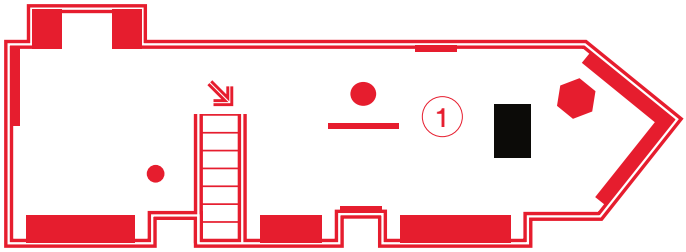


MUSEUM

ROOM FOR ILLUSIONS

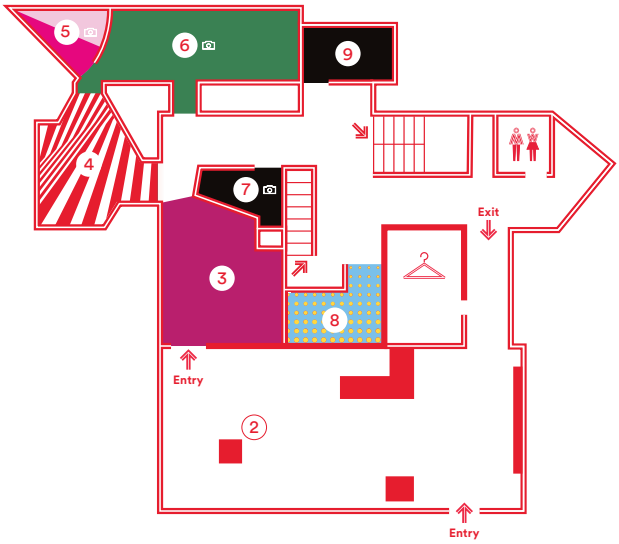
AUSSTELLUNGÜBERSICHT
WOW MUSEUM

OG Wonderlab



1 Wonder Lab

EG Wonderground



2 Beuchet Stuhl

3 Maze

4 Vector

5 Circle

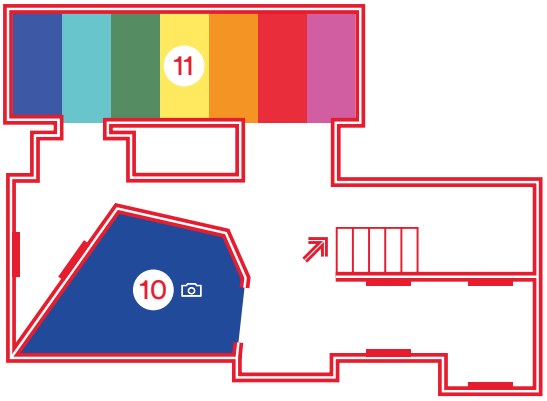
6 Twist

7 Flicker

8 Vertigo

9 Infinity

UG Wonderbase



10 Ames

11 Morph

WOW MUSEUM

Inspiration Sheet Oberstufe

Vor dem Besuch im WOW Museum

Wir empfehlen vor dem Besuch im Museum gemeinsam mit der Klasse zu den unten vorgeschlagenen Themen Fragen und Thesen aufzustellen. Unser Fragenkatalog kann vor, während und nach dem Museumsbesuch verwendet werden. Die SuS sollen sich Einzeln oder in Gruppen Gedanken machen, was sie im Moment beschäftigt und wie sie sich für den Museumsbesuch vorbereiten.
Ein passendes Tool zur Vorbereitung und zum Teilen der Fragen ist **Actionbound** oder **Kahoot**. Die SuS lernen wie man inspirierende Inhalte digital aufbereitet und bereiten sich gleichzeitig auf den Besuch vor.

Action Bound

Kahoo

Generelle Fragen um sich auf den Museumsbesuch einzustellen:

Überlege dir, was war dein letztes WOW Erlebnis?
Wie bleibst du neugierig?
Was bedeutet Neugier für dich?
Wieso kannst du deinen Augen nicht immer trauen?
Wem oder Was kannst du sonst trauen?
Weshalb sieht jeder die Dinge anders?

Im Museum:

Die SuS nehmen ihre eigenen entwickelten Fragen und Thesen mit und versuchen diese nach dem forschenden Lernen Kreislauf (s. unten) zu beantworten, bestätigen oder zu widerlegen. Hier soll das Erlebnis und Experimentieren im Vordergrund stehen. Als Hilfsmittel soll der Fragenkatalog vom Museum genutzt werden. Hier finden Sie Fragen die unsere Hauptthemen aufnehmen und auch Platz bieten für eigene Fragen und Gedanken. Die WOW Mitarbeiter unterstützen die Klasse und Lehrperson gerne während des Besuchs.

Nach dem Museumsbesuch:

Die SuS sind eingeladen ihre Erkenntnisse untereinander zu teilen. Dies kann in kurzen Präsentationen oder Gruppenarbeiten geschehen. Wichtig ist dabei der Aspekt des voneinander Lernens. Und das aktive Reflektieren über die gestellten Fragen und Themen sowie das Erlebte während des Museumsbesuchs. Wir laden die Klassen ein, einige ihrer Erkenntnisse in digitaler Form mit dem WOW Museum zu teilen und somit den Kreislauf zu schliessen.

Forschendes Lernen



Lernziele gemäss LP 21

Fachliche Kompetenzen:
Bildnerisches Gestalten, Deutsch (Hören & Sprechen), Mathematik (Form & Raum), Natur Mensch Gesellschaft (NMG), Medien & Informatik

Überfachliche Kompetenzen:
Personale, Soziale und Methodische Kompetenzen Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE) Kompetenzen

Mirocco App zum LP21
https://www.mirroco.ch/

WOW Fokus:

A) Perspektiven & Haltung
Zukunftsperspektiven, Perspektiven verschiedener Generationen & Kulturen, Inklusion & Diversität Einsicht, Aussicht, Rücksicht

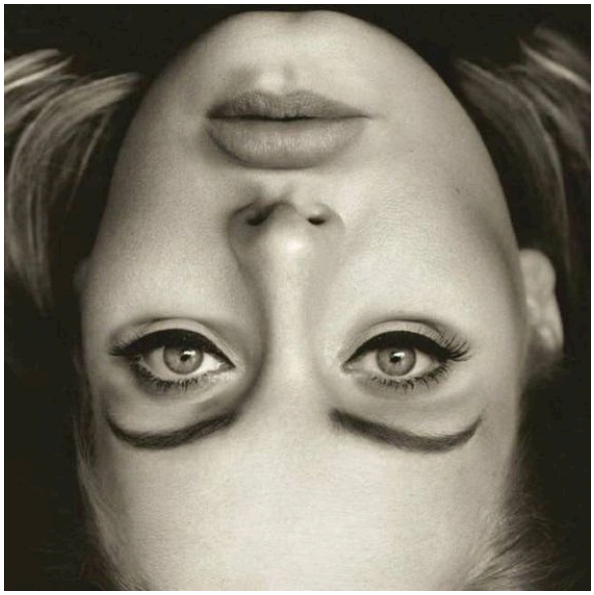
B) Inszenierung & Nuancen
Illusion & Realität, Echt vs Fake, Wandelbarkeit & Zeit, Schattierung & Farbenlehre Vorstellen, Ausstellen, Abstellen

C) Skills & Gemeinschaft
4K (Kommunikation, Kollaboration, Kreativität, Kritisches Denken), eigene Kompetenzen, Klassenthema & Zusammenhalt Sprechen, Denken, Handeln

A) Perspektive & Haltung

- Bildbeispiele zum Thema
- Illusion oder Installation im Museum

1.



1. Thatcher Illusion
2. Ames Raum im WOW Museum

2.



A) Perspektive & Haltung

Material
Handy / Tablet
für online Guide

WOW Fokus:
Zukunftsperspektiven, Perspektiven verschiedener Generationen & Kulturen, Inklusion & Diversität Einsicht, Aussicht, Rücksicht

Altagsrelevante Themenideen:
Sozialpolitische Themen, Religion, Kunst und Gestaltung, Journalismus und Medien, LGBTQIA+ Themen, Theater und Film

1. Fragestellungen vor dem Museumsbesuch:

In der Klasse besprechen (1 Lektion)

- Was prägt für dich ausschlaggebend deine Perspektive?
- Welche Wichtigkeit hat Diversität im Bezug zu Perspektive und Haltung?
- Was verstehst du unter Perspektivenwechel?
- Wie wichtig ist Vielfalt in deinem Alltag?
- Was bedeutet Toleranz für dich?
- Wie reagierst du, wenn du fälschlicherweise kritisiert wirst?
- Kannst du ein Beispiel nennen wo verschiedene Perspektiven zu unterschiedlichen Outputs führen?
- Was spielt die gesellschaftliche Prägung des Menschen im Bezug zu Perspektive und Haltung
- Etc.

2. Auftrag für den Museumsbesuch:

- Suche 1 bis 3 Installationen / Illusionen, die das Thema Perspektive und Haltung veranschaulichen und dich besonders interessieren, um spätter eine Präsentation darüber halten zu können.
- Mache einen Screenshot des QR Codes (fürr mehr Infos), damit du später recherchieren kannst.

Fun-Aufgaben im Museum:

- Mache ein Bild, auf dem du riesig bist und die andere Person klein
- Mache ein Bild, auf dem du Kopf stehst!
- Finde ein Beispiel wo dein Auge Dinge sieht, dein Gehirn dir aber ein Streich spielt
- Finde ein Beispiel welches deine Kolleg:innen anders gesehen haben als du.
- Bei welchem Effekt denkt dein Gehirn evtl. in die Zukunft und beschreibe wieso?

3. Nach dem Museumsbesuch:

Bereite ein Moodboard zu deinem gewählten Thema vor, welches du der Klasse vorstellst.

Sammle Video- und Bildmaterial und bereite ein Reel oder TikTok vor, dass du der Klasse vorstellst und erklärst welche Illusion sich dahinter verbirgt.

Reflexion und Diskussion über die Inhalte

Digitales Feedback ans Museum, wie Euch der Besuch gefallen hat. Vergesst nicht uns zu taggen oder zu makieren, dass wir es reposten können!

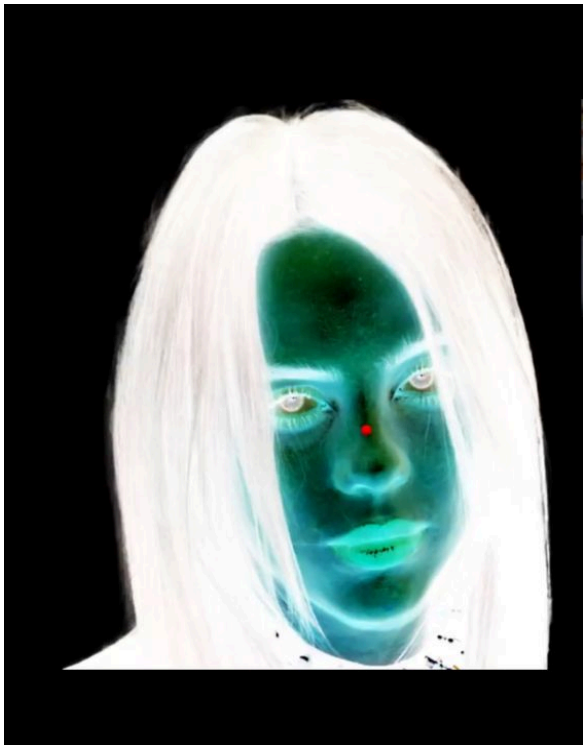
Lernziele für Lehrpersonen

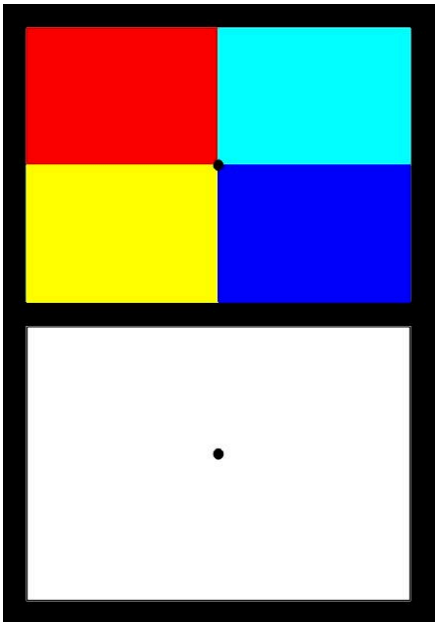
- ☑ Ich verstehe wie das Gehirn und Auge Perspektiven verändern.
- ☑ Ich erkenne, dass meine Perspektive nicht zwingend für alle gilt.
- ☑ Erkläre warum und weshalb sich deine Haltung zum Thema Toleranz verändert oder verstärkt hat.
- ☑ Ich kann meine Perspektive eines Arguments oder meiner Haltung anderen erklären.
- ☑ Ich habe gelernt was mich neugierig macht und was ein WOW Erlebnis für mich bedeutet und ausmacht.

B) Inszenierung & Nuancen

Bildbeispiele

1.





1. Nachbild
2. Morph Raum im WOW Museum

2.



B) Inszenierung & Nuancen

Material
Handy / Tablet
für online Guide

WOW Fokus:
Illusion & Realität, Echt vs Fake, Wandelbarkeit & Zeit, Schattierung & Farbenlehre
Vorstellen, Ausstellen, Abstellen

Altagsrelevante Themenideen:
«Fake News», Social Media, Kunst & Gestaltung, Filmindustrie, Theater,
Psychologische Themen

1. Fragestellungen vor dem Museumsbesuch:

In der Klasse besprechen (1 Lektion)

- Wie erkennst du ob etwas echt oder fake ist?
- Kennst du Beispiele für «Fake News»?
- Wie und weshalb inszenieren sich Stars/Influenzer?
- Warum lassen wir uns täuschen von gewiessen Inszenierungen?
- Haben Farben einen Einfluss auf die betrachtende Person oder die Umgebung?
- Wieso sehen wir nicht alle Farben gleich?
- Was passiert wenn man lange nur eine Farbe anschaut?

2. Auftrag für den Museumsbesuch:

- Suche 1 bis 3 Installationen / Illusionen, die das Thema Inszenierung und Nuancen veranschaulichen und dich besonders interessieren, um spätter eine Präsentation darüber halten zu können.
- Mache einen Screenshot des QR Codes (fürr mehr Infos), damit du später recherchieren kannst.

Fun-Aufgaben im Museum:

- Mache ein Bild, wo zwei Personen zusammenschmelzen und gib ihm ein Titel.
- Mach ein Bild, auf dem zwei Personen komplett unterschiedlich gross wirken.
- Mache ein Bild, in dem du keinen Körper hast.
- Mache ein Bild, auf dem du unendlich oft zu sehen bist.
- Mache ein Bild, auf dem du 8 Mal zu sehen bist
- Finde einen eckigen Gegenstand der auch rund ist bzw. einen runden Gegenstand der auch eckig ist. Erkläre wieso.
- Was lässt dich die Welt grün sehen?
- Was passiert wenn man rot und grün mischt?
- Welche Installation / Illusion funktionieren durch Komplementärfarben?
- Wo kannst du erkennen, dass die Wirkung von Farben eine Frage des Umfeldes oder des Hintergrundes sind?

3. Nach dem Museumsbesuch:

Bereite ein Moodboard zu deinem gewählten Thema vor, welches du der Klasse vorstellst.

Sammle Video- und Bildmaterial und bereite ein Reel oder TikTok vor, dass du der Klasse vorstellst und erklärst welche Illusion sich dahinter verbirgt.

Reflexion und Diskussion über die Inhalte

Digitales Feedback ans Museum, wie Euch der Besuch gefallen hat. Vergesst nicht uns zu taggen oder zu makieren, dass wir es reposten können!

Lernziele für Lehrpersonen

- ☑ Ich kann erklären was eine Illusion ausmacht.
- ☑ Ich erkenne die Problematik von «Fake News» und kann die Konsequenzen erklären.
- ☑ Ich kann erklären welche Nuancen Farben haben können und wie sie auf das Gehirn wirken.
- ☑ Ich habe gelernt wie das Auge getäuscht werden kann Und was die tragenden Faktoren dafür sein können.
- ☑ Ich habe gelernt was mich neugierig macht und was ein WOW Erlebnis für mich bedeutet.

C) Skills & Gemeinschaft

Es gibt unterschiedliche Illusionen im Museum, welche unteranderem das erarbeitete Thema wieder aufnehmen. Hier haben wir zwei Beispiele:

1. Optische Illusion zur Recherche: **Stroop Effekt**
2. Bildbeispiel aus dem WOW Museum: **Vector Raum**

1. Optische Illusion zur Recherche: **Stroop Effekt**

Rot	Gelb	Rot
Grün	Rot	Blau
Blau	Gelb	Gelb
Grün	Blau	Blau

2. Bildbeispiel aus dem WOW Museum: **Vector Raum**



Dieses Muster ist auch als Razzle Dazzle bekannt. Es ist von der besonderen Art der Tarnung inspiriert. Sie wurde während des ersten Weltkriegs in Amerika verwendet.In der Installation Vector brechen die Linien die Kanten von Wand, Boden und Decke auf. Durch das Schwarzlicht entsteht zum eine entgegengesetzte Farbwahrnehmung und ein neues Raumgefühl.

C) Skills & Gemeinschaft

Material
Handy / Tablet
für online Guide

WOW Fokus:
4K (Kommunikation, Kollaboration, Kreativität, Kritisches Denken), eigene Kompetenzen, Klassenthema & Zusammenhalt Sprechen, Denken, Handeln

Altagsrelevante Themenideen:
Künstliche Intelligenz, Social Media, Berufswahl, Soziopolitische Themen, Medien und Journalismus, Kommunikation, LGBTQIA+ Themen

1. Fragestellungen vor dem Museumsbesuch:

In der Klasse besprechen (1 Lektion)

- Was muss man für die Zukunft können?
- Wo werden wir zukünftig ersetzt?
- Wann bist du kritisch und wie kommunizierst du dies?
- Was ist für dich ein wichtiger «Skill» den du hast?
- Was sind deine Stärken? (Können diese von einer KI ersetzt werden?)
- Was bedeutet für dich Gemeinschaft? (Fühlst du dich einer Gemeinschaft zugehörig?)

2. Auftrag für den Museumsbesuch:

- Suche eine Illusion oder Installation die ihr in der Gruppe alle unterschiedlich wahrnehmt.
- Mache einen Screenshot des QR Codes (fürr mehr Infos), damit du später recherchieren kannst.

Fun-Aufgaben im Museum:

- Mache ein Bild, in einem Raum in dem die Welt etwas schräg ist.
- Mache ein Bild, in dem dein Körper im Raum schwebt.
- Mache ein Bild, auf dem du unendlich oft zu sehen bist
- Mache ein Bild, auf dem du 8 Mal zu sehen bist
- Finde eine Illusion, die immer die gleiche bleibt, aber sich durch Farbe verändert. Erkläre wieso.
- Finde eine Illusion, in der du zwei Formen siehst.
  Sehen alle diese Illusion gleich wie du?

3. Nach dem Museumsbesuch:

Bereite ein Moodboard zu deinem gewählten Thema vor, welches du der Klasse vorstellst.

Sammle Video- und Bildmaterial und bereite ein Reel oder TikTok vor, dass du der Klasse vorstellst und erklärst welche Illusion sich dahinter verbirgt.

Reflexion und Diskussion über die Inhalte

Digitales Feedback ans Museum, wie Euch der Besuch gefallen hat. Vergesst nicht uns zu taggen oder zu makieren, dass wir es reposten können!

Lernziele für Lehrpersonen

- ☑ Ich kann die Illusion einer interaktive Station erklären und zeigen was man mit ihr machen kann.
  (Beispiel: Nimm ein Video auf wie du die Station bedienst)
- ☑ Ich erkenne, was es braucht um den Klassenzusammenhalt zu stärken
- ☑ Ich verstehe wie ich Kritik konstruktiv und gewaltfrei kommunizieren kann.
- ☑ Ich Ich kann erklären wie das Gehirn am besten lernt und was ich zum lernen benötige
- ☑ Ich habe gelernt was mich neugierig macht und was ein WOW Erlebnis für mich bedeutet.