



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 Schiffmodellen im Maritimen Museum Hamburg. Collage. CC BY-SA 4.0 Deutscher Museumsbund, mit Foto von Holger Elgaard (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 | 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 nachempfiehlt – 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 