



# FABULOUS ROBOTS

Virtueller  
Workshop als  
fachdidaktischer  
Pilotversuch

Viele Automatismen, mit denen wir in der direkten Zusammenarbeit kommunizieren, funktionieren auf der virtuellen Ebene nicht.

**I**m Studiengang Master Fachdidaktik TTG-Design können Praktika auch im Rahmen von Vermittlungsangeboten in Museen im Bereich Design absolviert werden. Im Rahmen meines Praktikums am Vitra Design Museum in Weil am Rhein plante ich im Roboterkabinett, einer Ausstellung zu Spielzeugrobotern aus den 1940er- bis 1970er-Jahren, eine Führung mit anschließendem Workshop für Familien. Inhaltlich und formal hatte ich das Angebot bereits entwickelt – kurz vor dem Probelauf fiel das Vermittlungsformat aber der coronabedingten Museumsschliessung zum Opfer. Da ich ohne Probelauf das Praktikum nicht auswerten und abschliessen konnte, entwickelte ich das ausgearbeitete Angebot weiter, um es als Online-Format durchzuführen. Für alle Beteiligten ein neues Feld

– ein Pilotversuch. Laut Tobias Nettke, spezialisiert auf Bildung und Vermittlung in Museen, verfügen professionell aufgestellte Museen über Bildungskonzepte, die verschiedene Vermittlungsformate vorsehen (Nettke, 2017). Im deutschsprachigen Raum verfügen jedoch nur wenige Museen über sogenannte «personale Online-Vermittlungsformate», die im interaktiven Austausch mit Besuchenden Dialog und Erlebnis fördern.

Im Blog [museum-outreach.de](https://museum-outreach.de) beschreiben die Kulturmanagerinnen Scharf, Wunderlich und Heisig die Möglichkeiten von sogenannten Outreach-Formaten für Museen. Solche Formate unterstützen Entwicklungsprozesse zu Diversität und gesellschaftlicher Teilhabe. Das Konzept des Digital-Outreach fördert zudem digitale Lernformen und Onlineangebote. Die Diskussion mit meiner Betreuungsperson um die Qualitäten der geplanten Neuausrichtung

per Videokonferenz Zoom ergab vor allem eine stärkere Gewichtung zugunsten des Workshops gegenüber der ursprünglich geplanten Führung. Durch den Transfer vom Museum in die Wohnzimmer der Teilnehmenden verlor die geplante Führung im Roboterkabinett an Reiz. Zudem wurde bewusst auf eine Ausstellungspräsentation per Video verzichtet, um so für den Workshop ein grösseres Zeitfenster einzuplanen.

## DIGITALE PARTIZIPATION ERMÖGLICHEN

Der Deutsche Museumsbund weist in seinem Leitfaden auf eine sich verändernde Gesellschaft hin, die pluraler und digitaler wird und zunehmend eine aktive Teilhabe und Mitbestimmung wünscht (Nagel et al., 2020). So war es auch für das neue Vermittlungsangebot ein Ziel, den Teilnehmenden ein aktives, auf eigenständigen Handlungen beruhendes Erlebnis zu bieten. Unter Berücksichtigung der Heterogenität musste der 2-stündige Anlass für alle Beteiligten, unabhängig von ihrem Vorwissen, ein Kompetenz- und Autonomieerlebnis ermöglichen.

Die Lehr- und Lernforscherin Dr. Doris Lewalter plädiert dafür, für eine Lerngelegenheit eine breite Palette an Aktivitäten mit unterschiedlichen Anforderungsniveaus und Freiheitsgraden anzubieten (Lewalter, 2016). Aufgrund dieser Gedanken wurde der Workshop in zwei Teile gegliedert. In Anlehnung an die ferngesteuerten und blinkenden Roboter in der Ausstellung beinhaltete der erste Teil den gemeinsamen Bau einer LED-Beleuchtung mit Elektrokabel und Schalter. Der zweite Teil war für die individuelle und freie Gestaltung eines Fabelwesens mit Materialien aus dem eigenen Haushalt vorgesehen. Die Teilnehmenden konnten im Arbeitsprozess ihren Rhythmus selber bestimmen und die Gestaltung der Objekte liess individuelle Wege und Niveaus zu. Die LED-Beleuchtung mit dem Schalter konnte im Fabelwesen einfacher oder komplexer verbaut werden. Der Einstieg war enger begleitend, während der zweite Teil mehr Freiheiten zuließ. Den Teilnehmenden wurde im Voraus ein zusammenfassendes Dossier zur Ausstellung im Roboterkabinett und zur Vermittlungs-idee zugestellt. Das Dossier beschrieb benötigte Werkzeuge und Materialien, enthielt eine Anleitung für den Bau der LED-Beleuchtung sowie Bildmaterial zur Inspiration für die Gestaltung des Fabelwesens. Zusätzlich wurde ein Paket mit den benötigten Materialien für den Schalterbau mit LED-Beleuchtung verschickt.

## EINSCHÄTZUNGEN DEN TEILNEHMENDEN

Der Feedbackbogen der Teilnehmenden wurde mittels einer induktiven Kategorienbildung nach Mayring ausgewertet (Mayring, 2015). Ziel der Erhebung war die Überprüfung von Machbarkeit und Grenzen des Formats.

Die Auswertung ergab, dass 80 % der Befragten wieder teilnehmen würden. Sie erlebten eine gute Stimmung, empfanden Format und Inhalt als interessant. Das Dossier wurde als passend bezeichnet. (Die Gestaltung der Bauanleitung zu Arbeitsprozessen, bei denen Arbeitsschritte genau eingehalten werden müssen, muss differenziert und sehr exakt erfolgen.) Die Auswertung ergab zudem, dass sich rund die Hälfte der Teilnehmenden einen aktiveren Austausch durch Gespräche zum Thema und zur Ausstellung gewünscht hätten.

Abschliessend gilt es festzuhalten, dass der Transfer von Vermittlungsangeboten vom realen in den virtuellen Raum nicht unterschätzt werden darf. Viele Automatismen, mit denen wir in der direkten Zusammenarbeit unbewusst kommunizieren und interagieren, funktionieren auf der virtuellen Ebene nicht. Eine dynamische und flexible Vermittlung via Zoom folgt eigenen Regeln und will geübt sein.

AUF WERKEN.CH/  
FORSCHUNG

Artikel mit Literaturliste

BLACK BOX IM VITRA  
DESIGN MUSEUM

Das Roboterkabinett im Ausstellungsraum Black Box zeigt gewöhnliche, fabelhafte und fiktionale Roboter und Astronauten aus einer Zeit, die vom Technikoptimismus und der Raumfahrt geprägt war.

Das Vermittlungsangebot «Fabulous Robots» wurde als Pilotversuch durchgeführt und ausgewertet. Aktuell wird das Format überarbeitet und soll im Herbst 2021 offiziell ins Programm aufgenommen werden.



TEDDY AMSTAD

Teddy Amstad ist Student im Masterstudiengang Textiles und Technisches Gestalten – Design und schreibt im Moment seine Masterarbeit zum Thema Bildung und Vermittlung in Designmuseen.

## Literatur

Lewalter, D. (2016). Museumspädagogik—Eine pädagogisch-psychologische Perspektive. In *Handbuch Museumspädagogik. Kulturelle Bildung in Museen* (S. 121–124).

München: koepaed.

Mayring, M. (2015). *Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken*. Weinheim und Basel: Beltz.

Scharf, Ivana; Heisig, Julia; Wunderlich, Dagmar (2021) *Museum-Outreach*. Abgerufen 5. Januar 2021, von <https://www.museum-outreach.de/>

Nagel, A.; Oerke, P., Bundesverband Museumspädagogik; lab.Bode – Initiative zur Stärkung der Vermittlungsarbeit in Museen & Deutscher Museumsbund (2020). *Bildung und Vermittlung im Museum gestalten Leitfaden*. Berlin: Deutscher Museumsbund e.V. und Bundesverband Museumspädagogik e.V.

Nettke, Tobias (2017 / 2016): Was ist Museumspädagogik? – Bildung und Vermittlung in Museen. In: KULTURELLE BILDUNG ONLINE: <https://www.kubi-online.de/artikel/was-museumspaedagogik-bildung-vermittlung-museen> (letzter Zugriff am 30.10.2020).