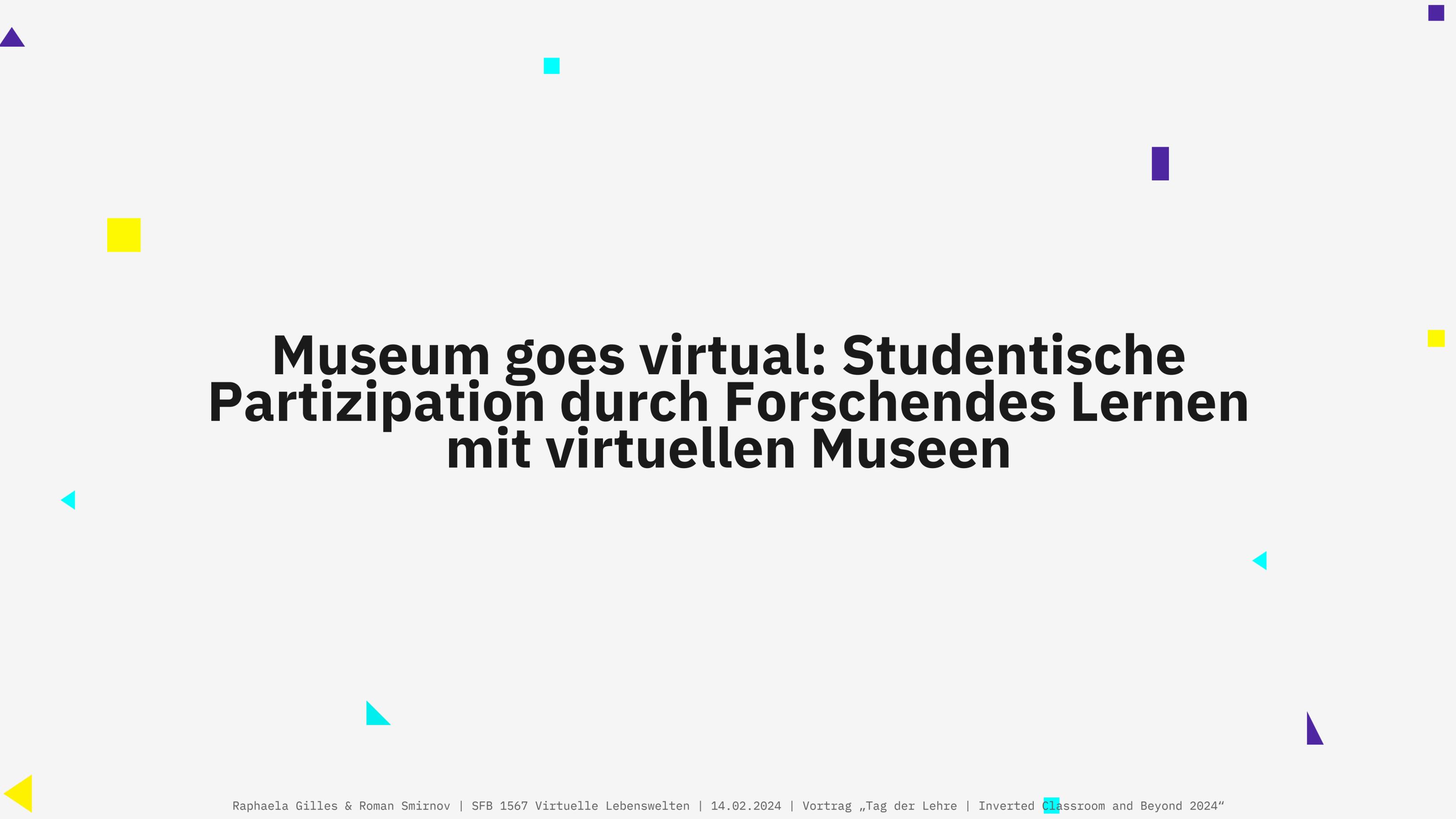




# VIRTUELLE Lebenswelten

Sonderforschungsbereich 1567



# **Museum goes virtual: Studentische Partizipation durch Forschendes Lernen mit virtuellen Museen**

# Agenda

1. Lehrforschungsprojekt „GROW – mit der Grounded Theory-Methodologie gemeinsam im Forschen wachsen“
2. Partizipation im Lehrforschungsprojekt GROW
3. „Museum goes virtual“: Zur Implementierung virtueller Museen in das Lehrforschungsprojekt GROW

**Lehrforschungsprojekt „GROW – mit der Grounded Theory-  
Methodologie gemeinsam im Forschen wachsen“**

# Lehrforschungsprojekt „GROW“: Allgemeines

- Antragstellerinnen: Olga Neuberger, Inga Limpinsel, Raphaela Gilles, Prof. Dr. Sandra Aßmann (Fakultät für Philosophie und Erziehungswissenschaft, Ruhr-Universität Bochum)
- Laufzeit: 01.01.2021 - 31.03.2022
- Förderung durch Universitätsprogramm Forschendes Lernen 
- Konzepttransfer des Projektes „MA-DOC: Im Peer-to-Peer Modus zum Master und zur Promotion“ (Prof. Dr. Jürgen Straub, Paul Sebastian Ruppel, Fakultät für Sozialwissenschaft, Ruhr-Universität Bochum)

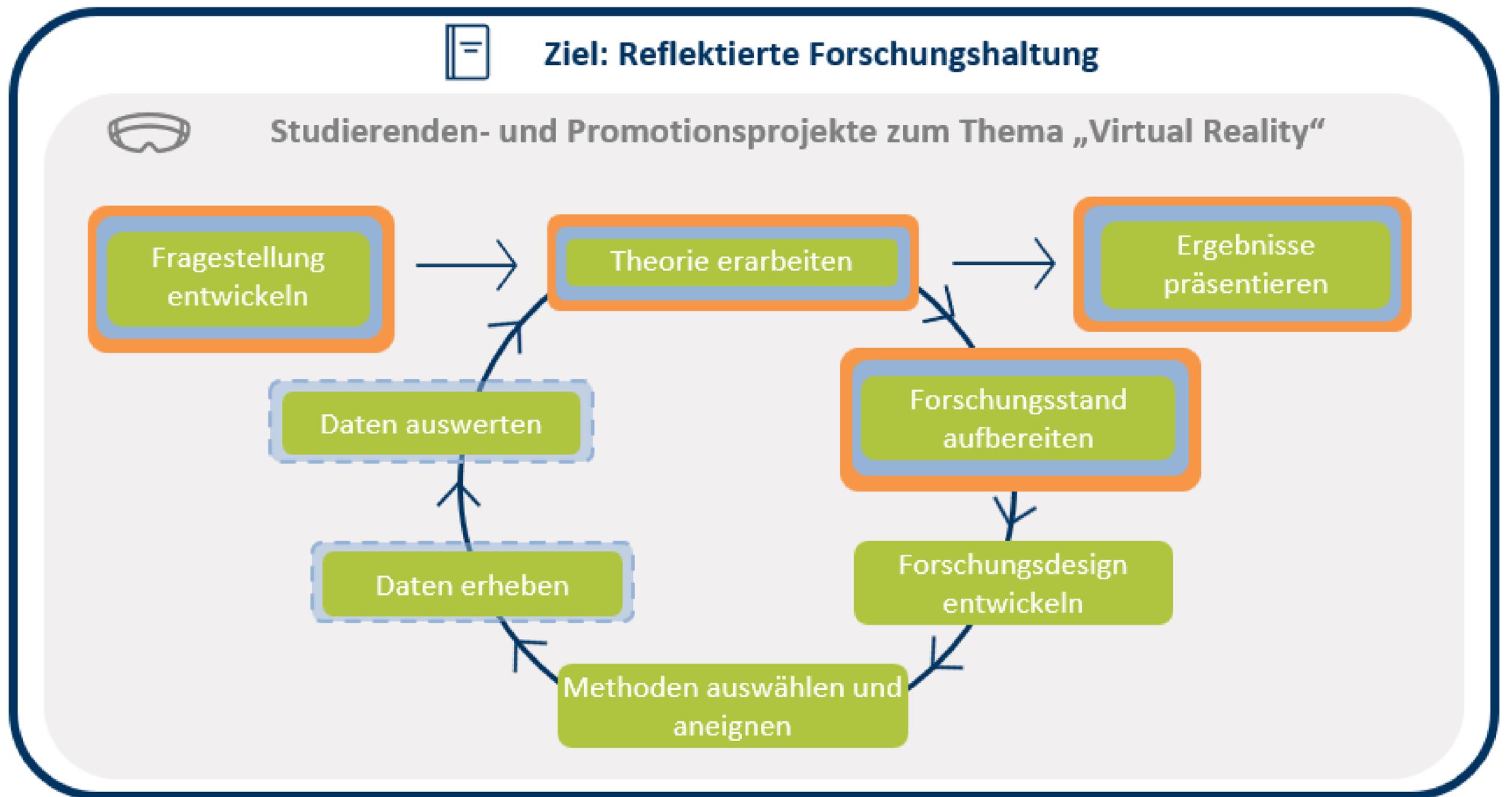
# Lehrforschungsprojekt „GROW“: Allgemeines

- Grundidee: Über verschiedene Qualifikationsniveaus hinweg (gemeinsam) mit qualitativen Methoden arbeiten
- Transfer zu „MA-DOC“: Zusätzliche Einbindung von Bachelorstudierenden, weniger intensive Verankerung an Promotionsprojekte, Fokus auf GTM
- Projektziel: Förderung einer reflektierten Forschungshaltung inkl. Unsicherheits- und Frustrationstoleranz
- Weiteres zu GROW [hier](#)



# Lehrforschungsprojekt „GROW“: Umsetzung

- MA  
EB4
- BA  
AM4
- BA  
GM4



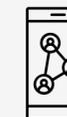
# **Partizipation im Lehrforschungsprojekt „GROW“**

# Partizipation im Lehrforschungsprojekt „GROW“

## Partizipationsverständnis nach Mayrberger (2019, S. 103):

„unter tatsächlicher Partizipation im Zusammenhang mit einer partizipativen Mediendidaktik [wird] jegliche Form der Mitwirkung, Mitbestimmung und Selbstbestimmung verstanden [...]. In einer mediatisierten (Lebens-)Welt äußert sich ein partizipatives Lernen mit und über digitale Medien vorwiegend – aber nicht nur – in formalen Lerngelegenheiten oder auch in organisierten Lehr- und Lernprozessen (sei es in direkten Begegnungen, beim Blended Learning, in virtuellen Lernumgebungen, in Online-Selbstlernprogrammen sowie der Produktion von Bildungsmedien). Es zeichnet sich durch die Beteiligung der Lernenden an der Vorbereitung, der Durchführung, der Analyse und der Reflexion aus.“

DIMENSION	FREMDBESTIMMUNG		SELBSTBESTIMMUNG/SELBSTORGANISATION						
Formen von (Nicht-) Partizipation	Fremdbestimmung oder Instrumentalisierung	Dekoration oder Anweisung	Allibi-Teilnahme	Teilhabe oder Anhörung	Einbeziehung	Mitwirkung	Mitbestimmung	Selbstbestimmung	Selbstverwaltung oder Selbstorganisation
Typen	Typ I: Nicht-Partizipation		Typ II: Vorstufen der Partizipation; Pseudo- oder Schein-Beteiligung			Typ III: Partizipation			Typ IV: volle Autonomie; über Partizipation hinaus
	<b>PARTIZIPATIONSRAUM</b>								



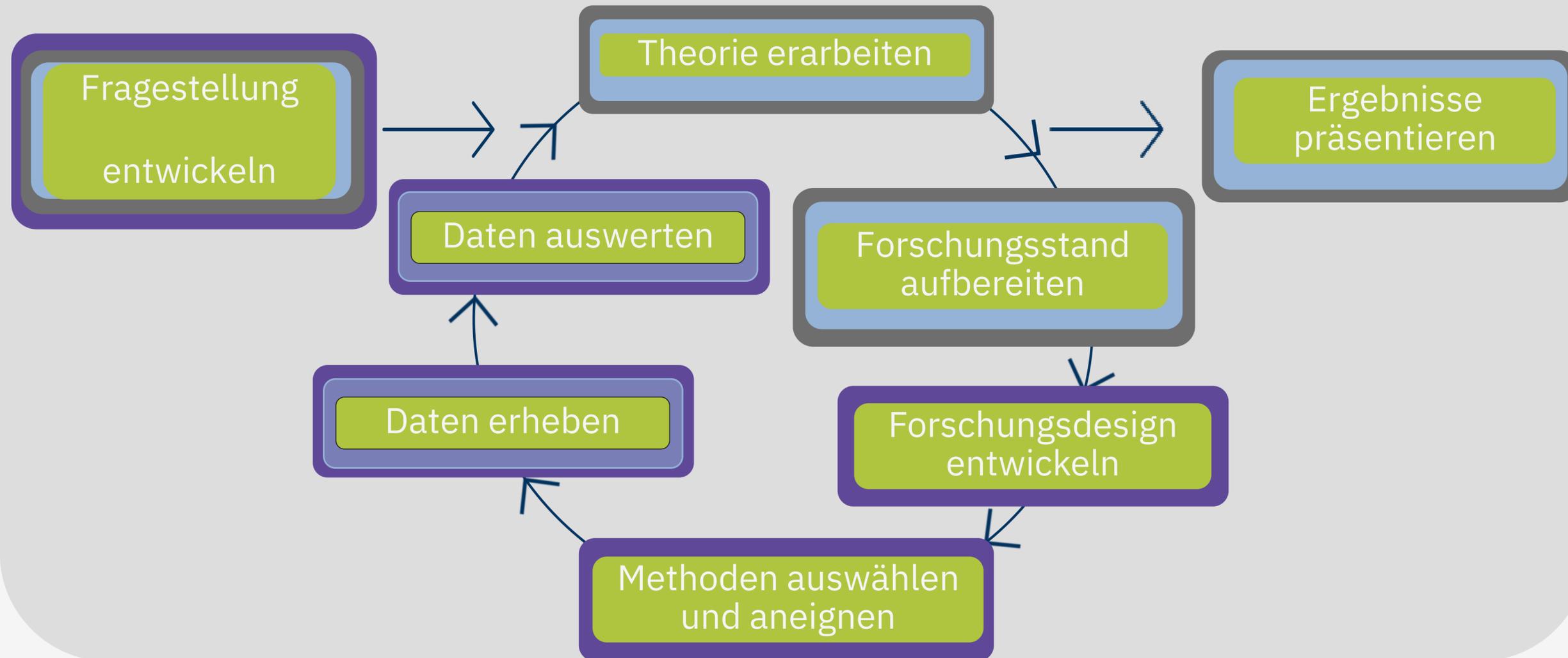
Mayrberger, 2019, S. 106

# Partizipation im Lehrforschungsprojekt „GROW“

Partizipationsstufe	Beschreibung	Umsetzung im Projekt
<b>Mitwirkung</b>	„Die Akteurinnen und Akteure verfügen über eine indirekte, aber reale Einflussnahme bei der Findung von Ideen und Lösungen zu einem Thema, sie haben jedoch keinen Einfluss auf die Umsetzung einer entsprechenden Maßnahme und auch keine Entscheidungsmacht.“ (Mayrberger, 2019, S. 100)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Anfertigen von Memos</li><li>• Anpassungen im Seminarkonzept anhand von Rückmeldungen der Studierenden</li><li>• Teilhabe Studierender an Forschungsprojekten der Peers durch Peer-Feedback</li></ul>
<b>Mitbestimmung</b>	„Akteurinnen und Akteure haben ein tatsächliches Beteiligungsrecht und werden bei Entscheidungen mit einbezogen, dadurch wird ihnen eine Mitverantwortung überlassen. Die Idee, der Impuls oder die Vorgabe für ein Vorhaben stammt von einer Akteurin oder einem Akteur, die oder der einen zumeist höheren machtbezogenen Status in der Sozial- und Entscheidungsstruktur hat. Dennoch werden alle notwendigen Entscheidungen zur Realisierung des Vorhabens gemeinsam nach demokratischen Prinzipien getroffen und Entscheidungsmacht und Kontrolle somit teilweise delegiert.“ (ebd., S. 99f.)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Entwicklung einer Fragestellung für das eigene Projekt (z. B. anhand einer „Ideenschmiede“)</li><li>• eigenständige Organisation in Kleingruppen in asynchronen Arbeitsphasen</li></ul>
<b>Selbstbestimmung</b>	„Die Akteurinnen und Akteure ergreifen die Initiative für ein Vorhaben aufgrund eines eigenen Interesses oder eigener Betroffenheit und erhalten Unterstützung und Förderung von Akteurinnen und Akteuren, die einen zumeist höheren machtbezogenen Status in der Sozial- und Entscheidungsstruktur haben. Die Entscheidungsmacht und die Kontrolle über den Prozess werden komplett abgegeben.“ (ebd., S. 99)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Methodenwahl innerhalb der GTM</li></ul>

## Studierendenprojekte zum Thema „Virtuelle Museen“

### Promotionsprojekte zum Thema „Virtualität in der Geschichts- & Erziehungswissenschaft“



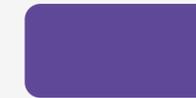
MA



BA (4.-6. FS)



BA (1.-3. FS)



Partizipationsmomente

# **„Museum goes virtual“: Zur Implementierung virtueller Museen in GROW**

# Zur Implementierung virtueller Museen in GROW

In der Fachliteratur gibt es **keine etablierte Definition** eines virtuellen Museums (VM) (Pujol; Lorente 2014, S. 40)

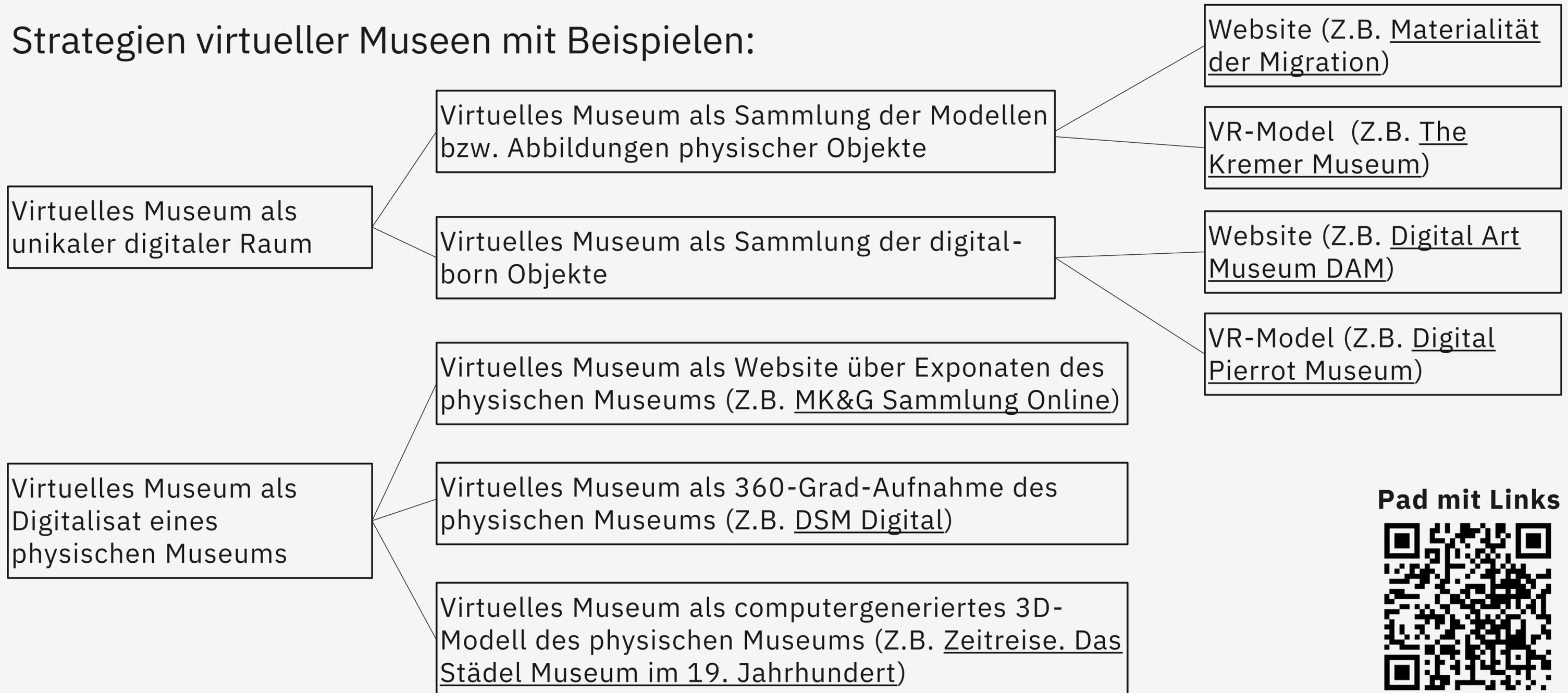
- VM als **Digitalisat eines physischen Museums** (Schweibenz 1998, S. 194)
- VM bzw. Conceptual Museum als **Sammlung computergenerierter (digital-born) Exponate** (Lorente&Kanellos 2010, S. 213)

Studien, die **den positiven Effekt** der Einbindung virtueller Museen im Lehrprozess belegen:

- an allgemeinbildenden Schulen: Soroko 2022; Güler&Cengiz 2023
- an Hochschulen: D'Alba 2012; Çalışkan et al. 2016; Bidyuk et al. 2021

# Zur Implementierung virtueller Museen in GROW

Strategien virtueller Museen mit Beispielen:



Pad mit Links



# Zur Implementierung virtueller Museen in GROW

## Partizipation in der Museumspädagogik:

*„Eine partizipative Kulturinstitution definiere ich als einen Ort, an dem Besucher Inhalte miteinander schaffen, teilen und sich darüber miteinander vernetzen können“. (Simon 2012, S. 96)*

- Partizipation im Forschenden Lernen = Mitgestaltung des Lernprozesses
- Partizipation in der Museumspädagogik = Mitgestaltung der Institution

Partizipation, wie sie in der Museumspädagogik verstanden wird, ist **nicht unbedingt notwendig** für partizipatives Forschendes Lernen in einem virtuellen Museum

# Zur Implementierung virtueller Museen in GROW

Grundsätzlich können Studierende entweder **Museumobjekte** in einem virtuellen Museum oder **das virtuelle Museum selbst** erforschen

Formate forschendes Lernen in virtuellen Museen im Rahmen vom Lehrforschungsprojekt „GROW“:

- Erforschung **der Objekte** in einem virtuellen Museum: Studierende der Geschichtswissenschaft, Kunstgeschichte, Archäologie, Kulturwissenschaft, Volkskunde, Anthropologie, Biologie, Geowissenschaften etc.
- Erforschung **eines virtuellen Museums** aus **kuratorischer Sicht**: Designstudierende sowie Studierende der Museologie, Museumspädagogik, Erziehungswissenschaft, Medienwissenschaft etc.
- Erforschung **eines virtuellen Museums** aus **digitaltechnischer Perspektive**: Informatikstudierende, Designstudierende etc.

# Zur Implementierung virtueller Museen in GROW

**Schlüsselement 1:** Von der Lehrkraft begleiteter Besuch des virtuellen Museums, der mit didaktischem Material vor dem Eintauchen in die virtuelle Realität unterstützt wird und die Möglichkeit zur Reflexion nach dem Auftauchen aus der virtuellen Realität beinhaltet.

**Schlüsselement 2:** (Technische) Möglichkeit für Studierende, ins virtuelle Museum im Rahmen vom selbstständigen Arbeiten zurückzukehren.

Voraussetzungen:

- Digital literacy der Lehrkräfte und Studierende
- PCs, Laptops, Tablets oder VR-Headsets, idealerweise mind. 1 pro Person
- Stabiles Highspeed-Internet
- Ausreichende Zeit (abhängig von den Zielen und der Struktur des begleiteten Besuchs sowie von der Größe und Struktur des virtuellen Museums, aber die reine Zeit im virtuellen Raum sollte nicht weniger als 1 akademische Stunde betragen)

# Literatur

# Literatur.

- Bidyuk, N./ Tserklevych, V./ Tretko, V. (2021): The Virtual Museum Space as a Platform for Student Research Activities in the History of Economics. In: Information Technologies and Learning Tools 81 (1), S. 167-179.
- Çalışkan, E./ Önal, N/ Yazıcı, K. (2016): What do Social Studies Pre-service Teachers Think about Virtual Museums for Instructional Activities? In: Turkish Studies 11 (3), S. 689-706.
- D'Alba, A. (2012): Analyzing Visitors' Discourse, Attitudes, Perceptions, and Knowledge Acquisition in an Art Museum Tour After Using a 3D Virtual Environment. Dissertation Prepared for the Degree of Doctor of Philosophy. Denton: University of North Texas.
- Güler B./ Cengiz, E. (2023): Students' Opinions on the Use of Virtual Museums in Science Teaching. In: Research on Education and Psychology 7, S. 55-73.
- Lorente, A./ Kanellos I. (2010): What do we know about virtual museums? A study about the current situation of virtual art museums. In: Aljas A. et al. (Hrsg.): Proceedings of the Conference Transforming Culture in the Digital Age, April 14-16, 2010, Tartu. Estonia, Tartu: Pacific Arts Association, S. 208-221.
- Mayrberger, K. (2019): Partizipative Mediendidaktik. Gestaltung der (Hochschul-)Bildung unter den Bedingungen der Digitalisierung. Weinheim: Beltz Juventa.
- Pujol, L./ Lorente, A. (2014): The Virtual Museum: a Quest for the Standard Definition. In: Verhagen P./ Earl G. (Hrsg.): Archaeology in the Digital Era: Papers from the 40th Annual Conference of Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology (CAA), Southampton, 26-29 March 2012. Amsterdam: Amsterdam University Press, S. 40-48.
- Schweibenz, W. (1998): The "Virtual Museum": New Perspectives For Museums to Present Objects and Information Using the Internet as a Knowledge Base and Communication System. In: Zimmermann, H. H./ Schramm, V. (Hrsg.): Knowledge Management und Kommunikationssysteme, Workflow Management, Multimedia, Knowledge Transfer. Proceedings des 6. Internationalen Symposiums für Informationswissenschaft (ISI 1998), Prag, 3. – 7. November 1998. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH, S. 185-200.
- Simon, N. (2012): Das partizipative Museum. In: Gesser S. et al. (Hrsg.): Das partizipative Museum: Zwischen Teilhabe und User Generated Content. Neue Anforderungen an kulturhistorische Ausstellungen. Bielefeld: transcript Verlag, S. 95-108.
- Soroko, N. (2022): Methodical Aspects of Using Virtual Museums of the Educational Process in General Education Institutions. In: Physical and Mathematical Education 35 (3), S. 71-76.

**Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!**