

Aktionsplan Leibniz-Forschungsmuseen II

Eine Welt in Bewegung (2020 - 2023)

Die Forschungsmuseen der



DEUTSCHLANDWEIT
SPARTENÜBERGREIFEND
INNOVATIVE FORMATE
NEUE ZIELGRUPPEN



BREAKINGLAB @ LEIBNIZ-FORSCHUNGSMUSEEN

Videos mit YouTube-Influencer Jacon Beautemps

935.000 Views & 20.250 Likes seit 12/2022

Platz 1 beim Fast Forward Science Award in der Kategorie Tandem Award



BILDUNGSMATERIAL „MIGRATION, MUSEUM & ICH“

Kooperation mit der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb)

Modulares Lernmaterial für Klasse 7 – 9

Dezentral nutzbar in Schulen und/oder Museum



SPIEL-APP „TWIDDLE – THE MUSEUM RIDDLE“

mehr als 5.400 Nutzer seit 06/2022

Begleitforschung durch Kompetenzzentrum Bildung im Museum (BIM)



„MUSEUM MONSTERS“ - MUSEUMSÜBERGREIFENDES DESKTOP-SPIEL

niedrigschwelliger Zugang zu musealen Objekten

deutschlandweit und international nutzbar

innovatives Format partizipativ entwickelt



GLOBAL SUMMIT OF RESEARCH MUSEUMS II

155 Museumsleitungen aus 52 Ländern

Fokus „Objects in Motion – Museums in Motion“

Vernetzung der forschenden Museen weltweit



LEIBNIZ-MUSEUMS-PRAKTIKUM – „NEXT GENERATION“

Zielgruppe Studierende mit Zuwanderungsgeschichte,

post-migrantische Studierende & BPoC (Black and People of Color)

externe, begleitende Evaluierung