

Entwicklung einer Museumskultur für körperliche und seelische Gesundheit: Mentalisierung, was dahinter steckt

Kunst

Vielfalt &
Inklusion

Umwelt

Geschichte

(Fremd-)
Sprachen

Musik

Philosophie

MIINKT
(MIINT+Kunst)

Europeana-Lernszenario

(Museumspädagog/innen)

TITEL

Entwicklung einer Museumskultur für körperliche und seelische Gesundheit: Mentalisierung, was dahinter steckt

VERFASSER/IN

Katerina Mavromichali

ZUSAMMENFASSUNG

Was geschieht, wenn wir uns die Erfahrungen anderer zu eigen machen? Wie lässt sich Selbstwahrnehmung und mehr Verbindung zu unseren sozialen Gruppen auf lokaler und globaler Ebene erreichen? Museen, ein neuer Gesundheitsbereich, dienen als „sichere Basis“ mit stark verbindender Funktion und positiver emotionaler Bindung. Sie bieten einen sicheren Raum für die Auseinandersetzung mit Gefühlen, Gedanken, Erfahrungen und Verhaltensmustern und fördern so Resilienz und neue Lernmöglichkeiten. Mentalisierung ist eine Lebenskompetenz zur Einordnung von Beziehungserfahrungen. Als Antwort auf die COVID-19-Pandemie werden Museen als Teil des Genesungsprozesses dargestellt, als wesentliche Ressource für das soziale und emotionale Wohlbefinden, durch eine Theorie des Wandels in Kulturpolitik und sozialer Verantwortung sowie eine Neugewichtung von Raum und Interaktion. Interdisziplinarität, Multimodalität, eine synergetische Kultur und ein ganzheitlicher sowie evidenzbasierter Ansatz bilden die Grundlage für Museumsforschung und praktisches Vorgehen zur Entwicklung dieses Lernszenarios.

STICHWÖRTER

Empathie, Mentalisierung, Wohlbefinden, sozialer Lebensstil, Gesundheit

ÜBERSICHT

Fachbereich	Dieses Lernszenario ist von den Erfahrungen der Autorin mit der Kombination von Museen und Kunsttherapie in Forschung und Praxis inspiriert und bringt als Methodik, Denk- und Arbeitsweise therapeutische Angebote ins Museum. Es beinhaltet Möglichkeiten zur virtuellen Umsetzung, beleuchtet die vielschichtige Wirkung menschlicher Emotionen und begreift das Museum in seiner Vermittlungsfunktion als sozial engagierten, aktiven und umfassenden Ort. In der modernen, vernetzten Welt vereint dieses Lernszenario Kunst, Museen, Bildung, Gesundheit und Wohlbefinden in einem kreativen Ansatz. Durch seine projektbasierte, fächerübergreifende Ausrichtung kann es für viele Fachbereiche eine Bereicherung darstellen: Englisch, Kunst und Design, Geisteswissenschaften, Sozialwissenschaften, Kommunikation, Psychologie, Naturwissenschaften usw.
Thema	Mentalisierung und die relationale Funktion von Museen: Ein Weg zu seelischer Gesundheit
Altersgruppe	10-12 Jahre
Geeigneter Kontext	Dieses Lernszenario schafft kulturelle Erfahrungen sowohl im Museum als auch in neuen Online-Bereichen und Meetings in durch den/die Museumspädagog/in angeleiteten Kleingruppen. Bei größeren Gruppen und einer Durchführung in Präsenz wird eine weitere Hilfsperson benötigt. Es richtet sich an junge Menschen und Familien. Für die Online-Aspekte des Programms werden Bildschirme, Tablets oder Smartphones und eine Konferenz-Software benötigt.
Dauer	4 Einheiten à 1 Std. 30 Min.

Online-Materialien

Europeana als Online-Museumsangebot zur Förderung des digitalen Wandels und Ideenaustauschs.

Durch den/die Museumspädagog/in ausgewählte digitale Kunstwerke aus der Museums-sammlung entsprechend dem Konzept des Lernszenarios.

Bei einer Online-Umsetzung des Lernszenarios können Padlet und insbesondere der Padlet-Modus „Leinwand“ zum Brainstorming und Herstellen von Verknüpfungen genutzt werden. Dort besteht die Möglichkeit, Dateien auszuwählen, Verknüpfungen zu erstellen, Zeichnungen anzufertigen, wo keine realen Kunstwerken vorhanden sind, sowie Inhalte zu archivieren, was bei der anschließenden Nachbesprechung eine wichtige Rolle spielt. Im „Rastermodus“ können die Teilnehmerbeiträge in übersichtlichen Reihen angeordnet und die Gruppengemeinschaft gestärkt werden. Der Modus „Backchannel“ kann verwendet werden, wenn die Beiträge anonym bleiben sollen. Popplet ist ein weiteres Tool, um Informationen visuell anzuordnen und in Verbindung zu setzen. Es bietet die Möglichkeit zum Zeichnen, Schreiben, Hinzufügen von Bildern, Erstellen von Verknüpfungen, Kommentieren, Archivieren usw. Mentimeter eignet sich zur Wissensabfrage durch das Sammeln von Antworten und Ideen, beispielsweise in Wortwolken. Zoom ist eine Cloud-Plattform für Video- und Audiokonferenzen mit Möglichkeiten für Chat, Reaktionen, Präsentationen und Austausch. Kunstwerke können über die Kamera gezeigt und Gruppen in Breakout-Räume aufteilt werden, wodurch sowohl Gruppenarbeit als auch Austausch in der Gesamtgruppe möglich sind.

Offline-Materialien

Eine Flipchart oder großes Papier und Marker zur Gruppenarbeit. Stifte und Papier zur Einzelarbeit.

„Kunstwerken“ mit verschiedenen Malutensilien in diversen Farben wie Blei-, Bunt-, Wachs- und Filzstiften, Malpapier und Zeichenblock. Optionale Materialien: Zeichenkohle, Fundgegenstände, Naturmaterialien, Knetmasse, Malfarben sowie Scheren, Kleber und vorgefertigtes Material wie Zeitschriftenfotos, Zeitungen, kopierte Bilder, Papierschnipsel, Pfeifenputzer, Bastelhölzer, Faden, verschiedene Papiere mit unterschiedlicher Farbe und Struktur, Stoffe, Watte, Wolle usw. für Collagen. Die Kunstwerken und der Austausch von Ideen und Erfahrungen auf einer Tafel fördern das Zusammengehörigkeitsgefühl der Gruppe.

Durch den/die Museumspädagog/in ausgewählte Kunstwerke aus der Museumssammlung entsprechend dem Konzept des Lernszenarios.

Empfohlene Ressourcen für den/die Pädagog/in zur theoretischen Vorbereitung:

Bateman, A.W. & Fonagy, P. (2012). Handbook of Mentalising in Mental Health Practice. American Association Psychiatric Association Publishing: Arlington, VA.

Bowlby, J. (1988). A secure base. Routledge: Springer New York.

Chatterjee, H. & Noble, G. (2013). Museums, Health and Wellbeing. Routledge: Oxon & New York.

Coles, A. & Jury, H. (eds.) (2020). Art Therapy in Museums and Galleries. Reframing Practice. Jessica Kingsley Publishers: London & Philadelphia.

Fancourt, D. & Finn, S. (2019). What is the evidence on the role of the arts in improving health and wellbeing? A scoping review, Weltgesundheitsorganisation, Genf

Hall, L., Hume, C. & Tazzyman, S. (2016) 'Five degrees of happiness: Effective smiley face likert scales for evaluating with children'. In Proceedings of the 15th International Conference on Interaction Design and Children, University of Sunderland, UK, 311-321.

Fonagy, P. & Allison, E. (2011). What is mentalisation? The concept and its foundations in developmental research and social-cognitive neuroscience.

Kahn, P. and Kellert, S. (eds.) (2002). Children and Nature: psychological, sociocultural and evolutionary investigations, The MIT Press.

King, St. & Camic, P.M. (eds.) (2016). Oxford Textbook of Creative Arts, Health and Wellbeing: International Perspectives on practice, policy and research. Oxford University Press.

Mavromichali, K. (2020). Museums, Health and Wellbeing: The Therapeutic Dimension in Humanities & the Development of Third Space, NEMO EU Presidency online Conference: Museums and Social Responsibility: Values Revisited, 17-18 September 2020.

Sounds likes Kandinsky, Play a Kandinsky, Google Arts and Culture in Kooperation mit Centre Pompidou, Paris.

Springham, N., 'Through the eyes of the law: what is it about art that can harm people?', International Journal of Art Therapy, 13, 2008, 65-73.

Thomson, L.J. & Chatterjee, H.J. UCL Wellbeing Measures Toolkit.

Yalom, I.D. (2005). The theory and practice of group psychotherapy. Basic Books: New York.

Kunst

Vielfalt & Inklusion

Umwelt

Geschichte

(Fremd-) Sprachen

Musik

Philosophie

MIINKT (MIINT+Kunst)

Verwendete Europeana-Ressourcen

Einheit 1

[Family matters](#) – Europeana XX. A Century of Change
[Family Life](#) – Victoria & Albert Museum. CC BY
[Reflecting](#) – Victoria & Albert Museum. CC BY
[That!](#) – Victoria & Albert Museum. CC BY
[Playing with Daddy's nose](#) – Victoria & Albert Museum. CC BY
[Development of brain power](#) - Wellcome Collection, CC BY

Einheit 2

Suche in Europeana-Sammlungen nach Stichworten: [Zoo](#) , [Tiere](#) , [Natur](#)
Suche in Europeana-Galerien, zum Beispiel: [Pferde in der Kunst](#), [Rinder](#), [Ohara Koson](#),
[Katzen](#), [Ratten](#), [Tiere](#), [Papageien](#), [Vögel im Mittelalter](#), [Wilde Tiere im Mittelalter](#)

Einheit 3

[Umsomehr \(Even More\)](#) – The Israel Museum, Jerusalem. – The Israel Museum, Jerusalem.
[Family matters](#) -Europeana XX. A Century of Change
[Family Life](#) -Victoria & Albert Museum. CC BY
[Reflecting](#) -Victoria & Albert Museum. CC BY
[That!](#)-Victoria & Albert Museum. CC BY
[Playing with Daddy's nose](#) -Victoria & Albert Museum. CC BY
[Development of brain power](#) - Wellcome Collection, CC BY

Session 2

Exploration of Europeana Collections using the Key Words: [Zoo](#) , [Tiere](#) , [Nature](#)
 Exploration of Europeana Galleries, such as indicatively: [Pferde in der Kunst](#), [Rinder](#), [Ohara Koson](#), [Katzen](#), [Ratten](#), [Tiere](#), [Papageien](#), [Mediaeval Birds](#), [Mediaeval Beasts](#)

Session 3

[Umsomehr \(Even More\)](#) -The Israel Museum, Jerusalem. In copyright-Educational Use Permitted
 Copyright – Verwendung zu Bildungszwecken gestattet
 Tanzkurven. [Zu den Tänzen der Palucca – Deutsche Fotothek.](#) – [Deutsche Fotothek.Copyright – Verwendung zu Bildungszwecken gestattet](#)
 Tanzkurven. – [Deutsche Fotothek.Zu den Tänzen der Palucca – Deutsche Fotothek.](#) – [Deutsche Fotothek.Copyright – Verwendung zu Bildungszwecken gestattet](#)
[Man on the street \(Analysis of volumes\)](#) – [Deutsche Fotothek.](#) – [Thyssen-Bornemisza Museum.](#) – [Deutsche Fotothek.CC BY-NC-ND](#)

Einheit 4

– [Deutsche Fotothek.Suche in Europeana-Galerien, zum Beispiel:](#)
[Kirschblüten](#), [Früchte aus China](#), [Sonnenschein](#), [Frühlingsblumen](#), [Grün](#), [Maria Sibylla Merian](#),
[Herbst in der Kunst](#)

LIZENZEN

Attribution CC BY. Diese Lizenz erlaubt Dritten, Ihr Werk zu verbreiten, zu bearbeiten, auf Ihrem Werk aufzubauen, auch zu kommerziellen Zwecken, solange Sie als der Urheber der Originalversion genannt werden. Von den angebotenen Lizenzen ist diese am besten geeignet und empfiehlt sich für eine maximale Verbreitung und Verwendung von Lizenzmaterial.

LEHRPLANINTEGRATION

Entweder in Verbindung mit Kunst, kulturellen und kreativen Lehrplaninhalten usw. oder ohne bestimmten Kontext zeigt dieses projektbasierte und fächerübergreifende Lernszenario die Bedeutung von Mentalisierung und legt Wert auf ein empathisches, multisensorisches Arbeitsumfeld und seine wichtige Funktion für Mensch-zentrierte Ansätze.

ZIELSETZUNG

- Vorstellung von Europeana, Überwindung der Museumsgrenzen und Entwicklung von hybriden Formen der aktiven Beteiligung.
- Hervorhebung der relationalen Funktion von Museen und Entwicklung von erlebnisorientiertem Lernen mit therapeutischen Prinzipien, zum Beispiel die Gruppe als sozialer Mikrokosmos, interpersonelles Lernen, Gruppenkohäsion, Verbindung und Trennung.
- Entwicklung eines Verständnisses für Dialog und Mentalisierungserfahrungen im empathischen und geschützten Museumskontext, der als Nährboden für Kulturverständnis, soziale Veränderung und seelische Gesundheit dient.
- Stärkung des Selbstvertrauens und Förderung kreativer Ansätze des Einzelnen und der Gruppe.

ERGEBNIS

Am Ende der Einheit kennen die Teilnehmenden das Konzept der Mentalisierung und können beschreiben, was effektive Mentalisierung ausmacht und warum sie so wichtig für Beziehungen ist. Sie untersuchen, bestimmen und benennen Gefühle, Emotionen und können Verhaltensmuster deuten und analysieren. Sie sind vertraut mit einer multiperspektivischen Herangehensweise und Evaluierungsarten für Kommunikation, Medien und Kultur. Sie entwickeln kreative Denkmuster und zeigen aktive Denkweisen, die die seelische Gesundheit fördern, und können diese in Einzel- und Gruppenarbeit anwenden. Sie leisten einen Beitrag zu gemeinsamen Erfahrungen mit Deutung, Beziehung und Verbundenheit. Sie leiten Aktivitäten, die Körper und Geist einbeziehen, und wechseln zwischen Offline- und Online-Umgebungen, von der somatosensorischen Ebene zu Gefühlen, Sprache und kreativem Ausdruck.

KOMPETENZEN FÜR DAS 21. JAHRHUNDERT

Das Projekt fördert sowohl fachliche (z. B. Kunstgeschichte, Geschichte usw.) als auch übertragbare Kompetenzen wie Kommunikation, kritisches Denken usw.

Kommunikation und Sozialkompetenz: Die Teilnehmenden verinnerlichen, synthetisieren und nutzen viele Aspekte der Kommunikation auf ausgewogene und flexible Weise. Sie machen sich mit dem Prozess der Mentalisierung vertraut und begreifen die relationale Welt, die sie umgibt.

Zusammenarbeit: Die Teilnehmenden erkennen Gedanken, Gefühle und Verhaltensmuster, bauen Beziehungen und Wechselbeziehungen auf und lernen, eine Vertrauensbasis zu schaffen.

Kreativität: Die Teilnehmenden nehmen an Aktivitäten teil, die Körper und Geist verbinden und die Ausdrucksfähigkeit fördern. Bewegungen, Gesten, Geräusche, emotionale Verarbeitung, Sinnggebung, Achtsamkeit, Kunst und Gedichte haben alle eine relationale Funktion, die den kreativen Prozess fördert.

Kritisches Denken: Die Teilnehmenden werden mit der Analyse von Tatsachen vertraut und den Zusammenhängen zwischen Emotionen, Gefühlen und Gedanken durch eine universale Herangehensweise.

Medien- & Technikkompetenz: Die Teilnehmenden nutzen einfache technische Hilfsmittel, um herkömmliche Grenzen von Zeit und Raum zu überwinden, und nehmen an einer Aktivität in den Sozialen Medien teil, die den Zugang erweitert, Kommunikation, Lernen und kreative Prozesse fördert und die verfügbaren Ressourcen ergänzt.

AKTIVITÄTEN

Name der Aktivität	Ablauf	Zeit
	n diesem Lernszenario folgen Museumspädagog/in und Teilnehmende einem multidimensionalen Weg. Alle Parameter werden im Prozess erarbeitet, zum Beispiel Lernen im Museum durch den gezielten Einsatz wichtiger Tools und Techniken, Sammeln, Arten des Kuratierens und Anschauens, Ausstellen, Deuten, Entwicklung eines Publikums, Selbstwahrnehmung, verschiedene Perspektiven auf das Selbst, der kreative Faktor und der therapeutische Rahmen.	

Kunst

Vielfalt & Inklusion

Umwelt

Geschichte

(Fremd-) Sprachen

Musik

Philosophie

MIINKT
(MIINT+Kunst)

Name der Aktivität	Ablauf	Zeit
Einheit 1	<p>Schau dir mal das Bild an!</p> <p>Teilen Sie die Gruppe und arbeiten Sie in kleineren Einheiten. Jede Gruppe arbeitet mit einer der vier Fotografien von J. Heywood: 1) Family Life, Schwarz-Weiß-Fotografie auf Karton, 1984. Silbergelatine-Print auf stabilem Karton, Victoria & Albert Museum. CC BY, 2) Reflecting, Schwarz-Weiß-Fotografie auf Karton, 1984. Silbergelatine-Print auf stabilem Karton. Victoria & Albert Museum. CC BY, 3) That! Schwarz-Weiß-Fotografie auf Karton, 1990er. Silbergelatine-Print auf stabilem Karton. Victoria & Albert Museum. CC BY, 4) Playing with Daddy's nose, Schwarz-Weiß-Fotografie auf Karton, 1999. Silbergelatine-Print auf stabilem Karton. Victoria & Albert Museum. CC BY.</p> <p>Weitere Informationen findet der/die Pädagog/in in der Europeana-Ausstellung Family matters -Europeana XX. A Century of Change.</p> <p>Hören Sie den Teilnehmerbeiträgen und Berichten aufmerksam zu.</p> <p>Entwickeln einer Reihe von Fragen: Was seht ihr? Was passiert hier wohl gerade? Wie fühlt ihr euch, wenn ihr das seht? Gefällt es euch oder nicht? Warum? Vielleicht erinnert es euch an etwas. Was machen die Personen wohl gerade, worüber könnten sie sprechen? Würdet ihr ihnen gerne eine Frage stellen? Wie fühlen sie sich in diesem Augenblick? Was haben sie vor, was ist ihre Absicht? Interessiert es sie, was die andere Person sagt? Wo findet diese Szene wohl statt? Welche Geräusche hört man? Welche Gerüche riecht man? Welche Strukturen fühlt man? Was fasziniert dich an diesem Bild: Farben, Formen, Handlung? Welchen Titel würdest du dem Bild geben?</p>	30 Min.
	<p>Was wollen wir mit all diesen Fragen erreichen? Wir versuchen, uns in die Menschen auf dem Foto hineinzusetzen. Wir mentalisieren.</p> <p>Im Bereich „Offline-Materialien“ werden zur theoretischen Vorbereitung des/der Pädagog/in im Rahmen eines lebenslangen Lernansatzes einige Ressourcen empfohlen wie Bateman & Fonagy 2012; Fonagy & Allison 2011, usw.</p> <p>Ein kleiner Beitrag der Psychoedukation zum Thema Mentalisierung wird im Folgenden genannt und kann von dem/der Pädagog/in zum geeigneten Zeitpunkt und in angemessener Weise mit der Gruppe behandelt werden, um Vertrauen, Lernen und Zusammenarbeit zu stärken. In diesem Kontext kann der/die Pädagog/in als Brainstorming und Gesprächsgrundlage ein Kunstwerk aus den Europeana-Sammlungen nutzen, z. B. Development of brain power, Veranschaulichung der kognitiven Entwicklung eines Kindes, von Bill McConkey. Wellcome Collection, UK. CC BY.</p> <p>Die Fähigkeit zur Mentalisierung beginnt mit der Verbindung vom Kleinkind zur Bezugsperson durch Interaktion, Aufmerksamkeit, Blickkontakt, Berührung, Klang der Stimme, unbewusstes Nachahmen von Gesten und Sprachmuster oder Haltungen. Sie ist untrennbar mit der Entwicklung des Bewusstseins und Gehirns verbunden. Effektive Mentalisierung kann viele Perspektiven einnehmen und verschiedene Parameter berücksichtigen: Kultureller und sozialer Kontext, Geschlecht, Alter. Sie ist eine Auseinandersetzung mit dem eigenen Erleben durch die Entwicklung von Selbstwahrnehmung und das Hineinversetzen in die andere Person. Mentalisierung ist fragil. In Schule, Familie oder anderen Orten, wo Menschen zusammenleben, können Verbundenheit, Kommunikation und Empathie leicht verloren gehen, wie das Beispiel Mobbing zeigt. Darum ist es wichtig, diese Kompetenz und Haltung bewusst einzuüben. Sie ist eine Lebenskompetenz bzw. Lebenseinstellung in Zusammenhang mit Resilienz. Darum ist sie wichtig für die seelische Gesundheit. Außerdem beinhaltet sie Anpassung, also das zur Ruhe kommen und Zuhören vor einer vorschellen Antwort, ein Bewusstsein für die Wirkung auf die eigene Person und andere, Neugier, Vertrauensfähigkeit, Verspieltheit, Humor, Flexibilität, narrative Kohärenz und die Berücksichtigung mehrerer Perspektiven.</p> <p>Zitate von namhaften Forschern: „Ein universelles menschliches Bedürfnis nach enger emotionaler Bindung“, J. Bowlby. „Das Baby sieht das Gesicht der Mutter und findet sich dort selbst“, D.W. Winnicott. „Einen Sinn im Sinn haben“, A.W. Bateman & P. Fonagy. „Meine Mutter glaubt, ich denke, also bin ich“, P. Fonagy nach Descartes.</p>	20 Min.
	<p>Reflexion</p> <p>Sie können die Teilnehmenden fragen: Fandet ihr das hilfreich? Inwiefern? Wie würdet ihr einem Freund Mentalisierung erklären? Welches Beispiel aus dem Alltag würdet ihr dazu verwenden?</p>	10 Min. 20 Min.
	<p>Die Geschichte hinter der Geschichte Was passiert dann? Kreativer Ausdruck Kunstwerke erstellen – Kunstkiste Sie können die Teilnehmenden fragen und mit ihnen auf Fantasiereise gehen, wenn sie dem Unbekannten einen Sinn geben.</p> <p>Male ein Bild oder schreibe auf, was in dem Bild noch passieren könnte. Zeig den anderen dein Bild oder deinen Text und erzähl ihnen die Geschichte. Dadurch entstehen neue Einblicke.</p>	10 Min.

Name der Aktivität	Ablauf	Zeit
Einheit 2	<p>Am Ende kann der/die Pädagog/in den kunstgeschichtlichen Hintergrund beleuchten, z. B. Name des/der Künstler/in, Titel, Entstehungszeit, Medien und weitere Zusatzinformationen. Ändert sich dadurch die Perspektive des Betrachters? Auch dies kann eine interessante Frage sein.</p> <p>Aufräumen Evaluierung</p>	10 Min.
	<p>Beginn mit Reflexion zur letzten Einheit Die Teilnehmenden sollen überlegen und Beispiele für Mentalisierung bzw. Situationen nennen, in denen Missverständnisse aufgeklärt wurden oder sie sich in andere Personen hineinversetzt haben, wenn ihnen seit der letzten Einheit in dieser Hinsicht etwas Neues begegnet ist. Klärung der Spielregeln Vor diesem Hintergrund sollen die Teilnehmenden Gruppenregeln für die kommenden Einheiten des Projekts erstellen, die Vertrauen und Zusammenhalt stärken. Alle sollen dazu beitragen und gemeinsam eine „Vereinbarung“ erstellen und unterschreiben. Beispielregeln: Niemanden korrigieren oder unfreundlich sein, das Gesagte bleibt in der Gruppe, alle ins Gespräch einbeziehen, nicht das Gespräch dominieren, bescheiden sein, gegenseitig Respekt zeigen, zuhören, innehalten, beobachten, reflektieren. Was gehört sonst noch dazu? Die Teilnehmenden können besprechen, was sie noch aufnehmen möchten und die Vereinbarung unterschreiben.</p> <p>Zuordnen: Arbeit mit Gefühlen und Emotionen Teilen Sie die Gruppe für ein flexibleres Arbeiten zunächst in Kleingruppen. Jede Gruppe wählt zwei Bereiche aus der Suche in den Europeana-Sammlungen nach den Stichwörtern: Zoo, Tiere, Natur bzw. aus der Suche in den genannten Europeana-Galerien wie: Pferde in der Kunst, Rinder, Ohara Koson, Katzen, Ratten, Tiere, Papageien, Vögel im Mittelalter, Wilde Tiere im Mittelalter. Dann wählt jede Gruppe 3-4 Gefühle, zum Beispiel: hoffnungsvoll, entspannt, sicher, aufgeregt, zuversichtlich, müde, geliebt, gelangweilt, energiegeladen, verwirrt, überrascht, frei, stolz, fröhlich, was noch? Vielleicht begegnen den Teilnehmenden bei ihrer Suche auch noch andere Gefühle wie neidisch, einsam, verletzt, verloren, enttäuscht, gefangen usw. Sie könne zur Liste hinzugefügt werden.</p>	20 Min.
	<p>Die Teilnehmenden sammeln Bilder aus Europeana und ordnen sie sinnvoll den gewählten Gefühlen aus der Liste zu. Jede Gruppe soll dabei eine „Gefühls-Galerie“, ein eigenes Museum erstellen. Ein kleiner Beitrag der Psychoedukation für den/die Pädagog/in: Bei allen Aktivitäten ist es gut, Gefahren im Umgang mit Gefühlen in der Kunst zu berücksichtigen, wenn kein/e Kunsttherapeut/in anwesend ist. Sicherheit und Schutz haben immer oberste Priorität. Stellen Sie sich zum Beispiel vor (Mentalisierung), dass Sie die negativen Gefühle der Teilnehmenden wie Wut, Frust, Verlegenheit, Scham, Trauer, Angst usw. nicht mehr rechtzeitig und angemessen zügeln können. Was würde in diesem Szenario dann aus Sicht des/der Pädagog/in bzw. Teilnehmenden geschehen? Vor diesem Hintergrund ist es ratsam, solche Überlegungen bei der Planung und Umsetzung des Projekts immer mit einzubeziehen und entsprechende Grenzen zu setzen. Das ist auch der Grund, warum die Aktivitäten und Fragen dieses Lernszenarios eine kreative Beschäftigung mit Kultur und soziale Interaktion fördern und nicht psychologische Themen ansprechen. Ziel ist die Schaffung einer „sicheren Basis“. Empfohlene Literatur: Bowlby, 1988; Springham, 2008: 'A case study representing an important milestone in the current arts and health debate, particularly regarding the implementation of health and well-being programmes and the protection of the public'; Yalom 2005.</p>	30 Min.
	<p>Bitten Sie jede Gruppe, ihre Bilder den anderen vorzustellen, sie zu beschreiben, zu erklären, Feedback zu geben und zu erhalten und zu reflektieren. Auf einer (Stell-)Wand können die nach Gefühlen zugeordneten Bilder von den Gruppen arrangiert und ausgestellt werden. Die Teilnehmenden kommen ins Gespräch über persönliche und kollektive Deutungen und entwickeln einen Bezug zueinander und zu den behandelten Werken und Erfahrungen. Dies fördert die soziale Interaktion innerhalb der Gruppe und führt zu neuen Erkenntnissen.</p> <p>Aufräumen Evaluierung</p>	10 Min.

Kunst
 Vielfalt & Inklusion
 Umwelt
 Geschichte
 (Fremd-) Sprachen
 Musik
 Philosophie
 MINT+Kunst

Name der Aktivität	Ablauf	Zeit
Einheit 3	<p>Spiel mit Emotionen!</p> <p>Kreativer Ausdruck und Achtsamkeit Kunstwerke erstellen – Kunstkiste Der/die Pädagog/in beginnt zunächst mit einer Achtsamkeitsübung und bittet die Teilnehmenden, die Augen zu schließen und bewusst zu atmen: Einatmen. Ausatmen. Lehn dich zurück und spüre deinen Atem, spüre deinen Körper. Atme einige Male tief durch. Mache dir bewusst, wie es dir gerade geht. Entspann dich und denke an die Gefühle, mit denen du dich in der letzten Einheit beschäftigt hast. Nimm deine Gefühle, deine Gedanken, Sinneseindrücke, Bilder und Geräusche wahr. Sei offen und lass sie einfach nur stehen, um betrachtet zu werden. Öffne dann die Augen und mache mit der Kunstübung weiter. Nimm einen Filzstift, Wachsstift, Aquarell- oder Buntstift. Was fühlst du? Ist ein Gefühl besonders deutlich? Zeichne eine Emotion, die du in diesem Augenblick spürst. Öffne die Augen, betrachte dein Werk und male das Bild zu Ende.</p>	20 Min.
	<p>Zeig dein Bild und reflektiere es mit einer Reihe von Fragen zur Betrachtung und Identifizierung von Emotionen: Wie war diese Erfahrung für dich? Welche Sinneseindrücke waren dabei am deutlichsten? Welches Gefühl hast du gemalt? Welche Wirkung hat es? Welche Farben hast du in deinem Bild zum Ausdruck von Emotion gewählt? Hat dein Gefühl eine Stimme, einen Klang? Wofür stehen Farben, Formen und Linien? Ändern sich deine Emotionen im Laufe des Tages? Wann ist deine Stimmung am besten? Stelle dein Gefühl online bzw. offline dar: Sing es, zeig es mit Bewegungen, tanz es! Interagiere dabei!</p>	30 Min.
	<p>Die Körperhaltung darstellen. Zur Verstärkung der multisensotischen Erfahrung kann der/die Pädagog/in an dieser Stelle Kleingruppen bilden und mit den Werken von Kandinsky und Rozanova arbeiten, die einen ähnlichen Ansatz verfolgen; die Transformation, die verkörperte Geschichte unter Einsatz der Sinne, Spiel, Improvisation und Storytelling: Umsomehr (Even More), Tanzkurven. Zu den Tänzen der Palucca, Tanzkurven. Zu den Tänzen der Palucca, Man on the street (Analysis of volumes).</p> <p>Der/die Pädagog/in kann der Gruppe einige Fragen stellen: Wenn ihr in das Bild gelangen könntet, wohin würdet ihr gehen? Was würdet ihr tun? Warum haben die Künstler wohl diese Farben, Linien, Körperhaltungen gewählt? Was haben die Künstler nicht dargestellt? Was ist die Geschichte zwischen den Zeilen? Wie würdest du Farben durch Klänge zum Leben erwecken? (Inspirationen finden sich zum Beispiel im Kandinsky-Projekt).</p>	30 Min.
	<p>Am Ende kann der/die Pädagog/in der Gruppe den kunstgeschichtlichen Hintergrund erklären, z. B. Titel der Werke, Verfasser, Medien, verwendete Materialien, Entstehungszeit usw. Ändert sich durch die neuen Informationen die Perspektive des Betrachters? Auch dies kann eine interessante Frage sein.</p>	10 Min.
	<p>Aufräumen Evaluierung</p>	
Einheit 4	<p>In dieser Einheit sollen die Teilnehmenden durch eine Reise in der Natur zu sich selbst und anderen finden.</p>	20 Min.
	<p>Auf nach draußen! Spiel mit Sinnen! Die Teilnehmenden sollen einen Gegenstand aus der Natur mit in die Einheit bringen. Dieser kann von einem Spaziergang im Museumsgarten, vom Strand, aus einem nahegelegenen Park, von Balkonpflanzen usw. sein. Das „Fundstück“ aus der Natur kann alles mögliche sein: ein Blatt, ein Kieselstein, eine Frucht, eine Muschel, ein Stöckchen eine Blume usw. Zeigt den anderen euren Gegenstand und erzählt seine Geschichte. Diese Übung eignet sich auch gut für eine Online-Umsetzung. Wenn ein Spaziergang im Freien nicht möglich ist, können die Teilnehmenden auch bequem in den Europeana-Ausstellungen nach Inspirationen suchen und etwas auswählen, das sie anspricht und zu dem ihnen eine persönliche Geschichte einfällt. Auch hier können sie sich in Kleingruppen aufteilen und jede Gruppe kann eine oder zwei Europeana-Galerien durchsuchen, zum Beispiel: Kirschblüten, Früchte aus China, Sonnenschein, Frühlingsblumen, Grün, Maria Sibylla Merian, Herbst in der Kunst usw.</p>	5 Min.

Name der Aktivität	Ablauf	Zeit
Einheit 4	Geschichten in der Natur Beginnen Sie zunächst mit einer Achtsamkeitsübung : Schließ die Augen. Atme tief durch. Einatmen. Ausatmen. Lehn dich zurück und spüre deinen Atem, spüre deinen Körper. Atme einige Male tief durch. Mache dir bewusst, wie es dir gerade geht. Entspann dich und denke an deinen Spaziergang, deine Sinneseindrücke in der Natur, wie du... den Gegenstand aufhebst, den du für diese Einheit mitgebracht hast. Dann öffne die Augen. Jetzt brauchst du einen Stift, einen Bunt- oder Filzstift in einer beliebigen Farbe, und den Naturgegenstand, den du mitgebracht hast. Beschreibe in einem kurzen Text, einem Absatz, was du siehst und in der Hand fühlst. Betrachte den Gegenstand und beschreibe Farbe, Struktur, Licht, Schatten, Gerüche, Säfte, alle seine Sinneseindrücke, Nuancen und Eigenschaften.	15 Min.
	Beschreibe im nächsten Schritt deine inneren Bilder, deine Gefühle in Verbindung mit dem Gegenstand und seinen Eigenschaften. Der/die Pädagog/in kann eine Reihe von Fragen vorgeben: Warum hast du den Gegenstand aufgehoben? Hat er dich an etwas erinnert? Welche Gefühle und symbolischen oder inneren Assoziationen verbindest du damit? Der/die Pädagogin leitet die Teilnehmenden bei jedem Schritt an. Lies deinen Text noch einmal durch. Wenn du möchtest, kannst du deinen Text auch mit Farben aus der Kunstkiste verschönern.	20 Min.
	Lies den Text der Gruppe vor. Alle Teilnehmenden stellen ihre Werke vor. Auf einer (Stell-)Wand können die erstellten Texte als poetische Collage arrangiert und ausgestellt werden.	20 Min.
	Aufräumen Evaluierung	10 Min.

Kunst

Vielfalt & Inklusion

Umwelt

Geschichte

(Fremd-) Sprachen

Musik

Philosophie

MINT (MINT+Kunst)

Am Ende jeder der vier Einheiten dieser museumspädagogischen Lernerfahrung sollte der/die Museumspädagog/in die Teilnehmenden bitten, ihre Erfahrungen mit Hilfe des [UCL Museum Wellbeing Measures Toolkit](#) zu bewerten. Dazu eignen sich zum Beispiel folgende Fragen: „Wenn du die heutige Einheit mit einem Wort beschreiben müsstest, welches wäre das?“, „Was lief deiner Meinung nach gut?“, „Was hast du erreicht?“, „Was hätte besser laufen können?“. Auch Fragebogen und Schirm aus dem Toolkit können verwendet werden. Andernfalls bietet sich für eine Momentaufnahme ebenfalls eine einfache Stimmungsskala an (zum Beispiel mit Smilies wie in [Five degrees of happiness](#)). Dabei kann sich der/die Pädagog/in für ein Bewertungstool entscheiden. Es sollte jedoch einheitlich verwendet werden. Von der ersten bis zur vierten Einheit sollte das gleiche Bewertungstool genutzt werden. Der/die Pädagog/in kann auch die für die Umsetzung des Lernszenarios empfohlenen Online-Tools für die Antworten der Teilnehmenden verwenden.

ANMERKUNGEN DER PÄDAGOGISCHEN FACHKRAFT

Am Ende jeder der vier Einheiten dieser museumspädagogischen Lernerfahrung sollte der/die Museumspädagog/in die eigenen Erfahrungen mit Hilfe des [UCL Museum Wellbeing Measures Toolkit](#) bewerten. Dabei können folgende Fragen helfen: „Wenn Sie die heutige Einheit mit einem Wort beschreiben müssten, welches wäre das?“, „Was lief Ihrer Meinung nach gut?“, „Was habe Sie erreicht?“, „Was hätte besser laufen können?“, „Gibt es sonst noch Ideen, Anregungen, Beobachtungen?“. Zusätzlich können auch Fragebogen und Schirm aus dem Toolkit verwendet werden. Das pädagogische Feedback ist wertvoll. Gerne können Sie über den Blog von European Schoolnet Ihre Aufzeichnungen zu den Einheiten und Erfahrungen mit der Verfasserin des Lernszenarios teilen. **Warum ist es so wichtig, dass das Projekt evidenzbasiert ist und von den Teilnehmenden evaluiert wird?** Zunächst für die weitere Planung in einer vertrauensvollen Beziehung mit den Nutzergruppen. Zweitens ist die Entwicklung von Empathie/Mentalisierung in der mittleren Kindheit ein Bereich, zu dem in der Forschung noch viel weniger bekannt ist als bei anderen Entwicklungszeiträumen. Dieser Zeitraum ist von wichtigen Veränderungen gekennzeichnet und darum ist dies eine gute Möglichkeit, um Informationen zu erhalten und einige Lücken in der Forschung und Praxis zu schließen.