

DAS PROGRAMM

DURCH DIE TAGUNG FÜHRT SIE **CLARISSA CORRÊA DA SILVA**

AB 15.00	DONNERSTAG, 08.07.2021 ANMELDUNG / KAFFEE	AB 08.00	FREITAG, 09.07.2021 ANMELDUNG	12.30	MITTAGSPAUSE	09.00	SAMSTAG, 10.07.2021 INTER.AKTIONEN 4: ZWEI PARALLELE WORKSHOPS
16.30	OFFIZIELLE TAGUNGSERÖFFNUNG / BEGRÜSSUNG	09.00	BEGRÜSSUNG UND EINFÜHRUNG	14.00	INTER.AKTIONEN 2: MARKTPLATZ DER IDEEN – POSTER UND TALK. Wie lässt sich Interaktivität in Ausstellungen fördern? Wie kann sie mittels der Gestaltung von Hands-On- Erfahrungen und immersiven Erlebnissen, durch die Förderung sozialer Teilhabe und durch Forschung ent- wickelt werden? Teilnehmende stellen ihre Projekte und Vorhaben vor.	BERÜHRUNGSPUNKTE MIT BESUCHENDEN AUFBAUEN: MICHAEL BRADKE (MOBILESMUSIKMUSEUM) Bühne, Workshop, Ausstellung: Mit seinem MobilenMu- sikMuseum wechselt Bradke leicht und spielerisch zwi- schen verschiedenen Formaten. Eines gelingt ihm dabei übergreifend: Berührungspunkte mit den Besucher/-in- nen aufzubauen. Was ist das Geheimnis seiner erfolg- reichen Interaktionen? Was unterscheidet die verschie- denen Formate, was verbindet sie? Und wie lassen sich seine Erfahrungen aus der Welt des Klanges auf andere Themen übertragen?	
17.00	INTERACTIVITY IN MOTION – PAST, PRESENT, FUTURE U.A. MIT HARRY WHITE , SCIENCE CENTER CONSULTANT Interaktive Mitmachstationen haben bereits eine lange Geschichte. Vieles wurde ausprobiert, getestet, wieder verworfen oder weiterentwickelt. Wir finden: Es ist Zeit, uns diese langjährige Geschichte der Interaktivität wie- der einmal genauer vor Augen zu führen – und nach je- nen Schätzen und Erfahrungen zu suchen, die uns heute und in Zukunft leiten können. Unsere internationalen Ex- perten kennen diese Geschichte nicht nur; sie haben sie selbst geprägt. Lassen wir uns von ihren vielfältigen „Notes on Interactivity“ inspirieren! (In englischer Spra- che)	09.15	IMPULSVORTRAG 1: DIE MAGIE VON HANDS-ON PROF. DR. ALBRECHT BEUTELSPACHER, MATHEMATIKUM GIESSEN Der Vortrag führt uns vor Augen, wie sich auch vermeintlich sperrige Themen wie Mathematik in interaktiven Ausstel- lungen umsetzen lassen. Beutelspacher demonstriert, wie und warum Hands-on Experimente funktionieren und geht u.a. diesen Fragen nach: Was verleitet Besuchende dazu, an einem Exponat zu bleiben? Und wie lassen sich mit einem Exponat 'Aha-Momente' hervorrufen, die tatsächlich nach- wirken?	16.00	KAFFEPAUSE	INTER.AKTION PRAKTISCH! ZWISCHEN PLANUNG UND REALITÄT PETRA RIEGER (MILLA & PARTNER), DR. KATRIN HILLE (EXPERIMENTA) Interaktivität wird in der Ausstellungs- und Bildungs- szene oft mit ‚Einwirkungsmöglichkeiten‘ und einer ‚Beeinflussung der Lernsituation durch den Nutzer‘ gleichgesetzt. Auch die Möglichkeit zu individuellen Wegen, Vorgehensweisen und zu sozialem Austausch zählen dazu. Gemeinsam beleuchten wir vor Ort an Beispielen des „ForscherLandes“ in der experimenta, ob und wie diese Aspekte bereits bei der Ausstel- lungsgestaltung mitgedacht wurden. Anschließend er- proben wir, wie sie sich für die Erforschung von Inter- aktivität basierend auf der Selbstbestimmungstheorie von Deci & Ryan wissenschaftlich erheben lassen.	
18.30	PAUSE	09.45	IMPULSVORTRAG 2: WILLKOMMEN IN DER ZUKUNFT – VIRTUELLE REALITÄT MACHT GESCHICHTE ZUM ERLEBNIS PROF. DR. HEIKE DÜSELDER, MUSEUM LÜNEBURG Eine regionale Museumslandschaft mit ähnlichen Samm- lungsbeständen und Themen schafft gemeinsam eine vir- tuelle Erlebniswelt! Das interdisziplinäre Regionalmuse- um Museum Lüneburg und zwölf weitere Häuser stellen sich den digitalen Herausforderungen der Zeit auf unge- wöhnliche und kostengünstige Weise. Sechs virtuelle Welten lassen die Besuchenden in die Geschichte der Re- gion eintauchen und erleben, wie Mensch und Natur über Jahrhunderte im Wechselspiel zusammengewirkt haben.	16.30	DEBATTE: (WIE) LASSEN SICH INTERAKTIONEN IN AUSSTELLUNGEN PLANEN UND GESTALTEN? Wenn wir interaktive Stationen entwickeln, fließen im- mer implizite Annahmen ein. Dazu gehört die Frage nach dem grundlegenden Verhalten von Menschen in Ausstellungsräumen. Wie bewegen sie sich? Wie schauen sie? Daran schließt sich die Frage an, in wel- chen Räumen wir unsere interaktiven Stationen stel- len. Wie definieren wir Wege? Wie schaffen wir eine Ausstellungsdramaturgie? Wie entstehen „interakti- onsförderliche“ Räume? Steht die interaktive Station aus Besuchersicht an einem optimalen Ort? Darüber diskutieren wir mit: <ul style="list-style-type: none">• PROF. DR. STEPHAN SCHWAN, LEIBNIZ INSTITUT FÜR WISSENSMEDIEN, TÜBINGEN• PETRA RIEGER, CREATIVE ART DIRECTION, MILLA & PARTNER	10.45	KAFFEPAUSE
19.00	GEMEINSAMES ABENDESSEN	10.15	KAFFEPAUSE	17.30	INTER.AKTIONEN 3: ÜBERRASCHT? PLANEN, UMSETZEN, VERÄNDERN! Gemeinsame Diskussion in Parallelgruppen	10.45	KAFFEPAUSE
20.00	WIR INTERAKTIVEN. ZEIT ZUM KENNENLERNEN!	10.45	IMPULSVORTRAG 3: DAS MUSEUM ALS TRANSFORMATIVE WISSENSLANDSCHAFT SABINE JANK, SZENUM BERLIN In einer Kultur der Digitalität sind Entwicklungs- und Wertschöpfungsprozesse musealer Formate verstärkt partizipativen und demokratischen Prozessen unterwor- fen. Für Museen zeichnet sich damit ein Kulturwandel ab. Jank geht der Frage nach, welche Spielarten der Interak- tion und Partizipation sowohl den Mitarbeitenden als auch Besuchenden hierbei zur Verfügung stehen.	18.30	PAUSE	11.15	WIEDERHOLUNG DER WORKSHOPS MIT MICHAEL BRADKE UND PETRA RIEGER / DR. KATRIN HILLE
		11.15	INTER.AKTIONEN 1: DREI VORTRÄGE, VIELE FRAGEN Gemeinsame Diskussion der Vorträge in Parallelgruppen	19.00	GEMEINSAMES ABENDESSEN	13.00	ABSCHLUSS
				20.00	EXPERIMENTA AT NIGHT Ein entspanntes Abendprogramm in der experimenta nach einem langen Tagungstag.		

WEITERE, AKTUELLE INFORMATIONEN UNTER:
interaktion.experimenta.science