merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Anna Zembala: Die museale Nutzung digitaler Medien

Beitrag aus Heft »2012/02: Familie und Medien«

Dieser Artikel beschäftigt sich mit der Rolle der digitalen Medien im Rahmen von Wissensvermittlung. Ausgesucht wurden aktuelle exemplarische Objekte eines Science Centers und weiterer überwiegend technisch und naturwissenschaftlich ausgerichteter Häuser. Gegenwärtige Ausstellungskonzepte stimmen immer öfter mit den Gestaltungsprinzipien neuer Medien überein. Zugleich werden die digitalen Medien für Vermittlungsstrategien in unterschiedlichen Rollen genutzt. Der Einsatz digitaler Medien im Ausstellungswesen kann als ein experimentelles Feld für multimediale und intermediale Wissensvermittlung gesehen werden.

Literatur:

Ballstaedt, Steffen-Peter (2004). Kognition und Wahrnehmung in der Informations- und Wissensgesellschaft. Konsequenzen gesellschaftlicher Veränderungen für die Psyche. In: Kübler, Hans-Dieter/Elling, Elmar (Hrsg.), Die Wissensgesellschaft. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. www.bpb.de/files/HA65KC.pdf [Zugriff: 30.08.2011].

Kilger, Gerhard/Müller-Kuhlmann, Wolfgang (Hrsg.) (2006). Szenografie in Ausstellungen und Museen II: Wissensräume: Kunst und Raum – Raum durch Kunst. Essen: Klartext.

Kilger, Gerhard/Müller-Kuhlmann, Wolfgang (Hrsg.) (2007). Szenografie in Ausstellungen und Museen III: Raumerfahrung oder Erlebnispark Raum – Zeit/Zeit – Raum. Essen: Klartext.

Kilger, Gerhard/Müller-Kuhlmann, Wolfgang (Hrsg.) (2010). Szenografie in Ausstellungen und Museen IV: Raum und Körper – Körperraum. Kreativität und Raumschöpfung. Essen: Klartext.

Röchert Ralf/Munro Patricia (2007). Emotional Brandings als Strategie für Besucherzentren. Das „Nationalpark-Zentrum Königsstuhl". In: Kilger, Gerhard/Müller-Kuhlmann, Wolfgang (Hrsg.), Szenografie in Ausstellungen und Museen III: Raumerfahrung oder Erlebnispark Raum – Zeit/Zeit – Raum. Essen: Klartext. S. 102-112.

Schwan, Stephan (2009). Lernen und Wissenserwerb in Museen. In: Kunz-Ott, Hannelore/Kudorfer, Susanne/Weber, Traudel (Hrsg.), Kulturelle Bildung im Museum. Aneignungsprozesse – Vermittllungsformen – Praxisbeispiele. Bielefeld: transcript-Verlag, S. 33-43.

Schwan, Stephan/Zahn, Carmen/Wessel, Daniel/Huff, Markus/Herrmann, Nadine/Reussner, Eva (2008). Lernen in Museen und Ausstellungen – die Rolle digitaler Medien. Unterrichtswissenschaft Zeitschrift für Lernforschung. Thema: Lernen im Museum, 36 (2), S. 117-135.

Schwan, Stephan/Trischler, Helmuth/Prenzel, Manfred (Hrsg.) (2006). Lernen im Museum. Die Rolle von Medien für die Resituierung von Exponaten. Mitteilungen und Berichte aus dem Institut für Museumsforschung, Bd. 38. Berlin: Institut für Museumsforschung

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

.Wagner, Ernst/Dreykorn, Monika (Hrsg.) (2007). Museum. Schule. Bildung. Aktuelle Diskurse, innovative Modelle, erprobte Methoden. München: kopaed.

Zahn, Carmen (2006). Forschung zur Rolle neuer Medien im Museum – psychologische Perspektiven und Methoden am Institut für Wissensmedien Tübingen. In: Schwan, Stephan/Trischler, Helmuth/Prenzel, Manfred (Hrsg.), Die Rolle von Medien für die Resituierung von Exponaten: Mitteilungen und Berichte aus dem Institut für Museumsforschung, Bd. 38. Berlin: Institut für Museumsforschung, S. 11-17.