



DIGITAL UND ANALOG GEHEN HAND IN HAND  
**tablet heroes@museum**

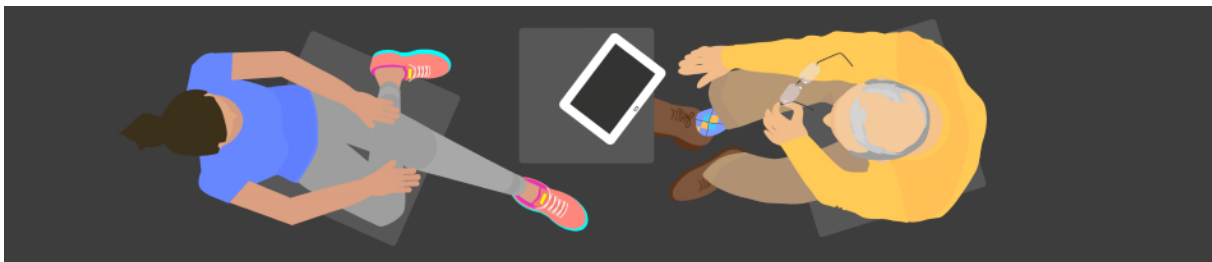
Kurzbeschreibung



Generations im Museum  
Généralions au musée  
Generazioni al museo

**Tablet heroes sind Jugendliche, die Kurse im Umgang mit Tablets und Smartphones für Senior\*innen anbieten. Tablet heroes sind aber auch die Senior\*innen, welche in den Kursen den Umgang mit den elektronischen Medien erlernen.**

**Dank dem Projekt «tablet heroes@museum» erhalten Menschen ab 55 Jahren nicht nur Hilfe bei der Tablet-Nutzung, sondern sie wenden Ihr neues Wissen direkt im Museum an – zum Beispiel, um selber einen Eintrag auf der Webseite Musée imaginaire Suisse (MiS) zu machen. Sie erhalten Zugang zu den vielen Anwendungshilfen, welche die moderne Technik auch im Zusammenhang mit einem Museumsbesuch bietet – und die Jugendlichen erfahren umgekehrt ein kleines Stück Lebensgeschichte einer anderen Generation. So haben beide Seiten die Möglichkeit, sich auszutauschen sowie die vielfältigen digitalen und analogen Angebote des Museums kennenzulernen und zu nutzen.**



### **Ausgangslage**

Die neuen Technologien im IT-Bereich können den Alltag erleichtern - gerade den von Senior\*innen. Insbesondere Tablets oder auch Smartphones mit ihren vielfältigen Apps bieten dank dem handlichen Format und der einfachen Bedienung zahlreiche neue Möglichkeiten im Bereich der Kommunikation, Mobilität und auch Unterhaltung/Freizeitgestaltung, beispielsweise ein Museumsbesuch. Der digitale Wandel bringt aber auch Herausforderungen mit sich. Nicht alle verstehen die neuen Technologien auf Anhieb. Die Jugend hat es einfacher: Sie wächst mit ihnen auf. Jugendliche haben einen unkomplizierten und spielerischen Umgang mit den Neuen Medien und nutzen sie selbstverständlich in ihrem Alltag.

### **Wissenserwerb**

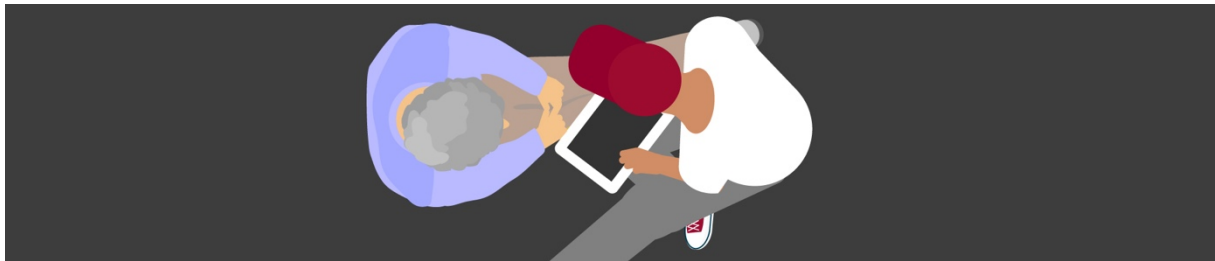
Die Idee hinter dem Programm «tablet heroes» ist: Jugendliche, die mit den neuen Technologien aufwachsen, treffen auf interessierte Senior\*innen. Das Projekt ermöglicht den Wissenstransfer von Jung zu Alt – und umgekehrt. Dabei geht es um mehr als nur um die Vermittlung von technischem Know-how und um Anwendungsfragen.

### **Generationendialog**

Das Programm ist so gestaltet, dass ein echter Generationendialog entsteht. Denn die Kurse werden in festen Zweiergruppen durchgeführt, jeweils ein\*e Jugendliche\*r betreut eine\*n Senior\*in. Die Kursinhalte bauen zudem auf den technischen und inhaltlichen Interessen der älteren Generation auf.

## Kurswesen

Das gesamte Kursprogramm von «tablet heroes@museum» ist modular aufgebaut. Es umfasst total drei Module. Diese bieten viel Know-how – vom Basiswissen im Umgang mit Tablets bis hin zu der interessensspezifischen Anwendung im Museum. Der\*die Kursleitende und der\*die Kursteilnehmende treffen sich an drei Halbtagen zu einem Kurs. Die Jugendlichen erhalten zuvor in einer eintägigen Ausbildung zur Kursleitung das nötige Rüstzeug für die Kursdurchführungen.



## Kursaufbau

Zusammen mit «tablet heroes» und «GiM – Generationen im Museum» haben Sie die Möglichkeit, in Ihrem Museum für Ihre Kund\*innen drei Kurse à drei bis vier Stunden anzubieten und durchzuführen. Das Angebot beinhaltet zudem einen analog-digitalen Erlebnisparcours durch Ihr Museum.

So ist das mehrteilige Projekt gestaltet:

### Teil 1: technische Einführung in Arbeitsräumen des Museums

Im Einführungskurs lernen die Kursteilnehmenden ab 55 Jahren die Grundlagen der Tabletnutzung. Das Programm an diesem ersten Kurstag umfasst alles Wichtige - vom Einschalten und Einrichten der Geräte, über das Assistentenmenü und Sicherheitsfragen bis hin zur ersten Nutzung einer App. Die Senior\*innen werden technisch auf die gemeinsam gestaltete Aufgabenreihe in Teil 3 vorbereitet, bei der verschiedene Aufgaben im Museum verteilt werden. Dabei haben sie Gelegenheit, die in diesem Teil erlernten Technik anzuwenden und zu üben.

### Teil 2: Vertiefung

Die Teilnehmenden erhalten nach dem ersten Kurs ein Übungstablet oder arbeiten mit ihrem eigenen Gerät. Das Übungstablet können sie mit nach Hause nehmen – zusammen mit dem Auftrag, dieses aktiv zu nutzen. Sie vereinbaren mit dem\*der Jugendlichen in der Woche darauf einen individuellen Termin für eine Fragestunde, beispielsweise im museumseigenen Café/Restaurant. Während des zweiten Treffens werden alle Fragen geklärt, die in der «Übungswoche» aufgetaucht sind.

### Teil 3: Kreative Aufgaben im Museum

Langweilig wird es bestimmt nicht im letzten Kursteil. Auf die Teilnehmenden warten heute analog-digitale Aufgaben im Museum. Beim Lösen der kreativen Aufgaben im Museum werden sie aktiv und zeigen, was sie alles gelernt haben. Sie suchen zum Beispiel ihr Lieblingsobjekt im Museum online wie auch in der Ausstellung vor Ort. Dabei stellen sie eine gemeinsam geschriebene Geschichte online, nehmen die Geschichte als Sprachnachricht auf und versenden diese oder lösen eine Aufgabe digital und analog mithilfe eines Ratgebers in App- oder Buchform. Als Abschluss versenden die Senior\*innen eine Postkarte mit einem Foto aus dem Museum per App.

## Kontakt

Jeannette Blank, Projektleiterin tablet heroes, [jeannette.blank@infoklick.ch](mailto:jeannette.blank@infoklick.ch), [www.tabletheroes.ch](http://www.tabletheroes.ch)  
Franziska Dürr, Projektleitung GiM, [duerr@generationen-im-museum.ch](mailto:duerr@generationen-im-museum.ch), [www.generationen-im-museum.ch](http://www.generationen-im-museum.ch) / Musée imaginaire Suisse MiS [www.mi-s.ch](http://www.mi-s.ch)