

Museum Barberini Bildung & Inspiration

Workshop-Übersicht

Angebote für Kitagruppen und Schulklassen

Allgemeine Informationen

- Unser Ziel ist es, (nicht nur) jungen Menschen Werkzeuge an die Hand zu geben, um die Welt von Morgen mit gestalten zu können. Wir freuen uns sehr auf Ihren Besuch und wünschen Ihnen inspirierende kreative Workshops mit Ihrer Schulklasse oder Gruppe!
- Diese Übersicht zeigt die verschiedenenen Workshop-Formate des Museums Barberini. Alle Formate folgen dem gleichen Ablauf. Die originalen Kunstwerke bilden stets den Ausgangspunkt. Zu jedem Workshop gehört eine gezielte Führung durch die Ausstellungsräume.
- Die Workshops sind an die kompetenzorientierten Lernziele des Rahmenlehrplans Kunst Berlin-Brandenburg angepasst. Alle Formate haben zum Ziel, Wahrnehmung zu schulen, künstlerische Ausdrucksfähigkeit zu fördern, Gestaltungstechniken anzuwenden, Reflexionsfähigkeit zu stärken sowie Medien- und Bildkompetenzen zu erweitern.
Die individuelle Lernvernetzung der Inhalte wird beim jeweiligen Workshop aufgeführt.
- Workshops dauern in der Regel 120 Minuten inklusive Führung, auf Wunsch auch 180 Minuten. Workshops mit digitalen Tools benötigen 180 Minuten und sind ab Klassenstufe 7 geeignet.

Angebote mit analogen Methoden

120 Min., ab Klassenstufe 7 optional auch 180 Min.(inkl. 10 Min. Pause mit Selbstversorgung)

- Malen wie ein Künstler. Künstlerische Techniken von der Zeichnung bis zur Malerei
- Mixed-Media-Kunst. Mit Materialien gestalten und experimentieren
- Original & Kopie. Einführung in die Drucktechniken
- Form finden. Dreidimensionales Gestalten
- Wort & Bild. Geschichten gestalten (analog oder digital).

Angebote mit digitalen Tools

180 Min. ab Klassenstufe 7 (10 Min. Pause mit Selbstversorgung)

- Raum-Bild-Form. Photographische Experimente
- Von der Idee zum Icon. Dein eigenes Logo oder Emoji gestalten
- Make it Move. Deine Zeichnung als GIF
- Erzähl deine eigene Geschichte – als Film! Kreatives Storytelling
- Perspektivwechsel mit KI. Von der Sprache zum Bild

Malen wie ein Künstler

Künstlerische Techniken von der Zeichnung bis zur Malerei

Workshoprahmen

Thema: Traditionelle Zeichen- und Maltechniken

Zielgruppe: Kita, Grundschule, Sek. I und Sek. II
(max. 25 Personen)

Dauer: 120 Min., ab Klassenstufe 7 optional auch 180 Min.(inkl. 10 Min. Pause mit Selbstversorgung)

Beschreibung

Wie fängt man einen Moment, eine Stimmung oder eine Szene mit künstlerischen Mitteln ein? In diesem Workshop setzen sich die Teilnehmenden mit verschiedenen malerischen Techniken auseinander: von Zeichnungen mit Kohle über Aquarell und Pastell bis hin zu intensiven Farbexperimenten mit Gouache. Im Mittelpunkt stehen das bewusste Beobachten und das Erforschen der eigenen gestalterischen Sprache.

Die Teilnehmenden erlernen den gezielten Einsatz künstlerischer Mittel und die kreative Umsetzung von Bildideen. Durch den praktischen Umgang mit klassischen Materialien stärken sie nicht nur ihre Ausdrucksfähigkeit, sondern auch ihr Gespür für Komposition, Farbwirkung und Bildaufbau. Ein Workshop, der künstlerisches Handwerk mit individueller Kreativität verbindet.



©Steven Ritzer

Lernvernetzung

- Gezieltes Ausprobieren von Malweisen und Materialien
- Umgang mit Farbe, Material und Bildwirkung
- Einbezug von Kontextwissen in den Prozess
- Phantasieren, Experimentieren und Intentionen malerisch ausdrücken

Mixed-Media-Kunst

Mit Materialien gestalten und experimentieren

Workshoprahmen

Thema: Gestalten mit Collage und Materialmix

Zielgruppe: Kita, Grundschule, Sek. I und Sek. II

(max. 25 Personen)

Dauer: 120 Min., ab Klassenstufe 7 optional auch 180 Min.(inkl. 10 Min. Pause mit Selbstversorgung)

Beschreibung

Was passiert, wenn man Papier, Tape, Stoff, Farbe, Photos oder Fundstücke miteinander kombiniert? In diesem Workshop entwickeln die Teilnehmenden eigene Bildideen jenseits traditioneller Techniken. Sie experimentieren mit Struktur, Oberfläche und Komposition – schneiden, reißen, schichten, kleben – und schaffen dabei neue, überraschende Bildwelten. Die Teilnehmenden lernen, gestalterische Entscheidungen bewusst zu treffen und diverse Materialien kreativ einzusetzen. Im Zentrum steht ein spielerischer Zugang zur Kunst, der Raum für freie Ausdrucksformen schafft. Der Workshop fördert Phantasie, visuelles Denken und den Mut, neue gestalterische Wege zu gehen.



©David von Becker

Lernvernetzung

- Bildaufbau planen und strukturieren
- Räumliche Dimensionen entdecken und darstellen
- Mixed-Media-Kunst (z.B. reißen, schneiden, kleben, schichten) kennenlernen
- Diverse Materialeigenschaften gestalterisch einsetzen (z.B. Stoff, Papier, Tape, Photos)

Original & Kopie

Einführung in die Drucktechniken

Workshoprahmen

Thema: Künstlerische Druckverfahren

Zielgruppe: Kita, Grundschule, Sek. I und Sek. II
(max. 25 Personen)

Dauer: 120 Min., ab Klassenstufe 7 optional auch 180 Min. (10
Min. Pause mit Selbstversorgung)

Beschreibung

Wie lässt sich ein Bild vervielfältigen, ohne dass es seine Einzigartigkeit verliert? In diesem Workshop erhalten die Teilnehmenden einen praktischen Einblick in klassische Drucktechniken. Je nach Alter und Vorerfahrung arbeiten sie mit geeigneten Verfahren. Durch das bewusste Arbeiten mit Linien, Flächen und Negativformen entwickeln die Teilnehmenden ein Verständnis für die Grundlagen von Reproduktionstechniken in der Kunst. Der Workshop fördert Genauigkeit, Geduld und den gestalterischen Umgang mit Wiederholung, Variation und spiegelverkehrter Darstellung im Druckprozess.



©Sebastian Bolesch

Lernvernetzung

- Grundlegende Drucktechniken kennenlernen (z.B.: Linoldruck, Geldruck)
- Ideenentwicklung für Druckgraphik
- Achtsamer Umgang mit Material und Werkzeug
- Reflexion des Druckvorgangs

Form finden

Dreidimensionales Gestalten

Workshoprahmen

Thema: Plastisches Gestalten

Zielgruppe: Kita, Grundschule, Sek. I und Sek. II

(max. 25 Personen)

Dauer: 120 Min., ab Klassenstufe 7 optional auch 180 Min. (10 Min. Pause mit Selbstversorgung)

Beschreibung

Wie entsteht aus einer Idee eine Form im Raum? Dieser Workshop lädt dazu ein, plastisches Gestalten mit Ton, Draht, Papier oder Fundmaterialien selbst auszuprobieren. Ob Figur, Objekt, Mobile oder Diorama – der kreative Prozess steht im Fokus: Bauen, Formen, Balancieren und Verändern.

Die Teilnehmenden setzen sich mit Raum, Volumen, Oberfläche und Statik auseinander und erfahren, wie aus einer Inspiration eine dreidimensionale künstlerische Arbeit entsteht. Der Workshop stärkt das räumliche Denken, handwerkliche Motorik und die Fähigkeit, Material mit Bedeutung aufzuladen.



©Henry Freitag

Lernvernetzung

- Grundlagen des räumlichen Gestaltens
- Experimentieren mit Volumen, Statik und Balance
- Kreatives Denken und bildnerisches Umsetzen
- Transferprozess zwischen Skizze und Modell

Wort & Bild

Geschichten gestalten

Workshoprahmen

Thema: Multimodales Erzählen

Zielgruppe: Sek. I und Sek. II (max. 25 Personen)

Dauer: 120 Min., ab Klassenstufe 7 optional auch 180 Min. (inkl. 10 Min. Pause mit Selbstversorgung)

Beschreibung

Dieser Workshop knüpft an das Prinzip des multimodalen Erzählens an. Die Teilnehmenden kombinieren Text, Bild und Layout, um eigene Geschichten als Comic oder Zeitungsbeitrag in analoger Form oder mithilfe der App *Comic Life 3* (ab Klassenstufe 7) zu gestalten.

Sie können ihrer Phantasie freien Lauf lassen: Ob als Reise in die Vergangenheit, als Interview mit einer historischen Figur oder als erfundene Comic-Story – alles ist möglich. Ihre Erzählungen illustrieren die Teilnehmenden mit selbst erstellten Zeichnungen, Collagen oder Photos, die sich analog oder digital kombinieren lassen.

Ziel des Workshops ist es, neue Ausdrucksformen auszuprobieren und Fähigkeiten im Erzählen, Gestalten und Präsentieren zu stärken – spielerisch, mediennah und kreativ.

Hinweis: Bei der digitalen Workshop-Version benötigen die Teilnehmenden ein Smartphone, um die Ergebnisse mithilfe eines QR-Codes auf ihr eigenes Gerät übertragen zu können.



©David von Becker

Lernvernetzung

- Strukturelles Erzählen
- Kreatives Schreiben und visuelle Dramaturgie
- Reflexion über Bildwirkung und Verständlichkeit
- Gezielte Nutzung unterschiedlicher analoger und digitaler Methoden

Raum-Bild-Form

Photographische Experimente

Workshoprahmen

Thema: Raum und visuelle Wahrnehmung

Zielgruppe: Sek. I und Sek. II (max. 25 Personen)

Dauer: 180 Min. (inkl. 10 Min. Pause mit Selbstversorgung)



©David von Becker

Beschreibung

Im Zentrum des Workshops steht die kreative Auseinandersetzung mit photographischen Bildkompositionen und medialer Darstellung.

Die Teilnehmenden setzen sich künstlerisch-praktisch mit der Frage auseinander, wie Objekte oder Personen in einem Mini-Studio photographisch aufgenommen werden können.

Mit Requisiten, Modellen und farbigem Papier gestalten sie allein oder gemeinsam kleine Szenerien, Skulpturen und Collagen, die mit verschiedenen Lichtquellen und Filtern photographisch inszeniert werden. Dabei experimentieren sie mit Schärfe, Tiefenwirkung, Perspektive und Farbwirkung als Mittel künstlerischer Photographie.

Hinweis: Bei diesem Workshop benötigen die Teilnehmenden ein Smartphone, um die Ergebnisse mithilfe eines QR-Codes auf ihr eigenes Gerät übertragen zu können.



Lernvernetzung

- Räumlich-visuelle Kreativität
- Medienkompetenz und digitale Fähigkeiten
- Sinnzusammenhänge in der Gruppe erschließen
- Ausdrucks- und Sprachkompetenz durch Bildsprache
- Kritisches Sehen und Gestalten

Von der Idee zum Icon

Dein eigenes Logo oder Emoji gestalten

Workshoprahmen

Thema: Digitales Zeichnen und Graphikdesign

Zielgruppe: Sek. I und Sek. II (max. 25 Personen)

Dauer: 180 Min. (inkl. 10 Min. Pause mit Selbstversorgung)



©David von Becker

Beschreibung

Wie entsteht eine ausdrucksstarkes Symbol, das sofort wirkt? In diesem Workshop entwerfen die Teilnehmenden ein persönliches Logo oder Emoji. Für die Gestaltung von der Skizze bis zum fertigen digitalen Produkt wird die App *Procreate* verwendet. Dabei kommen Grundprinzipien des Graphikdesigns zum Einsatz: Form, Farbe, Typographie und Wiedererkennbarkeit.

Im Fokus steht die Entwicklung eines klaren visuellen Konzepts. Die Teilnehmenden trainieren ihre Fähigkeit, Ideen auf das Wesentliche zu reduzieren und gestalterisch umzusetzen. Ein Workshop, der Kreativität mit Designkompetenz verbindet und die Entwicklung einer eigenen Bildsprache unterstützt.

Hinweis: Bei diesem Workshop benötigen die Teilnehmenden ein Smartphone, um die Ergebnisse mithilfe eines QR-Codes auf ihr eigenes Gerät übertragen zu können.

Lernvernetzung

- Medienkompetenz im Umgang mit digitalen Design-Tools
- Selbstwirksamkeit durch eigenständige gestalterische Prozesse
- Umsetzung von Ideen in Form- und Bildsprache
- Gestaltung als Ausdruck von Identität und Persönlichkeit nutzen
- Visuelle Impulse analysieren und in neue Kontexte übertragen
- Konzeptionell denken und gestalterische Entscheidungen begründen



Make it Move

Deine Zeichnung als GIF

Workshoprahmen

Thema: Digitale Bildanimation

Zielgruppe: Sek. I und Sek. II (max. 25 Personen)

Dauer: 180 Min. (inkl. 10 Min. Pause mit Selbstversorgung)



©David von Becker

Beschreibung

Wie bringt man ein Bild in Bewegung? In diesem Workshop gestalten die Teilnehmenden kleine Animationen in Form von GIFs – mit den Apps *Procreate* und *Procreate Dreams*. Dabei lernen sie die Grundlagen der digitalen Animation kennen: Timing, Looping, Layer-Technik und Bildrhythmus.

Die Arbeit mit Sequenzen fördert ein neues Verständnis von Zeit und Bildgestaltung. Der Workshop bietet einen experimentellen Zugang zur Welt bewegter Bilder und stärkt zugleich digitale Kompetenz, Konzentration und kreatives Denken.

Hinweis: Bei diesem Workshop benötigen die Teilnehmenden ein Smartphone, um die Ergebnisse mithilfe eines QR-Codes auf ihr eigenes Gerät übertragen zu können.

Lernvernetzung

- Digitale Animationsgrundlagen kennenlernen
- Innovative Weiterentwicklung kultureller Referenzen
- Storytelling und Erzähltechniken anhand von Animation
- Gezielte Nutzung von digitalen Medien und Animations-Apps
- Persönliche Ausdrucksfähigkeit mittels animierter Inhalte
- Strategieentwicklung in der Gruppe



Erzähl deine eigene Geschichte – als Film!

Kreatives Storytelling

Workshoprahmen

Thema: Videoproduktion, multimodales Erzählen, visuelle Narrative

Zielgruppe: Sek. I und Sek. II (max. 25 Personen)

Dauer: 180 Min. (inkl. 10 Min. Pause mit Selbstversorgung)



©David von Becker

Beschreibung

Wie erzählt man eine Geschichte mit Ton, Bild und Bewegung? In diesem Workshop entwickeln die Teilnehmenden eigene Kurzfilme – entweder als Stop-Motion-Clip oder *iMovie* Film. Vom Storyboard bis zum Schnitt gestalten sie alle Phasen der Produktion selbst. Im Zentrum steht die Verbindung verschiedener Ausdrucksformen: Sprache, Bild, Musik und Bewegung verschmelzen zu einem eigenen kreativen Projekt. Der Workshop vermittelt Grundlagen des digitalen Storytellings und fördert Teamarbeit, Medienkompetenz und Ausdruckskraft.

Hinweis: Bei diesem Workshop benötigen die Teilnehmenden ein Smartphone, um die Ergebnisse mithilfe eines QR-Codes auf ihr eigenes Gerät übertragen zu können.

Lernvernetzung

- Strukturelles und multimodales Erzählen mit Video und Text
- Visuelle und auditive Gestaltungskompetenz mit digitalen Medien
- Eigenständige Ideenentwicklung und Storytelling
- Kommunikationsstrategien in der Gruppe
- Kritisches Reflektieren von Medieninhalten und Wirkungen



Perspektivwechsel mit KI

Von der Sprache zum Bild

Workshoprahmen

Thema: Gezielte Nutzung von KI

Zielgruppe: Sek. I und Sek. II (max. 25 Personen)

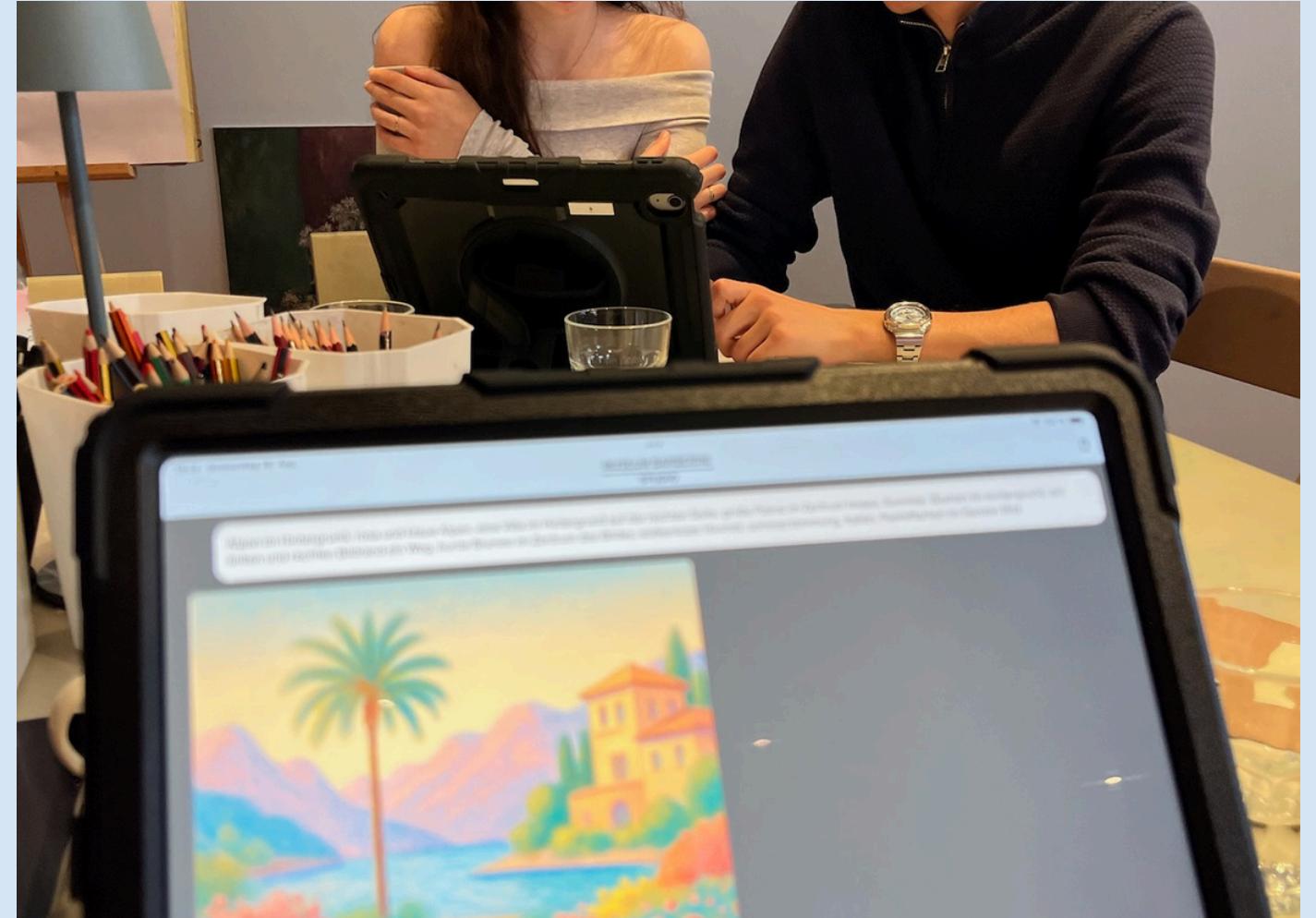
Dauer: 180 Min. (inkl. 10 Min. Pause mit Selbstversorgung)

Beschreibung

Dieser Workshop wurde gemeinsam mit dem HPI Maker Space entwickelt. Die Teilnehmenden lernen, KI gezielt als kreatives Werkzeug einzusetzen, um ausgehend von den Kunstwerken im Museum Barberini eigene Assoziationen und Emotionen in neue Bilder umzusetzen. Dabei wird vermittelt, wie visuelle Eindrücke in eine für KI verständliche Sprache übersetzt werden können, was das Verständnis für die Kunst vertieft und gleichzeitig kreativen Experimenten Raum gibt.

In mehreren spielerischen Schritten entwickeln die Teilnehmenden ihre Ideen für bildliche Darstellungen weiter und verfeinern den gezielten Einsatz von KI-Anwendungen, sowohl für Bild-zu-Bild als auch für Text-zu-Bild Übertragungen. Dabei erfolgt ein ständiger Abgleich mit den ursprünglichen Visionen und Emotionen.

Hinweis: Bei diesem Workshop benötigen die Teilnehmenden ein Smartphone, um die Ergebnisse mithilfe eines QR-Codes auf ihr eigenes Gerät übertragen zu können.



©Tilde Funk

Lernvernetzung

- KI als Tool gezielt einsetzen
- Kritischer Umgang mit KI
- Datenverständnis und algorithmisches Denken
- Kommunikationsstrategien bei technischen Handlungsschritten
- Übertragbare Fähigkeiten im Beschreiben und Prompton entwickeln
- Verknüpfung von Kunst mit eigenen Ideen



©David von Becker



©David von Becker

Wir freuen uns auf Ihren Besuch!

ANGEBOTE MIT ANALOGEN METHODEN

MALEN WIE EIN KÜNSTLER	MIXED-MEDIA-KUNST	ORIGINAL & KOPIE	FORM FINDEN	WORT & BILD
Künstlerische Techniken von der <u>Zeichnung</u> bis zur <u>Malerei</u>	Mit Materialien gestalten und experimentieren - <u>Collage</u> <u>Tape</u> -	Einführung in die <u>Drucktechniken</u>	Dreidimensionales gestalten - <u>Mobile</u> <u>Diorama</u> <u>Figur</u> <u>Schattentheater</u> -	Geschichten gestalten - <u>Comic</u> - (analog)
120 Min 180 Min (ab 7.Klasse)	120 Min 180 Min (ab 7.Klasse)	120 Min 180 Min (ab 7.Klasse)	120 Min 180 Min (ab 7.Klasse)	120 Min 180 Min (ab 7.Klasse)
ATELIER	STUDIO	ATELIER	STUDIO	ATELIER
#Acrylfarbe #Acrylstifte #Gouache				#Modelliermasse #Kleister

ANGEBOTE MIT DIGITALEN TOOLS

WORT & BILD	RAUM-BILD-FORM	VON DER IDEE ZUM ICON	MAKE IT MOVE	ERZÄHL DEINE GESCHICHTE - ALS FILM!	PERSPEKTIVWECHSEL MIT KI
Geschichten gestalten -Comic- (digital)	<u>Photographische</u> Experimente	Dein eigenes Logo Emoji gestalten -Grafik Design Procreate-	Deine Zeichnung als GIF -Procreate Dream Animation-	Kreatives Storytelling -Stop Motion iMovie-	Co-Creation
180 Min (ab 7.Klasse)	180 Min (ab 7.Klasse)	180 Min (ab 7.Klasse)	180 Min (ab 7.Klasse)	180 Min (ab 7.Klasse)	180 Min (ab 7.Klasse)
ATELIER iPads mitnehmen	STUDIO	STUDIO	ATELIER iPads mitnehmen	STUDIO iPads mitnehmen	STUDIO iPads mitnehmen