die hier geposteten Videos durchgehend spannend sein.
- Vimeo oder YouTube: Das Publikum dieser Kanäle möchte vor allem Videos schauen, dementsprechend ist die Dauer hier zweitrangig.

Eine Live-Session sollte im Vorfeld in den sozialen Medien angekündigt werden. Dies ist auch eine Gelegenheit, die Followerinnen und Follower zu bitten, eigene Wünsche für die gezeigten Inhalte zu äußern.

Auch lässt sich ein Countdown einstellen, um das Publikum an die Veranstaltung zu erinnern, Vorfreude aufzubauen und die Teilnehmeranzahl zu erhöhen.

Darüber hinaus können Sie über Newsletter oder Pressemitteilungen im Vorhinein auf die Führung aufmerksam machen oder die Information mit Kooperationspartnern, Jugendzentren usw. teilen. Auch ein Teaser in den sozialen Medien ist geeignet, um die Neugier des Publikums zu wecken.

Wie kann ich junge Menschen in die Tour einbeziehen?

Junge Menschen lassen sich sehr gut über die Kommentarfunktion einbeziehen, über die sie nach der Tour interagieren und sich austauschen können.

Wie kann ich junge Menschen mit geringeren Chancen und unterschiedlichen Fähigkeiten in die Tour einbeziehen?

Kommunizieren Sie in einer einfach zu verstehenden Sprache.

Wenn Sie den Teilnehmenden einen Link zu einer Führung bereitstellen, machen Sie es ihnen leicht. Zwingen Sie sie beispielsweise nicht, sich vorher zu registrieren. Machen Sie alles mit einem Klick zugänglich!

Zudem können Sie die Teilnehmenden während des Online-Kaufs einer Eintrittskarte beispielsweise bitten, einen einfachen Fragebogen (z. B. Umfrage) auszufüllen. So haben Sie bereits vorab eine Vorstellung von den Bedürfnissen Ihres Publikums.

Soziale Hürden lassen sich durch die Einbeziehung von interessierten Personen bei der Entwicklung und Bekanntmachung der Tour überwinden.

Finanzielle Belastungen lassen sich durch die Zusammenarbeit mit öffentlichen Bibliotheken bei der Bereitstellung der Führung reduzieren. Für Menschen mit Hörbeeinträchtigung können eine Simultanverdolmetschung in Gebärdensprache oder Untertitel eingefügt werden. Für Menschen mit Sehbeeinträchtigung empfiehlt sich eine physische Beschreibung des Werks/Objekts.

Lernschwierigkeiten lassen sich durch den Gebrauch von Leichter Sprache und die Behandlung von alltäglichen, jedoch interessanten Themen überwinden. Hierbei gilt: je kürzer, desto besser!

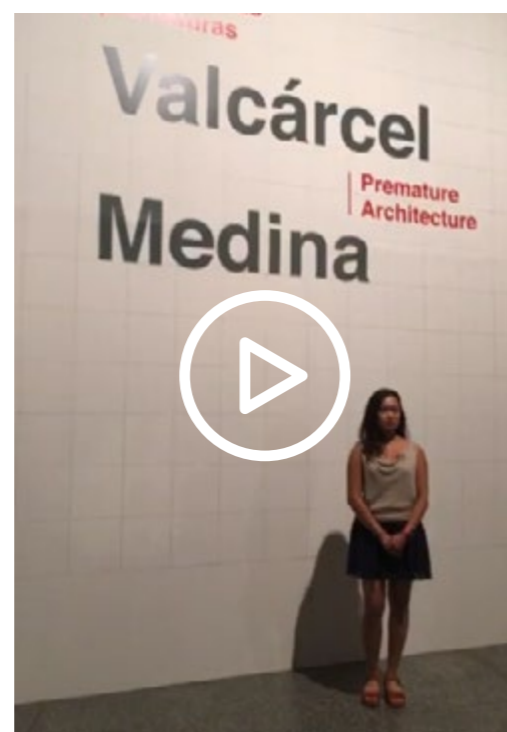
Im Falle kultureller Unterschiede empfehlen wir ansprechende Themen, die Menschen weltweit verbinden, wie etwa Kultur, Kunst, Sport, Alltagsgeschehen oder Musik.

Außerdem ist es wichtig, dass Sie Ihrem Publikum die Möglichkeit geben, die Führung jederzeit zu pausieren oder von vorne zu beginnen. Flexibilität ist Trumpf!

Wo finde ich Inspiration?



Live-Einblick in die Sammlung des Mu.ZEE in niederländischer Sprache



Live-Einblick in die Ausstellung *Premature Architecture* in englischer Sprache

Virtuelle Unterrichtsstunde

Was ist das?

Eine virtuelle Unterrichtsstunde ist Teil eines Vermittlungsprogramms für Schulklassen. Sie wird über Plattformen wie Teams, Zoom oder Google Meet durchgeführt und von einer Pädagogin oder einem Pädagogen geleitet. Da es sich um eine Live-Veranstaltung handelt, können alle Teilnehmenden direkt miteinander interagieren.

In der Unterrichtsstunde kommen aktive Lernmethoden zum Einsatz, bei denen die Schülerinnen und Schüler mit verschiedenen Tools und Formaten arbeiten, z. B. mit voraufgezeichneten Videos, PowerPoint-Präsentationen, praktischen Arbeiten und Aufgaben, bei denen sie das Museum allein besuchen und die Arbeit im Klassenzimmer fortsetzen.

Um eine bessere Einbeziehung aller Teilnehmenden und einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten, ist eine vorherige Abstimmung zwischen Schule und Museum erforderlich, damit sich beide über die Konzepte und Ziele der virtuellen Unterrichtsstunde im Klaren sind. In der Regel sind die behandelten Themen auf den Lehrplan abgestimmt, weshalb es wichtig ist, den Schwerpunkt vorab festzulegen.

Wo findet sie statt?

Die Unterrichtsstunde findet in einem virtuellen Klassenzimmer statt, in das sich die Teilnehmenden entweder gemeinsam von der Schule aus oder allein von zu Hause aus einwählen, während sich die Pädagogin oder der Pädagoge im Museum oder am historischen Ort befindet.

Wer leitet sie?

Es wird empfohlen, dass neben der Lehrperson in der Schule zwei Pädagoginnen/Pädagogen mit Erfahrung in der Arbeit mit Schulklassen an der virtuellen Unterrichtsstunde beteiligt sind (eine Person führt durch die Tour und die andere übernimmt die virtuelle Leitung der Gruppe). Außerdem sollte eine technische Fachkraft zur Verfügung stehen, die die Teilnehmenden bei technischen Problemen unterstützt.



Wie sollte sie aufgebaut sein?

Die virtuelle Unterrichtsstunde sollte Folgendes beinhalten:

- Einen Einführungsteil, in dem die Gruppe kurz begrüßt wird und sich die Teilnehmenden vorstellen. Außerdem wird erläutert, woran die Gruppe arbeiten wird.
- Ein Gespräch über die Werke/Objekte (maximal 3–4). Das Gespräch kann sich auf verschiedene Aspekte der Beobachtung und Interpretation konzentrieren, ergänzt durch Spiele, Objekte oder andere Hilfsmittel, die das Verständnis des Werks/Objekts verbessern und erleichtern.
- Praktische Aufgaben, die mit dem zuvor Besprochenen in Verbindung stehen.
- Abschluss der Aktivität oder Präsentation der Arbeiten mit der Aufforderung, das Museum zu besuchen, um das im Unterricht Erlebte zu ergänzen.
- Eine betreute, ruhige Umgebung mit natürlichem Licht.

Wie lange sollte sie dauern?

Nicht länger als 60 Minuten.

Welche technische Ausrüstung benötige ich und was muss ich darüber hinaus beachten?

- Alle pädagogischen Fachkräfte sollten über einen Computer mit Internetverbindung, eine Webcam und ein Mikrofon verfügen.
- Im Falle von Umgebungsgeräuschen empfiehlt sich die Verwendung von Kopfhörern.
- Die Schule benötigt entsprechendes Equipment wie Whiteboard/Projektionsboard, Projektor, Computer, Internetverbindung, Kamera und Mikrofon.
- Bei Unterrichtsstunden für untere Klassenstufen (Grundschule) sollten Kamera und Mikrofone während der gesamten Veranstaltung eingeschaltet bleiben, damit die Gruppe spontaner agieren kann.
- Die Bilder sollten eine hohe Auflösung haben, falls sie im Unterricht projiziert werden sollen.

Wie kann ich mein Publikum erreichen?

Virtuelle Unterrichtsstunden können mehreren Schulen über schriftliches Kommunikationsmaterial und per Online-Buchung angeboten werden. Teams, Zoom und Google Meet sind die am häufigsten verwendeten Plattformen für den virtuellen Unterricht. Der Vorteil von virtuellen Unterrichtsstunden ist, dass Sie damit auch Teilnehmende erreichen können, die sich außerhalb des Einzugsgebietes Ihres Museums oder Ihrer Gedenkstätte befinden.

Wie kann ich junge Menschen in die Unterrichtsstunde einbeziehen?

- Vor der Buchung einer virtuellen Unterrichtsstunde sollten die spezifischen Merkmale der Klasse/Gruppe analysiert werden.
- Zu diesem Zweck sollte vorab ein Treffen zwischen der Lehrkraft und der Pädagogin bzw. dem Pädagogen stattfinden, um die Einzelheiten zu besprechen und die Unterrichtsstruktur festzulegen.
- Stellen Sie sicher, dass alle Teilnehmenden mit der gewählten



Software vertraut sind (z. B. wie man Mikrofon und Kamera ein- und ausschaltet, dem Meeting beitrifft bzw. es verlässt).

- Senden Sie der Schule, falls erforderlich, vorab ein Materialpaket für die praktischen Übungen während des Unterrichts.

Das Live-Format ist der wichtigste Aspekt einer virtuellen Unterrichtsstunde, da es Interaktion und eine Aufgabenstellung ermöglicht. Zur Ergänzung des Unterrichts können aufgezeichnete Materialien oder PowerPoint-Präsentationen verwendet werden, die virtuelle Touren, Audiobeiträge und Bilder beinhalten.

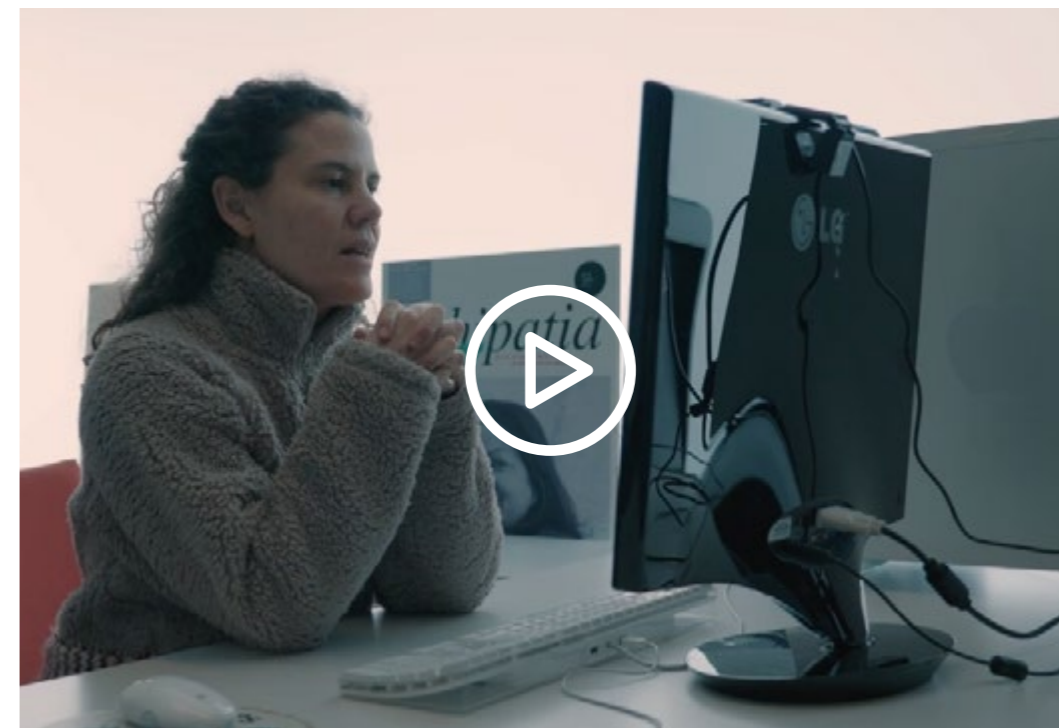
Die Vorstellungsrunde zu Beginn hilft Ihnen einzuschätzen, wie Sie eine rege Beteiligung während der Aktivität erreichen können. Der Verlauf der Aktivität hängt in hohem Maße von der Interaktion der Teilnehmenden ab, die wiederum auch Rückschlüsse ermöglicht auf ihre Motivation und ihr Verstehen. So können die Pädagoginnen und Pädagogen die Unterrichtsstunde an die Bedürfnisse der Gruppe anpassen. Durch direkte Fragen und das Eingehen auf persönliche Erfahrungen lässt sich in der Regel eine gute Interaktion zwischen den Pädagoginnen und Pädagogen und den Teilnehmenden herstellen. Eine aktive Beteiligung lässt sich erzielen, wenn die Teilnehmenden die Möglichkeit erhalten nachzudenken, zu argumentieren und zu gestalten.

Wie kann ich junge Menschen mit geringeren Chancen und unterschiedlichen Fähigkeiten in die Tour einbeziehen?

Kommunizieren Sie in möglichst einfacher Sprache.

Stellen Sie Tools zur Verfügung, die den Teilnehmenden helfen, das geschriebene oder gesprochene Wort zu verstehen, und mit denen Sie die unterschiedlichen Energien und Geschwindigkeiten der Gruppe kontrollieren und steuern sowie Aufmerksamkeit wecken und Konzentration fördern können. So hat jede und jeder Teilnehmende das Gefühl, eine wichtige Rolle in der Aktivität zu spielen.

Wo finde ich Inspiration?

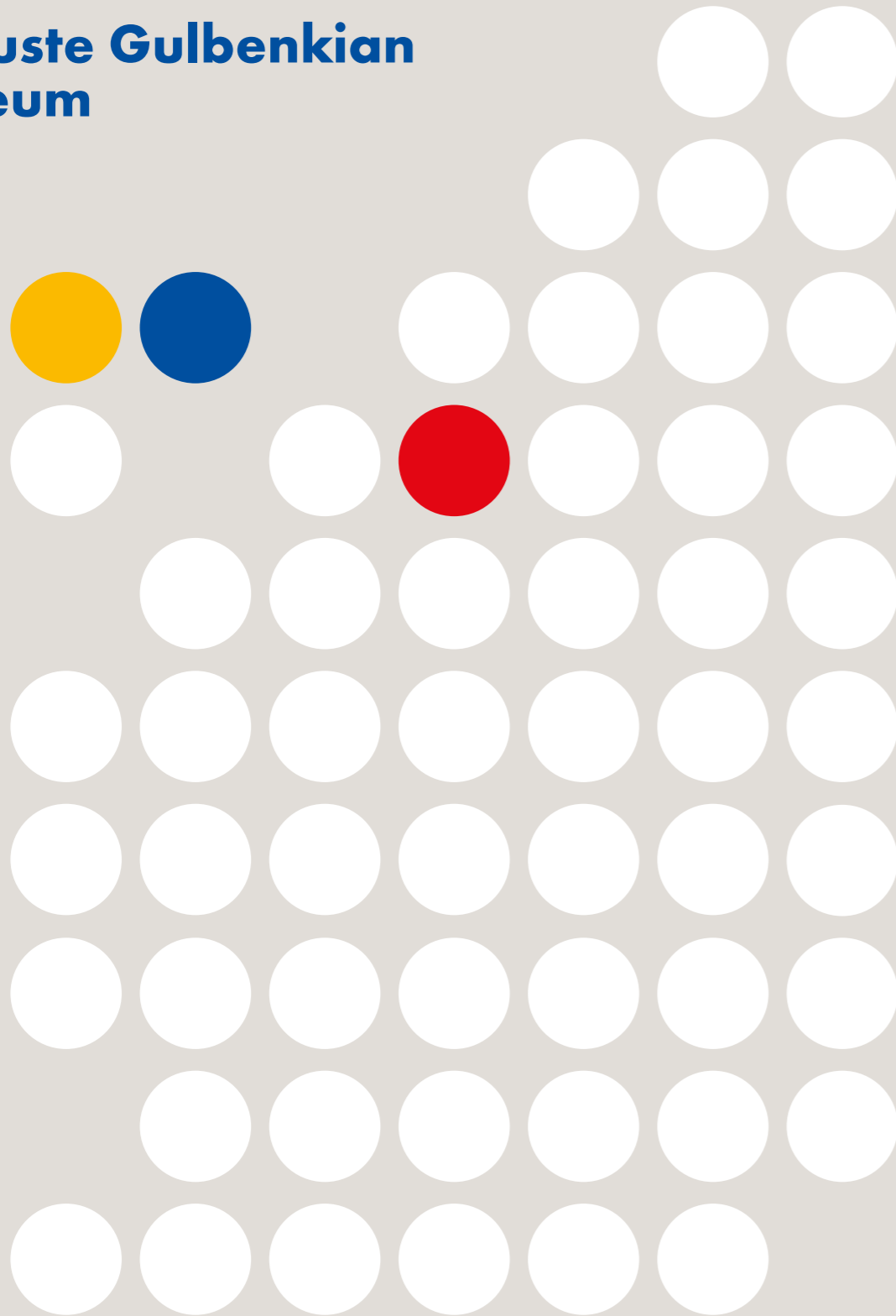


Virtuelle Unterrichtsstunde im MUSAC in spanischer Sprache mit englischen Untertiteln



Fallbeispiel

Calouste Gulbenkian Museum



Museumstyp: Kunstmuseum

Art der Tour: Virtuelle Unterrichtsstunde

Plattform: Google Meet oder Zoom

Dauer: 60 Minuten (theoretischer Teil 40 Minuten, praktischer Teil 10–15 Minuten, Puffer für Unvorhergesehenes 5 bis 10 Minuten)

Ziele:

- Wissen über Kunstwerke fördern
- Kritisches Denken und aktive Beobachtung fördern
- Verbindungen zwischen verschiedenen Kunstwerken herstellen
- Die Sammlung auch für Personen öffnen und zugänglich machen, die das Museum nicht vor Ort besuchen können
- Vertiefende Einblicke in einzelne Kunstwerke ermöglichen, ohne durch Besuchergruppen und die Museums Umgebung abgelenkt zu werden

Beschreibung der Tour:

Diese virtuelle Unterrichtsstunde wurde für junge Menschen mit Behinderung gestaltet, die das Museum aufgrund mangelnder Transportmöglichkeiten oder aus finanziellen Gründen nicht besuchen können.

Der erste Teil ist dialogbasiert und zielt darauf ab, durch die Interpretation von Kunstwerken die Fähigkeit zum kritischen Denken zu fördern.

Der zweite Teil besteht aus einer praktischen, kreativen Übung, bei der die Teilnehmenden in die Rolle einer Kuratorin bzw. eines Kurators schlüpfen können.

Schritte:

- Abstimmung mit den Lehrkräften und Bereitstellung der Materialien
- Vorstellung der Teilnehmenden und Pädagoginnen und Pädagogen
- Austausch über das Museum mit allen Anwesenden und den Teilnehmenden, Fragen wie zum Beispiel: Warst Du schon einmal in diesem Museum? Wenn ja, woran kannst Du Dich erinnern?

- Neue Besucherinnen und Besucher bekommen eine kurze Einführung in die Sammlung
- Die Gruppe schaut sich zusammen zwei oder drei Werke an. Sie analysiert, diskutiert und reflektiert diese gemeinsam.

Zum Beispiel:



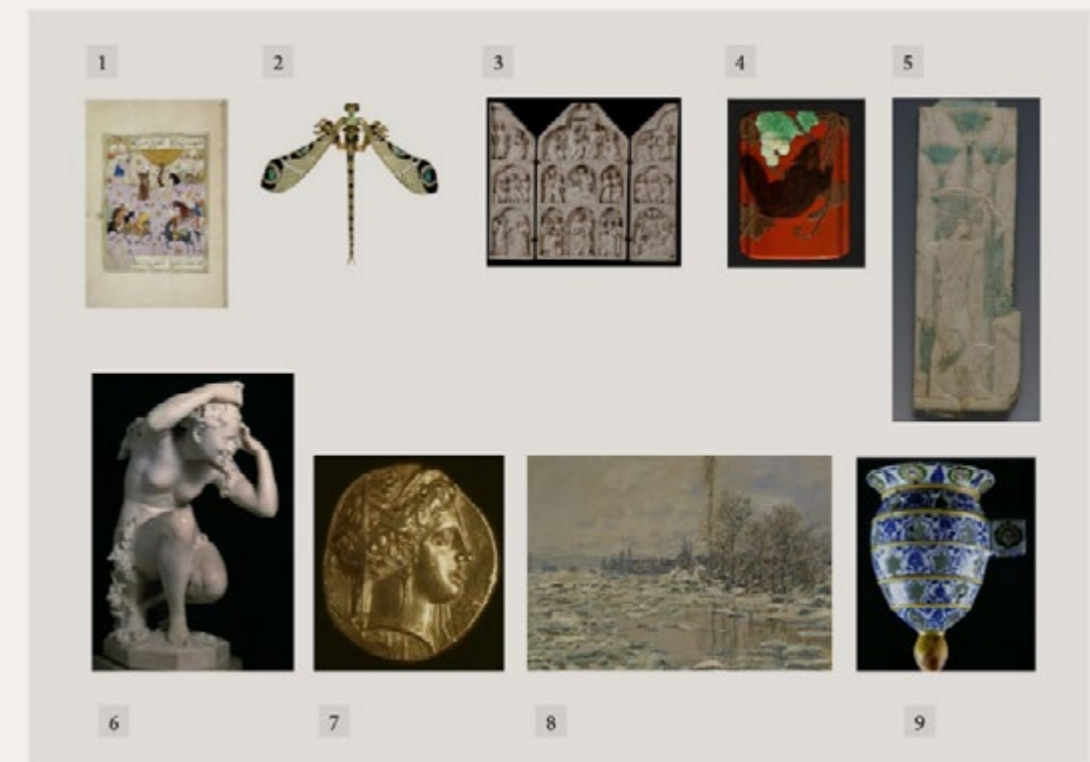
Claude Monet. *Aufbrechendes Eis* (1880)

Öl auf Leinwand

- Was siehst Du?
- Welchen Titel würdest du diesem Gemälde geben?
- Was glaubst Du, welche Materialien der Künstler verwendet hat?
- Schau Dir die Pinselstriche an: Denkst Du, sie sind spontan oder bewusst gesetzt? Woran machst Du das fest?
- Wie fühlst Du Dich, wenn du das Werk anschaust?
- Führen Sie die Teilnehmenden an das kuratorische Arbeiten heran, am besten über Beispiele, mit denen sie sich identifizieren können.
 - Was ist eine Kuratorin bzw. ein Kurator?
 - Welche Aufgabe haben Kuratorinnen und Kuratoren in einem Museum?

- Es empfehlen sich Beispiele, die für die Teilnehmenden leicht nachvollziehbar sind, z. B.: Wie würde ich mein Wohnzimmer dekorieren?
- Die Teilnehmenden sollten in kleine Gruppen aufgeteilt werden (idealerweise drei Teilnehmende pro Gruppe). Jede Gruppe wird gebeten, fünf Kunstwerke (aus neun) auszuwählen. Die gewählten Werke sollten alle etwas gemeinsam haben, wie etwa Farben, Materialien, Formen, Themen oder Erinnerungen, die sie hervorrufen.
Hinweis: Die praktische Übung sollte kurz sein und mit einfachen Verknüpfungen arbeiten.

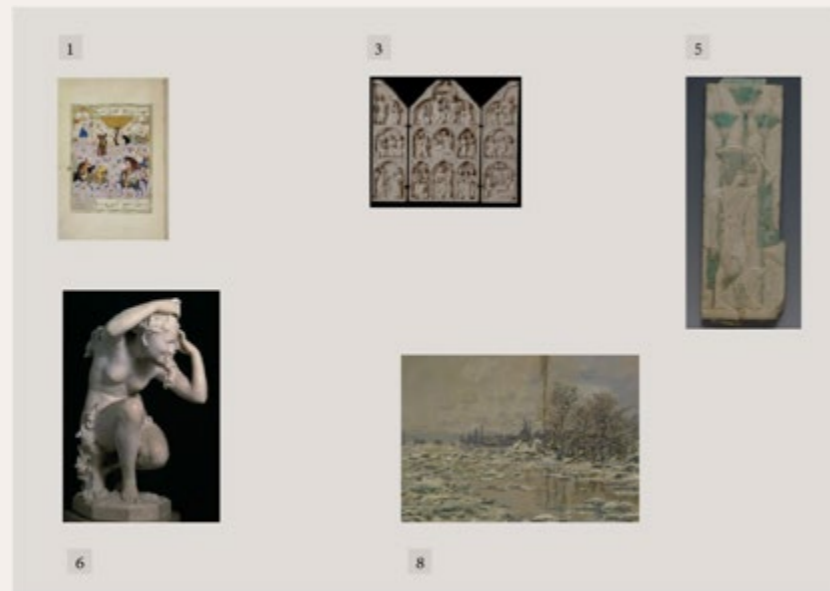
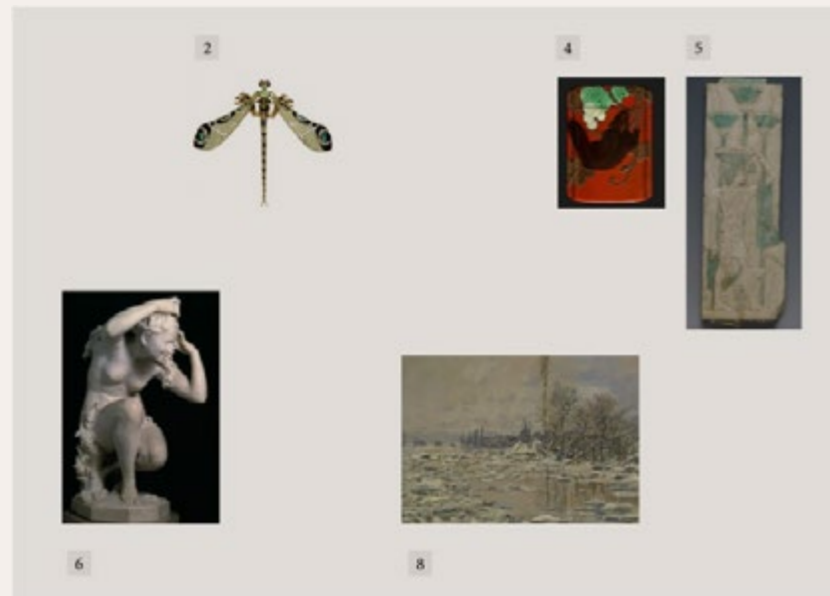
Beispiel von Werken, aus denen die Gruppe eine Auswahl treffen sollte:



- Jede Gruppe stellt ihre Auswahl in der Runde vor und erklärt, warum sie sich so entschieden hat.
- Gleichzeitig kann die Pädagogin bzw. der Pädagoge über das Whiteboard eine Seite einrichten, auf der alle Gruppen ihre Auswahl zeigen können.



Beispiel für die Auswahl von zwei Gruppen:



Für die virtuelle Unterrichtsstunde sind folgende Aspekte besonders zu beachten:

Auswahl der Kunstwerke: Wählen Sie verschiedene künstlerische Ausdrucksformen, unterschiedliche Techniken, Inhalte und Details aus. Dies ermöglicht es den Teilnehmenden, unterschiedliche Kunstwerke, Techniken und Elemente zu identifizieren. Dadurch lernen sie die Vielfalt der im Museum befindlichen Werke kennen.

Auswahl Ihrer Fragen: Besprechen Sie immer das Material; verwenden Sie einfache, aufeinander aufbauende Fragen, die sich anhand der direkten Beobachtung beantworten lassen. Sie sollten die Fragen direkt an bestimmte Schülerinnen und Schüler richten, um eine enge Beziehung und das Engagement aller Teilnehmenden zu fördern.

Nutzen Sie eine PowerPoint-Präsentation als einfaches Tool: Verwenden Sie Einfache Sprache und eine angemessene Schriftgröße. Nutzen Sie Bilder mit hoher Auflösung. Diese Präsentation dient als Ausgangspunkt, um allen die gleichen Informationen bereitzustellen.

Die Kunstwerke für die Gruppenarbeit sollten in Farbe ausgedruckt werden, um die praktische Übung zu erleichtern und die Verbindungen zwischen den einzelnen Werken zu verdeutlichen.

Das Museumsteam sollte sich im Vorfeld mit den Lehrkräften und den unterstützenden Technikerinnen bzw. Technikern abstimmen – idealerweise auf derselben Plattform, auf der auch die virtuelle Unterrichtsstunde stattfindet. Bei diesem Vorbereitungstreffen sollte der Ablauf der Stunde abgesprochen und geplant werden. Es lohnt sich, klar zu definieren, wann Interventionen seitens der Lehrkraft erforderlich bzw. gewünscht sind, beispielsweise um die Aufmerksamkeit der Schülerinnen und Schüler auf ein bestimmtes Detail zu lenken, um die Beteiligung der Gruppe zu fördern und um sicherzustellen, dass jeder Zugang zu allem hat. Durch diese Vorbereitungen können alle Verantwortlichen ein gutes und angenehmes Lernumfeld schaffen.

Herausforderungen:

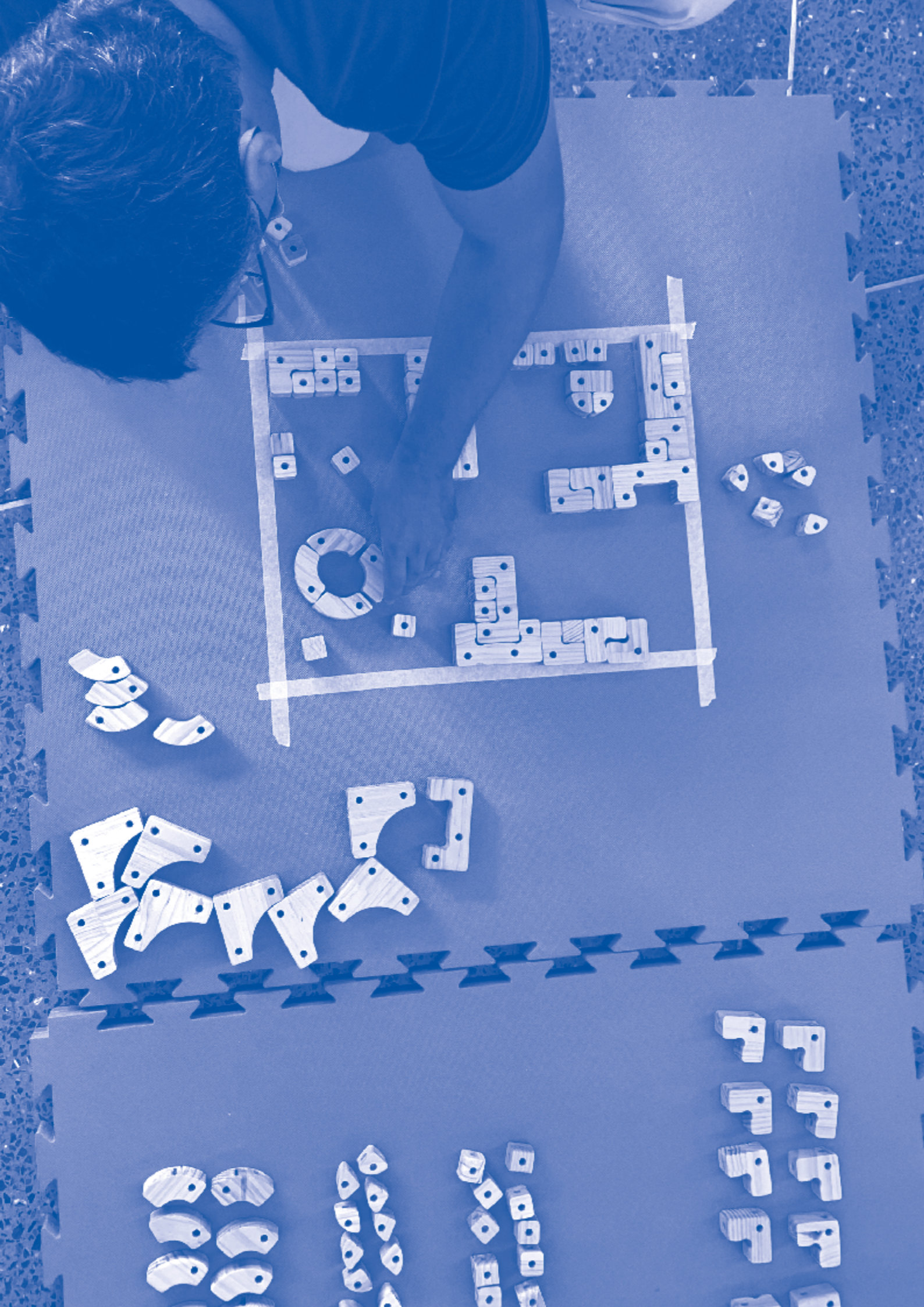
- Eine gute und stabile Internetverbindung ist für die Dynamik der virtuellen Unterrichtsstunde zwingend notwendig.
- Die Lehrkraft, die die Gruppe begleitet, muss das Thema und den Ablauf der Unterrichtsstunde gut kennen und aktiv unterstützen. Schülerinnen und Schüler lassen sich gelegentlich schnell ablenken, weshalb eine wesentliche Herausforderung darin liegt, das Interesse der Gruppe aufrechtzuerhalten und sie immer wieder zu den Aktivitäten und Inhalten zurückzuholen.
- Der Erfolg der Unterrichtsstunde kann durch eine zu große Diskrepanz zwischen den kognitiven und sensorischen Bedürfnissen der Teilnehmenden beeinträchtigt werden.





IO 2

**Multisensorische
Führung**



- Der Besuch eines Museums oder einer Gedenkstätte ist eine vielschichtige sensorische, ästhetische und soziale Erfahrung. Ausstellungen regen unsere Sinne auf diese Weise dazu an, Eindrücke zu sammeln und eine Fülle an Informationen aufzunehmen. Je mehr Sinne angesprochen werden, desto besser können wir die Gefühle und den Verstand unseres Publikums erreichen.

Wir haben die multisensorischen Methodentools bzw. die multisensorische Führung (*Sensory Journey*)³ entwickelt, um Pädagoginnen und Pädagogen in Museen und Gedenkstätten, Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter sowie Vermittlerinnen und Vermittler dabei zu unterstützen, Bildungsangebote für junge Menschen (zwischen 13 und 30 Jahren) mit Lernschwierigkeiten zu konzipieren.



Video zur multisensorischen Führung in englischer Sprache



Was ist eine multisensorische Führung?

Eine multisensorische Führung ist ein methodischer Ansatz, um unsere Erfahrungen und Wahrnehmungen in einem Museum oder einer Gedenkstätte durch die Einbeziehung verschiedener Sinne zu verstärken. Pädagoginnen und Pädagogen, Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter, Kunstvermittlerinnen und Kunstvermittler können ihre eigenen multisensorischen Tools entwickeln, die es jungen Menschen mit Lernschwierigkeiten ermöglichen, Museen und Gedenkstätten mit allen Sinnen zu erkunden. Sie erschließen sich die Werke, Ausstellungsstücke oder Themen durch Sehen, Hören, Tasten, Schmecken und Riechen. Zusätzlich kann der „sechste Sinn“ (auch als Propriozeption bezeichnet) geweckt werden, sprich die Wahrnehmung der eigenen Körperlage und Bewegung im Raum. Die multisensorische Führung lässt sich flexibel an die jeweiligen Gegebenheiten der einzelnen Museen und Gedenkstätten anpassen.

Ein sensorisches Erlebnis beschränkt sich nicht auf Sehen und Hören. Museen und Gedenkstätten lassen sich ebenso mit anderen Sinnen erschließen. Die Wissensvermittlung durch multisensorische Erlebnisse ist wirkungsvoller und kann dadurch belohnt werden, dass Teilnehmende Ihre Einrichtung mit mehr Freude und Engagement besuchen. Junge Menschen mit Lernschwierigkeiten können durch die Anwendung multisensorischer Methoden eine Ausstellung nicht nur umfassend erleben, sondern sich auch Wissen über diese aneignen.

Dabei können Alltagsgegenstände verwendet werden, die mit der Ausstellung in Verbindung stehen oder auch nicht. Hierfür schlagen wir vor, eine „Toolbox“ (z. B. einen Korb oder einen Wagen mit mehreren Schubladen) zusammenzustellen, die verschiedene Gegenstände enthält, wie z. B.:

- Original-Artefakte, soweit es der konservatorische Zustand erlaubt
- Reproduktionen von Ausstellungsobjekten als Möglichkeit, Vitrinen „zu öffnen“ und die Objekte greifbarer zu machen
- Maßstabsgetreue Architekturmodelle, die als visuelle Tools oder Tastobjekte verwendet werden können
- Objekte, die auf Themen einer Ausstellung hinweisen und dazu beitragen, eher abstrakte Begriffe zu erklären

- Materialproben, mit denen sich verdeutlichen lässt, wie etwas hergestellt wurde oder woraus es besteht
- Fotos, Ausschnitte oder Piktogramme und Emoticons, die auf Orte, Ereignisse oder Emotionen hinweisen
- Audio- oder Musikdateien
- Videodateien oder Bild-/Filmmaterial
- Materialien mit starkem Geruch

Was sind die Ziele einer multisensorischen Führung?

Für Museums- oder Gedenkstättenmitarbeitende, Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter, Pädagoginnen und Pädagogen, Vermittlerinnen und Vermittler:

- Besucherinnen und Besuchern Werke, Ausstellungsobjekte oder Themen näherzubringen
- Bestimmten Zielgruppen mehr Aufmerksamkeit zu schenken und etwas über ihre jeweiligen Bedürfnisse zu lernen
- Eine Tour mit erlebnisorientiertem Schwerpunkt anzubieten
- Neue methodische Ansätze zu nutzen, insbesondere für Besucherinnen und Besucher, die Einfache/Leichte Sprache benötigen
- Komplexe Themen aus Geschichte oder Kunst vereinfacht darzustellen und somit einen niedrighschwelligigen Zugang zu bieten
- Gespräche über Geschichte oder Kunst anzuregen

Bezogen auf die Zielgruppe:

- Einen neuen Ansatz für den Museums- oder Gedenkstättenbesuch zu erleben, auf innovative und inklusive Art und Weise attraktive Tools kennenzulernen und auf ansprechende Weise Allgemeinwissen zu erwerben
- Zugang zu Kunst und Geschichte durch verschiedene Ansätze zu eröffnen



- Teilhabe am kulturellen Leben und an der Erinnerungskultur zu ermöglichen, den Besuch eines Museums oder einer Gedenkstätte als etwas Schönes zu erleben (für viele ist es der erste Besuch) und Vorurteile, Barrieren oder bestehende Berührungängste abzubauen
- Neugierde zu wecken
- Einen sicheren Raum zu schaffen und die Zielgruppe zu motivieren, sich die Themen einer Ausstellung anzueignen
- Junge Menschen zu ermutigen, ihre Gedanken über ein Kunstwerk oder ein historisches Thema zu reflektieren und sich untereinander auszutauschen
- Kritisches Denken und aktive Beobachtung zu fördern
- Dazu beizutragen, dass sich die Teilnehmenden ihrer eigenen Bedürfnisse, Interessen und Gefühle bewusst werden und diese ausdrücken
- Lernen durch spielerische Aktivitäten zu fördern
- Sinne durch verschiedene Kunstwerke zu stimulieren und Momente des künstlerischen Ausdrucks zu fördern
- Gespräche anzustoßen über Kunst und Geschichte und ihre Bedeutung für die heutige Gesellschaft und das Leben der Teilnehmenden
- Empathie der Jugendlichen zu fördern, indem Verbindungen zwischen der Gegenwart und der Vergangenheit hergestellt werden

Welche Schritte sind erforderlich, um eine multisensorische Führung zu entwickeln und umzusetzen?

In einem ersten Schritt sollte das Potenzial für den Einsatz eines multisensorischen Ansatzes im Museum oder in der Gedenkstätte ermittelt werden. Gibt es sensorische Elemente in der Ausstellung oder Methoden, die bereits in anderen Bildungsangeboten zum Einsatz kommen? Welche Objekte, Kunstwerke und Themen lassen sich durch multisensorische Tools zugänglich machen? Welche Lernziele sollen erreicht werden?

Der zweite Schritt besteht darin, verschiedene sensorische Tools zu entwickeln, die sich auf die spezifischen Objekte, Kunstwerke und Themen sowie die Gegebenheiten des Museums oder der Gedenkstätte und die spezifischen Bedürfnisse der Zielgruppe beziehen. Hierbei ist es wichtig, mit der Zielgruppe im Kontakt zu sein und die jungen Menschen, ihre Lehrkräfte oder auch die Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter, die mit der Zielgruppe arbeiten, in den Prozess der Entwicklung, Erprobung und Anpassung der multisensorischen Führung einzubeziehen.

In einem dritten Schritt legen die Pädagoginnen und Pädagogen, Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter oder Vermittlerinnen und Vermittler für die jeweilige multisensorische Führung fest, welche Tools aus der „Toolbox“ für die Gruppe geeignet sind.

Der letzte Schritt umfasst ein Gespräch mit den Lehrkräften und Begleitpersonen unmittelbar vor der Führung, die Vorbereitung der Räumlichkeiten und der Tools sowie ein Briefing der Beteiligten. Je nach Gruppe entscheiden die Pädagoginnen und Pädagogen, Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter oder Vermittlerinnen und Vermittler während der Führung, welche und wie viele Tools tatsächlich zum Einsatz kommen, um eine Informationsüberflutung zu vermeiden. Für eine entsprechende Präsentationsdynamik sollte zwischen Erklärungen und unterstützendem Material (z. B. Audioaufnahmen) variiert werden, um die Konzentration der Gruppe aufrechtzuerhalten.

Die multisensorischen Tools können entweder in eine Führung oder einen Workshop (z. B. in ein bereits bestehendes Bildungsangebot für junge Menschen mit Lernschwierigkeiten) integriert oder als Einzelaktivität im Anschluss an eine Ausstellungsführung eingesetzt werden. Im ersten Fall kommen während der Führung/ des Workshops multisensorische Tools zum Einsatz, um einen Zugang zu den präsentierten Objekten, Kunstwerken oder Themen zu schaffen. Im zweiten Fall kann der Museumsbesuch mit einem Aufwärmenspiel begonnen werden, gefolgt von einem kurzen Besuch der Ausstellung, den multisensorischen Methoden als Workshop und einer abschließenden Reflexion.

Was die Dauer der multisensorischen Führung betrifft, so empfehlen wir 90–120 Minuten. Dabei ist wichtig, stets auf die Bedürfnisse der

Gruppe einzugehen und immer wieder Pausen zu ermöglichen. Wenn die Motivation oder Aufmerksamkeit der Gruppe nachlässt, kann die Aktivität vorzeitig beendet werden.

Gruppengröße

Wir empfehlen eine maximale Teilnehmendenzahl von 15 Personen und zwei Pädagoginnen/Pädagogen, damit alle Teilnehmenden die nötige Aufmerksamkeit bekommen. Die Gruppe kann auch in zwei kleinere Gruppen aufgeteilt werden.

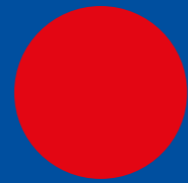
Welche Kompetenzen benötigen Pädagoginnen und Pädagogen, Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter, Vermittlerinnen und Vermittler bei der Entwicklung und Durchführung ihrer eigenen multisensorischen Führung?

Sensibilität und Offenheit für die Emotionen anderer sowie Erfahrung im Umgang mit verschiedenen Gruppen junger Menschen mit Lernschwierigkeiten

- Die Fähigkeit, ein sicheres Umfeld zu schaffen, in dem sich die Teilnehmenden willkommen und unterstützt fühlen
- Das Know-how, wie Geschichte oder Kunst als Methode eingesetzt werden können, um junge Menschen zu stärken und zur Teilnahme am kulturellen Leben zu ermutigen
- Kommunikationsgeschick und die Fähigkeit, kreativ zu denken
- Flexibilität und Fähigkeit zur Anpassung an die Bedürfnisse der Teilnehmenden
- Angemessene Kenntnisse der Einfachen/Leichten Sprache
- Gute verbale und nonverbale Kommunikationsfähigkeiten sowie Einfühlungsvermögen und Verständnis für die Bedürfnisse der Teilnehmenden
- Fähigkeit zur Anpassung des eigenen Kommunikationsstils an das Niveau der Gruppe und Berücksichtigung der Lernfähigkeit der Teilnehmenden

- Die Fähigkeit, aktiv zuzuhören (unter Vermeidung von Stereotypen und Vorurteilen) und Diskussionen anzuregen, als Plattform und „sicherer Ort“ zu dienen, um Jugendlichen die Möglichkeit zu geben, gehört zu werden und ihre Meinung zu äußern
- Unterstützung und gegenseitiges Verständnis unter den Teilnehmenden wecken

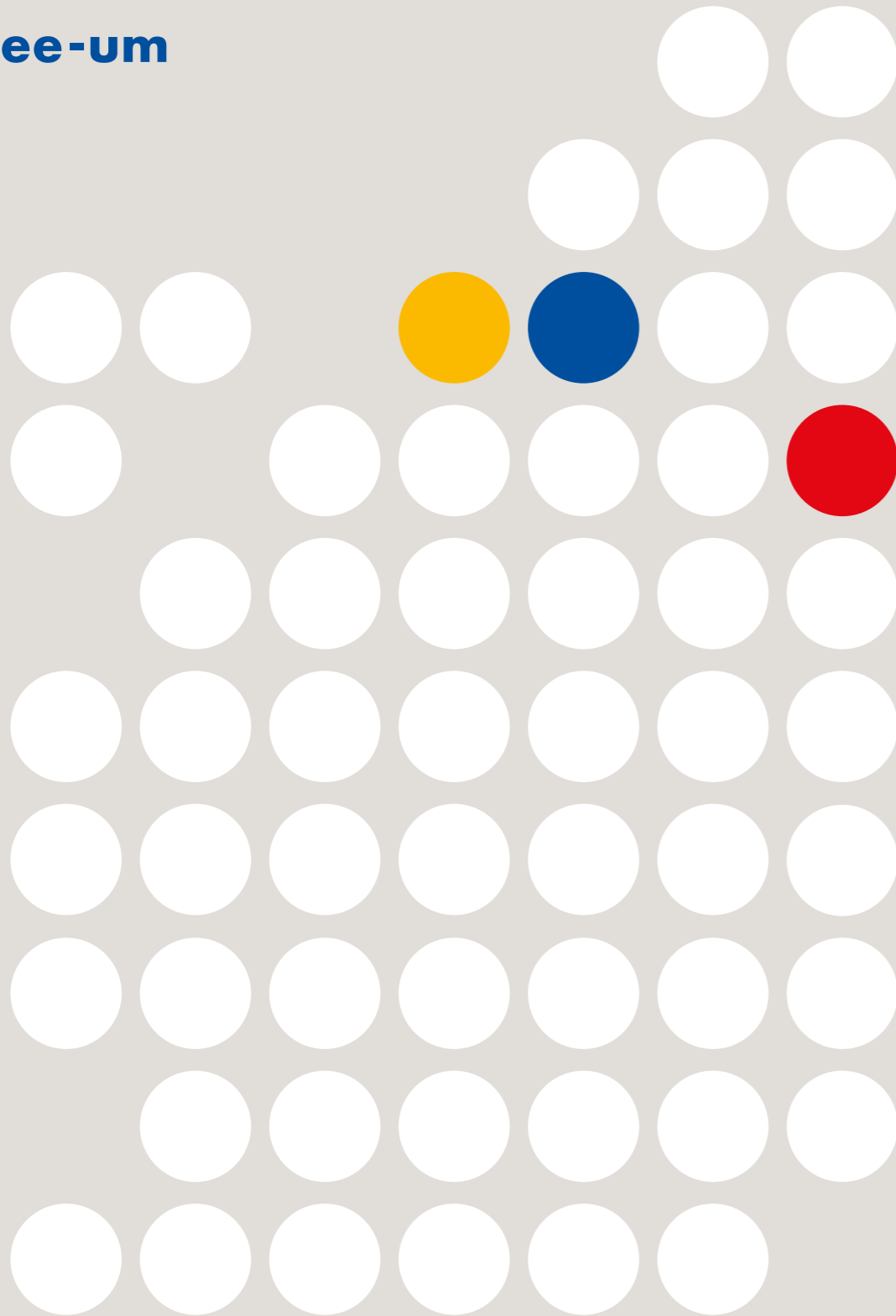




Fallbeispiele

Fallbeispiel 1

mu-zee-um



Museumstyp: Kunstmuseum, Geschichtsmuseum

Wie wurde die multisensorische Führung umgesetzt?

Die multisensorische Führung wurde im Mu.ZEE, einem Museum für belgische Kunst ab den 1830er-Jahren, umgesetzt. Da die Ausstellungen des Mu.ZEE regelmäßig wechseln, ist es wichtig, die Kunstwerke vor der Aktivität auszuwählen und die Materialien so vorzubereiten, dass sie während der Tour leicht zugänglich und präsentierbar sind. Außerdem ist es wichtig, Vorabinformationen über die Gruppe einzuholen, z. B. Alter und kognitive Fähigkeiten, Anzahl der Teilnehmenden und besondere Bedürfnisse.

Die Teilnehmenden der hier vorgestellten Aktivität waren junge Menschen im Alter von 18 bis 25 Jahren, darunter Personen mit Lernschwierigkeiten und Autismus-Spektrum-Störungen (ASS). Sie wurden in vier Gruppen von acht bis elf Personen aufgeteilt, und jede Gruppe arbeitete mit einer anderen Ausstellung. Bei der ersten Ausstellung handelte es sich um *Léonard Pongo – Primordial Earth*, eine Foto-/Videoausstellung über das Werk des kongolesischen Künstlers Léonard Pongo, der nach Möglichkeiten sucht, der übermenschlichen Kraft der Erde eine Form zu geben. Seine Bilder von der kongolesischen Landschaft lassen die Natur sprechen, ohne Interpretationen anzubieten. Bei der zweiten Ausstellung handelte es sich um Werke und Objekte aus der Mu.ZEE-Sammlung, die zwar aus verschiedenen Epochen stammen und unterschiedliche Stile aufweisen, aber Belgien als gemeinsamen Nenner haben. Jede Gruppe arbeitete mit ungefähr fünf Kunstwerken; dabei wurden ihr Tempo und ihre Interessen berücksichtigt. Die Aktivität war wie folgt strukturiert:

Zu Beginn der Aktivität bildete die Gruppe einen Kreis: Alle konnten einander hören und sehen. Wir stellten uns alle den anderen vor. Dann verorteten wir uns im Raum: Wo sind wir, wie fühlt sich dieser Raum an, wie klingt er? Dies war auch der geeignete Moment, um der Gruppe die Museumsregeln zu erklären.

Es wird empfohlen, dass die Teilnehmenden während der Aktivität in der Nähe des Kunstwerkes sitzen.

Nach der Aktivität sollte Zeit für eine kurze Feedbackrunde mit den Teilnehmenden eingeplant werden. Dies kann im Sitzen neben dem zuletzt betrachteten Werk erfolgen. Die Teilnehmenden können zum Beispiel nach ihren Sinneseindrücken und Gefühlen befragt werden.



Entwickelte Tools

Die Gruppen arbeiteten mit Kunstwerken, die von den Kunstvermittlerinnen und Kunstvermittlern ausgewählt worden waren, basierend auf den möglichen Interessen der Teilnehmenden, der Anpassungsfähigkeit der Tools an die Kunstwerke oder dem Thema der Aktivität. Junge Menschen können sich zum Beispiel leicht mit multimedialen Werken identifizieren, da sie mit digitalen Medien aufgewachsen sind.

Jedes Werk wurde mit einer bestimmten Tätigkeit verknüpft, die einen oder mehrere Sinne anspricht.

Zum Beispiel:

1/
Léonard Pongo
Ohne Titel, 2021
Video 8'19"

Bei dieser Aktivität schauten und hörten sich die Teilnehmenden eine Videoarbeit des Künstlers an und experimentierten anschließend mit Schatten.

- Um die Teilnahme von Personen zu erleichtern, die laute Reize nicht gut verarbeiten können, stellten wir den Ton leiser und hielten Kopfhörer bereit.
- Wir gaben den Teilnehmenden aus weißer Pappe ausgeschnittene Formen (Fische, Wolken, Vögel), mit denen sie sich zwischen der Leinwand und der Projektion bewegen konnten. Wir beobachteten gemeinsam die Schatten, die durch die ausgeschnittenen Formen entstanden, und den Effekt, den sie auf das Kunstwerk hatten: Ändert sich dadurch die Bedeutung des Kunstwerks?
- Die Hände tanzten im Licht der Projektion zu Geräuschen und Musik. Auch hier spielten die Schatten mit dem Kunstwerk.



Vor der Aktivität sehen sich alle das Kunstwerk von Léonard Pongo an.
© mu-zee-um vzw



Ausgeschnittene Formen werfen Schatten auf eine Videoprojektion am Boden und lassen die Teilnehmenden zu einem Teil des Kunstwerks werden. © mu-zee-um vzw

2/
Léonard Pongo
Ohne Titel, 2022
UV-Druck auf CS-Segeltuch

Auf beiden Seiten des Segeltuchs wurden verschiedene Aktivitäten durchgeführt.

- Wir bewegten uns zur Musik, zunächst mit je einer Person auf jeder Seite, später mit mehreren Personen.
- Wir spiegelten die Bewegungen des Gegenübers auf der anderen Seite des Segeltuchs: Welche Auswirkungen hat das Segeltuch auf unsere Bewegungen? Ergänzen unsere Bewegungen das Kunstwerk?
- Wir diskutierten über die auf verschiedene Materialien gedruckten Bilder: Ist das Kunst oder nicht? Was macht sie zu Kunst? Inwiefern erhält das Foto durch das Material, auf das es gedruckt ist, eine andere Bedeutung?

Kinder und Jugendliche mit Autismus haben häufig große Schwierigkeiten mit Nachahmung.⁴ Forschungsergebnissen zufolge müssen sie erst einige Nachahmungsfähigkeiten entwickeln, um geteilte Aufmerksamkeit zu erlernen. Dementsprechend ist das Training der Nachahmung ein wichtiger Schwerpunkt der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen mit Autismus, da es ihnen hilft, ihre allgemeinen sozialen Fähigkeiten zu verbessern.

Die Teilnehmenden bewegen sich auf beiden Seiten des Segeltuchs zu der Musik, die dieses Kunstwerk begleitet. Sie werden zu einem Spiegel der jeweils gegenüberstehenden Person.

© mu-zee-um vzw



3/

Marie-Jo Lafontaine

Belle Jeunesse, 1998

Farbfotografien auf Aluminium

Bei der Aktivität zu diesem Kunstwerk haben wir Emoticons verwendet, um die Gefühle der dargestellten Personen zu veranschaulichen. Wir beschäftigten uns mit folgenden Fragen:

Welche Emotionen drückt dieses Porträt aus? Kannst Du auch so ein Gesicht machen?

Welche Auswirkungen hat die Hintergrundfarbe auf das Porträt?



Emoticons illustrieren die Gefühle des Porträtierten. © mu-zee-um vzw

4/

Rik Wouters

Frauen am Fenster, 1915

Öl auf Leinwand

Wir verwendeten Farbkarten, um verschiedene Farbtöne zu identifizieren, und lösten folgende Aufgaben:

- Wähle die Farbe, die zum Gesicht der Porträtierten passt!
- Schaut Euch gegenseitig ins Gesicht. Welche Farben seht Ihr? Welche Farbe ist im Schatten und welche im Licht?



Wir nutzen Farbkarten, um die Farben in einem Porträt zu erkunden.
© mu-zee-um vzw

5/
Léon Spilliaert
P. G. van Hecke und Norine, 1920

Bleistift, Aquarell, Gouache, Silberstift und Tusche auf Karton

Constant Permeke
Bauernfamilie mit Katze 1928
Öl auf Leinwand

Die Porträts von Permeke und Ensor zeigen prächtige Gewebe wie Spitze, Samt, grobe braune Stoffe, Federn, Schmuck usw.

- Die Teilnehmenden suchten nach Kleidung, die zu den Porträts passte, und berührten die verschiedenen Stoffe: Wie hat der Künstler versucht, die Haptik des Stoffes mittels Farbe darzustellen?
- Wir sortierten die Stoffstücke: Welche passen zum Bild von Permeke, welche zu dem von Spilliaert? Warum?
- Warum tragen die Porträtierten diese Kleidung? Welche Atmosphäre schaffen die Kleider?
- Wenn Du für ein Porträt posieren müsstest, was würdest Du tragen? Wie würdest du dich setzen? Die Teilnehmenden posierten entweder auf Podesten oder skizzierten Porträts auf einem Tablet.



Mit Tüchern, Hüten und Perlen entsteht ein *Tableau vivant*, das von den Porträts im Museum inspiriert ist. © mu-zee-um vzw

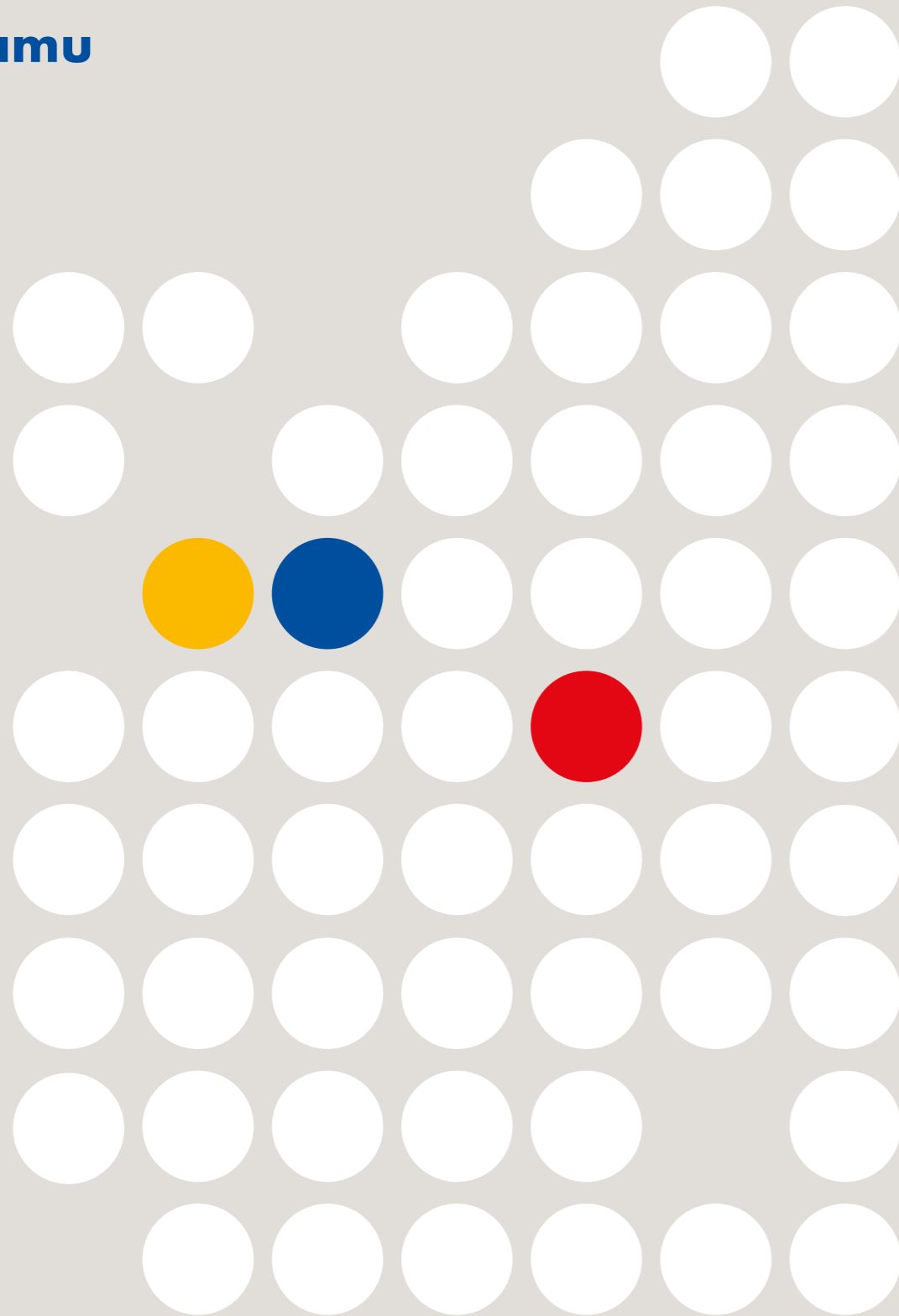
Wie haben wir junge Menschen mit Lernschwierigkeiten, Menschen, die mit unserer Zielgruppe arbeiten, und Mitarbeitende des Museums in den Prozess der Entwicklung der multisensorischen Führung einbezogen?

Zu Beginn des IAM-Projekts haben wir ehrenamtliche mu-zee-um-Mitarbeitende und Menschen, die mit dieser Zielgruppe arbeiten, zum gemeinsamen Brainstorming eingeladen. In verschiedenen Gruppen entwickelten wir Tools und testeten diese in den verschiedenen Zielgruppen: junge Menschen mit Lernschwierigkeiten oder mit Seh- oder Hörbeeinträchtigung. Im Anschluss an die Aktivität baten wir die Teilnehmenden, uns ihre Erfahrungen zu schildern, damit wir die multisensorische Führung entsprechend anpassen können.



Fallbeispiel 2

Vabamu



Museumstyp: Geschichtsmuseum

Wie wurde die multisensorische Führung umgesetzt?

Um das neue, inklusive Bildungsangebot so spezifisch wie möglich zu gestalten, haben wir ein völlig neues Angebot entwickelt, das auf zwei Geschichten aus der Dauerausstellung des Museums aufbaut. Wir entschieden uns für die Geschichten von zwei Kindern – Hansu und Urve, beide 14 Jahre alt –, damit sich die Schülerinnen und Schüler besser mit ihnen identifizieren können.

Auf der Grundlage der beiden ausgewählten Geschichten suchten wir nach geeigneten multisensorischen Lösungen, die uns dabei unterstützen, die Geschichten zu erzählen. Wir wählten vor allem Objekte und visuelle Quellen und fügten außerdem zwei Audioaufnahmen und ein Riechobjekt hinzu.

Zudem legten wir eine maximale Gruppengröße fest: zehn Schülerinnen und Schüler + Pädagoginnen/Pädagogen.

Entwickelte Tools

Visuelle Tools

Wir verwendeten eine Vielzahl von visuellen Quellen. Da der Schwerpunkt auf den Geschichten von Hansu und Urve lag, zeigten wir den Schülerinnen und Schülern gleich zu Beginn Fotos von den beiden, die wir bis zum Ende der Geschichte gut sichtbar positionierten.

Die zwei Geschichten wurden auch durch entsprechende Ausstellungsstücke in einer Vitrine (Hansus Jacke und Urves Rucksack) und durch das Flüchtlingsboot im Ausstellungsraum illustriert.

Hansu war einer der nach Sibirien deportierten Esten, während Urve 1944 geflohen ist. Um die Wege ihrer Deportation bzw. Flucht zu veranschaulichen, benutzten wir eine Landkarte. Die Schülerinnen und Schüler konnten eine Linie vom Startpunkt zum Zielort ziehen, um eine Vorstellung davon zu bekommen, welche Entfernungen die beiden zurücklegen mussten.

Zu Hansus Geschichte gehörten auch die Zeichnung eines Deportationswaggons und eine Skizze seines Zimmers in Sibirien, die er selbst angefertigt hatte. Der Ausstellungsraum wurde in Form eines Waggons gestaltet. So konnten sich die Schülerinnen und Schüler besser in die Geschichte hineinversetzen.





Der Themenraum der Ausstellung *Inhumanity*, symbolisiert durch einen Waggon. © Vabamu

Wir arbeiteten mit Emoticons, da sich die Schülerinnen und Schüler der beiden Testgruppen in ihrem Lernstil und ihren Ausdrucksfähigkeiten stark unterschieden. Die gesprächigeren Schülerinnen und Schüler (vorwiegend mit Verhaltensauffälligkeiten und Lernschwierigkeiten) benutzten die Emoticons am Ende der Geschichten von Hansu und Urve. Mit den Karten konnten sie zeigen, was Hansu gefühlt haben könnte, als er gezwungen wurde, sein Zuhause zu verlassen, oder wie sich Urve auf ihrer Flucht gefühlt haben mag. Bei den autistischen Kindern, von denen die meisten weder sprechen noch Kontakt aufnehmen wollten, kamen die Emoticons erst am Ende zum Einsatz, als wir sie fragten, welche Emotionen die Geschichten und der Museumsbesuch bei ihnen ausgelöst hatten.

Da die Räume des Museums recht dunkel sind, verwendeten wir zusätzliche Beleuchtung, um die Gegenstände und die Museumspädagogin für die Schülerinnen und Schüler besser sichtbar zu machen. Außerdem schalteten wir alle Bildschirme aus, die sie hätten ablenken können.

Koffer mit Gegenständen aus Hansus Geschichte und Emoticons.
© Vabamu





Bilder und Duftsäckchen zur Geschichte von Hansu. © Vabamu

Audiotools

Wir verwendeten zwei verschiedene Audioaufnahmen. Für die Geschichte von Hansu nutzten wir Geräusche aus einer Holzwerkstatt, da Hansu in Sibirien in einer Holzwerkstatt arbeitete. Für Urves Geschichte verwendeten wir ein Gedicht, das auf Schwedisch vorgetragen wurde. Dies gab den Schülerinnen und Schülern eine Vorstellung davon, was es bedeutet, sich plötzlich in einer neuen sprachlichen Umgebung wiederzufinden, die nicht mehr die Heimatsprache ist. In dieser fremden Sprache mussten sie ihre Schulausbildung fortsetzen. Das Gedicht wurde von in Schweden lebenden Kindern vorgelesen und handelt von der Einzigartigkeit und Gleichberechtigung eines jeden Menschen. Bevor wir den Schülerinnen und Schülern die Hauptaussage des Gedichts erläuterten, ließen wir die sie raten, worum es darin geht.

Olfaktorische Tools

Zur Anregung des Geruchssinns verwendeten wir verschiedene kleine Duftsäckchen und Dosen bzw. Gläser. In Hansus Geschichte kamen Duftsäckchen mit Birkenblättern, Schwarzbrot, Kiefern- und Fichtenzweigen sowie getrockneten Hagebuttenbeeren zum Einsatz. Letztere führten nicht zu dem erhofften Ergebnis, und wir verwendeten sie stattdessen als haptisches und visuelles Material. Wir ließen die Schülerinnen und Schüler an den Duftsäckchen schnuppern. Sie sollten raten, um welchen Geruch es sich handelt. Dann sollten sie erraten, wie dieser Geruch mit der Geschichte von Hansu zusammenhängen könnte.

Für die Geschichte von Urve verwendeten wir ein mit Erde gefülltes Glas. Die Schülerinnen und Schüler sollten erkunden/erschnuppern, was in dem Glas ist, und überlegen, ob Urve es für ihre Flucht in ihren Koffer gepackt haben könnte. Im ersten Testlauf machten wir den Fehler, ein gebrauchtes Glas zu verwenden, das noch nach etwas anderem roch, was die Schülerinnen und Schüler in die Irre führte. Wir empfehlen daher, für die Duftsäckchen einen möglichst geruchsfreien Stoff zu wählen und bei der Auswahl der Behälter ein neues Glas o. ä. zu verwenden.

Eine Auswahl von Gegenständen, die Hansu möglicherweise eingepackt hat. © Vabamu



Haptische Tools

Wir erzählten Hansus Geschichte in einem Ausstellungsraum, der als Deportationswaggon gestaltet ist, was uns auch die Möglichkeit gab, uns den Waggon genauer anzuschauen und seine Größe zu messen.

Wir breiteten zahlreiche Gegenstände vor der Gruppe aus und ließen sie diejenigen auswählen, die Hansu zum Zeitpunkt seiner Deportation eingepackt haben könnte. Es befanden sich sowohl alte als auch moderne Gegenstände darunter, was die Schülerinnen und Schüler zum kritischen Nachdenken anregen sollte. Sie konnten die Gegenstände in die Hand nehmen und betrachten und eigenhändig in einen Sack aus Bettwäsche packen. Wir arbeiteten dabei nicht mit den Originalgegenständen von Hansu, sondern mit ähnlichen Beispielen: Jugendromane (alte Bücher, auf die wir die Buchdeckel von Büchern geklebt hatten, die Hansu mitgenommen hatte), Zeichenpapier, Bleistifte, Wollsocken, ein Leinentuch, Baumwollbettwäsche, Äpfel, einem modernen Teddybär und Rubel.

Um die Geschichte von Hansu noch detailgetreuer erzählen zu können, wollten wir eine Baumwolljacke finden, die identisch ist mit der, die Hansu in Sibirien trug, damit die Schülerinnen und Schüler sie anprobieren könnten. Leider war keine solche Jacke für die erste Testgruppe zu finden.

Für die Geschichte von Urve packten wir die Dinge, die sie für ihre Flucht benötigte, in den Koffer. Zur Auswahl standen folgende Gegenstände: ein altes Radio, eine estnische Flagge, estnische Erde, ein Sommerkleid, ein Hut, Perlen, ein MP3-Player, Kopfhörer, Deutsche Mark und die Kopie eines Ausweises aus den 1940er-Jahren.

Außerdem gaben wir den Teilnehmenden die Möglichkeit, das Flüchtlingsboot im Ausstellungsraum zu erkunden.

Zur Veranschaulichung von Urves Geschichte benutzten wir auch Wasser, um zu zeigen, wie kalt die Ostsee im September 1944 gewesen sein könnte (etwa 12 Grad). Die Schülerinnen und Schüler versuchten, die richtige Temperatur zu erraten, indem sie das Wasser mit ihren Händen berührten, und schließlich maßen wir mit den Kindern die tatsächliche Temperatur des Wassers. Hierbei ist anzumerken, dass die Temperatur des zuvor im Gefrierschrank gelagerten Wassers in einem warmen Raum schnell ansteigt, sodass das zu Beginn bereitgestellte Wasser für die Demonstrationsübung möglicherweise bald nicht mehr kalt genug ist.



Eine Auswahl von Gegenständen, die Urve möglicherweise für ihre Flucht eingepackt hat. © Vabamu

Wie haben wir junge Menschen mit Lernschwierigkeiten, Menschen, die mit unserer Zielgruppe arbeiten, und Mitarbeitende des Museums in den Prozess der Entwicklung der multisensorischen Führung einbezogen?

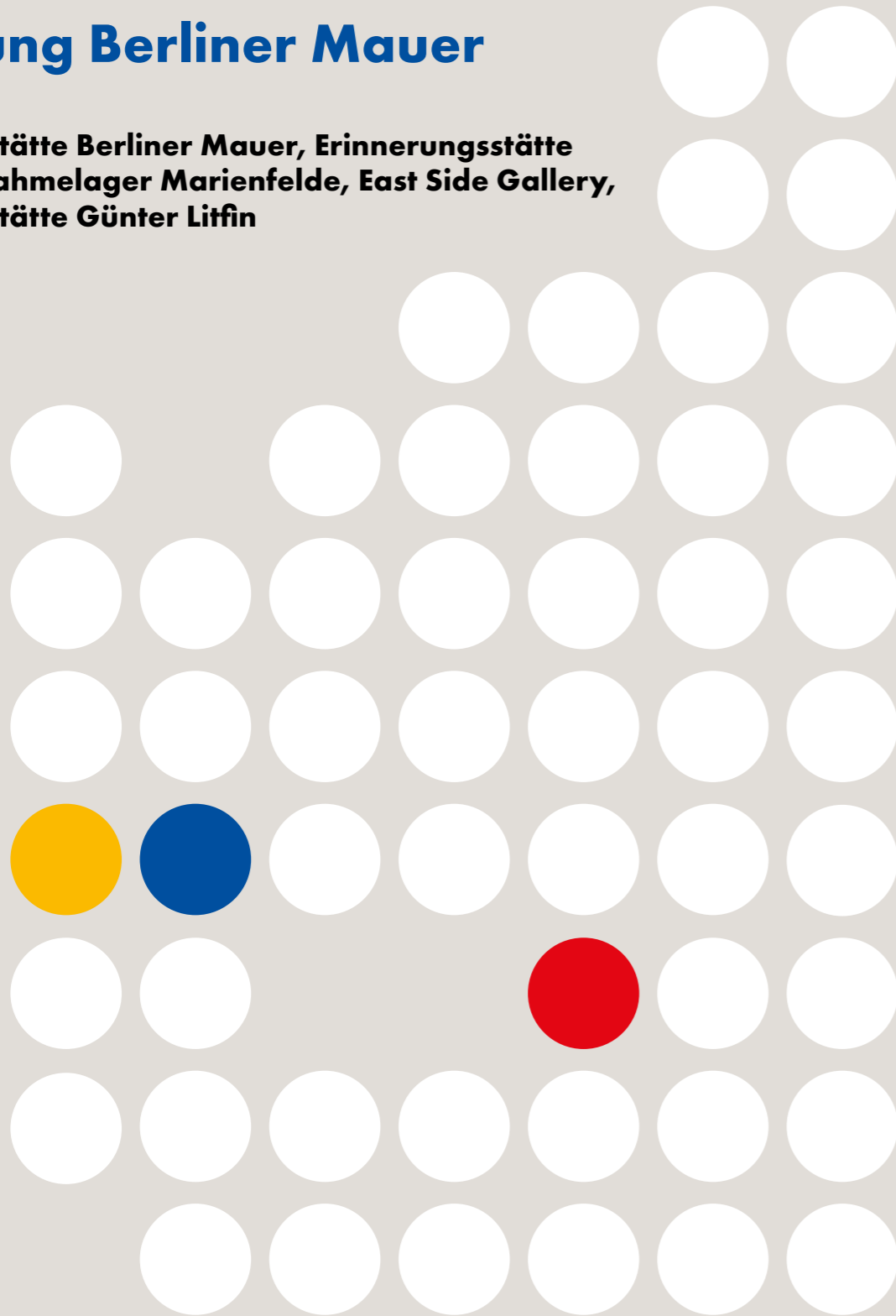
Wir haben die multisensorische Führung gemeinsam mit dem Museumsteam entwickelt, basierend auf der Erfahrung unserer Mitarbeitenden in der Arbeit mit Schülerinnen und Schülern mit Lernschwierigkeiten in allgemeinbildenden Schulen sowie auf wissenschaftlichen Artikeln/Literatur und der Praxis anderer Museen. Wir zogen zudem eine Kunsttherapeutin und eine Kindergärtnerin zurate, die auch Erfahrung in der Arbeit mit Kindern mit Lernschwierigkeiten haben. Wir führten insgesamt zwei Testrunden durch. In der zweiten Testrunde waren die Schwächen, die sich bei der ersten Runde herauskristallisiert hatten, sowie die Rückmeldungen der Lehrkräfte bereits berücksichtigt worden. Es ist zu beachten, dass bei der Durchführung vieles vom Niveau der Schüler abhängt und die Durchführenden darauf vorbereitet sein müssen, die eigenen Aktivitäten jederzeit anzupassen.



Fallbeispiel 3

Stiftung Berliner Mauer

**Gedenkstätte Berliner Mauer, Erinnerungsstätte
Notaufnahmelager Marienfelde, East Side Gallery,
Gedenkstätte Günter Litfin**



Museumstyp: Gedenkstätte mit Ausstellung im Gedenkstättenareal,
Geschichtsmuseum (Innenausstellung)

Wie wurde die multisensorische Führung umgesetzt?

Die entwickelten sensorischen Tools (Audiomaterial, haptische und visuelle Tools, Gerüche und Körperbewegungen/-wahrnehmung) wurden in die bereits bestehenden Führungen und Workshops in Leichter Sprache an den vier Standorten der Stiftung Berliner Mauer integriert. Die Tools bieten einen multisensorischen Zugang zu den historischen Orten und Themen, die während der Tour bzw. des Workshops vorgestellt werden. Unsere Pilotversuche haben gezeigt, dass die Kombination von zwei oder mehreren Sinnen eine intensivere Erfahrung bietet, wenn man sich ein Thema erschließt: Jeder Mensch hat eine unterschiedlich ausgeprägte Sinnesaffinität, und je mehr Sinneskanäle Sie ansprechen, desto größer ist die Chance, jedes Mitglied der Gruppe erreichen.

Für die multisensorische Führung durch die Ausstellung im Gedenkstättenareal haben wir einen Trolley mit allen erforderlichen Tools zusammengestellt. So haben die Guides die Tools jederzeit griffbereit und können je nach den Bedürfnissen und Interessen der Gruppe wählen, welche und wie viele Tools sie verwenden möchten. Im Falle einer Innenausstellung ist es auch möglich, die Tools vorab an bestimmten Stationen zu platzieren.

Entwickelte Tools

Wir haben zwei Kategorien von Tools entwickelt: 1. Standortunabhängige Tools: Sie unterstützen die Narration der Führung/des Workshops und bieten Zugang zu wiederkehrenden Themen der Stiftung Berliner Mauer. 2. Standort- oder ausstellungsspezifische Tools: Sie beziehen sich auf ein bestimmtes Thema oder eine Biografie. Insgesamt entwickelten wir mehr als 30 Tools, die von verschiedenen Audioaufnahmen (Musik, Geräusche, Interviews) über Tastobjekte, Modelle, visuelle Hilfsmittel (Teleskope, Fotos, Bildausschnitte) bis hin zu performativen Aktivitäten (Suchaufgaben und angeleitete Bewegungen) reichen. Im Folgenden stellen wir eine Auswahl dieser Tools vor.



Standortunabhängige Tools:

Piktogramme (visuelles Tool) stellen ein Wort oder eine Idee durch eine Illustration dar. Sie untermalen die Erklärungen der Guides und helfen den Teilnehmenden, das Gesagte zu verstehen. Historische Ereignisse oder Prozesse (z. B. die Friedliche Revolution und der Fall der Berliner Mauer 1989) sowie abstrakte Begriffe oder Konzepte, die sich auf ein historisches Thema beziehen (z. B. Meinungsfreiheit, Selbstbestimmung etc.), werden durch die Piktogramme visualisiert.

Emoticons (visuelles Tool) stellen eine Emotion dar. Sie helfen den Teilnehmenden, sich vorzustellen, wie sich jemand in einer bestimmten historischen Situation gefühlt hat, oder auch, sich in die Lage eines anderen Menschen hineinzusetzen. Außerdem können die Teilnehmenden mithilfe von Emoticons ausdrücken, wie sie sich in Bezug auf ein historisches Thema oder den Besuch der Gedenkstätte fühlen. Achten Sie bei der Verwendung von Emoticons darauf, dass die Bedeutung der Symbole eindeutig ist.

Wir empfehlen, mit Piktogrammen und Emoticons zu arbeiten, die in Förderschulen verwendet werden.⁵ Dies sorgt für einen entsprechenden Wiedererkennungseffekt. Als visuelle Tools funktionieren Piktogramme und Emoticons über Altersgrenzen, Sprachgrenzen und Lernniveaus hinweg und bieten ein Mittel zur nonverbalen Kommunikation.

Themenspezifische Tools

Geteiltes Berlin/Geteiltes Deutschland: Historische Münzen aus der DDR und der Bundesrepublik werden als haptisches Tool zur Veranschaulichung der deutschen Teilung vorgestellt. Die Münzen bieten einen niedrigschwelligen Zugang um zu verstehen, dass es einmal zwei deutsche Staaten gegeben hat: Indem die Jugendlichen diese in die Hand nehmen, können sie Material, Gestaltung und Symbole vergleichen. Die Münzen sind außerdem eine gute Möglichkeit, um einen Dialog zu starten. Wir haben die Erfahrung gemacht, dass Teilnehmende, die sich an diese Währung erinnern (z. B. Lehrkräfte), beginnen, autobiografische Erfahrungen mit der Gruppe zu teilen. Die jüngeren Teilnehmenden erkannten, dass es sich bei den Münzen nicht um eine zeitgenössische Währung handelte. Münzen sind ein alltäglicher Gegenstand für junge Menschen, sie helfen den



Jugendliche beim Erkunden historischer Münzen aus der DDR und der Bundesrepublik. © Stiftung Berliner Mauer

Teilnehmenden dabei, ein Verständnis für die zeitlichen Konzepte von Gegenwart und Vergangenheit zu entwickeln, die für das Begreifen von Geschichte grundlegend sind.

Als weitere Möglichkeit zur Visualisierung der Teilung Deutschlands haben wir taktile Landkarten (Klettkarten) des geteilten Deutschlands und des geteilten Berlins entwickelt. Wir forderten die Teilnehmenden auf, die Teile einer Karte auf der die beiden deutschen Staaten sowie West- und Ost-Berlin dargestellt sind, zusammensetzen. Dies funktionierte ähnlich wie bei einem Puzzle. Zusätzlich ließen wir sie die Flaggen der Bundesrepublik und der DDR zuordnen. Wir verwendeten die Karten in Kombination mit den historischen Münzen.

Fluchttunnel: Zur Auseinandersetzung mit den ehemaligen Fluchttunneln an der Bernauer Straße in der Gedenkstätte Berliner Mauer (Gedenkstätte mit Ausstellung im Gedenkstättenareal) kombinierten wir vier Sinne. Wir wählten einen biografischen Ansatz und erzählten die Geschichte von Eveline Rudolph, die 1962 als junge Frau durch einen Fluchttunnel aus der DDR floh. Zunächst stellten wir die Zeitzeugin anhand eines Fotos (visuelles Tool) vor und spielten anschließend eine kurze Interviewsequenz (Audiotool) zu ihrer Flucht ab. Nach der Interviewsequenz fragten wir die Teilnehmenden, was sie verstanden hatten. Unsere Erfahrung hat gezeigt, dass die Audioaufnahmen nicht länger als zweieinhalb Minuten sein sollten und die oder der Interviewte verständlich sprechen muss. Wir empfehlen,



Taktile Landkarten zur Visualisierung der Teilung Deutschlands. © Stiftung Berliner Mauer

die Gruppe vor dem Abspielen der Aufnahme darauf aufmerksam zu machen, was folgt, damit sie sich auf das Zuhören konzentrieren kann. Wenn Sie Tonaufnahmen im Freien abspielen, sollten Sie einen ruhigen Ort ohne Hintergrundgeräusche aufsuchen oder die Gruppe auffordern, näherzukommen. Sollten in der Aufnahme laute oder unangenehme Geräusche vorkommen, ist es wichtig, diese vorher anzukündigen, damit lärmempfindliche Personen Abstand halten können.

Basierend auf Evelines Beschreibung visualisierte die/der Guide die Höhe und Breite eines Fluchttunnels, indem sie/er mit zwei Zollstöcken (körpersensorisches Tool) einen „Tunnelumriss“ erstellte. Die Teilnehmenden wurden eingeladen, diesen „Tunnel“ zu durchqueren, um so körperlich nachzuempfinden, wie sich Menschen durch einen



Erstellen eines „Tunnelumrisses“ in der Gedenkstätte Berliner Mauer. © Stiftung Berliner Mauer



Ein Jugendlicher ertastet Wasser aus dem ehemaligen Grenzkanal. © Stiftung Berliner Mauer

Fluchttunnel bewegen mussten. Anschließend vermittelte eine Geruchsprobe aus feuchter Erde (olfaktorisches Tool) das Gefühl, unter der Erde zu sein.

Die Fluchtgeschichte von Hartmut Richter: In der Erinnerungsstätte Notaufnahmelager Marienfelde (Innenausstellung) arbeiteten wir mit den Sinnen Sehen, Tasten und Hören, um die Geschichte von Hartmut zu erzählen. Er flüchtete 1966 als junger Mann aus der DDR, indem er durch einen an der Grenze gelegenen Kanal in den Westen schwamm. Zu Beginn stellte die Guide Hartmut und den Ort seiner Flucht anhand historischer Fotos (visuelles Tool) vor. Während die Guide erzählte, erhielten die Jugendlichen drei Tastobjekte (haptisches Tool), um Teile der Geschichte greifbar zu machen. Ein Beutel mit kaltem Wasser brachte das Gespräch darüber in Gang, wie sich Hartmut beim Schwimmen durch den Kanal gefühlt haben mochte. Er nahm nur seinen Ausweis mit, den er unter seiner Badekappe verstaut hatte. Dieser Teil der Geschichte wurde durch einen Original-DDR-Ausweis und eine Badekappe lebendig gemacht. Die Jugendlichen konnten die Beschaffenheit und Funktionen dieser Objekte erkunden.



Jugendliche blicken über die ehemalige Grenze an der Spree. © Stiftung Berliner Mauer



Gemeinsame Aktivität: Vermessung des ehemaligen Grenzstreifens. © Stiftung Berliner Mauer

Vorher oder anschließend erfuhren die Jugendlichen, warum Hartmut geflohen ist: Er war mit den politischen Verhältnissen in der DDR nicht einverstanden. Als Beispiel wurde eine ausgestellte Schallplatte der Beatles (visuelles Tool) gezeigt. Diese steht für Hartmuts Begeisterung für westliche Musik, die damals in der DDR verboten war, weshalb deren Fans in dieser Zeit verfolgt wurden. Zusätzlich wurde der Gruppe ein Lied der Beatles (Audiotool) vorgespielt. Nach dem Hören des Liedes fragte die Guide die Jugendlichen, ob ihnen das Lied gefiel, welche Art von Musik sie bevorzugten und wie sie sich fühlen würden, wenn sie eine bestimmte Musik nicht hören dürften.

Grenzsoldaten an der Berliner Mauer: Um die ehemalige Grenzsituation an der East Side Gallery (Außenexposition) zu vermitteln, haben wir als methodischen Ansatz das selektive Sehen verwendet. Um eine Vorstellung davon zu bekommen, wie es war, an der Grenze in Berlin zu arbeiten, stellten sich die Jugendlichen auf den ehemaligen Grenzstreifen (Ost-Berlin) und schauten über die Spree auf das gegenüberliegende Ufer (West-Berlin). Zunächst wurde die Gruppe gebeten, Dinge zu benennen, die sie mithilfe eines Fernglases oder eines aus Papprollen gebastelten Teleskops erkennen können (visuelles Tool). Anschließend wurde ihnen ein historisches Foto des Geländes (visuelles Tool) gezeigt. Die Gruppe verglich dann das Foto mit dem, was sie durch die Teleskope/Ferngläser gesehen hatte. Diese Art von Suchaufgaben ist eine gute Möglichkeit, die Gruppe zu aktivieren und ein Erfolgserlebnis zu bereiten, wenn die Aufgabe erfüllt ist. Wir empfehlen, bei Suchaufgaben visuelle Tools zu verwenden, da





Selbstgebautes Modell des Wachturms.
© Stiftung Berliner Mauer

sie helfen, eine komplexe Situation „herunterzubrechen“ und zu entschlüsseln. Mit den Ferngläsern konnten die Jugendlichen den Fokus auf einen bestimmten Teil ihrer Umgebung setzen und hinein- und herauszoomen. Die Suchaufgabe wurde auch zum Anlass genommen, um an die Opfer an der Berliner Mauer zu erinnern, wie den fünfjährigen Cetin Mert, der 1975 genau an dieser Stelle in der Spree ertrank. Der Fluss war Teil des Grenzgebietes der DDR.

Grenzanlage und Wachturm: In der Gedenkstätte Günter Litfin (städtischer Raum/Innenausstellung) haben wir den Teilnehmenden den Aufbau der Berliner Mauer durch die Kombination dreier Sinne nähergebracht. Die Herausforderung hierbei war, dass bis auf den ehemaligen Wachturm, in dem sich die Gedenkstätte befindet, an diesem Ort keine Überreste der Grenzanlage erhalten geblieben sind. Wir wählten ein historisches Foto (visuelles Tool), um zu zeigen, wie der Ort früher aussah, und baten die Jugendlichen, Dinge zu benennen, die sie in der heutigen Umgebung noch erkennen konnten. Ein Original-Mauerstück und ein Stück Stacheldraht (haptische Tools) dienten als materielle Darstellungen der Grenzanlage. Die Jugendlichen

konnten diese historischen Hands-on-Objekte berühren, und die Guide stellte deren inhaltliche Verbindung zu dem historischen Foto her. Um den Jugendlichen eine Vorstellung von der Tiefe des ehemaligen Grenzstreifens zu vermitteln, wählten wir einen performativen Ansatz auf der Grundlage von Körperbewegungen (körpersensorisches Tool). Gemeinsam vermaßen die Jugendlichen mit einem Zollstock den ehemaligen Grenzstreifen. Die bewusste Bewegung durch den Raum förderte ihr Verständnis für den Tiefenraum des Grenzstreifens.

Um den Wachturm und seine frühere Funktion für alle zugänglich zu machen (das Gebäude ist nicht barrierefrei), bauten wir aus Pappe ein Modell des Turms (haptisches Tool), das einen „Blick ins Innere“ ermöglichte. Die Nachbildung wurde mit Möbeln und Soldatenfiguren ausgestattet.

Wie haben wir junge Menschen mit Lernschwierigkeiten, Menschen, die mit unserer Zielgruppe arbeiten, und Mitarbeitende der Stiftung in den Prozess der Entwicklung der multisensorischen Führung einbezogen?

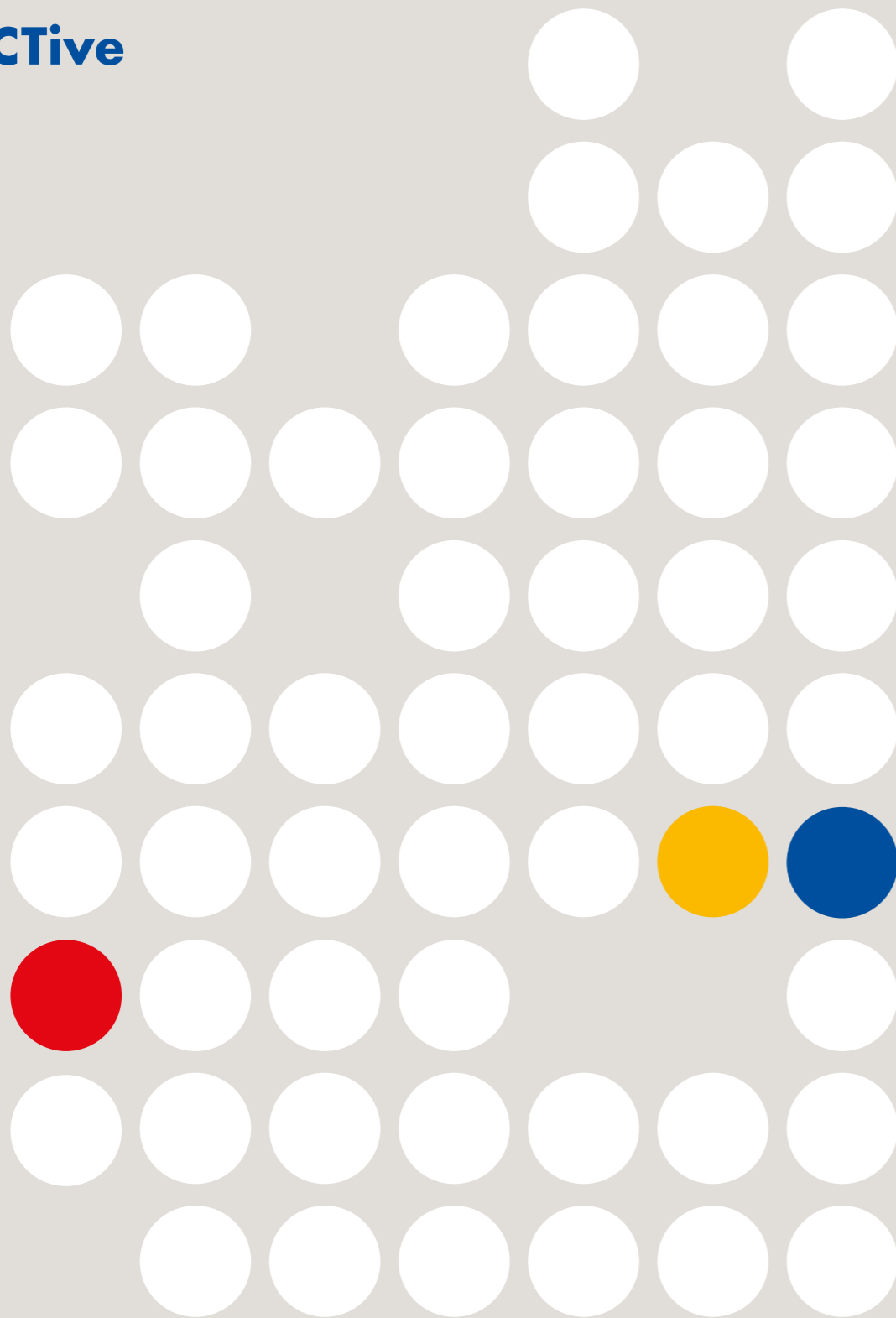
Wir haben im Vorfeld mit jungen Menschen mit Lernschwierigkeiten, Lehrkräften einer Förderschule, Beschäftigten und Pädagoginnen einer Werkstatt für Menschen mit Behinderung sowie mit Mitarbeitenden der Bildungsabteilung und Guides der Stiftung gesprochen. Ziel war es, Informationen über die jeweiligen Erwartungen, Herausforderungen, Anforderungen und Ideen für eine multisensorische Führung zu sammeln.

Nach der Entwicklung einiger Tools-Prototypen führten wir eine erste Testphase mit jungen Menschen mit Lernschwierigkeiten durch (Schulgruppen und Jugendliche/Jungerwachsene aus einer Werkstatt). Auf der Grundlage des dort gewonnenen Feedbacks passten wir die Tools für eine zweite Testphase mit denselben Gruppen an. Für die ausführlichen Feedback-Sitzungen entwickelten wir zwei Fragebögen – einen für die teilnehmenden Jugendlichen und einen für die Guides, die die multisensorische Führung durchführten. Uns war es wichtig, beide Seiten zu berücksichtigen. So konnten wir sicherstellen, dass die Tools praxistauglich sind und einen Mehrwert für die Führungen und Workshops bieten.

Die Fragebögen befinden sich im Anhang.

Fallbeispiel 4

creACTive



Museumstyp: Museumskomplex mit den Bereichen Archäologie, Geschichte, Ethnologie und bildende Kunst

Wie wurde die multisensorische Führung umgesetzt?

Das 1978 gegründete Museum von Negotino ist eine kulturelle, pädagogische und wissenschaftliche Einrichtung, deren Hauptziel es ist, Museumsdienste im Gemeindegebiet von Negotino anzubieten. Das Museum betreibt systematische Forschung und sammelt, analysiert, untersucht, bewahrt, veröffentlicht und präsentiert archäologische, historische, ethnologische und künstlerische Objekte. Ein besonderer Schwerpunkt liegt in der Bildungsarbeit zum Kulturerbe; das Museum trägt dazu bei, die professionelle Arbeit und wissenschaftliche Forschung zur Förderung von Kultur, Wissenschaft und Bildung zu verbessern.

Als Ergebnis seiner Forschungstätigkeit wurde die archäologische Dauerausstellung eingerichtet, in der rund 420 Objekte aus der Vorgeschichte, der archaischen Zeit, der frühen Antike, der hellenischen Zeit, der römischen Zeit, der Spätantike und dem Mittelalter ausgestellt werden. Die Objekte sind hauptsächlich aus Metall (Bronze und Silber), Keramik, Glas und Knochen gefertigt, dazu zählen Teller, Krüge, Werkzeuge, Schmuck und Münzen. Insgesamt umfasst die Sammlung 1890 archäologische Gegenstände.

Die multisensorische Führung wurde für das Museum von Negotino für eine heterogene Gruppe entwickelt: junge Menschen mit sensorischen Beeinträchtigungen, mit Lernschwierigkeiten, mit körperlicher Behinderung sowie für junge Menschen ohne Behinderung. Um das Material für diesen innovativen Ansatz gemeinsam mit der Gruppe vorzubereiten, haben die Mitglieder des Poraka-Negotino-Zentrums für Menschen Lernschwierigkeiten sich zusammengesetzt und die multisensorischen Taschen entwickelt und befüllt.

Wir haben ein Programm mit kreativen und pädagogischen Workshops entwickelt, das sich auf die Verbesserung der Zugänglichkeit des Museums, die Steigerung der sozialen Inklusion junger Menschen mit geringeren Chancen und die Förderung des kreativen Ausdrucks durch Kunst konzentriert. Die Aktivität begann mit einem Aufwärmspiel, damit sich die Teilnehmenden gegenseitig kennenlernen und um eine gewisse Dynamik durch Körperbewegung zu schaffen.





Teilnehmende beim Befüllen der multisensorischen Taschen. © creACTIVE

Anschließend diskutierten die pädagogischen Mitarbeitenden und Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter gemeinsam mit den Teilnehmenden über die Bedeutung von Kunst und Kultur für die persönliche und soziale Entwicklung junger Menschen, insbesondere jener mit geringeren Chancen. Die Gruppenreflexion wurde u. a. durch folgende Fragen geleitet:

- Was kommt Euch in den Sinn, wenn Ihr das Wort Kunst hört?
- Warum ist Kunst für Euch von Bedeutung?
- Wie können wir Farben nutzen, um unsere eigenen Gefühle und Kreativität durch Kunst auszudrücken?

Die Teilnehmenden wurden gebeten, die Materialien und Gegenstände für ihre multisensorischen Taschen sorgfältig auszuwählen und sich dabei von der aktuellen Kunstausstellung über junge Kunstschaffende aus der Region inspirieren zu lassen, bei der die Schönheit der Natur im Mittelpunkt stand. Die Objekte sollten umweltfreundlich und in der Umgebung des Museums leicht zu finden sein; außerdem sollten sie in Beschaffenheit und Form den in der Ausstellung gefundenen

Gegenständen wie Stöcken, Blättern, Blumen, Sand, Papier und Baumwolle ähneln bzw. diese ergänzen. Durch dieses Vorgehen konnten die Teilnehmenden die bildenden Künste auf kreative Weise erfahren und gleichzeitig wurde ihr Hör-, Seh- und Tastsinn angeregt. Um ein einmaliges multisensorisches Erlebnis zu schaffen, arbeiteten wir auch mit Audioaufnahmen.

Nach der Führung hatten die Teilnehmenden die Möglichkeit, ihre Gefühle und Eindrücke durch Malen auszudrücken.

Entwickelte Tools

Audiotools

Zu Beginn verwendeten wir leise Töne, um die Aufmerksamkeit der Teilnehmenden zu wecken und eine angenehme Atmosphäre zu schaffen. Da die Aktivität für eine gemischte Gruppe von jungen Menschen ohne Behinderungen, Menschen mit Hör- und Sprachbeeinträchtigungen sowie Menschen mit Lernschwierigkeiten und Menschen mit körperlicher Behinderung konzipiert war, ergänzten wir die Besichtigung der Kunstwerke durch Tonaufnahmen. Während der Betrachtung eines Kunstwerks, auf dem Blumen abgebildet sind, spielten wir zum Beispiel ruhige Musik, um ein Gefühl der Entspannung zu vermitteln und den Teilnehmenden zu helfen, sich den Aufenthalt in der Natur vorzustellen.

Tipps und Tricks:

- Vor der Aktivität stimmten wir uns mit den Museumsmitarbeitenden, den Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeitern ab und informierten die Gruppe über die geplante Aktivität und das, was sie während der Tour erwartet.
- Wir erklärten den Teilnehmenden, warum wir während der Führung auch mit Geräuschen arbeiten.
- Wir ermutigten sie, während der Tour auf ihre körperlichen Reaktionen und ihre Gefühle zu achten.
- Wir fragten sie nach ihrer Meinung zu den Kunstwerken und baten sie, die Meinungen und Sichtweisen der anderen zu respektieren.



Teilnehmende und Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter mit ihren multisensorischen Taschen. © creACTIVE

Visuelle Tools und Objekte:

Wir arbeiteten mit verschiedenen visuellen Tools, Objekten und Materialien, um die Kunstwerke auf anschaulichere Weise zu präsentieren, insbesondere für Menschen mit Sehbeeinträchtigung. Diese Materialien mussten leicht zu finden, sicher zu verwenden und für andere Ausstellungen wiederverwendbar sein. Wir achteten besonders darauf, Objekte und Materialien zu wählen, die in ihrer Form oder Textur den jeweiligen Kunstwerken ähneln. Waren auf einem Kunstwerk zum Beispiel Wellen dargestellt, unterstützten wir unsere Erklärungen, indem wir den Teilnehmenden ein Stück Material gaben, das die gleiche Textur hatte und den gleichen Klang erzeugen konnte.

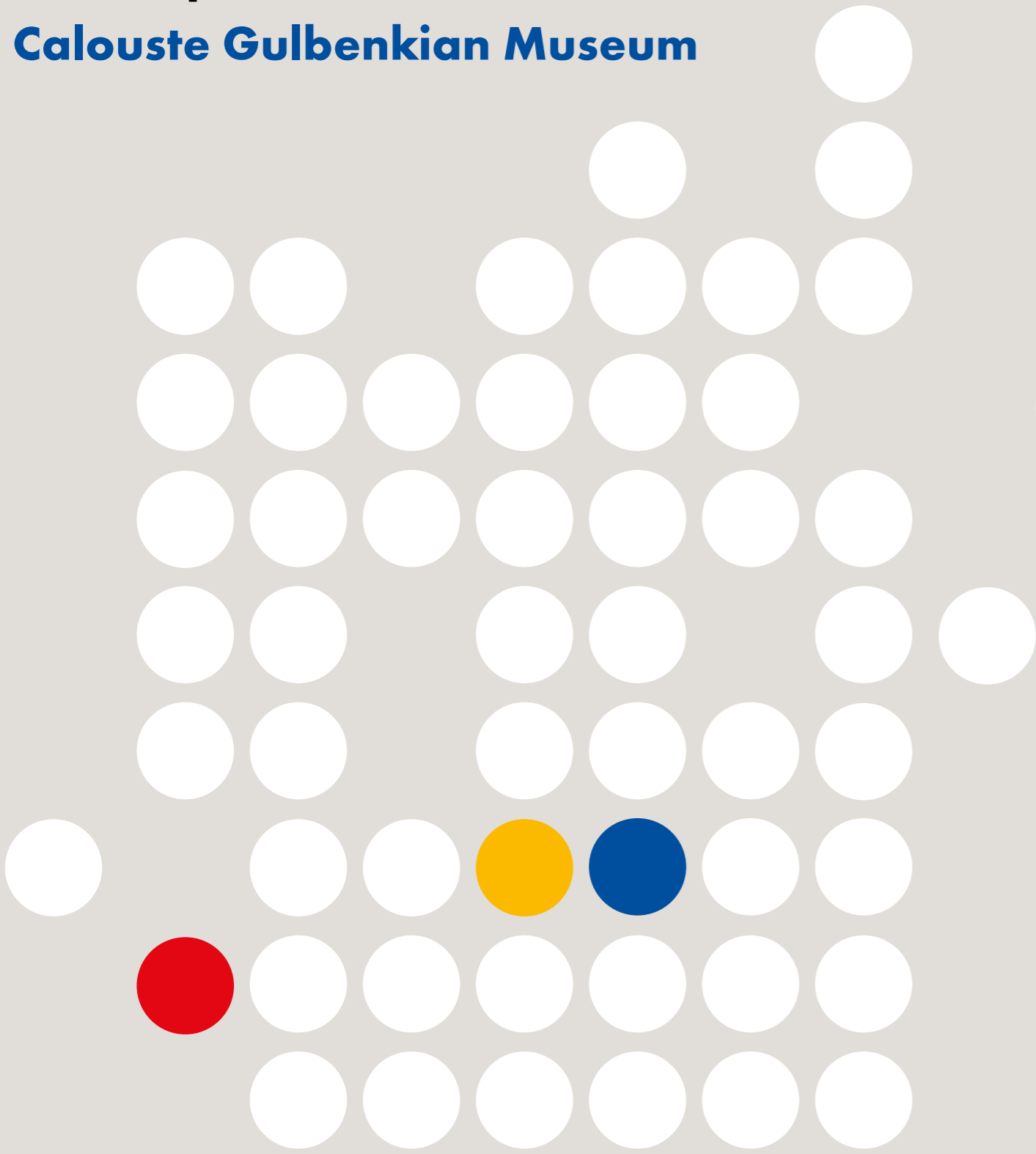
Wir ermutigten sie, ihre Erfahrungen zu visualisieren, indem sie ihre eigenen Kunstwerke schaffen. Das sollte ihnen dabei helfen, über ihre Erfahrungen während der Führung nachzudenken.

Wie haben wir junge Menschen mit Lernschwierigkeiten, Menschen, die mit unserer Zielgruppe arbeiten, und Mitarbeitende des Museums in den Prozess der Entwicklung der multisensorischen Führung einbezogen?

Die Partnerorganisation lud Sonderpädagoginnen und -pädagogen, Ergotherapeutinnen und -therapeuten, Mitglieder des Poraka-Negotino-Zentrums für Menschen mit Lernschwierigkeiten und Angehörige des Blindenverbandes von Negotino einschließlich ihrer persönlichen Betreuenden sowie jungen Mitgliedern des Roten Kreuzes von Negotino und des Jugendzentrums in Kavadarci ein.

Fallbeispiel 5

Calouste Gulbenkian Museum



Museumstyp: Private Kunstsammlung

Wie wurde die multisensorische Führung umgesetzt?

Die hier beschriebene multisensorische Führung und der Kunstwagen wurden für ein Publikum konzipiert, das besondere Schwierigkeiten hat, sich verbal auszudrücken und mit seiner Umwelt in Verbindung zu treten. Mit diesem Tool können Kunstvermittlerinnen und Kunstvermittler kreative Verbindungen zwischen den Sinnen und anderen Kommunikationsformen herstellen. Dazu gehören: eine klare Sprache, unterstützende und alternative Kommunikationsformen, Klangerzeugung und -wiedergabe, der Einsatz verschiedener Techniken, Texturen und Materialien sowie exploratives Design.

Wir mussten uns überlegen, wie wir uns dem Kunstwerk auf einfache und unterhaltsame Weise nähern und wie wir die Prozesse und Entscheidungen der Künstlerin oder des Künstlers erklären können, ohne die Sicherheitsvorschriften des Museums zu verletzen.

Entwickelte Tools

Für unsere multisensorische Führung im Calouste Gulbenkian Museum haben wir einen Kunstwagen („carrinho das artes“) gebaut. Er enthält Trennwände, Schubladen und andere Elemente, um das für die Führung benötigte Material lagern und transportieren zu können. Der Wagen ist leicht zu bedienen und ermöglicht den Teilnehmenden eine größere Selbstständigkeit während der Aktivität. Er enthält verschiedene Tools und Materialien, mit denen sich alle Sinne anregen lassen: Sehen, Hören, Tasten, Schmecken und Riechen.

Auf diese Weise können wir die Tour auch spontan an die Interessen der Gruppe anpassen. Wenn die Gruppe beispielsweise mehr Interesse an der Erforschung von Klängen zeigt, können wir die Aktivität mit den entsprechenden Tools abwandeln. Es liegt in der Entscheidung der Kunstvermittlerin oder des Kunstvermittlers, was für die Gruppe am besten ist, ob also nach dem Skript fortgefahren und mit den Teilnehmenden eine Reihe von Kunstwerken mit allen Sinnen erkundet wird oder ob ein einzelnes Kunstwerk im Mittelpunkt steht.

Bei jedem Kunstwerk beginnen wir mit einigen Fragen, die den Dialog anregen und Neugierde wecken.





© Calouste Gulbenkian Museum – Margarida Rodrigues João

Audiotools

Wir haben einen tragbaren Lautsprecher sowie Materialien und Instrumente verwendet, die verschiedene Klänge erzeugen. Voraufgezeichnete Klänge, die mit dem Kunstwerk in Verbindung stehen, stellen ebenfalls ein gutes Audiotool dar. Beim Zuhören ahmen wir den Klang mit unserer Stimme oder unserem Körper nach. Wir erörtern auch, welche Klänge sich den einzelnen Teilen des Kunstwerks zuordnen lassen und begründen dies.

Zum Beispiel:

Während der Aktivität betrachteten wir die folgenden beiden Gemälde und sprachen über ihre Komposition und die jeweils dargestellten Landschaften. Wir haben nach Unterschieden und Ähnlichkeiten gesucht:



Jacob van Ruisdael

Kirche in einer Flusslandschaft, Mitte der 1660er-Jahre
Öl auf Leinwand

Foto: Reinaldo Viegas



Jacob van Ruisdael

Blick auf die Küste von Norwegen oder Kappelsee entlang der Küste, 1660er-Jahre
Öl auf Leinwand



© Calouste Gulbenkian Museum – Margarida Rodrigues João

Nach der Präsentation und Interpretation der Kunstwerke haben wir die Gruppe gefragt, ob die Kunstwerke auch einen Klang haben. Die Teilnehmenden erzeugten daraufhin jeweils eine Interjektion/einen Klang zum Kunstwerk: Regentropfen wurden durch Fingerschnippen erzeugt, der Wind mit der Stimme imitiert, und einige Jugendliche wurden aufgefordert, das Geräusch von Wellen zu erzeugen, indem sie ihren Körper als Resonanzkörper verwendeten.

Anschließend wählte jede und jeder Teilnehmende ein Element aus, um es in Form eines Klanges zu reproduzieren. Dann stellten alle gemeinsam ihre Klänge vor und simulierten so ein Orchester, wobei die Pädagogin als Dirigentin fungierte.

Haptische Tools

Für diesen Teil der Aktivität nutzten wir zwei andere Kunstwerke:



Jean-François Millet

Winter, ca. 1868

Pastell



Jean-François Millet

Der Regenbogen, ca. 1872–73

Pastell

Diese beiden Landschaften wurden mit anderen Materialien geschaffen als die vorherigen. Wir diskutierten gemeinsam über Materialien und besprachen, wie sie sich auf verschiedenen Oberflächen anfühlen.

Zum Beispiel: Im Vorfeld der Tour stellten wir eine „Textur-Box“ mit verschiedenen Materialien zusammen, die mit den Kunstwerken in Zusammenhang standen. Die Teilnehmenden wurden dann aufgefordert, die in den einzelnen Kunstwerken verwendeten Materialien zu finden.



Die Gruppe erkundet eine Textur-Box.

© Calouste Gulbenkian Museum – Margarida Rodrigues João



Anhand der Materialien konnten wir den künstlerischen Prozess und die Technik nachvollziehen und erforschen. Durch die Arbeit mit denselben Materialien, die auch der Künstler nutzte, können wir das Kunstwerk besser verstehen.

Wie auf dem Foto zu sehen ist, erforschten die Teilnehmenden das Material; sie wurden jedoch nicht aufgefordert, Texturen oder Linien aus den Landschaften nachzubilden. Da sie das Material zum ersten Mal verwendeten, wollten wir die Übung flexibel gestalten und allen Gruppenmitgliedern eine positive Erfahrung ermöglichen.



Die Gruppe experimentiert mit Pastellfarben. © Calouste Gulbenkian Museum – Margarida Rodrigues João

Visuelle Tools

Um Beziehungen aufzubauen und ein besseres Verständnis der Kunstwerke zu ermöglichen, können Fotografien, gedruckte Bilder oder bestimmte Objekte verwendet werden. Wird über etwas Bestimmtes gesprochen, was die Teilnehmenden noch nie gesehen haben oder wenn sich ihnen der Zusammenhang durch reines Zuhören nicht erschließt, können wir ein Bild zeigen, das dazu beiträgt, das bildhafte Denken zu fördern.

Zum Beispiel: Wenn wir erklären, dass die Künstlerin oder der Künstler vor dem Malen eine Zeichnung (Skizze) angefertigt hat, können wir die Skizze zeigen, damit alle verstehen, was eine Skizze ist und wie sie Teil des künstlerischen Prozesses wird.



Édouard Manet

Junge mit Seifenblase, 1867

Öl auf Leinwand

Foto: Catarina Maria Gomes Ferreira



Die Teilnehmenden zeigen ihre Skizzen.
© Calouste Gulbenkian Museum – Margarida Rodrigues João

Nachdem sich die Gruppe mit dem Bild und einigen interessanten Fakten und Details vertraut gemacht hatte, wurde sie aufgefordert, eine „blinde Skizze“ anzufertigen, d. h. die Umrisse des Motivs auf dem Gemälde zu zeichnen, ohne auf das Papier zu schauen, sondern nur auf das Kunstwerk.

In diesem Testdurchlauf haben wir nicht mit allen Sinnen gearbeitet. Die Führung und somit der Museumsbesuch sollte individuell auf die Bedürfnisse der Teilnehmenden zugeschnitten werden, also auch das jeweilige Tempo und der bevorzugte Sinn. Deshalb haben wir uns dafür entschieden, in Ruhe und mit voller Aufmerksamkeit mit drei Sinnen zu arbeiten, anstatt die Gruppe mit allen fünf Sinnen zu überfordern. Wir planen, die verbleibenden sensorischen Materialien wie folgt zu gestalten:

Olfaktorische Tools

Die Teilnehmenden wurden dazu angeregt, bestimmte Details des Kunstwerks anhand von Gerüchen zu identifizieren.

Um allen zu helfen, das Kunstwerk oder eine Erinnerung, die es auslöst, buchstäblich zu riechen, gestalteten wir kleine Boxen mit duftenden Gegenständen wie Gewürzen, Holzstückchen usw.

Geschmacksbasierte Tools

Wir können unsere Vorstellungskraft nutzen, um den Kunstwerken einen Geschmack zuzuordnen. Ein Beispiel: Wenn auf einem Kunstwerk Lebensmittel dargestellt sind, gibt es eine direkte Verknüpfung zum Geschmack. Wenn auf einem Kunstwerk ein Kamin dargestellt ist, kann dies die Vorstellungskraft anregen und Erinnerungen an das Kochen auf offenem Feuer wecken.

Wie haben wir junge Menschen mit Lernschwierigkeiten, Menschen, die mit unserer Zielgruppe arbeiten, und Mitarbeitende des Museums in den Prozess der Entwicklung der multisensorischen Führung einbezogen?

Wir haben nicht speziell mit einer Zielgruppe gesprochen. Stattdessen bezogen wir Überlegungen aus anderen Aktivitäten ein, bei denen wir bereits Erfahrung mit Jugendlichen mit Lernschwierigkeiten gesammelt hatten. Anhand dieser Überlegungen konnten wir unsere Vorschläge für die multisensorische Führung noch weiter verfeinern. Grundsätzlich ist festzustellen, dass multisensorische Aktivitäten diese Zielgruppe auf eine aktivere Art und Weise anregen, zu einem besseren Verständnis der Kunstwerke führen und eine bereicherndere und glücklichere persönliche Erfahrung ermöglichen als jedes andere pädagogische Mittel.

Gemeinsam mit Mitarbeitenden des Museums erarbeiteten wir eine Reihe von kreativen und künstlerischen Vorschlägen, die alle Sinne anregen. Wie wir wissen, ist es bei dieser Art von Aktivität verhältnismäßig einfach, den Tastsinn einzubeziehen, doch es ist wichtig, alle anderen Sinne ebenfalls anzusprechen. Wenn dies gelingt, sind die Ergebnisse überraschend. Unser Anliegen ist es, alle fünf Sinne zu nutzen, indem wir ihnen den gleichen Stellenwert einräumen. Dazu müssen wir interessante Aktivitäten anbieten, die zum Beispiel den Hörsinn genauso stark anregen wie eine Aktivität, bei der die Hände zum Malen eingesetzt werden, um den Tastsinn anzuregen.

Um das und ebenso aus anderen Gründen müssen wir nach den Aktivitäten kurze Evaluationen durchführen. In diesem Fall gab uns eine Lehrerin ihr Feedback.



Fallbeispiel 6:

MUSAC. Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León

Museumstyp: Museum für zeitgenössische Kunst

Wie wurde die multisensorische Führung umgesetzt?

Mit unserer multisensorischen Führung möchten wir eine didaktische Aktivität anbieten, die auf die Bedürfnisse und Voraussetzungen, Motivationen und Lernfähigkeiten unserer Teilnehmenden zugeschnitten ist – dies meint sowohl ihre Beteiligungs- und Teilhabemöglichkeiten als auch auf den Input, den sie von unseren Pädagoginnen und Pädagogen erhalten.

Im Rahmen unserer multisensorischen Führung haben wir uns mit der Ausstellung *Project Another Country: That Space in Between* des philippinischen Künstlerpaars Isabel und Alfredo Aquilizan beschäftigt. Die Arbeit der beiden konzentriert sich auf das Phänomen der Migration, das Konzept der Erinnerung und die Bedeutung von Familie als Ergebnis ihrer persönlichen Erfahrungen als Immigranten in Australien. Im Zentrum der Ausstellung stand ein großes, aus Alltagsgegenständen zusammengesetztes Boot. Es scheint unter der schweren Last verschiedener Habseligkeiten zu segeln, einer Last, die auch auf Erinnerungen, Nostalgie und Träume anspielt, sich aber gleichermaßen auf die Manila-Galeone beziehen könnte, die Waren und Menschen transportierte und ein frühes Beispiel für Konsum und Globalisierung war. Um das Boot herum und an den Wänden des Raumes waren Bilder von Meereslandschaften zu sehen, die durch ihre Horizontlinien miteinander verbunden waren.

Wir starteten mit einer Einführung in die Ausstellung, gefolgt von einer kurzen Erklärung zum Ablauf. Wir haben eine multisensorische Führung ausgearbeitet, die die verschiedenen Sinne und multiplen Intelligenzen miteinander verbindet. Unsere Bildungsabteilung arbeitet mit dem Konzept der multiplen Intelligenzen, da es uns ermöglicht, ein Thema aus verschiedenen Blickwinkeln zu beleuchten und die kreativen Fähigkeiten jedes Einzelnen zu aktivieren. Diese Herangehensweise ist besonders für Menschen mit Lernschwierigkeiten von Vorteil, da sie ihnen hilft, sich selbst auszudrücken und so zu einem positiveren emotionalen Wohlbefinden beiträgt.

Bei unserer Pilotaktivität haben wir mit einer Gruppe von zehn Teilnehmenden gearbeitet, darunter auch Menschen mit Lernschwierigkeiten.



Blick in die Ausstellung
Project Another
Country: That Space in
Between © MUSAC.

Entwickelte Tools

Koffer

Da die Ausstellung das Reisen und das Verlassen der Heimat zum Thema hatte, verwendeten wir einen Koffer, der mit Alltagsgegenständen wie Muscheln, Steinen, Stoffen, Spielzeug, Sand, gefärbtem Wasser, Farbe usw. gefüllt war. Der Koffer ist ein wiederkehrendes Element in der Installation. Wir gaben allen Teilnehmenden eine Zeichnung von einem leeren Koffer, den sie zeichnend mit Inhalt füllten. Danach erkundeten wir die verschiedenen Materialien durch Sehen, Tasten, Riechen und Hören. Wir fühlten ihr Gewicht, ihre Temperatur und ihre Größe. Wir betrachteten ihre Formen, Farben und Materialien und versuchten, die Geräusche zu hören, die sie machten.

Als nächstes hatten wir mehrere Boxen mit unterschiedlich beschaffenen Gegenständen vorbereitet: Sie waren rau, glatt oder mit Stacheln versehen, aber auch schwer, leicht, groß oder klein. Die Teilnehmenden steckten mit verbundenen Augen ihre Hände in jede der Kisten und versuchten zu erraten, welche Gegenstände sich darin befanden.

Taschenlampe

Eine Taschenlampe regt das Sehvermögen an und hilft uns, bestimmte Details eines Gegenstandes zu erkennen. Sie lehrt uns auch verschiedene Konzepte wie hell und dunkel, sie gibt uns Orientierung in der Dunkelheit, hilft uns, die Lichtquelle zu finden, und erlaubt uns, mit Schatten und Farben zu spielen. Wir betrachteten die Schatten, die von den Gegenständen projiziert wurden, und wie sie größer oder kleiner wurden, wenn wir die Taschenlampe näher heranführten.

Geräusche

Es gibt Geräusche, die leicht zu erkennen sind und zu unserem Alltag gehören. Wenn wir sie jedoch aus ihrem Zusammenhang reißen, kann es schwierig sein, sie zu identifizieren. Wir stellten verschiedene Geräusche zusammen, die mit den Gegenständen im Koffer im Zusammenhang standen: Geräusche aus der Natur, aus Innenräumen, von der Straße, von Tieren und von Autos. Wir spielten den Teilnehmenden diese Geräusche vor und baten sie zu versuchen, die Geräusche zu identifizieren.



Howard Gardners Theorie der multiplen Intelligenzen

Intelligenz ist nicht auf ein begrenztes Spektrum von Fähigkeiten und Fertigkeiten beschränkt, sondern erstreckt sich auf verschiedene Felder. Der Theorie der multiplen Intelligenzen zufolge besitzt der Mensch nicht eine einzige Intelligenz, sondern eine Reihe von Fähigkeiten und Intelligenzen, darunter die sprachlich-linguistische, die logisch-mathematische, die bildlich-räumliche, die musikalisch-rhythmische, die körperlich-kinästhetische, die naturalistische, interpersonale und die intrapersonale Intelligenz. Unser Ziel war es, diese Intelligenzen mithilfe der folgenden Aktivitäten zu erschließen:

Sprachlich-linguistische Intelligenz

Wir spielten ein Sprachspiel, mit den Schlüsselbegriffen der Ausstellung. Wir definierten gemeinsam Wörter wie Heimat, Familie, Trennung, Vertreibung, Migration usw. und ergänzten sie durch Bilder und Piktogramme.

Wir erzählten Geschichten zu diesen Themen, um zu versuchen, die Realität von Migrantinnen und Migranten nachzuvollziehen, wie zum Beispiel: *Eloisa y los bichos* von Jairo Buitrago und *El viaje* von Francesca Sanna.

Wir tauschten uns darüber aus, was wir in unseren Taschen hatten oder was wir auf eine lange Reise mitnehmen würden usw.

Und wir schrieben eine Flaschenpost.

Logisch-mathematische Intelligenz

Wir zählten Gegenstände, erstellten eine Reihe und unterteilten sie bzw. ordneten sie nach verschiedenen Kriterien wie Farbe, Größe, Verwendungszweck, Bedeutung usw.

Musikalisch-rhythmische Intelligenz

Wir spielten Musik zur Entspannung und um unsere Aufmerksamkeit zu fokussieren.

Wir hörten uns verschiedene Geräusche an (Meeresrauschen, Boote, ein landendes Flugzeug) und versuchten, sie zuzuordnen.

Wir wählten ein Lied aus, das mit dem Thema der Ausstellung zusammenhing.



Mit Alltagsgegenständen werden kleine Boote wie in der Ausstellung kreiert. © MUSAC

Bildlich-räumliche Intelligenz

Wir platzierten Objekte anhand von Kriterien, die von der Gruppe festgelegt wurden, im Raum.

Wir betrachteten die Komposition als Ganzes und zerlegten sie dann, um eine neue zu schaffen. Wir erforschten unsere Körperbewegungen im Raum, während wir die Objekte platzierten (in Gruppen oder einzeln).

Wir schufen mit allen Objekten, mit denen wir gearbeitet hatten, eine Installation, die mit dem Boot im Zusammenhang stand.



Körperlich-kinästhetische Intelligenz

Wir bewegten uns durch den Raum, als ob wir schwimmen würden, oder wie Wellen, Fische, Wind oder andere Boote.

Naturalistische Intelligenz

Wir überlegten, welche Objekte aus der Natur stammen und welche von Menschen geschaffen wurden.

Wir diskutierten über Umweltbewusstsein, Nachhaltigkeit, Recycling, Konsum und die Verschmutzung der Meere.

Intrapersonale Intelligenz

Wir haben uns ausgetauscht, um uns auf mögliche Kompositionen zu einigen. Wir wechselten Objekte aus und schufen neue Objekte, je nach den Bedürfnissen der Gruppe.

Wir haben uns auf unsere Sinne konzentriert. Wir nutzten unseren Tastsinn (unterschiedliche Texturen, Gewichte, Temperaturen usw. fühlen), unseren Geruchssinn, unseren Sehsinn (Messen, Muster verwenden, Beobachten von Eigenschaften und Details usw.) und unseren Hörsinn (wie die verschiedenen Materialien klingen, wenn man sie berührt, kratzt, anschlägt usw.).

Emotionale Intelligenz

Wir haben mit den Teilnehmenden Empathie gegenüber Migrantinnen und Migranten und Geflüchteten geübt.

Wir haben ein Rollenspiel gespielt.

Existenzielle Intelligenz

Wir sind miteinander in den Austausch darüber gegangen, was wir während der Aktivität gefühlt haben: bei einer Wortrunde (alle sagten jeweils das erste Wort, das ihnen in den Sinn kommt), in Form von Emoticons oder indem wir unsere Gefühle auf einen Post-it-Zettel schrieben usw.

Wie haben wir junge Menschen mit Lernschwierigkeiten, Menschen, die mit unserer Zielgruppe arbeiten und Mitarbeitende des Museums in den Prozess der Entwicklung der multisensorischen Führung einbezogen?

Wir führen regelmäßig Gespräche innerhalb unseres Bildungsteams sowie mit den Vertreterinnen und Vertretern der Verbände, mit denen wir zusammenarbeiten. Wir unterhalten langjährige Beziehungen zu zahlreichen Verbänden und haben unsere Erkenntnisse aus früheren Aktivitäten in die Entwicklung der multisensorischen Führung einbezogen.

Jeder Verband (Asprona, ASPACE usw.) arbeitet mit Gruppen von Menschen mit unterschiedlichen Lernschwierigkeiten, sodass die Aktivitäten an die jeweiligen Bedürfnisse anpassbar sein müssen. Nicht alle Aktivitäten müssen zwingend alle Sinne oder Intelligenzen einbeziehen. Je nach Gruppe und ihren Bedürfnissen stellen die Kunstvermittelnden die Aktivitäten zusammen. Dabei müssen sie flexibel genug sein, um den Verlauf und das Tempo der Aktivität zu steuern.

Dies gilt auch für alle unsere Bildungsaktivitäten, denn die Nutzung der Sinne und der verschiedenen Intelligenzen ist Teil unseres Arbeitsprozesses. Wir gehen auf alle Empfindlichkeiten und Bedürfnisse unserer Besucherinnen und Besucher ein, damit sie nicht gezwungen sind, das Museum ausschließlich über ihre jeweiligen Verbände aufzusuchen. Auf diese Weise fördern wir Inklusion mit all ihrem Reichtum auf allen Ebenen und für alle.



MUSAC's Sensory Journey in spanischer Sprache mit englischen Untertiteln





Anhang



Fragebögen für die multisensorische Führung

Fragebogen für Museumsmitarbeitende/Pädagoginnen und Pädagogen/Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter

War es eine Herausforderung, die multisensorischen Tools bei der Führung einzusetzen? Wenn ja, in welcher Hinsicht und in Bezug auf welche Tools im Besonderen?

Welche Tools waren am erfolgreichsten/am wenigsten erfolgreich und warum?

Welche Maßnahmen sind für den Einsatz der Tools in der täglichen Arbeit als Guide notwendig? (Aufbewahrung der Tools, Informationen über die Gruppe, zusätzliche Zeit für die Vorbereitung vor Beginn/nach Ende der Führung)

Welche Hinweise hast Du zum praktischen Umgang mit den Tools? (Transport und Verpackung der Tools, technische Ausrüstung usw.) Hast Du Vorschläge zur Verbesserung der praktischen Handhabung der Tools?

War das Informationsblatt mit den Informationen über die Nutzung der Tools ausreichend?

Unterstützen die Tools Dich bei der Vermittlung der Themen Deiner Führung/Deines Seminars oder hast Du das Gefühl, dass sie nur ein „Add-on“ sind?

Was war der inspirierendste Moment während der Tour?

Fragebogen für Teilnehmende

Hast Du Dich während der Führung sicher gefühlt?

Hast Du während der Führung eine ausreichende räumliche Orientierung erhalten?

Welcher Sinn hat Dir am besten gefallen? Warum?

Wie bist Du mit den Tools zurechtgekommen? Waren die Erklärungen der/des Guides verständlich?

Tool 1: gut [] mittel [] schlecht []

Tool 2: gut [] mittel [] schlecht []

Tool 3: gut [] mittel [] schlecht []

War die Herangehensweise an den Inhalt angemessen?

Wie hast Du Dich während der Führung gefühlt?

Konntest Du die Audioaufnahmen verstehen? Fiel es Dir schwer, Dich auf den Inhalt zu konzentrieren? Waren die Audioaufnahmen zu lang oder zu kurz?

Waren es manchmal zu viele Inhalte oder Tools für Dich?

War die Dauer der Führung zu lang? Hätten wir für jede Station/ jedes Tool weniger Zeit einplanen sollen? Brauchtest Du während der Führung eine/mehr Pause/n?

Hat Dir etwas gefehlt?

Hast Du etwas Neues gelernt? Hast Du jetzt ein besseres Verständnis davon, wie Dinge mit Geschichte zusammenhängen oder wie Deine Sinne funktionieren?



Endnoten

- 1 Kino-Kabarett ist ein weltweites Netzwerk von Filmemacherinnen und Filmemachern, Schauspielerinnen und Schauspielern, Kameraleuten, Cutterinnen und Cuttern, Muskschaffenden, Produktionsleitenden und anderen Filmbegeisterten. Ziel ist es, internationale Talente zusammenzubringen, die im Rahmen eines Kino-Workshops unter großem Zeitdruck und mit den vorhandenen Mitteln gemeinsam Kurzfilme produzieren.
- 2 Howard Gardner schlägt in seiner Theorie der multiplen Intelligenzen vor, die menschliche Intelligenz in verschiedene Formen der Intelligenz aufzuteilen, anstatt sie als eine einzige, allgemeine Fähigkeit zu definieren.
- 3 Der im Projekt genutzte Begriff „Sensory Journey“ wird hier mit „multisensorische Führung“ übersetzt.
- 4 INGERSOLL, B. (2008). *The Social Role of Imitation in Autism: Implications for the Treatment of Imitation Deficits*. *Infants & Young Children*, 21(2), 107–119.
- 5 Wir arbeiten mit METACOM, einem speziell für Unterstützte Kommunikation gestaltetes Symbolsystem von Annette Kitzinger (<https://www.metacom-symbole.de>).



Kontakt

mu-zee-um vzw

Edith Cavellstraat 10b
8400 Oostende
Belgien
mu-zee-um.be
info@mu-zee-um.be

Vabamu. Museum of Occupations and Freedom

Toompea 8
10142 Tallinn (Harjumaa)
Estland
vabamu.ee
info@vabamu.ee

Stiftung Berliner Mauer

Bernauer Straße 111
13355 Berlin
Deutschland
stiftung-berliner-mauer.de
info@stiftung-berliner-mauer.de

Youth Association creACTIVE

8mi Septemvri br.3 -3/58
1000 Skopje
Republik Nordmazedonien
kreaktiv.mk
kontakt@kreaktiv.mk

Museo Calouste Gulbenkian

Av. De Berna 45A
Lissabon 1067-001
Portugal
gulbenkian.pt
museu@gulbenkian.pt

MUSAC. Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León

Avda. Reyes Leoneses, 24
24008 León
Spanien
musac.es
musac@musac.es



Danksagungen

Mu.ZEE

JINT vzw

Reinhard De Jonghe

SBSO Ter Zee

Gustav-Meyer-Schule Berlin

Stephanus-Schule

Schule am Bienwaldring

Kunstwerkstatt der Lebenshilfe Berlin

nbw – Nordberliner Werkgemeinschaft gGmbH

Escola Agostinho da Silva

Escola Marquesa de Alorna

CREACIL

APigmenta

Alfaem Salud Mental León

Asfas – Asociación de Familiares y Amigos del Sordo de León

Asociación Aspace León

Asociación de Inmigrantes ACCEM

Asociación de Mujeres Valponasca

Asprona – Fundación Personas

Autismo León

Fundación Juan Soñador



