

# TURN Conference 2026

Experiential TURN – Erfahrungsräume für zukunftsfähiges Lernen

## CALL FOR PARTICIPATION

Wir laden am 24. und 25. September 2026 Hochschullehrende, Studierende, Mitarbeitende aus Didaktik und Lehrsupport, Hochschulleitungen sowie gesellschaftliche Akteur\*innen ein, bei der TURN26 in Weimar gemeinsam Hochschullehre neu zu denken. Im Fokus steht Experiential Learning, ein nachhaltiger Lernprozess, bei dem Wissen aus konkreten Erfahrungen erwächst, die reflektiert, theoretisch gefasst und durch erneutes Ausprobieren weiterentwickelt werden. Erfahrungslernen prägt somit nicht nur den Lernprozess, sondern auch die Art und Weise, wie Wissen generiert und Erkenntnisse hervorgebracht werden.

### STUDIERENDE

Bringt eure Ideen ein  
und gestaltet mit uns  
Hochschullehre!

**Jetzt mitmachen!**

### Die Vision der TURN26: Perspektiven wechseln, Erlebnisse schaffen

Wie können Lehren und Lernen gestaltet werden, sodass Kopf, Herz und Sinne gleichermaßen angesprochen werden? Wie entstehen Erfahrungsräume, in denen Studierende, Lehrende und Unterstützende gleichberechtigt agieren? Und wie können Netzwerke und internationale Kooperationen über Hochschulgrenzen hinaus Erfahrungslernen ermöglichen? Die Tagung versteht sich als Lernreise: Durch gemeinsames Erleben, aktives Erkunden und intensiven Austausch machen wir das Potenzial erfahrungsorientierten Lernens sichtbar und greifbar. Wir wünschen uns ausdrücklich studentische Perspektiven für die Tagung.

**Wann?** 24. und 25. Sept. 2026  
**Wo?** Bauhaus-Universität Weimar  
**Einreichungsfrist?** 28. Feb. 2026

Die TURN Conference ist eine jährlich stattfindende Konferenzreihe, die Perspektiven verschiedener Akteursgruppen zum Thema Lehren und Lernen zusammenbringt. Sie wird gefördert von der Stiftung Innovation in der Hochschullehre (StIL).

### Lernen durch Erfahrung: Was erwartet Sie bei der TURN26 in Weimar?

Mit 300 Teilnehmenden entsteht bei der TURN26 ein temporärer, gemeinsamer Lern- und Erfahrungsraum: Sie lernen praktische Einstiegsszenarien ins Erfahrungslernen kennen und erproben Transferstrategien, um Experiential Learning in Ihre Lehrkontexte zu integrieren.

### Themenschwerpunkte

Die Vielfalt von Experiential Learning und Teaching zeigt sich in vier Tracks:

1. Hands on, Minds on – Praxisformate für Experiential Learning und Teaching
2. Studierende als Mitgestaltende in der Lehre – Modelle, Erfahrungen, Herausforderungen
3. Individuell und kompetent – Lernbiografien und Lernerlebnisse (selbst) gestalten
4. Lernräume gestalten – Experiential Learning zwischen Campus, Stadt und digitaler Welt

Die vier Tracks bieten unterschiedliche Zugänge und sind doch eng verbunden. Projektbasiertes Lernen entfaltet sein Potenzial durch Co-Creation und individuelle Kompetenzentwicklung, getragen von passenden Lernumgebungen. Analoge wie digitale Lernräume prägen Lernpfade und erfordern neue didaktische Formate.

## Inhalte des Calls

Thementracks .....	2
Beitragsformate .....	5
Welche Informationen werden bei der Beitragseinreichung abgefragt? .....	9
Kriterien zur Auswahl .....	9
Organisatorische Informationen zu Ablauf und Umsetzung.....	10
Wichtige Termine und Fristen .....	10

## Thementracks

Wir suchen Beiträge in vier thematischen Tracks. Ihre Beiträge können sowohl aus disziplinär fundierten Lehr- und Forschungspraxen als auch aus hochschulentwicklungsbezogenen Kontexten stammen. Entscheidend sind die nachvollziehbare Expertise und der nachweisbare Erkenntnisgewinn.

### Track 1: Hands on, Minds on – Praxisformate für Experiential Learning und Teaching

Erfahrungslernen entsteht im Zusammenspiel von Erleben und Reflektieren. Dieser Track widmet sich der Frage, wie Lehr- und Lernformate gestaltet werden können, die praktisches Handeln mit kognitiver Durchdringung und emotionalem Engagement verbinden. Im Fokus stehen projekt- und problembasiertes Lernen, Planspiele, Reallabore und andere aktivierende Formate, die Studierende zu einer reflektierten Praxis befähigen.

Der Track lädt dazu ein, kreative und niedrigschwellige Praxisformate zu erproben, die Mut zum Experimentieren machen und nachhaltige Lernerlebnisse schaffen. Dabei interessieren uns nicht nur Methoden, sondern auch die Reflexionsprozesse, die Erlebnisse in nachhaltiges Lernen überführen. Wie lassen sich solche Formate an unterschiedliche Fachkulturen anpassen und in den Lehralltag integrieren? Welche Rolle spielen soziale Begegnungsräume, Emotionen und Engagement für den Kompetenzerwerb und Perspektivwechsel?

#### Thematische Fragestellungen:

- Wie lässt sich Erfahrungslernen so gestalten, dass es praktisches Handeln („hands on“) mit kognitiver Durchdringung („minds on“) verbindet?
- Welche Rolle spielen Emotionen, Engagement und Reflexion beim nachhaltigen Kompetenzerwerb, und wie können sie systematisch gefördert werden?
- Wie können projekt- und problembasiertes Lernen, Planspiele, Reallabore und andere Formate auf unterschiedliche Fachkulturen übertragen und in den Lehralltag integriert werden?
- Wie strukturieren Lehrveranstaltungen soziale Räume und Begegnungen, die Erfahrungslernen fördern, auch über die konkrete Lernsituation hinaus?
- Welche kreativen, niedrigschwelligen Praxisformate fördern Experimentierfreude, Perspektivwechsel und nachhaltige Lernerlebnisse?

## **Track 2: Studierende als Mitgestaltende in der Lehre – Modelle, Erfahrungen, Herausforderungen**

Partizipatives Lernen bedeutet mehr als die aktive Einbindung von Studierenden in Lehrveranstaltungen: Es eröffnet Studierenden echte Mitgestaltungsmöglichkeiten im gesamten Studienzyklus. Dieser Track widmet sich der Frage, wie Studierende Lehre und Lernen aktiv mitgestalten können, indem sie an Planung, Entwicklung und Qualitätssicherung von Lehre strukturell beteiligt sind. Im Mittelpunkt stehen konkrete Anwendungsfälle, Erfahrungsberichte und Experimente, die zeigen, wie Hochschulen Partizipation strukturell, didaktisch und kulturell verankern können – auch in stark regulierten Studiengängen.

Wir laden dazu ein, partizipative Szenarien auszuprobieren, Good-Practice-Beispiele und „Failure Stories“ zu teilen und gemeinsam auszuloten, wie Studierende als treibende Kraft von Lehre und Hochschulentwicklung wirksam werden können. Dabei betrachten wir auch studentische Mitwirkung in Gremien und die Rolle der studentischen Selbstverwaltung.

### **Thematische Fragestellungen:**

- Wie können Studierendeninteressen systematisch erhoben und in die Planung, Durchführung und Weiterentwicklung von Lehre integriert werden?
- Welche Erfahrungen gibt es mit co-kreativen und kollaborativen Lernsettings insbesondere in stark strukturierten Studiengängen – und welche Hürden oder „Failure Stories“ waren besonders lehrreich?
- Wie können studentische Lehrprojekte rechtlich, administrativ und qualitätssichernd gestaltet werden?
- Welche Evaluations- und Beteiligungsinstrumente ermöglichen eine nachhaltige Mitgestaltung durch Studierende?
- Wie lassen sich Partizipationsprozesse sinnvoll initiieren und verankern, im Zusammenspiel von Studierendenvertretungen, Fachkulturen, Lehrenden und regulativen Rahmenbedingungen?

## **Track 3: Individuell und kompetent – Lernbiografien und Lernerlebnisse (selbst) gestalten**

Dieser Track fragt, wie Hochschulen auf allen Ebenen individuelle Lernwege für Studierende ermöglichen und zugleich fachliche Exzellenz sowie Berufsbefähigung sichern können. Der *shift from Teaching to Learning* betont ein studierendenzentriertes Lernerlebnis, in dem Kompetenzen und Anwendungspraxis im Vordergrund stehen.

Der Track lädt ein, Good-Practice-Beispiele, innovative Formate und strukturelle Veränderungen zu diskutieren, die fachliche Lehre systematisch um Kompetenzen und *Transformational Skills* erweitern. Im Fokus stehen Ansätze, die Freiräume schaffen und Kompetenzen curricular verankern – nicht als zusätzliche Angebote. Dabei ist uns wichtig: Wie können diese Freiräume für Studierende mit unterschiedlichen Lebensrealitäten tatsächlich nutzbar werden?

### **Thematische Fragestellungen:**

- Wie kann auf verschiedenen Ebenen eine Balance zwischen fachlicher Exzellenz und individuellen Lernbiografien geschaffen werden – im Sinne von Berufsbefähigung und Studienstrukturen?
- Welche Spielräume gibt es im Curriculum, um Kompetenzen systematisch in die reguläre Lehre zu integrieren?
- Wie können unterschiedliche Vorerfahrungen und Lernbiografien bewusst gemacht und für das Studium nutzbar gemacht werden?
- Welche Formate ermöglichen es Studierenden, verschiedene Rollen einzunehmen (z.B. als Peer-Lehrende, Workshopleitung, Forschende)?
- Wie kann gute Lehre für Studierende mit unterschiedlichen Bedürfnissen und Hürden (chronische Krankheit, Behinderung, Neurodivergenz, familiäre Verpflichtungen etc.) ermöglicht werden?

### **Track 4: Lernräume gestalten – Experiential Learning zwischen Campus, Stadt und digitaler Welt**

Erfahrungslernen braucht Räume, die zum Erleben, Erkunden und Experimentieren einladen. Dieser Track widmet sich der Frage, wie physische, digitale und hybride Lernumgebungen zu Erfahrungsräumen werden, die Lernen fördern und auch über traditionelle Campusgrenzen hinausgehen. Im Zentrum steht die Vision, dass Studierende zwischen verschiedenen Lernorten wechseln können – vom Seminarraum über den Makerspace bis hin zu Reallaboren in der Stadt, von virtuellen Welten bis zu Partnerinstitutionen.

Wir möchten mit diesem Track innovative Raumkonzepte und Formate vorstellen, die erfahrungsorientiertes Lehren und Lernen ermöglichen und neue Lernökosysteme schaffen.

### **Thematische Fragestellungen:**

- Wie können Lernräume gestaltet werden, die zwischen physischen und digitalen Umgebungen wechseln?
- Welche Rolle spielen alternative Lernorte (Reallabore, Makerspaces, kulturelle und zivilgesellschaftliche Einrichtungen, Entrepreneurship-Hubs oder Startup-Programme) für das unmittelbare Lernen?
- Wie können Studierende ihre Lernräume aktiv mitgestalten und welche Strukturen unterstützen diese Partizipation?
- Wie bereichern internationale Lehrkooperationen, regionale Netzwerke und inter-/ transdisziplinäre Partnerschaften die Gestaltung von Erfahrungsräumen?
- Welche Bedeutung haben beispielsweise Technologien (VR, AR, KI), Nachhaltigkeit oder inklusive Gestaltung für Lernlandschaften, die zeit- und ortsunabhängiges Erfahrungslernen ermöglichen?

## Beitragsformate

### Blitz-Input

Der Blitz-Input bietet Raum, Projekte, Fragestellungen oder Lösungsansätze in einem kompakten Kurzvortrag vorzustellen. Im Mittelpunkt stehen zentrale Herausforderungen und deren Bearbeitung in der Lehre oder Studienentwicklung.

Stellen Sie ein konkretes Beispiel vor: Welches Problem haben Sie identifiziert und welchen Lösungsansatz haben Sie entwickelt? Zeigen Sie, wie Ihr Ansatz überzeugt und auf andere Kontexte übertragbar ist. Das anschließende moderierte Q&A ermöglicht es, Aspekte zu vertiefen, kritisch zu reflektieren und gemeinsam Anschlussideen zu entwickeln. Das Format eignet sich ideal für prägnante Impulse, die Diskussion anregen und Inspiration bieten.

Methode:	Kurzvortrag und moderiertes Q&A
Dauer:	10 Min. Präsentation & 10 Min. Q&A
Ressourcen vor Ort:	Beamer und Leinwand zur Präsentation, Mikrofon/ PA sind je nach Raum optional
Einreichung:	Beitragsbeschreibung (bis 1.000 Zeichen)

### Postersession mit Pitch

Die Postersession verbindet einen kurzen Pitch mit offener Gesprächssituation am Poster. Sie präsentieren laufende oder abgeschlossene Projekte und machen Struktur, Erkenntnisse und Herausforderungen sichtbar. Der Posterwalk schafft Begegnungen, Feedback und Austausch zwischen Praxis, Forschung und Entwicklung. Das Format eignet sich, um Ergebnisse anschaulich aufzubereiten und niederschwellig ins Gespräch zu kommen.

Während des Posterwalks werden per Publikumsabstimmung das beste Poster in den Kategorien „Überraschendster Inhalt“ und „Zugängliche Gestaltung“ ausgezeichnet.

Methode:	Posterwalk mit 60 Sek. Pitch pro Poster
Dauer:	Poster hängen dauerhaft; 60 Min. Posterwalk inkl. Pitch im Anschluss Zeit für Austausch
Ressourcen vor Ort:	Pinnwände
Einreichung:	Beitragsbeschreibung des Posters (optional mit Dateiupload; bis zu 1.000 Zeichen)

## Praxisdiskurs

Welche Herausforderung aus Ihrem Lehr- oder Lernkontext möchten Sie gemeinsam mit anderen reflektieren und weiterentwickeln? Der Praxisdiskurs verbindet konkrete Fallstudien mit einer moderierten Diskussion, an der sowohl Expert\*innen als auch Publikum aktiv beteiligt sind. Ziel ist es, ein Thema aus verschiedenen Perspektiven zu beleuchten und praxisnahe Lösungswege sichtbar zu machen. Im Vordergrund stehen Erfahrungswissen, Gelingensbedingungen und Herausforderungen aus dem Hochschulalltag.

Das Format eignet sich besonders für Fragestellungen, die über Einzelfälle hinausweisen und für unterschiedliche Hochschulkontexte relevant sind.

Methode:	Partizipativer, praxisnaher Austausch auf Basis eines oder zweier Fallbeispielen
Dauer:	1 Fallbeispiel: 15 Min. Präsentation, 45 Min. moderierter Austausch; 2 Fallbeispiele: 2x 15 Min. Präsentation, 60 Min. moderierter Austausch
Ressourcen vor Ort:	Beamer und Leinwand zur Präsentation, Mikrophon/ PA sind je nach Raum optional.
Einreichung:	Beitragsbeschreibung mit Fragestellung und Fallbeispiel (bis 2.000 Zeichen)

## Kollegiale Fallberatung

Ihre Idee für ein Lern-Erlebnis zündet nicht wie erwartet? Sie haben offene Fragen rund um das Thema Experiential Learning? Bringen Sie Ihr Anliegen in die kollegiale Fallberatung ein und nutzen Sie die Gruppenexpertise.

In der Fallberatung bringen Sie ein Thema aus Ihrem Lehr- oder Arbeitsalltag ein, welches in ihrem direkten Wirkungsbereich verortet ist. Der moderierte Prozess eröffnet neue Sichtweisen, regt zur Reflexion an und unterstützt bei der Entwicklung realistischer Handlungsmöglichkeiten. Durch die strukturierte Vorgehensweise entsteht ein konzentrierter Lern- und Lösungsraum – für Fallgeber\*in und Beratende gleichermaßen. Das Format eignet sich insbesondere für persönliche oder teambezogene Herausforderungen, für die Sie noch keine hinreichende Lösung gefunden haben.

Methode:	Strukturiertes und moderiertes Beratungsgespräch
Dauer:	60 Minuten pro Fall
Personenanzahl:	4–5 Beratende (aktiv), 10–15 Zuhörende (passiv)
Ressourcen vor Ort:	Sitzgelegenheiten
Einreichung:	Fallbeschreibung (bis 1.000 Zeichen)

## Workshop

Sie möchten eine Fragestellung praxisnah gemeinsam bearbeiten? Workshops leben von Interaktion: Im Wechsel von Plenum, Kleingruppen und Einzelarbeit entstehen neue Perspektiven und direkt anwendbare Lösungen. Mit der Moderation gestalten Sie den Prozess und befähigen die Teilnehmenden zur gemeinsamen Erarbeitung von Ergebnissen, die sich auf unterschiedliche Kontexte übertragen lassen. Dieses Format eignet sich besonders, wenn Sie eine Methode nicht nur vorstellen, sondern mit den Teilnehmenden gemeinsam praktisch erproben und weiterentwickeln möchten.

Methode:	Interaktive und praxisorientierte Gruppenarbeit
Dauer:	120 Minuten
Personenanzahl:	15–25 Personen
Ressourcen vor Ort:	Pinnwände und Moderationskoffer
Einreichung:	Workshop-Konzept inkl. Darstellung der Interaktion (bis 2.000 Zeichen)

## Skill Share

Der Skill Share ermöglicht kompaktes und praxisnahes Lernen. Sie stellen ein Tool, eine Methode oder eine klar umrissene Kompetenz vor, die von den Teilnehmenden unmittelbar ausprobiert werden kann. Der Fokus liegt auf praktischem Tun und dem Erwerb konkreter Fähigkeiten, unterstützt durch offene Materialien. Das Format eignet sich für kurze, wirkungsvolle Lerneinheiten, die unmittelbar nutzbaren Mehrwert schaffen.

Methode:	Praktisches Erlernen von Kompetenz und/oder Tools
Dauer:	15 Min. Präsentieren, 15 Min. Fragen/Ausprobieren
Personenanzahl:	bis 30 Personen
Ressourcen vor Ort:	Beamer und Leinwand zur Präsentation (bei Bedarf)
Einreichung:	Kurz-Konzept inkl. Interaktionsanteile (bis 1.500 Zeichen)

## Experiential Showcase

Wie lässt sich Ihre Idee für erfahrungsorientiertes Lehren und Lernen als erlebbares Format umsetzen? Der *Experiential Showcase* bietet eine Bühne für innovative Lehr-Lern-Produkte, Methoden oder Tools zum Ausprobieren, Anfassen und Erkunden. Entscheidend ist der spielerische und experimentelle Charakter: Teilnehmende sollen unmittelbar ins Erleben kommen und einen spürbaren „Wow-Effekt“ erfahren. Das Format eignet sich für alle Beiträge, die durch Interaktion, Kreativität und Erfahrbarkeit überzeugen.

Die Art des Showcases ist bewusst offen gehalten. Folgendes ist denkbar:

- Lernspiele (analog/digital)
- Prompting-Stationen
- Lernräume (360° Touren, zum Erleben im Hybriden Lernatelier, oder mit VR/AR)
- Apps und digitale Tools
- Innovative Hardware/ Interfaces
- Interaktive Lernerlebnisse aller Art

Dauer: idealerweise während des gesamten ersten Konferenztages;  
Fokuszeit nach Absprache

Ressourcen vor Ort: Strom, W-Lan, Tische/ Stühle/ Fläche nach Bedarf

Einreichung: Beschreibung des Showcases (inkl. Zielgruppe, Lernziele, Material/ visuelle Eindrücke, technische Anforderungen; bis 2.500 Zeichen)

## Exklusiv für Studierende: Einreichung ohne Format

Ihre Idee passt in keines der vorgeschlagenen Formate? Bewerben Sie sich hier mit Ihrem Themenimpuls – wir unterstützen Sie bei der Entwicklung des passenden Formates und bei der Umsetzung auf der TURN26 in Weimar.

Ziel ist, Studierende (BA, MA, PhD) aktiv in die Programmgestaltung einzubeziehen und Ihnen Raum zu geben, ihre Idee kreativ zu präsentieren.

Methode: Einreichung der Idee, gemeinsame Formatentwicklung

Dauer: 30 bis 120 Minuten

Ressourcen vor Ort: nach Bedarf (von Studierenden anzugeben)

Einreichung: Abstract zur Idee (bis 1.000 Zeichen)

## Welche Informationen werden bei der Beitragseinreichung abgefragt?

1. Name, E-Mail, eigene Position/ Fachbereich, zugehörige Institution
2. Auswahl des Thementracks und Auswahl des Beitragsformats
3. Titel des Beitrags (bis 100 Zeichen)
4. Session Description (bis 1.000 Zeichen) - Kurzfassung, die im Programm erscheint
5. Ausführliche Beitragsbeschreibung (1.000 bis 2.500 Zeichen, je nach Format) beinhaltet folgendes
  - a. 1-2 spezifische Erkenntnisse, die Teilnehmende mitnehmen
  - b. 1-3 Sätze bzgl. Zusammenhang des eigenen Beitrags zur TURN26 und dem ausgewählten Thementrack
  - c. spezifische Angaben zu Ablauf/ Konzept/ Methode für die Umsetzung des Beitrags (siehe Formatbeschreibung)
6. Inklusive Strategie: Wie wird das Beitrag barrierearm und inklusiv gestaltet und wo liegen mögliche Grenzen der Umsetzung? (siehe Kriterien; bis 500 Zeichen)

Link zum Einreichungsformular: <https://sessionize.com/turn-conference-26/>

## Kriterien zur Auswahl

Kategorie	Beschreibung
Relevanz zum Themenfeld	Der Beitrag stärkt das Konferenzthema und den gewählten Thementrack (s. Leitfragen), indem er eine inhaltlich überzeugende Ergänzung oder neue Perspektive für das Programm bietet.
Innovationsgrad	Die Einreichung soll deutlich machen, inwiefern ein neuer, kreativer oder mutiger Ansatz in der Gestaltung von Lehre, Partizipation oder Lernräumen erprobt wird. Bewertet werden sowohl echte Neuerungen als auch Weiterentwicklungen bestehender Formate, die Routinen hinterfragen, Perspektivwechsel ermöglichen oder strukturelle Veränderungen im Sinne von Experiential Learning anstoßen.
Übertragbarkeit und Modellhaftigkeit	Der Beitrag macht nachvollziehbar, wie das vorgestellte Konzept in der Hochschullehre verankert ist und welches Potenzial es bietet, als Modell, Inspiration oder übertragbare Praxis für andere Hochschulkontexte zu dienen.
Partizipation von und Mehrwert für	Auf welchen Ebenen und zu welchem Zeitpunkt des vorgestellten Projekts sind Studierende und ihre Perspektive eingebunden und welchen Mehrwert können Studierende durch das Projekt/Beitrag erleben.

<b>Format</b>	Die Einreichung entspricht den Anforderungen des gewählten Formats.
<b>Unterstützt/ berücksichtigt Grundlagen der Inklusion und Diversität</b>	Beiträge sollen Inklusion, Barrierefreiheit und vielfältige Perspektiven unterstützen. Erwünscht sind: digitale und sprachliche Barrierefreiheit (z. B. Kontraste, Untertitel, klare Sprache), diverse inhaltliche Blickwinkel, fördernde Interaktionsformate sowie nachvollziehbare, übertragbare Erkenntnisse. Maßnahmen zur Inklusion werden positiv berücksichtigt, beeinflussen aber nicht die Bewertung.

## Organisatorische Informationen zu Ablauf und Umsetzung

1. Jede Person kann maximal zwei Beiträge einreichen. Jede Person kann bei einem Beitrag Teil des Teams sein und bei einem Beitrag als hauptverantwortliche Person.
2. Pro eingereichtem Beitrag können sich max. zwei Personen an einer Einreichung/ Präsentation vor Ort beteiligen.
3. Besonders willkommen sind Tandem-Einreichungen, in denen Lehrende und Studierende, verschiedene Disziplinen oder interne und externe Partner\*innen gemeinsam ihre Erfahrungen einbringen.
4. Einreichende Studierende können mit der Beitragseinreichung eine finanzielle Unterstützung für Anreise und Unterkunft beantragen.
5. In der bisherigen Programmplanung ist voraussichtlich Platz für bis zu 40 Beiträge und bis zu 20 Poster und Beiträge für den *Experiential Showcase*. Wir rechnen mit einer hohen Zahl an Einreichungen.
6. Review-Verfahren: Eine Kommission aus Lehrenden, Mitarbeitenden und Studierenden der Bauhaus-Universität Weimar wird die Beiträge sichten und auswerten.

## Wichtige Termine und Fristen

- Einreichungsfrist für den Call 28. Februar 2026, 23.59 Uhr  
Link zum Einreichungsformular: <https://sessionize.com/turn-conference-26/>
- Rückmeldung an die Einreichenden Mitte Mai 2026
- Veröffentlichung des Programms und Anmeldung zur Teilnahme 15. Juni 2026
- Veranstaltung 24. und 25. September 2026

Wir freuen uns auf Ihre Beiträge!

Bei Fragen sind wir erreichbar unter [turn26@uni-weimar.de](mailto:turn26@uni-weimar.de)