



INTERNATIONALER
MUSEUMSTAG



Vermittlungsideen im Karteikartenformat

Mit der kreativen Verarbeitung von Eindrücken kann jeder Museumsbesuch zu einem Erlebnis werden – zum Ort einer intensiven Auseinandersetzung mit den Exponaten, den Objektgeschichten sowie historischen Zusammenhängen. Im Rahmen des Internationalen Museumstags wurden unterschiedliche Ideen und Impulse für neue Vermittlungsformen im Museum erarbeitet, die Ihnen als Inspirationsquelle für ihr eigenes Programm dienen können. Der Einsatz digitaler Techniken in der Vermittlung kann mehr als bloße Unterhaltung sein: Zusammen mit Aufgabenstellungen, die verschiedene Lerntypen ansprechen, ermöglichen sie ein aktives und entdeckendes Lernen im Museum - ohne dabei den Spaß aus den Augen zu verlieren.

Die kleinen Vermittlungskonzepte in Kartenform zeigen exemplarisch Möglichkeiten auf, die im kreativen Arbeiten mit verschiedenen Apps für Tablets und Smartphones liegen, finden aber auch analog Anwendung. Die Karten stellen jeweils eine Aufgabe, die Zielgruppe, den Museumstyp sowie mögliche Lernziele und mögliche Apps zur Umsetzung vor. Die Arbeit kann sowohl in Kleingruppen als auch in Einzelarbeit erfolgen. Dauer und Zielgruppe sind dabei abhängig von der konkreten Umsetzung. Einzelne Methoden sind miteinander kombinierbar und können Teil einer umfangreicheren museumspädagogischen Einheit werden.

Die Konzeptkarten ergänzen den vorhandenen Werkzeugkasten der museumspädagogischen Arbeit und eröffnen eine zusätzliche Kommunikationsebene zwischen Objekt, Vermittler und Besucher. Wir laden dazu ein, die Konzepte in der Museumspraxis selbst auszuprobieren, zu modifizieren und kreativ weiterzuentwickeln.

Alle Vermittlungskonzepte sind lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](#).

#PaintMuseum #1



„Collage“

Eine oder mehrere im Museumskontext angefertigte Fotografien werden hierbei auf der digitalen Malfläche platziert und können ergänzt, bearbeitet oder zu einer eigenen neuen Komposition verarbeitet werden. Markante Eigenschaften der Vorlage, wie etwa ein prägnanter malerischer Stil, Ornamentschmuck oder die Farbigkeit, sollten bei der eigenen Bearbeitung berücksichtigt und nachempfunden werden. Teile des Fotos können dazu übermalt oder isoliert werden.

Lernziel: Kreativität fördern, Malweisen nachvollziehen, Auseinandersetzung mit einer künstlerischen Technik sowie kreatives Fortdenken durch Ergänzungen

Zielgruppe: Jugendliche ab 12 Jahre

Museumstyp: besonders geeignet für Kunstmuseen, Archäologische Museen

Dauer: 30–45 Min.

22. Mai 2016
Internationaler Museumstag
www.museumstag.de



#PaintMuseum #2



Bernardo Bellotto (1722 - 1780)
Ansicht der Stadt München von der Ostseite, 1761
Bayerische Staatsgemäldesammlungen, München

„Funktionskizze“

Ein Objekt oder eine malerische Komposition wird durch eine schematische Umrisszeichnung erfasst bzw. durch eine Informationsebene ergänzt – als Hilfestellung könnte zuvor auch ein Foto auf der Hintergrundebene platziert werden. Durch Symbole oder handschriftliche Kommentare können dann Funktionen und Sinnzusammenhänge einzelner Bauwerke, Objekte etc. erklärt und der Aufbau eines Bildes oder eines Werkzeugs analysiert sowie historische Zusammenhänge erläuternd kommentiert werden.

Lernziel: Kenntniserwerb über Bildkomposition, Informationstransfer und Analyse, Auseinandersetzung mit Gebrauch und Funktionsweise von Sammlungsobjekten

Zielgruppe: Jugendliche ab 14 Jahre

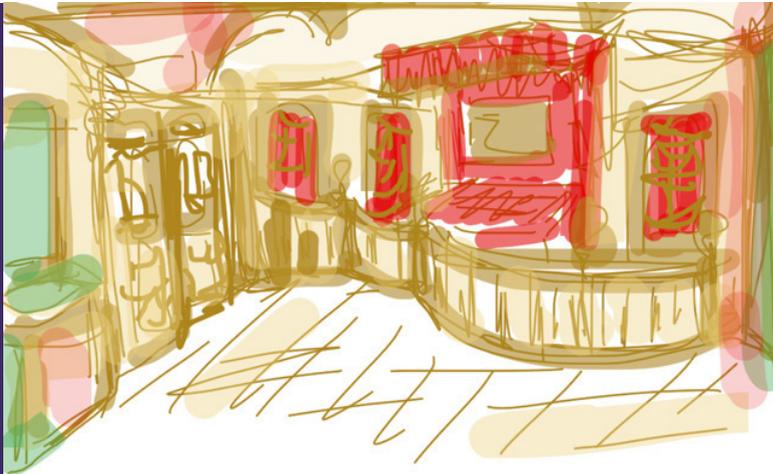
Museumstyp: besonders geeignet für Freilichtmuseen, Technikmuseen, Zeitgeschichtliche, Kunst- und Kulturgeschichtliche Museen

Dauer: 20–30 Min.

22. Mai 2016
Internationaler Museumstag
www.museumstag.de



#PaintMuseum #3



„Vedutenmaler“

Vedutenmaler erfassen nicht nur Stadtlandschaften, sondern können auch Gemälde oder Objekte in ihrem Gesamtzusammenhang skizzieren. Ziel ist die Wiedererkennbarkeit der grundlegenden Charakteristika. In dieser malarischen „Raumreflexion“ wird die Hängung/Anordnung je nach Vertiefungsgrad (Skizze/Abstraktion, Aufriss) in seiner Essenz wiedergegeben. Historische Räume eines Schlosses können ebenso ein Motiv sein wie eine Raumabfolge, die markante Ausstellungswand eines White Cubes oder die Bauweise eines Exponats im Freilichtmuseum.

Lernziel: Erfahrung von Dreidimensionalität im Ausstellungsraum oder Gelände, Übung des räumlichen Denkens, Sensibilisierung für kuratierte Zusammenhänge von Objekte im musealen Raum

Zielgruppe: Jugendliche ab 12 Jahre

Museumstyp: alle

Dauer: 20-45 Min.

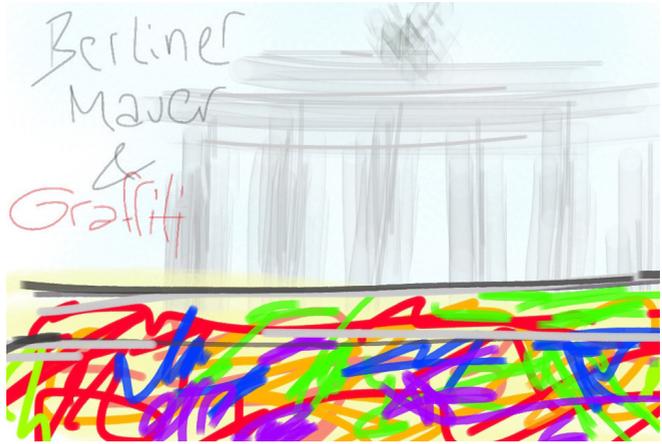
22. Mai 2016

Internationaler Museumstag

www.museumstag.de



#PaintMuseum #4



„Schreibbilder“

Im Anschluss an eine Führung suchen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer sich jeweils eine Szene, Situation oder einen zentralen Fakt aus und übersetzen sie in ein Bild-Text-Werk, das mit Farben und Textelementen arbeitet. Hierbei besteht die Möglichkeit, die eigenen Erfahrungen und Gedanken ergänzend einfließen zu lassen und somit den Museumsbesuch durch persönliche Bezüge anzureichern. Die Einzelbilder können dabei als Gruppenarbeit auch ein „Gesamtbild“ oder einen größeren Zusammenhang wie einen Themenkomplex ergeben.

Lernziel: Komplexe Themen in eigene Worte/ Bilder fassen und verarbeiten, erlangtes Wissen und eigene Erfahrung durch bildnerische Mittel zusammenzuführen

Zielgruppe: Jugendliche ab 16 Jahre, Generation 70+

Museumstyp: besonders geeignet für Zeitgeschichtliche Museen

Dauer: 30-45 Min.

22. Mai 2016

Internationaler Museumstag

www.museumstag.de



#PaintMuseum #5

„Farbpalette“

Welche Farben finden sich in einem bestimmten Gemälde oder sind einer Epoche, einer Schaffensperiode sowie einem Künstler spezifisch zuzuordnen? Die Farbpalette kann hier nachempfunden und auf der digitalen Leinwand zu einer abstrakten Komposition angeordnet werden – das Ergebnis ist ein „Farbklang“, der Gegenständliches in die Abstraktion überführt. Dabei entsteht ein eigenes, gänzlich neues Bildwerk.

Lernziel: Sensibilisierung für Farbsehen, Farbe Erfahrung fördern; auf der Basis des Gesehenen entsteht ein eigenes „abstraktes Bild“

Zielgruppe: Kinder 6 Jahre

Museumstyp: besonders geeignet für Kunst- und Kulturgeschichtliche Museen

Dauer: 15-20 Min.

22. Mai 2016
Internationaler Museumstag
www.museumstag.de



#PaintMuseum #6



„Mein Museum“

Hier dient das digitale Malen der Umsetzung einer Plakat-Aktion für das Museum. Es soll ein Schriftzug mit dem Namen des Museums zur eigenen Malerei oder einer in der Ausstellung entstanden (verfremdeten) Fotografie entworfen werden. Ausgangspunkt könnte hier z. B. das eigene „Lieblingsobjekt“ sein. Es entsteht eine kleine Werbekampagne fürs Museum.

Lernziel: Kreativität fördern: ein eigenes visuelles Konzept entwickeln; Auseinandersetzung mit dem Museum und dessen Sammlung

Zielgruppe: Familien, Gruppen, Jugendliche ab 12 Jahre, Gruppenarbeit

Museumstyp: alle

Dauer: 30-60 Min.

22. Mai 2016
Internationaler Museumstag
www.museumstag.de



#SpurenSuchen #1



»Spuren des Raumes«

Die räumliche Erfahrung ist ein Schlüsselerlebnis des Museumsbesuches. Um diese Erfahrung bildnerisch zu erfassen, können wir mit digitalen Mitteln Raumbilder erstellen. Historische Räume, eine spezifische Aufstellung, aber auch dreidimensionale Objekte, wie Skulpturen, Möbel oder Rauminstallationen, gehören in diesen Zusammenhang. Ausgangspunkt der Vermittlung ist die ganzheitliche Erfassung über das Panorama, die 360-Grad-Fotografie oder das fotografische Dokumentieren.

Lernziele: Wahrnehmung und Analyse des musealen Raumes, Erfassung historischer Räume oder Objekte, Erkennen von Objektbeziehungen im Raum, Beschäftigung mit Sammlungsgeschichte

Zielgruppe: abhängig von der konkreten Umsetzung; ab 12 Jahren

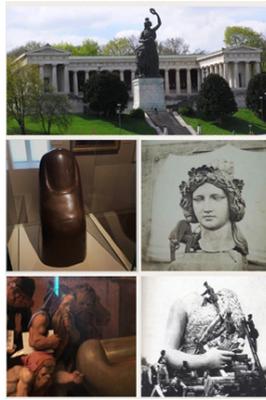
Museumstyp: alle

Apps: Google Street View App, Photosynth, Fyuse, PanoPerfect

21. Mai 2017
Internationaler Museumstag
www.museumstag.de



#SpurenSuchen #2



»Spuren der Zeit«

Objekte tragen mitunter Details, die auf Ihre Geschichte, Provenienz und Kontextualisierung hinweisen. Erst bei genauer Betrachtung und Hinführung kommen diese Bedeutungsebenen zum Vorschein. Sie sind wie Puzzleteile, die zur Erschließung musealer Objekte beitragen. Als digitale Einzelbilder erfasst, können sie in ein „Layout“ arrangiert werden und so Objektgeschichten nacherzählen. Mit dieser Technik wird auch der Museumsbesucher zum Provenienzforscher, analysiert Maltechniken, oder setzt einzelne Objekte in neue Zusammenhänge. Das einzelne Objekt kann in seinem Facettenreichtum so aus verschiedenen Perspektiven erfasst und verstanden werden. Ergänzend kann ebenso Material aus der eigenen Online-/Datenbank verwendet werden. Insbesondere die Übung des „vergleichendes Sehens“ wird so durch digitale Werkzeuge unterstützt.

Lernziele: Objektgeschichten oder künstlerische Techniken nachvollziehen, Kontextualisierung von Objekten durch verschiedene fachliche Perspektiven, Informationen kreativ kombinieren, Informationstransfer und Analyse, vergleichendes Sehen üben.

Zielgruppe: abhängig von der konkreten Umsetzung; 12 Jahren

Museumstyp: alle

Apps: Instagram Layout, PicCollage, Pic Stich

21. Mai 2017
Internationaler Museumstag
www.museumstag.de



#SpurenSuchen #3



»Spuren der Bewegung«

Durch Videos und animierte Grafiken lassen sich Bewegungen festhalten oder Funktionsweisen veranschaulichen. Auch Veränderungen an einem Objekt durch Restaurierung oder Analysemethoden können durch filmisch aneinander montierte Vorher-/Nacher-Bilder vermittelt werden. In Kurzvideos, Gifs, Filmloops oder gar per Live-Stream kann festgehalten werden, wie Maschinen, mechanische Objekte und technische Gerätschaften funktionieren, Musikinstrumente angeschlagen werden, die Untermalung eines Gemäldes sichtbar wird, ein Altar ein- und ausgeklappt wirkt oder was sich in einer bislang ungeöffnet gebliebenen Geheimschublade tatsächlich verbirgt. Auch die Annäherung an den Farbauftrag eines Gemäldes können in einem Video oder Gif-Format eingefangen werden, das sich wie eine Lupe der Leinwand aus sicherer Distanz heraus nähert. Ergänzend kann ebenso Material aus der eigenen Online-/Datenbank verwendet werden.

Lernziele: Funktionsweisen von Objekten nachvollziehen, Analyse von Objekten durch deren Dokumentation

Zielgruppe: abhängig von der konkreten Umsetzung; ab 12 Jahren

Museumstyp: alle

Apps: GIF Maker, GifBoom, Loopcam, Giphy CAM, Instagram Hyperlapse, Instagram Boomerang, Livestreaming-Apps und -Funktionen: Periscope, Facebook Livevideo, Instagram Story Live, Snapchat

22. Mai 2016
Internationaler Museumstag
www.museumstag.de



#MuseumsTandem #1



»Museums-Chat«

Wie wäre es, wenn wir mit Museumsobjekten chatten könnten? In Form eines Rollenspiels soll dies ausprobiert werden. Zwei Partner (oder Teams mit mehreren Personen) schlüpfen in unterschiedliche Rollen: die des Objektes und die des neugierigen Museumsbesuchers, der mit dem Objekt über einen Instant-Messenger-Dienst in Austausch treten möchte. Der schriftliche Dialog – möglicherweise ergänzt durch Bilder oder Soundspuren – ermöglicht Momente der Reflexion und führt zu neuen Fragen. Und natürlich ist es nicht ausgeschlossen, dass auch das Objekt selbst oder in einem Gemälde dargestellte Akteure Fragen an den Besucher stellen.

Lernziele: Auseinandersetzung mit der Sammlung oder mit Kunstwerken (darauf Dargestelltem); Formulieren von Fragen und Antworten rund um das ausgewählte Werk, Identifikation mit Sammlungsobjekten

Zielgruppe: Ab 14 Jahren (für TeilnehmerInnen sollten Messenger-Dienste zum »Alltag« gehören)

Museumstyp: alle

App: Instant-Messaging-Dienste, wie Whatsapp, Telegram, Threema, Nachrichten, WeChat, Facebook-Messenger u. a.

13. Mai 2018
Internationaler Museumstag
www.museumstag.de



#MuseumsTandem #2



»Beziehungskiste«

Zumeist dürfen Museumsobjekte nicht berührt werden – dennoch sind Interaktionen nicht ausgeschlossen! Durch gestische oder mimische Reaktion auf das Gesehene können sich Besucher Objekten annähern und sich selbst zu ihnen in Beziehung setzen. Gemälde können durch Inszenierung im Museumsraum ergänzt oder konfrontiert werden. Mittels Foto oder Video lassen sich solche Reaktionen und Interaktionen festhalten. Die fotografische Dokumentation visualisiert diese »Beziehungskiste« und macht uns zu einem Teil der Museumspräsentation – als Gruppe oder Einzelperson.

Lernziele: Anregung zu subjektiven Denkprozessen und aktiver Wahrnehmung, Identifikationsmöglichkeiten mit Objekt, Ähnlichkeiten und Gemeinsamkeiten feststellen und sich hierzu in Kontext setzen

Zielgruppe: abhängig vom Objekt und konkreter Aufgabenstellung – die Nachahmung etwa der Pose einer Skulptur kann unter Anleitung auch von Kindern erfolgen.

Museumstyp: alle

App: Foto- oder Videofunktion von Smartphones, Digitalkamera

13. Mai 2018
Internationaler Museumstag
www.museumstag.de



#MuseumsTandem #3



Bayrische Staatsgemäldesammlungen/CC BY-SA 4.0

»Blind Date«

In Ausstellungen stehen Objekte in vielfältigen Beziehungen zueinander. Besucher können diese Verbindungen aufnehmen oder neue „Partnerschaften“ finden durch Gegenüberstellung. Ebenso kann sich eine Geschichte in Form von Storyclips oder Bildfolgen umgesetzt zwischen Objekten entspinnen. Seien es ähnliche Bildthemen aus verschiedenen Epochen, gemeinsame Künstler, Porträts von Zeitgenossen, ein Objekt und sein Abbild, oder Ausstellungsstücke mit regionaler Verbindung. Bekannterweise ziehen sich aber auch Gegensätze gerne einmal an: Museumsobjekte, die auf den ersten Blick überhaupt nichts miteinander zu tun haben, können dennoch zusammgehören: etwa durch eine gleiche Funktion bei gänzlich anderem Design oder das gleiche Motiv durch die Jahrhunderte hindurch.

Lernziele: (Kunst-)Historisches Einordnen, vergleichen-des Sehen, Erkennen verschiedener Stile/Kunstrichtungen/Objektypen

Museumstyp: Kunstmuseen, Designmuseen, Technikhistorische Museen, Stadtmuseen

App: Fotocollage/-montage (Pic Stich, Pic Collage, Adobe Spark, Instagram Layout) oder Storytelling-Sequenzen (Animoto, Adobe Spark Video, Instagram Story); Per Zeichenapps oder mit Papier und Bleistift ebenfalls umsetzbar.

13. Mai 2018
Internationaler Museumstag
www.museumstag.de



#MuseumsTandem #4



StudentInnenprojekt der LMU München »Blickwechsel«

Wer aufmerksam durch ein Museum geht, entdeckt für sich ein subjektiv besonders faszinierendes und ansprechendes Exponat. Ob ein kleines Detail oder das ganze Objekt die Aufmerksamkeit erhält, liegt ganz am subjektiven Empfinden des einzelnen Besuchers. Spannend wird es, wenn das Objekt vom „Tandem-Partner“ erraten oder skizziert werden soll. Denn die Beschreibung von Gegenständen, Farben, Komposition und Material setzt eine genaue Beobachtung voraus. Durch den kommunikativen Austausch erlebt man die Werke durch die Augen des Anderen.

Lernziele: Schärfung der eigenen Wahrnehmung, Erweiterung des Sprachwortschatzes durch Bildbeschreibung, aufmerksames Zuhören, Entwicklung einer universellen Bildsprache, Detailwahrnehmung der einzelnen Objekte

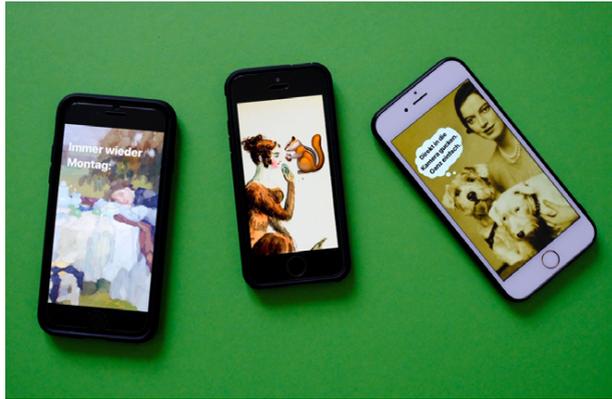
Zielgruppe: für alle Altersstufen geeignet

Museumstyp: alle

Apps: Zeichenapps (www.museumstag.de/fuermuseen/blog/top5derzeichenapps/), sowie Umsetzung mit Stift und Papier möglich

13. Mai 2018
Internationaler Museumstag
www.museumstag.de





Collage aus Motiven: Museum Burg Poststein, Städtische Galerie im Lenbachhaus und Kunstbau München, Dauerleihgabe der Münchener Secession/ beides CC-BY-SA 4.0; MKG Hamburg/CC0

»Kulturtransfer«

Wir sind von Memes, Emojis und Instagram-Posts umgeben. Altmeisterliche Malerei und kulturhistorische Artefakte können in der Netzkultur des 21. Jahrhunderts zusätzliche Bedeutungsschichten bekommen. Was sagen die Personen auf dem Gemälde? Welches Emoji passt am besten zu dem Museumsobjekt? Der humorvolle und subjektive Zugang kann als niedrighschwelliger Einstieg für eine vertiefte Beschäftigung mit Museumsexponaten dienen.

Lernziele: Abstraktion von Objektbedeutung, Transfer von Museumsobjekten in das 21. Jahrhundert

Zielgruppe: ab 14 Jahre

Museumstyp: alle Museen, v. a. mit Gemäldesammlungen, aber auch mit anderen Objekttypen möglich

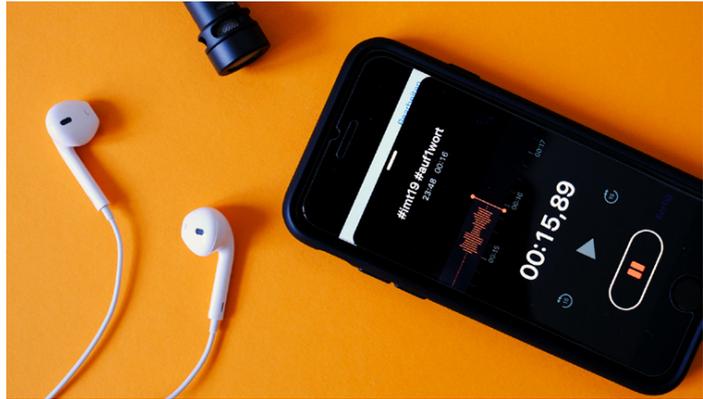
App: Meme-Generatoren; Social-Media-Apps mit Text/Bild-Funktionen, z. B. Instagram; Sprachmemo-Apps

19. Mai 2019
Internationaler Museumstag
www.museumstag.de



#2

#auf1Wort



Stimmführung

Die Audioguides eines Museums schon alle durchgehört? Dann erstellen wir eben einen eigenen! Jedes Smartphone kann als Audio-Recorder funktionieren, um Stimmen und Geräusche aufzuzeichnen. Vorher muss überlegt werden, was in einem Clip von 30-60 Sekunden zum Ausstellungsgang oder einzelnen Exponaten mit einer oder mehreren Stimmen und Geräuschen erzählt werden kann: geht es um Fachwissen oder ganz eigene Geschichten, Assoziationen?

Lernziele: Anregung von subjektiven Denkprozessen und aktiver Wahrnehmung, Lern- und Vermittlungsprozesse von Inhalten zu Objekten, Identifikationsmöglichkeiten und subjektive Erschließung von Objekten

Zielgruppe: abhängig vom Objekt und konkreter Aufgabenstellung

Museumstyp: alle

App: Sprachmemo-Apps; Für Fortgeschrittene: mit Audio-Editing-Apps wie AudioDroid können Aufnahmen aus mehreren Tonspuren zusammengesetzt werden. Mit zusätzlichem Mikrofon können hochwertigere Aufnahmen gemacht werden.

19. Mai 2019
Internationaler Museumstag
www.museumstag.de





Berlinische Galerie - Zustiftung der Dr. Jörg Thiede-Stiftung/CC-BY-SA 3.0 DE

Lautmalerei

Lautmalerei ist die Wiedergabe sinnlicher, meist akustischer oder hörbarer Eindrücke durch Wörter oder Sätze. Das Krähen eines Hahns wird dem Wort „Kikeriki“ beschrieben. Wie bei der Malerei mit verschiedenen Farben ein neues Kunstwerk entsteht, so schaffen Onomatopoeia mit Tönen und Silben ein klingendes Kunstwerk. Welche Geräusche machen die Objekte, oder welche könnten für uns dazu passen? Wir Experimentieren mit verschiedenen Möglichkeiten, Klänge selbst zu produzieren oder Wörter unterschiedlich klingen zu lassen. Wenn das alles zu laut wird, kann die Lautmalerei auch – wie in Comics – mit Stift und Papier oder Finger und Touchscreen geschrieben werden...

Lernziele: Abstraktion von Objektwirkung, Eigene Interpretation

Zielgruppe: ab 6 Jahre

Museumstyp: alle

App: Sprachmemo-Apps; Kalligrafie-Apps für geschriebene Onomatopoeia

19. Mai 2019
Internationaler Museumstag
www.museumstag.de





Museumsdorf Cloppenburg/CC BY-SA

Flüsterpost

Wie vielfältig und individuell können Titel und Beschreibungen für Museumsexponate sein? Wir finden Fachbegriffe und Lokalgeschichten, mundartliche Worte bis hin zu Gesten, für Gehörlose übersetzt. Die Aktion kann auch in Kleingruppen als Wettbewerb durchgeführt werden oder zwischen Führungseinheiten als »Hausaufgabe« mitgegeben werden, da die Ergebnisse neben bestehendem Wissen durch Recherchen noch vielfältiger werden können.

Lernziele: Kennenlernen regionaler Objektgeschichten, Betonung sprachlicher Vielfalt

Zielgruppe: ab 10 Jahre

Museumstyp: Besonders geeignet für Heimatkunde- und Geschichtsmuseen, Naturkundemuseen oder Technikmuseen.

App: Kollaborative Texteditoren (z. B. Ätherpad, Google Doc) oder sogar die gemeinsame Whatsapp-Gruppe (alternativ: Telegram, Threema, Hoccer, Wire, Signal). Per Internet-Recherche können weitere Begriffe gefunden werden.

19. Mai 2019
Internationaler Museumstag
www.museumstag.de





Ein Objekt des Rijksmuseum via Europeana im Museum für Naturkunde Berlin. Collage CC BY-SA 4.0 Deutscher Museumsbund, mit Foto von Anagoria (Wikimedia Commons).

„Museum ohne Mauern“

Immer mehr Museen machen ihre Objekte online zugänglich. In Datenbanken und Online-Sammlungen können wir mehr über Exponate erfahren.

Sogar wenn wir bereits in einem Ausstellungsraum stehen, können wir so gleichzeitig ein anderes Museum „besuchen“ und Objekt-Beziehungen über verschiedene Sammlungen hinweg herstellen.

Die Möglichkeiten reichen von einer einfachen Schlagwort-Suche bis zu historischer Kontextualisierung oder der Provenienzforschung.

Für diese Vermittlungs-Einheit soll eine Online-Datenbank zur Recherche genutzt werden, um einen digitalen Partner für das originale Objekt vor uns zu finden.

Lernziele: Online-Sammlungen als Recherche-Werkzeug nutzen und Bezüge zwischen Exponaten herstellen

Zielgruppe: ab 12 Jahre

Museumstyp: Alle Museen

App: Ausgewählte Online-Sammlungen von Museen, www.europeana.eu, www.ddb.de, www.bavarikon.de, www.museum-digital.de, www.kenom.de



INTERNATIONALER
MUSEUMSTAG

Gefördert von 



Sounds mit Oval Synth zu Schiffsmodellen im Maritimen Museum Hamburg. Collage CC BY-SA 4.0 Deutscher Museumsbund, mit Foto von Holger Ellgaard (Wikimedia Commons).

„Klang der Objekte“

Lässt sich ein Museumsbesuch vertonen?

Zahlreiche Smartphone-Apps bieten die Möglichkeit, Klänge zu erzeugen oder sogar kleine Kompositionen zu erschaffen. Nachdem wir die Möglichkeiten des digitalen Instrumentes kennengelernt haben, lassen wir uns von einem Exponat zu Klängen inspirieren – und erschaffen einen ganz eigenen Soundtrack.

Je nach gewählter Musik-App kann die Vermittlungseinheit als (Klein-)Gruppenarbeit oder spontane Digital-Orchester-Performance umgesetzt werden. Die Nutzung von Kopfhörern ist empfohlen, wenn andere Besucher im Museum nicht gestört werden sollen ;)

Lernziele: Abstraktion von Objektwirkung, Eigene Interpretationen entwickeln

Zielgruppe: je nach Musik-App – ab 6 Jahre

Museumstyp: Alle Museen

App: SoundForest, Figure, Oval Synth, AutoArp, Moodelizer, Music Memos, AutoRap



INTERNATIONALER
MUSEUMSTAG

Gefördert von 



Blaues Pferd I von Franz Marc (1911) aus der Sammlung des Lenbachhaus München, interpretiert mit einer Mal-App
CC BY-SA 4.0 Deutscher Museumsbund

„Ich spreche, du malst“

Wie lässt sich ein Museumsobjekt beschreiben?

Bei dieser Arbeit im Tandem beschreibt eine Person das ausgesuchte Exponat, während die zweite Person das Beschriebene malend oder zeichnend nachempfindet – ohne das Objekt zuvor gesehen zu haben. Am Schluss folgt eine Auflösung und Auswertung.

Wo sind Übereinstimmungen? Wo gab es Missverständnisse? Wo war die Beschreibung zu ungenau? Teil der Teamarbeit kann es auch sein, sich gemeinsam mit den Eigenheiten der digitalen Mal-App vertraut zu machen. Natürlich können auch mehrere Personen gleichzeitig an eigenen Tablets malen und die Beschreibung interpretieren. Eingebunden werden können zudem die in immer mehr Museen eingesetzten Taststationen – wie lässt sich ein Museums-Exponat alleine mit Hilfe von Hör- oder Tastsinn erschließen?

Lernziele: Objekte beschreiben, Digitales Zeichnen & Malen

Zielgruppe: ab 6 Jahre

Museumstyp: Alle Museen

App: Doodlecast, Sketchbook und weitere, vgl. Aktion #PaintMuseum zum Internationalen Museumstag 2017 (www.museumstag.de/-paintmuseum/)



**INTERNATIONALER
MUSEUMSTAG**

Gefördert von



J. & J. Slater
Damenschuhe / Spangenspumps,
um 1925



Raketenantriebs-Schuhe
2096, Future Schoe-Company



Damenschuhe / Stiefeletten,
1820/30



„Das Exponat aus der Zeitmaschine“

Was entdecken wir da? Ein außergewöhnliches Objekt hat sich in das Museum geschlichen und in die Präsentation der Objekte eingereiht – es kann nur aus der Zukunft durch eine Zeitmaschine gereist sein. Stellt es eine futuristische Erfindung dar? Wie könnten sich die Themen der Ausstellung in den nächsten Jahren weiterentwickeln? Mit gefundenen Gegenständen oder Materialien lässt sich ein solches Objekt gemeinsam gestalten, abfotografieren, digital bearbeiten und in die Sammlung einreihen.

Lernziele: Kreative Auseinandersetzung mit Museums-sammlungen, haptische Erfahrungen, Entwicklung thematisch inspirierter Zukunftsperspektiven

Zielgruppe: Je nach App-Nutzung ab 6 Jahre; Familien

Museumstyp: Alle Museen

App: Foto-Apps, ggf. Photoshop-Mix zur Nachbearbeitung, Sketchbook oder Adobe Sketch zum digitalen Zeichnen



INTERNATIONALER
MUSEUMSTAG

Gefördert von 

www.museumstag.de/fuermuseen/vermittlung



„Vernissage der Zukunft“

Wir stellen uns vor, über Nacht hundert Jahre später aufzuwachen. In der Post steckt eine Einladung zur Eröffnung einer Ausstellung im Museum. Wie sieht diese Ausstellungseinladung aus? Was erwartet uns bei dem Museumsbesuch im Jahr 2121? Womöglich gibt es bestimmte Themen, einen besonderen Dresscode, ein spezielles Programm oder sogar eine ganz neue Möglichkeit zum Besuch?

Gestaltet die Einladungskarte! Ein Museumsbesuch vor Ort oder digital kann eingearbeitet werden.

Lernziele: Kreative Überlegungen zum Museum der Zukunft, Reflexion des Museums auf Metaebene, Auseinandersetzung mit der Ausstellungs- und Präsentationsarbeit der Museen

Zielgruppe: ab 12 Jahre, insbes. auch für interkulturelle Zielgruppen geeignet

Museumstyp: Alle Museen

App: Canva, Doodlecast, ggf. Photoshop-Mix, Sketchbook Adobe Sketch und weitere, vgl. Aktion #PaintMuseum zum Internationalen Museumstag 2017 (www.museumstag.de/-paintmuseum/)



**INTERNATIONALER
MUSEUMSTAG**

Gefördert von



Fotografische Grundlage: Wilhelm Weimar, um 1903. Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg, Public Domain.

„Poetische Flaschenpost“

Wie mag die Menschheit der Zukunft wohl über Museumsexponate sprechen? Wir stellen uns vor, dass wir uns in tausend Jahren nur noch in Form von poetischer Sprache unterhalten. Den zukünftigen Museumsbesucher*innen wollen wir eine digitale Flaschenpost hinterlassen! Dazu werden Nachrichten aus unserer heutigen Sicht auf die Museumsexponate geschrieben. Wir überlegen uns ein spannendes, humorvolles Gedicht zu einem Objekt, etwa in Form eines Haiku oder Elfchen.

Lernziele: Lyrisch-poetischer Zugang zu Museumsexponaten, individuelle Sichtweisen auf Museumsinhalte im Gegenwartskontext

Zielgruppe: ab 12 Jahre

Museumstyp: Alle Museen

App: Text on Photo, Add Text, Mematic, Phonto, Video Music (zur Kombination mit Audioaufnahmen)



INTERNATIONALER
MUSEUMSTAG

Gefördert von 