

## **Veranstaltungsvorschläge für die Makerspace-Toolbox Arts&Crafts**

### **1. Eine kindgerechte Wegleitung basteln**

#### **Die Veranstaltung**

Kinder nehmen die Bibliothek und ihre Angebote anders wahr, als Erwachsene – auch weil die Angebote für sie ja andere sind. Die Wegleitung in Bibliotheken ist aber zumeist auf Erwachsene ausgerichtet: Mit Schrift werden Erwachsene durch die Bibliothek geführt. Mithilfe der Toolbox Arts&Crafts lässt sich eine Wegleitung nur für Kinder erstellen: Nach den Interessen der Kinder, aus dem Blickwinkel der Kinder und so, dass Kinder sie verstehen. Wie genau die kindgerechte Wegleitung aussehen soll, sollen Kinder entscheiden – vermutlich werden Kinder mehr Bilder und mehr Farben einsetzen als Erwachsene. Es wird also gemeinsam mit Kindern erarbeitet, was sie an der Bibliothek und ihren Angeboten wichtig finden, was sie unbedingt finden wollen und wie sie das darstellen würden. Anschliessend wird diese Wegleitung erstellt, z.B. auf dem Grafik-Tablet, mit der Nähmaschine oder dem 3Doodler. Am Ende wird die Wegleitung mit den Kindern zusammen in der Bibliothek angebracht.

- Zuerst wird mit einer Gruppe von Kindern, die die Bibliothek kennen, die Bibliothek erkundet. Was finden sie wichtig? Wo gehen sie hin und was machen sie da? Gibt es Angebote, Räume, Ecken, die sie nicht interessieren? Gibt es z.B. Regeln, die sie wichtig finden. Dazu kann man mit der Gruppe die ganze Bibliothek abgehen und Fragen stellen oder aber sie die Bibliothek beschreiben lassen. Wichtig ist, dass man nach und nach klärt, an welchen Stellen Kinder Hinweise über die Bibliothek anbringen würden: So, dass andere Kinder sie verstehen würden.
- Anschliessend wird gezeigt, was man mit der Nähmaschine, dem Grafik-Tablet, dem 3Doodler (und vielleicht anderen Materialien, die man besorgt hat) anstellen kann.
- Dann wird mit den Kindern noch einmal durchgegangen, wie sie die Wegleitung für die ganzen Stellen, an denen sie diese anbringen würden, machen würden: Als gemaltes Bild, als 3D-Objekt, als etwas mit Stoff? (Die Vorschläge sollten verzeichnet werden, damit man sie später erinnern kann.)
- Anschliessend werden diese Objekte gebastelt / erstellt / gemalt etc. Dabei arbeiten immer Kinder und Erwachsene zusammen. (Das können auch Eltern, Freiwillige etc. sein. Aber es ist klar, dass Kinder nicht einfach mit 3Doodler oder Nähmaschine allein gelassen werden können.)

- Das Basteln kann über mehrere Termine verteilt geschehen. Wichtig ist, dass die erstellten Objekte auch tatsächlich im Raum aufgestellt, aufgehängt etc. werden, zumindest für eine bestimmte Zeit.

### **Benötigte Bestandteile**

Die Toolbox Art&Crafts bietet eine gute Grundlage für das Projekt (man muss die auf dem Tablet erstellten Bilder später ausdrucken). Sie kann durch weitere Bastelmaterialien ergänzt werden.

### **Anmerkungen**

Eine solche Wegleitung kann von Zeit zu Zeit überprüft, ergänzt etc. werden. Man kann Kinder fragen, ob sie die noch richtig finden, ergänzen wollen etc. Gut wäre, wenn man vermerkt, welche Kinder was erstellt haben, um es ihnen gegebenenfalls, wenn es ausgetauscht wird, mit Dank mitgegeben zu können.

## **2. Edit Yourself Into History**

### **Die Veranstaltung**

Lokale oder auch die weitere Geschichte anschaulich machen, indem man sich selber in historische Bilder hineinmontiert: Diese Veranstaltung ermöglicht, sich gleichzeitig mit der Geschichte und mit Grafikprogrammen auseinanderzusetzen.

- Vor der Veranstaltung wird bestimmt, welche Geschichte konkret bearbeitet werden soll. Hierzu werden Unterlagen und Bilder besorgt (solche mit freier Lizenz oder in der Public Domain, beispielsweise aus dem lokalen Archiv oder Museum). Will man z.B. die Zeit der Industrialisierung in der eigenen Gemeinde bearbeiten, die Geschichte der Auswanderung aus der Gemeinde im 19. Jahrhundert oder das Leben in einem bestimmten Zeitraum?
- In der Veranstaltung wird den Teilnehmenden die Aufgabe gestellt, sich selber in eines der Bilder hinein zu montieren. Sie werden zudem gebeten, eine kurze Beschreibung zu bieten: Was ist da auf dem Bild? Wieso wollen sie gerade auf diesem zu sehen sein? Als welche Person sind sie da? Was würden sie gerne erfahren, wenn sie wirklich zu diesem Zeitpunkt in diesem Bild sein könnten? Das führt dazu, dass die Teilnehmenden sich mit der eigentlichen Geschichte auseinandersetzen. Dazu sollten Materialien (zeitgenössische Literatur, Zeitschriften, Flugblätter, Filme, andere Bilder etc.) bereitliegen.
- Dann erst machen sich die Teilnehmenden daran, sich in die Bilder einzuarbeiten. Diese können entweder mit der Kamera im Grafik-Tablet fotografiert, auf einem Scanner eingescannt oder schon vor der Veranstaltung digitalisiert worden sein. Das Einfügen kann über die Grafikprogramme auf dem Tablet bewerkstelligt werden. (Gegebenenfalls kann dafür vorgängig eine Anleitung erstellt werden.)
- Die Ergebnisse können von den Teilnehmenden mitgenommen, aber auch – nach Zustimmung – ausgestellt werden.

### **Benötigte Bestandteile**

Das Grafik-Tablet in der Toolbox Arts&Crafts bringt alle nötigen grafischen Werkzeuge mit. Bilder und Material müssen vorgängig besorgt werden.

### **3. Meine Gemeinde, wie sie sein sollte**

#### **Die Veranstaltung**

In dieser Veranstaltung wird von den Teilnehmenden die Gemeinde gebastelt bzw. dargestellt, die sie gerne hätten. Dazu werden ausreichend grosse Karten der Gemeinde, wie sie jetzt ist, bereitgestellt (mehrfach), dann den Teilnehmenden die Möglichkeit gegeben, auf diesen z.B. Objekte, die sie mit den 3Doodler oder der Näh-/Stickmaschine erstellt haben, aufzubringen, die sie entweder besonders wichtig / gut / interessant finden oder aber die sie in ihrer Gemeinde ändern / aufstellen etc. würden.

Über diese Objekte können die Teilnehmenden gut ins Gespräch kommen.

#### **Benötigte Bestandteile**

Neben der Toolbox Arts&Crafts werden Karten der tatsächlichen Gemeinde benötigt. Andere Materialien lassen sich ergänzen.

Die Veranstaltung lässt sich in grössere Prozesse (Gemeindeplanung) oder Veranstaltungen einbinden (z.B. können Vertreterinnen und Vertreter der Gemeinde anschliessend die fertigen Karten begutachten und diskutieren, ob sie zur Grundlage von Veränderungen genutzt werden).

#### **4. Landschaftsmalerei, digital**

##### **Die Veranstaltung**

In dieser Veranstaltung nehmen die Teilnehmenden Landschaftsbilder aus ihrer Gegend auf und verändern diese digital, um aus der realen Gegend eine traumhafte zu machen.

- In einem ersten Schritt machen die Teilnehmenden Bilder der lokalen Landschaft (sie können als Gruppe losgehen oder aber solche Bilder schon zur Veranstaltung mitbringen). Dazu kann die Kamera im Grafik-Tablet genutzt werden oder andere digitale Kameras.
- In einem zweiten Schritt arbeiten sie dann, gegebenenfalls gemeinsam, daran, die Bilder mit den vielfältigen Möglichkeiten digitaler Bildbearbeitung mit dem Grafik-Tablet zu nutzen. Dazu kann im Vorfeld eine Handreichung z.B. über die Filter von Krita oder anderen Programmen erarbeitet werden.
- Die zu bearbeitenden Bilder können gemeinsam ausgewählt werden, dann abschliessend nebeneinander präsentiert / ausgestellt werden. Oder sie werden zur freien Auswahl gestellt.

##### **Benötigte Bestandteile**

Das Grafik-Tablet und eine Möglichkeit, die erstellten Bilder auszudrucken, reichen für diese Veranstaltung vollkommen aus.

## **5. Besser als das Original**

### **Die Veranstaltung**

Bei dieser Veranstaltung versuchen die Teilnehmenden ein oder mehrere ausgewählte Original-Kunstwerke mit den Geräten in der Toolbox Arts&Crafts nachzugestalten. Es können bekannte Werke sein oder aber auch solche aus dem lokalen Kunstschaffen. Gibt es lokal beispielsweise öffentliche Kunstwerke (Skulpturen, Brunnen etc.), können auch diese als Ausgangspunkt genommen werden. Ziel ist es, die Möglichkeiten der Technik auszureizen.

- Im Vorfeld sollten ein oder einige Kunstwerke ausgewählt und dokumentiert werden (z.B. eine Anzahl von Bildern aus verschiedenen Perspektiven bereitgestellt). Eventuell, bei lokalem Kunstschaffen, kann das Kunstwerk auch für die Veranstaltung entliehen werden.
- Für die Veranstaltungen werden die Technologien aus dieser Toolbox aufgebaut und den Teilnehmenden erklärt, was die Aufgabe sei. Alle Geräte, auch der Scan'n'Cut oder die Nähmaschine können genutzt werden.
- Die entstandenen Interpretationen des Originals können den Teilnehmenden überlassen oder ausgestellt werden.

### **Benötigte Bestandteile**

Neben den Technologien aus der Toolbox Arts&Crafts kann es sinnvoll sein, weitere Rechner mit Vektor-Grafik-Programmen (z.B. Inkscape) zur Verfügung zu stellen, um mit diesen für den Scan'n'Cut Modelle zu erstellen, die dann geschnitten oder genäht / gestickt werden.