

QuAM 2019: Spielt doch!

Das Spiel als Möglichkeit und Methode kultureller Bildung
und museumspädagogischer Vermittlung

Modul II | 14. – 16. Juni 2019

GESELLSCHAFTSSPIELE

Spielerische Formen der Auseinandersetzung mit aktuellen Fragen
zu Teilhabe und Partizipation

Das Museum, egal welcher Gattung zugehörig, ist längst nicht mehr abgekoppelt von der umgebenden gesellschaftlichen Wirklichkeit. Es greift auf sein Wissen und auf seine fundierten Kenntnisse zurück, interpretiert sie, nimmt Stellung und klärt auf. Dass dies auch spielerisch gehen kann, beweisen viele museumspädagogische Ansätze und Projekte, die sich aktuellen gesellschaftlichen Themen annehmen. Teilhabe und Partizipation sind dabei wichtige Stichworte. In diesem Seminar geht es zunächst darum, die Theorie des Spiels kennenzulernen. Anschließend werden konkrete Konzepte vorgestellt, die beispielhaft für solche Vermittlungsprojekte stehen. Aus dieser Erfahrung heraus werden die Teilnehmenden die Möglichkeit haben, eigene Ideen und Vorhaben zu erfinden, zu entwickeln und sie praxistauglich zu machen.

Vorläufiges Programm – Änderungen vorbehalten

Freitag, 14.6.

13.30 Ankommen & Einchecken: Gästehaus Schünemannsche Mühle/Rosenwall 17

15.00 Auftakt und Einführung in das Thema

- o Spiel: Spielen und Kennenlernen
- o Input: Partizipation und Teilhabe im Museum
- o Input: Spiel- und Erfahrungsräume bei PA/SPIELkultur e.V.
- o Praxisinput: Der Design Thinking Prozess als Methode mit Praxisbeispiel

18.30 Abendessen (Haus 3)

19.30 Workshop: Spielerische Zielgruppeninszenierung

Samstag, 15.6.

8.00 Frühstück (Haus 3)

- 9.00 o Input: Die Partizipationspyramide
- o Workshop: Wege zur spielerischen Teilhabe im Museum für eine beispielhafte Zielgruppe
- o Workshop: Projektprototypen mit »Zeit, Zeug, Raum und Partner«

12.30 Mittagspause (gebuchtes Restaurant)

15.00 Workshop: Partizipative Simulation einer Projektidee

18.30 Abendessen (Haus 3)

19.30 Berichte aus der Praxis (Teilnehmenden)*

20.30 Open Space: Erfahrungsaustausch

Sonntag, 16.6.

8.00 Frühstück

- 9.00 Abrundung (Phase 4: Analyse, Fragen und Antworten zu den Projektideen)
 - o Reflexion: Auswertung der Projektsimulation
 - o Ideen: Wie weiter? Implementierung in die eigene Alltagspraxis
 - o Nachgefragt: Tipps, Handreichungen und Hinweise zur Weiterarbeit mit dem Thema

11.30 Fazit und Abschlussrunde

12.00 Ausblick auf Modul III

12.30 Mittagessen (gebuchtes Restaurant)

ca. 14.00 Ende des Seminars

Dozent_in

Anja Gebauer, Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Kunstpädagogik LMU München, Promotion zum Thema digitale Kunstvermittlung im Museum, freiberufliche Museumspädagogin, Gründerin und Redakteurin Blog »aktuellkulturell«:
<https://aktuellkulturell.wordpress.com/>

Michael Dietrich, Geschäftsführender Vorstand und Projektleiter bei PA/SPIELkultur e.V., freiberuflicher Schauspieler und Regisseur des mixxit Theaters München, Trainer für Improvisation und Theater: www.spielkultur.de

* Der Programmpunkt *Berichte aus der Praxis* wird sich als fester Bestandteil durch alle Module hindurchziehen. Er ist als Möglichkeit gedacht, den Teilnehmenden des Seminars die Erfahrungen, Eindrücke oder Informationen aus Ihrer Praxis weitergeben. Dabei kann es sich um ein eigenes Projekt handeln, um eine spannende Ausstellung, die Sie kennen und empfehlen wollen oder auch um andere Themen und Impulse, die Sie für unsere Runde für sinnvoll halten. Der Umfang sollte 15 Minuten nicht überschreiten, wenn Sie dafür Materialien oder digitale Darstellungen einsetzen wollen, ist das natürlich möglich.