

# MORAVSKÁ GALERIE

KNIHOVNA / ARTOTÉKA

## EDUKATIVES PROGRAMM KNAPP UND SPIELERISCH ÜBER DIE ARTOTHEK

### Dauer

60 Minuten

### Zielgruppe

Schüler der zweiten Grundschulstufe, 10 – 14 Jahre

### Materialien

- Arbeitsblatt *Knapp und spielerisch über die Artothek*
- Papier für Notizen
- Schreibutensilien
- Schere
- Tablets mit Internetzugang = Suche im Onlinekatalog der Artothek

### Annotation

Was ist eine Artothek? Eine Sammlung von Kunstwerken, die man für nach Hause oder für in die Klasse ausleihen kann. Anhand des Programms machen sich die Schüler nicht nur damit vertraut, was das Betreiben einer Artothek ausmacht und wie man ein Kunstwerk richtig betreut. Sie erfahren, auf welchen Wegen ein Kunstwerk in die Artothek gelangt, welche Künstler in der Artothek der Mährischen Galerie enthalten sind und mit welchen Kunsttechniken sie arbeiten. Auch wird einem eigenen Dialog mit dem Kunstwerk Aufmerksamkeit geschenkt. Die Schüler denken über ein Thema oder Motiv nach, das die einzelnen Künstler miteinander verbinden kann und formulieren eigene Meinungen über ein Werk.

### Verlauf

#### Einführung (20 Min)

- 1.) In Diskussionsform wird den Schülern vorgestellt, was eine Artothek allgemein ist, ihre Geschichte, ihren Zweck und in welchen Institutionen sich eine befindet.
- 2.) Die Aufmerksamkeit wird auf die Hauptbegriffe gelenkt, deren Kenntnis dazu verhilft, nicht nur das Funktionsprinzip einer Artothek kennenzulernen,

sondern sich auch im Bereich der Bildenden Kunst allgemein zu orientieren. An konkreten Beispielen von in der Artothek angebotenen Bildern lernen die Schüler **Kunsttechniken**, Art und Weise, wie man eine **Sammlung** aufbaut, **Themen**, denen sich die Künstler widmen und die Berufung von **musealen Institutionen** allgemein kennen.

Wir fragen die Schüler nach welchen Schlüsseln Werke für die Sammlung ausgewählt werden (Herkunft, Technik, Thema, Entstehungszeit, Kunststil, usw.)

#### Kreative Tätigkeit (30 Min)

- 1.) Jeder Schüler erhält das Arbeitsblatt *Knapp und spielerisch über die Artothek*. Individuell bearbeitet er zwei Aufgaben des Blatts: Er wählt in der Artothek ein Werk aus und ergänzt die relevanten Informationen dazu. Danach faltet er einen Arto-Frosch zusammen (mit derselben Vorgehensweise wie beim Kinderspiel „Himmel Hölle Paradies“).
- 2.) Anschließend sollen die Schüler zu zweit oder zu dritt den Arto-Frosch spielen und Antworten auf die in ihm aufgeführten Fragen finden. Bei Bedarf können sie ein Tablet mit dem Onlinekatalog der Artothek zur Hilfe nehmen. Die Antworten notieren sie dann.

#### Schluss (10 Min)

- 1.) Die richtigen Antworten werden gemeinsam besprochen. Wir fordern die Schüler zur Diskussion über die einzelnen Begriffe auf, die sie im Arbeitsblatt kennengelernt haben.
- 2.) Wir gehen über zu einem eigenen Dialog des Betrachters mit dem Bild – jeder Schüler stellt das von ihm gewählte Bild und welche Informationen er darüber in Erfahrung gebracht hat vor. Wir fragen: warum er es sich ausgesucht hat? Ob ihn die Begleitinformationen über das Werk überrascht haben (Technik, Gefühlsausdruck, Titel...) und ob er dem Werk eventuell ein anderes zuordnet?