



Die didaktischen Prinzipien der Erlebniswelt Renaissance®

Die Erlebniswelt Renaissance® vermittelt Geschichte mit einer ganz neuen Herangehensweise, die sich eindeutig von etablierten Kulturinstitutionen abgrenzt:

- Die Erlebniswelt Renaissance® ist eine **Lernwelt**, die eine Epoche durch mediale Inszenierung an historischen Orten thematisiert.
- Der Einsatz des elektronischen Begleiters **e_guider**® individualisiert das Geschichts-Erlebnis: Im Gegensatz zu einer ‚klassischen‘ Führung durch eine Ausstellung, die nach einem festgelegten Muster abläuft, kann der Benutzer hier unter einer Vielzahl von Informationen wählen und Inhalte gezielt vertiefen.
- Teile der Inszenierung haben „Laborcharakter“, d. h. der Benutzer kann durch das Bedienen interaktiver Funktionen Abläufe bestimmen und thematische Schwerpunkte setzen.
- Eine historische Epoche wird auf Geschichten und Informationen aus dem Leben einzelner historisch dokumentierter Personen herunter gebrochen. Diese historischen Personen begegnen dem Besucher in der Inszenierung als aktiv Handelnde. Dadurch erlebt auch der Besucher die Vergangenheit nicht passiv in der Retrospektive, sondern kann **selbst an den Ereignissen teilhaben**.
- Aus einer Vielzahl von Geschichten entsteht beim Besucher ein facettenreiches Bild der Renaissance. Hierdurch soll diese Epoche in ihrer Vielfältigkeit vorgestellt werden, einen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt diese Art der Präsentation nicht.
- Alle anhand regionaler Beispiele dargestellten Inhalte haben allgemeine Relevanz für die thematisierte Zeit. So geht es z. B. nicht darum, den Alltag im Weserbergland zu beschreiben, sondern an diesem Beispiel die Funktionsmechanismen der ganzen frühneuzeitlichen Gesellschaft zu verdeutlichen.
- Die Erlebniswelt Renaissance® versteht sich als **Einstiegsmedium** zum Thema Geschichte.