

„Digitale Vermittlung und Künstliche Intelligenz (KI)“

09.30 – 09.50 Uhr BEGRÜßUNG

Henry Tesch, Direktor des Carolinums
Birgit Baumgart, Staatliches Museum Schwerin
Mareike Donath, Stabstelle Digitaler Wandel/Digitale Teilhabe in M-V

09.50 – 10.25 Uhr IMPULS 1

Patricia Parravano, wissenschaftliche Volontärin am Staatlichen Museum Schwerin, Staatliche Schlösser, Gärten und Kunstsammlungen M-V
„KI im Museum“

10.25 – 11.00 Uhr IMPULS 2

Mathias Knigge, grauwert – Büro für Inklusion
„Barrierefrei durch KI? Potentiale und Herausforderungen für Museen“

11.00 – 11.20 Uhr DISKUSSION im Plenum

11.20 – 11.30 Uhr VON DEN GASTGEBERN

„Digitale Schule“
Aus dem Schulleben im Carolinum

11.30 – 12.30 Uhr Mittagspause

12.30 – 14.00 Uhr WORKSHOPS / GESPRÄCHSRUNDE
1. Runde

Bitte wählen Sie **einen** Workshops aus und achten Sie auf den Aushang am Fachtag:

1. **Mirjam Elburn**, Projektleiterin „Bildungsort Museum“ des Museumsverbandes in M-V
„Lass´ mal über Zukunft sprechen!“

2. **Jörg Engster**, die InformationsGesellschaft mbH, Agentur für Design und Software
„Der Weg ist das Spiel“

3. **Christina Stein**, DIZ Schwerin
„SNACK IT Unplugged: Der perfekte Prompt oder: ‚Wie nutzen intelligente Menschen künstliche Intelligenz auf intelligente Weise?‘“

4. **Birgit Baumgart**, Museumspädagogin am Staatlichen Museum Schwerin, Staatliche Schlösser, Gärten und Kunstsammlungen M-V
„Chatbot oder Rallye?“

14.00 – 14.20 Uhr Pause

14.20 – 15.50 Uhr WORKSHOPS / GESPRÄCHSRUNDE
2. Runde (bitte nur **einen** auswählen)

5. **Mirjam Elburn**, Projektleiterin „Bildungsort Museum“ des Museumsverbandes in M-V
„Lass´ mal über Zukunft sprechen!“

6. **Jörg Engster**, die InformationsGesellschaft mbH, Agentur für Design und Software
„Der Weg ist das Spiel“

7. **Christina Stein**, DIZ Schwerin
„SNACK IT Unplugged: Der perfekte Prompt oder: ‚Wie nutzen intelligente Menschen künstliche Intelligenz auf intelligente Weise?‘“

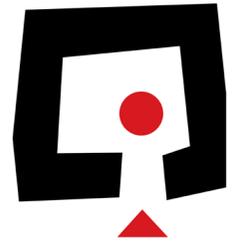
8. **Birgit Baumgart**, Museumspädagogin am Staatlichen Museum Schwerin, Staatliche Schlösser, Gärten und Kunst-sammlungen M-V
„Chatbot oder Rallye?“

15.50 – 16.15 Uhr FEEDBACKRUNDE

Anmeldung:
Bitte bis 14. Januar 2025
ausschließlich online unter:
www.museumsverband-mv.de/termine/anmeldung-zum-fachtag

Tagungsgebühren: 15,- EUR
Ihre Anmeldung zum Fachtag ist erst mit
Zahlungseingang verbindlich.

Bitte überweisen Sie die Tagungsgebühren bis zum
16. Januar 2025 auf folgendes Konto:
OstseeSparkasse Rostock
IBAN: DE28 1305 0000 0201 1305 13
BIC/SWIFT-Code: NOLADE21ROS
Referenz: Fachtag Vermittlung 2025



Impulse

Patricia Parravano, „KI im Museum“

In den letzten Jahren hat sich die Künstliche Intelligenz rasant entwickelt und findet Eingang in viele Bereiche unseres täglichen Lebens – auch in Museen. Diese modernen Technologien bieten faszinierende Möglichkeiten um das Museumserlebnis sowohl für Besucher*innen als auch für Kulturschaffende zu bereichern. KI-Technologien können Arbeitsabläufe optimieren, können bei der Katalogisierung umfangreicher Sammlungen helfen und eröffnen im Museum neue Wege der Wissensvermittlung. Der Vortrag soll anhand von Pilotprojekten Einblicke in die Bandbreite der Einsatzmöglichkeiten von KI in allen Bereichen der Museumsarbeit bieten.

Mathias Knigge, „Barrierefrei durch KI? Potentiale und Herausforderungen für Museen“

Bei der barrierefreien Zugänglichkeit denken viele an bauliche Maßnahmen für Menschen mit Behinderung. Künstliche Intelligenz wird einiges auch in diesem Bereich verändern. Der Impulsvortrag zeigt, wie Lösungen im Design barrierefreie Zugänglichkeit in Form von Mehrwerten für alle Besucher*innen schaffen, anstatt auf spezielle defizitorientierte Lösungen für wenige zu setzen. Danach werden für die einzelnen Dimensionen Mobilität, Sehen, Hören, Gebärden und Verstehen bestehende und abzusehende Lösungen der KI vorgestellt. Besonderes Augenmerk liegt darauf, wie sich diese in Zukunft auf die erhöhte Zugänglichkeit auswirken können. Zum Abschluss wird diskutiert, wo Teilnehmende Potentiale und Herausforderungen für Ihre Häuser sehen.



Workshops

1 und 5

Mirjam Elburn: „Lass´ mal über Zukunft sprechen!“

Wie stelle ich mir Zukunft vor? Wie kann ich diese gestalten? Wie können wir Einfluss auf digitale Entwicklungen nehmen? Wie betrifft uns Digitalisierung beruflich und privat?

Als offene Bildungsressource entwickelt, bietet der Werkzeugkasten „Making sense of the future“ kreative Übungen, die sich für verschiedenste Vermittlungsformate und Bildungsorte eignen. Der Workshop ermöglicht einen Einstieg zur Erkundung einiger Übungen und der damit verbundenen Gestaltungsmöglichkeiten. Er lädt ein, gemeinsam wünschenswerte Zukunftsszenarien und Chancen digitaler Technologien zu diskutieren sowie Annahmen zu hinterfragen. Im Zentrum stehen die unterschiedlichen Stimmen, Perspektiven, Realitäten und Wünsche.

2 und 6

Jörg Engster: „Der Weg ist das Spiel“

Digitale Medien sind kein Allheilmittel. Doch kann das Einziehen einer digitalen Vermittlungsebene durchaus dabei helfen, Objekten neues Leben einzuhauchen, sie mit anderen Exponaten zu verbinden und mit der heutigen Lebenswelt zu vernetzen. Ein Ansatz, die Attraktivität des Museumsbesuchs gerade auch für ein jüngeres Publikum zu erhöhen, ist der Einsatz von „Gamification“ und „Storytelling“. Anhand anschaulicher Praxisbeispiele wird gezeigt, welche Techniken sich dazu eignen.

Der Workshop bietet genügend Raum, Problemstellungen der teilnehmenden Einrichtungen zu besprechen und spontan individuelle Lösungsstrategien an von Teilnehmer*innen selbst eingebrachten Praxisbeispielen zu entwickeln.

3 und 7

Christina Stein: „SNACK IT Unplugged: Der perfekte Prompt oder: ‚Wie nutzen intelligente Menschen künstliche Intelligenz auf intelligente Weise?‘“

Taucht ein in die Welt der Sprachmodelle (LLMs) von ChatGPT und Co. und lernt, wie ihr mit gezielten Prompts optimale Ergebnisse erzielt. Gemeinsam entdecken wir, wie LLMs funktionieren, welche Prinzipien einen guten Prompt ausmachen und wie ihr strukturierte Anfragen formuliert. Neben kurzen Inputs steht das Ausprobieren im Vordergrund: Übt unterschiedliche Prompting-Ansätze, verbessert eure Eingaben und findet heraus, wie ihr LLMs effektiv für kreative und praktische Aufgaben nutzt. Ein Workshop voller Aha-Momente – für Einsteiger*innen und Fortgeschrittene! Von Vorteil ist es daher, wenn ihr einen Laptop mitbringt, um das Gelernte gleich auszuprobieren.

4 und 8

Birgit Baumgart: „Chatbot oder Rallye?“

Digitale Vermittlungsangebote sind in den meisten Museen Standard. Aber bei der Fülle der Möglichkeiten ist es schwer, das richtige Angebot für eine bestimmte Besuchergruppe zu finden. Wie kann ein Museumserlebnis vor dem Original mit digitalen Technologien intensiviert werden? Welche Inhalte und Aktivitäten steigern das Interesse an Kunst? Welche digitalen Tools haben das Potential, den Dialog zwischen Objekt und Publikum zu bereichern? Diese und weitere Fragen hat sich die Vermittlung des Staatlichen Museums Schwerin gemeinsam mit dem Digitalen Informationszentrum als Partner gestellt. Das Publikum spielte in diesem Prozess eine wichtige Rolle und testete am Ende vier Prototypen. Birgit Baumgart stellt diesen Prozess der Entwicklung neuer digitaler Angebote vor und die Prototypen werden zur Diskussion gestellt.