

Zertifikatsarbeit ICOM,
Grundkurs Museumspraxis 2016/2017

Das Museum als ausserschulischer
Lernort

Ein Fallbeispiel eines themenspezifischen Workshops für
Kinder im Kindergartenalter aus dem Kindermuseum
Creaviva Zentrum Paul Klee

Verfasserin: Patrizia Uehlinger, B.A.
Adresse: St. Johannis-Ring 34, 4056 Basel
Mail: patrizia.uehlinger@stud.unibas.ch
Mobil: 076'396'18'84
Datum: 27.02.2018

Betreuerin: Tina Wodiunig
Adresse: Birmensdorferstrasse 51, 8004 Zürich
Mail: tina.wodiunig@bluewin.ch
Tel: 41 43 333 16 73

«Die Kunst gibt nicht das Sichtbare wieder, sondern macht sichtbar».

Paul Klee, 1920

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	3
2. Das Kindermuseum Creaviva stellt sich vor.....	5
2.1 Was ist ein Kindermuseum?	5
2.2 Das Kindermuseum Creaviva Zentrum Paul Klee – Selbstbild, Vision und Mission	6
3. Allgemeine Betrachtungen zur musealem Vermittlungsarbeit am Lernmedium Museumsraum – wie aus der Lust am Schauen die Lust am Verstehen geweckt wird	7
4. Das museumspädagogische Angebot in der Kunstvermittlung im Creaviva – das Beispiel Workshop und seine Rahmenbedingungen	10
4.1 Praxisbeispiel eines individuellen gestalteten Workshops zum Thema „Zeichen“ und dem Referenzbild „Das Vorhaben“ von 1938, Zentrum Paul Klee.....	17
5. Das Potenzial eines besonderen ausserschulischen Lernorts- Lernmedium Museumsraum	25
6. Schlussbetrachtungen	26
7. Literaturverzeichnis.....	28
8. Abbildungsverzeichnis	30

1. Einleitung

Museen sind Orte der Vielfalt und des Erlebens. Sie sind die Fenster zur Welt und sie eröffnen vielfältige Wege zur Begegnung mit Menschen, Situationen und Dingen. Zu den Kernaufgaben der Museen zählen das Sammeln, das Forschen und die Vermittlung. Der Internationale Museumsrat ICOM benennt als erstes in seinen ethischen Richtlinien für Museen deren grundsätzliche Aufgaben: „Museen bewahren, zeigen, vermitteln und fördern das Verständnis für das Natur- und Kulturerbe der Menschheit.“ In der vierten Richtlinie wird dieser Grundsatz weiter erörtert. Es wird deutlich, wie ICOM den Bildungsauftrag auffasst. Richtlinie: „Museen schaffen Voraussetzungen für die Wertschätzung, das Verständnis und die Förderung von Natur- und Kulturerbe. Museen haben die wichtige Aufgabe ein breites Publikum der Gesellschaft, der örtlichen Gemeinschaft oder der Zielgruppe, auf die sie eingerichtet sind, anzuziehen.“ Damit wird deutlich, dass der Bildungsauftrag ganz klar zum klassischen Aufgabenbereich eines jeden Museums gehört.¹ Im Fokus der Aufmerksamkeit steht diese Forderung seit dem Jahr 2010 als die UNESCO-Weltkonferenz in Seoul, den Zugang zur künstlerischen und kultureller Bildung als grundlegenden und nachhaltigen Bestandteil einer hochwertigen Erneuerung von Bildung sicherstellen wollte. Die Konferenz forderte ausdrücklich die „Erreichbarkeit von Kultur für jedermann“². Um die Umsetzung dieser Forderung bemühen sich viele Museen. So gilt die besucherorientierte Vermittlungsarbeit heute als wegweisend. Die wachsende Relevanz des Bildungsaspekts wird in zahlreichen Museen zunehmend als eine wichtige Kernaufgabe der zeitgemäßen Museumstätigkeit des 21. Jahrhunderts wahrgenommen. Im Museum der Zukunft stehen die Besucher und Besucherinnen im Zentrum. Das individuelle Besuchererlebnis ist gefragt, ein interaktives Museumserlebnis zur Unterhalten und Bildung wird gefordert. Nur so lässt sich ein breites Publikum finden, dass sich für das Museum interessiert. Will man sich nicht als Museumsverantwortlicher mit einem leeren Haus, sinkenden Besucherzahlen und nicht zuletzt mit zurückgehenden Einnahmen konfrontiert sehen.

¹ Czech, Alfred: Der Bildungsauftrag der Museen und die Museumspädagogik, in: Museumspädagogik ein Handbuch. Grundlagen und Hilfe für die Praxis, hg.v. Alfred Czech, Schwalbach, Wochenschau Verlag, 2014, S. 49-51.

² Vgl. Deutsche UNESCO-Kommission(2010):Kulturelle Bildung gewinnt weltweit an Bedeutung. Zweite UNESCO-Weltkonferenz zur kulturellen Bildung in Seoul/Korea. Pressemitteilung, 28.05.2018. Online unter <http://www.unesco.de/presse/pressearchiv/2010/ua17-2010.html> (20.04.2018).

Im Rahmen meines Studiums „Master Kunstgeschichte: Ausstellungs- und Museumswesen“ an der Universität Bern bot sich mir die Möglichkeit im Bereich der Kunstvermittlung ein Praktikum zu absolvieren. Dabei hatte ich Einblicke in zahlreiche Bereiche der Museumspädagogik³ und erarbeitete selbst Vermittlungsangebote. Ein Schwerpunkt meiner Arbeitstätigkeit bildete die Konzipierung und die Durchführung eigener Workshops für Kinder und Jugendliche, inklusive Führungen auf der Grundlage selbst erarbeiteter Inhalte in den ZPK-Ausstellungen „Paul Klee. Bewegte Bilder“, „Klee und die Surrealisten“, „Die Revolution ist tot. Lang lebe die Revolution“ sowie die Bereitstellung von Unterrichtsmaterialien zur Vor- und Nachbereitung von Workshops zu Händen von Lehrkräften zum Thema „10 Americans“.

Für viele der Schüler und Schülerinnen stellt der Ausflug ins Creaviva die erste Berührung mit der Museumswelt, bzw. der Kunstwelt dar. Damit Kinder Freude an Kunst bekommen und sich für das Kunstmuseen interessieren, braucht es ein Urerlebnis⁴, dass so begeistert und spannend ist, dass man immer wieder in neue Kunstwelten eintauchen möchte. Jedes Museum muss daran arbeiten, um ein interessiertes Publikum zu gewinnen. Kinder und Jugendliche sind nicht nur das „Kulturpublikum von morgen“, sondern auch das Kulturpublikum von heute. Dies hat das Kindermuseum Creaviva vom Zentrum Paul Klee erkannt und sich zum Ziel gesetzt Kindern, Jugendlichen sowie Erwachsenen auf dem Weg über die eigene schöpferische Tätigkeit, ausgehend vom Werk Paul Klees, einen Zugang zu Kunst und Kultur zu ermöglichen.

Diesbezüglich beschäftigt sich die vorliegende Arbeit mit der aktuellen Thematik ein „Museum für alle“. Hier stellt sich die Frage, welche Bedingungen geschaffen werden müssen, damit der Spagat zwischen Wissensvermittlung und Unterhaltung im Museum gelingt. Wichtig ist es die Kerninhalte der Ausstellung publikumsorientiert zu gestalten. Dies soll am Beispiel des Kunstmuseums „Zentrum Paul Klee“ bzw. dem Kindermuseum Creaviva aufgezeigt werden.

³ Der Begriff der „Museumspädagogik“ kann wie folgt definiert werden: Der Deutsche Museumsbund (DMB) und der Bundesverband Museumspädagogik (BVMP) präzisieren den Bildungsauftrag von Museen folgendermassen: „Vermittlungsarbeit im Museum gestaltet den Dialog zwischen den Besuchern und den Objekten und Inhalten in Museen und Ausstellungen. Sie veranschaulicht Inhalte, wirft Fragen auf, provoziert, stimuliert und eröffnet neue Horizonte. Sie richtet sich an alle Besucher/innen und versetzt sie in die Lage, in vielfältiger Weise vom Museum und seinen Inhalten zu profitieren, das Museum als Wissensspeicher und Erlebnisort selbständig zu nutzen und zu reflektieren.“ (DMB/BVMP 2008:8) In den „Qualitätskriterien für Museen: Bildungs- und Vermittlungsarbeit“ des DMB und BVMP (2008) sind fünf Prinzipien genannt, wie Museumspädagogik zu arbeiten hat. Sammlungsspezifische Vermittlung, Objektangemessenheit, ganzheitliche und fächerübergreifende Vermittlung sowie Gegenwartsbezug und Handlungsorientierung. Vgl. hierzu Tobis, Nettke (2016/2017): Art. «Was ist Museumspädagogik? – Bildung und Vermittlung in Museen », in: Kulturelle Bildung online. Die Wissensplattform für Kulturelle Bildung, <https://www.kubi-online.de/inhalt/impressum> (23.02.2018).

⁴ Der Begriff des „Urerlebnis“ bezeichnet hier den Ausgangspunkt des Kunsterlebnisses, dies im Sinne von am Anfang liegend. Vgl. „Urerlebnis“ auf Duden. Die deutsche Rechtschreibung, https://www.duden.de/rechtschreibung/ur_ (24.04.2018).

Ferner soll auf die Begriffe „Museumspädagogik“, „Lernmedium Museum“⁵ und „ausserschulischer Lernort“⁶ eingegangen werden. Im Weiteren soll anhand des Beispiels „Creaviva“ das Lernmedium Museum beleuchtet werden. Das Creaviva stellt im Gegensatz zum Klassenzimmer einen ganz eigenen Lernort dar und bringt als Museum eine ganz eigene Qualität des Lernens mit sich.

Das Kindermuseum bietet ein vielfältiges und abwechslungsreiches Angebot von offenen Lernformen an, welche originale Begegnungen mit Dingen, Menschen und Situationen ermöglichen und dabei die Wahrnehmung, das Erlebnis und damit das entdeckende Lernen bei Museumsbesuchern jeden Alters in den Vordergrund stellt. Deshalb soll in den Schlussbetrachtungen auf das Potenzial Lernmedium Museumsraum als ausserschulischer Lernort sowie dessen Grenzen eingegangen werden.

2. Das Kindermuseum Creaviva stellt sich vor

2.1 Was ist ein Kindermuseum?

Das Kindermuseum besitzt in der Regel keine Sammlungen im traditionellen, musealen Sinn. Darin liegt der grosse Hauptunterschied zum klassischen Museum. Dieses ist in erster Linie in seiner Funktion eine am Objekt orientierte Institution und ein Ausstellungsort für Sammlungen. Kindermuseen sind meist Abteilungen von traditionellen Häusern, welche sich in ihren Ausstellungen meist auf deren Sammlungsbestände beziehen. Damit wird deutlich, dass Kindermuseen ganz besondere Museen sind, was sich auch in ihrem Aufgabenbereich widerspiegelt. Ihr zentraler Tätigkeitsbereich ist beim Mensch und nicht beim Objekt. Sie sind nicht einer Sammlung verpflichtet, sondern ihren Museumsgästen. So ist es nicht weiter verwunderlich, dass das ursprünglich aus den USA stammende Konzept des Kindermuseums auch in Europa begeisterten Anklang fand. Die ersten europäischen Kindermuseen wurden in den 1970 Jahren gegründet und fallen in engen Zusammenhang mit der damals entstehenden Museumspädagogik. Beide Entwicklungen sind aus dem Gedanken und der wachsenden politischen Forderung nach Partizipation aller Gesellschaftsschichten an der Kultur zu begründen.⁷

⁵ Der Begriff der „Lernmedien“ sind wie folgt definiert: Lernmedien, sind Kommunikationsmittel welche der Vermittlung von Lerninhalten dienen. Man unterscheidet nach den Sinnen mit denen die Informationen aufgenommen werden. Die meisten Menschen bevorzugen einen bestimmten Eingangskanal für ihre Informationsaufnahme. Deshalb sollten Lernmedien entweder individuell wählbar sein oder möglichst multimedial (hypermedial) sein. Vgl. hierzu Web Lexikon: Ein Blick zurück, in: <http://www.zzzzz.de/lexikon/l/le/lernmedien.html> (23.02.2018).

⁶ Der Begriff „ausserschulische Lernorte“ kann wie folgt definiert werden: „Orte ausserhalb des Schulhauses, an denen Personen jeglichen Alters im Rahmen formaler, non-formaler oder informeller Bildung lernen können. Konstitutiv für diese Lernorte ist die Möglichkeit der unmittelbaren Begegnung mit einem Lerngegenstand und/oder Sachverhalt[...] Ausserschulische Lernorte lassen sich weiter nach dem Grad der methodisch-didaktischen Aufbereitung unterscheiden. [...] Nach diesem Begriffsverständnis eignen sich Ausserschulische Lernorte für alle Schulfächer und -stufen.“ S.A. Art. «Ausserschulische Lernorte», in: Portrait Lernwelten PH Luzern, <http://www.lernwelten.phlu.ch/fachstelle-fuer-didaktik-ausserschulischer-lernorte/fachstelle-fuer-didaktik-ausserschulischer-lernorte/portrait/> (23.02.2018).

⁷ Vgl. hierzu König, Gabriele: 32 Kindermuseen, in: Handbuch Museum. Geschichte, Aufgaben, Perspektiven, hg.v. Walz, Markus, Stuttgart, J.B. Metzler Verlag GmbH, 2016, S. 149-151.

2. 2 Das Kindermuseum Creaviva Zentrum Paul Klee – Selbstbild, Vision und Mission

Das Kindermuseum Creaviva wurde genauso, wie das Zentrum Paul Klee, nach den Plänen von Renzo Piano gebaut und im Juni 2005 in Bern eröffnet. Das Museum ist in seinem äusseren Erscheinungsbild durch das hügelige und alpine Landschaftsbild von Bern geprägt. So präsentiert sich die Stahl- und Glaskonstruktion in drei Hügeln, die sich in das umgebende Fruchtländchen einschmiegt und verbindet dabei skulptural Architektur mit Natur, siehe Abb. 1. Jeder der drei Hügel ist einer bestimmten musealen Funktion gewidmet, welche sich im Innern des Museums widerspiegelt. Im nördlichen Hügel liegen die Werkstätten und die Restaurierungsabteilung sowie mehrere Räume für Seminare und Kongresse. Der mittlere Hügel präsentiert auf einer Fläche von 1700 m² das Werk Paul Klees. Der Südhügel beherbergt die Forschungsabteilung, Verwaltung und Seminarräume. Im Untergeschoss des Zentrums befinden sich das Auditorium für Musik und Tanz, das Theater sowie das Kindermuseum Creaviva mit Sonderausstellungsmöglichkeiten. Das Kindermuseum war in der Konzeption mit seinen Atelierräumen, siehe Abb. 2, in der Planung des Zentrums Pauls Klees ein fester Bestandteil.⁸



Abb. 1, Zentrum Paul Klee. Quelle: <http://szelpal.com/creaviva-kindermuseum-saper-vedere-sehen-lernen> (27.02.2018).



Abb. 2, Atelierraum im Creaviva. Quelle: <http://szelpal.com/wettbewerb-der-mobiliar-vom-un-ort-zum-in-ort> (27.02.2018).

Paul Klee 1879 in Münchenbuchsee bei Bern geboren und 1940 in Muralto aufgrund einer schweren Krankheit verstorben, gehört zu den bedeutendsten Künstlern des 20. Jahrhunderts. Paul Klee war Zeichner, Grafiker und Maler mit einem einzigartigen Stil, der von Expressionismus, Kubismus, Surrealismus und Orientalismus beeinflusst wurde. Ursprünglich war er mit der deutschen Künstlergruppe der „Blaue Reiter“⁹ verbunden und unterrichtete anschliessend am Bauhaus, der weithin einflussreichen deutschen Kunstschule der Zwischenkriegszeit. Klees vielfältige Arbeit kann jedoch nicht nach einer einzelnen künstlerischen Bewegung oder Schule kategorisiert werden. Mal erscheint sein

⁸ Vgl. hierzu Vieregge, Hildegard K.: Museumswissenschaften. Eine Einführung, Wilhelm Fink Verlag, 2006, S. 229-231.

⁹ Mit seinen abstrakten grossformatigen Gemälden erfindet Kandinsky ab 1909 eine revolutionäre, neue Bildsprache. 1911 gründet er gemeinsam mit Franz Marc die Künstlervereinigung „Der Blaue Reiter“; im Herbst dieses Jahres lernt er Paul Klee, dieser schloss sich dieser avantgardistischen Künstlergruppe an, die sich unter anderem für die Gleichberechtigung der Künste einsetzte. S.A. Art. «Freunde und Konkurrenten: Paul Klee und Wassily Kandinsky», in: Die Deutsche Welle, <http://www.dw.com/de/freunde-und-konkurrenten-paul-keel-und-wassily-kandinsky/a-18797213> (28.02.2018).

Werk expressionistisch, dann kubistisch oder surrealistisch. Seine Gemälde wirken zuweilen kindlich, dann witzig oder fantastisch. Die schiere Fülle seines Werks, das fast 10'000 Arbeiten umfasst, von welchem das Zentrum Paul Klee insgesamt 4000 Werke beherbergt, macht eine eindeutige, sinnvolle Kategorisierung seiner Kunst unmöglich. Für das Creaviva birgt das Schaffen Klee's einen unvergleichbaren, reichhaltigen Schatz für die praktisch-gestalterische Kunstvermittlung.

Das Selbstbild, bzw. das Leitbild des Kindermuseum Creaviva, ist geprägt durch die Vision und Mission sich als überregionales Kompetenzzentrum für praktische, erlebnisorientierte und interaktive Kunst- und Kulturvermittlung, ausgehend von Leben und Werk Paul Klees, in der Museumswelt zu positionieren.

Die Angebote des Creaviva richten sich an alle Menschen ab vier Jahren. Insbesondere an Kinder und Jugendliche, Schulen aller Stufen, Menschen mit einer Behinderung, Teams aus Wirtschaft und Verwaltung sowie Erwachsene aller Altersgruppen.

Ziel ist es, allen Besuchern den aktiven Zugang zur ihrer eigenen Kreativität zu ermöglichen und diese weiterzuentwickeln. Aus diese Erfahrungen soll das Verstehen für kultureller Produkte und ihre Aussagen nutzbar gemacht werden.

Sinn und Zweck aller Angebote des Creaviva ist es, den Teilnehmenden neue Zugänge zur Kunst zu erschliessen und damit einen Beitrag zum Entstehen von Urteils- und Kritikfähigkeit gegenüber der Kunst und der Welt zu leisten.¹⁰

Das Kindermuseum Creaviva stellt Kinder und Familien in den Mittelpunkt der Bemühungen. Das Programm richtet sich nach der Sammlungspräsentation und den vier Wechselausstellungen. Das heisst, dass das Kindermuseum des Zentrums Paul Klee in seiner thematischen Ausrichtung nicht völlig frei ist. Es soll aber als didaktischer und pädagogischer Ort wahrgenommen werden und den Hauskünstler Paul Klee auf vielseitige präsentieren. Demnach richtet sich das Angebot an unsere Kleinen ab 4 Jahren, bis hoch ins Seniorenalter.

3. Allgemeine Betrachtungen zur musealem Vermittlungsarbeit am Lernmedium Museumsraum – wie aus der Lust am Schauen die Lust am Verstehen geweckt wird

Die museumspädagogische Arbeit setzt sich zum Ziel, eine Beziehung zwischen Exponat und Besucher zu begründen. Bei musealen Objekten ist die räumliche Verortung von zentraler Bedeutung. Sie besteht in der Präsentation und der Exponate, ihrem Standort im Ausstellungsraum und dem Ort Museum. Oft nicht ersichtlich ist der ursprüngliche Kontext, die Aspekte des zeitlichen

¹⁰ Vgl. hierzu: Leitbild des Kindermuseums Creaviva im Zentrum Paul Klee, <https://www.creaviva-zpk.org/de/creaviva/leitbild-vision-und-mission> (16.04.2018).

Kontexts zum Zeitpunkt der Entstehung, gegebenenfalls der Stil, die Epoche, der historische Zusammenhang und der Bezug zu anderen Exponaten aus den gleichen zeitlichen Umfeld. Sie sind impliziert jedoch für den Besucher ohne Vorwissen nicht ersichtlich.



Abb. 3, Die Vorbereitung: Der Museumspädagoge zwischen Exponat und Besucher, 2014, Museumspädagogik ein Handbuch. Grundlagen und Hilfen für die Praxis.

Bei einer geglückten Vermittlung ist es dem Vermittler gelungen dem Besucher durch seine Begleitung, einen Weg der Rückverortung des Objekts zu ermöglichen. Der Besucher kann direkt mit dem Exponat in Dialog treten, dies kann je nach Vermittlung auf emotionaler Ebene als auch auf kognitiver Ebene geschehen, siehe Abb.3.

Ein gelungenes Vermittlungsprogramm im Museum bietet folglich zahlreiche Anknüpfungspunkte zu einer vielfältigen Lernwelt. Damit bietet das Museum eine willkommene Abwechslung zum Lernort Schule. Das Creaviva bietet seit kurzem auch standardisierte Workshops mit Bezug zum Lehrplan 21 an. Dem neuen Lehrplan liegt die zentrale Forderung nach kompetenzorientiertem Unterricht zu Grunde, siehe Abb. 4. Im Wesentlichen zeichnet sich diese Methodik durch Anwendungs- sowie Handlungsorientierung aus. Dabei lassen sich zur vielfältigen Lernwelt zahlreiche Schnittpunkte entdecken, die auch das Museum als aussergewöhnlichen Lernort kennzeichnen. So kennzeichnet sich ein Workshop im Creaviva gerade durch das experimentelle Ausüben einer vorgestellten gestalterischen Tätigkeit aus, wobei neu erworbenes Wissen unmittelbar auf neue, eigene Ideen übertragen wird.

- eine praktische Tätigkeit ausüben,
- ein Problem selbstständig oder zusammen mit anderen lösen,
- freies Spielen,
- einen Vortrag vorbereiten und halten,
- ein Rollenspiel einüben,
- ein Experiment durchführen und Zusammenhänge oder Gesetzmässigkeiten aufdecken,
- erworbenes Wissen und Können mittels einer komplexen Aufgabe auf eine ähnliche oder eine neue Situation übertragen,
- auf verschiedene Arten etwas selber üben,
- etwas selber erfinden,
- etwas ohne Anleitung frei ausprobieren und dabei Erfahrungen sammeln,
- ein Arbeitsprodukt verbessern etc.

Abb. 4, Beispiele von Anwendungssequenzen. Quelle: https://www.oda-kt.ch/fileadmin/user_upload/pdf/D/Grundlagen/6_Kompetenzorientiert_foerdern_und_beurteilen_2015.pdf (23.02.2018).

Aufgrund der thematischen Ausrichtung der Arbeit kann jedoch an dieser Stelle nicht detaillierter auf den Lehrplan 21 in Zusammenhang mit musealen Vermittlungskonzepten eingegangen werden, es würde über die Thematik dieser Arbeit hinausgehen.

Das Format des Workshops eignet sich besonders für die Vermittlungsarbeit im Museum, da es die Möglichkeit bietet, für eine spezifische Thematik vielfältige Anknüpfungspunkte anzubieten. Dabei können die Fähigkeiten und Fertigkeiten der Museumsbesucher interdisziplinär genutzt werden. Dies ist mit der Absicht verbunden die Allgemeinbildung zu erhöhen, Wissen zu vermitteln, ein kunsthistorisches oder künstlerisches Teilgebiet zu vertiefen. Demnach benötigen Museen anspornende Vermittlungssituationen, in denen die Museumsbesucher eigene Ideen, Assoziationen und Phantasien frei ausarbeiten. Alle diese Aspekte können mit der Workshop-Methode abgedeckt werden. Dies erlaubt dem Besucher im Museumraum neue Wege zu beschreiten, neue Blickwinkel einzunehmen und damit immer wieder neue wertvolle Bezüge zu entdecken. Der Ausstellungsraum agiert dann als Lernmedium und wird zu einem besonderen Wahrnehmungsraum. Er verwandelt sich in eine unversiegbare Wissensquelle.

Die nur scheinbar toten Objekte und Bilder in den Museumsräumen warten nur darauf von den Besuchern aus ihrer Stummheit erlöst zu werden. Durch eine sinnvolle Museumspädagogik werden die Kinder und Jugendlichen zu aktivem Handeln animiert.

Ein gelungener Museumsbesuch erschliesst demnach eine Wissensquelle, indem ein Weg aufgezeigt wird, der durch das Erfragen, das Wie und Warum eines Objekts beantwortet oder zumindest Fragen aufwirft. Ausserschulische Lernorte, wie das Museum ermöglichen originale Begegnungen mit Menschen, Situationen und Dingen, die im Klassenzimmer so nicht möglich sind.

Als Kunstvermittlerin ist es für mich wichtig, Inhalte gemeinsam mit den Besuchergruppen zu erarbeiten, sie aber auch zu dekonstruieren und die Besucher zum eigenen Weiterdenken zu motivieren. Durch die bewusste Anschauung der Werke und die sinnliche Wahrnehmung ergeben sich Momente voller neuer Erkenntnisse, in denen das Kunstwerk bzw. die Kunst erst sichtbar wird. So weckt zum Beispiel der Bildtitel des Gemäldes „Insula dulcamara“, siehe Abb. 5, exotische Assoziationen und verweist zugleich auf die Gegensätzlichkeit von süß (dulcis) und bitter (amarus).



Abb. 5, Paul Klee: Insula dulcamara, 1938, Öl- und Kleisterfarbe auf Zeitungspapier auf Jute auf Keilrahmen, 88 x 176 cm, Zentrum Paul Klee, Bern. Quelle: <http://www.paulklee.net/insula-dulcamara.jsp> (03.05.2018).

Aber wie schmeckt das Bittersüsse eigentlich? Im Atelier lässt sich dies, im Rahmen eines Workshops, gut ausprobieren. So probieren die Kinder zuerst ein Stück von einer Limette und anschliessend ein Erdbeerbonbon. Vor dem Original wird das Bittersüsse, dann durch Farbkomposition im Bild verdeutlicht. Die Farbe Rot kann mit dem Geschmack der Süsse in Verbindung gebracht werden, während die Farbe Grün für das Bittre steht.

4. Das museumspädagogische Angebot in der Kunstvermittlung im Creaviva – das Beispiel Workshop und seine Rahmenbedingungen

Die wichtigsten Besuchergruppen sind die 8000 Schüler, welche im Klassenverband mehrstündige Workshops besuchen.

Wie bereits erwähnt, richtet sich das museumspädagogische Angebot in erster Linie an Kinder und Jugendliche sowie an deren Familien. Im Weiteren aber auch an Menschen mit Behinderungen und an Erwachsene mit dem Fokus Teambildung. Das einzigartige pädagogische Konzept, welches mir ausschliesslich durch die Praxis vermittelt wurde, basiert auf der Grundhaltung des zuvor vorgestellten Leitbilds, ein Museum für alle zu sein.

Das pädagogische Konzept zielt darauf, dass sich die Kinder im Creaviva wohlfühlen. Ihre Neugier und ihre Kreativität sollen gefördert und gestärkt werden. In den Ateliers und in den Ausstellungsbesuchen soll auf die Bedürfnisse der jungen Besucher eingegangen werden, dies unter der Berücksichtigung ihrer jeweiligen Entwicklungsstufen.

Zur zentralen Methode der Museumspädagogik im Creaviva gehört die personale Vermittlung mit dem Format des praxisorientierten Workshops. Wie sich dies konkret gestaltet, wird im folgenden 4. Kapitel ausgeführt.

Das Creaviva kennt keine Workshops ab Stange. Die Konzepte für die Arbeit im Atelier entwickeln die Museumspädagogischen Mitarbeiter vor dem Hintergrund der ganz persönlichen Wünsche und Anliegen der Lehrpersonen. Die Workshops dauern in der Regel zwei bis drei Stunden. Im Weiteren sind auch Tagesworkshops und Projektwochen möglich.

Da jeder Workshop von der zuständigen Vermittlerin individuell und thematisch auf Wunsch der Lehrperson abgestimmt wird, ist es für das museumspädagogische Programm wichtig, im Vorfeld abzuklären zu treffen. Zum Beispiel ist es wichtig im Voraus zu wissen, in welchem Kontext der Museumsbesuch erfolgt. Da es für die Zielsetzung und die Gestaltung des Besuches einen Unterschied macht, ob das Museum im Rahmen einer Klassenfahrt, als Schwerpunkt eines umfassenden Programms oder als Abwechslung zum Schulalltag im Zuge eines Themenblocks besucht wird. Oft werden die Workshops einige Wochen im Voraus über das Sekretariat im Creaviva gebucht, siehe Abb. 6. Meist lassen sich so erste Abklärungen treffen, so dass der zugeteilten Vermittlungsperson erste Informationen, wie Anzahl und Altersstufe der Klasse bekannt sind. Anschliessend setzt sich die workshopverantwortliche Person, wenn möglich per Telefon, mit der Lehrkraft in Verbindung. Im persönlichen Gespräch können dann das Thema sowie die passende Gestaltungstechnik etc. besprochen werden. Für das Gelingen eines möglichst positiven Erlebnisses müssen die Erwartungen der Lehrperson mit den Möglichkeiten des Museums in Einklang gebracht werden. Nur so lässt sich der Besuch effektiv gestalten.

**Zentrum Paul Klee
Bern**

Rosmarie Ehinger
Kindermuseum Creaviva
Sekretariat

Zentrum Paul Klee
Monument im Fruchtländ 3
Postfach
CH-3000 Bern 31
T 031 359 01 61 F 031 359 02 1
www.creaviva-zpk.org

Anschrift → Schule Habkern

17. März 2017
Bestätigung
Guten Tag Herr Cordeiro

Wir beziehen uns auf Ihre Anfrage und freuen uns über Ihr Interesse am Kindermuseum Creaviva. Gerne bestätigen wir Ihren Anlass wie folgt:

Ort	Zentrum Paul Klee, Kindermuseum Creaviva
Datum	Donnerstag, 4. Mai 2017
Zeit	09:30 – 11.30 Uhr
Veranstaltungstitel	Schule Habkern, Workshop mit Führung
Institution / Kontakt	Handy: E-Mail:
Anzahl Teilnehmer	1. Gruppe: 23 Schülerinnen, 3. – 6. Klasse 2. Gruppe: 14 Schülerinnen, 7. – 9. Klasse
Räume	Ateliers Creaviva
Kosten inkl. Eintritt Sammlung und Wechselausstellung	CHF 500 (CHF 250 pro Gruppe)
Führung durch	Museumpädagog/in des Kindermuseum Creaviva
Thema	Die Leitung nimmt mit Ihnen Kontakt auf

Bitte finden Sie sich 10 Minuten vor Beginn der Veranstaltung beim Office des Kindermuseum Creaviva (Hügel Nord, Untergeschoss) ein. Änderungen und zusätzliche Wünsche sind uns so rasch als möglich mitzuteilen. Bei Fragen beraten wir Sie gerne.

Bei der Stornierung eines gebuchten Workshops bis 1 Monat vor dem Termin verrechnen wir 40 %, bis zwei Wochen vor dem Termin 60 % und danach 80 % des bestätigten Betrages.

Wir wünschen Ihnen bereits im Voraus viel Vergnügen.
Freundliche Grüsse

Zentrum Paul Klee
Kindermuseum Creaviva

Rosmarie Ehinger

Überwiegend erfolgt die Vermittlungsarbeit im Creaviva in einer den Objekten angemessenen Weise, z.B. werden die Schlüsselwerke Klee's mit didaktische Hilfsmittel ergänzt, umso ihren Entstehungskontext besser zu verdeutlichen. Zusammen mit dem Original bilden sie dann den Fokus der Bildungsarbeit. Die Exponate dienen dazu Fragen aufzuwerfen, den Vergleich von Objekten zu ermöglichen und entsprechende Lerninhalte auf spannende Weise zu vermitteln.¹¹ Bezugnehmend auf ausgewählte Inhalte soll die Kunstwelt Klees mit ihrer Ideenvielfalt und ihrer künstlerischen Umset-

¹¹ Vgl. hierzu Tobis, Nettke (2016/2017): Art. «Was ist Museumpädagogik? – Bildung und Vermittlung in Museen », in: Kulturelle Bildung online. Die Wissensplattform für Kulturelle Bildung, <https://www.kubi-online.de/inhalt/impressum> (23.02.2018).

zung anschaulich vermittelt werden. Für das junge Museumspublikum sind dabei auch die persönlichen, emotionalen und sinnlichen Erfahrungen wichtig, die sie während des Workshops machen können.

Die Workshops finden in einem der drei Atelierräume statt, wo maximal bis zu 24 Kinder pro Raum Platz finden. Die Kreativräume, die ganz bewusst an die interaktiven Ausstellungen angrenzen, sind durch ihre transparente Glasbauweise lichtdurchflutet. Es sind die Rahmenbedingungen der Architektur, die bereits eine Atmosphäre des diskursiven Austausches und der Inspiration fördern. Was die Gestaltung der Workshop betrifft, sind die Kunstvermittler nicht völlig frei. So gliedert sich der Ablauf eines jeden Workshops nach festen formalen- wie auch inhaltlichen Kriterien. Jedoch muss ergänzt werden, dass bei der inhaltlichen Gestaltung den Vermittlungspersonen viel Freiraum gelassen wird.

Der Aufbau eines jeden Workshops ist an feste Zeitstruktur gebunden und gliedert sich in vier Teile, siehe Abb. 7. Dabei muss beachtet werden, dass Führungen durch die Ausstellung aus organisatorischen Gründen erst ab 10.00 Uhr möglich sind, da erst dann die Ausstellungsräume für die Besucher zugänglich sind. Der inhaltliche Ablauf eines jeden Workshops richtet sich dann ganz nach dem Motto: „hands-on“¹² -minds-on. Hier sei auf die Zielsetzung des bereits im oberen Teil erwähnten pädagogischen Konzepts sowie auf das Leitbild verwiesen. Zudem gehört zu jedem Workshop auch der Besuch der Ausstellungen im ZPK. Der Ausstellungsbesuch ist fester Bestandteil eines jeden Workshops.

¹² Das Vermittlungsprinzip „hands-on“ meint das Wahrnehmen mit allen Sinnen-spielend erkennen- selbst schaffen und das in seiner Ganzheit und Unvermittelbarkeit. Brodel, K. Marijke: Museumspädagogik in Kindermuseen und Jugendmuseen. Entstehung, Legitimation und derzeitige Situation, Hamburg, Diplomica GmbH, 2006.

Workshopplan Kindermuseum Creaviva

WS-Thema	WS-Technik	Leitung

WS			
Thema/Inhalt			
Bildhinweise			
Ziel des Workshops			
Praktische Arbeit und Ablauf	Zeit	1.	
		2.	
		3.	
		4.	
Variationen			
Material/spez. Vorbereitungen			
Referenzwerk			
Ausstellungsbesuch			

Die Vermittlungsperson trifft alle Vorbereitungen, um einen reibungslosen Ablauf des gebuchten Workshops zu garantieren. Sie wählt selbständig ein thematisch passendes Referenzwerk von Paul Klee aus, welches sich auch technisch gut im Workshop umsetzen lässt und richtet das Material im Atelier vor dem Beginn des Workshops her. Sie bestimmt, welche Objekte im geführten Ausstellungsbesuch gezeigt und besprochen werden und ob ergänzende Medien, wie beispielsweise Tastreiefs, Lupen oder Geruchsquellen als Hilfsmittel zum besseren Verständnis eingesetzt werden. Dabei gilt der ungeschriebene Grundsatz, dass die Vermittlerin oder der Vermittler sich stets nach den Voraussetzungen der Gruppen zu richten hat, d.h. die Vermittlungsperson richtet sich nach den Bedürfnissen und Interessen der Besucher. Zudem muss die Vermittlungsperson in der didaktischen Umsetzung ihres Programms jederzeit flexibel agieren können, um den Bedürfnissen gerecht werden zu können.

Zur ersten Phase gehört der didaktische Einstieg. Die Teilnehmer sollen auf ihrem Wissensstand abgeholt und ihre Neugierde geweckt werden. Konkret wird das Museum und seine Funktion vorgestellt, genauso wie die Person des Künstlers und seine Bedeutung für die Kunstgeschichte. Dabei können erste kunsthistorische relevante Begriffe genannt und definiert werden. Dadurch werden der historische Kontext, die Funktion und der Gebrauchswert des ausgewählten Referenzwerks auf unterhaltsame Weise greifbar gemacht.

In der zweiten Phase beginnt die praktische Arbeit am eigenen Kunstwerk. Hierbei stehen vorwiegend die gestalterischen, technischen Erfahrungen mit verschiedenen Materialien im Vordergrund. Es werden bewusst dieselben Materialien und Techniken vorgestellt und umgesetzt, die auch Paul Klee in seinen Werken verwendete. Damit stellt diese kreative Arbeitsphase einen wichtigen und direkten Anknüpfungspunkt zum künstlerischen Werk von Paul Klee dar. Der gemeinsame Besuch in der Ausstellung wird auf diese Phase aufbauen und schliesst somit unmittelbar an die Erlebniswelt der Kinder im Atelierraum an. Dies wird von den Kindern als sehr positiv erfahren. Sie können auf diese Weise ihre Lebenswirklichkeit mit dem Kunstschaffen Klee's direkt verbinden.

Die dritte Phase bildet der geführte Ausstellungsbesuch, der einen dialogischen und partizipativen Ansatz verfolgt. Grundsätzlich soll hier die Begegnung mit dem Original ermöglicht werden. Diesbezüglich ist die Führung ein optimales Werkzeug der Wissensvermittlung, sei es, um die Museumsbesucher mit den Inhalten des Museums oder der Sammlung vertraut zu machen, oder um Interessierte mit Vorbildung in ein Fachgebiet weiterzuführen. Gerade die Orientierung an sorgfältig ausgewählten Exponaten ermöglicht das Erlebnis am Original zu steigern. Im Dialog, d.h. in der Interaktion mit den Schülern kann die Führungsperson gezielt auf die Wissensvermittlung und die Wahrnehmungsförderung hinwirken. Ziel ist es, die Schüler in ihrer Lebenswelt und Wirklichkeit abzuholen und sie aktiv an künstlerischen sowie kunsthistorischen Thematiken zu beteiligen.

Für eine gelungene dialogische und partizipative Vermittlung im Ausstellungsraum ist es wichtig, dass der Dialogprozess bewusst und offen gestaltet wird. Im Mittelpunkt steht hier das entdeckende Lernen durch eine spielerisch gestaltete Bildbetrachtung, d.h. die Vermittlungsperson agiert hier in der Rolle der Moderatorin. Sie leitet die Gruppe, indem sie beispielsweise Denkanstöße gibt und zum Nachdenken und Fragestellen motiviert. Die Fragen sollten in einer allgemeingültigen Form formuliert sein, damit sie als Gruppe an das Objekt gestellt und beantwortet werden kann. Dabei sind Teilnehmer individuell zu berücksichtigen. Jede Äußerung zur Bildbeobachtung will ernst genommen werden. Bei den Aussagen gibt es keine Wertungen. Dies erfordert einen respektvollen und achtsamen Umgang miteinander. Ziel sollte es sein, immer zu versuchen zu verstehen, wie und warum ein Bildbetrachter zu seiner Aussage kommt. Jede Bemerkung ist wohlwollend entgegen zu nehmen. Nur so haben die Ausstellungsbesucher, ob jung oder alt, Lust und Interesse sich am gemeinsamen Gespräch zu beteiligen. Gemeinsam kann so eine mögliche Bildinterpretation erarbeitet und neue Erkenntniswege eröffnet werden. Das dargestellte Konzept, welches im nachfolgenden Kapitel genauer vorgestellt wird und im Kindermuseum Creaviva Anwendung findet, macht den Wahrnehmungsprozess zum lustvollen Erlebnis. Dafür müssen jedoch gewisse Aspekte beachtet werden. Da eine intensive Beschäftigung mit den ausgewählten Kunstwerken, bzw. mit dem Referenzwerk erfolgt, ist es wichtig genügend Zeit einzuplanen. Klare Informationen und Anweisungen werden erwartet. Die Besucher wollen Neues erfahren und erleben. Lernfeindliche Faktoren, wie die Verwendung von komplizierten Begriffen oder Formulierungen sollten vermieden werden, dies führt zur Informationsüberlastung und damit zu Desinteresse.

In der vierten Phase wird der Workshop abgeschlossen. Zurück vom Ausstellungsbesuch werden die selbst gefertigten Kunstwerke im Atelier fertig gestellt. Die vielen neu entstandenen Kunstwerke werden gemeinsam besprochen und die jungen Künstler erfahren so eine entsprechende Würdigung. Dies trägt zur Kompetenzerfahrung bei. Die Teilnehmer werden aufgefordert sich einen entsprechenden Titel für ihr Werk auszudenken. Gemeinsam blickt man auf den Arbeitsprozess zurück. Die Teilnehmer werden stets zum direkten Feedback über ihren Museumsbesuch aufgefordert und verabschiedet.

4.1 Praxisbeispiel eines individuellen gestalteten Workshops zum Thema „Zeichen“ und dem Referenzbild „Das Vorhaben“ von 1938, Zentrum Paul Klee

Die erste Workshop-Phase, eine didaktische Einführung zum Workshopthema (für diese Phase sind 25 Minuten eingeplant): Nach der Begrüßung der Lehrperson, stelle ich mich kurz der Klasse vor und führe die 15 Schüler und Schülerinnen zum Atelierraum. Die Lehrperson hat einen Workshop von 9.00 Uhr bis 11.00 Uhr zum Thema „Zeichen“ gebucht und wird die Klasse im Workshop begleiten. Als Referenzbild dient „das Vorhaben“, welches 1938 von Paul Klee geschaffen wurde und im Besitz vom Zentrum Paul Klee ist. Im Atelier verteile ich die Malkittel und die vorbereiteten Namensschilder und bitte die Schüler, sich an einen bereits eingerichteten Platz zu setzen, siehe Abb. 8. Mit einem Gongschlag verschaffe ich mir die nötige Aufmerksamkeit. Ich beginne den Workshop mit folgenden Worten: „*Schön seid ihr heute da und besucht das Museum, mein Name ist Frau Uehlinger und wir werden heute zusammen die Welt des Museums entdecken.*“. Ich stelle die erste Einleitungsfrage: „*Wer von euch war schon einmal in einem Museum?*“ Einige Kinder heben die Hände. Für die Hälfte der Klasse ist es der erste Besuch in einem Museum.

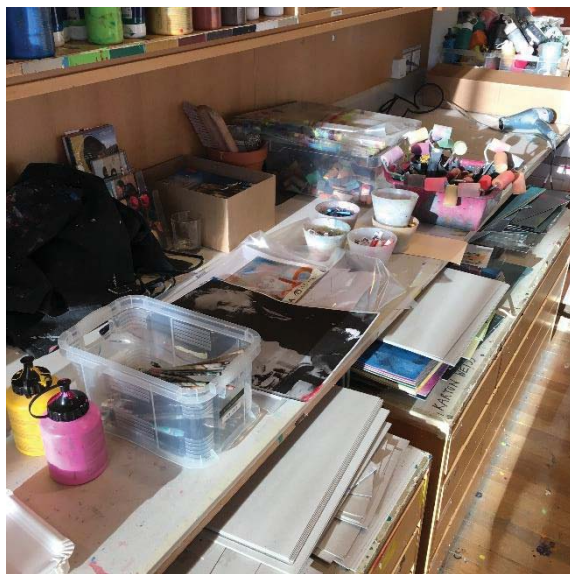


Abb. 8, Vorbereitungen Material zum Workshop.
Eigene Quelle: Patrizia Uehlinger

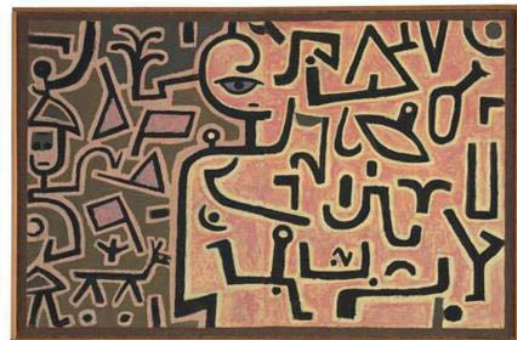


Abb. 9, Paul Klee: Das Vorhaben, 1938, 126. Kleisterfarbe auf Papier auf Jute, 75,5 cm x 112,3 cm, Zentrum Paul Klee, Bern.
Quelle: <http://kultur-online.net/node/31935> (27.02.2018).

Als didaktischer Ausgangspunkt des Workshops dient das ZPK-Gebäude von Renzo Piano. Die Idee ist es, den Ort Museum, von seiner Gebäudearchitektur her und den Künstler Paul Klee, mit seiner Biografie, den Kindern im Alter von 5-6 Jahren vorzustellen.

Wir sprechen als erstes über die Form des Gebäudes, was weitere Einstiegsfragen anbietet: „*Welche Zeichen und Formen sind euch auf dem Weg zum Museum begegnet?*“ und „*Hat unser Museumsgebäude auch eine spezielle Form?*“. Den Kindern sind die Hügel- bzw. die Wellenformen des Gebäudes ins Auge gefallen. Ein Kind sagt: „*Das Haus sieht aus wie Alpen.*“ Den Kindern erkläre ich, dass beide


Formen, die der Berge und die des Wassers, unseren Hauskünstler inspiriert haben. Paul Klee, sage ich ihnen, sei ein so berühmter Künstler gewesen, der so viele Bilder gemalt habe, dass man ihm ein Museum gebaut hat. In einer altersgerechten Sprache sprechen wir über die Funktion eines Museums. *„Einem Körper ähnlich besitzt das Museum einen Kopf, ein Herz und Hände“*, sage ich ihnen. Dabei zeige ich mit dem Finger auf meinen Kopf, auf mein Herz usw. *„Im Kopf arbeiten Kunsthistoriker, sie denken über die Bilder von Paul Klee nach. Im Herz des Museums, in der Ausstellung, können Besucher die Bilder von Paul Klee betrachten.“* Hier kann auf den späteren Besuch der Ausstellung verwiesen werden.

Ich zeige ihnen ein Bild von Paul Klee in seinem Atelier. Ich frage: *„Wisst ihr an was für einem besonderen Ort sich Paul Klee auf diesen Foto befindet?“* Ein Kind hebt die Hand und sagt: *„In seinem Atelier.“* Ich nicke zustimmend und will nun von den Kindern wissen, was ein Atelier ist. *„Hier arbeitet der Künstler“*, sagt ein Junge. Ich stimme dem Jungen zu und sage: *„Genau und wir sind jetzt auch in einem Atelier und arbeiten heute als Künstler. Wir wollen ein Bild malen wie Paul Klee.“*

Am eingerichteten Platz liegen für jedes Kind auf einem Karton ein Jutesack und ein Blattpapier mit einem Bleistift bereit. Die Kinder werden dazu aufgefordert den Inhalt zu ertasten und die Form, die sie gespürt haben, mit dem Bleistift auf das Papier aufzuzeichnen. Die Jutesäcke mit ihrem Inhalt werden sechs Mal im Kreis weitergereicht. Die Kinder sollen anschliessend noch je ein weiteres Zeichen selbst erfinden und anschliessend stellt jedes Kind kurz seine Zeichen vor. Darauf zeige ich den Kindern eine Farbkopie vom Referenzbild, siehe Abb. 9. *„Dieses Bild hat Paul Klee gemalt, sieht ihr die vielen Zeichen?“*, führe ich weiter aus *„Die sehen ja aus wie unsere Zeichen.“* Wirft ein Kind ein. *„Sehr gut hast du das beobachtet und wisst ihr was, das ist unser heutiges Thema für unsere Bilder.“*

Damit ist die didaktische Einstiegsphase in den Workshop beendet. Nun wird zum praktischen, resp. gestalterischen Teil übergegangen.

Eine kurze Anmerkung sei an dieser Stelle erlaubt. In jedem, der oben erwähnten Jutesäckchen, hat sich je ein schwarzes Holzzeichen befunden. Die Holzzeichen dienen hier als Hilfsobjekte, bzw. sie werden als Erkundungsobjekte eingesetzt. Jedes Zeichen ist im Referenzwerk „das Vorhaben“ abgebildet. Die Schüler gewinnen auf diese Weise sensomotorische Eindrücke, die die Grundlage für das weitere Verständnis, in Bezug auf den Ausstellungsbesuch bildet.

 <p>Das Wichtigste in Kürze zur didaktischen Hinführung eines Workshopthemas:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Der didaktische Einstieg sollte den sinnlichen Zugang zum Workshopthema ermöglichen. Wichtige Punkte sind dabei: <ul style="list-style-type: none"> -Die ästhetische Kompetenz, bzw. die Wahrnehmungsfähigkeit, wie beim Fallbeispiel das Sehen und das Fühlen. ➤ Die Sprachkompetenz wird gefördert. Hier werden Eindrücke beschrieben und benannt. ➤ Die Vermittlungsperson formuliert nur Offene Fragestellungen. Dies ermöglicht den Kindern ihre Wahrnehmung mit eigenen Augen und Worten zu entdecken. <ul style="list-style-type: none"> -Ohne Vorwissen, d.h. einzig durch ihre Wahrnehmung gelangen die Schüler zu Erkenntnissen. -Die Fragestellungen sollten aufeinander aufbauen, bzw. einem roten Faden folgen. ➤ Das Atelier ist ein Ort, an welchem die Besucher eigenes Gestalten erfahren. Mit dem Ziel einen individuellen Realitätsbezug zum Kunstschaffen Klee's herzustellen. ➤ Soziale Kompetenzen, wie Kommunikation, Rücksichtnahme und Akzeptanz von Regeln und Dingen werden gestärkt.
--	---

Die zweite Workshop-Phase, die praktische-kreative Umsetzung des Workshopthemas (für die Gestaltungsphase sind in der Regel 35 Minuten eingeplant): Zum Beginn der zweiten Phase bitte ich die Schüler, an den Zeigetisch zu kommen. Hier erkläre ich jeden einzelnen Gestaltungsschritt. „Wie Paul Klee braucht jeder Künstler eine Leinwand. Deshalb malen wir heute auf Stoff.“ Die Kinder staunen als ich meinen Vorzeigekarton umdrehe. Dieser ist identisch mit dem Karton am Platz der Kinder. Die Rückseite ist mit schwarzen Stoff beklebt. Ich beginne freigewählte Zeichenmotive mit Klebeband auf meinen Karton aufzukleben und trage anschliessend weisse Dispersionsfarbe mit Rollen auf die Leinwand auf, siehe Abb.10. Folgend werden alle Schüler und Schülerinnen gebeten diese Arbeitsschritte an ihren Plätzen umzusetzen. Sind sie mit diesen ersten Arbeitsschritten fertig, dürfen sie am Zeigetisch zwei Farbtöne auswählen. Zur freien Farbauswahl stehen sowohl Rot- als auch Blautöne zur Verfügung. Am meinem Beispielbild erkläre ich, wie die Farben am besten aufzutragen sind. Anschliessend bekommen die Schüler und Schülerinnen an ihren Plätzen von mir ganz individuelle Tipps zur Umsetzung.



Abb. 10, Workshop: Beispielbild, Leinwand mit Klebestreifen.
Eigene Quelle: Patrizia Uehlinger



Abb. 11, Workshop: Kinder am Gestalten.
Eigene Quelle: Patrizia Uehlinger

Nach der Kolorierung der gesamten Leinwandfläche werden die Schülerinnen und Schüler aufgefordert ihre Rollen und Farbpaletten zu säubern und wegzuräumen, um sich anschliessend bei der Ate-liertüre zu versammeln, siehe Abb. 11. Die Schülerinnen und Schüler werden von mir aufgefordert sich in einer zweier Reihe aufzustellen. Von den Kindern möchte ich wissen, wie man sich im Mu-seum, respektive im Ausstellungsraum richtig verhält. Ich frage, die Kinder: „Darf ich Bilder berüh-ren?“ „Nein“ rufen die Kinder. Wieso, will ich wissen. Ein Kind hebt die Hand: „Man macht dann die Bilder kaputt.“ Im Dialog werden so die Verhaltensregeln für den gemeinsamen Ausstellungsbesuch erarbeitet.



Das Wichtigste in Kürze zur praktisch-kreativen Umsetzung eines Workshopthemas:

- Im Vordergrund steht das Thema und die Technik, die prakti-sche-kreative Umsetzung, um beim anschliessenden Ausstel-lungsbesuch an das Referenzbild anknüpfen zu können.
- Die Technik, bzw. die Kompetenzbereiche, wie feinmotorische und bildnerisch-kreative Fertigkeiten im Umgang mit den Ma-terialien sollen die Selbstkompetenz und den konstruktiven Umgang mit dem Neuen schulen. Dies beinhaltet ebenso den Mut zur Wahl, zum Experimentieren, zum Scheitern, zum Ver-werfen und zum Weitermachen.
- Viele Kinder arbeiten schnell und äussern nach kurzer Zeit, fer-tig zu sein. Die Vermittlungsperson kann individuell durch An-regungen und Hilfestellungen die Schüler aktivieren, um den Entstehungsprozess zu verlängern.

Die dritte Workshop-Phase, der geführte Ausstellungsbesuch (vor dem Referenzbild verbringen wir max. 25 Minuten): Wir sind nun im Ausstellungsraum des ZPK und besuchen gemeinsam die Bilder zur Ausstellung „Paul Klee und die Surrealisten.“

Vor dem Originalbild mit dem Titel: „das Vorhaben“ setzen sich die Kinder im Halbkreis hin, siehe Abb. 12. Zur gemeinsamen Bildbetrachtung verteile ich Tastpaletten, diese zeigen Ausschnitte des Bildes, siehe Abb.13. So können die Kinder indirekt das Bild mit seinen geheimnisvollen Zeichen anfassen und ertasten.

Ich frage die Kinder, ob sie die Bildausschnitte dem Original zuordnen können und möchte wissen, was sie dazu denken. Jedes Kind darf seinen Ausschnitt am Original zuordnen und seine Gedanken dazu den Mitschülern mitteilen.

Dies stärkt das Selbstvertrauen sowie die Sprach- und Auftrittskompetenz.



Abb. 12, Gemeinsame Bildbetrachtung im Ausstellungsraum vom ZPK.
Eigene Quelle: Patrizia Uehlinger, 2017.



Abb.13, Beispiel eines Tastreliefs aus Holz. Quelle: Kindermuseum Creaviva

Gemeinsam mit den Schülern und Schülerinnen wird eine Bildbeschreibung sowie eine Bildinterpretation erarbeitet, siehe Abb.14.

Abb. 14, Vermittlungsdokument zur dialogischen Vermittlung. Quelle: Abgegebenes Material für Vermittlungspersonen vom Kindermuseum Creaviva.

Dialogische Vermittlung – am Werk


Der Dialog soll **ermöglichen** den **Voraussetzungen**, Ideen, **Annahmen**, **Überzeugungen** und **Gefühlen** von Menschen zu verstehen zu achten und auf den **Grund zu gehen**, die bei den Individuen in einer Gruppe vorherrschen. Dabei Vertrauen aufbauen.

Checkliste

1. Zeit zum Anschauen geben - alleine
2. Blickkontakt zu allen Besuchern – aber niemanden direkt ansprechen.
3. Aktiv zuhören.
4. Das Werk zunächst beschreiben (Vertrauen schaffen) – dann erst Fragen nach der Wahrnehmung stellen.
5. Einholen von weiteren Ergänzungen oder Wahrnehmungen
6. Alle sind wichtig und willkommen.
7. JA sagen zu allen Besucheraussagen.
8. Nach-Fragen an das Gesagte des Besuchers anschließen, konkretisieren und vertiefen (W-Fragen).
9. Beiträge in die Gruppe zurückgeben und nach Übereinstimmung fragen.
10. Maximal drei Besucheräußerungen besprechen.
11. Dann alle zusammenfassen.
12. Mit dem aktuellen Thema /Werk zu verknüpfen.
13. Improvisieren können bezüglich der eigenen Allgemeinbildung und der spezifischen (kulturhistorischen) Inhalte und Themen.
14. Sprachniveau und das inhaltliche Niveau dem angezeigten Wissensniveau der Besucher angleichen.
15. Danken für die Beiträge.
16. Fragen, ob alle anderen das Gesagte nachvollziehen konnten.
17. Nachfragen, ob es noch Ergänzung gibt.
18. Überleitung zum nächsten Werk, mit einer spezifischen, inhaltlichen Frage oder Problemstellung.
19. Finden wir das Thema dort auch? Was können wir versuchen dort zu entdecken?
20. Oder anderes.

Wir diskutieren folgende Fragen: Wie ist das Bild aufgeteilt? Welche Körperteile entdecken wir in der Halbfigur? Warum ist die linke Seite des Bildes in dunkleren Farbtönen gehalten, als die rechte Seite? Welche Gefühle lassen sich mit welchem Farbton am besten ausdrücken?

Ich erzähle den Kindern, dass Paul Klee gerne gereist ist. Ich stelle die Frage, ob eines der Kinder schon einmal in Ägypten war. Drei Kinder heben die Hand und ich frage: „*Habt ihr die Pyramiden gesehen? Und wie sehen sie aus?*“ Ein Junge antwortet: „*Ja, natürlich gibt es dort Pyramiden, die sind riesig.*“ Seine Mitschüler nicken zustimmend und bestätigen: „*Ja, die sind riesig.*“ Ich stimme den Kindern zu. Im Dialog stelle ich mit den Kindern den Bezug zu den Pyramiden und den Hieroglyphen, der Schrift des alten Ägyptens und den Pharaonengräbern her und erkläre das Paul Klee in Ägypten war. Zusätzlich gebe ich Abbildungen von Hieroglyphen den Kindern im Kreis herum. Weiter führe ich aus, dass Paul Klee bei den Pyramiden auf die grossartige Idee kam, selbst eine Bilderschrift aus Zeichen zu erfinden. Und, dass der dann das „Innere“ seiner Person gemalt hat. Seine Gedanken und seine Pläne hat uns der Künstler mitgeteilt. Das Erklärt auch den Titel: „das Vorhaben“. „*Jetzt möchte ich euch wieder ins Atelier mitnehmen.*“

	Das Wichtigste in Kürze zum geführten Ausstellungsbesuch	<ul style="list-style-type: none">➤ Die mündliche Führung ist vom dialogischen Charakter geprägt mit dem Ziel die Interaktion zu fördern.➤ Das Mehr-Sinne-Prinzip, mit seinen Hilfsmitteln, wie z.B. den Tastaletten, ermöglicht und erleichtert vielfältige sinnliche Zugänge zum Bild.➤ Das Sprachverhalten der Museumspädagogen muss sich am Sprachniveau der Zielgruppe orientieren. Man sollte schwierige Begriffe vermeiden und immer wieder nachfragen, ob das eine oder andere Wort verstanden wurde. Zudem ist eine bildreiche Sprache sinnvoll, d.h. man benutzt zahlreiche Adjektive (ein schimmerndes Blau, wie eine Meeresoberfläche etc.)➤ W-Fragen lassen den Dialog fließen und sie helfen an das Gesagte der Besucher anzuschliessen, zu konkretisieren und zu vertiefen.➤ Wir-Formulierungen schaffen ein Gruppengefühl und baut Unsicherheiten ab.➤ Durch Gestik und Mimik kommt ein veranschaulichtes Sprechen zustande, welches die Thematik der Bildbetrachtung belebt und das Interesse der jungen Ausstellungsbesucher weckt.➤ Jede Äusserung der Kinder ist bedeutsam und wichtig.➤ Einladungen formulieren für Übergänge, wie: <i>“Ich lade euch jetzt ein, mich...(in den nächsten Raum/zum nächsten Objekt zu begleiten.”</i>
--	---	--

Die vierte Workshop-Phase, die Verabschiedung (Für die Endphase des Workshops sind in der Regel 30 bis 35 Minuten eingeplant):

Nach diesem spannenden Ausflug in die Ausstellung und der theoretischen sowie kunsthistorischen Auseinandersetzung geht es zurück ins Atelier. Hier wird das selbstgeschaffene Kunstwerk nun fertig gestellt. Den Schülern und Schülerinnen wird gezeigt, wie sie die Klebestreifen auf ihrem Werk entfernen können. Schwarze Zeichen kommen zum Vorschein, siehe Abb.14. Nun darf jedes Kind sich einen Titel für sein Kunstwerk überlegen und auf sein Werk schreiben. Wer noch nicht schreiben kann, dem wird natürlich geholfen. Anschliessend werden die Arbeitsplätze aufgeräumt. Am Ende versammeln wir uns gemeinsam am sogenannten „Vernissagetisch“, siehe Abb. 15. Mit viel Stolz stellen die jungen Künstler nun ihre Werke vor. Alle, die möchten, dürfen ihr Kunstwerk den Mitschülern erklären.


Gemeinsam verpacken wir die selbst gestalteten Bilder. Von der Klasse will ich zum Abschluss wissen: „*Hat euch der Workshop gefallen?*“ Die Gruppe ruft ganz begeistert: „*Ja*“. Jedes Kind wird per Händedruck zum Abschied persönlich von mir verabschiedet. Viele der Kinder erklären dabei, dass sie das Creaviva bald mit ihren Angehörigen wieder besuchen kommen.



Abb. 14, Musterbild zum Workshop Thema „Zeichen und Symbole“. Eigene Quelle: Patrizia Uehlinger, 2017.



Abb. 15, Workshop Creaviva „Vernissagetisch“. Eigene Quelle: Patrizia Uehlinger, 2017.

	<p>Das Wichtigste in Kürze zur Abschlussphase eines Workshopthemas:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Stärken der Kompetenzerfahrung. ➤ Gemeinsamer Rückblick auf den Arbeitsprozess. ➤ Sich für den Besuch im Museum bei den Besuchern bedanken. ➤ Direktes Feedback bei den jungen Besuchern einholen.
---	--	---

5. Das Potenzial eines besonderen außerschulischen Lernorts- Lernmedium Museumsraum

Das oben ausgeführte Praxisbeispiel zeigt, wie das Museum als Lernort innerhalb der außerschulischen Lernorte, in Bezug auf die Bildungsarbeit, eine besondere Rolle einnehmen kann. Durch ein fundiertes museumspädagogisches Angebot, welches auf einer museumsspezifische Form der Kommunikation basiert, kann auf dieser Basis der Begegnung mit den originalen Museumsobjekten das wichtige Sammeln von Primärerfahrungen¹³ ermöglicht werden. Im Workshop-Beispiel geschieht dies vorwiegend in der zweiten Workshop-Phase, deren Schwerpunkt im Bereich der praktisch-kreativen Umsetzung einer spezifischen künstlerischen Technik liegt.

Im Ausstellungsraum steht dann die Begegnung mit dem Originalobjekt im Vordergrund. Diesen Objekten haftet naturgemäss die Aura des Geheimnisvollen an. Sie dürfen nicht berührt werden und sind meist durch Abstandhalter und Glasvitrinen etc. geschützt und aus ihrem ursprünglichen Zusammenhang herausgelöst. Dies weckt die Neugier aller Museumsbesucher und ist eine unabdingbare Voraussetzung für den Lernprozess. Museumsbesucher jeden Alters haben Fragen an die Exponate, weil das Exponat selbst Fragen aufwirft. In einem dialogisch und partizipativ gestalteten Gespräch können diese Fragen ungeniert gestellt und beantwortet werden. Mit dem Resultat, dass sich der Besucher den Objekten annähern kann, sie evtl. enträtselt und ihrem ursprünglichen Sinnzusammenhang nachspürt. Als Lernort formaler, non-formaler oder informeller Bildung bietet das Lernmedium Museumsraum im Fallbeispiel die Möglichkeit des Erforschens und der Neuentdeckung an. Zudem werden über das kreative Erlebnis hinaus kognitive, affektive und soziale Zusammenhänge geschaffen, was dem Konzept des ganzheitlichen Lernens entspricht.¹⁴

Das Museum kann somit ein Ort der bewussten oder unbewussten Selbstbildung sein und bietet die Möglichkeit in Verbindung mit einem vielfältigen museumspädagogischen Angebot, die unterschiedlichsten Erfahrungen zu sammeln. Der Erkenntnisgewinn kennt dann an diesem besonderen Ort

¹³ In der Pädagogik unterscheidet man zwischen Primärerfahrung und Sekundärerfahrung. Primärerfahrungen sind unmittelbare Erfahrungen, die in direkten Kontakt mit Mitmenschen oder einem Objekt gemacht werden. Erfahrungen, die man aus der Wahrnehmung anderer übernimmt, sind Sekundärerfahrungen. S.A. Art. «Erfahrung» in: Wikipedia, <https://de.wikipedia.org/wiki/Erfahrung> (26.02.2018).

¹⁴ Vgl. hierzu Kolb, Peter: Museum und Schule, in: Museumspädagogik ein Handbuch. Grundlagen und Hilfen für die Praxis, hg.v. Czech, Alfred et al., Schwalbach, Wochenschau Verlag, 2014, S. 121.

keine Altersgrenzen und besitzt die Voraussetzung sowohl Jung und Alt gleichermaßen zu begeistern. Die Bild- und Objektwelten des Museumsraums können für Neues und Ungewohntes sensibilisieren, neue Wahrnehmungen schaffen, neue Wege öffnen und damit zum Erkunden neuer Welten einladen. Die unmittelbare Lebenswelt der Museumsbesucher, sie wird dadurch mit allen Sinnen erfahrbarer und begreifbarer.

6. Schlussbetrachtungen

Stand bis anhin das Sammeln, Forschen und Bewahren im Fokus der Museumsarbeit, rückt nun die Aufgabe des Ausstellens und der Vermittlung immer mehr in den Mittelpunkt der Aufmerksamkeit der Museumsgestaltung. Dabei nehmen Besucherorientierung und Besucherfreundlichkeit immer mehr Raum ein. Sonderveranstaltungen, wie beispielsweise Ferienaktionen oder Kreativworkshops, machen die Institution Museum für ein heterogenes Publikum interessant. Einige Museen besitzen hierfür speziell ausgestattete Räume. Dies ist aufgrund der Grösse und dem Etat nicht in allen Häusern möglich, dann sollte man sich darauf konzentrieren, dass Freundlichkeit und der professionelle Umgang mit Besuchern keine rein materiellen Grössen sind. Auch kostengünstige Massnahmen, wie einfache Sitzgelegenheiten, kreativ gestaltete Mitmachausstellungseinheiten für Familien in der Ausstellung oder Picknickmöglichkeiten im Museumsgarten können dazu beitragen, dass sich der Besucher im Museum willkommen und aufgenommen fühlt.

Wer die Eigenheiten und die Vielschichtigkeit seines Museums erkennt, kann die Kerninhalte seiner Ausstellungen publikumsorientiert gestalten und auf ein entsprechendes Vermittlungsangebot auf bestimmte Zielgruppen, wie etwa Schulklassen abstimmen, um so einen interdisziplinären Bildungs- und Unterhaltungswert zu schaffen. Damit kann eine breite Publikumsschicht angesprochen werden und die Schwellenangst der Besucher, ein Museum zu betreten, gesenkt werden. Kunst, bzw. Kultur kann so für jeden zugänglich angeboten werden. Museen sind demnach heute weniger als wissenschaftliche Institutionen zu verstehen, sie sind vielmehr Orte der Begegnung, deren wesentlichstes Qualitätsmerkmal die Vermittlungsarbeit ist. Durch geeignete Museumspädagogische Konzepte lassen sich im Lernmedium Museumsraum ein lebenslanges und generationenverbindendes Lernen mit der Idee des ganzheitlichen Lernens vom „Lernen mit Kopf, Herz und Hand“¹⁵ vereinen.

Das Fallbeispiel des Kindermuseums Creaviva im Zentrum Paul Klee greift die Idee, des Lernmediums beispielhaft auf und zeigt wie durch methodische Vielfalt der Museumsbesucher aktiviert werden

¹⁵ Der zitierte Spruch «Lernen mit Kopf, Herz und Hand» geht auf dem Pädagogen Johann Heinrich Pestalozzi (1746 – 1827) und seine Idee der Elementarbildung zurück. Siehe dazu auch Kraft, Günter: Art. «Biographie und pädagogische Theorie. Psychoanalytische Einblicke in Leben und Denken Pestalozzis», in: www.heinrich-pestalozzi.de, <http://www.heinrich-pestalozzi.de/wissen/fachliteratur-ab-1946-auswahl/zeitschriftenbeitraege-ab-1993/biographie-und-paedagogische-theorie/?L=0> (26.02.2016).

kann. Dieser Museumsraum wird durch die eigenen Kompetenzen und Ressourcen der Besucher ergänzt und durch das pädagogische Vermittlungsprogramm zum Erlebnis. Der Methodenwechsel ist hier ein wichtiges Instrument für ein teilnehmeradäquates Verhältnis von Wissensvermittlung und Unterhaltung. Der Museumsbesuch wird so zu einer faszinierenden Erfahrung, was das Museumspublikum über jede Altersgrenze hinweg immer wieder aufs Neue lockt, in die faszinierende Welt des Museums einzutauchen.¹⁶

¹⁶ Czech, Alfred: Aktuelle Orientierungspunkte der Museumspädagogik in Deutschland, in: Museumspädagogik ein Handbuch. Grundlagen und Hilfe für die Praxis, hg.v. Alfred Czech, Schwalbach, Wochenschau Verlag, 2014, S. 37.

7. Literaturverzeichnis

Brodel, K. Marijke: Museumspädagogik in Kindermuseen und Jugendmuseen. Entstehung, Legitimation und derzeitige Situation, Hamburg, Diplomica GmbH, 2006.

Czech, Alfred: Czech, Alfred: Der Bildungsauftrag der Museen und die Museumspädagogik, in: Museumspädagogik ein Handbuch. Grundlagen und Hilfe für die Praxis, hg.v. Alfred Czech, Schwalbach, Wochenschau Verlag, 2014.

Czech, Alfred: Aktuelle Orientierungspunkte der Museumspädagogik in Deutschland, in: Museumspädagogik ein Handbuch. Grundlagen und Hilfe für die Praxis, hg.v. Alfred Czech, Schwalbach, Wochenschau Verlag, 2014.

Deutsche UNESCO-Kommission(2010):Kulturelle Bildung gewinnt weltweit an Bedeutung. Zweite UNESCO-Weltkonferenz zur kulturellen Bildung in Seoul/Korea. Pressemitteilung, 28.05.2018. Online unter <http://www.unesco.de/presse/pressearchiv/2010/ua17-2010.html> (20.04.2018).

Duden. Die deutsche Rechtschreibung, [https://www.duden.de/rechtschreibung/ur_\(24.04.2018\)](https://www.duden.de/rechtschreibung/ur_(24.04.2018)).

S.A. Art. «Freunde und Konkurrenten: Paul Klee und Wassily Kandinsky», in: Die Deutsche Welle, <http://www.dw.com/de/freunde-und-konkurrenten-paul-keel-und-wassily-kandinsky/a-18797213> (28.02.2018).

Kolb, Peter: Museum und Schule, in: Museumspädagogik ein Handbuch. Grundlagen und Hilfen für die Praxis, hg.v. Czech, Alfred et al., Schwalbach, Wochenschau Verlag, 2014.

König, Gabriele: 32 Kindermuseen, in: Handbuch Museum. Geschichte, Aufgaben, Perspektiven, hg.v. Walz, Markus, Stuttgart, J.B. Metzler Verlag GmbH, 2016.

Kraft, Günter: Art. «Biographie und pädagogische Theorie. Psychoanalytische Einblicke in Leben und Denken Pestalozzis», in: www.heinrich-pestalozzi.de, <http://www.heinrich-pestalozzi.de/wissen/fachliteratur-ab-1946-auswahl/zeitschriftenbeitraege-ab-1993/biographie-und-paedagogische-theorie/?L=0> (26.02.2016).

Vgl. hierzu: Leitbild des Kindermuseums Creaviva im Zentrum Paul Klee, <https://www.creaviva-zpk.org/de/creaviva/leitbild-vision-und-mission> (16.04.2018).

Nettke, Tobis(2016/2017): Art. «Was ist Museumspädagogik? – Bildung und Vermittlung in Museen», in: Kulturelle Bildung online. Die Wissenplattform für Kulturelle Bildung, <https://www.kubi-online.de/inhalt/impressum> (23.02.2018).

Paetsch, Luisa- Kristina: Das Museum als ausserschulischer Lernort. Eine Analyse der museumspädagogischen Didaktik am Beispiel des Museumspark Kalkriese, Hamburg, Diplomica Verlag GmbH, 2014.

Portrait Lernwelten PH Luzern. Von Ausserschulische Lernorte, in: <http://www.lernwelten.phlu.ch/fachstelle-fuer-didaktik-ausserschulischer-lernorte/fachstelle-fuer-didaktik-ausserschulischer-lernorte/portrait/> abgerufen (23.02.2018).

Rudnicki, Gabi: Erste Begegnung: Was ist museumspädagogisches Handeln? Eine Bilanz aus der Praxis, in: Museumspädagogik ein Handbuch. Grundlagen und Hilfen aus der Praxis, hg.v. Czech, Alfred, Schwalbach, Wochenschau Verlag, 2014.

Vieregg, Hildegard K.: Museumswissenschaften. Eine Einführung, Wilhelm Fink Verlag, 2006.

Web Lexikon: Ein Blick zurück, in: <http://www.zzzzz.de/lexikon/l/le/lernmedien.html> (23.02.2018).

8. Abbildungsverzeichnis

Abb. 1, Zentrum Paul Klee. Quelle: <http://szelpal.com/creaviva-kindermuseum-saper-vedere-sehen-lernen> (27.02.2018). Abb. 1, Die Vorbereitung: Der Museumspädagoge zwischen Exponat und Besucher, 2014, Museumspädagogik ein Handbuch. Grundlagen und Hilfen für die Praxis.

Abb. 2, Atelierraum im Creaviva. Quelle: <http://szelpal.com/wettbewerb-der-mobiliar-vom-un-ort-zum-in-ort> (27.02.2018).

Abb. 3, Die Vorbereitung: Der Museumspädagoge zwischen Exponat und Besucher, 2014, Museumspädagogik ein Handbuch. Grundlagen und Hilfen für die Praxis.

Abb. 4, Beispiele von Anwendungssequenzen. Quelle: https://www.oda-kt.ch/fileadmin/user_upload/pdf/D/Grundlagen/6_Kompetenzorientiert_foerdern_und_beurteilen_2015.pdf (23.02.2018).

Abb. 5, Paul Klee: Insula dulcamara, 1938, Öl- und Kleisterfarbe auf Zeitungspapier auf Jute auf Keilrahmen, 88 x 176 cm, Zentrum Paul Klee, Bern. Quelle: <http://www.paulklee.net/insula-dulcamara.jsp> (03.05.2018).

Abb. 6, Muster Mitteilungsblatt Anmeldung zum Workshop. Quelle: Kindermuseum Creaviva

Abb. 7, Muster Workshopplan. Eigene Quelle: Patrizia Uehlinger

Abb. 8, Vorbereitungen Material zum Workshop. Eigene Quelle: Patrizia Uehlinger

Abb. 9, Paul Klee: Das Vorhaben, 1938, 126. Kleisterfarbe auf Papier auf Jute, 75,5 cm x 112,3 cm, Zentrum Paul Klee, Bern. Quelle: <http://kultur-online.net/node/31935> (27.02.2018).

Abb. 10, Workshop: Beispielbild, Leinwand mit Klebestreifen. Eigene Quelle: Patrizia Uehlinger.

Abb. 11, Workshop: Kinder am Gestalten. Eigene Quelle: Patrizia Uehlinger.

Abb. 12, Gemeinsame Bildbetrachtung im Ausstellungsraum vom ZPK. Eigene Quelle: Patrizia Uehlinger, 2017.

Abb. 13, Beispiel eines Tastreliefs aus Holz. Quelle: Kindermuseum Creaviva.

Abb. 14, Vermittlungsdokument zur dialogischen Vermittlung. Quelle: Abgegebenes Material für Vermittlungspersonen vom Kindermuseum Creaviva.

Abb. 15, Musterbild zum Workshop Thema „Zeichen und Symbole“. Eigene Quelle: Patrizia Uehlinger, 2017.

Abb. 15, Workshop Creaviva „Vernissagentisch“. Eigene Quelle: Patrizia Uehlinger, 2017.