

## Delta i konstutställning virtuellt



### Målsättning:

Målet med denna aktivitet är att ge äldre möjligheten att utforska och uppskatta konstverk från olika epoker och stilar i en virtuell miljö. Genom att skapa en virtuell konstutställning främjar vi kreativitet, konstintresse och kulturellt engagemang hos de äldre. Dessutom kan denna aktivitet fungera som en form av kognitiv stimulans och uppmuntra reflektion och diskussion om konst.

### Beskrivning av hur aktiviteten ska göras:

- Välj en lämplig plattform eller webbplats för att visa den virtuella konstutställningen.
- Samla de äldre i det gemensamma utrymmet och informera dem om syftet med aktiviteten.
- Visa konstverken på den virtuella plattformen och ge deltagarna möjlighet att utforska dem individuellt.
- Uppmuntra deltagarna att diskutera sina intryck och reaktioner på konstverken. Främja samtal om färger, komposition, budskap och konstnärens bakgrund.

### Vad som behövs för att utföra aktiviteten:

- En dator eller surfplatta som kan kopplas till tvn eller en projektor
- Olika digitala konstutställningar..
- En plats att samla de äldre deltagarna.
- Stolar att sitta på.

## Exempel på digitala utställningar på museum:

- **Museum 1:** [Paul och Fanny Sinebrychoffs hemmuseum](#) (Finland)
- **Museum 2:** [Oili Mäki – När livet gav mig färger](#) (Finland)
- **Museum 3:** [Ett hem museum](#) (Finland)
- **Museum 4:** [Van Gogh museum](#) (Amsterdam, Nederländerna)
- **Museum 5:** [Medelhavsmuseet](#)
- **Museum 6:** [Metropolitan museum of arts](#) (New York, USA)
- **Museum 7 :** [Rijksmuseum](#) (Asterdam Holland)
- **Museum 8:** [Nationalmuseum](#) (Stockholm, Sverige)
- **Museum 9:** [Ateneum](#) (Helsingfors, Finland)
- **Museum 10 :** [The art of color](#)
- **Museum 11:** [Audio art tour](#)
- **Museum 12:** [Klimt](#)
- **Museum 13:** [Kiasma online](#)
- **Museum 14:** [Gallen- Kallela](#)

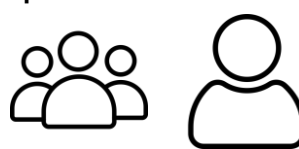
**Tid: Lång**



**Aktivitet: Aktiverande**



**Gemenskap: Tillsammans eller ensam**



Tidsåtgången för den virtuella konstatställningen kan variera från 30-60 minuter, men den kan anpassas efter deltagarnas behov och intresse.

Denna aktivitet kan genomföras både enskilt och i grupp.

Källa: aktiviteten är skapad med inspiration av modeller och idéer från nationella materialbanker ([Äldreinstitutets material på svenska](#), [Hyvä mieli – Pohdintoja mielen hyvinvointiin -työkirja ikäihmisille](#), [Vahvike-aineistopankki](#)) samt ChatGPT:s förslag