

Johanna Eder & Anja Gebauer

Lernen im Museum mit Heft und Stift

Ein exemplarisches Konzept non-personaler Kunstvermittlung in Form eines Ausstellungs-Begleithefts für Kinder

Dem Museum als Ort Kultureller Bildung ist neben den Kernkompetenzen des Sammelns, Erforschens, Bewahrens und Ausstellens auch ein expliziter Bildungsauftrag zugesprochen. Veränderungen wie Globalisierung, Migration und Digitalisierung stellen an die traditionelle Institution Museum neue Herausforderungen (Mandel in Hausmann/Frenzel 2014). Um Bedürfnisse unterschiedlicher Zielgruppen anzusprechen, fokussieren Museen zunehmend auf die Aufgabe der Vermittlung. Wie dabei „das richtige Verhältnis von Information und Unterhaltung, Bildung und Spaß“ (Czech 2014, S. 27f.) gefunden werden kann, ist eine zentrale Frage und muss je nach Vermittlungsformat neu definiert werden.

Im Folgenden wird ein exemplarisches Konzept non-personaler Kunstvermittlung in Form eines kunstpädagogischen Begleithefts für Kinder dargelegt. Dies wurde zur temporären Ausstellung „Rembrandt, Tizian, Bellotto – Geist und Glanz der Dresdner Gemäldegalerie“ in der Kunsthalle München (22.08.–23.11.2014) entwickelt, um individuelle und spielerisch-bildende Zugänge zu den Originalen zu eröffnen. Es wird nun aufgezeigt, wie ein solches Vermittlungsprogramm von den theoretischen Vorüberlegungen und Rahmenbedingungen bis hin zum konkreten Endprodukt umgesetzt werden kann. Diese praktischen Anregungen für die kunstpädagogische Arbeit wollen zugleich ein systematisches Vorgehen für diese Art der musealen Kunstvermittlung etablieren.

Maxime und Grundlagen

Strukturierte, reflektierte und zielorientierte Vermittlungsangebote zielen darauf ab, Relationen zwischen den Exponaten und den Besuchenden, deren Wissens- und Erfahrungswelten herzustellen. Entsprechend sollte ein öffentliches, non-personales Vermittlungsangebot die Diversität der heterogenen Besucherschaft und deren pädagogisch-didaktische Implikationen mit einkalkulieren (Dürr in Kunz-Ott 2005).

Museale Kunstvermittlung möchte zunächst Interesse an der Kunst wecken. Auf dieser Grundlage können ästhetische Erfahrungen, Lern- und Bildungsprozesse angestoßen werden. Auch das vorliegende Vermittlungsprogramm zielt maßgeblich auf Lern- und Bildungsprozesse ab, die durch ästhetische Erfahrungen angeregt sind. Der Begriff der ästhetischen Erfahrung wurde von John Dewey geprägt, der Erfahrung als die „Interaktion von lebendigem Geschöpf und Umwelt“ (Dewey 1988, S. 47) definiert. Georg Peez (2005) sortiert den Prozess der ästhetischen Erfahrung wie folgt: Erkunden, Ins-Bewusstsein-Rufen, Verstehen, Deuten, Transfer. Wichtige Voraussetzungen seien Aufmerksamkeit für ein Ereignis oder Objekt, Offenheit und Neugier für Eindrücke, die Interesse wecken, emotional involvieren und gewohnte Wahrnehmungsweisen durchbrechen. Im Augenblick der Erkenntnis erlebe der Protagonist lustvollen Genuss, der ihn in Spannung und Staunen versetze, die Fantasie anrege und das Wahrgenommene mit neuen Assoziationen verknüpfe. Ästhetische Erfahrungen sind grundlegende Erkenntnis-, Lern- und Sinnbildungsprozesse, die Verstand und Empfindung gleichermaßen beanspruchen.

Beschreibung der Vorgehensweise

Allgemeine Charakteristika und Ziele bestimmen

Im Folgenden wird nun der Konzeptionsprozess des Begleithefts dargestellt. Eine auf das Bildungsmoment der ästhetischen Erfahrungen ausgerichtete Kunstvermittlung orientiert sich grundlegend an zwei Bezugspunkten: der Kunst und den Zielgruppen.

Daraus ergeben sich eine Reihe von Grundfragen: „Was wird wie warum an wen vermittelt?“

Es werden zunächst übergreifende Ziele des Angebots bedacht, z.B. die Ermöglichung von ästhetischen Erfahrungen oder die Vermittlung ausgewählter Wissensbestände. Dann werden generelle Aspekte des Vermittlungsformats integriert, die z.T. institutionell vorgegeben sind. Dazu zählen der Umfang des Begleithefts, die Anzahl der Aufgaben, das Layout-Konzept sowie materielle und personelle Möglichkeiten. Zudem werden die Zielgruppen, deren Leistungsfähigkeit und Entwicklungsstand definiert. Eine kindgemäße Kunstvermittlung reflektiert zunächst kindliche Rezeptions- und Lernprozesse und richtet ihre Methodik darauf aus. Auch der konstruktivistische Lernbegriff kann hier hilfreich sein. Er versteht die Verarbeitung von Wahrnehmungen als individuelle Erfahrung auf der Grundlage subjektiver Vorstellungen (Wiater 2012). Kinder im Grundschulalter weisen eine starke Anschauungsgebundenheit sowie reduzierte Abstraktions- und Reflexionsfähigkeiten auf (Uhlig 2005).

Die konkreten Aufgaben bergen eine innere Struktur aus fünf verschiedenen Ebenen, die hier auch symbolisch gekennzeichnet sind:

- Die Zielsetzung definiert die grundsätzliche Ausrichtung der Aufgabe.
- Die Wissensebene bezieht sich auf alle kognitiven Elemente. Hierzu zählen sowohl kunsthistorische Inhalte (siehe Sachanalyse) wie auch kognitive Herausforderungen der Aufgabe.
- Auf der ästhetischen Ebene werden sowohl formalästhetische Gestaltungspunkte der Bezugswerke (z.B. Farben, Formen, Bildrhetorik) wie auch Layoutaspekte der Aufgaben beschrieben.
- Die methodisch-didaktische Ebene orientiert sich grob am didaktischen Strukturmodell AVIVA, um das Vermittlungsprogramm in spannungsvoll gegliederten und abgerundeten Lernphasen aufzubauen: „Ankommen und einstimmen“, „Vorwissen aktivieren“, „Informieren“, „Verarbeiten“ und „Auswerten“. Auch didaktische Aspekte wie Motivierung, Lebensweltbezug und Differenzierung werden hier aufgeführt (Städli et al. 2013).
- Zu den Besonderheiten zählen Aspekte wie Gender, Sprache und sensible Bilder.

Sachanalyse

Da nur ein Teil des kunstwissenschaftlichen Hintergrunds vermittelt werden kann, beginnt das inhaltliche Konzept mit der Klärung von Themen, Exponaten und Bildungszielen auf der Wissensebene. Die genaue Kenntnis des Ausstellungskonzepts mit kunstwissenschaftlichem Hintergrundwissen, zentralen Exponaten, Forschungsstand und Ausstellungslogistik legt die Grundlage für didaktisch-methodische Entscheidungen der Kunstvermittlung. Die Sachanalyse sichert inhaltliche Korrektheit und sachliche Angemessenheit. Im vorliegenden Konzept hat sich dabei ein Vorgehen im Team von Professionellen aus den Bereichen Kunstgeschichte, Kuratieren und Kunstpädagogik bewährt.

Brainstorming

Nachdem die Rahmenbedingungen und die fachwissenschaftlichen Hintergründe geklärt sind, ist eine assoziative Herangehensweise in Form von Brainstorming sinnvoll. In diesem offenen, kreativen Prozess werden zunächst unterschiedlichste Ideen gesammelt, welche

später systematisiert und geordnet werden. Diese beziehen sich z.B. auf konkrete Werke und spielerische Vermittlungsmethoden. Sie sammeln verwandtes oder interessantes Bildmaterial, erdenken die Gesamtnarration, das Layout und Grafikdesign. Sie beziehen spannende Hintergrundinformationen mit ein oder knüpfen an der Lebenswelt an. Um den Ideenfluss nicht zu stören, werden die Vorschläge und deren didaktische Einsatzmöglichkeit hier noch nicht vertieft diskutiert.

Systematisieren

Der nächste Schritt legt das Gesamtkonzept fest, schafft eine Systematik und integriert die konkreten Ideen. Dabei werden Bezüge aus den vorangegangenen Überlegungen hergestellt. Der Ideenpool aus dem Brainstorming bietet Anregungen. Folgende Fragen sollten hier beachtet werden:

- Welche Themen und Inhalte werden vermittelt werden?
- Welche Art von Erfahrung soll im Rezipienten angeregt werden?
- Welche Werke eignen sich dafür besonders?
- Wie kann (spielerisch) vermittelt werden?
- Welche Vermittlungsmethoden werden den Werken zugeordnet?
- Welche Präsentationsform eignet sich am besten?

Anschließend wird ein „roter Faden“ entwickelt, eine spannungsvolle Struktur durch Thematik und ausgewählte Werke, die fachwissenschaftliche Inhalte, Leitziele, formale Aspekte und Merkmale der Zielgruppen wechselseitig aufeinander abstimmt und in konkrete Methoden, Aufgaben und Materialien überführt. Zudem werden pädagogische Aspekte wie Rhythmisierung und Aufmerksamkeitslenkung berücksichtigt. Phasen der An- und Entspannung wechseln sich ab und animieren verschiedene Formen des kognitiven, emotionalen und sinnlichen Lernens.



Das sprachliche Niveau wird auf die Zielgruppe abgestimmt. Für Kinder eignen sich kurze, einfache Sätze und ein reduzierter Gebrauch von Fachbegriffen. Die persönliche Anrede im Singular ist naheliegend, um eine Ansprache zu schaffen.



Der „rote Faden“ drückt sich in Symbolen aus, die Orientierung ermöglichen und das Vermittlungsprogramm mit dem realen Ausstellungsraum verbinden. Design und Layout orientieren sich an der Ästhetik der Ausstellung bzw. der Institution.

Es hat sich bewährt, eine thematisch zur Ausstellung passende Identifikationsfigur einzuführen. Konkret wurde die kunsthistorische Persönlichkeit Johann Joachim Winckelmanns (1717–1768) gewählt, der in Zusammenhang mit der Dresdner Gemäldegalerie steht. Um das Begleitheft darüber hinaus mit der Ausstellung zu verbinden, wurden die thematisierten Exponate mit dem Leitsymbol einer Krone markiert.

Feinanalyse und Durchlaufstest

Die letzte Bearbeitungsphase holt Feedback von der Zielgruppe oder außenstehenden Personen ein. Dadurch können Probleme erkannt werden, die im Experteninnen- bzw. Expertenteam nicht auffielen. Sobald das Begleitheft ausgearbeitet ist, wird ein Probeexemplar erstellt. Das Team vollzieht daran eine kleinschrittige Feinanalyse der einzelnen Aufgaben, die alle konzeptionellen Vorüberlegungen integriert. Einzelne Begriffe, Formulierungen, Grafiken und gestalterische Aspekte werden im Gesamtzusammenhang diskutiert und überarbeitet. Nach diesem letzten Feinschliff wird das Programm konkret umgesetzt.

<p>5</p> <p>Hier stehst du ein Mädchen, das einen Brief in der Hand hält. Wie wärest du auf dich? Was könnte in dem Brief stehen? Schreibe es auf.</p> <p>Liebt ...</p>  <p>Alle Bilder in diesem Raum haben mit der Dörscher Kunstakademie zu tun. Diese Akademie war eine besondere Schule für junge Künstler. Viele bekannte Maler, Zeichner und Bildhauer sind hier ausgebildet worden. Du bist eingeladen zu werden, musst du dir ein Bild aussuchen. Wenn es die Lehrer der Kunstakademie, wird der Künstler Mitglied der Akademie.</p>	<p>D: individuell-empathisches Deuten der Figur und deren Situation T: produktiv-kreative Auseinandersetzung, Imagination, Übertragung in subjektive Situation des Briefeschreibens</p>	<p>spezifizierender Zusammenhang von Bilddetails, Zusatzinformationen zur Kunstakademie und zum Bewerbungs- und Aufnahmeprozess</p>	<p>Grafische Gestaltung gemäß der Aufgabenstellung, Schreibimpuls durch leere Zeilen, Auflockerung der Textabschnitte durch Brief, Protagonist als Sprecher</p>	<p>Empathischer Selbstausdruck, Differenzierung, da Aufgabenstellung unabhängig von Zusatzinformation, Lebensweltbezug durch das Medium Brief</p>	<p>Besondere Identifikationsmöglichkeiten für Mädchen durch weibliche Identifikationsfigur</p>
<p>6</p> <p>Auf dieser Tafel siehst du viele Bilder des Künstlers Pablo Antonio Graf Rotoni. Er malte gerne Personen in ausdrucksreichen Haltungen. Suche die hier abgedruckten Bilder auf der Tafel. Ordne ihnen die Begriffe zu, wie sie deiner Meinung nach passen.</p> <p>nachdenklich traurig verdrübt verweint zornig kritisch müde abwartend gütig</p> <p>Füllen dir noch weitere Begriffe ein?</p>	<p>E: Assoziativer Schauftrag, D: Empathische Deutung von Bildgehalten im Bildvergleich</p>	<p>Verknüpfung zwischen Künstler und Werk, interpretativer Zugang wird geübt Fokus auf individueller Interpretation, daher keine expliziten Wissensinhalte</p>	<p>4 markante Porträts (Tronien), Gegenüberstellung von Wort und Bild, Verzicht auf Informationstext aufgrund vorangegangener textlastiger Aufgaben</p>	<p>Bildbeschreibung durch spielerische Wort-Bild-Verknüpfung, Ermöglichung individueller Lösungen, Differenzierung durch Erweiterungsaufgabe, Anknüpfen ans mimische Vokabular durch Erkennen universeller Gesichtsausdrücke</p>	<p>Ausgeglichene Gender- und Altersverteilung</p>
<p>7</p> <p>Dieser junge Mann ist ein Heyducke. Heyducken waren Vorkrieger in Ungarn und Serbien, die in Freiheit leben wollten. Im Laufe der Zeit gründeten sie Borden und verteidigten die Grenzen ihres Landes. Auf ihren Pferden ritten sie Reisende aus, teilten ihre Beute über mit den Armen. Deswegen wurden sie vom Volk als Helden gefeiert und in Liedern besungen. Stell dir vor, wie der junge Mann auf dem Gemälde gelebt hat. Vielleicht zog er beiseite mit seiner Beute durch Wälder und Berge. Zeichne in den Kösten, was dir zu der Geschichte einfällt. Lass deiner Fantasie freien Lauf.</p> <p>Wie nennt man jemanden, der steht? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>	<p>B: freies Assoziieren und Imaginieren zum Bildimpuls, T: Selbstständige und individuelle zeichnerische Bildnarration</p>	<p>Narrative Vermittlung von volkskundlichen Hintergründen</p>	<p>Erzähltext mit Blankfeld zur zeichnerischen Selbsttätigkeit, Weitergestaltung der ästhetische Ebene</p>	<p>Individualisierung: Textbasierte Anregung von subjektiven Bildvorstellungen, Verknüpfung von ästhetischer Rezeption und Produktion, Aktivität und Selbsttätigkeit durch Zeichnen, themenorientierte Rateaufgabe</p>	<p>Dargestellte Person ist männlich: Besondere Identifikationsmöglichkeiten für Jungen als Pendant zu Mädchen in vorangegangener Aufgabe</p>
<p>8</p> <p>Trage die Namen der hier eingekreisten Tiere und Dinge rechts in die Kästchen ein.</p> 	<p>E: Schärfung der visuellen Wahrnehmung und Auseinandersetzung mit dem Bild, Fokus auf Details mit kognitivem Schwerpunkt D: Heranführung an kunsthistorische Wissensinhalte</p>	<p>Transfer vom Bild ins Wort, differenzierte Zusatzinformation zu kunsthistorischen Hintergründen des Stilllebens und des Vanitas-Konzepts</p>	<p>Fokussierter Blick durch gesetzte Markierungen im abgedruckten Bild, Kreuzworträtsel, Protagonist als Sprecher</p>	<p>Distanzierung von emotionalen Bildgehalten (in der Jagd getötete Tiere) durch kognitiven Zugang im Kreuzworträtsel, kognitive Verarbeitungsmöglichkeit durch kunsthistorisches Hintergrundwissen, Protagonist als Bezugsperson kann zur Distanzierung vom Bildgeschehen beitragen</p>	<p>Dominanz des Gemäldes im Raum (Größe, Hängung in der Sichtachse, Thema Tod), gelenkte Bildbetrachtung begleitet kindliche Rezeptionsprozesse, kognitive Distanzierungsmöglichkeit, da die aufwühlende Bildthematik im nichtpersonalen</p>

					Vermittlungsform at nicht emotional begleitet werden kann.
 <p>Kanal du diese historische Stadt, die auf dem Wasser gebaut wurde! Das ist Venedig. Hier gibt es bis heute keine Straßen, sondern Wasserkanäle. Diese Kanäle haben heute durch die Stadt, aber auch, um zu sein, sind sie noch wichtig. Dieser ist die „Hauptstraße“ von Venedig. Der Künstler Canaletto malte folgende Landschaften gerne. Übrigens: Canaletto war der Onkel von Bellini, dem du in deiner Skizze kennen gelernt hast.</p> <p>Auf diesem Gemälde siehst du in der Ferne die Rialto-Brücke. Sie war damals die einzige Brücke über den Canal Grande. Das Bild daneben malte Canaletto von der Rialto-Brücke aus. Er stand auf der Brücke und blickte den Kanal hinab.</p> <p>Roll dein Heft zu einem Fernrohr und schau dir die Gemälde genau an. Stehst du vor, du stehst auf der Brücke in Venedig.</p> <p>Was siehst du?</p> <p>Was hörst du?</p> <p>Was riechst du?</p>	E: Imaginierender assoziativer Bildzugang, V: Hintergrundwissen zur Stadt Venedig und zum Maler Canaletto, Transfer	Ausführliches Kontextwissen zum Künstler und zu Bildinhalten in Sprechblase und Infografik, metakognitive Bezüge innerhalb der Ausstellung (Maler aus Aufgabe 1)	Protagonist als Sprecher, ästhetische Strukturierung der Informationen durch Infografik und Symbole	Imaginierende Sinnesaktivierung durch handlungsorientierte Fernrohr-Methode: Transfer, Interessensgenerierung durch direkte Ansprache und illustrative Narration	Durch die sprachliche Anknüpfung des Protagonisten wird sensibel vom vorigen Thema weggeführt.
 <p>Das Gemälde zeigt die Ruinen des alten römischen Weltmarkts, der auf lat. Forum Boarium heißt. Obwohl die Ruinen schon jahrhundert alt sind, stehen sie heute noch. Siehst du die Säulen und den verfallenen Bogen? Linka beobachtet konzentriert die alten Tempel entdecken.</p> <p>So sieht der Tempel heute aus.</p> <p>Die Ruinen auf dem Gemälde zeigen die Baukunst der alten Römer. Im Gegensatz dazu hat der Künstler den Alltag von reicheren Venedigern dargestellt. Dabei hat er sich einen kleinen Scherz erlaubt. Entdeckst du ihn?</p> <p>Wie nennt man ein weißes Pfand?</p> <p>Tip: Das Lösungswort ist ein Hinweis auf den Scherz.</p> <p>Gehe in den nächsten Raum.</p>	E: Aktivierung der Wahrnehmung durch Suchauftrag B: sachliche Darbietung von Kontextwissen, T: Textverständnis, Hinweis auf humoristisches Bildelement	Historischer und humoristischer Bildinhalt	Bildmaterial mit Gegenwartsbezug, auflockernde Rhythmisierung der Textabschnitte, Anreiz zum Lösungswort	Entdeckendes und vergleichendes Sehen, Versprachlichung, Transfer durch Humor, Motivation durch Lösungswort, Lebensweltbezug durch aktuelle Abbildung des Tempels	Thematisieren des humorvollen Bildinhalts zur Auflockerung nach vorangegangenen komplexen Aufgaben
 <p>Maler ließen sich oft von anderen Künstlern inspirieren. In diesem Raum siehst du einige Gemälde, die sich ähnlich sehen.</p> <p>Findest du diese beiden Figuren auf einem der Bilder wieder?</p> <p>Trage den Bildtitel ein:</p> <p>Wie heißt das Bild, das die gleiche Lebenszeit der Menschen verlässt? (C) und es als kleine Junge mit Luken und Flügeln zeigt.</p> <p>Aus welchem anderen Gemälde im Raum könnte das Paar hierher gesprochen sein?</p>	E: Sensibilisieren der Wahrnehmung durch Suchauftrag, B: Erfassen eines kunsthistorischen Zusammenhangs und Abstraktionsfähigkeit	Kunsthistorische Zusammenhänge, Bildbezüge	Anregung durch eingefärbte Silhouette aus dem Gemälde, Protagonist als Sprecher, narrative Metaebene	Öffnung der Sinne durch Wiedererkennen eines Motivs und vergleichendes Identifizieren ähnlicher Darstellungen, Motivation durch Lösungswort, Differenzierung, da Aufgabenstellung unabhängig von Zusatzinformation	
 <p>Die männliche Figur in der Mitte dieses Gemäldes steht wahrscheinlich für Ruhm und Ideenreichtum. In das Bild haben sich fünf Fehler eingeschlichen. Findest du sie?</p> <p>Die Lösung findest du auf der Rückseite des Hefts.</p>	E: Sensibilisieren und Fokussieren der Wahrnehmung, detaillierte Bilderfassung	Mögliche Deutung des Gemäldes	Abbildung des Werks mit fünf Verfälschungen	Verfälschungen in unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad, Problemlösung mit Rätselcharakter durch Vergleich von Abbildung und Original, Entspannung durch spielerischen Charakter der Aufgabe (Abwechslung zu kognitiv anspruchsvollen Aufgaben)	Aufgreifen der Titelseite, Lösung auf der Rückseite des Hefts zur motivierenden Selbstkontrolle

<p>14</p>  <p>Auf diesem Gemälde siehst du den heiligen Hieronymus. Er war ein Gelehrter, der eine Zeit lang im Kloster lebte. Eine Legende erzählt davon, wie ein wildes Tier die Mönche in die Flucht jagte. Nur Hieronymus sah, dass das Tier hinkte. Er zog ihm einen Darm aus der Tüte und pflegte die Wunde. Das Tier blieb als treuer Gefährte bei Hieronymus und die Mönche konnten ins Kloster zurückkehren.</p> <p>Um welches Tier handelt es sich? Du kommst es auf dem Gemälde sehen.</p> <p>Trage den Namen des Tiers ein: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Zeichne dich selbst mit deinem Lieblingstier.</p> 	<p>V: Verknüpfen von Werkbezügen mit historischer Narration, T: Subjekt- und interessenbezogene kreativ-produktive Auseinandersetzung mit dem Thema</p>	<p>Narrative Vermittlung von kunstgeschichtlichen und religiösen Bildhintergründen</p>	<p>Erzähltext mit Blankofeld zur zeichnerischen Selbsttätigkeit</p>	<p>Themenbasierte Such- und Transferaufgabe, Verbindung von Rezeption und Produktion durch Bildimpuls und Narration als Anreiz zu eigener künstlerisch-produktiver Tätigkeit Anreiz zum Finden des Lösungsworts</p>	<p>Transfer und Lebensweltbezug durch Einbezug</p>
<p>15</p>  <p>Hier siehst du das letzte Bild der Ausstellung. 1756 brach ein Krieg zwischen Preußen und Sachsen aus, der sieben Jahre lang dauerte. Die Regierungzeit Augusts III. war damit vorbei. Nach dem Siebenjährigen Krieg war Sachsen sehr arm und viele Häuser waren kaputt. Friedrich Christian I., der Sohn von August III. baute das zerstörte Sachsen wieder auf.</p> <p>Auf dem Gemälde von Bellotto siehst du die Kreuzkirche. Auch sie wurde im Krieg stark beschädigt. Hier ist das Wiederaufbau der Kirche dargestellt. Dieser stellt symbolisch für den Wiederaufbau einer neuen Zeit in Sachsen.</p> <p>Findest du dieses Gerät auf dem Gemälde? Es wird auch heute noch auf Baustellen verwendet. Kannst du dir vorstellen, was es ist?</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> 	<p>E: Erschließen von Bildgehalten, Aktivierung der sinnlichen Wahrnehmung. V: Kontextinformationen, Abschied, Lösungswort</p>	<p>Historische Kontexte des Abschlussbildes</p>	<p>Textblock mit Bildausschnitt, Verknüpfung zum Gemälde durch Bildelement, Identifikationsfigur als Sprecher</p>	<p>Lebensweltbezug durch themenorientierte Rateaufgabe zum Bildausschnitt, Suchaufgabe zu Bildgegenständen, Abschied</p>	<p>Auflösung des Lösungsworts und der Rätselaufgaben auf der letzten Seite, Abrundung des narrativen roten Fadens</p>

Fazit

Zusammenfassend lassen sich folgende Grundsätze herausstellen: Das non-personale Format erhält durch Protagonisten einen personalen Platzhalter, der einen „roten Faden“ durch die ästhetische Erfahrung der Ausstellung lenkt. Das Format strukturiert sich in Einleitung, Hauptteil und Schluss. Die Konzeption berücksichtigt innerhalb einer Aufgabe fünf verschiedene Ebenen. Kunstgemäße Zugänge werden durch gezielte Fragestellungen eröffnet. Diese wecken Interesse und stoßen weitere Fragen und Denkprozesse an. Die individuelle Motivation wird durch einen konkreten Lebensweltbezug und einen angemessenen Schwierigkeitsgrad abwechslungsreicher Aufgabentypen angeregt. Das multisensorische Format berücksichtigt Diversität und implizite Differenzierung. Es zeichnet sich durch sprachliche wie grafische Lenkungen aus. Die handlungs- und zielorientierten Aufgaben werden im Spannungsbogen des Begleithefts in spielerischen Methoden nach den Phasen der ästhetischen Erfahrung (Peez 2005) rhythmisiert. Erkunden erfolgt fast in jeder Aufgabe durch geleitetes Sehen. Fokussierungen und Kontextinformationen rufen Bildinhalte ins Bewusstsein und regen zum Verstehen an. Deutungs- und Transfermöglichkeiten werden durch künstlerische Weiterführungen wie assoziatives Schreiben und Zeichnen eröffnet. Die Sicherung erfolgt durch ein Lösungswort, das sich nach und nach erschließt.

Ästhetische Erfahrungen werden also durch die vielfältigen Wahrnehmungs-, Handlungs- und Reflexionsimpulse angeregt. So kann sich ein lustvoll bildender Zugang zur Kunst eröffnen.

Transfermöglichkeiten

Die dargelegte Vorgehensweise ist vielfach übertragbar, beispielsweise auf Phasen des geöffneten Unterrichts wie Frei- oder Stationenarbeit, in denen sich Schülerinnen und Schüler individuell mit bestimmten Kunstwerken, Inhalten oder Künstlerinnen bzw. Künstlern auseinandersetzen. Ebenso können die Schülerinnen und Schüler im Rahmen eines

Projekts selbst eine Ausstellung mit entsprechendem Vermittlungsprogramm entwerfen. Auch ein Transfer in interaktive Formen digitaler Kunstvermittlung ist denkbar. Durch das Einbinden von Hyperlinks und weiterführenden Partizipationsmöglichkeiten bestehen hier große Erweiterungsmöglichkeiten.

Eine Kurzform dieses Artikels wird in der Fachzeitschrift BDK-Mitteilungen erscheinen.

Literatur

Czech, Alfred et al. (Hg.): Museumspädagogik. Ein Handbuch: Grundlagen und Hilfen für die Praxis. Schwalbach (Wochenschau Verlag) 2014.

Dewey, John: Kunst als Erfahrung. Frankfurt a.M. (Suhrkamp) 1988.

Hausmann, Andrea/Frenzel, Linda (Hg.): Kunstvermittlung 2.0: Neue Medien und ihre Potenziale. Wiesbaden (Springer VS) 2014.

Kunz-Ott, Hannelore (Hg.): Museum und Schule. Wege zu einer erfolgreichen Partnerschaft. München (Dt. Kunstverlag) 2005.

Peez, Georg: Evaluation ästhetischer Erfahrungs- und Bildungsprozesse. Beispiele zu ihrer empirischen Erforschung. München (kopaed) 2005.

Städeli, Christoph/Grassi, Andrea/Rhiner, Katy/Obrist, Willy: Kompetenzorientiert unterrichten – Das AVIVA©-Modell. Fünf Phasen guten Unterrichts. Bern (hep Verlag) 2013.

<http://www.hep-verlag.de/media/import/preview/kompetenzorientiertunterrichten2013.pdf> (26.02.2017)

Uhlig, Bettina: Kunstrezeption in der Grundschule. Zu einer grundschulspezifischen Rezeptionmethodik. München (kopaed) 2005.

Wiater, Werner: Unterrichtsprinzipien. Prüfungswissen – Basiswissen Schulpädagogik (5. überarb. Aufl.). Donauwörth (Auer) 2012.

Literaturtipps zu Methoden

Bertscheit, Ralf: Bilder werden Erlebnisse. Mühlheim (Verlag an der Ruhr) 2001.

Schoppe, Andreas: Bildzugänge. Seelze (Friedrich) 2013.

Anja Gebauer arbeitet als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Kunstpädagogik der Ludwig-Maximilians-Universität München, forscht zum Einsatz digitaler Medien in der Kunstvermittlung und setzt sich künstlerisch mit Malerei auseinander. E-Mail: anja.gebauer@lmu.de

Dr. phil. Johanna Eder arbeitet als freie Kunstvermittlerin an Münchner Museen, forscht zum Thema der Kreativitätsbildung, unterrichtet an einer Realschule und setzt sich künstlerisch vielfältig mit Ästhetischer Forschung auseinander. E-Mail: johanna.eder@gmx.de

Abbildungen

Begleitheft für Kinder zur Ausstellung „Rembrandt, Tizian, Bellotto – Geist und Glanz der Dresdner Gemäldegalerie“ (22.08.–23.11.2014) in der Kunsthalle München mit freundlicher Genehmigung der Kunsthalle München.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

