

Aktionsplan Leibniz-Forschungsmuseen II

01.01.2020 – 30.06.2023

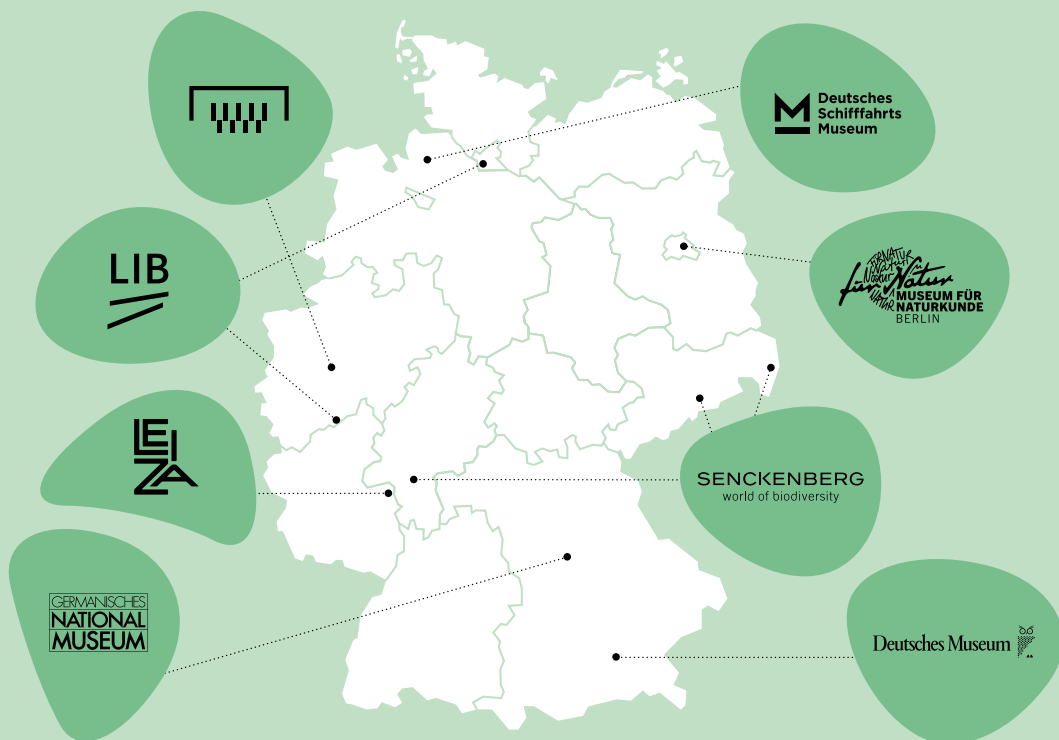
Aktivitäten auf Gemeinschaftsebene

Abschlussbericht



LEIBNIZ-FORSCHUNGSMUSEEN...

- ... adressieren die gesellschaftlich relevanten Themen unserer Zeit,
 - ... ermöglichen als Orte des Dialogs einen breiten gesellschaftlichen Diskurs,
 - ... arbeiten interdisziplinär und kooperativ mit nationalen und internationalen Partnern,
 - ... stärken das Vertrauen in Wissenschaft durch lebendige Teilhabe an wissenschaftlichen Prozessen,
 - ... sind inklusiv im Sinne des Zusammenführens unterschiedlicher Bevölkerungsgruppen und Perspektiven,
- um Prozesse gesellschaftlicher Transformation zu unterstützen.



Mit dem **Aktionsplan Leibniz-Forschungsmuseen II** haben die Leibniz-Forschungsmuseen ihre Formate als Orte des Dialogs für gesellschaftlich relevante Themen weiter gestärkt und ausgebaut.

Ziel des Aktionsplans war es, den Bereich Wissenstransfer der Museen zu stärken, insbesondere unter Nutzung innovativer Vermittlungsformate zur Ansprache eines breiten Publikums und unter Einbeziehung neuer Zielgruppen. So entstand eine nachhaltige Zusammenarbeit und ein Mehrwert aus dem Miteinander der Leibniz-Forschungsmuseen zu einem Verbund hin mit einem markanten Profil und engen Kooperationsbeziehungen.

Bund und Sitzländer der acht Leibniz-Forschungsmuseen haben den Aktionsplan Leibniz-Forschungsmuseen II mit insgesamt 10 Millionen Euro unterstützt. Davon wurden 2 Millionen Euro explizit für Gemeinschaftsaktivitäten zur Verfügung festgestellt. **Die Ergebnisse dieser Gemeinschaftsaktivitäten** stellt der hier vorliegende Abschlussbericht über den Berichtszeitraum 1. Januar 2020 bis 30. Juni 2023 dar.

ZUSAMMENFASSUNG GEMEINSCHAFTSAKTIVITÄTEN

Die **Gemeinschaftsaktivitäten** der acht Leibniz-Forschungsmuseen fokussierten im Aktionsplan II auf das gemeinsame Thema **„Eine Welt in Bewegung: Mobilität – Migration – Bewegung“**. Insgesamt wurden die folgenden Produkte und Aktivitäten entwickelt und umgesetzt:

AKTIVITÄTSFELD 1: DIALOG MIT DER GESELLSCHAFT

- Lernmaterial MIGRATION, MUSEUM & ICH in Kooperation mit der Bundeszentrale für politische Bildung (2023)
- „twiddle – the museum riddle“ Museumsübergreifende Spiel-App (2022)
- Museumsübergreifendes Desktop-Spiel „Museum Monsters“ (2022)
- Online Hackathon und Online Talk „Playful Museums“ sowie „AR we ready?“ in Kooperation mit dem Festival A MAZE (2021 und 2022)
- „Wer hat Angst vorm bösen Wolf“ Ausstellungsstation auf der MS Wissenschaft im Rahmen des Wissenschaftsjahres 2022 zum Thema „Nachgefragt“ (2022)
- Leibniz-F.A.Z.-Bildungswettbewerb „Eine Welt in Bewegung“ in Zusammenarbeit mit dem Schul- und Lehrportal der Frankfurter Allgemeine Zeitung (2021)

AKTIVITÄTSFELD 2: INNOVATIVE WERKZEUGE DES WISSENSTRANSFERS

- Breaking Lab @ Leibniz-Forschungsmuseen - museumsübergreifende YouTube-Reihe in Zusammenarbeit mit Jacob Beutemps alias Breaking Lab (2022)
- Book a Scientist Spezial: Leibniz-Forschungsmuseen (2021)
- Adventskalender Aktionsplan Leibniz-Forschungsmuseen (2020)
- Website, Auftaktveranstaltung, Teaser (2020, 2021)

AKTIVITÄTSFELD 3: INTERNATIONALISIERUNG MIT PARTNERN WELTWEIT

- Global Summit of Research Museums II: Objects in Motion – Museums in Motion in München (2022) sowie Global Summit of Research Museums II – Digital & Conversation Videos (2021)
- Leibniz-Forschungsmuseen Praktikum „Next Generation“ inklusive externer, begleitender Evaluierung (2022)
- Internationale Konferenz „Audience Development – Theory and Practice“ in Kooperation mit dem Forschungsnetzwerk Bildung im Museum (2021)
- Internationale Konferenz „Plastics in Peril“ (2020) sowie „Konservierung im Fokus – Facing climate change“ (2021) in Kooperation mit dem Leibniz-Forschungsnetzwerk Konservierung und Restaurierung

Eine Übersicht über alle Aktivitäten findet sich unter www.leibniz-forschungsmuseen.de.

AKTIVITÄTSFELD 1: DIALOG MIT DER GESELLSCHAFT



LERNMATERIAL MIGRATION, MUSEUM & ICH

Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufen 7 bis 9 nähern sich über ausgewählte Objekte aus den acht Leibniz-Forschungsmuseen dem Thema Migration. Das Thema Migration wird unter der Perspektive **„Was hat das mit mir zu tun?“** mit einem Kartenset leicht zugänglich adressiert. Die Objekte werden in kurzen Filmen vorgestellt, die über QR-Codes abgerufen werden können.

Anhand von Objekten werden u.a. Fragen diskutiert, wie: „Schon mal niemanden gekannt? Wann und wie war das?, Schon mal Koffer gepackt? Was hast du eingepackt?“ oder „Schon mal 'ne Grenze überschritten? Welche und wie war das?“

Das Thema Migration wird in der Schule oder im Museum zusammengefasst und diskutiert. Das Material kann auch nur in der Schule verwendet werden.

UMSETZUNG

Das Lernmaterial in Form eines Kreativkartensets unter dem Titel **MIGRATION, MUSEUM & ICH** wurde gemeinsam mit der **Bundeszentrale für politische Bildung (bpb)**, einem anerkannten Partner der politischen Bildung, von 2021 bis 2022 entwickelt und Anfang 2023 veröffentlicht.

ZIEL

Die bpb und die Leibniz-Forschungsmuseen verfolgten das Ziel einer Erprobung interdisziplinärer Bildungsformate an der Schnittstelle musealer Vermittlung zur politischen Bildung. Darüber hinaus stärkt das Projekt die Relevanz der Leibniz-Forschungsmuseen als außerschulische Lernorte sowie als Diskursräume für eine kritische Wissensgesellschaft.

REICHWEITE

Das Bildungsmaterial wurde mit einer Auflage von 1.200 Exemplaren gedruckt, die inzwischen bei der bpb (Stand Mai 2023) vergriffen ist. Online steht das Material weiterhin zur Verfügung, so dass ein nachhaltig verfügbares Bildungsmaterial entstanden ist. Mit diesem wird eine Zielgruppe auch außerhalb der Museen und der städtischen Infrastruktur dauerhaft erreicht. Museen und bpb denken über einen Nachdruck des Materials und Formen der Fortsetzung der Kooperation nach.

DAS MATERIAL ZUM HERUNTERLADEN SOWIE WEITERE INFORMATIONEN FINDEN SICH HIER:

<https://www.bpb.de/lernen/angebote/migration-museum-ich/>

<https://www.leibniz-forschungsmuseen.de/migration-museum-ich>



»TWIDDLE – THE MUSEUM RIDDLE« – ÜBERGREIFENDE SPIEL-APP

Die App „twiddle“ lädt Jugendliche und junge Erwachsene ein, die acht Leibniz-Forschungsmuseen in einer **interaktiven Entdeckungstour** zu erkunden. Vor Ort gilt es, Aufgaben („Quests“) zu vorhandenen Objekten zu lösen. So zum Beispiel die Frage, was ein altes Schiffswrack mit einem Datenklau zu tun hat oder welche Informationen zu einem Dinosaurierskelett erst durch die Forschung entdeckt wurden. Das Spiel wird jeweils vor Ort in einem der acht Leibniz-Forschungsmuseen gespielt. Mittels verschiedener **Quests** werden – natürlich virtuell – Objekte dieses Museums eingesammelt. Für das erfolgreiche Lösen der Aufgaben gilt es zudem, virtuelle **Objekte aus allen Leibniz-Forschungsmuseen** zu integrieren. So erhalten die Besucherinnen und Besucher eines Museums auch einen Einblick in die Ausstellungen und auf die Objekte der übrigen Leibniz-Forschungsmuseen.

UMSETZUNG

Im April 2021 wurde nach einem Vergabeverfahren die Firma Playersjourney mit der Entwicklung der Spiele-App beauftragt. Im Laufe des Jahres 2021 wurde gemeinsam mit allen acht Museen das **Spielekonzept** inklusive des Forschungsanteils erarbeitet. Der Launch des Spiels erfolgte im Juni 2022.

ZIEL

Das Spiel baut auf den Ausstellungen der acht Museen auf und bietet dort eine langfristige Erweiterung des Vermittlungsangebots. Es ist eine Aktivität des **„Kompetenzzentrums Bildung im Museum“**, in dessen Rahmen zudem eine **Begleitforschung** aufgebaut wurde. Zusätzlich zu einem Fragenbogen am Ende des Spiels wird zu Forschungszwecken das Spielverhalten nachverfolgt. Die Leibniz-Forschungsmuseen werden anhand dieser Auswertungen die Bedürfnisse und das Nutzungsverhalten der Besuchenden weiter erforschen. Information zum Leibniz-Kompetenzzentrum Bildung im Museum (BIM) findet man unter <https://leibniz-bim.de>.

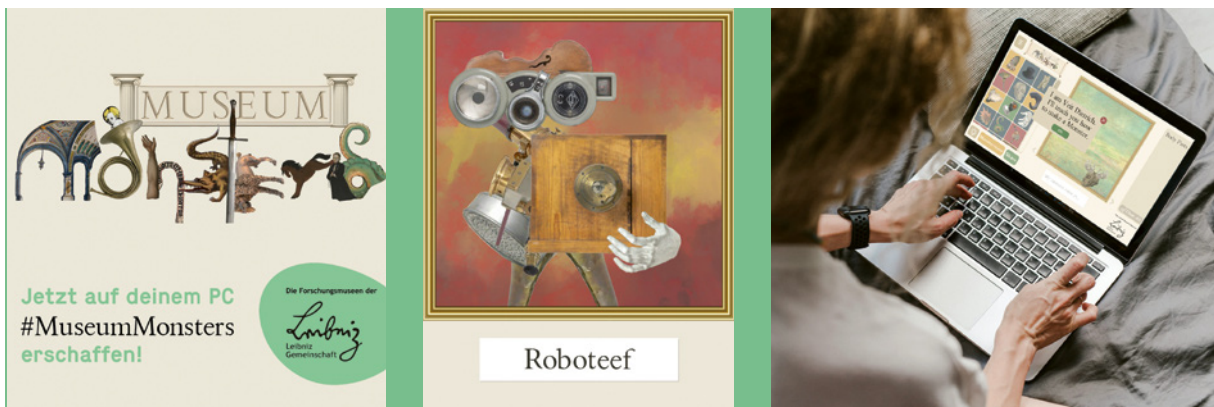
REICHWEITE

Die App steht in den unten genannten App-Stores zur Verfügung. Bis Januar 2023 wurden mehr als 8.000 Downloads registriert.

DIE APP TWIDDLE IST KOSTENFREI IN FOLGENDEN APP STORES VERFÜGBAR:

Android App Store: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.twiddle.android>

Apple App Store: <https://apps.apple.com/de/app/twiddle/id1611316026>



»MUSEUM MONSTERS« – MUSEUMSÜBERGREIFENDES DESKTOP-SPIEL

Museum Monsters ist ein kostenloses museumsübergreifendes Online-Spiel, bei dem man Ausschnitte von insgesamt 80 Objekten aus den Leibniz-Forschungsmuseen zu phantasievollen Kreaturen zusammenbaut. Sie reichen vom Kopf eines Quaggas über einen römischen Sarkophag, zum Tonbandgerät aus den 50er Jahren bis hin zu einer Grubenlampe des Bergbaus. Auf Wunsch erfährt man dabei allerlei Kurioses und Wissenswertes über die potenziellen „Körperteile“ des Monsters. Die fertigen Monster können im „Monsterverse“ abgelegt, benannt und heruntergeladen werden.

UMSETZUNG

Der Prototyp des Spiels wurde von dem Game-Designer Horatiu Roman und seinem Team auf dem Online Game Jam der Leibniz-Forschungsmuseen entwickelt. Der Game Jam war wesentlicher Bestandteil der Kooperation mit A MAZE. im Jahr 2021. Die Spielidee war bei den Museen sowie Testerinnen und Testern so erfolgreich, dass der Prototyp realisiert wurde.

ZIEL

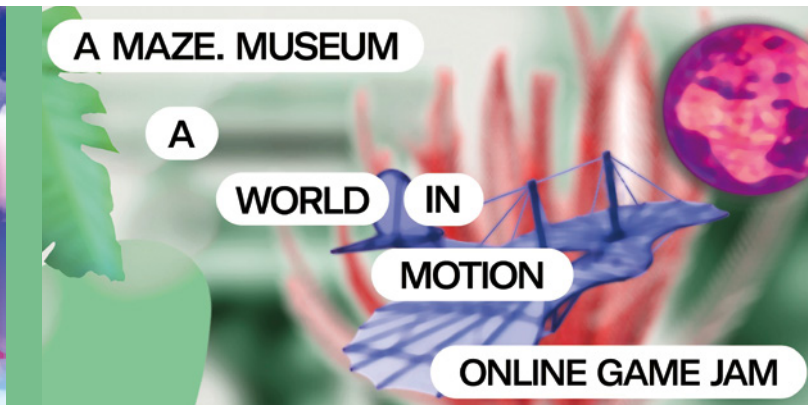
Das Spiel schafft es, einen niederschweligen und schnellen Zugang zu den Objektwelten der Leibniz-Forschungsmuseen herzustellen. Durch die Möglichkeit der inhaltlichen Vertiefung erhalten die Spielenden weitere Informationen zu den Objekten der Forschungsmuseen und den Museen selbst. Alle Informationen sind zweisprachig vorhanden (deutsch und englisch) und daher auch im internationalen Kontext einsetzbar.

REICHWEITE

Die Spielwebsite hatte bislang mehr als 1.500 Besucherinnen und Besucher, mehr als 850 kreativ zusammengebaute Monster wurden abgelegt. Die Werbevideos zu Museum Monsters hatten ca. 37.000 Aufrufe. Die Spotify-Kampagne erreichte über 500.000 Hörerinnen und Hörer. Im Juni 2023 hat es das Spiel Museum Monsters auf die Short List der besten fünf Spiele des DigAMus-Awards - Kategorie Apps & Games geschafft, der jährlich auf der Tagung des Deutschen Museumsbunds verliehen wird. Im Dezember 2023 hat die Deutschen Akademie für Kinder- und Jugendliteratur das Spiel als App des Monats empfohlen.

DAS SPIEL ZUM HERUNTERLADEN FINDET SICH HIER:

www.museummonsters.de



HACKATHON UND TALK IN KOOPERATION MIT DEM FESTIVAL A MAZE

2021 und 2022 fanden in Kooperation der Leibniz-Forschungsmuseen mit dem „International Games and Playful Media Festival A MAZE“ die folgenden Aktivitäten statt:

- Online Game Jam „A World in Motion“ (2021)
- Online Talk „Playful Museums“ (2021)
- Online Hackathon „AR you ready?“ (2022)
- Online Talk „AR we ready?“ (2022)

Am **Game Jam „AR you ready?“** nahmen Game-Designerinnen und Designer aus zwölf Ländern, darunter Brasilien, Indonesien und Italien virtuell teil. Diesen standen Mentorinnen und Mentoren aus den Leibniz-Forschungsmuseen zur Seite. In 48 Stunden wurden 14 **Prototypen für Online-Computerspiele** unter dem Motto „A World in Motion“ basierend auf Objekten aus den Leibniz-Forschungsmuseen entwickelt. 2022 wurde der hier entwickelte Spiele-Prototyp „Museum Monsters“ im Rahmen des Aktionsplans final umgesetzt (siehe S. 5). 2022 fand anknüpfend an die Aktivitäten in 2021 ein 48-stündiger, virtueller **Hackathon** zum Thema **„AR you ready? Augmented reality and Museums“** statt. Es entstanden sechs Prototypen für die Nutzung von Augmented Reality im musealen Kontext.

ZIEL

Durch die Formate und die Form der Zusammenarbeit gelang es, eine junge, Social-Media-affine Zielgruppe international mit den Forschungsmuseen in Kontakt zu bringen und das Interesse der Gaming-Community und Augmented Reality-Szene an einer Zusammenarbeit mit den Forschungsmuseen zu wecken. Darüber hinaus konnte erfolgreich eine Verbindung zwischen den unterschiedlichen Museen und ihren Objekten aus Natur-, Kultur- und Technikgeschichte in diesem innovativen Feld hergestellt werden.

REICHWEITE

Alle 2021 und 2022 entwickelten Prototypen können online auf der Website der Leibniz-Forschungsmuseen getestet werden und stehen hier nachhaltig zur Verfügung. Die Spotify-Add erreichte ca. 133.000 Hörerinnen und Hörer weltweit, u.a. in Schweden und Südafrika.

ALLE SPIEL- UND PROJEKTPROTOTYPEN SOWIE DIE TEASER DAZU STEHEN HIER ZUR VERFÜGUNG:

<https://www.leibniz-forschungsmuseen.de/game-jam-2021>

<https://www.leibniz-forschungsmuseen.de/hackathon-ar>



AUSSTELLUNGSSTATION AUF DER MS WISSENSCHAFT

2022 fand das BMBF-Wissenschaftsjahr zum Thema „Nachfragt – Meine Frage an die Wissenschaft“ statt. Im Rahmen des Aktionsplans beteiligten sich die Leibniz-Forschungsmuseen mit einem Beitrag **„Wer hat Angst vorm „bösen“ Wolf? Realitäts-Check aus der Forschung“**, der das Thema aus naturwissenschaftlicher und kulturhistorischer Perspektive betrachtet auf der MS Wissenschaft.

Im Mittelpunkt stand eine für die MS Wissenschaft präparierte Dermoplastik einer Wölfin. Darüber hinaus wurde gezeigt, wie biologische Methoden aus Kotproben Rückschlüsse auf die Verbreitung und das Fressverhalten von Wölfen erlauben. Kulturhistorische Exponate, verschiedene Abbildungen, ein Kinderteller und eine Tierfalle, rundeten den Beitrag ab. Zudem konnten sich die Besucherinnen und Besucher an einer Umfrage und einem Quiz zum Thema beteiligen und ihr Wissen über den Wolf testen.

Insgesamt steuerten die Leibniz-Einrichtungen fünf Stationen zur interaktiven Ausstellung auf der MS Wissenschaft im Wissenschaftsjahr 2022 – Nachgefragt! bei.

ZIEL

Das kontrovers und emotional diskutierte Thema der Rückkehr des Wolfs nach Deutschland wird forschungs- und objektbasiert für eine breite Zielgruppe aufgearbeitet. So wurde die Rolle der Museen als Partner einer wissenschaftsfundierten Diskussion und eines breiten gesellschaftlichen Diskurses weiter gestärkt.

REICHWEITE

Die MS Wissenschaft war im Wissenschaftsjahr 2022 – Nachgefragt! vom 3. Mai bis 16. September in Deutschland unterwegs. Anschließend tourte sie vom 23. September bis 9. Oktober durch Österreich. Insgesamt besuchten rund 65.000 Menschen die Ausstellung. Die Ergebnisse der Umfrage an Bord fließen unmittelbar in die Forschung von Senckenberg ein.

MEHR INFORMATIONEN UNTER:

<https://www.leibniz-forschungsmuseen.de/ms-wissenschaft-2022>

LEIBNIZ – F.A.Z. – BILDUNGSWETTBEWERB »EINE WELT IN BEWEGUNG«

Unter dem Thema „Eine Welt in Bewegung“ lernten Schülerinnen und Schüler der Klassen 7 bis 12 die unterschiedlichen Themen der Forschungsmuseen kennen und erfuhren, was diese mit ihrem Alltag zu tun haben. Mit mehr als 700 registrierten Schülerinnen und Schülern und 56 eingereichten Projektbeiträgen ist der **gemeinsame Leibniz-F.A.Z.-Bildungswettbewerb** „Eine Welt in Bewegung“ im Juni 2021 zu Ende gegangen.

Die Teilnehmenden untersuchten die vorgeschlagenen Themen anhand von Alltagsgegenständen, erforschten die Herkunft von Objekten oder entwickelten Ideen zum Museum der Zukunft. Mit welchem Engagement die Gruppenbeiträge trotz Distanz- und Wechselunterricht unter der Corona-Pandemie erarbeitet wurden, beeindruckte die Jury, bestehend aus Mitarbeitenden der Leibniz-Forschungsmuseen und dem Projektpartner F.A.Z., besonders.

ALLE PRÄMIERTEN PROJEKTE SIND DAUERHAFT ONLINE HIER VERFÜGBAR:

<https://www.leibniz-forschungsmuseen.de/aktivitaeten/leibniz-faz-bildungswettbewerb>

AKTIVITÄTSFELD 2: DIALOG MIT DER GESELLSCHAFT



YOUTUBE-REIHE BREAKING LAB @ LEIBNIZ-FORSCHUNGSMUSEEN

2022 wurden in Kooperation mit dem YouTube-Kanal „Breaking Lab“ acht Videos gedreht und über den bestehenden YouTube-Kanal einer größeren Öffentlichkeit präsentiert. Sie adressieren die folgenden Themen:

- „Die größten Irrtümer der Wissenschaft & Der älteste Globus der Welt“ – aus dem GNM mit Schalten zu DM und SGN
- „Wie sahen Dinosaurier wirklich aus? – Digitale Welten im Museum“ – aus dem MfN mit Schalten zu DSM und DM
- „Schiffahrt der Zukunft: 50 % weniger Treibstoff durch neue Technologien“ – aus dem DSM mit Schalten zu LEIZA und LIB
- „Noch NIE nachhaltig?! So ändert die Archäologie unser Menschenbild“ – aus dem LEIZA – MONREPOS mit Schalten zu DBM und SGN
- „Dark Taxa – Wie viele unbekannte Arten gibt es?“ – aus dem LIB mit Schalten zu GNM und SGN

- „91% mehr Ertrag! Revolution im Bergbau“ - aus dem DBM mit Schalten zu GNM, LIB, SGN und MfN
- „Welcher Motor ist der effizienteste der Welt?“ – aus dem DM mit Schalten in DSM, MfN und DM Nürnberg
- „48 Millionen Jahre in die Vergangenheit blicken!“ – aus dem SGN mit Schalten zu MfN und allen anderen Leibniz-Forschungsmuseen

UMSETZUNG

Die Zusammenarbeit erfolgte mit einem etablierten YouTube-Kanal, auch um die bereits existierende Reichweite für die Kooperation nutzen zu können. Professionalität und inhaltliche Passgenauigkeit garantierten eine gute Aufarbeitung der museumsspezifischen Themen. Themen, Drehbücher und die Auswahl der zugeschalteten Museen wurden gemeinschaftlich erarbeitet.

ZIEL

Mit der langfristig zur Verfügung stehenden Videoreihe wurde der Dialog mit der Zielgruppe „Jugendliche und junge Erwachsene“ erfolgreich aufgenommen. Die adressierten Themen geben Einblicke in die Funktionsweise wissenschaftlichen Arbeitens und schaffen so Vertrauen und Verständnis für die erzielten Ergebnisse. So wird die Wahrnehmung der Forschungsmuseen als neue Lernorte und Partner im gesellschaftlichen Diskurs zu relevanten und aktuellen Themen weiter ausgebaut.

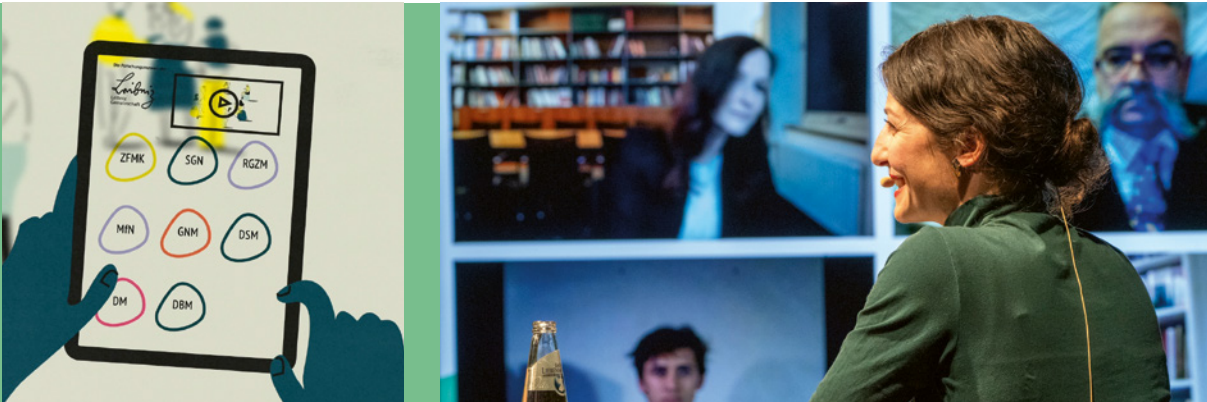
REICHWEITE

Die einzelnen Videos haben zwischen 40.000 und 280.000 Aufrufe, aufsummiert über alle acht Museen liegt die Zahl bei 1.188.281 Views (Stand August 2023). Kommentare wie „sehr interessantes Video!“ oder „Ich schaue mir das jetzt einfach zum zweiten Mal an, so sehr fesselt mich das gerade.“ belegen die positive Resonanz. Im Frühjahr 2023 wurde im Rahmen des Fast Forward Science Awards der erste Platz in der Kategorie „Tandem Award“ an die Kooperation von Breaking Lab mit LEIZA MONREPOS für das Video „Größter Irrtum: Darum war der Mensch noch nie nachhaltig!“ vergeben.

VIDEOS UND WEITERE INFORMATIONEN FINDEN SICH HIER:

<https://www.leibniz-forschungsmuseen.de/breakinglab-lfm>

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLDX3iJGAOVcnC7eVMGmnhRVaqY5iTbih->



PRESSE- UND ÖFFENTLICHKEITSARBEIT

2020 wurde die neue gemeinsame Website der acht Leibniz-Forschungsmuseen konzipiert, beauftragt und im September 2020 freigeschaltet: www.leibniz-forschungsmuseen.de. Die Website stellt einen gemeinsamen Auftritt der acht Leibniz-Forschungsmuseen dar, bündelt alle durch den Aktionsplan geförderten Aktivitäten und ist so eine zentrale Informations- und Kommunikationsplattform.

Die virtuelle **Auftaktveranstaltung** des Aktionsplans Leibniz-Forschungsmuseen fand Ende Oktober 2020 statt, die live gesendet und über YouTube und die Website der Forschungsmuseen ausgestrahlt wurde. Die Aufzeichnung findet sich hier: <https://www.leibniz-forschungsmuseen.de/auftaktveranstaltung>. Das Programm beinhaltete u.a. ein Begrüßungsgespräch zwischen dem damaligen Präsidenten der Leibniz-Gemeinschaft Matthias Kleiner und dem damaligen Staatssekretär im Bundesministerium für Bildung und Forschung Wolf-Dieter Lukas. Anschließend folgte eine Diskussionsrunde mit den beiden Museumsleitungen Alexandra Busch und Johannes Vogel, einem Vertreter von Fridays for Future, Etienne Denk, und einem Redakteur der F.A.Z., Andreas Kilb, zum Thema „Eine Welt in Bewegung – mit Museen Zukunft gestalten“. Abgerundet wurde die Veranstaltung durch einen Science Slam.

Anlässlich der Auftaktveranstaltung und zur dauerhaften Nutzung wurde ein zweiminütiger, animierter Teaser in deutscher und englischer Sprache erarbeitet, der kurz und visuell leicht zugänglich die acht Forschungsmuseen vorstellt, die Ziele des Aktionsplans und das übergreifende Thema „Eine Welt in Bewegung“ mit den gemeinsamen Aktivitäten erklärt. Zu finden unter <https://www.leibniz-forschungsmuseen.de>. Im Dezember 2020 stellte ein Adventskalender auf der Website der Leibniz-Forschungsmuseen die Objekte der Museen aus dem Teaser und somit auch exemplarisch die Forschungsmuseen mit ihrem Bezug zum übergeordneten Thema „Eine Welt in Bewegung“ vor. Es gab über 9.400 Aufrufe der zwei Videos zum Adventskalender auf Facebook.

Am 1. Juni 2021 fand „**Book a Scientist Spezial: Leibniz-Forschungsmuseen**“ als Sonderausgabe des etablierten Leibniz-Formats statt. Insgesamt wurden mehr als 120 „Dates“ als Online-Gespräche zwischen Bürgerinnen und Bürgern mit Mitarbeitenden aus den Museen geführt, u.a. zur Bedeutung archäologischer Forschung, zur Entstehung von Ausstellungen oder zur Untersuchung von Fledermäusen. Einblicke in die Gespräche gibt es hier: <https://www.leibniz-forschungsmuseen.de/aktivitaeten/book-a-scientist>.

AKTIVITÄTSFELD 3: INTERNATIONALISIERUNG MIT PARTNERN WELTWEIT



GLOBAL SUMMIT OF RESEARCH MUSEUMS II

Vom 17. bis 19. Oktober 2022 fand der **Global Summit of Research Museums II (GSRM II)** als Präsenzveranstaltung am Deutschen Museum in München statt. Internationale Museumsleitungen tauschten sich unter dem Titel „Objects in Motion – Museums in Motion“ über aktuelle Herausforderungen, die Rolle von Forschungsmuseen als strategische Orte der Wissensproduktion, der gesellschaftlichen Teilhabe und der internationalen Zusammenarbeit aus. Vertieft adressiert wurde u.a. das Thema Restitution, im Fokus standen Fragen wie: „Wie kann die Rückgabe von Kulturgütern an die Herkunftsländer gelingen? Was sind gute Beispiele? Wo wurden Fehler gemacht?“. Ein weiteres Thema adressierte den Umgang von Museen mit Krisen und Katastrophen. Hierzu berichtete u.a. die Direktorin des National Museum of Arts in Kiew, Ukraine über die aktuellen Zerstörungen im Krieg sowie der Direktor des brasilianischen Nationalmuseums in Rio de Janeiro, Brasilien über den Wiederaufbau nach dem Großfeuer im Jahr 2018.

In Vorbereitung fand 2021 der „GSRM II – Conversations“ als digitale Interimsveranstaltung statt: <https://www.leibniz-forschungsmuseen.de/gsr-conversations>.

UMSETZUNG

Programm und Durchführung wurden in enger Kooperation mit allen Leibniz-Forschungsmuseen unter Leitung von DM und MfN erarbeitet. Mit der Veranstaltungsplanung und -organisation wurde nach Ausschreibung die Firma AVANTGARDE beauftragt.

ZIEL


Die Leibniz-Forschungsmuseen haben ihre internationalen Netzwerke – strategisch, inhaltlich und transdisziplinär – weiter ausgebaut und ihre Rolle als bedeutsame und kompetente Orte zur Diskussion der Aufgabe von Museen, zur Ausrichtung der Forschungs- und Ausstellungsarbeit, zur Sammlungs- und Provenienzforschung sowie zu gesellschaftlichen Veränderungsprozessen international gestärkt.

REICHWEITE

Es nahmen 155 Museumsleitungen aus 52 Ländern teil, darunter 15 Nationen des Globalen Südens. Es wurde vereinbart, die Treffen in regelmäßigen Abständen fortzusetzen.

WEITERE INFORMATIONEN FINDEN SICH HIER:

<https://www.leibniz-forschungsmuseen.de/gsr-2022>



November 9 and 10, 2021

Audience Development Theory and Practice

Second International Conference
of the Leibniz Centre of Excellence
for Museum Education

REGISTER NOW!

INTERNATIONALE KONFERENZEN UND WORKSHOPS

LEIBNIZ-FORSCHUNGSNETZWERK KONSERVIERUNG UND RESTAURIERUNG

Im Rahmen des Aktionsplans wurden zwei internationale Tagungen des **Leibniz-Forschungsnetzwerkes Konservierung und Restaurierung** unterstützt: Vom 16. bis 19. November 2020 fand die Konferenz „Plastics in Peril“ in Kooperation mit den Cambridge University Museums (GB) digital statt und wurde täglich von 200 bis 350 Teilnehmenden aus aller Welt über Zoom besucht. Fachleute, u.a. von der University of Melbourne, vom Getty Conservation Institute oder vom Instituut Collectie Nederland sowie insbesondere auch Vertretungen des wissenschaftlichen Nachwuchses aus Museen in Los Angeles oder Italien, Israel oder Neuseeland haben sich in einer Podiumsdiskussion, drei Keynotes, acht Sessions und pausenbegleitenden Break-Out-Rooms ausgetauscht. Die gesamte Konferenz wurde aufgezeichnet und ist zu finden unter:

<https://www.leibniz-forschungsmuseen.de/plastics-in-peril>

Weiterhin fand 2021 der Leibniz-Workshop „**Konservierung im Fokus – Erschließen und Erhalten**“ am 13. und 14. Dezember als Online-Veranstaltung statt. Akteure des Leibniz-Forschungsnetzwerkes Konservierung und Restaurierung stellten zusammen mit Partnern Arbeiten aus dem Feld der Konservierung und Restaurierung vor. Es waren ca. 200 Personen aus 93 Institutionen registriert. Weitere Informationen finden sich hier: <https://www.leibniz-forschungsmuseen.de/konservierung-im-fokus-2021>.

LEIBNIZ-KOMPETENZZENTRUM BILDUNG IM MUSEUM

Am 9. und 10. November 2021 fand die **virtuelle Konferenz „Audience Development - Theory and Practice“** als zweite internationale Konferenz des Leibniz-Kompetenzzentrums Bildung im Museum statt. Die Tagung richtete sich an Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler aus dem Bereich Museumsforschung sowie an Museumspraktiker und -praktikerinnen. 250 Personen aus 21 Ländern haben ihre Teilnahme registriert. Schwerpunkt der Tagung beschäftigten sich mit den Fragen, welche Bevölkerungsgruppen Museen besuchen bzw. nicht besuchen, warum einzelne Bevölkerungsgruppen keine Museen besuchen und wie man sie erreichen kann, oder wie Museen sozial benachteiligte und bildungsferne Gemeinschaften besser unterstützen und zu Museumsbesuchen motivieren können. Weitere Informationen finden sich hier:

<https://www.leibniz-forschungsmuseen.de/audience-development>.

LEIBNIZ MUSEUMS PRAKTIKUM
NEXT GENERATION

PRAKTIKUM AM FORSCHUNGSMUSEUM

In
Berlin, Bochum,
Bonn, Bremerhaven,
Frankfurt am Main,
Mainz, München,
Nürnberg

Du bist im
Bachelor-Studium & hast
eine Zuwanderungsgeschichte,
eigene oder familiäre
Fluchterfahrung oder bist
postmigrantisch/BPoC?

LEIBNIZ MUSEUMS PRAKTIKUM
NEXT GENERATION

**BEWIRB DICH
IN DEINER STADT!**

PRAKTIKUM »NEXT GENERATION« DER LEIBNIZ-FORSCHUNGSMUSEEN

Vom 1. August bis 23. September 2022 fand das Praktikumsprogramm „Next Generation“ parallel an allen acht Leibniz-Forschungsmuseen statt. Es bot Studierenden mit Zuwanderungsgeschichte, post-migrantischen Studierenden, BPoC (Black and People of Color) Studierenden oder jenen mit eigener oder familiärer Fluchterfahrung die Möglichkeit, erste einschlägige Erfahrungen in Forschung, Sammlungen und Wissenstransfer sowie Einblicke in die verschiedenen Arbeitsfelder der Leibniz-Forschungsmuseen zu erlangen.

UMSETZUNG

Die Auswahl der Praktikantinnen und Praktikanten erfolgte nach einer deutschlandweiten Ausschreibung durch die betreuenden Einrichtungen. Die ausgewählten Personen wurden an den Museen von Kolleginnen und Kollegen aus den Abteilungen betreut, die mit ihnen an einem konkreten Projekt arbeiteten. Daneben wurden die Praktikantinnen und Praktikanten von 14 externen Mentorinnen und Mentoren unterstützt und begleitet, die ähnliche biografische Erfahrungen haben und eine Karriere im musealen Bereich verfolgen. Das strukturierte Programm bot Möglichkeiten zur Vernetzung sowie einen wöchentlichen Impulsvortrag von internationalen Museumsmachenden.

ZIEL

Ziel war es, an den Museen ein Pilotprojekt zu starten, um eine größere Vielfalt im musealen Nachwuchs aufzubauen, die Bedeutung und Sichtbarkeit der Themen Vielfalt und Migration in Museen zu erhöhen und Zugänge für strukturell unterrepräsentierte Personengruppen zu verbessern. Das Praktikumsprogramm „Next Generation“ greift Elemente des seit 1993 bestehende Getty Marrow Undergraduate Internship program (USA) auf. Das Praktikumsprogramm wurde begleitend zu seiner Umsetzung im Zeitraum von Juli bis Oktober 2022 evaluiert.

RESONANZ

Es nahmen 23 Bachelor- und Masterstudierende unterschiedlicher Studiengänge am Praktikumsprogramm teil. Das Projekt wurde auf der Tagung des Deutschen Museumsbunds 2022 im Arbeitskreis Migration vorgestellt und fand dort großes Interesse. Die externe Evaluierung kommt zu dem Schluss, dass das Praktikumsprogramm „Next Generation“ für den musealen Kontext ein Alleinstellungsmerkmal besitzt. Dies bestätigen alle Befragten gleichermaßen. Es wurde vereinbart, eine Fortsetzung des Projektes anzustreben.

MEHR INFORMATIONEN SOWIE DER EVALUIERUNGSBERICHT FINDEN SICH HIER:

<https://www.leibniz-forschungsmuseen.de/praktikum-next-generation>

ZUSAMMENFASSENDE ERGEBNISSE ZUM AKTIONSPLAN

LEIBNIZ-FORSCHUNGSMUSEEN »EINE WELT IN BEWEGUNG«

Gemeinsam mit Partnern innerhalb und außerhalb der Leibniz-Gemeinschaft wurden im Aktionsplan Leibniz-Forschungsmuseen innovative und nachhaltige Vermittlungs-, Dialog- und Beteiligungsformate der acht Museen entwickelt und umgesetzt. Das gemeinsame Ziel, die Sichtbarkeit und Wirksamkeit der Leibniz-Forschungsmuseen als Orte des Dialogs und gesellschaftlicher Transformation zu stärken, wurde erfolgreich realisiert. Adressiert werden und wurden gezielt unterschiedliche Zielgruppen, ein besonderer Fokus liegt auf der Ansprache und Integration neuer Zielgruppen und Vermittlungsorte sowie der internationalen Museumszene.

MARKE LEIBNIZ- FORSCHUNGSMUSEEN

Auftaktveranstaltung
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Ausstellungsstation
„Wer hat Angst vorm ‚bösen‘ Wolf?“

ETABLIERUNG ALS AUSSERSCHULISCHE LERNORTE

App „twiddle – the museum riddle“
Bildungswettbewerb mit der F.A.Z.
Lernmaterial MIGRATION, MUSEUM & ICH
(Kooperation mit der bpb)

SICHTBARKEIT & WIRKSAMKEIT STÄRKEN

INTERNATIONALE KOOPERATION

Global Summit of Research Museums
Int. Konferenz „Audience Development“
Int. Konferenz „Plastic in Peril“
Leibniz Workshop
„Konservierung im Fokus“

ÖFFNUNG FÜR NEUE ZIELGRUPPEN

Game Jam & Hackathon
Online-Spiel: Museum Monsters
Breaking Lab @ Leibniz-Forschungsmuseen
Leibniz-Museums-Praktikum
„Next Generation“

DURCHFÜHRUNG DES VORHABENS

Aufgrund der Corona-Pandemie mussten alle zunächst geplanten Aktivitäten überdacht und zum Teil neu konzipiert werden. Die zunächst geplante Kooperation mit der Deutschen Bahn wurde von Seiten der Deutschen Bahn abgesagt. Alle Veranstaltungen in 2021, u.a. der Leibniz-F.A.Z.-Bildungswettbewerb, der Game Jam, die Konferenz „Audience Development“ und Book a Scientist Spezial, fanden virtuell statt. Einige Veranstaltungen wurden nach 2022 verschoben, u.a. das Praktikumsprogramm und die Influencer-Reihe. Positiv hervorzuheben ist die schnelle Einführung digitaler Kommunikations- und Austauschformate, auch zwischen den Museen.

Die acht Leibniz-Forschungsmuseen haben eng miteinander und mit dem in der Leibniz-Geschäftsstelle angesiedelten Team von vier Projektmitarbeiterinnen zusammengearbeitet. Es fanden regelmäßige Treffen auf Leitungsebene, auf Ebene des Projektbeirats sowie auf Arbeitsebene in verschiedenen Arbeitsgruppen statt. Die neuen, digitalen und virtuellen Austauschformate vereinfachten und beschleunigten Kontaktaufnahmen und Arbeitsprozesse. Durch den Ausbau der digitalen Formate konnten zudem jüngere sowie überregionale und internationale Zielgruppen adressiert werden. Dies sind durchaus positive und nachhaltige Entwicklungen, die sich aus der Pandemie-Situation heraus ergeben haben.

2021 konnten etliche Aktivitäten verzögert und nur im digitalen Format umgesetzt werden. Mit den eingesparten Sachmitteln wurden alle Personalstellen des Aktionsplans in der Geschäftsstelle bis Januar 2023 verlängert. Die zweckentsprechende, sparsame und wirtschaftliche Verwendung der Mittel im Rahmen des Aktionsplans wurde jährlich von externen Gutachtern geprüft.

Die Forschungsmuseen der



KONTAKT

Leibniz-Gemeinschaft

Aktionsplan Leibniz-Forschungsmuseen – Gemeinschaftsaktivitäten

Dr. Britta Horstmann

horstmann@leibniz-gemeinschaft.de

Fon +49 30 20 60 49 611

Mobil +49 151 157 201 60

Chausseestraße 111, 10115 Berlin

BILDNACHWEISE

Cover: STUDIO MONSTRÖÖS

S. 5: Kristin Meyer, Franziska Becker

S. 6: STUDIO MONSTRÖÖS

S. 7: Complicated Nonsense ApS

S. 8: A MAZE.

S. 9: Wissenschaft im Dialog

S. 10: i&u TV Produktion GmbH

S. 12: STUDIO MONSTRÖÖS, David Ausserhofer

S. 13: Hubert Czech (Deutsches Museum München)

S. 14: Savvapanf Photo (stock.adobe.com),

Christina Elsässer (Deutsches Museum München)

S. 15: Germanisches Nationalmuseum, angga (stock.adobe.com),

Choat (stock.adobe.com)

Stand Januar 2024

