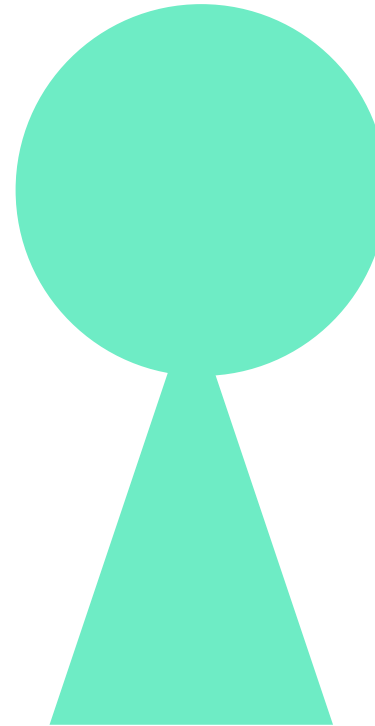


Mit Kindern für Kinder digitale Kunstvermittlung entwickeln

**Mittendrin! Museale Vermittlung in und
mit dem digitalen Raum
Bundesverband Museumspädagogik e.V.**

**04.12.2020
-Anja Gebauer**

Anja Gebauer
LMU, Institut für
Kunstpädagogik
Freie Kulturvermittlerin,
Doktorandin
anja.gebauer@lmu.de
Twitter:[@anja_gebauer_](https://twitter.com/anja_gebauer_)
Web:
<https://anjamariegebauer.wixsite.com/kunst>



Von der Idee zur Museums-App



Quelle: Pixabay



Quelle: Anja Gebauer

PARTICIPATORY DESIGN!



Quelle: Anja Gebauer

Partizipative Projekte zur App-Entwicklung

- Projekt „**Kunstvolle Apps**“ als Ferienprogramm
- Projekt „**Genial digital**“ als Ganztagsangebot:
- Kinder zwischen 8-12 Jahren, Studierende, MediengestalterInnen, KunstvermittlerInnen
- 2017 und 2018 im Lenbachhaus München, gefördert von Interaktiv e.V.
- Teil der Dissertation von Anja Gebauer zur Gestaltung und Erforschung digitaler Kunstvermittlung
- Prozess des Design Thining

Projekt Genial digital

1. Verstehen und Beobachten

- Sammlung Blauer Reiter & Themensuche im Museum
- Eigene App-Nutzung Interviews und Gespräche

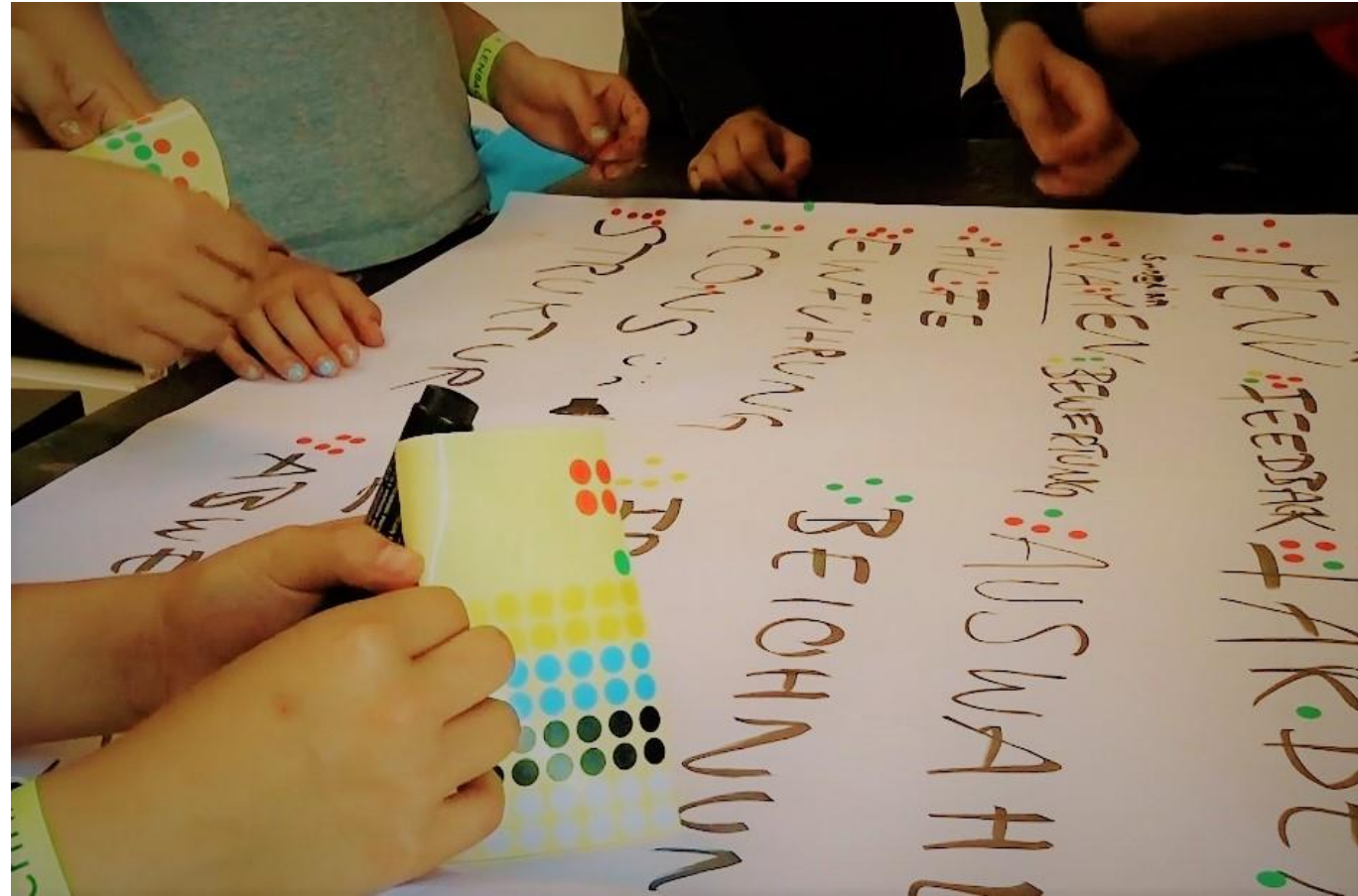


Quelle: Anja Gebauer

Projekt Genial digital

2. Synthese

- Zusammentragen der Erkenntnisse
- Anforderungen an eine Museums-App



Projekt Genial digital

3. Ideen entwickeln

- Visualisierung der eigenen App-Idee in Skizzen
- Arbeit im Team



① Was er gezeichnet hat
Foto d. Klamm

Wo das Bild entstanden ist
(1.2)

Was
Wo Schritte
Wann
warum
Was ist zu entdecken
Wer

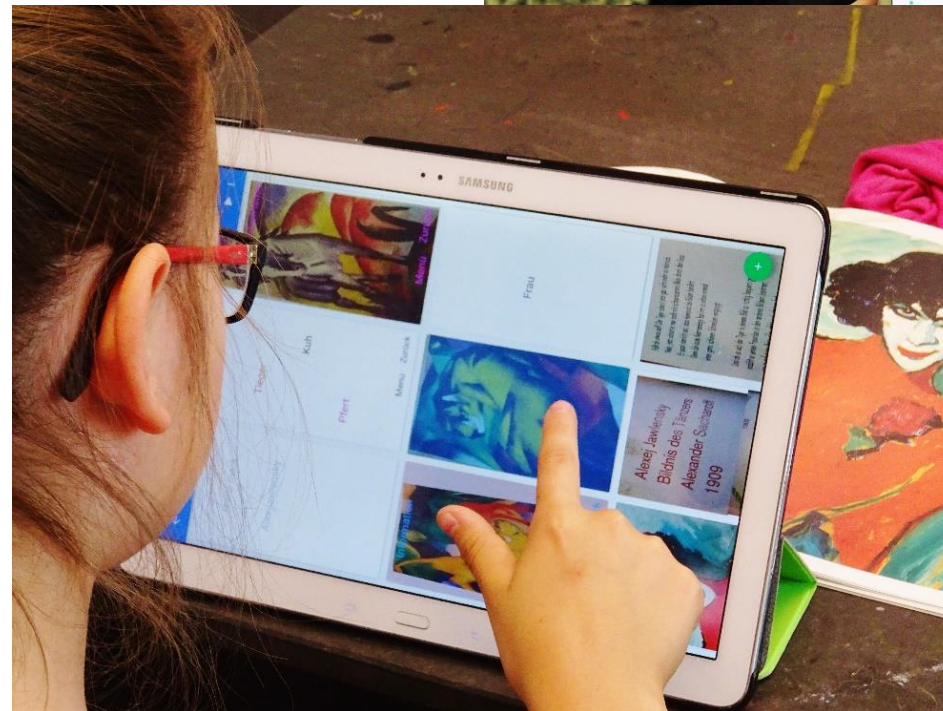
Info
Hören
Lesen



Quelle: Anja Gebauer

Projekt Genial digital

4. Prototypen gestalten



Quelle: Anja Gebauer

Projekt Genial digital

5. Testen und Präsentieren



Quelle: Anja Gebauer

Projekt Genial digital



Dieses Bild hat Alexej Jawlensky 1909 gemalt.

Er wollte die Landschaft nicht so malen wie sie wirklich aussieht, sondern so wie er sie fühlt.



BIST DU ...?

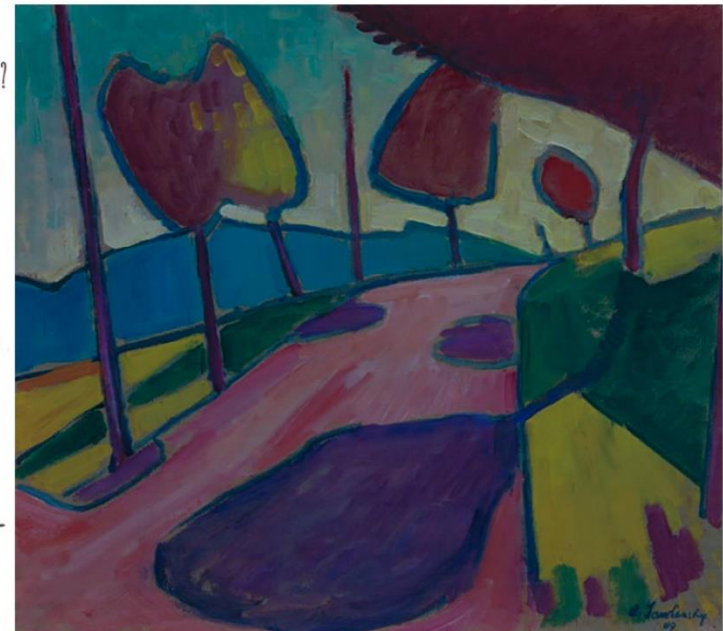
glücklich

lustig

traurig

wütend

VON VORNE



PROBIERS MAL AUS!



ORIGINAL BILD

Projekt Genial digital



Dieses Bild hat Alexej Jawlensky 1909 gemalt.

Er wollte die Landschaft nicht so malen wie sie wirklich aussieht, sondern so wie er sie fühlt.



BIST DU ...?

glücklich

lustig

traurig

wütend

VON VORNE



PROBIERS MAL AUS!



ORIGINAL BILD

Projekt Genial digital

ZURÜCK



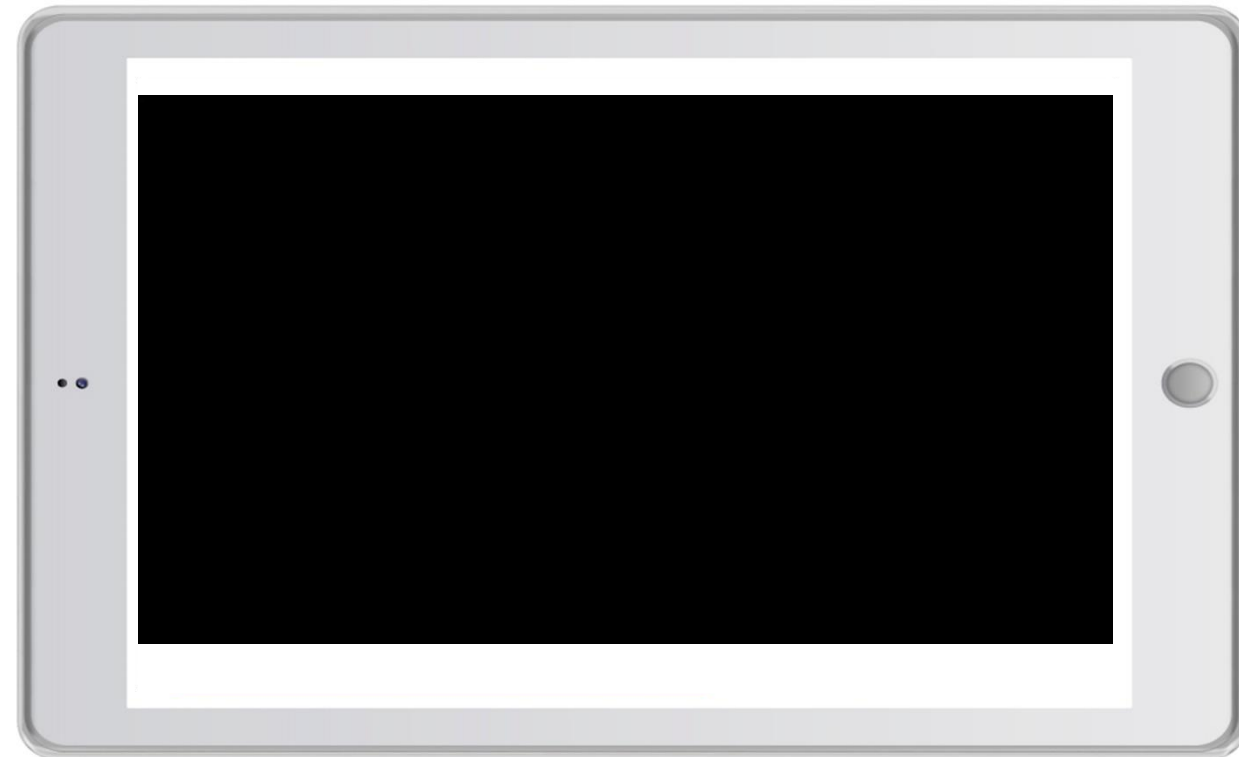
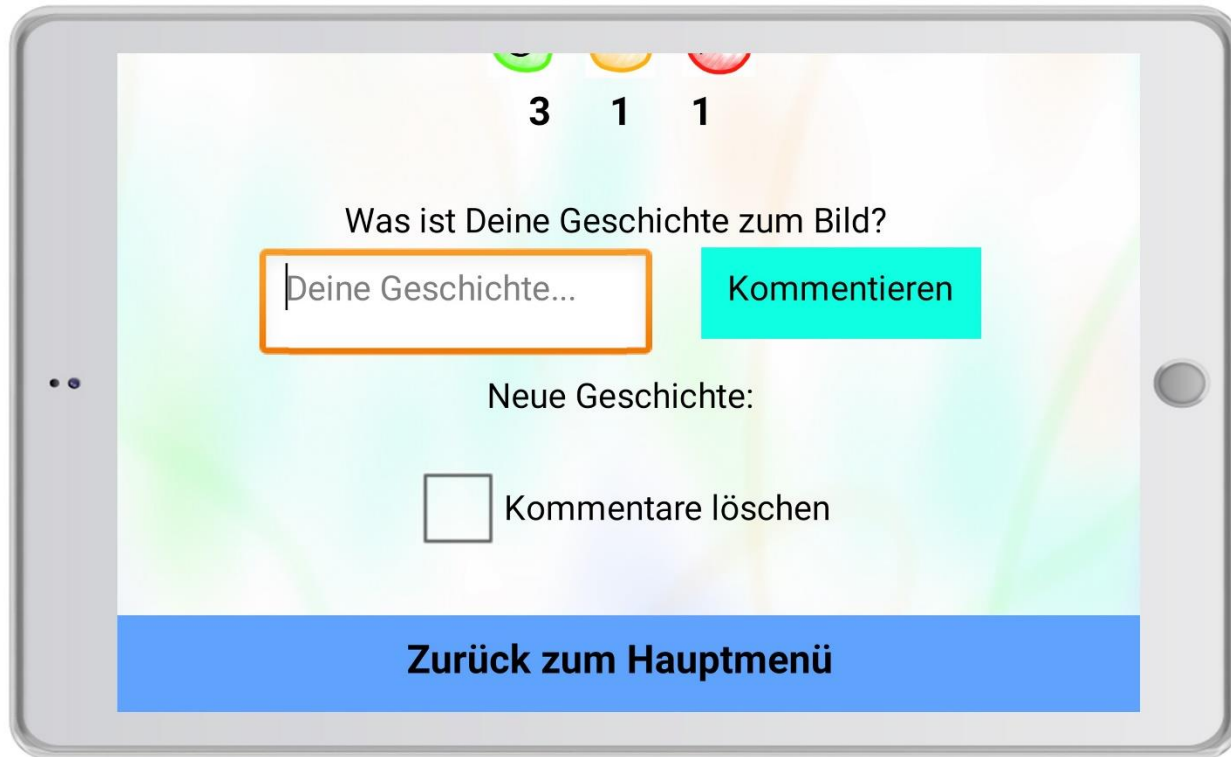
Die Vögel von Franz Marc wurde im Januar 1914 gemalt. Das Bild zeigt verschiedene Vögel in unterschiedlichen Haltungen. Wo und welche Vögel kannst du erkennen?

MENÜ

Hier kannst du ein neues Bild puzzeln! Mach doch ein Screenshot von deinem neuen Gemälde!



Projekt Genial digital



Wie geht es weiter?



Quelle: Anja Gebauer

- **Prototyp einer finalen App „Mit Marion durch den Blauen Reiter“ (Projekt FabulAPP)**
- **Empirische Erforschung von Kindern und Familien im Museum**
- **Theoriebildung digitaler Kunstvermittlung und Veröffentlichung**

Fazit der partizipatorischen Projekte zur Entwicklung digitaler Kunstvermittlung

PRO

- **Demokratische Beteiligung**
- **Passung der Ergebnisse an die Bedürfnisse der Zielgruppe**
- **Systematisches Vorgehen**
- **Bindung an die Institution**
- **Inspiration und Erweiterung des Blickwinkels**

CONTRA

- **Instrumentalisierung der Teilnehmenden zur Optimierung von Produkten**
- **Echte Partizipation und Offenheit?**
- **Zeitlicher Aufwand**
- **Nachhaltigkeit und Einbindung in das Museum**

Links und Weiteres

Link zu Forschungs- und Designprojekt von Anja Gebauer: <https://anjamariengebauer.wixsite.com/kunst/kunstpaedagogik>

Veröffentlichung des Projekts „Genial digital“ <https://www.kooperationsprojekte-muc.de/genial-digital-entwicklung-und-erforschung-digitaler-kunstvermittlung-im-museum/>

Veröffentlichung des Projekts: „Kunstvolle Apps“ <https://www.kooperationsprojekte-muc.de/kunstvolle-apps-verstehen-und-gestalten/>

Veröffentlichung Anja Gebauer: Mit Marion durch den Blauen Reiter. Konzeption und Umsetzung einer kunstpädagogischen Anwendung mithilfe des Baukastensystems fabulAPP. In: museum heute 57, 2020. https://www.museen-in-bayern.de/fileadmin/Daten/Ab_2018_Material_Landesstelle/Ver%C3%B6ffentlichungen/Museum_heute/mh_57_web.pdf

[Link zur Veröffentlichung von Anja Gebauer: Partizipatives Design Thinking im Museum.](#) In: MUSEUMSKUNDE Band 84/2019 – Online Erweiterung. <https://www.museumbund.de/wp-content/uploads/2020/04/neu-gebauer.pdf>

Link zu Blogbeitrag von Anja Gebauer auf Aktuellkulturell: „Kinder gestalten mobile Anwendungen fürs Museum“ <https://aktuellkulturell.wordpress.com/2017/12/05/943/>

Link zu Blogbeitrag von Anja Gebauer auf Aktuellkulturell: <https://aktuellkulturell.wordpress.com/2018/09/21/von-interviews-und-personas-partizipatives-design-thinking-im-kulturbereich/>