

Merkblatt 11/ ... Wissenschaftsvermittlung

Ziel der Wissenschaftsvermittlung ist es, wissenschaftliche Forschung und Wissenschaft einer breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen, indem soziale Verbindungen und Austausch geschaffen und die Welt der Wissenschaft mit der der Gesellschaft verbunden wird. Hierzu soll die Wissenschaftsvermittlung das Publikum informieren, interessieren und inspirieren, indem sie es durch verschiedene spielerische Mittel (Spiele, Experimente usw.) aktiv einbezieht. Es richtet sich an alle Arten von Publikum, sei es an diejenigen, die neu sind in der Wissenschaft oder die bereits an der Thematik interessiert sind (junge Menschen, Journalisten, Zivilgesellschaft, Intermediäre).

Die Wissenschaftsvermittlung ist eine wichtige Dimension der Verbreitung wissenschaftlicher Informationen, des Wissenstransfers in die Gesellschaft und der Anerkennung der Rolle der wissenschaftlichen Forschung bei der Entwicklung von Gesellschaft und Technologie. Sie stellt eine echte Gelegenheit für Forscher dar, ihre professionellen Lehrfähigkeiten zu verbessern und gleichzeitig die Ergebnisse ihrer Arbeit mit so vielen Menschen wie möglich zu teilen. Durch die Erklärung der breiten Öffentlichkeit, warum wissenschaftliche Entdeckungen und Forschung interessant sind, fördern Forscher ihre eigene Forschung und ihr eigenes Denken, wenn sie sie mit anderen Zielgruppen konfrontieren. Dank Methoden und Instrumenten trägt Wissenschaftsvermittlung dazu bei, Wissenstransfer im weitesten Sinne durch Methoden und Tools, die Information und Pädagogik in den Mittelpunkt des Ablaufs stellen, zu verbreiten.

1. Was sind die Voraussetzungen, die hinterfragt werden müssen, um die Forschungsarbeiten und -ergebnisse allgemein zugänglich zu machen?

Bevor die breite Öffentlichkeit über die Themen der wissenschaftlichen Forschung informiert werden kann, ist es zunächst notwendig, dass die Forschenden die verschiedenen Zielgruppen, mit denen sie den Dialog über ihre Disziplinen führen wollen, gut kennen. Dazu ist es wichtig, das wissenschaftliche Niveau jeder Art von Publikum (Kinder, Jugendliche, Erwachsene, Journalisten, Vermittler) je nach Alter, Vorlieben, Erwartungen, kulturellen Hintergründen und dem, was in ihnen eine emotionale oder intellektuelle Reaktion hervorruft, usw. zu bewerten.

Zusätzlich dazu ist es notwendig, sich über die Herausforderungen der Wissenschaftsvermittlung für diese identifizierten Zielgruppen zu informieren, aber auch über den Mehrwert, den dies für das Projekt, die Labore und die Partnereinrichtungen bringen kann.

Drittens geht es darum, von der eigenen Disziplin Abstand zu nehmen und über Methoden nachzudenken, um die wesentlichen Informationen zu vermitteln, die den Kern des eigenen Forschungsthemas bilden.

Zum Schluss ist es notwendig, die Orte/Vektoren der Projektumgebung zu identifizieren, über die die Wissenschaftsvermittlung angewendet werden kann (Museen, Fernsehen, Internet, Bibliotheken, Kino usw.).

Im Rahmen eines Projekts, dessen Budget bereits bewilligt wurde, ist es wichtig, pragmatisch zu sein, da Wissenschaftsvermittlungsaktionen eine relativ starke Beteiligung der LehrerInnen und ein beträchtliches Budget erfordern (Entwicklung und Herstellung von Materialien, Organisation von Treffen oder Teilnahme an Veranstaltungen, Übersetzung von Werkzeugen usw.). Immer mehr Projekte beziehen eine wissenschaftliche Vermittlungskomponente in den Inhalt der durchzuführenden Aktionen ein. Bei letzteren hängt der Wirkungsbereich der Aktion von der Angelegenheit und den geplanten Ergebnissen ab. Für diejenigen, für die keine Aktion geplant ist, wird empfohlen, beispielsweise einen grenzübergreifenden Abschnitt einer bereits auf lokaler Ebene durchgeführten Aktion zu entwickeln oder sich auf Aktionen zu konzentrieren, die sich leicht in die Kommunikationsmaßnahmen auf breiter Ebene einfügen (z.B. durch die Entwicklung von Informationstexten, die die Ziele des Projekts bekannt machen, die Entwicklung eines Teils einer für ein Schulpublikum geplanten Veranstaltung usw.).

2. Praktische Tipps zur Berücksichtigung der Wissenschaftsvermittlung im grenzüberschreitenden Kontext

Wissenschaftsvermittlung ist eine Fachdisziplin, die für die Bevölkerung allgemein zugänglich ist. Der Übergang vom Dialog zwischen Fachleuten zur Kommunikation mit der breiten Öffentlichkeit erfordert daher eine Reihe von Anpassungen seitens der Forschenden. Im Rahmen eines grenzüberschreitenden, multikulturellen und mehrsprachigen Projekts, das Partner zusammenbringt, für die die Wissenschaftsvermittlung unterschiedliche Realitäten und Erwartungen umfasst, müssen bestimmte Punkte vorrangig geklärt werden.

Es ist wichtig, die wissenschaftlichen, sozialen, wirtschaftlichen und sogar kulturellen Herausforderungen zu klären, die das jeweilige Forschungsthema in den verschiedenen betroffenen Ländern/Regionen aufwirft. Dies wird die Unterstützung der Öffentlichkeit fördern, und das Verständnis der Öffentlichkeit für das Thema wird umso deutlicher. Dieser Ansatz läuft darauf hinaus, die eigene Forschungsarbeit in einen Kontext zu stellen, der für die breite Öffentlichkeit spricht, und so eine Verbindung (oder Verbindungen) zwischen dem Forschungsthema und den Auswirkungen, die es auf das tägliche Leben des angesprochenen Publikums haben kann, herzustellen.

→ Die Verwendung eines visuellen Beispiels oder eines konkreten Bezugspunkts ermöglicht es dem Redner, sich persönlich vorzustellen, was besprochen wird.

Wenn Orte und Formate festgelegt sind, die es ermöglichen, die Forschung auf spielerische Weise einer möglichst großen Zahl von Menschen zugänglich zu machen, ist es notwendig, die methodologischen Tools, die für jeden der festgelegten Orte spezifisch sind (Pitch, Synopsis usw.), auf die Wissenschaften zu übertragen, damit sich die Wissenschaft z.B. in einer Kinowelt oder einer Comic-Umgebung entwickeln kann. Die gewählte Erzähltechnik wird auch einen erheblichen Einfluss darauf haben, wie das Publikum reagieren wird. Darüber hinaus ist es wichtig, den Wert und die Reflexionen des Publikums gegenüber der Wissenschaft zu berücksichtigen.

Mögliche Übersetzungen und Anpassungen von Aktionen und Instrumenten, die im grenzüberschreitenden Kontext entwickelt werden, antizipieren. Ist es relevant, ein gemeinsames Tool zu entwickeln, oder sind im Gegenteil die Praktiken der Wissenschaftsvermittlung und die kulturellen Bezüge zu unterschiedlich, um in ein einziges Tool aufgenommen zu werden? Die Identifizierung der Akteure der Wissenschaftsvermittlung intern in den Partnerinstitutionen und auf dem Gebiet Ihres Projekts wird Ihnen helfen, sich ein Bild von den möglichen Praktiken und Orten der Verbreitung zu machen. Sie können Ihnen auch Zugang zu einem Publikum verschaffen, wenn Sie dieses vorher nicht identifiziert haben (Klassen, Vereine usw.).

Im Rahmen ihrer Aufgaben arbeitet das Koordinationsbüro der Säule Wissenschaft an der Entwicklung einer interaktiven Karte, auf der die Akteure, die im Bereich der Wissenschaftsvermittlung im grenzüberschreitenden Gebiet des Oberrheins tätig sind, erscheinen werden. Diese Karte wird in den kommenden Monaten auf unserer Website verfügbar sein, bitte zögern Sie nicht, sie einzusehen.

3. Tools und digitale Hilfsmittel, die zur Verfügung stehen, um das breite Publikum "Wissenschaft" nahe zu bringen

Interaktive digitale Tools für den Informationsaustausch oder die unmittelbare Diskussion ermöglichen ein breites Spektrum an Lösungsansätzen für die Verbreitung der Wissenschaft in der Gesellschaft. Diese Hilfsmittel können eine Gelegenheit für die Projektpartner sein, ein Instrument für den direkten Dialog zwischen der Öffentlichkeit und Fachleuten zu nutzen.

Darüber hinaus können verschiedene Netzwerke oder Vektoren genutzt werden, um die Öffentlichkeit in die Wissenschaft einzubeziehen. Beispiele hierfür sind Wissenschaftsblogs, Plattformen für die wissenschaftliche Berichterstattung oder für die Bereitstellung von pädagogischen Faktenblättern für Lehrer_Innen zur Verwendung im Wissenschafts-, Technologie-, Physik- oder Chemieunterricht.



4. Einige Handlungsmöglichkeiten

- **Im Rahmen von Veranstaltungen/Fachmessen etc.:**
 - o Die Öffentlichkeit für sich zu gewinnen, kann auch durch ein Frage- und Antwortspiel zwischen Forscher und Publikum, die Teilnahme an Experimenten und die vorweggenommene Reflexion über ein Ergebnis im Lichte eines wissenschaftlichen Befundes gelingen. All dies im Einklang mit dem Motto von Benjamin Franklin: „Tell me and I forget, teach me and I remember, involve me and I learn“.
 - o Beteiligung von Studierenden/Doktoranden an Messen
 - o Maschinen/Prototypen zeigen
 - o Verwendung von Bildmaterial (Videos, Objekte, Tafeln usw.) oder Tönen (Lärm, Musik usw.)
- **Pädagogische Spiele**
 - o Entwicklung von „Serious Games“ oder „Escape Game“ auf der Grundlage des Projektthemas.
 - o Integration einer Hackathon-Aktion rund um das Thema des Projekts (um z.B. die Verbreitung der Ergebnisse der betreffenden Forschung zu erleichtern).
 - o Einladung einer Schulgruppe in ein Labor mit einem Treffen der beteiligten Forscher.
 - o Erstellung eines Brettspiels, einer Anwendung oder eines Videospieles
 - o Tool von erweiterter Realität
 - o Rollenspiele
- **Im Rahmen der globalen Kommunikation rund um das Projekt:**
 - o Entwicklung von Textbeiträgen zur Verbreitung in der Bevölkerung, wobei systematisch versucht wird, die Ergebnisse und Inhalte des Projekts mit konkreten Situationen für die breite Öffentlichkeit, mit großen gesellschaftlichen Herausforderungen (Umwelt, Lebensqualität, Reisen/Mobilität, Wissensgesellschaft, ethische Fragen usw.) zu verknüpfen und auf bekannte Elemente zu verweisen (z.B. zögern Sie nicht, Beispiele aus dem Alltag zu verwenden, um eine Aussage zu illustrieren oder Vergleiche herzustellen (Größe eines Fußballfeldes, eines olympischen Schwimmbads usw.).
 - o Schulen den Zugang zu einem Ressourcenzentrum rund um das Projekt zu ermöglichen und einen Dialog herzustellen.

Erstellung von Computergrafiken, Diagrammen, Karten oder Comicstrips; Verwendung von Fotos