

Leitfaden: DorfMuseumSchule



Starthilfe "Museumspädagogik für kleine Museen":
Schulkooperationen und digitale Formate



Kultur fördern.
**LANDSCHAFTS
VERBAND**
SÜDNIEDERSACHSEN

gefördert durch:



EUROPÄISCHE UNION

Europäischer Landwirtschaftsfonds für
die Entwicklung des ländlichen Raums - ELER
Hier investiert Europa in die ländlichen Gebiete



Hier investiert Europa in die ländlichen Gebiete mit der Maßnahme:
"Leader"

Mit dieser Maßnahme wird die Zusammenarbeit und die Initiierung,
Organisation und Umsetzung von Projekten zur nachhaltigen Entwicklung
in ländlichen Gebieten ("LEADER-Region") unterstützt.

Gefördert durch:



Bundesministerium
für Ernährung
und Landwirtschaft



ptble

Projektträger Bundesanstalt
für Landwirtschaft und Ernährung



**Klosterkammer
Hannover**

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Inhalt



1. Vorwort	1
2. Standortbestimmung Museum	2
3. Standortbestimmung Schule	3
4. Gemeinsame Wege	4
5. Materialmappen	11
6. Erste Anlaufstellen	14

Impressum

Herausgeber: Landschaftsverband Südniedersachsen e.V.

Redaktion: Landschaftsverband Südniedersachsen e.V.,
KULTURKONZEPTE Dr. Beate Kegler

Autor:innen: Helena Walther, Christine Battmer, Charlotte Kalla, Astrid Vettel

Gestaltung: Helena Walther

Titelfoto und übrige Bildnachweise: Charlotte Kalla

Hinweis: Der Text enthält Links zu externen Webseiten Dritter, auf deren Inhalte wir keinen Einfluss haben. Deshalb können wir für diese fremden Inhalte auch keine Gewähr übernehmen. Für die Inhalte der verlinkten Seiten ist stets der/die jeweilige Anbieter:in oder Betreiber:in der Seiten verantwortlich.



Kultur fördern.
**LANDSCHAFTS
VERBAND**
SÜDNIEDERSACHSEN

Vorwort

Obwohl sich beide Orte der Wissensvermittlung verschrieben haben, unterscheiden sich Schulen und Museen auf den ersten Blick enorm durch ihre unterschiedliche Organisationsstruktur, die Motivation zum Besuch und durch ihre Zielgruppen. Diese Unterschiede lassen erste Hürden in der Kooperation zwischen Schule und Museum vermuten, bieten jedoch ein großes Potential der gegenseitigen Bereicherung.

Gemeinsame Projekte zwischen Schulen und Museen schaffen Anschlussstellen zwischen schulisch Erlerntem und dem öffentlichen, kulturellen Leben. Durch sinnliche Reize können im Museum neue, bleibende Eindrücke gewonnen, neue Lernprozesse in Gang gesetzt und theoretisch Erlerntes durch den Praxisbezug als Wissen verankert werden. Museen können sich als Ort des Lernens positionieren und Schulen ein kulturelles Schulprofil entwickeln.

Der vorliegende Leitfaden versteht sich dabei als eine Starthilfe für die Verwirklichung gemeinsamer Kooperationen zwischen ehrenamtlich geführten Museen und Schulen im ländlichen Raum und richtet sich dabei gleichermaßen an beide Kooperationspartner:innen. Von Grundvoraussetzungen und Hürden über konkrete Tipps und Anlaufstellen soll der Leitfaden einen Einstieg in die gemeinsame Projektarbeit bieten. Wichtiger Bestandteil des vorliegenden Leitfadens ist die Website www.dorfmuseumschule.de. Dort finden Sie eine wachsende Sammlung an Material zu Projekten, die sich zur Nachahmung eignen sowie Informationen und Hilfestellung für die Entwicklung eigener Projekte.

Alle im Leitfaden zusammengetragenen Informationen sind im Verlauf des Projekts **DorfMuseumSchule** entstanden. Drei Jahre lang wurden Modelle für eine langfristige Zusammenarbeit zwischen ehrenamtlich geführten Museen und Schulen ländlicher Räume entwickelt und umgesetzt. Als Modellpartner:innen wurden die beiden ehrenamtlich geführten Museen **Dorfmuseum Meierhof in Hattorf am Harz** und **KERAMIK.UM in Fredelsloh** begleitet. Im Fokus des Projekts lagen einerseits die Entwicklung von Formaten zur aktiven Ausstellungsvermittlung, andererseits der Umgang mit Digitalität im Museum.

Initiiert wurde das Projekt vom **Landschaftsverband Südniedersachsen**, der das Kulturleben in den Landkreisen und Städten Südniedersachsens durch Beratung, Projektförderung sowie die Durchführung eigener Projekte fördert.

Standortbestimmung Museum



Oben: Schüler:innen und Ehrenamtliche bei Dreharbeiten für DorfMuseumSchule im KERAMIK.UM Fredelsloh.

Rechts: Schüler:innen der örtlichen Grundschule zu Besuch im Dorfmuseum Meierhof.



Ehrenamtlich geführte Museen leben vom Engagement und den Stärken der unterschiedlichen Mitwirkenden. Die Ehrenamtlichen bringen vielfältige Fähigkeiten mit, aber auch unterschiedliche Bedürfnisse. Ihre absolute Stärke ist die authentische **Vermittlung von Wissen durch Lebenserfahrung und praktische Fertigkeiten.**

Mit Herzblut und viel Engagement werden in ehrenamtlich geführten Museen Ausstellungen verwirklicht und Sammlungen gepflegt. Vermittelt wird nicht selten aus erster Hand, wodurch die Themen divers, praxisorientiert und ortsspezifisch sind.



- inhaltlich nicht an Vorgaben gebunden
- zeitlich flexibel aber an Verfügbarkeit von Ehrenamtlichen gebunden
- Das Museum bietet vielfältige Möglichkeiten der praktischen Auseinandersetzung mit diversen Themen

Standortbestimmung Schule

Videostill aus einem im Rahmen des Projekts DorfMuseumSchule entstandenen Film mit Schüler:innen der KGS-Moringen



Das Vermitteln von Wissen an Schulen als formellem Lernort unterliegt strikten Vorgaben, beispielsweise durch das **Curriculum**. In dieser Verordnung sind sowohl Lerninhalte als auch Ziele benannt, die es für jede Klassenstufe zu erfüllen gilt. Hier wird neben dem schulischen Lernen die Bedeutung von außerschulischen Lernorten für den Bildungserfolg besonders hervorgehoben. Orientieren sich Projekte im Museum also an den vorgegebenen Lernzielen im Curriculum, ist die Zusammenarbeit mit einem Museum für die Schulen eine gute Unterstützung zur Erfüllung ihrer Aufgaben. (Mehr auf Seite 8)

Als Organisation zeichnen sich Schulen nicht nur durch ihre vorgegebenen Ziele, sondern auch durch eine **klare Rollenstruktur** aus, die es im Falle einer Kooperation zu berücksichtigen gilt.



- inhaltlich an das Curriculum gebunden
- zeitlich an den Stundenplan gebunden
- Schulpflicht
- statischer Ort, gesteuertes Lernen mit Fokus auf theoretischem Wissen

Gemeinsame Wege

Wichtig: Dieses Kapitel liefert eine Übersicht über Voraussetzungen, die zum Gelingen einer Kooperation zwischen Museum und Schule beitragen können. Die hier vorgestellten Empfehlungen sind als Beispiele zu verstehen, die in der Praxis auf die individuellen Gegebenheiten an den unterschiedlichen ehrenamtlich geführten Museen angepasst werden können.



Voraussetzung an personelle Ressourcen im Museum

Eine mögliche Kooperation zwischen Museum und Schule fordert bereits in der Planungsphase Zeit und Engagement der beteiligten Personen. Damit dabei die anfängliche Begeisterung für ein Projekt nicht durch zu hohe Belastung überschattet wird, sollte möglichst frühzeitig überprüft werden, welche Ressourcen für das geplante Projekt notwendig werden.

Stellen Sie sich im Planungsverlauf folgende Fragen:



- Wie viele **Personen** brauche ich zur Umsetzung und Betreuung des Projekts?
- Welche **Fähigkeiten** brauchen diese Personen?
- Wie viel **Zeit** können und wollen die Personen einbringen?

Anhand dieser Fragen lässt sich der Bedarf an personeller Unterstützung ermitteln und beantworten, ob Weiterbildungen oder das Hinzuziehen weiterer Unterstützer:innen für ein Gelingen des Vorhabens wichtig sind. Kleine Museen leben vom Engagement der Beteiligten. Darin liegt ein großes Potential, auf dem sich bei größeren Projekten durch Unterstützung von außen gut aufbauen lässt.

Das Netzwerk als Grundstein gemeinsamer Wege

Der wichtigste Grundstein einer erfolgreichen Kooperation besteht in einem guten Netzwerk. Ein aktives Netzwerk vermittelt bei fehlenden personellen Ressourcen, unterstützt bei punktuell fehlender Expertise, trägt Ideen weiter und stellt neue Kontakte her.

Diese Methoden können beim Aufbau eines Netzwerks hilfreich sein:

- Newsletter für Lehrkräfte
- Schuljahrespässe für das Museum
- Pressetermine oder Sprechstunden
- Persönliche Gespräche (z.B. auf Fachkonferenzen)
- Kontaktaufnahme zu anderen Museen
- Präsenz im Ort zeigen und bspw. an lokalen Aktionen beteiligen

Der Aufbau eines Netzwerks erfordert Geduld. Gerade für angestrebte Kooperationsprojekte ist eine Vertrauensbasis unabdingbar. Persönliche Kontakte und das Pflegen dieser sind daher unabdingbar.

Das sollten Sie in einem ersten Gespräch zu einer möglichen Kooperation beachten:

- konkreten Plan im Hinterkopf haben
- eigene Ziele und Möglichkeiten klären
- Passen Schule und Museum inhaltlich grundsätzlich zusammen?
- Wie passt das Projekt inhaltlich zum Curriculum?

Voraussetzungen an das Museum als Lernort:

Unterschiedliche Projekte fordern unterschiedliche räumliche Voraussetzungen. Dennoch gibt es Faktoren der Raumgestaltung, die die regelmäßige Zusammenarbeit mit Schulklassen erleichtern und universal anwendbar sind.

Von zentraler Bedeutung ist zunächst die **Empfangssituation**, die ausreichend Platz und Stauraum bieten sollte. Sie sollten sich außerdem überlegen, ob Sie die Klasse als große Gruppe betreuen möchten, oder kleinere Arbeitsgruppen bilden möchten. Planen Sie Platz für die Gruppenbildung ein und überlegen Sie, in welche Räume sich die Gruppen aufteilen können.

Wichtig: Schaffen Sie in Ihrem Museum einen Wohlfühlort für die besuchenden Schulklassen. Eine Idee könnten beispielsweise selbstgestrickte Socken sein, in die die Kinder vor Ort schlüpfen dürfen. Die Lernsituation darf und soll sich von der in der Schule unterscheiden.



Neben dem Stauraum für Jacken und Schulranzen der Schulklassen sollten Sie auch an Stauraum für Materialien denken. Für viele Projekte möchten Sie vielleicht Papier und Stifte, Stühle und Tische oder spezifische Materialien zur Verfügung stellen. Dazu empfiehlt es sich, einen eigenen **Arbeitsraum** einzurichten oder mit **Materialkisten** arbeiten, die schnell dorthin transportiert werden können, wo sie gebraucht werden. Beziehen Sie beispielsweise auch Ihre Außenbereiche mit ein, die bei gutem Wetter wunderbare Gruppenarbeitsorte darstellen können.

Denkbar ist außerdem das Einrichten eines separaten **Pausenraums**, an dem die Schulklasse ihr Pausenbrot verzehren und sich stärken kann, ohne Ausstellungsobjekte oder laufende Arbeiten aus dem Projekt zu gefährden.

- Empfangssituation, die genügend Platz für eine Schulklasse bietet
- Garderobe mit Staumöglichkeiten für Jacken, Rucksäcke und eventuell Schuhe
- Pausenraum, in dem gegessen werden darf
- Gruppenarbeitsraum

Voraussetzungen für digitale Spiele im Museum:

Digitale Formate im Museum können ein **interaktives Erleben** der Ausstellung verstärken. Durch die spielerischen Inhalte wird eine neue Auseinandersetzung mit den Inhalten angeregt, wenn beispielsweise eine Information aus der Ausstellung zum Gelingen eines Spielelements beiträgt. Das Erreichen von Levels oder einer bestimmten Punktzahl, oder das Einwirken auf eine Geschichte durch Interaktion schafft eine neue Motivation und ein neues Interesse an einer Ausstellung. Nebenbei wird außerdem die Medienkompetenz gestärkt, die in der zunehmend digitalen Welt an Bedeutung gewinnt.

Wichtig: Im Rahmen von DorfMuseumSchule entstand ein Museumsspiel, das Sie als Grundlage für ein Spiel in Ihrem Museum verwenden können. Eine Übersicht über das Projekt finden Sie auf **Seite 13**. Alle notwendigen Dokumente unter: www.dorfmuseumschule.de



Zusätzlich zu den generellen örtlichen Bedingungen, die für einen gelungenen Besuch einer Schulklasse im Museum hergestellt werden sollten, gelten für die Umsetzung digitaler Formate zusätzliche Gelingfaktoren. Dabei ist wichtig zu beachten, dass digitale Projekte häufig kostspieliger sind als analoge Vorhaben und eine stete Wartung der Geräte voraussetzen. Eine frühzeitige, offene Kommunikation ist daher besonders wichtig, um mögliche Vorbehalte aufzudecken und zu klären, damit angeschaffte Geräte am Ende nicht ungenutzt bleiben.

Diese Voraussetzungen gelten im Allgemeinen für digitale Formate:

- WLAN-Empfang im Gebäude
- Verfügbarkeit von Tablets oder Laptops
- technische Grundkenntnisse im Verein oder bei Partner:innen
- Kreativität und Spielfreude
- Finanzierungsmöglichkeiten

Inhalt: Das richtige Projekt finden

In den vorangegangenen Kapiteln wurden die Grundvoraussetzungen für eine gelungene Schulkooperation vorgestellt. Nun gilt es sich dem Inhalt zu widmen. Vielleicht haben Sie bereits ein Thema im Kopf, das Sie umsetzen möchten? Oder eine Idee, mit welchem Format Sie Ihre Schulklasse ins Museum begleiten oder einer Klasse Ihr Museum locken als Erlebnisort attraktiv machen möchten?

Lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf!

Wichtig: Bei der Entwicklung eines passenden Projekts sollten Sie unbedingt das **Curriculum der jeweiligen Schulform und Klassenstufe berücksichtigen**. So gewährleisten Sie eine inhaltliche Nähe des Projekts zum aktuellen Lernstoff in der Schule und schaffen eine Ergänzung des Unterrichts durch den Museumsbesuch.

Der Deutsche Bildungsserver bietet auf seiner Homepage www.bildungsserver.de/unterricht-634-de.html Lehrpläne geordnet nach Bundesland und Schulform zum Download an.



Dem Lehrplan können Sie sowohl Themenblöcke als auch Kompetenzen entnehmen, die in der jeweiligen Klassenstufe vermittelt werden sollen. Erfolgreich sind Kooperationsprojekte dann, wenn die Ideen für die gemeinsamen Projekte sowohl den Zielen der Schulen nachkommt wie auch auf dem besonderen Wissen und Vermittlungsmöglichkeiten der Museen aufbaut. Lassen Sie sich von anderen Museen inspirieren. Beratungsstellen in der Region stellen Ansprechpartner:innen für Ihre spezifischen Fragen und Überlegungen. Denken Sie in verschiedene Richtungen, auch was das richtige Format und den Rahmen der Kooperation angeht. So steuern Sie unter anderem auch die Größe und Dauer eines Projekts und können sich die Freiheit nehmen, in einem Pilotprojekt erste Schritte zu gehen, bevor Sie regelmäßige Projektstage mit Ihrem Thema anbieten.

Mögliche Formatideen für Schulkooperationen:

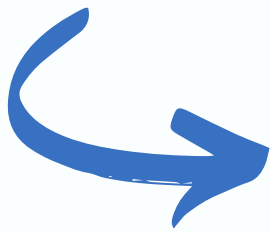
- regelmäßige Projektstage oder -wochen
- Unterricht im Museum
- wöchentliche Museums-AG
- offenes Angebot für Ganztagschulen
- regelmäßige Museumsaktivitäten
- Ferienprogramme

Übersicht: Erste Schritte zum gemeinsamen Projekt

1.

Netzwerk

Netzwerke müssen zunächst aufgebaut und gepflegt werden. Ein funktionierendes Netzwerk stellt Kontakt zu möglichen Kooperationspartner:innen her und streut Ideen in den eigenen Netzwerken. Tipps zum Aufbau eines Netzwerks erhalten Sie auf [Seite 5](#).



2.

Projektidee

Eng am Curriculum und unter Berücksichtigung der eigenen Fähigkeiten und Stärken entsteht eine erste Projektidee, die als Grundlage für erste Gespräche dient. Anregungen finden Sie auf [Seite 8](#).



3.

Ressourcenbedarf

Anhand der Projektidee und entsprechend der eigenen Stärken sollte frühzeitig geklärt werden, welche personellen und finanziellen Ressourcen für das Gelingen des Projekts notwendig sind. So können rechtzeitig Lösungen für mögliche Schwierigkeiten gefunden und von Beginn an transparent kommuniziert werden. Mehr zum Thema finden Sie auf [Seite 4](#).



4.

Kooperation

Nun sind die grundlegenden Fragen geklärt und Sie optimal auf erste Gespräche mit möglichen Kooperationspartner:innen vorbereitet. Tipps für erste Gespräche finden Sie auf [Seite 5](#).

Finanzierung

Zwar zeichnen sich ehrenamtlich geführte Museen durch ihr überdurchschnittlich hohes Engagement und nicht selten auch durch die Bereitstellung hoher **Eigenmittel** aus, dennoch sollte über eine Finanzierung durch öffentliche Fördermittel nachgedacht werden. Denn jedes neue Projekt oder Vorhaben erfordert auch finanzielle Ressourcen, beispielsweise durch notwendige Anschaffungen oder Fortbildungen. Selbst wenn Sie Ihren Museumsalltag ohne Fördergelder bestreiten, kann sich die **Beantragung einer Finanzierung** für besondere Projekte, eine nachhaltige Entwicklung oder Umstrukturierung im Museum lohnen. Neben der finanziellen Unterstützung erhält Ihr Projekt zusätzlich auch eine andere Außenwahrnehmung oder wertvolle Rückmeldungen aus Förderprogrammen, die Beratungen durchführen. Vorhaben wie Umbaumaßnahmen sind ohne Finanzierung kaum zu bewältigen.

Im Kapitel "**Erste Anlaufstellen**" finden Sie sowohl Kontakte zu Beratungsstellen, die Sie zum Thema Finanzierung von Museen beraten, als auch Informationen zu Fördermöglichkeiten.

Tipps zur Vertragsvereinbarung

Die gemeinsame Erarbeitung einer vertraglichen Grundlage kann das Bild des Projekts schärfen und Missverständnisse im weiteren Projektverlauf verhindern. Auch werden Aufgabenverteilung und Zeitrahmen auf diese Weise festgehalten und so möglicherweise unterschiedliche Erwartungen aufgedeckt. Auch im Falle von unerwarteten personellen Änderungen können sich beide Kooperationspartner:innen auf eine Umsetzung des Projekts verlassen, wenn die Rahmenbedingungen vertraglich fixiert wurden und somit unabhängig von mündlichen Vereinbarungen fortbestehen.

Wichtige Dokumente im Vorfeld einer Kooperation zwischen Schule und Museum:



- Kooperationsvertrag mit Projektbeschreibung
- Informationsschreiben an Eltern
- Einverständniserklärung Eltern
- Einverständniserklärung Fotos

Materialmappen

Der Landschaftsverband Südniedersachsen lädt Sie herzlich ein, eines der Teilprojekte aus **DorfMuseumSchule** auch in Ihrem Museum umzusetzen.

Unter www.dorfmuseumschule.de steht zu diesem Zweck eine Auswahl an Vermittlungsbausteinen in Form von **Materialmappen** zum Download zur Verfügung.

Wichtig: Die Materialmappen enthalten die Programme so, wie sie im Rahmen von DorfMuseumSchule mit den Partner:innen vor Ort erprobt wurden. Da jedes Museum und jede Schule anders ist, können Anpassungen an Ihre Gegebenheiten nötig sein.



Die **Materialmappen** enthalten Anleitungen zur Umsetzung der Projekte, Materiallisten, Arbeitsblätter, Vorlagen und Hinweise auf die Einbindung in den Schulunterricht. Somit eignen sich die Materialmappen ideal als erstes gemeinsames Projekt, oder als Grundlage um erstmals mit einem Kooperationsvorschlag auf ein Museum oder eine Schule zuzugehen. Denkbar ist auch aus einem Thema ein größeres Projekt, oder ein anderes Format zu erproben. Inspiration zu verschiedenen Formaten finden Sie auf **Seite 8**.

Foto: Gedeckter Materialtisch für den Getreidetag im Dorfmuseum Meierhof in Hattorf am Harz

Beispiel Materialmappe: Der Getreidetag

Eines der Teilprojekte, die im Rahmen von **DorfMuseumSchule** erfolgreich umgesetzt wurden und Ihnen als Materialmappe zum Nachmachen zur Verfügung steht, ist der **Getreidetag** am Dorfmuseum Meierhof in Hattorf am Harz, der zum sinnlichen Lernen über Landwirtschaft und Ernährung einlädt.

Einen Vormittag lang dürfen Schüler:innen in Kleingruppen mehrere Stationen im Museum durchlaufen und lernen dabei Vieles über verschiedene Gräser: vom Pflanzenwachstum, über die Verarbeitung von Getreide bis hin zu seinen Nährstoffen. Vorgänge wie das Dreschen werden demonstriert und gemeinsam können Getreidekörner begutachtet und im Detail erforscht werden. Das theoretische Wissen aus der Schule wird vertieft und durch sinnliche Erfahrungen ergänzt.

Praktisches Lernen über sinnliche Eindrücke:
Der Getreidetag im Dorfmuseum Meierhof



Wichtig: Der Getreidetag zeigt exemplarisch wie eng Kooperationen und Projekte auf das Curriculum und den Schulalltag bezogen sein können. Spielerisch wird in der Schule Gelerntes wiederholt und mit allen Sinnen an theoretisches Wissen angeknüpft.



Inhalt der Mappe:

- beispielhafter Ablaufplan
- Erläuterung der Stationen (Lernziele, Inhalte, etc.)
- Kurzanleitung für jede Station
- Materialliste
- Vordrucke (Arbeitsmaterialien, Arbeitsblätter, Malvorlagen)
- Differenzierungsmatrix des Themas für Schulen

Beispiel Materialmappe: Das digitale Museumsspiel

Neben den angestrebten Schulkooperationen erprobte und erarbeitete das Projekt **DorfMuseumSchule** außerdem ein Museumsspiel, das als **interaktiver Museumsguide** dazu einlädt, eine Ausstellung zu erkunden und damit vor Ort ein digitales und jugendgerechtes Vermittlungsangebot darstellt. Um der fiktiven Jugendlichen **Mary** zu helfen, eine Tasse aus Fredelsloher Keramik herzustellen, müssen die Spieler:innen in den Räumen des Museums knifflige Rätsel lösen.

Das Spiel ist so programmiert, dass Geschichte, Rätsel und Aussehen ohne großen technischen und finanziellen Aufwand an andere Themen anpassbar sind. Für die grundlegende Umsetzung des Spiels brauchen Sie also nicht unbedingt Programmierkenntnisse. Technische Grundkenntnisse, Mut und Fantasie eine eigene Geschichte zu schreiben reichen aus!

Schüler:innen beim Betatest des digitalen Museumsspiels im KERAMIK.UM



Wichtig: Sie müssen nicht alles alleine machen und nicht alles von vornherein können! Holen Sie sich Hilfe in Form von Museumsberatungen und Medienpädagog:innen oder nutzen Sie Workshop-Angebote. Die Möglichkeiten sind vielfältig!



Inhalt der Mappe:

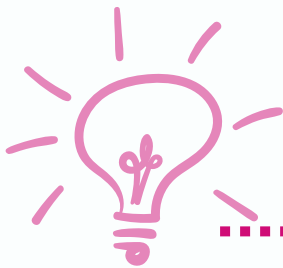
- Test-Version des Spiels mit Lösungshandbuch
- Handbuch zum Erstellen einer eigenen App-Version
- Spiel-Dateien:
 - xml-DirektorPlan
 - Design-Vorlagen
 - Unity-Projektordner zur Spielerstellung

Erste Anlaufstellen

Wichtig: Diese Liste soll Anregung und Hilfestellung bieten. Sie erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Insbesondere sind Informationen aufgeführt, die wir für machbar und hilfreich für die ehrenamtliche Arbeit halten.



Digitale Handreichungen und Nachschlagemöglichkeiten



Auf dormuseumschule.de finden Sie alle Materialmappen und viele weitere Ressourcen für Ihr Projekt auf dem neusten Stand.

Deutscher Museumsbund, schule@museum

Umfassende Anleitung zur Zusammenarbeit mit Schulen. Enthält Checklisten, Beispielprojekte, Druckvorlagen, Methoden und vieles mehr.

www.museumsbund.de/publikationen/schulemuseum-eine-handreichung-fuer-die-zusammenarbeit-2011/

Deutscher Museumsbund, *Bildung und Vermittlung im Museum gestalten*

Ausführliche Einführung in Vermittlungsarbeit und Museumspädagogik. Erläutert theoretische Grundlagen und Methoden, bietet aber auch Praxisbeispiele und Checklisten für gelungene Vermittlung.

www.museumsbund.de/publikationen/bildungsvermittlung/

Hessischer Museumsverband, *Bildung und Vermittlung im Museum*

Ausführliche Einführung in Vermittlungsarbeit und Museumspädagogik. Erläutert theoretische Grundlagen und Methoden, bietet aber auch Praxisbeispiele und Checklisten für gelungene Vermittlung.

www.museumsverband-hessen.de/de/veroeffentlichungen/arbeitshilfen-und-handreichungen/handreichung-bildung-und-vermittlung-im-museum

Westfälischer Heimatbund, Heimatakteure und Schulen

Schritt-für-Schritt Anleitung für Schulkooperationen, die spezifisch auf Heimatmuseen und-vereine zugeschnitten sind.

[www.whb.nrw/367-](http://www.whb.nrw/367-download/Startseite/Handreichung%20für%20Heimatakteure_Internet.pdf)

[download/Startseite/Handreichung%20für%20Heimatakteure_Internet.pdf](http://www.whb.nrw/367-download/Startseite/Handreichung%20für%20Heimatakteure_Internet.pdf)

Bundesverband Museumspädagogik, Methodenkartei Museen und Kindergärten

Auf dieser Seite finden Sie hunderte kleine und große Möglichkeiten, mit Kindern im Museum zu arbeiten. Hilfreicher Startpunkt bei der Planung von museumspädagogischen Aktionen.

www.museen-und-kindergaerten.de/methodenkartei/

Kultbox LKJ: alles rund um Projekte der Kulturellen Bildung

Ausführliche Anleitung für die Umsetzung von Projekten: Vorplanung, Finanzierung, Rechtsfragen, Öffentlichkeitsarbeit, Kooperationen, Methoden und vieles mehr!

www.kulturmachtsschule.lkjnds.de/kultbox.html

Museumsberatung

Wenden Sie sich für Museumsberatung an Ihren jeweiligen **Landesverband**, zu finden auf der Homepage des Museumsbundes.

www.museumsbund.de/unser-auftrag/netzwerk-und-partner/

In Niedersachsen ist der **Museumsverband für Niedersachsen und Bremen (MVNB)** zuständig.

www.mvnb.de

Außerdem bieten einige Landschaften Beratungen an.

www.allvin.de/allvin/

Partner für Digitalisierungsprojekte

Aufgrund der unterschiedlichen Situation in den einzelnen Bundesländern sind jeweils aktuelle Recherchen notwendig. Gute Startpunkte sind zum Beispiel:

Bundesweit

Die **Medienkompetenz-Datenbank** der Bundeszentrale für politische Bildung bietet einen Überblick über Förderungsmöglichkeiten im Bezug auf Medienkompetenzen.

www.bpb.de/lernen/medienpaedagogik/medienkompetenz-datenbank/

Niedersachsen

MultiMediaMobil bietet Fortbildungen und Unterstützung für digitale Projekte von Schulen und Bildungseinrichtungen an.

www.multimediamobil.de

Die **LAG Jugend und Film** ist eine vom Land Niedersachsen getragene Arbeitsgemeinschaft, die auch in ihrem Museum Weiterbildungen anbieten können.

www.lag-jugend-und-film.de

Bayern

Die Landesstelle für die nicht-staatlichen Museen bietet einen eigenen Baukasten für digitales Storytelling im Museum inklusive Workshops

www.fabulapp.de

Nordrhein-Westfalen

Die **Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW** berät und unterstützt Einrichtungen bei der Umsetzung medienpädagogischer Angebote.

www.jugendmedienkultur-nrw.de

Fortbildungsmöglichkeiten

Bundesweit

Die **Bundesakademie Wolfenbüttel** bietet qualitativ hochwertige Fortbildungen für alle kulturellen Themenbereiche an.

www.bundesakademie.de

Zum Thema Ehrenamt und Vereinsfragen gibt es bei der Deutsche Stiftung Engagement und Ehrenamt regelmäßig kostenlose Seminare.

www.deutsche-stiftung-engagement-und-ehrenamt.de/veranstaltungen/

In vielen Bundesländern gibt es Fort- und Weiterbildungsmöglichkeiten für (ehrenamtliche) Museumsmacher:innen. Starten Sie auch hier die Recherche am Besten bei Ihrem zuständigen Museumsverband.

www.museumsbund.de/unser-auftrag/netzwerk-und-partner/

Niedersachsen

Der Museumsverband Niedersachsen und Bremen bietet einen eigenen Lehrgang für ehrenamtliche Museumsmacher:innen an.

www.mvnb.de/die-museumsschule

Hessen

Der **Hessische Museumsverband** veranstaltet regelmäßig Seminare und Vernetzungstreffen.

www.museumsverband-hessen.de/de/veranstaltungen/seminarprogramm

Finanzierung und Förderung

Bundesweit

Die **Deutsche Stiftung für Engagement und Ehrenamt** bietet laufend unkomplizierte Fördermöglichkeiten für ehrenamtliche Arbeit an.

www.deutsche-stiftung-engagement-und-ehrenamt.de

Fast überall in Deutschland fördern die **Sparkassen und Volksbanken** kleine Projekte oder Investitionen von Vereinen.

Über weitere aktuelle, bundesweite Förderprogramme für Museen informiert Sie der **Museumsbund**.

www.museumsbund.de/foerderung-von-museen/

Niedersachsen

Für Kulturprojekte bis 10.000€ sind in Niedersachsen in erster Linie die **Landschaften und Landschaftsverbände** zuständig.

www.allvin.de/allvin/

Förderung für Projekte der kulturellen Bildung finden Sie auf den Seiten der Landesvereinigung für Kulturelle Jugendbildung.

www.lkjnds.de/foerderung.html

Andere Bundesländer

In vielen Bundesländern gibt es Beratungsstellen und spezielle Förderprogramme für regionale und ehrenamtliche Kultur. Als Startpunkt ist in der Regel der zuständige **Museumsverband** der beste Ansprechpartner, um Ihnen bei der Suche nach Fördermitteln zu helfen.

www.museumsbund.de/unser-auftrag/netzwerk-und-partner/

Leitfaden: DorfMuseumSchule



Starthilfe "Museumspädagogik für kleine Museen":
Schulkooperationen und digitale Formate