

AUSSSEN



für einen Kooperationsaufbau Schule & Kunstinstitution

NAME

INHALTS-VERZEICHNIS

0 **Hereinspaziert** 4

1 **Was ist ein AUSSENZIMMER?** 8

2 **Was fördert ein AUSSENZIMMER?** 14

2.1 Sinnliche Erfahrungen. 15

2.2 Berührungspunkte mit Kunst und Kunstschaffenden 15

2.3 Wertschätzender Umgang 16

2.4 Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE). 19

2.5 Überfachliche Kompetenzen. 19

3 **Weshalb ein AUSSENZIMMER aufbauen?** 22

3.1 Mehrwert für Kunstinstitutionen 23

3.2 Mehrwert für Schulen. 24

4 Wie baue ich ein AUSSENZIMMER auf?	28
4.1 AUSSENZIMMER-TEAM.	30
4.2 Organisation der Zusammenarbeit	32
4.3 Zeitaufwand.	36
4.4 Budget	38
4.5 Finanzierung	40
4.6 Rechtliches	41
4.7 Kommunikation.	42

5 Wie gestalte ich ein AUSSENZIMMER-PROGRAMM?	44
5.1 Leitthema	45
5.2 Rituale	48
5.3 Übungstypen	58
5.4 Mediale Vermittlung	64

6 Wie übergebe ich ein AUSSENZIMMER-PROGRAMM?	68
6.1 Besuche begleiten	69
6.2 Verfassen einer Feinplanung	70
6.3 AUSSENZIMMER-PROGRAMM testen	70
6.4 LEHRPERSONEN-BESUCH.	71
6.5 Mailings und Info-Video zur Ausstellung.	74
6.6 AMBASSADEUR*INNEN	75
6.7 Terminvereinbarung AUSSENZIMMER-BESUCHE	75

7 Wie bleibt das AUSSENZIMMER im Schulalltag lebendig?	76
7.1 Skizzenbuch	78
7.2 ERINNERUNGEN ANS AUSSENZIMMER.	78
7.3 BLICK INS AUSSENZIMMER	79
7.4 Transferideen als Bindeglied in den Unterricht	82
7.5 Der AUSSENZIMMER-SCHLÜSSEL	82
7.6 AUSSENZIMMER-ECKE	83
7.7 AUSSENZIMMER für eigene Ideen	84

8 Impressum	86
------------------------------	----



HEREIN- SPAZIERT

Arbeitest du an einem Ort, der Kunst zeigt und Lust auf ein innovatives Vermittlungsprojekt gemeinsam mit einer Schule hat? Oder arbeitest du an einer Schule, die sich einen fixen, ausserschulischen Lernort wünscht und sich aktiv den Bildungszielen für nachhaltige Entwicklung (BNE) widmen möchte? Dieser Leitfaden beschreibt den Aufbau eines AUSSENZIMMERS. Ein Ort, an dem Schule, Kunst und zukunftgerichtetes Lernen zusammenkommen.

Das AUSSENZIMMER steht für eine langfristige, strukturierte Zusammenarbeit zwischen Schulen und Kunstinstitutionen und ist zudem ein ausserschulischer Lernort. Als solcher verlagert das AUSSENZIMMER das Lernen durch regelmässige Ausstellungsbesuche in ein reales, praxisnahes Umfeld und fördert nachhaltiges Lernen durch die direkte Auseinandersetzung mit Umwelt, Kunst und Kultur.

Im Zentrum der Kooperation stehen sinnliche Erfahrungen, das Erlernen einer differenzierten Wahrnehmung und die Förderung von überfachlichen Kompetenzen nach Lehrplan 21. Ein «Schulzimmer» inmitten von Kunst ermöglicht lustvolle Lernmomente, vielfältige Erfahrungen und prägende Begegnungen. Die Schüler*innen und Lehrpersonen erleben eine Lernumgebung, die frei von Bewertung ist. Sie werden ermutigt, allein oder als Gruppe Neues zu erkunden, selbstständig zu denken und sich auch über vermeintliche Einschränkungen hinaus zu wagen. Dabei werden eine offene, neugierig-fragende Haltung, vernetztes Denken und gesellschaftliche Teilhabe und Mitwirkung gefördert. Das AUSSENZIMMER schafft Raum, um Vielfalt zu erleben, Perspektiven zu wechseln und eigene Lösungsansätze zu finden. Die regelmässigen Ausstellungsbesuche machen Kunst zu einem selbstverständlichen Bestandteil des Schulalltags und stärken dadurch Offenheit gegenüber Neuem und Anderem.

Der vorliegende Leitfaden vereint erprobtes Wissen und Best Practice-Beispiele aus der vierjährigen Projektarbeit von AUSSENZIMMER. Er lädt Schulen und Kunsträume dazu ein zusammenzuarbeiten und einen Ort zu schaffen, der künstlerische Denk- und Arbeitsweisen als Lernimpuls nutzt und zugleich ein neues, junges Publikum in die Kunsträume holt.



Das Konzept dazu wurde im Rahmen eines Förderformats für innovative Kunstvermittlungsprojekte mit modellhaftem Charakter¹ über mehrere Jahre hinweg entwickelt. Die vielen praxisnahen Erfahrungen entstanden in enger Zusammenarbeit mit Lehrpersonen und Schulleitungen sowie im Dialog mit den Schüler*innen mit dem Ziel: Mit möglichst wenig Aufwand für alle Beteiligten möglichst viel zu erreichen und einen wertvollen Beitrag zur Schulentwicklung zu leisten.

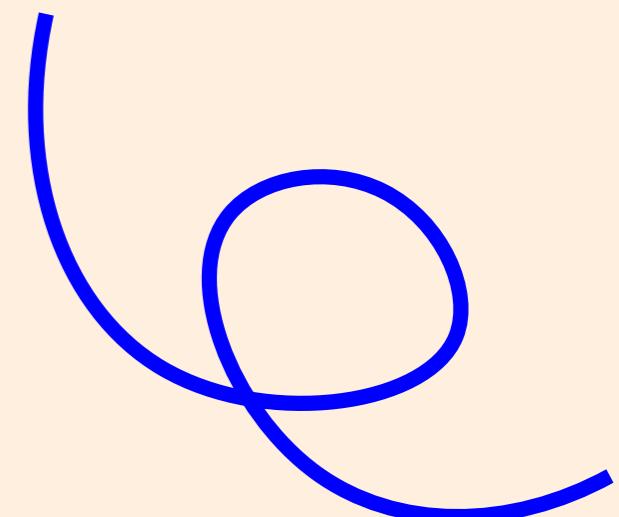
Auch du kannst ein AUSSENZIMMER aufbauen, das Vielfalt zeigt, Perspektiven verschiebt und neue Lösungsansätze vorschlägt – und damit das Blickfeld der Generation von morgen vergrössert.

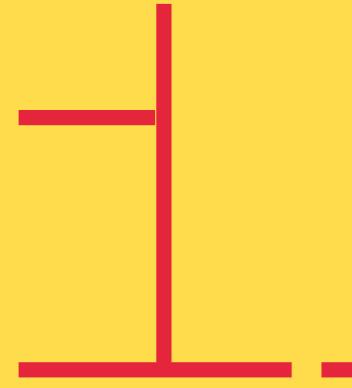
«Das AUSSENZIMMER verlegt den Unterricht aus seinem gewohnten Rahmen heraus in den Kunstraum und ermöglicht dadurch neue Formen der Kunstvermittlung und -erfahrung. Das Projekt lädt dazu ein, Kunst als dynamischen und gesellschaftlichen Prozess zu begreifen – ein Experimentierfeld, das Grenzen überwindet und neue Begegnungen ermöglicht.»

Gunhild Hamer, Leiterin Fachstelle Kulturvermittlung Aargau

1
In Zusammenarbeit von [Zimmermannhaus](#) [Kunst & Musik](#) und [Primarschule Brugg](#) wurde der Pilot dazu innerhalb des Fördergefäßes «Prozessor» der Fachstelle

Kulturvermittlung des Kantons Aargau entwickelt. Weitere Förderungen siehe [Kapitel 8](#).





WAS IST EIN AUSSENZIMMER?

Entdecke das AUSSENZIMMER – einen inspirierenden Lernort ausserhalb des Schulhauses, der die Sinne anspricht und neue Perspektiven eröffnet. Dieser Leitfaden unterstützt den Kooperationsaufbau zwischen Schule und Kulturinstitution.

Das Schulhaus ist üblicherweise der Ort, an dem Lernen stattfindet. Doch Bildung ereignet sich überall und lebt auch von sinnlich-emotionalen Erlebnissen. Kannst du dich noch an das Gefühl erinnern, als du als Kind am Strand sassest und Sand von einer Hand in die andere hast rieseln lassen? Oder an den Moment, als du gedankenversunken einen Stift auf einem Blatt Papier hast ziehen lassen und plötzlich einen echten Tiger in den Linien entdeckt hast?

Lernen ist geprägt von solchen ästhetischen Erfahrungen. Lernen geschieht im Körper, im Kopf und im Herz, ist komplex und eigenwillig zugleich und braucht Raum und Musse.



Wo finden wir Orte, die diesen Bedingungen gerecht werden? Wo gibt es inspirierende Lernräume, die Freiraum und Experiment ermöglichen? Wo können Schüler*innen sinnliche Erfahrungen sammeln und üben, sich selber zu spüren?

Wir sind überzeugt, dass die Welt der Kunst und Kultur ein solcher Ort ist. Ihr Zuhause sind die Ateliers der Kunstschaaffenden, Ausstellungsräume, Museen und der öffentliche Raum. Als AUSSENZIMMER wollen wir diese Orte für Schulen öffnen und nutzen – und genau hier setzt das vielschichtige Konzept des AUSSENZIMMERS an.



Das AUSSENZIMMER meint zum einen wortwörtlich einen Raum außerhalb des Schulhauses, der regelmässig von allen Schüler*innen und dem Lehrpersonen-Team besucht wird. Das AUSSENZIMMER ist aber auch ein ausserschulischer Lernort im Sinne eines Raumes, der andere Erfahrungen ermöglicht als dies der Schulraum kann. Schon das räumliche Setting eines AUSSENZIMMERS unterscheidet sich stark vom klassischen Schulzimmer: Es gibt keine Tische und Stühle, kein Vorne und Hinten und auch keine Wandtafel.

Der Raum ist je nach Ort und Inhalt immer unterschiedlich gestaltet und wird von den Schüler*innen mitgeprägt. Ganz im Sinne eines «partizipativen Schulzimmers» werden im AUSSENZIMMER vielfältige Lernformen in einer offenen Gesprächskultur angeboten. Im AUSSENZIMMER sitzt man am Boden, schleicht in Socken umher, stellt Fragen, anstatt Antworten zu liefern oder baut als Klasse imaginäre Wortskulpturen. Das AUSSENZIMMER bedeutet einzutauchen in die Welt der Kunst und Künstler*innen, die neuartige Sichtweisen bereithält. Es ist ein Ort, wo Tische, wenn es sie überhaupt gibt, an Laborsituationen erinnern und gestapelte Stühle zu kleinen Architekturen werden.

Das Wissen im AUSSENZIMMER ist zu grossen Teilen praxisbasiert. Dementsprechend ist auch dessen Vermittlung geprägt von sinnlichen Erfahrungen in einem bewertungsfreien Raum.

Mit der Intention das AUSSENZIMMER und dessen Besuch fix im Alltag einer Schule zu verankern, entstanden verschiedene AUSSENZIMMER-KOMPONENTEN. Das Herzstück ist das prototypische AUSSENZIMMER-PROGRAMM, das geprägt ist von einer wiederkehrenden Struktur und eigenen Ritualen. Dieser sorgfältig verfasste Ablaufplan gibt dem Schulteam Sicherheit und Orientierung, um die AUSSENZIMMER-BESUCHE immer wieder auch selbstständig mit den Klassen durchzuführen. Im [Kapitel 5](#) ist der Aufbau eines AUSSENZIMMER-PROGRAMMS anhand von vielen Beispielen aus der Praxis ausführlich beschrieben. Weitere zentrale Aspekte für den nachhaltigen Transfer der Besuche in den Schulalltag und den Unterricht finden sich in [Kapitel 7](#).

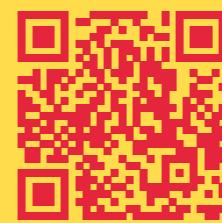
«Man ist immer gespannt, bevor man ins AUSSENZIMMER geht, was es für neue Kunstwerke hat.»

Hanna, 4. Klasse Primarschule Stapfer

Das AUSSENZIMMER steht nicht nur für einen konkreten Raum und didaktisches Material, sondern auch für ein Best Practice-Konzept, das einen erfolgreichen Kooperationsaufbau zwischen einer Kunstinstitution und einer Schule gewährleistet. Der vorliegende Leitfaden soll hierfür als Hilfestellung dienen und das gesammelte Wissen aus vier Projektjahren an interessierte Personen und Institutionen weitergeben, die ein eigenes AUSSENZIMMER aufbauen möchten.

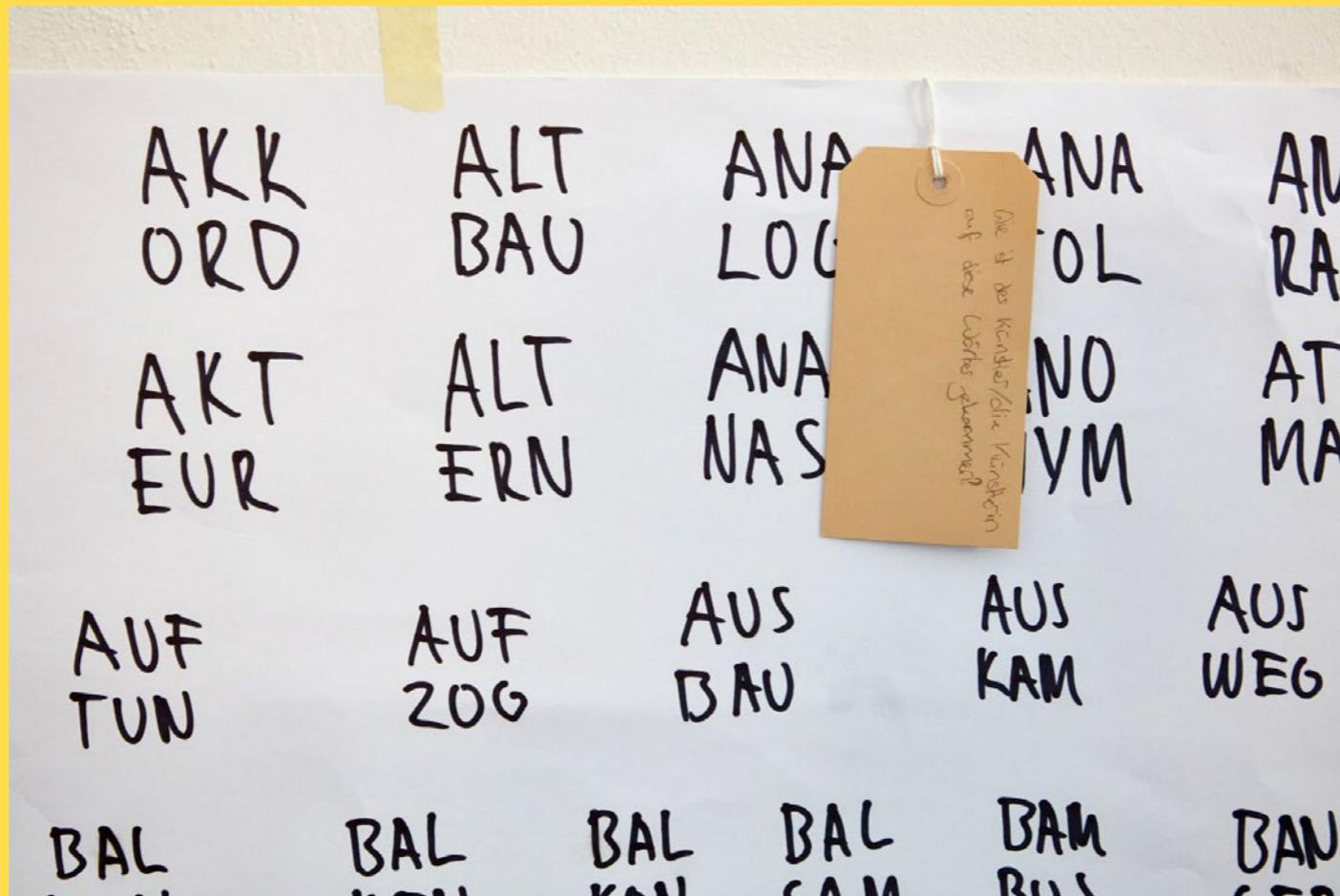
Für die konkrete Umsetzung begleitet dich unser Projektteam mit Expertise und Erfahrung sehr gerne auch Schritt für Schritt. Wir stellen dir zudem eine umfassende Toolbox mit hilfreichen Materialien zur Verfügung – darunter Factsheets, Checklisten und konkrete Übungen, die dich bei der Umsetzung deines Projektes unterstützen.

Wir sind überzeugt, dass wir mit solchen AUSSENZIMMERN gemeinsam einen wichtigen Beitrag zur Förderung der Bildungsziele für nachhaltige Entwicklung und der überfachlichen Kompetenzen nach Lehrplan 21 leisten können.



«Ich freue mich, dass ich persönlich mein Verständnis von und für Kunst ständig erweitern kann. Manchmal stellen sich mir ähnliche Fragen wie den Kindern: Ist das Kunst? Kann ich das auch? Lässt sich diese Kunst teuer verkaufen? Wer steckt hinter dem Kunstwerk? Ich teile die grosse Neugier mit den Kindern.»

Barbara Gabathuler, Klassenlehrperson
Primarschule Stapfer





WAS FÖRDERT EIN AUSSEN- ZIMMER?

Das AUSSENZIMMER schafft regelmässige Berührungspunkte mit Kunst und fördert vielfältige sinnliche Erfahrungen in einem wertschätzenden Raum. Dabei steht der Kompetenzaufbau von «Eigenständigkeit» und «Umgang mit Vielfalt» stets im Vordergrund.

2.1 SINNLICHE ERFAHRUNGEN

Das AUSSENZIMMER ermöglicht Schüler*innen, ästhetische Ausdrucksformen sinnlich zu erleben und künstlerische Denk- und Handlungsweisen zu entdecken. Sensitive Erfahrungen schaffen eine direkte, lebendige Verbindung zu den eigenen Sinnen und fördern ein intensives, persönliches Erleben. Im AUSSENZIMMER steht das forschende und experimentelle Lernen im Vordergrund. Die Schüler*innen sind herausgefordert, aktiv eigenständig Fragestellungen zu entwickeln und eine eigene Position zu beziehen. Dieser offen angelegte Lernprozess gleicht dem künstlerischen Arbeiten, ermöglicht erfahrungsbasiertes Lernen und schult die Wahrnehmungsfähigkeit immer auch mit. Damit erfahrungsbasiertes Lernen optimal gelingt, ist eine angst- und bewertungsfreie Umgebung zentral.



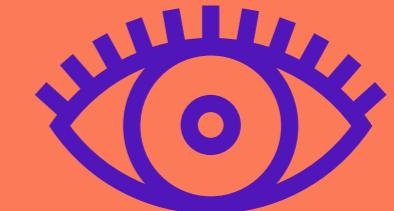
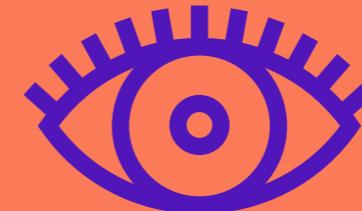
2.2 BERÜHRUNGSPUNKTE MIT KUNST UND KUNSTSCHAFFENDEN

Im AUSSENZIMMER begegnen Schüler*innen nicht nur unterschiedlichen Kunstwerken, sondern tauchen auch in die verschiedenen Perspektiven und Arbeitsweisen von Künstler*innen ein. Sie lernen so alternative Zugänge zur Welt kennen. Die Auseinandersetzung mit Kunst eröffnet neue Sichtweisen und ermutigt die Schüler*innen, selbst in komplexen Zusammenhängen zu denken, unkonventionelle Problemlösungen zu finden und eigene Ideen zu entwickeln. Der direkte Austausch mit professionellen Künstler*innen schafft Einblicke in praktische sowie konzeptionelle Aspekte der Kunstproduktion und ist für die Schüler*innen sehr gehaltvoll. Sie erweitern ihr künstlerisches Verständnis, lernen unterschiedliche Kommunikationsformen kennen und vertiefen ihr Wissen über kreative Prozesse.

2.3

WERTSCHÄTZENDER UMGANG

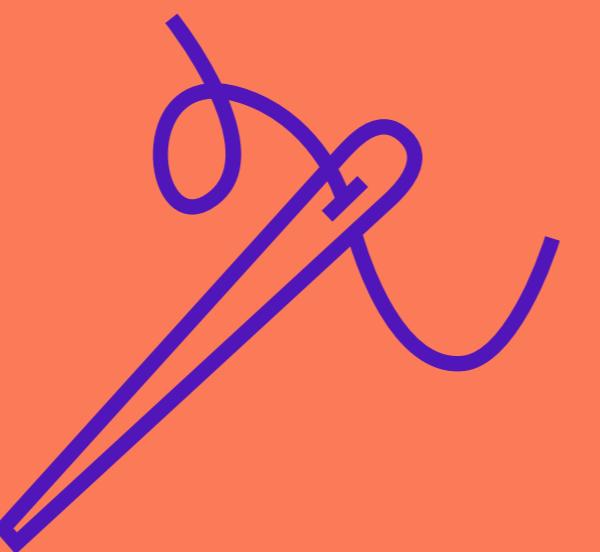
Das AUSSENZIMMER fördert einen respektvollen und wertschätzenden Umgang miteinander und strebt einen kreativen, bewertungsfreien Austausch an. Die Schüler*innen werden aktiv eingebunden und allfällige Unsicherheiten als Teil eines wichtigen Entwicklungs- und Lernprozesses begrüßt. Diese vertrauensvolle Atmosphäre stärkt das Selbstbewusstsein und fördert kreatives Denken. Der Austausch auf Augenhöhe unterstützt den Kompetenzaufbau der «Eigenständigkeit» der Schüler*innen und erweitert ihr Repertoire an Ausdrucksmöglichkeiten. Er trägt dazu bei, hierarchische Strukturen aufzubrechen. Eine wertschätzende Grundhaltung seitens Schüler*innen und Lehrpersonen ist denn auch Voraussetzung für echte Mitwirkung.



«Es hilft, neue Bilder in den Kopf zu bekommen und kreativ zu werden. Auch hilft es mir, neue Geräusche zu hören.»

Milana, 1. Klasse Primarschule Stapfer





2.4 BILDUNG FÜR NACHHALTIGE ENTWICKLUNG (BNE)

Das AUSSENZIMMER verfolgt das Ziel, die Schüler*innen gezielt in ihrer Entwicklung von Wissen und Fähigkeiten im Sinne der «Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE)» zu fördern. Dabei liegt der Fokus darauf, ein Verständnis für Zusammenhänge anhand von künstlerischem Arbeiten zu entwickeln. Die Schüler*innen sollen befähigt werden, sich als eigenständige und selbstwirksame Persönlichkeiten in der Welt zu verorten, ihre eigenen Werte zu reflektieren und Verantwortung für ihr Handeln zu übernehmen. Im AUSSENZIMMER üben die Schüler*innen die aktive Beteiligung an Aushandlungs- und Gestaltungsprozessen, bei denen sie in kooperativen Lernformen ihre Meinung vertreten, Kompromisse finden und gemeinsam Lösungen entwickeln. Speziell in den Fokus genommen werden dabei die Bereiche Diversität, interkulturelle Verständigung und demokratisches Handeln. Im Kontext der Auseinandersetzung mit Kunst werden diese immer wieder aufgegriffen, um die Sensibilität für unterschiedliche Perspektiven zu fördern und die Fähigkeit zu stärken, respektvoll und konstruktiv mit Vielfalt umzugehen.



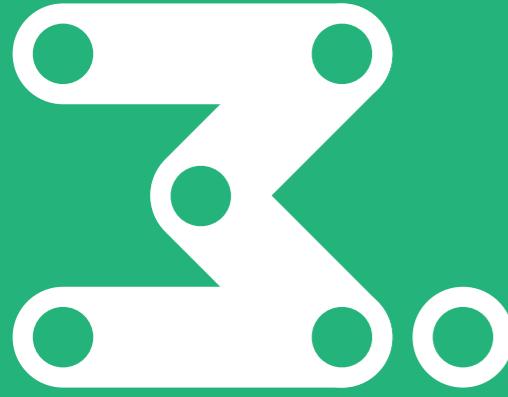
2.5 ÜBERFACHLICHE KOMPETENZEN

Das AUSSENZIMMER fördert zentrale überfachliche Kompetenzen nach Lehrplan 21. Die Leitthemen (siehe [Kapitel 5.1](#)) sowie gezielte Lernsequenzen im AUSSENZIMMER-PROGRAMM thematisieren das Spannungsfeld zwischen Individualität und Gemeinschaft, wobei immer wieder «Umgang mit Vielfalt» geübt und ein Bewusstsein für «Eigenständigkeit» geschärft wird. Die Schüler*innen lernen, unterschiedliche Perspektiven zu hinterfragen, erproben verschiedene Verhaltensweisen und entwickeln daraus eigene Positionen – immer wieder auch ausserhalb ihrer Komfortzonen. Auch der Austausch mit Künstler*innen aus verschiedenen Kontexten fördert das Verständnis für kulturelle Vielfalt und eröffnet den Schüler*innen unterschiedliche Lebensrealitäten und Perspektiven. Diese Auseinandersetzung trägt dazu bei, Perspektiven von Anderen ins eigene Weltbild zu integrieren, Vorurteile abzubauen und Vielfalt als Bereicherung zu erleben.

«Das AUSSENZIMMER verbindet auf lehrreiche und lustvolle Weise verschiedene anspruchsvolle Bildungsziele und -anliegen: Es fördert überfachliche Kompetenzen der Schüler*innen, die für Schulerfolg relevant sind, deren Förderung aber im Unterricht oft zu kurz kommt. Es bringt Kinder und Jugendliche mit bildender Kunst in Kontakt und ermöglicht Lernen im ausserschulischen Kontext, und es bietet anschauliche, theoretisch fundierte Weiterbildung von Lehrpersonen.»

Karin Frey, Dozentin für Pädagogik PH FHNW (em.),
Leiterin des Programms «SOLE – Soziales Lernen
in der Schule»





WESHALB EIN AUSSENZIMMER AUFBAUEN?

Kulturinstitutionen gewinnen durch Schulpartnerschaften neues Publikum und entwickeln die Kulturvermittlung aktiv weiter. Schulen profitieren von frischen Impulsen eines aussserschulischen Lernortes und können durch die Kooperation gemeinschaftsbildende Schulentwicklungsprozesse anstoßen.

3.1

MEHRWERT FÜR KUNSTINSTITUTIONEN

- **Engagement zeigen:** Ein AUSSENZIMMER bietet Kunstinstitutionen die Möglichkeit, ein neues, junges Publikum anzusprechen und Berührungspunkte zwischen Kunst und Kindern sowie Jugendlichen aus verschiedenen sozialen Kontexten zu schaffen. Es fördert die kulturelle Bildung ab dem Schuleintritt und macht Kunst für alle zugänglich. Ein AUSSENZIMMER anzubieten, unterstreicht das aktive Engagement der Institution im Bereich der kulturellen Bildung.
- **Kulturvermittlung weiterentwickeln:** Kunstinstitutionen sammeln durch das AUSSENZIMMER wertvolle Erfahrungen in der Vermittlungspraxis und erproben neue Strategien. Die kontinuierliche Auseinandersetzung mit einem breiten, oft unerfahrenen Publikum erweitert die Praxis der Kunstvermittlung und kann zu neuen, interaktiven Ansätzen führen.
- **Publikum diversifizieren:** Die Institution erreicht ein zusätzliches, heterogenes Publikum und investiert damit in zukünftige Besucher*innen. Schulklassen kehren gemeinsam mit ihren Bezugspersonen zurück oder teilen ihre Erlebnisse weiter – so wird die Institution auch für Menschen sichtbar, die sie nicht direkt besuchen. Die Zusammenarbeit mit Schulen stärkt die lokale Verankerung und die gesellschaftliche Relevanz der Institution.
- **Besucher*innenzahlen steigern:** Die Nutzung der Kulturinstitution durch Schulklassen außerhalb der regulären Öffnungszeiten wirkt sich positiv auf die Auslastung und die Besucher*innenzahlen aus.
- **Gesellschaftlicher Impact:** Das AUSSENZIMMER erleichtert den Zugang zu Kunst und Kultur über alle sozialen Schichten hinweg. Die langfristige Kooperation zwischen Schulen und Kunstinstitutionen etabliert kulturelle Bildung als festen Bestandteil nachhaltiger Bildungsprozesse und stärkt den Bildungswert künstlerischer Auseinandersetzung. Als langfristige Zusammenarbeit fördert das Projekt das gesellschaftliche Engagement beider Kooperationspartner – im Hinblick darauf, die Schüler*innen zu befähigen, ihr künftiges Zusammenleben gemeinschaftlich zu verhandeln und mitzugestalten.

3.2 MEHRWERT FÜR SCHULEN

- **Förderung 21st Century Skills:** Das AUSSENZIMMER fördert gezielt die Entwicklung von Kompetenzen, die für den zukünftigen Erfolg in Schule, Beruf und Gesellschaft besonders wichtig sind. Dazu gehören typischerweise Fähigkeiten wie kritisches Denken, Kreativität, Problemlösung, Kommunikation, Zusammenarbeit und Selbstmanagement. Der Kontextwechsel bietet sowohl für Lehrpersonen als auch für Schüler*innen die Möglichkeit, gemeinsam neue Perspektiven zu entwickeln, die über die üblichen Inhalte des Lehrplans hinaus gehen.
 - **Förderung überfachlicher Kompetenzen nach Lehrplan 21:** Die Themen und Übungen der AUSSENZIMMER-BESUCHE ermöglichen die Auseinandersetzung mit überfachlichen Kompetenzen, insbesondere mit «Umgang mit Vielfalt» und «Eigenständigkeit».
- **Langfristige Integration:** Das AUSSENZIMMER wird dauerhaft in den Schulalltag und den Ausstellungszyklus integriert, indem es bestehende Strukturen wie Stundenpläne, Lernziele und Ausstellungsplanung nutzt. Dies ermöglicht eine ressourcenschonende, planbare Kooperation zwischen Schulen und Kunstinstitutionen, die langfristige Planungssicherheit und Jobsicherheit schafft. Durch den anhaltenden Austausch über die Erfahrungen von Projektteam und Lehrpersonen wird das Projekt laufend weiterentwickelt und den Bedürfnissen angepasst.
- **Schulentwicklung:** Das AUSSENZIMMER ist nicht nur eine Bereicherung für den Unterricht, sondern auch ein innovatives Schulentwicklungsprojekt mit langfristigen Auswirkungen. Es stärkt und formt die Identität der Schule, schafft gemeinsame Erlebnisse für Lehrpersonen und Schüler*innen und fördert den kollegialen Austausch, indem Klassen und Lehrkräfte ähnliche Erfahrungen teilen. Wird ein solcher Austausch gepflegt, stärkt dies nicht nur das Teamgefühl, sondern trägt auch zur kontinuierlichen Weiterentwicklung der Schule bei.
- **Weiterbildung für Lehrpersonen:** Das AUSSENZIMMER ermöglicht Lehrpersonen, ihr methodisches Repertoire über Beobachtung, Erfahrung und Nachahmung zu erweitern und neue Unterrichtsansätze kennenzulernen. Die AUSSENZIMMER-BESUCHE regen ihre Kreativität an und geben Impulse, künstlerische Methoden selbst auszuprobieren und in den Schulalltag zu integrieren. Auch die Lehrpersonen selbst erfahren Perspektivenwechsel. Idealerweise werden Haltungen, Perspektiven und Methoden aus dem AUSSENZIMMER in das Klassenzimmer transferiert und kreatives, künstlerisches Lernen wie auch Mitwirkung innerhalb des regulären Unterrichts fortgeführt und gefördert. So kann das AUSSENZIMMER einen nachhaltigen Beitrag zur Veränderung der Lehr- und Lernkultur leisten.
- **Entlastung der Lehrpersonen:** Der Besuch von ausserschulischen Lernorten ist häufig mit bürokratischem Aufwand und hohem Engagement einer einzelnen Lehrperson verbunden. Das AUSSENZIMMER entlastet die Lehrkräfte, indem es regelmässige Besuche eines ausserschulischen Lernortes mit geringem organisatorischem Aufwand ermöglicht. Das Projekt wird in den Schulalltag integriert und nutzt bestehende Ressourcen. Der Schritt aus dem Klassenzimmer erweitert die Lernumgebungen und bringt Schüler*innen in andere gesellschaftliche und kulturelle Kontexte, was ihre Kreativität und Selbstwirksamkeit fördert. Die jeweiligen Ausstellungssettings können nebst den AUSSENZIMMER-BESUCHEN auch als ausserschulische Lernumgebung für alternative Zugänge zum Fachunterricht genutzt werden.



«Das Team des AUSSENZIMMERS lädt die Schüler*innen und ihre Begleitpersonen ein, in die Ausstellung einzutauchen, Bezüge zur eigenen Welt herzustellen und vielfältige Sinneserfahrungen zu machen. Das Angebot des AUSSENZIMMERS schafft eine Brücke zwischen Kunst und Schule. Die Zusammenarbeit baut Berührungsängste ab, und die wechselnden Ausstellungen ermöglichen den Schüler*innen immer wieder in neue Welten einzutauchen, auch solche, die ihnen sonst verschlossen blieben.»

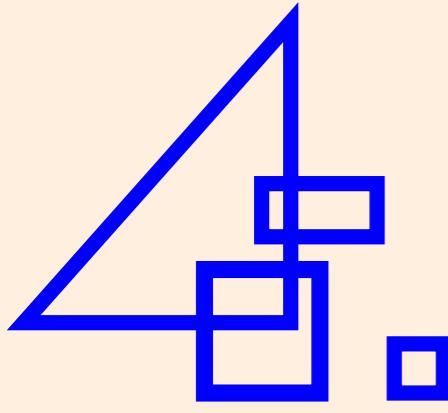
Doris Bernhard, ehemalige Schulleiterin
Primarschule Au-Erle



«Es hat mega spannende Sachen dort. Einmal mussten wir die Augen schliessen und durften dann in den Raum, wo wir Musik hörten. Das war sehr spannend. So lernen wir immer wieder etwas Neues.»

Kaia, 1. Klasse Primarschule Stapfer

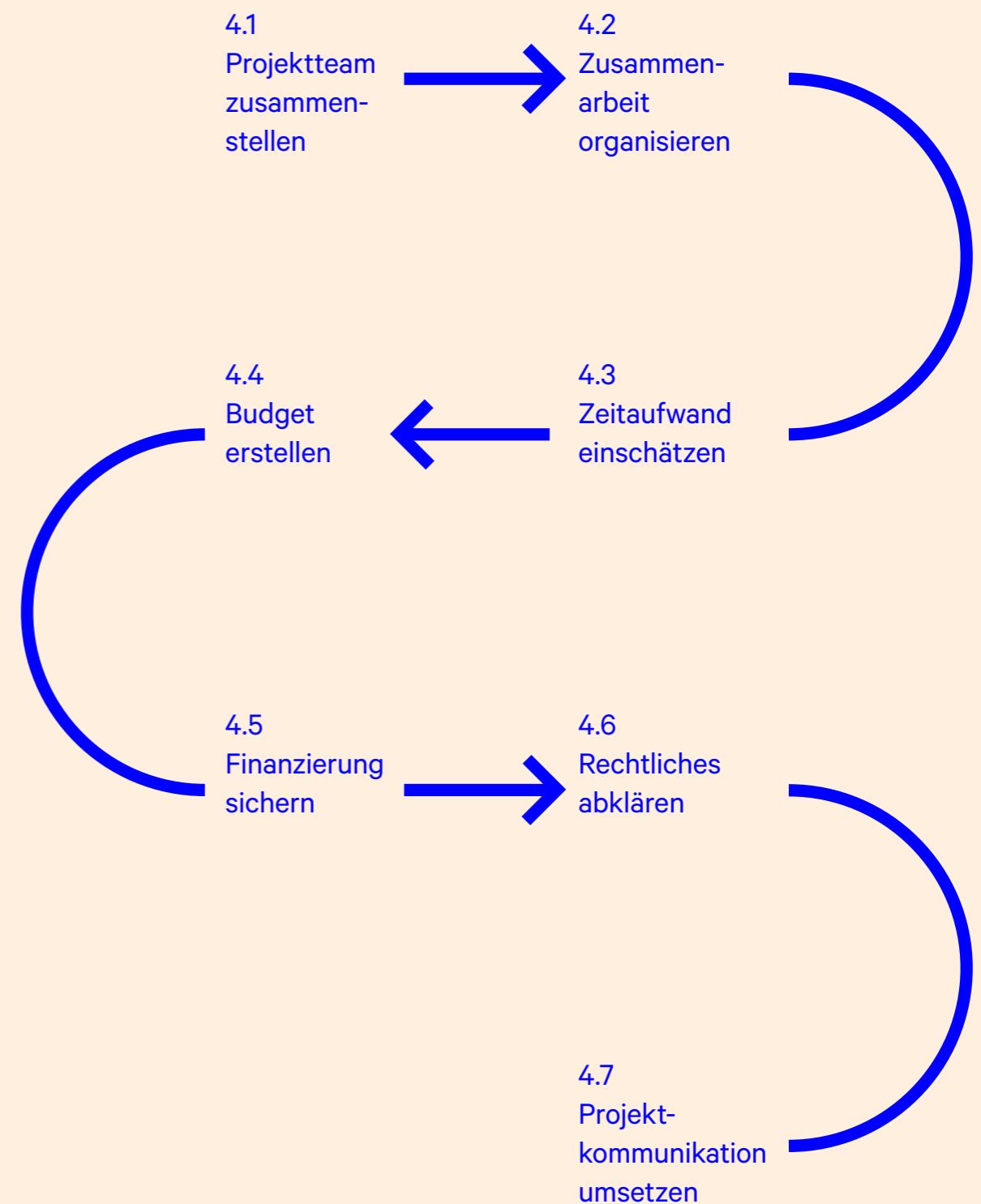




WIE BAUE ICH EIN AUSSEN- ZIMMER AUF?

Die erfolgreiche Umsetzung eines AUSSENZIMMERS erfordert eine sorgfältige Planung und enge Zusammenarbeit der Beteiligten. Da sich die Organisationsstrukturen und Arbeitsalltage von Kulturinstitutionen und Schulen oft stark unterscheiden, ist es entscheidend, die Bedürfnisse sowie Arbeitskulturen beider Seiten frühzeitig aufeinander abzustimmen.

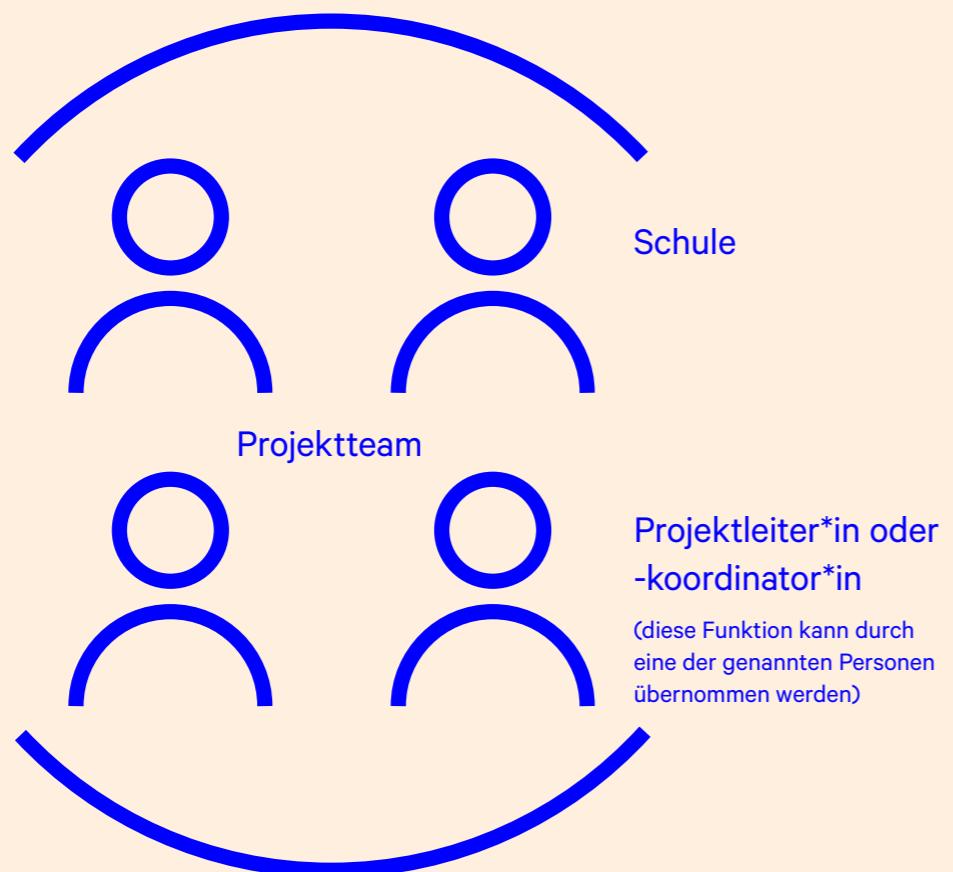
SCHRITTE ZUM AUFBAU EINES AUSSENZIMMER



4.1

AUSSENZIMMER-TEAM

Zusammensetzung



Aufgaben

- Implementierung des Projekts im Schulhaus und Integration in den Unterricht
- Koordination der Kommunikation zwischen dem AUSSENZIMMER-TEAM, der Institution und der Schule
- Inhaltliche Konzeption und Entwicklung von Unterrichtsmaterialien
- Organisation von Schulungen und Weiterbildungen
- Fundraising und Finanzabwicklung
- Dokumentation und Öffentlichkeitsarbeit (z.B. Pflegen der Webseite)

Die Zusammenstellung eines AUSSENZIMMER-TEAMS setzt eine sorgfältige Auswahl der verschiedenen Akteur*innen voraus. Es sollten folgende Voraussetzungen vorhanden sein:

Die Kulturinstitution soll sich langfristig mit den Projektzielen des AUSSENZIMMERS identifizieren (mindestens 5 Jahre). Sie sollte regelmäßig wechselnde Ausstellungen anbieten, mehrere Klassen während den regulären Schulzeiten empfangen und klare Zeitfenster für Besuche

koordinieren können. Sie benötigt zudem ausreichend finanzielle und räumliche Ressourcen für die Durchführung der AUSSENZIMMER-BESUCHE und die Aufbewahrung und Bereitstellung von benötigten Materialien (siehe [4.3](#) und [4.4](#)). Es muss ein selbständiger Zugang zur Ausstellung durch die Lehrpersonen gewährleistet werden können, ebenso sollte die Versicherungssituation vorgängig geklärt werden.

Die AUSSENZIMMER-VERMITTLUNGSPERSON spielt eine zentrale Rolle im Projekt und sollte ebenfalls eine langfristige Verpflichtung von mindestens fünf Jahren eingehen. Wichtige Voraussetzungen sind ein Kunstbezug, idealerweise eine eigene künstlerische Praxis, sowie eine stärkenorientierte und wertschätzende Haltung, die eine offene und experimentierfreudige Vermittlung ermöglicht. Erfahrungen im Schulwesen und die Fähigkeit zur Erstellung von Unterrichtsmaterialien sind ebenfalls wichtig. Eine aktive Rolle bei der Kommunikation mit Lehrpersonen ist von Vorteil.

Die Schule muss das Projekt wirksam unterstützen. Das heißt, die Schulleitung nimmt eine aktive Haltung ein und verankert das Projekt im Schulalltag und Curriculum. Idealweise nimmt das gesamte Schulhaus am Projekt teil. Denkbar ist aber auch, dass zunächst nur einige Klassen beteiligt sind. Die Schulleitung spielt eine zentrale Rolle, indem sie die Projektziele gegenüber dem Schulteam vertritt und die Lehrpersonen motiviert, die Inhalte und Erfahrungen in ihren Unterricht zu integrieren. Es ist wichtig, dass das Projekt einen festen Platz in der Jahresplanung und in der internen Kommunikation der Schule hat. Darüber hinaus sollte die Schule bereit sein, das Projekt finanziell zu unterstützen und regelmäßig zu reflektieren, wie der Wissens- und Erfahrungstransfer gewährleistet werden kann.

Eine **aktive Zusammenarbeit** zwischen Lehrpersonen und AUSSENZIMMER-VERMITTLUNGSPERSON/EN ist entscheidend, weshalb Lehrpersonen und Vermittler*innen idealerweise regelmäßig Ideen austauschen und gemeinsam an der Umsetzung des Projekts arbeiten. Eine überzeugte Haltung der Lehrpersonen gegenüber dem Projekt ist ausschlaggebend für den Erfolg, da diese Haltung auch für die Schüler*innen stets spürbar ist.

4.2 ORGANISATION DER ZUSAMMENARBEIT

Kontaktaufbau mit der Schule

Ein guter Kontaktaufbau zwischen der Kulturinstitution und der Schule ist entscheidend für die erfolgreiche Umsetzung des Projekts. Ein erster Kontakt kann über kantonale Kulturvermittlung-Förderstellen hergestellt werden. Alternativ können auch bereits bestehende persönliche Kontakte zu Schulen genutzt werden. Dabei ist es wichtig, Kulturverantwortliche und Lehrpersonen zu identifizieren, die als Ansprechpartner*innen fungieren möchten und die Schulleitung mit an Bord zu haben.

Es ist sehr wichtig, dass alle drei Akteur*innen – Kulturinstitution, AUSSENZIMMER-VERMITTLUNGSPERSON und Schule – in wesentliche Entscheidungen einbezogen werden. Schulleitungen und Lehrpersonen sollen möglichst früh eingebunden werden, da ihre Haltung und Unterstützung massgeblich zur langfristigen Verankerung des Projekts im Schulalltag beitragen.

Kommunikation mit der Schule

Die Zusammenarbeit zwischen Kulturinstitution und Schule erfordert eine sorgfältige Organisation und klare Kommunikationswege. Aufgrund der unterschiedlichen Strukturen und Planungszeiträumen ist ein frühzeitiger Austausch unabdingbar, um ein gegenseitiges Verständnis zu entwickeln und Verbindlichkeiten zu schaffen. Ziel ist es, das Projekt von Beginn an in den Schulalltag zu integrieren und nachhaltig im Schulprogramm zu verankern. Ein strukturierter Austausch zwischen allen Beteiligten fördert eine effektive und langfristige Zusammenarbeit. Folgende Punkte sind dabei zu beachten:

- **Frühzeitige Abstimmung:** Dies ermöglicht dem Lehrpersonenteam eine Integration der AUSSENZIMMER-BESUCHE in den Semesterplan.
- **Feste Ansprechpartner*innen:** Die AMBASSADEUR*INNEN gewährleisten eine kontinuierliche Kommunikation zwischen Schulteam und AUSSENZIMMER-TEAM (siehe auch [Kapitel 6.6](#)).
- **Regelmäßige Präsenztermine:** Präsenz an Schulkonferenzen und Austausch an Weiterbildungstagen sind zentral, um die gemachten

Erfahrungen zu reflektieren und die unterschiedlichen Interessen und Erwartungen abzuholen.

- **Einheitliches Corporate Design:** Zur Identifikation des Projekts innerhalb der Schule empfiehlt es sich, mit dem AUSSENZIMMER-Corporate Design zu arbeiten (siehe auch [Kapitel 4.7](#)).

BEST PRACTICE-PLAYBOOK: IDEEN ZUR ORGANISATION DER ZUSAMMENARBEIT IM AUSSENZIMMER-TEAM

Es ist sinnvoll, zu Beginn des Projekts wichtige Aspekte der Zusammenarbeit zu durchdenken und in einem Playbook festzuhalten. Dazu gehören unter anderem:

- **Projektziele und Verantwortlichkeiten:** Klare Definition der Projektziele und Zuweisung von Verantwortlichkeiten, damit alle AUSSENZIMMER-TEAM-Mitglieder wissen, worauf sie hinarbeiten.
- **Kollaborationstools:** Welche Tools sollen genutzt werden, um die Kommunikation und Zusammenarbeit im AUSSENZIMMER-TEAM zu erleichtern? (z.B. Slack, Microsoft Teams, Google Workspace)
- **Dokumenten- und Aufgabenverwaltung:** Welche Tools kommen zur Verwaltung von Dokumenten und Aufgaben zum Einsatz? (z.B. Trello, Asana, Google Drive)
- **Zeiterfassung:** Welche Methoden und Tools werden für die Erfassung der Arbeitszeiten eingesetzt?

Die Auswahl der richtigen Tools und das Festlegen von klaren Arbeitsabläufen zu Beginn des Projekts erleichtern die Zusammenarbeit und tragen dazu bei, dass alle Aufgaben effizient und zielführend erledigt werden.

BEST PRACTICE: JAHRESPLANUNG AUSSENZIMMER

Eine durchdachte Jahresplanung ist entscheidend für den Erfolg des AUSSENZIMMERS. Ziel ist es, die Planungen der Schule und der Institution – auch in Bezug auf die Ausstellungsplanung – frühzeitig aufeinander abzustimmen und geeignete Zeitfenster für die AUSSENZIMMER-BESUCHE festzulegen. Als guter Planungszeitpunkt empfiehlt sich jeweils der Frühling, da so sowohl wichtige Termine fürs kommende Schuljahr als auch die Ausstellungsplanung und Finanzierungsplanung fürs nächste Kalenderjahr berücksichtigt werden können. Dies betrifft insbesondere die Beschaffung von Fördergeldern (sowie Gesuche um Unterstützungsbeiträge bei Kulturvermittlungsprogrammen) und die Festlegung der Aussenzimmer-Zeiträume im kommenden Schuljahr; ebenso die Planung von allfälligen Spezialprojekten im kommenden Ausstellungsjahr. Dabei sind sowohl schulische Termine (wie beispielsweise Notenschluss, Projektwochen, Schulreisen) als auch institutionelle Rahmenbedingungen (wie Ausstellungslaufzeiten, Ferien, personelle Ressourcen) zu berücksichtigen. Die jeweils möglichen Besuchslots der verschiedenen Klassen zwecks konkreter Terminplanung werden idealerweise möglichst zeitnah nach Erstellung der neuen Stundenpläne, also zu Schuljahresstart, eingeholt.

Ebenso zentral ist die klare Verteilung der Aufgaben an der Schnittstelle zwischen Schule und Institution – etwa im Hinblick auf Kommunikation, Raumorganisation oder Materialverwaltung.

BEST PRACTICE: REGELMÄSSIGE EVALUATION

Zu Beginn empfehlen wir, Rückmelderunden mit den Lehrpersonen zu organisieren, um eine gemeinsame Sprache und gegenseitiges Vertrauen aufzubauen. Dies kann im Rahmen von Weiterbildungstagen oder Schulkonferenzen geschehen.

- **Kommunikation mit Lehrpersonen:** Für die Kommunikation mit den Lehrpersonen sind genügend Ressourcen einzuplanen, um einen nutzbringenden Austausch zu gewährleisten. In diesen Zeitgefäßen entstehen auch oft wertvolle Ideen für den Transfer in die Klassen.
- **Regelmäßige AUSSENZIMMER-TEAM-Treffen:** Es ist wichtig, dass sich das AUSSENZIMMER-TEAM in regelmäßigen Abständen trifft, um den aktuellen Stand des Projekts zu reflektieren und evaluieren. Diese Treffen können auch nur kurz und sehr fokussiert sein. Schnelle Methoden hierfür sind die «Start-Stop-Continue-Methode» oder die «I like, I wish, I wonder-Methode», bei der jede*r in 1-2 Sätzen seine wichtigsten Erkenntnisse teilt.
- **Einbezug von Schüler*innen, Lehrpersonen und Schulleitung:** Eine ganzheitliche Evaluation berücksichtigt die Perspektiven der Schüler*innen, Lehrpersonen und der Schulleitung. Dies kann vereinfachend durch (Online-)Umfragen oder Feedback-Karten erfolgen. So können unterschiedliche Sichtweisen miteinbezogen und das Projekt dadurch kontinuierlich weiterentwickelt und angepasst werden.

4.3 ZEITAUFWAND

Zeitlicher Aufwand AUSSENZIMMER-TEAM

Initialisierung

AUSSENZIMMER-TEAM installieren (gemeinsamen Einstieg ins Projekt finden, Aufgabenteilung besprechen, Einführung in Aufgabenbereiche)	2-3 Tage je Beteilige*r
Projektinitialisierung (Absprachen mit Schulleitung und Lehrpersonenteam)	1 Tag je Beteilige*r
Total	ca. 12 Tage

Jährlich

Institutionsperson (& AUSSENZIMMER-VERMITTLUNGSPERSON): Koordination mit Schulleitungen und Lehrpersonen, Koordination intern	ca. 1.5 Tage
Planung, Reflexion und Evaluation	ca. 2 Tage je Beteilige*r, je nach Steuerungs- / Anpassungsbedarf
Finanzierung sichern	ca. 2 Tage (je nach Umfang des Fremdfinanzierungsbedarfs)
Eventuell Organisation von Weiterbildungen Lehrpersonen und deren Durchführungen	ca. 1.5 Tage
Total	ca. 11 Tage

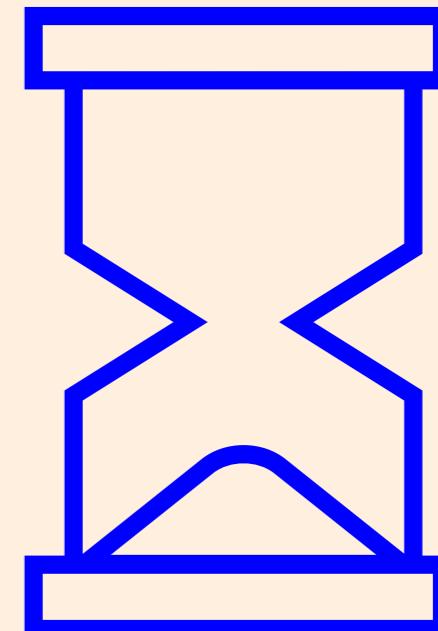
Pro Ausstellung

Vorbereitung Programm AUSSENZIMMER-BESUCH	ca. 6 Tage (resp. 3 Personen à je 2 Tage)
Kommunikation mit Klassen / LPs	ca. 30 min. / Klasse

Lehrpersonendurchführung	2.5 Std.
AUSSENZIMMER-VERMITTLUNGSPERSON	2.5 Std. / Besuch
Total	ca. 7 Tage plus Vermittlungsmomente Besuche

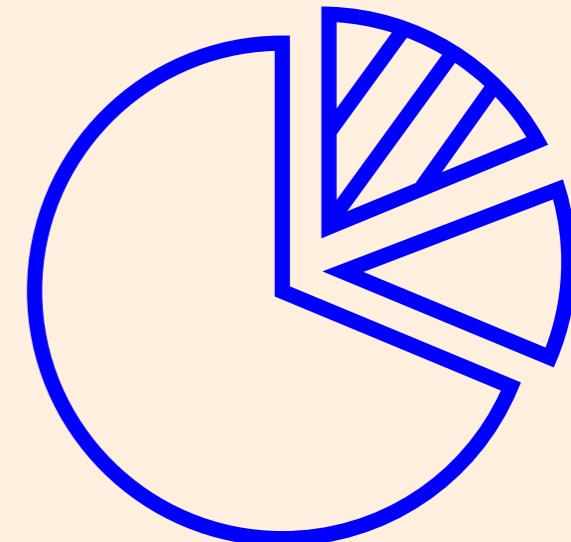
Zeitlicher Aufwand Schulen

AUSSENZIMMER-BESUCHE im Jahr pro Klasse im Umfang von einer Doppellection	Mind. 3, besser 4 Besuche
Ein*e Lehrperson als AMBASSADEUR*IN für die Kommunikation zwischen AUSSENZIMMER-TEAM und Schule	Ca. 0.5 Tag pro Ausstellung
Aufwand Schulleitung	2x jährlich Austausch mit dem AUSSENZIMMER-TEAM, Mitwirkung bei Finanzierung
Weiterbildungen	Je nach Planung durch die Schulleitung



4.4 BUDGET

Die folgende Kostenübersicht gibt einen kompakten Überblick über die finanziellen und personellen Aufwände des AUSSENZIMMERS. Sie umfasst sowohl einmalige Initialisierungskosten als auch wiederkehrende jährliche Ausgaben sowie die spezifischen Kosten pro Schulklasse, Ausstellung und Ausstellungsbesuch. Diese Zahlen dienen als Orientierung für die Planung und Durchführung des Projekts und ermöglichen eine realistische Einschätzung der Ressourcen, die für eine erfolgreiche Umsetzung erforderlich sind.



Material

Initialisierungskosten pro Schulhaus	50 CHF AUSSENZIMMER-ECKE, optional 2500 CHF BLICK INS AUSSENZIMMER
Initialisierungskosten Institution	ca. 2000 CHF Videoscreen mit Steuerung
Jährliche Kosten	ca. 30 CHF Materialgeld / Klasse, ca. 160 CHF jährliche Lizenzgebühren je BLICK INS AUSSENZIMMER und Videoscreen Institution
Kosten pro Schulklasse (einmalig)	ca. 130 CHF (Skizzenbuch pro SuS), optional 50 CHF Erinnerungen / Setzkasten, optional 40 CHF AUSSENZIMMER-SCHLÜSSEL
Kosten pro Ausstellung	100 CHF pro Künstler*innen-Video
Kosten pro Ausstellungsbesuch (pro Klasse)	200 CHF je begleitetem Besuch (1-2 / Klasse / Jahr), davon sind im Kanton Aargau 100 CHF durch den <u>Impulsredit</u> gedeckt

Weitere Kosten

Kosten Dokumentation Ausstellungsbesuche	500 CHF (1-2 / Jahr)
Kosten Website, Vimeo	ca. CHF 300 / jährlich
Reisespesen	nach Bedarf

Rechenbeispiel für 12 Schulklassen:

Initialisierungskosten Schule & Institution: ca. 7200 CHF mit allem Optionalen, ca. 3600 CHF ohne alles Optionale.

Jährliche Kosten Schule & Institution: ca. 1800 CHF

Arbeitsaufwand pro Jahr: ca. 320 h / 40 Tage seitens AUSSENZIMMER-TEAM, ca. 1800 CHF begleitete Lektionen (plus 1800 CHF Impulsredit)

4.5 FINANZIERUNG

Die Finanzierung des Projekts kann über verschiedene Kanäle erfolgen, sinnvollerweise als Mischrechnung aus verschiedenen Quellen:

Kulturinstitution

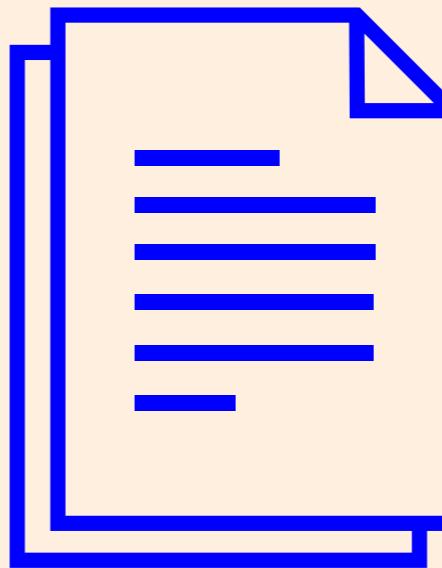
- Fixe Anstellung der AUSSENZIMMER-VERMITTLUNGSPERSON/EN an der Kulturinstitution im Rahmen des Vermittlungsbudgets
- Projektgelder der Institution

Schule

- Fixe Anstellung der AUSSENZIMMER-VERMITTLUNGSPERSON/EN an der Schule (Lektionen abhängig vom Projektumfang)
- Projektgelder der Schule
- Ämter an der Schule (AMBASSADEUR*IN)
- Exkursionsgelder der Schule
- Weiterbildungsgelder der Schule
- Materialbudgets der Schule

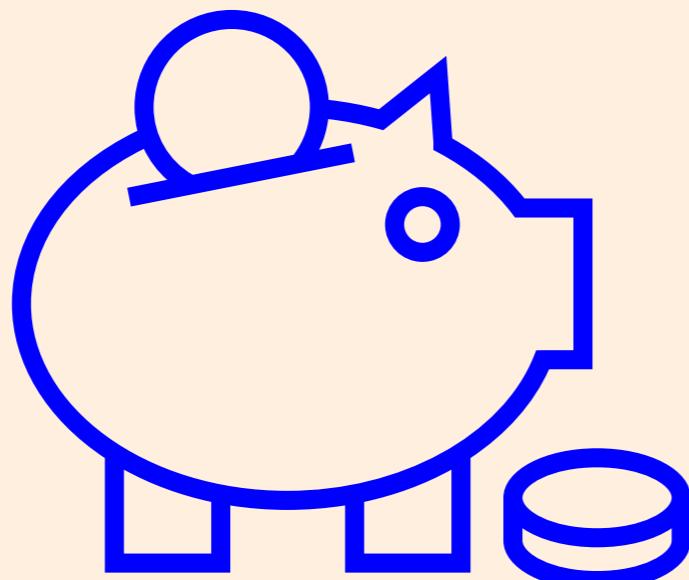
Weitere Quellen

- Gezielte Kulturvermittlungsprojektgelder (z.B. Impulskredit)
- Ergänzende Fördergelder in den Bereichen Kultur, Bildung, Gesellschaft, Soziales



4.6 RECHTLICHES

Verträge: Die Zusammenarbeit mit den beteiligten Künstler*innen, Schulen und Kulturinstitutionen muss klar geregelt sein, idealerweise vertraglich oder zumindest schriftlich festgehalten – insbesondere in Bezug auf Honorare und Urheberrechte. Für Honorare siehe [Leitfaden Honorarempfehlungen von Kulturvermittlung Schweiz](#).



Die **Versicherungssituation** (z. B. Haftpflicht, Unfallversicherung) aller Beteiligten muss ebenfalls vorgängig geklärt werden. Normalerweise hat die Institution eine Haftpflichtversicherung, die Schule vermutlich nicht. Es sollte mit der Schulleitung geklärt werden, wie vorzugehen ist, falls während eines Besuchs etwas beschädigt wird oder eine Person zu Schaden kommt.

Für die Kommunikation innerhalb der Schule sowie zur Finanzierungssuche ist es wichtig, gute Fotos aus dem Projekt zu verwenden. **Bildrechte** für alle veröffentlichten Inhalte (wie Fotos und Videos) müssen mit den Eltern abgestimmt und schriftlich dokumentiert werden. Bei Fototerminen ist daher sicherzustellen, dass ausschliesslich Kinder mit vorliegender Einverständniserklärung aufgenommen werden.

4.7 KOMMUNIKATION

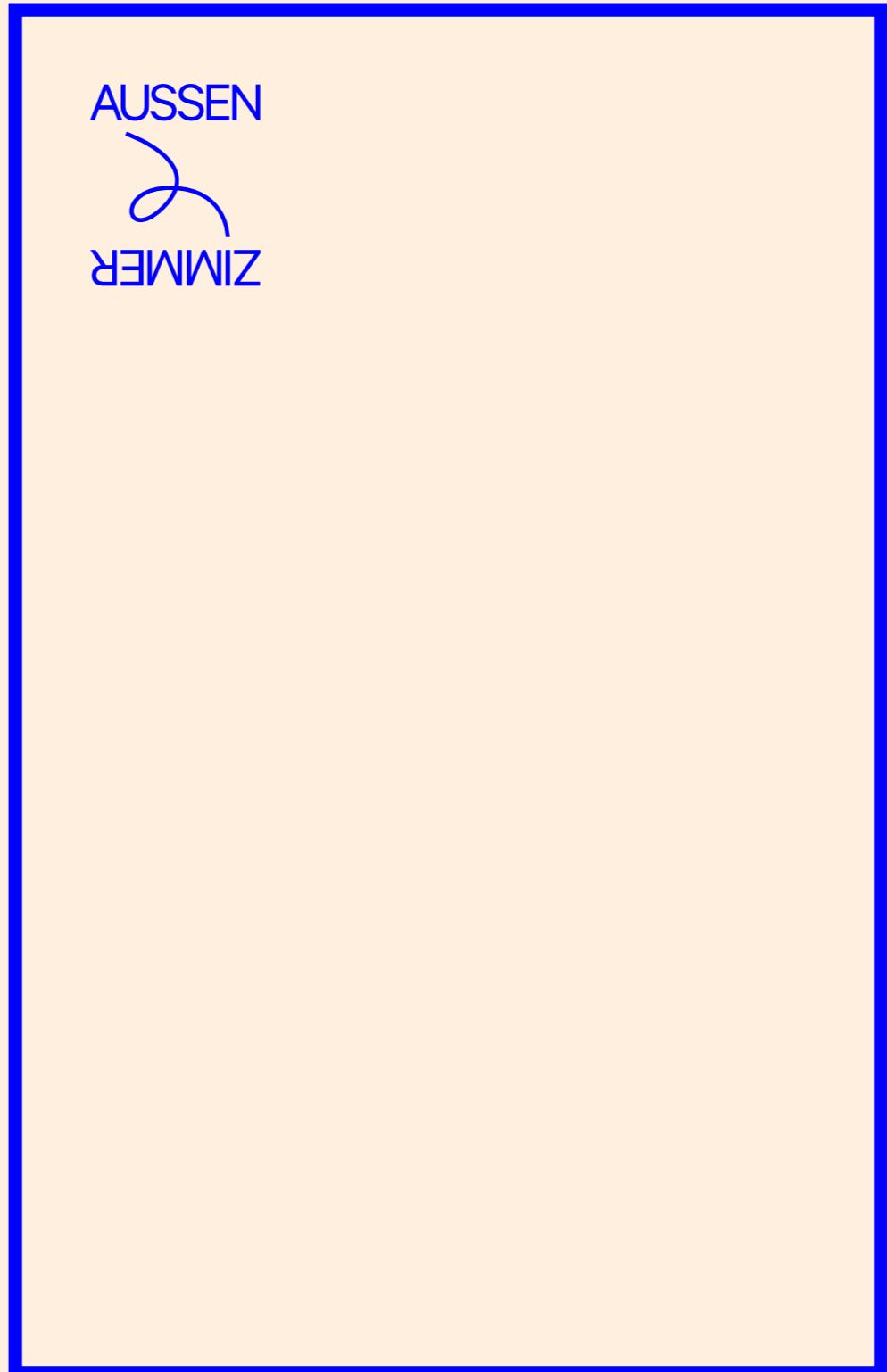
Für eine konsistente und wiedererkennbare Kommunikation des Projekts AUSSENZIMMER sind folgende Elemente von Bedeutung:

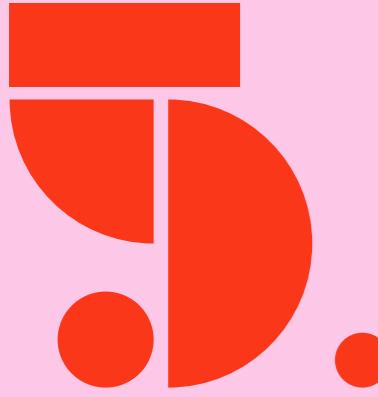
Corporate Design: Dieses definiert die grundlegenden Gestaltungselemente wie Farben, Schriften, Logos und Richtlinien, um ein einheitliches Erscheinungsbild zu gewährleisten. Vorlagen für die Anwendung sind in der Toolbox enthalten. Das Corporate Design des AUSSENZIMMERS ist insbesondere durch die markante Farbe Blau und den AUSSENZIMMER-KRINGEL erkennbar. Das CD taucht an verschiedenen Stellen auf, um eine hohe Wiedererkennung zu gewährleisten:

- Grafiken auf den Programmen, der Website und in Mailings
- Beschriftungen an zentralen Punkten im Schulhaus (BLICK INS AUSSENZIMMER, ERINNERUNGEN ANS AUSSENZIMMER, ...)
- Kleidung der AUSSENZIMMER-VERMITTLUNGSPERSON/EN
- Eintrittsstempel bei Ausstellungsbesuchen

Website: Die Website dient als zentrale Plattform für Informationen, die für Lehrpersonen, Eltern und andere Interessierte relevant sind. Sie bietet zudem die Möglichkeit zur Kontaktaufnahme mit dem AUSSENZIMMER-TEAM.

Mailadressen: Für eine reibungslose Kommunikation ist es sinnvoll, eigene Mailadressen einzurichten.





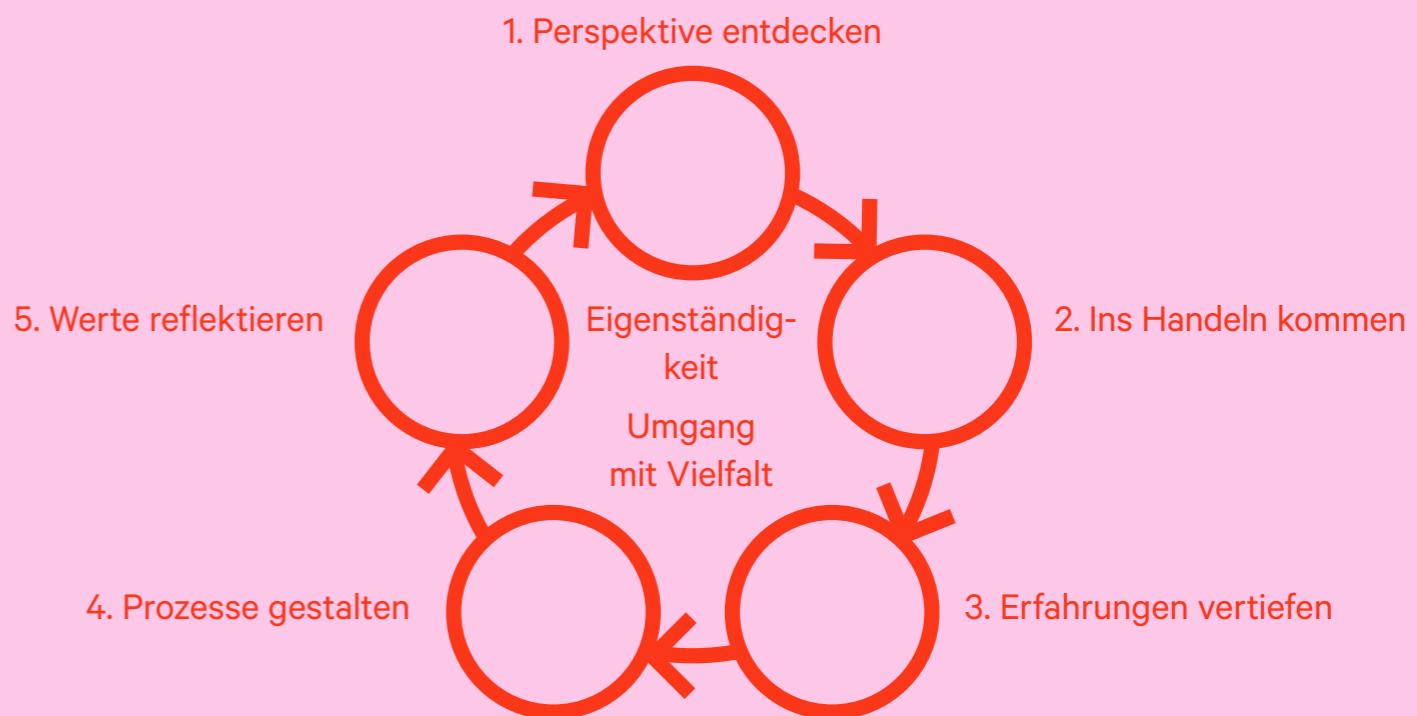
WIE GESTALTETE ICH EIN AUSSENZIMMER- PROGRAMM?

Das AUSSENZIMMER-PROGRAMM ist das Herzstück des Projekts. Für jede Ausstellung entwickelt das AUSSENZIMMER-TEAM ein Vermittlungsprogramm aus denselben wiederkehrenden Elementen, die Orientierung geben. Im Folgenden zeigen wir den Aufbau eines typischen AUSSENZIMMER-PROGRAMMS.

5.1 LEITTHEMA

Wie im [Kapitel 2.5](#) erläutert, legt das AUSSENZIMMER besonderen Wert auf die Förderung von überfachlichen Kompetenzen. Die Auseinandersetzung damit erfolgt über die sogenannten Leitthemen. Jedes Programm des AUSSENZIMMERS ist an einem der fünf Leitthemen ausgerichtet. Die Leitthemen berücksichtigen grundsätzlich verschiedene künstlerische Arbeits- und Ausdruckweisen und können je nach Abfolge einem prototypischen künstlerischen Prozess entsprechen. Beginnend bei der eigenen Verortung kommen die Schüler*innen in einem nächsten Schritt ins Handeln. Nach einer Vertiefung der gemachten Erfahrungen entscheiden sie davon ausgehend über den weiteren Prozessverlauf. Der Prozessabschluss bildet eine Wertereflexion und knüpft dadurch erneut beim Ausgangspunkt «Wo stehe ich?» an. Da die Leitthemen übergeordneter Natur sind, lassen sie sich stets gut auf die jeweiligen Ausstellungsinhalte sowie die Lebens- und Lernwelten der Schüler*innen anpassen und konkretisieren.

In der folgenden Darstellung sind die fünf Leitthemen visualisiert. Selbstverständlich können die Themenbereiche und der Ablauf je nach Bedarf angepasst werden.



1. Perspektive entdecken: Im Fokus stehen hierbei das individuelle Erleben und die persönliche Wahrnehmung. Die Schüler*innen erkunden ihre Sicht auf die Welt, erkennen, dass es verschiedene Perspektiven gibt, hinterfragen Gegebenheiten und schaffen so eine Grundlage für kreatives Arbeiten.

Beispiele

- «Ich und die Welt, Ich in der Welt» – die eigene Position im grösseren Kontext reflektieren
- «Mein Blick und dein Blick» – unterschiedliche Wahrnehmungen erkennen, anerkennen, erkunden und verstehen
- «Dem Fragen Raum geben» – Fragen finden und stellen, neugierig sein und neue Perspektiven entdecken

2. Ins Handeln kommen: Nachdem die Schüler*innen ihre individuelle Perspektive erforscht haben, folgt der Übergang ins eigene kreative Tun. In diesem Block lernen sie künstlerische Denk- und Handlungsweisen kennen und erproben diese selbst. Sie erkunden neue Ausdrucksmöglichkeiten und entdecken den Wert des schöpferischen Prozesses.

Beispiele

- «Anfänge wagen» – den Mut haben, etwas Neues zu beginnen; Ideen generieren, verfolgen und auch verwerfen
- «Funken sprühen» – die Entstehung kreativer Ideen und Inspiration erleben
- «Übersetzen» – innere Bilder, Gefühle und Zustände in einen Ausdruck überführen
- «Zusammenspiel(en)» – erforschen, wie Formen, Farben oder Klänge aufeinandertreffen, interagieren und durch ihr Zusammenspiel etwas Neues entstehen lassen

3. Erfahrungen vertiefen: Diese Phase fokussiert den Austausch. Die Schüler*innen entdecken die Kommunikation als wesentlichen Bestandteil des kreativen Prozesses und erfahren, wie Zusammenarbeit neue Möglichkeiten eröffnet. Sie lernen, dass Kooperation auch über subtile, nichtsprachliche Ausdrucksformen möglich ist.

Beispiele

- «Ist eins plus eins mehr als zwei?» – Wirkung und Kraft von Zusammenarbeit erleben und verstehen
- «Sprechen ohne Worte» – Kommunikation jenseits von Sprache erforschen und nonverbale Ausdrucksformen in den kreativen Prozess integrieren

4. Prozesse gestalten: Kreative Prozesse sind immer auch geprägt von Inkubationsphasen sowie Herausforderungen, Rückschlägen und Veränderungen. Die Schüler*innen lernen mit Unsicherheiten umzugehen, Kritik als Chance zu begreifen und sich in einem iterativen, von ihnen selbst aktiv gestalteten Prozess weiterzuentwickeln.

Beispiele

- «Scheitern» – Fehler und Umwege als Chancen und natürlicher Bestandteil des Lernens und kreativen Schaffens verstehen
- «Prototyping – Ausprobieren, Verwerfen, Verfeinern» – durch experimentelles Arbeiten zur Weiterentwicklung gelangen
- «Wann ist etwas fertig?» – ist die Beendigung eines Werks oder Prozesses eindeutig oder eine Frage des Gefühls? Kann etwas jemals ganz und gar vollendet sein?

5. Werte reflektieren: Am Ende des kreativen Prozesses reflektieren die Schüler*innen über die Wirkung einer künstlerischen Arbeit – für sich selbst, für die Kunstschaffenden und für die Gemeinschaft. Sie untersuchen, was von einem kreativen Prozess oder einer Erfahrung bleibt und welche Bedeutung Kunst im sozialen Kontext hat.

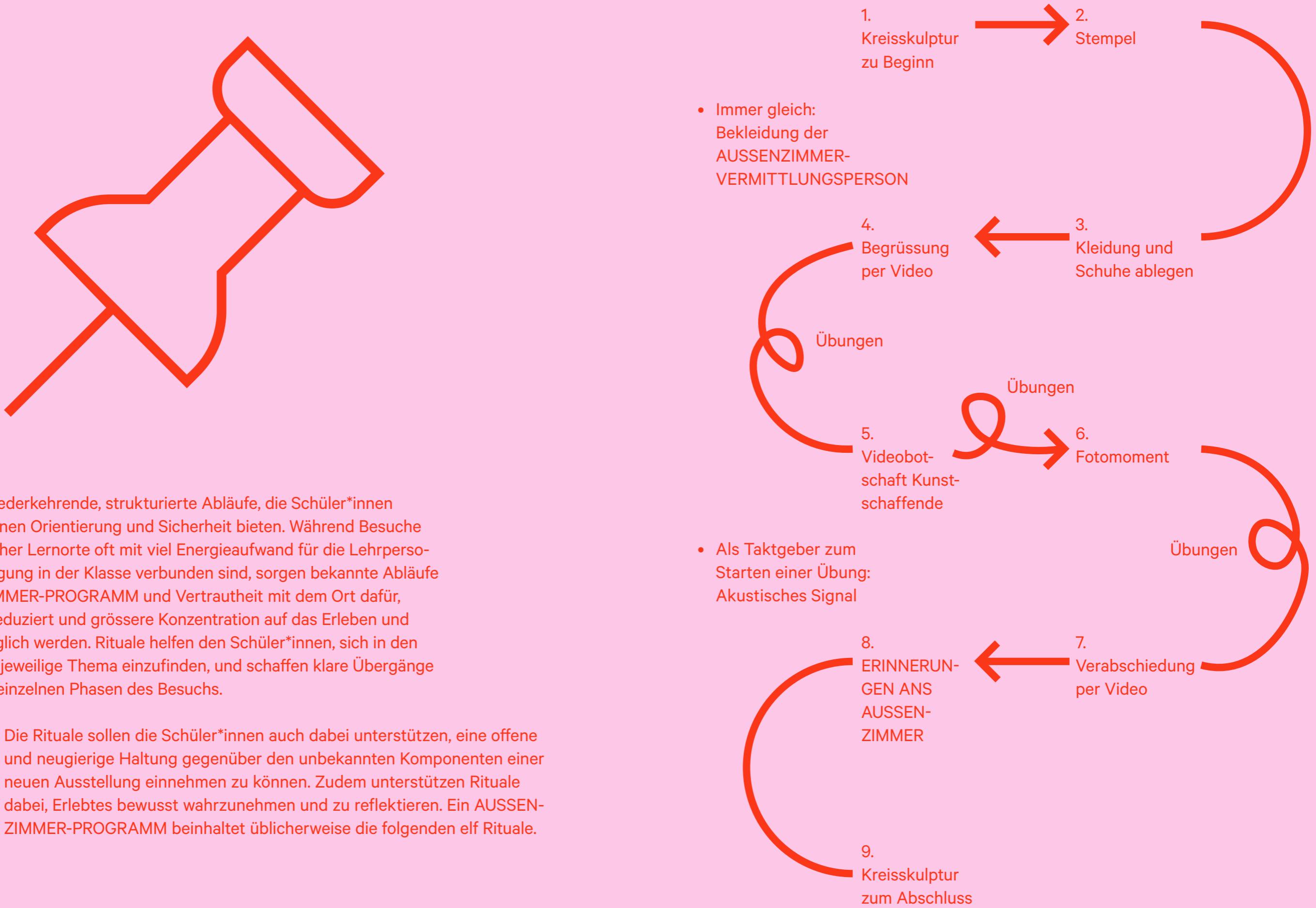
Beispiele

- «Was hat welchen Wert?» – die Bedeutung von Kunst, Materialien und zwischenmenschlicher Interaktion reflektieren
- «Was bleibt?» – über Vergänglichkeit und Erinnerung, über Nachhaltigkeit, Spuren und bleibende Eindrücke nachdenken

5.2 RITUALE

Rituale sind wiederkehrende, strukturierte Abläufe, die Schüler*innen und Lehrpersonen Orientierung und Sicherheit bieten. Während Besuche ausserschulischer Lernorte oft mit viel Energieaufwand für die Lehrpersonen und Aufregung in der Klasse verbunden sind, sorgen bekannte Abläufe im AUSSENZIMMER-PROGRAMM und Vertrautheit mit dem Ort dafür, dass Unruhe reduziert und grössere Konzentration auf das Erleben und die Inhalte möglich werden. Rituale helfen den Schüler*innen, sich in den Raum und das jeweilige Thema einzufinden, und schaffen klare Übergänge zwischen den einzelnen Phasen des Besuchs.

Die Rituale sollen die Schüler*innen auch dabei unterstützen, eine offene und neugierige Haltung gegenüber den unbekannten Komponenten einer neuen Ausstellung einnehmen zu können. Zudem unterstützen Rituale dabei, Erlebtes bewusst wahrzunehmen und zu reflektieren. Ein AUSSEN-ZIMMER-PROGRAMM beinhaltet üblicherweise die folgenden elf Rituale.



1. Kreisskulptur zu Beginn

Die Kreisskulptur dient als zentrales Ritual und wird am Anfang wie auch am Ende jedes AUSSENZIMMER-BESUCHES durchgeführt. In der Mitte eines Personenkreises wird sinnbildlich eine Skulptur gebaut aus Wörtern, Gedanken, Klängen oder seltener auch Dingen.

Die Form des Kreises sorgt dafür, dass sich jedes Kind als Teil des Ganzen wahrnimmt, aufmerksam und achtsam seinen Platz in der Gruppe einnimmt und alle gegenseitig in Kontakt treten können. Zudem wird die Auftrittskompetenz geübt und der Mut gestärkt, sich innerhalb eines sicheren Rahmens zu zeigen. Die Kreisskulptur schafft Raum für individuelle Rückmeldungen, sei es durch Sprache, Geste oder Klang. Oft wird die Kreisskulptur zu Beginn auch genutzt, um einen Einstieg ins Leitthema zu finden.



Umsetzungsmöglichkeit

Die Schüler*innen stellen sich im Kreis auf, während die AUSSENZIMMER-VERMITTLUNGS- oder Lehrperson die Begrüssung und den Einstieg anleitet. Jedes Kind platziert reihum seinen Beitrag zu einem vorgegebenen Thema oder einer Frage, indem es diesen ins Zentrum artikuliert und anschliessend klatschend an seine/n Nachbar*in weitergibt. Ziel ist es, gemeinsam in einen Rhythmus zu kommen und die geäusserten Wörter, Geräusche oder Gesten in der Mitte des Kreises zu einer imaginären Skulptur zusammenzufügen. Beispiele: Gemeinsam die Ohren aufwärmen (durch Reiben mit den Händen) und erfragen, was die Schüler*innen in diesem Moment mit ihren Ohren wahrnehmen können. Diese Wahrnehmungen reihum in die Kreismitte stapeln. Oder: Erinnerungen an den letzten AUSSENZIMMER-BESUCH wecken und gemeinsam in die Kreismitte bauen.



2. Stempel

Der Stempel fungiert als symbolisches Eintrittsbillett ins AUSSENZIMMER und gibt den Schüler*innen ein Gefühl der Zugehörigkeit. Durch das Ritual des Stempelns beim Eintreten ins Haus entsteht zu jedem Kind kurzzeitig eine Nähe und die Möglichkeit zur direkten, persönlichen Kontaktaufnahme.



Umsetzungsmöglichkeit

Zu Beginn des Besuchs erhalten die Schüler*innen den AUSSENZIMMER-KRINGEL von der AUSSENZIMMER-VERMITTLUNGS- oder Lehrperson auf ihr Handgelenk gestempelt.



3. Kleidung und Schuhe ablegen

Das ritualisierte Ablegen von Schuhen und Jacken am immer gleichen Ort schafft einen klaren Übergang von draussen hinein ins AUSSENZIMMER.



Umsetzungsmöglichkeit

Die Schüler*innen ziehen immer am selben Ort ihre Schuhe aus und legen ihre Jacken ab, bevor sie sich anschliessend selbstständig vor den Bildschirm setzen.

4. Begrüssung per Video

Die Begrüssung per Video bietet den Schüler*innen ein vertrautes, wiederkehrendes Ritual. Sie werden altersgerecht ins Leitthema eingeführt. Indem im Video immer wieder auf physische Dinge rund um den Screen verwiesen wird, verbindet sich der virtuelle mit dem realen Raum. Die Lehrpersonen sind bei einem unbegleiteten Besuch in diesem Moment wie auch während den weiteren Videomomenten kurz entlastet.

→ Umsetzungsmöglichkeit

Siehe [Kapitel 5.4 Mediale Vermittlung](#).



5. Videobotschaft Kunstschaaffende

Die Schüler*innen lernen ebenfalls per Video die Kunstschaaffenden kennen und erhalten so einen persönlichen Zugang zur Ausstellung und ihren Autor*innen. Die Videobotschaft stellt bestenfalls eine direkte Verbindung zum Leitthema her und ermöglicht den Schüler*innen einen Einblick ins künstlerische Schaffen.

→ Umsetzungsmöglichkeit

Siehe [Kapitel 5.4 Mediale Vermittlung](#).



6. Fotomoment

Der Fotomoment dient als visuelle Verankerung der gemachten Erlebnisse und Erfahrungen und taucht im Anschluss an den Besuch im BLICK INS AUSSENZIMMER im Schulhaus auf (siehe auch [Kapitel 7.3](#)).

→ Umsetzungsmöglichkeit

In jedem AUSSENZIMMER-PROGRAMM gibt es einen Fotomoment, bei dem die Lehrperson aufgefordert wird, einen bestimmten Moment oder Output der Klasse per Foto festzuhalten. Im AUSSENZIMMER-PROGRAMM wird darauf hingewiesen, dass diese Fotos zurück an die AUSSENZIMMER-VERMITTLUNGSPERSON geschickt werden sollen, welche dann wiederum eines dieser Bilder auswählt und in den BLICK INS AUSSENZIMMER schickt.

Beispiele

- Die Schüler*innen bauen ein Kunstwerk mit ihren Körpern weiter. Sie verharren in einer selbstgewählten Position, während ein Foto gemacht wird.

7. Verabschiedung per Video

Die Verabschiedung per Video sorgt für einen klaren Abschluss des AUSSENZIMMER-PROGRAMMS.

→ Umsetzungsmöglichkeit

Am Ende jedes Programms wird erneut ein Video gezeigt, in dem vom Thema in den Schüler*innenalltag übergeleitet wird, die ERINNERUNGEN ANS AUSSENZIMMER übergeben und die Schüler*innen verabschiedet werden.

8. ERINNERUNGEN ANS AUSSENZIMMER

Die Übergabe eines kleinen Objektes (siehe auch [Kapitel 7.2](#)) erinnert die Schüler*innen an ihren Besuch und die gemachte Erfahrung. Zudem soll das Objekt die Verbindung der Schüler*innen zum Projekt stärken.

→ Umsetzungsmöglichkeit

Nach jedem Besuch erhält die Klasse ein Erinnerungsstück sowie eine Etikette, die den Ausstellungs- oder Künstler*innennamen sowie zwei Bilder aus der Ausstellung zeigt. Beides wird im Klassenzimmer in einem Setzkasten aufbewahrt.

9. Kreisskulptur zum Abschluss

Zum Schluss trifft sich die Gruppe erneut vor dem Haus, um gemeinsam eine Kreisskulptur zu erschaffen. Dies ermöglicht einen Moment der Reflexion und dient dazu, das Erlebte gemeinsam Revue passieren zu lassen und die Eindrücke des Besuches in eigenen Worten, Gesten oder Klängen zum Ausdruck zu bringen.

→ Umsetzungsmöglichkeit

Die Schüler*innen stellen sich erneut im Kreis auf, die AUSSENZIMMER-VERMITTLUNGS- oder Lehrperson stellt eine abschliessende Frage. Das Klatschen gibt den Takt vor und schafft Raum für individuelle Rückmeldungen, die sich zu einer gemeinsamen Skulptur in der Mitte des Kreises zusammenfügen. Beispiel: Am Ende des Besuchs mit dem Leitthema «Anfangen» überlegen die Kinder, was sie selbst gerne mal anfangen würden, und legen dazu ihr Wort verbal und sinnbildlich in die Mitte.



- **Bekleidung der AUSSENZIMMER-VERMITTLUNGSPERSON**

Die AUSSENZIMMER-VERMITTLUNGSPERSON trägt immer dieselbe Kleidung, die für Wiedererkennung und Kontinuität sorgt.

→ Umsetzungsmöglichkeit

Die Schüler*innen treffen möglichst immer auf die gleiche AUSSENZIMMER-VERMITTLUNGSPERSON, die durch eine blaue AUSSENZIMMER-LATZHOSE erkennbar ist.

- **Akustisches Signal**

Ein akustisches Signal (beispielsweise eine Klingel) rhythmisiert den Fluss der verschiedenen Übungen und signalisiert die Übergänge.

→ Umsetzungsmöglichkeit

Zu Beginn und am Ende jeder Übung erklingt jeweils dasselbe akustische Signal. Als Signal eignen sich Tischglocken, eine Jingle-Box, das Klopfen auf ein Holzbrett und Ähnliches.

«Wir stehen uns im Kreis gegenüber und werfen Fragen in die Kreismitte: Was werden wir drinnen sehen? Wer hat dieses Haus gebaut? Was gibt es zum Zmittag heute? In Windeseile entsteht eines Morgens in Brugg eine Wortskulptur aus 20 Fragen von Schüler*innen. So einfach kann Kunst sein.»

Laura Zachmann, Kulturagentin



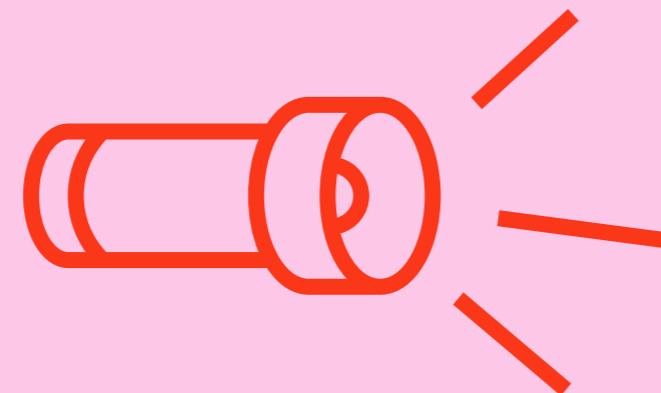
«Es hilft mir zu erklären, dass andere Sachen gar nicht so schlimm sind.»

Salome, 1. Klasse Primarschule Stapfer

5.3 ÜBUNGSTYPEN

Das AUSSENZIMMER-PROGRAMM bietet den Schüler*innen und Lehrpersonen ein kreatives und zugleich strukturiertes Lernfeld, das aktives Ausprobieren anregt. Bei der Gesamtgestaltung des AUSSENZIMMER-PROGRAMMS liegt der Fokus darauf, sinnliche und wahrnehmungsbasierte Zugänge zu schaffen. Der Ablauf wird rhythmisiert gestaltet und zwischen Einzel- und Partneraufträgen, Gruppenarbeiten und Bewegungsmomenten gewechselt, um die Energie der Schüler*innen auf- und abzubauen. Um den unterschiedlichen Altersstufen gerecht zu werden, werden – wenn nötig – einige Übungen im Programm in Varianten angeboten. Unterschiedliche Übungstypen ermöglichen es, das Leitthema der Ausstellung auf vielfältige Weise zu erkunden. Jede der Übungen verfolgt ein bestimmtes Ziel, wie beispielsweise eine eigenständige Perspektive einzunehmen oder Materialerfahrungen zu machen.

Im Folgenden stellen wir verschiedene Übungstypen vor, die Bestandteil jedes AUSSENZIMMER-PROGRAMMS sein können und führen auf, für welche Leitthemen (siehe [Kapitel 5.1](#)) sie sich besonders eignen.



1. Entdeckungsmomente (alleine oder zu zweit)

Die Entdeckungsübungen fördern die Neugier der Schüler*innen und schärfen ihre Wahrnehmung. Die Schüler*innen erkunden die Ausstellung oder Teile davon auf eigene Faust und tauschen ihre Erlebnisse und Eindrücke aus. Sie lernen, genau hinzuschauen und sich auf das Unbekannte einzulassen.

→ Besonders geeignet für «Perspektive entdecken» & «Ins Handeln kommen»



Beispiele

- Jeweils die Hälfte der Schüler*innen besucht einen unterschiedlichen Ausstellungsteil und schildert danach der jeweils anderen Gruppe ihre Entdeckungen.
- Ein Kind führt ein Partnerkind mit verbundenen Augen und beschreibt diesem eine Entdeckung oder ein ausgewähltes Kunstwerk.
- In einem abgedunkelten Raum entdecken die Schüler*innen mit Taschenlampen die Ausstellung.
- Mit Augenbinden ausgestattet durchwandert die Klasse blind einen Raum mit Musikkomposition und erlebt die Arbeit vorerst nur auf der Klangebene. Nach einem (blind) Austausch in der Gruppe nehmen alle die Augenbinde ab und entdecken die ergänzende Wandmalerei.



2. Sinnliche Erfahrungsmomente (einzelnen oder zu zweit)

Sinnliche Erfahrungen laden die Schüler*innen dazu ein, Objekte, Materialien oder Umgebungen mit allen Sinnen wahrzunehmen. Durch das bewusste Riechen, Tasten, Hören oder sogar Schmecken können sie die Welt um sich herum intensiv und differenziert entdecken und erleben. Der Fokus liegt darauf, die Sinne zu schulen und die Wahrnehmungsfähigkeit zu vertiefen.

→ Besonders geeignet für «Perspektive entdecken» & «Werte reflektieren»

Beispiele

- Die Schüler*innen erkunden ein Blatt Papier mit allen Sinnen – riechen, fühlen, bewegen und hören.
- Die Schüler*innen kneten Figuren und/oder Formen, ohne dabei hinzuschauen, und fördern so die haptische Wahrnehmung und das räumliche Vorstellungsvermögen.
- Die Schüler*innen erschmecken je einen Löffel Glacé. Sie sammeln zunächst die Assoziationen, die dieser Geschmack, eventuell auch der Geruch und die Konsistenz, bei ihnen auslösen. In einem zweiten Schritt versuchen sie, mögliche Inhaltsstoffe ausfindig zu machen – und mutmassen über Verbindungen von möglichem Inhaltsstoff und geweckten Assoziationen.



3. Meditationsmomente (einzelnen)

Meditationsmomente bieten den Schüler*innen die Möglichkeit, sich ganz auf ihre eigenen Wahrnehmungen und Gedanken zu konzentrieren. Diese Momente helfen, den Geist zu beruhigen und das Erlebte zu verarbeiten. Ebenso wird die Fähigkeit zu inneren Bildern geschult, indem sich alle gemeinsam auf eine imaginäre Reise begeben, die für jedes Kind individuell ist.

→ Besonders geeignet für «Perspektive entdecken» & «Werte reflektieren»

Beispiele

- Die Schüler*innen begeben sich liegend je nach Situation mit offenen oder geschlossenen Augen auf eine «Reise in eine andere Welt» und entdecken ausgehend von einem Werk ihre inneren Bilder und Gedanken.
- Bei der «Steinmeditation» ertasten und befühlen die Schüler*innen mit geschlossenen Augen einen von ihnen ausgewählten Stein und versuchen, sich in ihn hineinzuversetzen, resp. sich das Körpergefühl als Stein vorzustellen.
- Bei der «Staubsauger-Meditation» saugen die Schüler*innen alle Farben eines Raumes oder eines Werkes in sich auf, um sie dann später wieder auf Papier zu pusten.



4. Kollaborationsmomente (zu zweit oder in der Gruppe)

Kollaborative Übungen fördern Teamarbeit und stärken die Fähigkeit zur nonverbalen und kreativen Kommunikation.



Besonders geeignet für «Erfahrungen vertiefen», «Prozesse gestalten» & «Werte reflektieren»

Beispiele

- Die Schüler*innen erstellen in Vierergruppen gemeinsam ein Bild, ohne dabei zu reden. Dabei wird die nonverbale Kommunikation gefördert.
- Die Klasse baut gemeinsam eine Skulptur aus gefundenen Materialien.
- Die Gruppe formt eine Körperskulptur.
- Alle Schüler*innen schaffen gemeinsam ein Konzert mit selbst erzeugten Geräuschen und Klängen.



5. Kreationsmomente (einzel, zu zweit oder in der Gruppe)

Schaffensformate bieten den Schüler*innen die Möglichkeit, kreativ tätig zu werden und eigene Ideen und Gedanken in Form und somit fass- und sichtbar zu machen.



Besonders geeignet für «Ins Handeln kommen» & «Erfahrungen vertiefen»

Beispiele

- Die Schüler*innen skizzieren Wesen oder Fantasiefiguren und setzen dabei eigene Ideen und Vorstellungen um.
- Die Schüler*innen setzen ein Thema dreidimensional mit Knete um und geben ihrer Kreation einen Titel.
- Die Schüler*innen setzen ihren Körper ein, etwa durch «Zur Skulptur werden» oder Bewegungsübungen und drücken so ihre Erfahrungen und Wahrnehmungen aus.

«Letztens, während meiner Aufsicht, warteten bei meiner Ankunft ein Schüler und sein Vater vor der Türe. Ich bat sie hineinzukommen.

Der Vater wirkte eher nervös, das Kind hingegen fühlte sich wie zu Hause. Ganz aufgeregt wollte es dem Vater die Ausstellung im ersten Stock zeigen. Es stürmte die Treppe hoch und forderte den Vater auf, die Augen zu schliessen und zunächst nur der Musik zu lauschen – so, wie sie es im AUSSENZIMMER gemacht hatten. Ich fand das sehr berührend: Das Kind, so unbefangen im Kontakt mit der Kunst, und der Vater, der sich so offen darauf eingelassen hat.»

Fiona Cavegn, Mitarbeiterin Zimmermannhaus

5.4 MEDIALE VERMITTLUNG

Videobotschaften sind ebenfalls ein zentraler Bestandteil des AUSSENZIMMER-PROGRAMMS. Sie ermöglichen es, Personen wie die Institutionsleitung (siehe unten) oder Künstler*innen virtuell in den Raum zu holen, auch wenn sie nicht vor Ort sein können. Gleichzeitig bieten sie der vermittelnden Person oder der Lehrkraft eine Verschnaufpause. Daher sollte in der Kunstinstitution ein Screen installiert sein, auf dem Videos selbstständig abgespielt werden können.

1. Grusswort der Institution

Ein Teil der Lernsequenzen im AUSSENZIMMER besteht aus Videos, in denen das AUSSENZIMMER-TEAM als Gastgeber*in auftritt. So wird die Klasse von einer Person des Teams per Video begrüßt und ins Leithema eingeführt. Am Ende des Besuchs fasst dieselbe Person das Erlebte zusammen und verabschiedet die Klasse. Zudem können per Video einzelne Aufträge im Programmverlauf erteilt oder Übungen erklärt werden. Zu beachten ist die stimmige Einbettung der Videos in das Gesamtprogramm. Um den Wiedererkennungswert und die Beziehung zum Ort zu stärken, ist es sinnvoll, dass stets die gleiche Person zu den Schüler*innen spricht. Idealerweise ist dies eine zentrale Figur des Vermittlungsprojekts wie beispielsweise die Institutionsleitung. Weniger geeignet ist dafür die vermittelnde Person, da diese bei vielen Besuchen bereits vor Ort ist.



«Allmählich wird es für mich und die Kinder immer klarer, welche Instrumente während der AUSSENZIMMER-BESUCHE was bewirken: Blauer Schlüssel, Ritual mit Glocke, Ein- und Ausstiegsübung und Rhythmisierung der Zeit.»

Barbara Gabathuler, Klassenlehrperson
Primarschule Stapfer

2. Videobotschaften von Künstler*innen

Kurze Videobotschaften der Kunstschaeffenden bieten den Schüler*Innen die Möglichkeit, mit den Künstler*innen der jeweiligen Ausstellung in Berührung zu kommen. Die Künstler*innen stellen dabei beispielsweise ihr Atelier vor, zeigen ihre Werkzeuge oder Materialien, erläutern aktuelle Experimente oder geben einen Einblick in ihr Skizzenbuch oder die Vorbereitungen zur Ausstellung. Auf diese Weise lernen die Schüler*innen nicht nur die Menschen hinter den Kunstwerken kennen, sondern auch deren Arbeits- und Denkweisen, Lebenswelten und die Bedingungen, unter denen Kunst entsteht. Dies macht die gezeigten Arbeiten greifbarer und schafft für die Schüler*innen wertvolle Berührungspunkte und Identifikationsmomente mit den Kunstwerken.



«Dank des sorgfältig vorbereiteten AUSSENZIMMER-PROGRAMMS können sich die Kinder gut auf die Kunst einlassen. Sie lassen sich auf Sachen ein, bei denen ich mir auf den ersten Blick nicht hätte vorstellen können, dass sie einen Bezug finden, wie beispielsweise «ein» Boden voller Dreck, in Epoxidharz gegossen. Ich habe mir bloss gedacht: Mein Gott, was machen wir jetzt da? Die Kinder liefen raus und sagten: «Das isch sooo schön gsii.»»

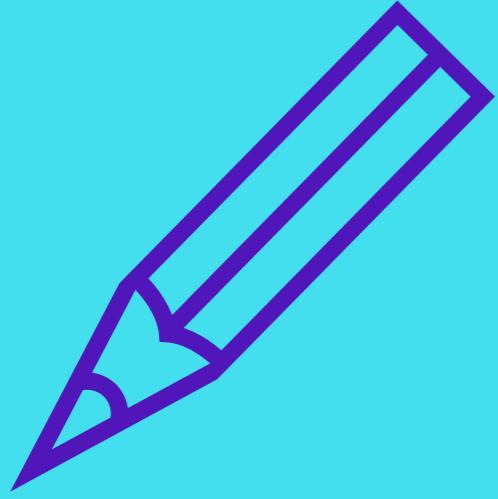
Sabine Honegger, Klassenlehrperson Primarschule Stapfer

Es ist sinnvoll, einen klar strukturierten Turnus für begleitete und unbegleitete Besuche vorzugeben. Zu Projektbeginn oder bei neuen Lehrpersonen beziehungsweise einer neuen Schulklasse werden zunächst zwei bis drei begleitete Besuche durchgeführt, um erste Projekterfahrungen zu vermitteln und den Ort zu prägen, wie es das AUSSENZIMMER-TEAM vorsieht. Die AUSSENZIMMER-VERMITTLUNGSPERSON fungiert dabei als Rollenvorbild für die Lehrpersonen. Im Laufe der Zeit übernehmen die Lehrpersonen die Besuche, wodurch sie neue Methoden selbst ausprobieren und nach und nach in der neuen Rolle Sicherheit gewinnen. Ziel sind pro Klasse jährlich drei eigenständige Besuche und ein durch die AUSSENZIMMER-VERMITTLUNGSPERSON begleiteter Besuch. Dieser begleitete Besuch dient als Auffrischungs-Moment für die Lehrperson und der Überprüfung der Projektziele. Zudem ermöglicht es der Lehrperson auch regelmäßig, das AUSSENZIMMER sowie die Klasse in einer anderen Rolle, aus anderer Perspektive zu erleben. Aus Qualitätssicherungsgründen und zur Entlastung der Lehrpersonen ist es wichtig, diese begleiteten Besuche fest im Schuljahresprogramm zu verankern. Zudem sollte bedacht werden, neue Lehrpersonen sorgfältig in das AUSSENZIMMER einzuführen. Dies kann effektiv durch die Kombination eines kurzen Einführungsvideos und einer persönlichen Instruktion im Schulhaus durch die AMBASSADEUR*INNEN erfolgen.

WIE ÜBERGEBE ICH EIN AUSSENZIMMER- PROGRAMM?

Die Übergabe vom begleiteten zum unbegleiteten, d.h. durch die Lehrperson selber durchgeführten AUSSENZIMMER-BESUCH ist ein wichtiger Projektschritt. Eine gut vorbereitete Übergabe gewährleistet, dass die Lehrperson sicher und kompetent in die selbständige Durchführung des Programms einsteigen kann.



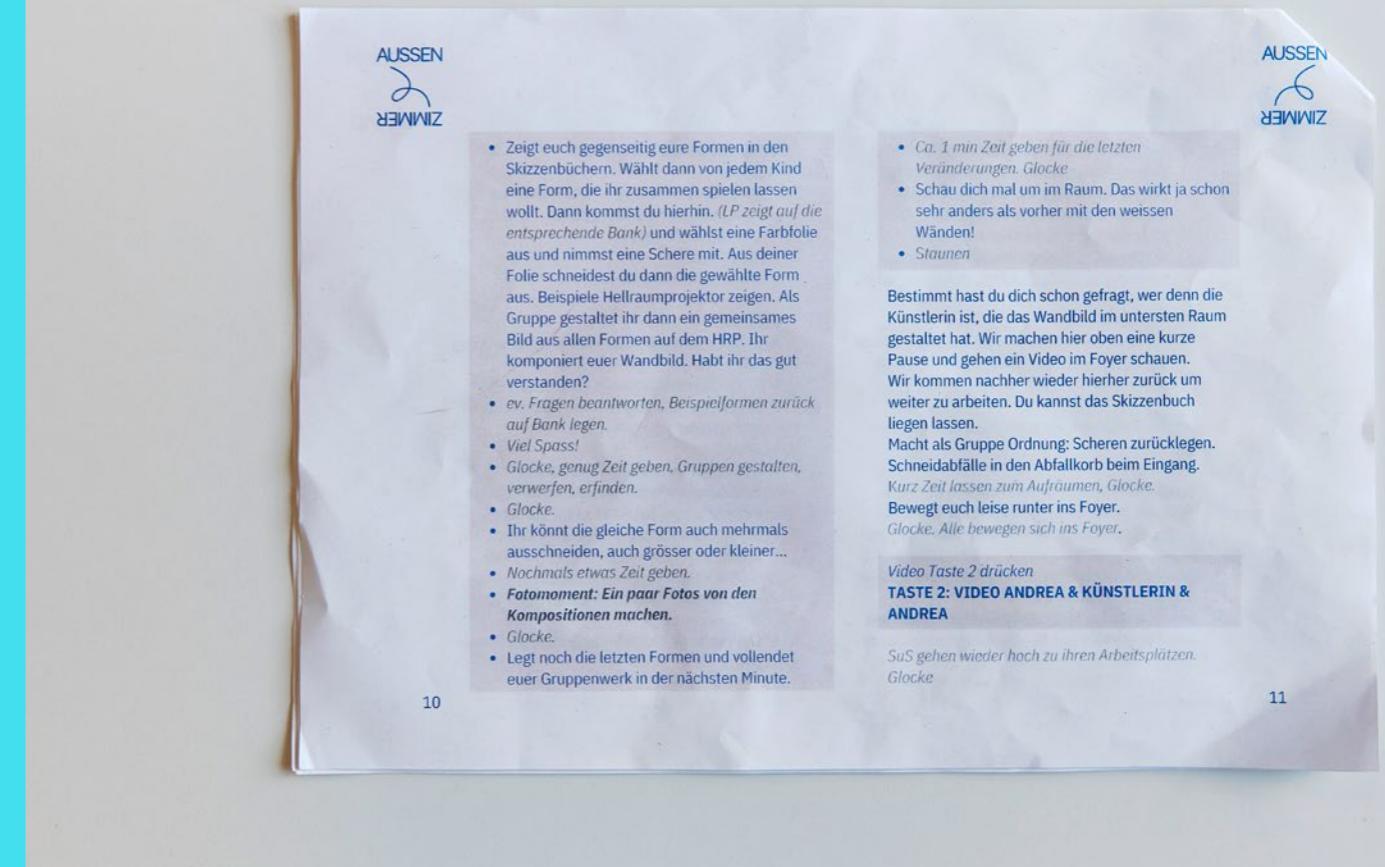


6.2 VERFASSEN EINER FEINPLANUNG

Das zentrale Instrument für die Durchführung einer AUSSENZIMMER-LEKTION ist das AUSSENZIMMER-PROGRAMM für die jeweilige Ausstellung. Es sollte klar strukturiert und gelayoutet sein, die einzelnen Schritte, Übungen sowie Übergangselemente visuell deutlich markiert. Das Programm wird als linearer Ablauf schriftlich festgehalten, wobei auch Details wie das Ein- und Ausschalten des Lichts, das Ausziehen der Schuhe, der Raumwechsel, das Mitnehmen von Material, der Einsatz der Klingel und der Zeitaufwand pro Übung berücksichtigt werden. Die Rolle der vermittelnden Person ist klar beschrieben und angeleitet, um eine wertschätzende Sprache zu fördern. Jeder einzelne Schritt soll präzise und verständlich formuliert werden, damit sich die Lehrpersonen in der Durchführung sicher fühlen und das Programm wie angedacht verfolgt wird.

6.3 AUSSENZIMMER-PROGRAMM TESTEN

Wir empfehlen, jedes neu konzipierte AUSSENZIMMER-PROGRAMM zunächst testweise mit einer Klasse als begleiteten Besuch durchzuführen und anschliessend Anpassungen vorzunehmen. Ohne diese Testlektion ist oft schwierig abzuschätzen, wie lange eine Übung tatsächlich dauert, ob Übergänge funktionieren, welche Aspekte in der Konzeption eventuell übersehen wurden oder ob die Rhythmisierung der Stunde stimmig ist.



6.4 LEHRPERSONEN-BESUCH

Bevor die Lehrpersonen mit den unbegleiteten, d.h. selbständig durchgeführten Besuchen eines neuen Programms starten, empfehlen wir, einen AUSSENZIMMER-BESUCH für interessierte Lehrpersonen anzubieten. Die AUSSENZIMMER-VERMITTLUNGSPERSON führt die Lehrpersonen gemäss Programmablauf durch die Ausstellung. Hierbei können die Lehrpersonen die im AUSSENZIMMER-PROGRAMM enthaltenen Erfahrungen selbst erleben und in der Folge auf ihre eigene Klasse abstimmen. Idealerweise führen diese Veranstaltungen zu anregenden Diskussionen und beinhalten auch ein Zeitgefäß für das gemeinsame Finden von Transferideen. Diese Transferideen dienen den Lehrpersonen, die in den Ausstellungsbesuchen gemachten Erfahrungen und Leitthemen in ihren Unterricht zu integrieren und einen Transfer ins Schulzimmer zu gewährleisten.

«Ganz wunderbar finde ich es, mit Lehrerkolleg*innen eine «Einführung kompakt» zu bekommen, das erspart mir, das Skript auswendig zu lernen. So kann ich mich auch auf die Reaktion und Führung der Klasse fokussieren.»

Barbara Gabathuler, Klassenlehrperson
Primarschule Stapfer

«Es gibt auch viele Ausstellungen, wo es ganz viel Gras am Boden gibt. Oder auch Sachen die an die Wände gemalt wurden. Es gab auch schon eine Ausstellung, wo Vorhänge genäht wurden.»

Elina, 1. Klasse Primarschule Stapfer



6.5

MAILINGS UND INFO-VIDEO ZUR AUSSTELLUNG

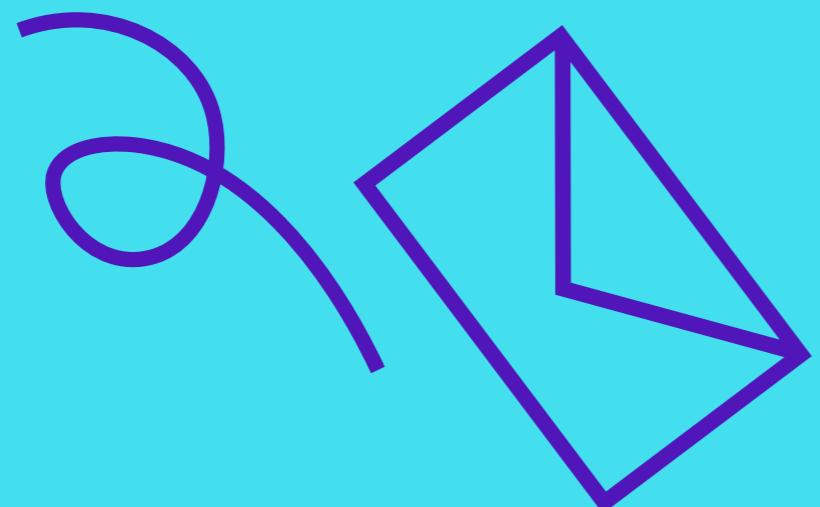
Die Kommunikation mit den Lehrpersonen gelingt erfahrungsgemäss am besten über die regelmässige Information in Form von E-Mails (zum Beispiel Wochenmail der Schule).

Ankündigung: Etwa 4–6 Wochen vor den Besuchen erhalten die Lehrpersonen eine Ankündigung mit dem Leitthema, den Terminen (LEHRPERSONEN-BESUCH, begleitete und unbegleitete BESUCHE) sowie kurzen Informationen zu den Künstler*innen der Ausstellung.

Detailliertes Programm: Spätestens eine Woche vor den Besuchen wird das detaillierte AUSSENZIMMER-PROGRAMM verschickt inklusive praktischer Hinweise (beispielsweise was mitgebracht werden muss) und einem **Info-Video** zur Ausstellung.

Info-Video: Das Video gibt einen kurzen Überblick über die Ausstellungsräume, erläutert die Arbeiten und erklärt die Gesamtkonzeption der Ausstellung. Es wird bewusst einfach produziert, beispielsweise in Form eines Video-Selfies, um den Lehrpersonen eine schnelle und unkomplizierte Vorbereitung zu ermöglichen. Das Video kann über Plattformen wie Vimeo bereitgestellt werden und bietet ebenfalls die Gelegenheit, auf potenziell anspruchsvolle Themen oder Momente im Programm hinzuweisen.

Nach dem Besuch: Im Anschluss an den Besuch empfiehlt es sich, den Lehrpersonen eine «Schön-wart-ihr-da-Mail» zu senden. Diese kann auf besondere Erlebnisse oder Beobachtungen hinweisen und fragt bei der Lehrperson nach, ob sie Rückmeldungen zum Besuch bzw. Programm hat.



6.6

AMBASSADEUR*INNEN

Die AMBASSADEUR*INNEN sind Lehrpersonen (idealerweise 1 Person / Schulhaus), die als Bindeglied zwischen der Schule und dem AUSSENZIMMER fungieren und Rückmeldungen sammeln. Sie suchen den Austausch mit beiden Seiten, um die Zusammenarbeit und die Weiterentwicklung des Projektes zu fördern. Sie betreuen die AUSSENZIMMER-Orte im Schulhaus, wie beispielsweise die AUSSENZIMMER-ECKE. Dort platzieren sie die Transferideen zu jeder Ausstellung in den Skizzenbüchern im Lehrpersonenzimmer. Sie pflegen den BLICK INS AUSSENZIMMER (siehe auch Kapitel 7.3). Ebenfalls sind sie das Bindeglied zum AUSSENZIMMER-TEAM im Schulhaus und Ansprechperson für die Lehrpersonen betreffend Terminvereinbarungen, Mitteilungen oder individuellen Fragen.

6.7

TERMINVEREINBARUNG AUSSENZIMMER-BESUCHE

Die Terminvereinbarung für AUSSENZIMMER-BESUCHE kann herausfordernd und zeitaufwändig sein, da sehr viele Parteien mit unterschiedlichen Zeitplänen involviert sind: Die Lehrpersonen, die Klassen, die AUSSENZIMMER-VERMITTLUNGSPERSON und die Kunstinstitution. Um den Prozess zu erleichtern, empfiehlt es sich, klare Absprachen zu treffen, effiziente Tools zu nutzen und die folgenden Aspekte zu bedenken:

Schulinterne Prozesse berücksichtigen: Es ist wichtig, sich im Vorfeld mit den bestehenden Abläufen an der Schule vertraut zu machen. Wie organisiert die Schule ihre Stundenpläne und Projekte? Gibt es Zeitfenster, in denen AUSSENZIMMER-BESUCHE einfach realisierbar sind? Diese Informationen vorab einzuholen hilft, passende Termine vorzuschlagen und unnötige Rückfragen zu vermeiden. So lohnt es sich beispielsweise bereits bei der ersten Kontaktaufnahme mit einer neuen Lehrperson, mögliche Zeitfenster oder bevorzugte Termine zu erfragen.

Elektronische und analoge Hilfsmittel nutzen: Zur Koordination können sowohl elektronische Tools (z.B. Doodle, Online-Kalender) als auch analoge Methoden (z.B. ausgedruckte Vorlagen) verwendet werden. Die Wahl des richtigen Instruments sollte sich nach den Gewohnheiten der Schule und der Beteiligten richten.



WIE BLEIBT DAS AUSSEN- ZIMMER IM SCHULALLTAG LEBENDIG?



Es ist entscheidend, dass die Ansätze und Erfahrungen aus den AUSSEN-ZIMMER-BESUCHEN nach der Rückkehr in den Schulalltag weiterwirken, um das Gelernte und Erlebte nachhaltig zu verankern. Dabei sollten verschiedene Ebenen berücksichtigt werden. Nebst den individuellen Erfahrungen der Schüler*innen, der Schulklasse als Gemeinschaft und dem Schulhaus als Lernraum ist auch das Lehrpersonenteam sowie jede einzelne Lehrperson relevant für eine dauerhafte Verankerung der Programminhalte. Wenn das AUSSENZIMMER auf diesen unterschiedlichen Ebenen wirkt, wird es nicht nur zu einem spannenden Ausflug, sondern zu einem festen Bestandteil des Schulalltags und des Curriculums, dessen Wirkung sich entfalten kann. Daher ist es zentral, im Jahresprogramm der Schule Gefäße für gemeinsame und individuelle Reflexion des Projektes AUSSENZIMMERS einzuplanen und immer wieder konkrete Transferideen zu entwickeln und umzusetzen.

7.1

SKIZZENBUCH

Alle Schüler*innen erhalten beim ersten AUSSENZIMMER-BESUCH ein Skizzenbuch, das während der Besuche vielseitig eingesetzt wird. Es dient nicht nur als persönlicher Begleiter und Erinnerungsträger an die Erlebnisse im AUSSENZIMMER, sondern kann auch im regulären Unterricht für individuelle Aufgaben verwendet werden. Inspiriert von der künstlerischen Praxis, in der Skizzenbücher zentrale Werkzeuge sind, fördert das Skizzenbuch die kreative Auseinandersetzung mit den Erfahrungen, dient als eigener Ideenspeicher und dokumentiert den kontinuierlichen Lernprozess. Um diesen Ansatz zu stärken, können beispielsweise in den Video-botschaften der Künstler*innen Einblicke in deren eigene Skizzenbücher gewährt werden.

7.2

ERINNERUNGEN ANS AUSSENZIMMER

Nach jedem Besuch erhält die Klasse stellvertretend für die Ausstellung ein symbolisches Objekt als Anker, das im Klassenzimmer in einem Setzkasten aufbewahrt wird. Diese ERINNERUNGEN ANS AUSSENZIMMER machen die Erlebnisse und Erfahrungen der Schüler*innen auch im Nachhinein sichtbar und lassen so die Erinnerungen an die besonderen Momente nachhallen. Zusätzlich zum Objekt wird der Setzkasten jeweils mit einem Etikett ergänzt, das mit einer Nummer auf das jeweilige Objekt verweist. Auf dem Etikett sind Bilder und der Titel der entsprechenden Ausstellung abgebildet.

Beispiele

- Ein bengalisches Zündholz für «Funken sprühen»
- Ein Scherbenstück für «Gibt 1+1 mehr als 2?»
- Ein Spiegel mit Fragezeichen für «Dem Fragen Raum geben»

Alternativ können Materialkisten oder ein grosses Poster mit freien Feldern für Aufkleber oder ähnliche Objekte genutzt werden, um die Erinnerungen an die AUSSENZIMMER-BESUCHE festzuhalten.

7.3

BLICK INS AUSSENZIMMER

Der BLICK INS AUSSENZIMMER ist ein Periskop, das im Schulhaus gut sichtbar angebracht ist und dessen Guckrohr geografisch in Richtung des AUSSENZIMMERS ausgerichtet ist. Es verfügt über ein Guckloch und einen integrierten kleinen Screen, der über einen Cloud- oder Webplayer gesteuert wird. Es bietet den Schüler*innen vor und nach den Besuchen direkte visuelle Einblicke ins physische AUSSENZIMMER – mit Bildern vom Aufbau und der fertigen Ausstellung sowie Fotos des AUSSENZIMMER-BESUCHS im Nachhinein. Das Periskop sowie die darin gezeigten Bilder weisen darauf hin, ob gerade eine Ausstellung stattfindet, und sollen neugierig machen. Nach dem Besuch finden die Schüler*innen sich selbst oder ihre eigenen Werke im Periskop wieder. Alternativ oder ergänzend können auch andere Formate eingesetzt werden, um das AUSSENZIMMER im Schulhaus präsent zu halten – etwa eine Bildergalerie, regelmässige POST AUS DEM AUSSENZIMMER oder ein temporär ausgestelltes Werk während der Ausstellungszeit. Ziel ist es, das AUSSENZIMMER im Alltag der Schule physisch sichtbar zu machen und so einen nachhaltigen Anker für die Auseinandersetzung mit den Programm-Inhalten und dem dabei Erlebten zu schaffen.



«Ich bewundere den Ideenreichtum des Planungsteams, das für uns Lehrpersonen ein vielfältiges Skript schreibt. Auch inspirieren mich die Umsetzungsvorschläge für den eigenen Unterricht, denn es ist toll, bei der Planung im Unterricht fachliche Unterstützung zu erhalten.»

Barbara Gabathuler, Klassenlehrperson
Primarschule Stapfer



ERINNERUNGEN ANS AUSENZIMMER (siehe Kapitel 7.2)



BLICK INS AUSENZIMMER (siehe Kapitel 7.3)

TRANSFERIDEEN ALS BINDEGLIED IN DEN UNTERRICHT (siehe Kapitel 7.4)



7.4

TRANSFERIDEEN ALS BINDEGLIED IN DEN UNTERRICHT

Um die Erfahrungen aus dem AUSSENZIMMER nachhaltig in den Schulalltag zu integrieren, wird das AUSSENZIMMER-PROGRAMM durch Transferideen ergänzt. Diese Ideen – bestehend aus Denkansätzen, Methoden, Übungen und Projektmustern – helfen, die im AUSSENZIMMER angeregten Themen und Methoden im regulären Unterricht weiterzuführen. Die Transferideen werden passend zu den aktuellen Ausstellungen vom AUSSENZIMMER-TEAM und den Lehrpersonen gemeinsam entwickelt, idealerweise im Anschluss an einen LEHRPERSONEN-BESUCH. Sie werden sichtbar im Skizzenbuch in der AUSSENZIMMER-ECKE (siehe Kapitel 7.6) platziert, sodass Lehrpersonen jederzeit darauf zugreifen und sie in ihren Unterricht einbauen können.

7.5

DER AUSSENZIMMER-SCHLÜSSEL

Der AUSSENZIMMER-SCHLÜSSEL ist ein übergrosser Holzschlüssel, dessen zwei Seiten für die überfachlichen Kompetenzen «Eigenständigkeit» und «Umgang mit Vielfalt» stehen. Er macht die zwei im AUSSENZIMMER hauptsächlich geförderten Kompetenzen auch im Schulzimmer sichtbar. Lehrpersonen können diesen Schlüssel in ihrem täglichen Unterricht als Werkzeug zur Reflexion mit der Klasse nutzen. Sie sammeln mit den Schüler*innen, wie sich «Eigenständigkeit» und «Umgang mit Vielfalt» im Schulalltag verbal und nonverbal zeigen. Die gesammelten Stichworte (beispielsweise «niemanden auslachen», «freundliche Atmosphäre», «eigene Meinung äussern») werden mit Kreidestiften direkt auf dem Holzschlüssel festgehalten, und es kann immer wieder darauf referenziert werden. Von Zeit zu Zeit können die Stichworte wieder diskutiert und je nachdem angepasst werden. Wichtig ist dabei, dass die Notizen in den Worten der Schüler*innen verfasst sind und dabei eine wertschätzende Sprache geübt wird. In einem Workshop können die Lehrpersonen diesen Ansatz kennenlernen, um das Werkzeug danach nachhaltig im Unterricht zu verankern.

7.6

AUSSENZIMMER-ECKE

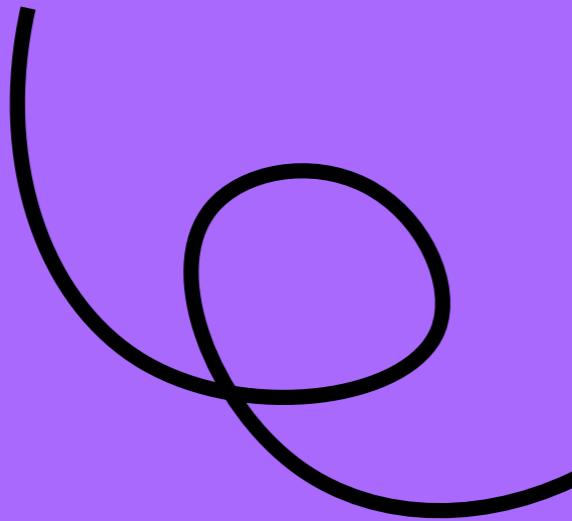
Die AUSSENZIMMER-ECKE im Lehrpersonenzimmer dient den Lehrpersonen als physischer Anker im Schulalltag. Dort werden aktuelle Ausstellungseinladungen, ausgedruckte AUSSENZIMMER-PROGRAMME, der Institutionsschlüssel und Transferideen übersichtlich präsentiert und jederzeit zugänglich aufbewahrt. So können Lehrpersonen jederzeit auf die Ressourcen des AUSSENZIMMERS zurückgreifen und diese in den Unterricht integrieren. Die aufgehängten Ausstellungseinladungen verweisen darauf, welche Ausstellung aktuell in der Kunstinstitution stattfindet und laden auch zu weiteren, öffentlichen Anlässen in Zusammenhang mit der Ausstellung ein.



7.7

AUSSENZIMMER FÜR EIGENE IDEEN

Besonders wertvoll ist es, wenn die Schule den Ausstellungsraum und die damit verbundenen Settings auch ausserhalb der AUSSENZIMMER-BESUCHE nutzen kann – etwa als inspirierende Lernumgebung für praxisnahen Fachunterricht oder für vielfältige Schüler*innenprojekte. Dies stärkt die Verbindung zwischen Schule und Kunstinstitution und fördert die kreative Auseinandersetzung mit Inhalten über den regulären Unterricht hinaus.

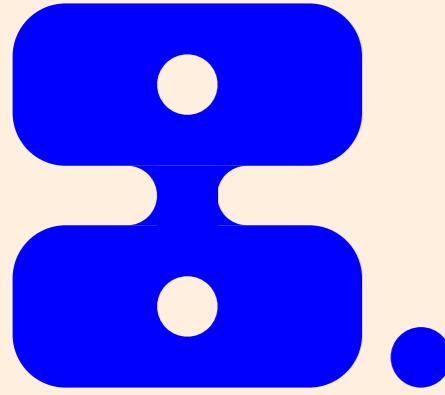


Mögliche Ansätze sind:

- Künstlerische oder gestalterische Projekte: Die Klassen entwickeln eigene Kunstwerke oder multimediale Präsentationen, die ihre Erfahrungen im Ausstellungsraum widerspiegeln.
- Vermittlung: Die Klassen bieten Ausstellungsführungen an, die von den Schüler*innen selbst konzipiert und durchgeführt werden.
- Dokumentation: Die Schüler*innen halten ihre Erlebnisse schriftlich oder digital fest – etwa durch das Verfassen von Zeitungsartikeln, Blogs oder Reportagen.
- Alternative Unterrichtssettings: Die Lehrpersonen verlegen den Fachunterricht immer wieder gezielt und auf die jeweilige Ausstellung abgestimmt ins AUSSENZIMMER. So können sie praxisnahe Lernen anwenden wie zum Beispiel die benötigte Farbmenge für eine Wandmalerei oder das Gewicht einer Skulptur berechnen, ein Objekt perspektivisch erfassen oder den Umgang mit Neophyten diskutieren.

«Man kann sich
selber sein.»

Zainab, 4. Klasse, Primarschule Stapfer



IMPRESSUM

PROJEKTEAM AUSSENZIMMER

Andrea Gsell
Co-Leiterin Zimmermannhaus Kunst & Musik, Künstlerin & Kunstvermittlerin, Projektinitiatorin, Schnittstelle zur Institution Zimmermannhaus. Expertise System Kunst, Kunstvermittlung, Ausstellungen.

Nica Giuliani
Künstlerin, Projektinitiatorin, Expertise Kunst, Begleitung kreative Prozesse.

Kathrin Bögli
Lehrperson, Lerncoach und Erlebnispädagogin, Mitarbeit Projekt, Konzeption Tools, Durchführung Vermittlungseinheiten. Expertise Erlebnispädagogik, Methodik und Didaktik, überfachliche Kompetenzen.

An der Entwicklung des Pilotprojekts waren zudem Jonas Studer (Künstler, Kunstvermittler & Lehrer) und Lea Kupferschmid (ehemalige Lehrerin & Kulturbefragte der Primarschule Stapfer Brugg) beteiligt.

Unterstützung
Das AUSSENZIMMER ist ein Projekt im Bereich Kunstvermittlung & Schulentwicklung. Der Pilot wurde in Zusammenarbeit von Zimmermannhaus Kunst & Musik und Primarschule Brugg innerhalb des Fördergefäßes «Prozessor» der Fachstelle Kulturvermittlung des Kantons Aargau entwickelt und von der Stäbli'schen-Stiftung, dem Cécile Laubacher-Projektfonds der Visarte Aargau und der Edelmann-Stiftung mitgetragen. Die Weiterentwicklung wurde von éducation21 unterstützt. Im Jahr 2023 erhielt das Projekt von der Funkenflug-Jury des Kanton Aargau eine Auszeichnung als «besonderes Praxisbeispiel».

Angebot
Um den Aufbau eines eigenen AUSSENZIMMER zu unterstützen, bieten wir unsere Erfahrungen und Expertise an. Dabei unterstützen wir das Projektteam gezielt in folgenden Bereichen:

Planung & Koordination: Entwicklung eines realistischen Zeitplans in Anbindung an eine Schuljahresplanung.
Implementierung: Begleitung bei der praktischen Umsetzung.
Organisatorische Beratung: Optimierung von Workflows und Abläufen.
Toolbox: Bereitstellung von (Design-)Vorlagen, Checklisten, Übungen und Praxisbeispielen.

Der langfristige und regelmässige Austausch mit Betreiber*innen von AUSSENZIMMERN ist uns wichtig, um voneinander zu lernen und das Projekt weiterzuentwickeln.

Kontakt
Aussenzimmer im Zimmermannhaus
Vorstadt 19, 5200 Brugg
immer@aussenzimmer.ch
www.aussenzimmer.ch

LEITFADEN AUSSENZIMMER

Redaktion
Nica Giuliani und Laura Zachmann

Texte
Nica Giuliani, Laura Zachmann, Andrea Gsell & Kathrin Bögli

Lektorat & fachliche Beratung
Laura Zachmann
Kunstvermittlerin & Kulturagentin im Kanton Zürich

Korrektorat
Andrea Gsell, Kathrin Bögli

Gestaltung
studio typeklang

Fotos
Seiten 6, 12, 13, 16, 17, 18, 21, 24, 27, 50, 53, 55, 57, 61, 65, 71, 73, 79, 80, 81, 83 (links) und 85: © Kaspar Ruoff
Seite 9, 26, 77 und 83: © Aussenzimmerteam
Seiten 11, 51, 56, 60 und 80/81 Videostills © Fachstelle
Kulturvermittlung, Departement Bildung, Kultur und Sport,
Kanton Aargau/flieger&corti GmbH
Seite 52: Videostill Begrüssung © Projektteam Aussenzimmer
Seite 66: Videostill Einblick Atelier © Sonja Kretz
Seite 67: Videostill Einblick Skizzenbuch © Heiko Blankenstein

Veröffentlichung
2025

