

SMK



Statens Museum for Kunst
National Gallery of Denmark



SKOLETJENESTEN
LÆRING / OPLEVELSE / FAGLIGHED

KUNST KATAPULT

MANUAL

FOR LÆRER, MUSEUMSUNDERVISER OG KUNSTNER

INDHOLD

HVAD ER KUNSTKATAPULT?	4
Et tværfagligt undervisningsforløb	
En udveksling mellem fag og institutioner	
HVAD ER KUNSTKATAPULT OGSÅ?	5
Fordybelse i anderledes læringsprocesser	
Et enkeltstående forløb og/eller del af et større fagligt forløb	
KUNSTKATAPULT HISTORIK	6
Hvem har udviklet undervisningsforløbet	
Pilotprojekt 2011-12	
ELEVER OG LÆRERE OM KUNSTKATAPULT	7
OVERSIGT OVER UNDERVISNINGSFORLØB	9
5 workshops	
UNDERVISNINGSDSIGN	10
Aktiviteter og didaktik	
Workshop 1 – På skolen	11
Workshop 2 – Kunsten under lup	14
Workshop 3 – Jagten på fortællinger	18
Workshop 4 – Inden i og uden på	22
Workshop 5 – Evaluering og udstilling	25
ELEVER OG LÆRERE OM KUNSTKATAPULT	28
ØKONOMI OG TID	31
KONTAKT	32

“ Jeg har lært, at kunst kan gøre ondt på to måder, både indeni med **FØLELSERNE** og uden på, der hvor jeg **BRÆNDTE MIG** med limpistolen.
NIELS, 5. SYD, DET KGL. VAJSENHUS

“ I en årsplan er det fantastisk at have det og **SE FREM TIL** – ud af huset og fagmål er tilgodeset.
EVA, LÆRER PÅ DET KGL. VAJSENHUS

“ Der skete noget nyt hver gang, og der var et solidt fagligt indhold. Det her, det er tænkt igennem. **DET GIVER MENING.** Det står meget stærkt det forløb, vi lige har været igennem. Det er gennemarbejdet.
STEFFEN, LÆRER PÅ KILDEVÆLDSSKOLEN

“ ... **VI LÆRTE** bare en masse ting, **MEN MAN TÆNKER IKKE RIGTIG OVER, AT MAN LÆRER,** men man har bare lært en hel masse om farver og rum og billeder. Jeg havde virkelig aldrig tænkt over det der med farverne før eller med historierne i billederne.
NADIA, 5. SYD, DET KGL. VAJSENHUS

HVAD ER KUNSTKATAPULT?

ET TVÆRFAGLIGT UNDERVISNINGSFORLØB

Kunstkata-pult er et tværfagligt undervisningsforløb for 5. klasse. Forløbet tilgodeser fagmål for dansk, billedkunst og historie og strækker sig over 5 workshops: 2 på skolen og 3 på Statens Museum for Kunst. Eleverne går **PÅ OPDAGELSE** i kunstens verden sammen med deres lærere, en museumsunderviser og en kunstner. De kommer helt tæt på kunstens **HISTORISKE OG KULTURELLE FORTÆLLINGER** i alt fra klassiske malerier og skulpturer til nye kunstformer som installationer og videokunst. De skal **OPLEVE** og **UNDER-**

SØGE kunsten, **SAMTALE OM** den og **ANALYSERE** den. De skal **ARBEJDE PRAKTISK** med kunstens udtryk og indhold og lave deres egne produkter og fortolkninger ved hjælp af både **DIGITALT OG MATERIELT BILLEDARBEJDE**. I Kunstkata-pult vil vi gennem kunsten “katapultere” eller sætte gang i elevernes tanker om, hvem de er og om den verden, de lever i, om deres historie og kultur. Og måske endda vende deres tanker lidt på hovedet, vække deres nysgerrighed og kreativitet.

EN UDVEKSLING MELLEM FAG OG INSTITUTIONER

Kunstkata-pult er resultatet af et samarbejde mellem grundskolen og Børn og Unge afdelingen/Skoletjenesten på Statens Museum for Kunst. **DET ER MÅLET**, at der gennem forløbet knyttes tætte bånd mellem folkeskolen og Statens Museum for Kunst og at sikre en personlig og faglig udveksling mellem lærere, elever, museumsundervisere og kunstnere. Projektet tilgodeser dels specifikke fagmål for dansk, billedkunst og historie dels **FOLKESKOLENS FORMÅLSPARAGRAF** om “at fremme den enkelte elevs alsidige udvikling” (§1 stk. 1) og “udvikle arbejdsmetoder og skabe rammer for

oplevelse, fordybelse og virkelyst, så eleverne udvikler erkendelse og fantasi og får tillid til egne muligheder og baggrund for at tage stilling og handle” (§1 stk. 2).

Forløbet tilgodeser også **VISIONER FOR STATENS MUSEUM FOR KUNST**, bl.a. målet om at “omsætte museets samlinger fra død kapital til ny erkendelse og nye oplevelser.” I Kunstkata-pult kobles 700 års kunsthistorier til elevernes nutidige kontekst og læringsprocesser. Kulturarv gøres til en levende størrelse og bliver genstand for refleksion for både elever og museum.

HVAD ER KUNSTKATAPULT OGSÅ?

FORDYBELSE I ANDERLEDES LÆRINGSPROCESSER

Kunstkataapult handler om fordybelse. Mulighederne for fordybelse i det faglige stof er store, fordi undervisningsforløbet strækker sig over 5 workshops. Herigennem opnår eleverne på den ene side en fortrolighed med museumsunderviseren, museets rum og kunstværker, men de udfordres også i hver enkelt workshop til at udvide deres undersøgelser og ud-

forske nyt fagligt stof og dermed hele tiden bygge videre på deres erfaringer og viden. Ved hjælp af stor variation i undervisningsformen og ved at indtænke elevernes forskellige læringsstile er både elever med et stærkt og et svagere fagligt og personligt udgangspunkt tilgodeset og har gode muligheder for at fordybe sig i læringsprocesserne.

ET ENKELTSTÅENDE FORLØB OG/ELLER DEL AF ET STØRRE FAGLIGT FORLØB

Kunstkataapult er udviklet som et selvstændigt undervisningsforløb, der ikke stiller krav til lærere og elever om særlig forbedelse eller efterbearbejdning. Men forløbet skal ikke nødvendigvis stå alene og fungere som en enkeltstående event. Mange fagligheder er i spil, og forløbet er dermed fleksibelt

for lærere, der kan tænke det ind i skoleårets øvrige faglige forløb og trække tråde frem og tilbage i forhold til egne faglige målsætninger og årsplaner. Kunstkataapult kan også med fordel bruges som et forarbejde til udskolingens videre arbejde med billedanalyse og forståelse for visuelle udtryk.

KUNSTKATAPULT HISTORIK

HVEM HAR UDVIKLET UNDERVISNINGSFORLØBET

I udviklingen af undervisningsforløbet har arbejdsgruppen bestået af **FEM LÆRERE** fra Bavnehøj Skole og Det Kongelige Vajsenhus (alle faglærere i dansk, billedkunst og/eller historie) samt **MUSEUMSUNDERVISERE**, en **BILLEDKUNSTNER** og en **ARKITEKT** fra Statens Museum for Kunst. Arbejdsgruppen har desuden haft stor glæde af faglig sparring med **KRITI-**

SKE VENNER bestående af Kirsten Hanne Hansen, pædagogisk leder på Øster Farimagsgades Skole, Kirsten Skov, lektor på Lærerruddannelsen Zahle, og Anne-Marie Tyroll Beck, forsker i udeskoler/anderledes læringsrum fra University College Syddanmark.

PILOTPROJEKT 2011-12

Kunstkataapult var i første omgang et 1-årigt pilotprojekt støttet af Kulturstyrelsen. I oktober 2011 begyndte projektet som et tæt samarbejde mellem Statens Museum for Kunst og lærere og elever fra to skoler i København. Målet var at indgå partnerskaber, der styrker en faglig dialog mellem skoler og muse-

um og at gå sammen om at udvikle et undervisningsforløb. I løbet af 2011-12 har lærere, museumsundervisere og kunstnere udviklet, afprøvet og evalueret undervisningsforløbet Kunstkataapult for 5.-klasser.

“ Jeg synes, jeg har lært at sådan ... **LEVE MIG IND** i kunstværkerne på en måde. Altså at se lidt nærmere på dem. Fx hvad de er lavet af, og hvordan de ser ud ... og altså om de er sjove eller mere alvorlige i det, og fx hvordan farverne er.

MIKKEL, 5. SYD, DET KGL. VAJSENHUS

“ Man får idéer. Og altså, man begynder at synes, **DET ER SJOVERE AT VÆRE PÅ MUSEUM,** fordi normalt så tænker man: Museer? Ej, der skal jeg aldrig hen. Men det tænker jeg slet ikke nu.

NADIA, 5. SYD, DET KGL. VAJSENHUS

“ Alt i alt en **SKIDE GOD OPLEVELSE.** Eleverne har fundet ud af, hvad de også kan **BRUGE ET KUNSTMUSEUM** til. Det er andet end nogle billeder, der bare hænger derinde, det er mere end et gammelt hus.

STIG, LÆRER PÅ DET KGL. VAJSENHUS

“ Eleverne er blevet **ÅBNE,** og de er blevet meget mere modtagelige. Det har simpelthen været så godt!

SUSANNE, LÆRER PÅ BAVNEHØJ SKOLE

“ Altså på en måde er museet **MODERNE** og **UMODERNE.** Fordi nogle af kunstværkerne er jo over 400 år gamle og nogle af dem er bare ... 1 år.

CEREN, 5.X, BAVNEHØJ SKOLE

“ Før ville jeg aldrig nogensinde finde på at gå ind på et museum. Det er alt for gammeldags. Men nu er det sådan faktisk ret okay ... Nu er museet faktisk sejt. **GAMMELDAGS OG NYMODAGS. DET ER SEJT.**

YOUSSEF, 5.X, BAVNEHØJ SKOLE

“ Det var sjovt at se, **HVORDAN EN KUNSTNER KAN VÆRE** sådan personlig, hvad han går og tænker på og laver.

EMILIE, 5. SYD, DET KGL. VAJSENHUS

“ Jeg synes, det var helt **VILDT SPÆNDENDE** at møde en arkitekt ... Jeg har selv tænkt på at blive arkitekt, når jeg bliver stor.

MIKKEL, 5. SYD, DET KGL. VAJSENHUS

“ Eleverne får så meget **KULTUREL BAGAGE** med sig hjem, som de kan tage med **VIDERE UD I LIVET.**

EVA, LÆRER PÅ DET KGL. VAJSENHUS

“ Det var spændende at møde en kunstner (...). Fordi, når der er nogen, der har lavet sådan noget, så tror man, det er sådan nogle kedelige mennesker, der taler sådan lidt gammeldags, men **HAN VAR MEGET SJOV,** Nikolaj.

VICTOR, 5.X, BAVNEHØJ SKOLE

“ Det var rigtig sjovt, altså netop at være sammen så længe, så kunne man ligesom også **LÆRE MUSEET AT KENDE,** fordi ... i starten kunne man jo slet ikke finde rundt.

NADIA, 5. SYD, DET KGL. VAJSENHUS

“ Forløbet har en virkelig **GOD FAGLIG DYBDE.**

ROLF, LÆRER PÅ BAVNEHØJ SKOLE

OVERSIGT OVER UNDERVISNINGSFORLØB

5 WORKSHOPS

1. WORKSHOP – PÅ SKOLEN

STED: Skolen. **VARIGHED:** 1½ time (klokketimer).

OVERORDNET MÅL: At kickstarte og introducere projektet for eleverne. Hvorfor skal de møde nogen fra Statens Museum for Kunst, og hvad handler det egentlig om på det store museum? Faglige mål for dansk og billedkunst tilgodeses særligt, da arbejdet med billedsproglige udtryk/afkodning af visuel kommunikation introduceres.

AKTIVITETER: Samtale om museet og uddeling af ID-kort til alle elever med et billede af en detalje fra et af museets kunstværker. Herudover bliver eleverne bl.a. præsenteret for et billede af et af museets malerier, der er lavet om til et puslespil. De får til opgave at digte historier ud fra billedet og ud fra de enkelte puslespilsbrikker. Arbejdsformen varierer mellem fælles samtaler, mini-foredrag og små elevopgaver.

2. WORKSHOP – KUNSTEN UNDER LUP

STED: SMK. **VARIGHED:** 2½ time (klokketimer).

OVERORDNET MÅL: At introducere eleverne for Statens Museum for Kunst og lade dem opleve stedet – huset, arkitekturen, historien, kunsten. Refleksioner omkring: Hvad er og kan et kunstværk? Hvordan kan man tale om kunst og sætte ord på sine oplevelser? Faglige mål for historie og dansk tilgodeses særligt, da der arbejdes med at styrke elevernes historiske bevidsthed ved at opleve, undersøge, analysere, fortolke og perspektivere kunstværker og tanker og værdier fra de sidste 700 år.

AKTIVITETER: Eleverne bliver introduceret for både ældre og nye kunstværker på museet. Bl.a. oplever de det ægte (puslespils)værk, de arbejdede med i 1. workshop, og de skal på jagt efter detaljen på deres ID-kort. Gruppevis får de derigennem til opgave at finde og undersøge hver deres værk og præsentere det for hele klassen. Arbejdsformen varierer mellem fælles samtaler, mini-foredrag og små elevopgaver.

3. WORKSHOP – JAGTEN PÅ FORTÆLLINGER

STED: SMK. **VARIGHED:** 3 timer (klokketimer).

OVERORDNET MÅL: At lade eleverne møde en nulevende kunstner. Sammen med ham/hende er målet at lade eleverne

opleve og fordybe sig i flere kunstværker og på en sjov måde arbejde sig ind i og sætte ord på kunstværkernes visuelle udtryk og indhold. Særligt fokus på den personlige oplevelse og inspiration og på fortælling. Faglige mål for dansk tilgodeses især, da eleverne arbejder med at udtrykke fantasi, følelser, tanker, erfaringer og viden i billeder og tekst.

AKTIVITETER: Med inspiration fra deres værk fra ID-kortet og 2. workshop skal eleverne selv vælge og fotografere kunstværker i museets samlinger. Ved hjælp af computerprogrammet Comic Life skal de med værkerne lave fortællinger i form af små tegneserier og tænke over handling og genre. Arbejdsformen varierer mellem fælles samtaler, mini-foredrag, små øvelser og praktisk arbejde med digitale medier.

4. WORKSHOP – INDEN I OG UDEN PÅ

STED: SMK. **VARIGHED:** 3 timer (klokketimer).

OVERORDNET MÅL: At lade eleverne opleve og arbejde med kunst fra deres egen samtid, installationskunst. Særligt fokus på oplevelsen af rum. Faglige mål for billedkunst er særligt tilgodeset, da eleverne her undersøger og eksperimenterer med teknikker, materialer og værktøjer i rumligt billedarbejde.

AKTIVITETER: Med inspiration fra museets installatoriske værker og rum skal eleverne lave deres egen mini-installation, hvor tegneserien, de lavede i 3. workshop, indgår. Arbejdsformen varierer mellem fælles samtaler, mini-foredrag, små øvelser og praktisk arbejde i værkstedet.

5. WORKSHOP – EVALUERING OG UDSTILLING

STED: Skolen. **VARIGHED:** 2 timer (klokketimer).

OVERORDNET MÅL: At lade eleverne evaluere forløbet og præsentere deres nye viden og erfaringer på et par festlige timer for skolens 3. eller 4. klasser. De får status som "vidende", og deres stemme får synligt tyngde. Fagmål for dansk og billedkunst tilgodeses især, da eleverne skal udstille og mundtligt præsentere deres egne produktioner.

AKTIVITETER: Fælles evaluering med museumsunderviser. Herefter forbereder elever, lærere og museumsunderviser udstillingen af deres installationer og fremlæggelser for gæsterne.

UNDERVISNINGSDSIGN

AKTIVITETER OG DIDAKTIK

Til hver workshop er udarbejdet et undervisningsdesign bygget op omkring den didaktiske model:

HVAD – HVORDAN – HVORFOR

Undervisningsdesignet giver dermed indblik i konkrete aktiviteter i de 5 workshops og inkluderer faglige og didaktiske refleksioner.

FAGMÅL FOR DANSK, BILLEDKUNST OG HISTORIE

Fagmål for **DANSK og BILLEDKUNST** er rigt repræsenteret i Kunstkatapult, da forløbet handler om at opleve, analysere, fortolke og perspektivere billedkunst som udtryksform og om at udtrykke sig i billeder og tekst. Forløbet kan bl.a. ses som et forarbejde til udskolingens videre arbejde med billedanalyse og forståelse for og indlevelse i visuelle udtryk.

Fagmål for **HISTORIE** er repræsenteret mere indirekte i undervisningsdesignet, men forløbet tilgodeser historiefaget ved bl.a. at arbejde med elevernes historiske bevidsthed. Eleverne skal undersøge et historisk hus som Statens Museum for Kunst, der rummer kunstværker og tanker og værdier fra de sidste 700 år; fra 1300-tallet og frem til i dag.

DIALOGBASERET UNDERVISNING

I udviklingen af det samlede undervisningsforløb og i designet for hver enkelt workshop er der lagt vægt på at skabe dialogbaseret undervisning med fokus på **VARIATION, AKTIV DELTAGELSE** og **FLERSTEMMIGHED**. Undervisningen varierer derfor mellem mini-foredrag, værksamtaler med eleverne, små diskussionsøvelser og praktisk arbejde. Herved tilgodeses elevernes forskellige læringsstile, og det sikres, at eleverne er aktive deltagere i forløbet, og at flere faglige og personlige tilgange og stemmer er i spil i mødet med kunsten: både elevernes stemmer og lærernes, museumsunderviserens og kunstnerens faglige "ekspertstemmer".

FAGLIGE VIRKSOMHEDSFORMER

Fem såkaldte "virksomhedsformer" er brugt i udviklingen af hver enkelt undervisningsdesign. Virksomhedsformerne beskriver forskellige måder at tilgå det faglige stof og elevernes læring på: en oplevelsesmæssig, en færdighedsmæssig, en analytisk, en udtryksmæssig og en kommunikativ. De fem virksomhedsformer har fungeret som et redskab til netop at skabe balance mellem forskellige fagligheder i hver enkelt workshop. De overlapper hinanden i undervisningsdesignet og flere er ofte til stede samtidigt.

DEN OPLEVESEMÆSSIGE VIRKSOMHED: En aktiv proces, der er kropslig, sansende og følende. Indeholder kvaliteter og sider, der ikke kan indfanges i analytisk rationelt sprog.

DEN FÆRDIGHEDSMÆSSIGE VIRKSOMHED: Elevens evner til at vælge og bruge det sprog eller den form, der bedst muligt fremstiller det indhold, man ønsker at udtrykke.

DEN ANALYTISKE VIRKSOMHED: Sprog og begreber. På den ene side peger virksomhedsformen på, hvordan eleven med sproget kan navngive og tilegne sig arbejdsgange, redskaber, materialer og udtryk. På den anden side peger virksomhedsformen også på den kritiske refleksion, dvs. hvordan eleven kan afdække åbne og skjulte værdier, hensigter og påvirkninger både i egne fremstillinger og i samfundsmæssige kulturprodukter.

DEN KOMMUNIKATIVE VIRKSOMHED: Evnen til og erfaringer med at henvende sig til andre, både for at fortælle undervejs i læreprocessen, men også for at fortælle om færdige resultater. Den kommunikative virksomhed er et socialt aspekt, idet den informerer, skaber debat og diskuterer holdninger.

Beskrivelsen af virksomhedsformerne er hentet fra artiklen: "Den praktisk musiske dimension i undervisningen. Erfaringer og perspektiver fra et udviklingsår" Carl Johan Schnedler i: *Praktisk eksperimentel undervisning*, Klim, 1997

WORKSHOP 1 – PÅ SKOLEN

STED: Skolen/klasselokale.

VARIGHED: 1½ time (klokketimer).

OVERORDNET MÅL: At kickstarte og introducere projektet for eleverne. Hvad og hvorfor skal de møde nogen fra Statens Museum for Kunst, og hvad handler det egentlig om på det store museum? **Faglige mål for dansk og billedkunst** tilgodeses særligt, da arbejdet med billedsproglige udtryk/afkodning af visuel kommunikation introduceres.

AKTIVITETER: Uddeling af ID-kort til alle elever med et billede af en detalje fra et af museets kunstværker. Herudover bliver eleverne bl.a. præsenteret for et billede af et af museets malerier, der er lavet om til et puslespil. De får til opgave at digte

historier ud fra billedet og ud fra de enkelte puslespilsbrikker. Arbejdsformen varierer mellem fælles samtaler, mini-foredrag og små elevopgaver.

HVEM UNDERVISER: Lærer og museumsunderviser.

PRAKTISKE FORBEREDELSE: Før workshop 1 danner lærer elevgrupper (max 5, gerne 4), der skal fungere i 5 workshops. Hver gruppe får en gruppeidentitet ved hjælp af et ID-kort. Lærer sender liste over grupper og elevernes navne til **museumsunderviser** (i god tid), så han/hun kan lave og medbringe ID-kort. Museumsunderviser forbereder opgaver og faglige introduktioner og medbringer remedier til undervisningen.

HVOR/TID	HVAD Tema for dagen	HVORDAN Aktiviteter, opgaver, medier	HVORFOR Mål og faglighed
SKOLEN 15 min	VELKOMST og INTRODUKTION TIL STATENS MUSEUM FOR KUNST (SMK)	VELKOMST: Præsentation af museumsunderviser og Kunstkatapult. FÆLLES SAMTALE OM SMK: Museumsunderviser introducerer til SMK – et sted, der samler på kunst, 700 års kunst. Samtale med eleverne om, om de samler på noget? (hvad?). Museet samler på al slags kunst. Men hvad er kunst? Hvad kan man bruge kunst til?	For at lære hinanden at kende. Fokus på det kommunikative <ul style="list-style-type: none"> • Eleverne sætter ord på deres forhåndsviden og forventninger til museet. Underviseren får indblik i deres opfattelse af museet og kan justere forløbets faglige niveau.
10 min.	INTRODUKTION TIL PROJEKTET UDLEVERING AF ID-KORT	INTRO TIL PROJEKTET: Vi skal mødes på museet, undersøge stedet og kunsten – som en slags “kunstdetektiver”. Derfor skal de have et ID-KORT, der skal underskrives. På kortet er der en detalje fra et værk, de senere skal ind og finde på museet. Eleverne får tid til at se og prøve kortene (efter timen indsamles ID-kort. Der sørges for, at alle har dem til workshop 2).	Fokus på det oplevelsesmæssige <ul style="list-style-type: none"> • Eleverne afprøver deres ID-kort. De får ID-kort, ligesom de, der arbejder på museet for at give dem en følelse af ejerskab og særlig status på museet. Deres interesse og nysgerrighed vækkes og gør dem modtagelige for det, der kommer til at foregå næste gang på SMK.

WORKSHOP 1 / FORTSAT

HVOR/TID	HVAD Tema for dagen	HVORDAN Aktiviteter, opgaver, medier	HVORFOR Mål og faglighed
25 min.	<p>PRÆSENTATION AF DE GODE HISTORIER PÅ SMK</p> <p>OPGAVE</p>	<p>OPLÆG OM GODE HISTORIER: Museumsunderviser præsenterer, hvordan man på SMK kan finde kunst, der fortæller gode historier. Dem skal vi ind og finde. Men vi har allerede taget en god historie og et billede med. Samtale om, hvordan billeder kan fortælle historier uden ord.</p> <p>GRUPPEOPGAVE: Klassen deles i grupper (de faste ID-kort grupper). De får hver et udsnit/en detalje fra værket Salomons dom (Peter Paul Rubens, 1617). De skal digte deres egen historie ud fra den lille detalje. Hvad tror de, der sker? De skal notere stikord fra deres diskussioner på udleveret ark.</p>	<p>Fokus på det færdighedsmæssige</p> <ul style="list-style-type: none"> • Udvikle elevernes visuelle kompetencer i samarbejde med andre (billedkunst) ved at fordybe sig i visuelle udtryk og sætte ord på oplevelsen af detaljer, farver mv. <p>Fokus på det udtryksmæssige</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbejde med videredigtning/afkodning af visuelle udtryk. Eleverne udtrykker sig personligt igennem detaljen fra værket. • Styrke elevernes lyst og evne til at skabe historiske fortællinger (historie). <p>Fokus på det analytiske</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spore eleverne ind på, hvad kunst bl.a. kan. • Arbejde med et udsnit af et kunstværk og hermed sætte fokus på detalje og helhed. • Samtale om og undersøge, analysere, vurdere billedsproglige udtryk (dansk og billedkunst). • Analysere eksempler på brug af historie (historie). <p>Fokus på det kommunikative</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kommunikere idéer og betydninger i visuelle udtryk (billedkunst). • Eleverne indgår i gruppediskussion og skal sammen finde frem til et resultat.
30 min.	<p>ELEV-FREMLÆGGELSER</p> <p>HELE VÆRKET SAMLES og HISTORIE-FORTÆLLING</p>	<p>FREMLÆGGELSER OG FÆLLES SAMTALE: Hver gruppe fremlægger, hvad de har set og talt om: Hvad viser deres billede? Hvilken historie fandt de på? Hvad sker der, hvis man sætter alle brikkerne sammen? Så er der endnu en historie.</p> <p>Hvad kunne den handle om?</p> <p>HISTORIEFORTÆLLING: fra Bibelen om kong Salomons dom.</p>	<p>Fokus på det færdighedsmæssige</p> <ul style="list-style-type: none"> • Udvikle elevernes visuelle kompetence i samarbejde med andre (billedkunst) ved at sætte fokus på del og helhed. Og fokus på fortælling uden ord/afkodning af visuelle udtryk. <p>Fokus på det kommunikative</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbejdsformen tillader udveksling mellem lærer/museumsunderviseres faglige viden og elevernes stemme og personlige møde med stoffet.
10 min.	OPSAMLING	<p>FÆLLES SAMTALE: Hvad tænker eleverne om projektet? Hvordan har det været at have besøg fra SMK? Næste gang mødes vi på museet for at undersøge, hvad det er for et sted. Og vi skal opleve det ægte maleri af kong Salomon.</p>	For at runde dagen af og lade eleverne reflektere over timen og det kommende forløb.



Billeder fra workshop 1

WORKSHOP 2 – KUNSTEN UNDER LUP

STED: Statens Museum for Kunst.

VARIGHED: 2½ time (klokketimer).

OVERORDNET MÅL: At introducere eleverne for Statens Museum for Kunst og lade dem opleve stedet – huset, arkitekturen, historien, kunsten. Refleksioner omkring: Hvad er og kan et kunstværk? Hvordan kan man tale om kunst og sætte ord på sine oplevelser? **Faglige mål for historie og dansk** tilgodeses særligt, da der arbejdes med at styrke elevernes historiske bevidsthed ved at opleve, undersøge, analysere, fortolke og perspektivere kunstværker og tanker og værdier fra de sidste 700 år.

AKTIVITETER: Eleverne bliver introduceret for både ældre og nye kunstværker på museet. Bl.a. oplever de det ægte (pustespil)værk, de arbejdede med i 1. workshop, og de skal på jagt efter detaljen på deres ID-kort. Gruppevis får de derigennem

til opgave at finde og undersøge hver deres værk og præsentere det for hele klassen. Arbejdsformen varierer mellem fælles samtaler, mini-foredrag og små elevopgaver.

HVEM UNDERVISER: Lærer og museumsunderviser.

PRAKTISKE FORBEREDELSE: Transport til SMK er lærers ansvar. Lærer sørger for, at alle har været i garderobe og er klar til aftalt tid, så workshoppen kan starte til tiden. Lærer indsamler også elevernes madpakker, så der ikke senere skal bruges tid på at gå i garderobe. Vi starter ved det såkaldte “mødested” i museets skulpturgade. **Museumsunderviser** medbringer elevernes ID-kort (og indsamler dem igen efter workshoppen), klargør opgavekonvolutter, forbereder faglige introduktioner og øvelser og booker lokale til frokostpause (fx Lab01). Og hjælper lærer af med madpakker, så de ligger klar til frokost.

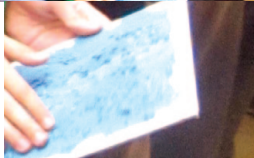
HVOR/TID	HVAD Tema for dagen	HVORDAN Aktiviteter, opgaver, medier	HVORFOR Mål og faglighed
SMK “Mødestedet” 10-15 min.	VELKOMST/ DAGENS PROGRAM KORT INTRODUK- TION TIL MUSEET	Husk indsamling af madpakker før forløbets start. MUSEUMSUNDERVISER: Velkomst og præsentation af dagens program. Alle har ID-kort på! FÆLLES SAMTALE: Hvordan oplever eleverne stedet/huset/arkitekturen? Opsamlende samtale (fra workshop 1): Hvad er det nu, SMK er for et sted (kongernes kunst, nu vores kunst). Hvilken slags kunst har museet? Hvad sker der på et kunstmuseum? Hvad kan man bruge kunst til? Osv. Medbring også gerne “spilleregler” til museet.	For at give eleverne en idé om rammen og målet med dagens program. Fokus på det oplevelsesmæssige <ul style="list-style-type: none"> • Eleverne oplever et nyt sted, museets ældre og nye arkitektur og rum. Fokus på det analytiske <ul style="list-style-type: none"> • Ved at sætte fokus på elevernes oplevelse af museets rum og arkitektur skærpes elevernes opmærksomhed og blik på omgivelserne.

WORKSHOP 2 / FORTSAT

HVOR/TID	HVAD Tema for dagen	HVORDAN Aktiviteter, opgaver, medier	HVORFOR Mål og faglighed
<p>Peter Paul Rubens: Salomons dom, Ca. 1617</p> <p>15 min.</p>	<p>DET ÆGTE VÆRK</p>	<p>FÆLLES SAMTALE: Kan de huske værket? Hvordan er det at sidde foran det? Fokus på oplevelsen af originalen og på billedets opbygning, farver mm. Fokus på museet som hus for originale, historiske værker. Farvecirkel og maleplader medbringes for at sætte farvebrug og det taktile i centrum.</p>	<p>Fokus på det oplevelsesmæssige</p> <ul style="list-style-type: none"> Oplevelsen af det historiske værk og det taktile i centrum. <p>Fokus på det færdighedsmæssige</p> <ul style="list-style-type: none"> Kommunikere idéer og betydninger i visuelle udtryk (billedkunst) ved at øve sig i "det tålmodige blik". <p>Fokus på det analytiske</p> <ul style="list-style-type: none"> Opmærksomhed omkring forskellen på original og kopi og fokus på museets "væsen": Det er de ægte, originale og historiske værker, man kan opleve her. Undersøge, analysere, kategorisere og vurdere billedsproglige udtryk (billedkunst).
<p>Kirstine Roepstoerff: Desolation of the Beast, 2002</p> <p>15 min.</p>	<p>ET ANDET SLAGS KUNSTVÆRK/ SAMTIDSKUNST</p>	<p>FÆLLES SAMTALE: Om oplevelse og udtryk. Hvordan oplever eleverne dette værk? Samtale om, hvordan det nyere værk adskiller sig fra Salomons dom. Fx:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ikke maleri, men stof ikke én fortælling, men mange Ikke religion/Bibelen, men vores virkelighed Intro til samtidskunst, kunstneren som en dj. 	<p>Fokus på det oplevelsesmæssige</p> <ul style="list-style-type: none"> Mødet med og oplevelsen af et nyt/nutidigt og anderledes værk. <p>Fokus på det færdighedsmæssige</p> <ul style="list-style-type: none"> Styrke elevernes historiske bevidsthed og give dem indsigt i, hvordan vores liv og samfund er historieskabt (historie) ved at sammenstille et ældre og nyere værk. <p>Fokus på det analytiske</p> <ul style="list-style-type: none"> Ved både at vise et ældre og nyere værk gøres eleverne opmærksomme på kunstens (og museets) spændvidde og forskellige udtryk fra fortid og nutid, der kræver noget forskelligt af os som beskuere, og som repræsenterer forskellige værdier og hensigter.
<p>PÅ TVÆRS AF SAMLINGERNE</p> <p>15 min.</p>	<p>OPGAVE: PÅ JAGT EFTER VÆRKER</p>	<p>INTRO TIL OPGAVEN: Eleverne skal på jagt efter hver deres kunstværk – ud fra det lille billede på deres ID-kort. De får en opgavekonvolut med sig, som de skal åbne, når de har fundet værket. Og de får et lille ur med sig, så de overholder tiden (ca. 20-30 min. i alt på egen hånd). Museumsunderviser sender elevgrupperne af sted i de forskellige afdelinger af museet.</p>	<p>Fokus på det oplevelsesmæssige</p> <ul style="list-style-type: none"> Eleverne går selv på opdagelse i museets rum. De skal ikke gå i hælene på voksne, men må vælge deres egne veje rundt på museet og ind i kunsten og kulturhistorien. De oplever andre værker på deres vej end det udvalgte værk, de er på jagt efter.

WORKSHOP 2 / FORTSAT

HVOR/TID	HVAD Tema for dagen	HVORDAN Aktiviteter, opgaver, medier	HVORFOR Mål og faglighed
<p>SAMLINGERNE Værker fra ID-kort</p> <p>15 min.</p> <p>C.N. Gijbsbrechts: Trompe l'oeil med trompet, himmelglo- bus og Frederik III's proklamation, 1670</p> <p>Niels Hansen- Jakobsen: Skyggen, 1897</p> <p>Erik Ortvad: Spildt mælk, ca. 1936</p> <p>Claus Carstensen: Æterlegeme, 1986</p> <p>Lilibeth Cuenca Rasmussen: Family Sha la la, 1998</p>	<p>OPGAVE: FORDYBELSE I VÆR- KERNE</p>	<p>OPGAVE: Når eleverne har fundet værket, skal de finde opgaverne frem i konvolutten.</p> <p>OPGAVEARK: Arket rummer spørgsmål, der klæder eleverne på til selv at se/opleve / undersøge værket – og en lille tekst, der giver eleverne en særlig viden om værket, som de kan vælge at fremlægge for de andre.</p> <p>Værkerne, eleverne arbejder med, repræsenterer forskellige historiske perioder, stilarter og medier.</p>	<p>Fokus på det oplevelsesmæssige</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mødet med og oplevelsen af et nyt værk. <p>Fokus på det færdighedsmæssige</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kommunikere idéer og betydninger i visuelle udtryk (billedkunst) ved at øve sig i “det tålmodige blik”. Gennem opgavearket bliver elevernes arbejde fokuseret omkring udvalgte emner/fagligheder (visuelle kompetencer), men de skal arbejde sig selvstændigt ind i stoffet og opleve værkerne. <p>Fokus på det analytiske</p> <ul style="list-style-type: none"> • lagttage, beskrive, fortolke og vurdere billeder (billedkunst). • Fortolke, perspektivere og forholde sig til billedkunst som udtryksform ud fra både oplevelse og analyse (dansk). <p>Fokus på det kommunikative</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indgå i gruppediskussioner om visuelle udtryk. • Der varieres mellem elevernes stemme og erfaringsverden og underviserens faglige stemme.
<p>LAB01, museums- haven el. lign.</p> <p>15 min.</p>	<p>SAMLING PÅ TROPPE og FROKOSTPAUSE</p>	<p>Eleverne spiser sammen i LAB01 eller i museumshaven. Museumsunderviser og lærer har på forhånd indsamlet elevernes madpakker, så der ikke bruges tid på at gå i garderobe. Vær opmærksom på, at det er en kort frokostpause.</p>	<p>Ny energi</p>
<p>SAMLINGERNE</p> <p>55 min.</p>	<p>ELEV- FREMLÆGGER</p>	<p>ELEVERNE FREMLÆGGER: Alle samles og går rundt til de 4-5 værker. Elevgrupperne fremlægger ved hver deres værk, hvad de har talt om i gruppen.</p> <p>MUSEUMSUNDERVISER OG LÆRER SUPPLERER med fagligt input.</p>	<p>Fokus på det kommunikative</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alle elever får taletid, og det bliver klart for dem, at deres idéer og analyser bliver taget alvorligt. • Faglig udveksling mellem underviserens faglige stemme og elevernes stemme og personlige møde med stoffet.
<p>5 min.</p>	<p>OPSAMLING</p>	<p>FÆLLES SAMTALE: Hvordan har det været at være på museet? Hvad mener eleverne, de har fået ud af dagen? Næste gang mødes vi igen på museet. Vi skal på jagt efter flere billeder og selv lave en historie. OG vi skal møde en kunstner!</p>	<p>For at runde dagen af og lade eleverne reflektere over timen og det kommende forløb.</p>



Billeder fra workshop 2

WORKSHOP 3 – JAGTEN PÅ FORTÆLLINGER

STED: Statens Museum for Kunst.
VARIGHED: 3 timer (klokketimer).

OVERORDNET MÅL: At lade eleverne møde en nulevende kunstner. Sammen med ham eller hende er målet at lade eleverne opleve og fordybe sig i flere kunstværker og på en sjov måde, lade dem arbejde sig ind i og sætte ord på kunstværkerne visuelle udtryk og indhold. Særligt fokus på den personlige oplevelse og inspiration og på fortælling. **Faglige mål for dansk** tilgodeses især, da eleverne arbejder med at udtrykke fantasi, følelser, tanker, erfaringer og viden i billeder og tekst.

AKTIVITETER: Med inspiration fra deres værk fra ID-kortet og 2. workshop skal eleverne selv vælge og fotografere kunstværker i museets samlinger. Ved hjælp af computerprogrammet Comic Life skal de med værkerne lave fortællinger i form af små tegneserier og tænke over handling og genre. Arbejds-

formen varierer mellem fælles samtaler, mini-foredrag, små øvelser og praktisk arbejde med digitale medier.

HVEM UNDERVISER: Lærer, museumsunderviser og kunstner.

PRAKTISKE FORBEREDELSE: Transport til SMK er lærers ansvar. Lærer sørger for, at alle har været i garderobe og er klar til aftalt tid, så workshoppen kan starte til tiden. Lærer indsamler også elevernes madpakker, så der ikke senere skal bruges tid på at gå i garderobe. Vi starter ved det såkaldte "mødested" i museets skulpturgade. **Museumsunderviser** medbringer elevernes ID-kort (og indsamler dem igen efter workshoppen), booker Lab01 og forbereder/klargør computere, kameraer, usb-kabler, projektor, printede tegneserieskabeloner, faglige introduktioner mv. Og hjælper lærer af med madpakker, så de ligger klar til frokost.

HVOR/TID	HVAD Tema for dagen	HVORDAN Aktiviteter, opgaver, medier	HVORFOR Mål og faglighed
SMK "Mødestedet" 5 min.	VELKOMST/ DAGENS PROGRAM	Husk indsamling af madpakker før forløbets start. MUSEUMSUNDERVISER: Velkomst og præsentation af dagens program. Og alle har ID-kort på!	For at give eleverne en idé om ramme og mål med dagens program.
LAB01 10 min.	MØDE MED KUNSTNER	Kunstner præsenteres. Han/hun viser egne værker og eksempler på, hvordan han/hun har ladet sig inspirere. Spørgsmål fra eleverne.	Eleverne møder en nulevende kunstner og får indsigt i kunstneriske processer og mulighed for at stille spørgsmål.

WORKSHOP 3 / FORTSAT

HVOR/TID	HVAD Tema for dagen	HVORDAN Aktiviteter, opgaver, medier	HVORFOR Mål og faglighed
<p>PÅ TVÆRS AF SAMLINGERNE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ældre eur. kunst 1300-1800 • Ældre dk og nordisk kunst 1750-1900 • Dansk og international kunst efter 1900 <p>40 min.</p>	<p>PRÆSENTATION AF OPGAVE</p> <p>OPGAVENS 1. DEL: Find 3 værker, der passer godt sammen med gruppens værk fra workshop 2 – tag et foto.</p>	<p>GRUPPEOPGAVE: Eleverne skal arbejde i deres grupper og på jagt efter værker: De skal lade sig inspirere af deres ID-kort-værk. Måske er der en detalje, der vækker deres interesse, et mønster, en stemning, en krop, en bevægelse, en farve, en fortælling. Ud fra dette skal de finde 3 værker og tage et billede af det med digitalkamera. EKSEMPLER: Kunstner viser eksempler på, hvordan man kan gå til opgaven.</p> <p>For at sikre en intuitiv tilgang til kunsten, får eleverne ikke at vide, at værkerne senere skal bruges i en tegneserie.</p> <p>INTRO TIL KAMERA + husk 1 billede af værket på ID-kort og 3 værker, der vækker deres interesse. Eleverne skal bruge 4 billeder til sidst.</p> <p>OPFORDRING: Eleverne må være, hvor de vil på museet – men de opfordres til at komme rundt i hele huset, før de vælger deres værker. Dvs. opfordring til at vælge værker fra både ældre og nyere tid.</p> <p>Lærere, kunstnere og museumsundervisere går rundt og samtaler med eleverne undervejs (og husk regler).</p> <p>Tilbage i Lab01 får eleverne hjælp til at lægge deres billeder ind på computerne.</p>	<p>Fokus på det oplevelsesmæssige</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbejde intuitivt med kunsten. Elevernes umiddelbare og personlige tilgang tilgodeses. De er ikke styret af faglige rammer. <p>Fokus på det færdighedsmæssige</p> <ul style="list-style-type: none"> • Udvikle elevernes visuelle kompetencer i samarbejde med andre (billedkunst). <p>Fokus på det udtryksmæssige</p> <ul style="list-style-type: none"> • Udvælge, anvende, kombinere forskellige billedudtryk (billedkunst). <p>Fokus på det analytiske</p> <ul style="list-style-type: none"> • Samtale om billedkunst ud fra begyndende analytisk forståelse (dansk). • Hente inspiration i den visuelle kultur og billedkunst (billedkunst). <p>Fokus på det kommunikative</p> <ul style="list-style-type: none"> • Udtrykke fantasi, følelser, tanker, erfaringer og viden i sammenhængende form (dansk) ved at indgå i gruppediskussioner om et fælles produkt.
<p>LAB01</p> <p>15 min.</p>	<p>FROKOSTPAUSE</p>	<p>Eleverne spiser sammen i Lab01 eller i museumshaven. Museumsunderviser og lærer har på forhånd indsamlet elevernes madpakker, så der ikke bruges tid på at gå i garderobe.</p>	<p>Ny energi.</p>
<p>LAB01</p> <p>15 min.</p>	<p>LAV JERES EGEN TEGNESERIE!</p>	<p>PRÆSENTATION AF TEGNESERIE-OPGAVE: Eleverne skal lave en tegneserie ud fra de kunstværker, de har fotograferet. De skal derfor tænke over, hvad det er for en fortælling, de gerne vil have frem. Kunstner/museumsunderviser viser eksempler. Men først skal eleverne finde ud af, hvilken stemning de vil skabe i deres fortælling.</p>	<p>Fagmål i rubrikken på næste side.</p>

WORKSHOP 3 / FORTSAT

HVOR/TID	HVAD Tema for dagen	HVORDAN Aktiviteter, opgaver, medier	HVORFOR Mål og faglighed
LAB01 15 min. 45 min.	<p>OPGAVE</p> <p>BRAINSTORM Opgave udleveres (om stemning/genre)</p> <p>VALG AF SKABELON og BILLEDERNES RÆKKEFØLGE</p> <p>TEKST TIL BILLEDERNE</p>	<p>FORKLARING: Eleverne får forklaret opgavens forskellige trin undervejs af kunstner eller museumsunderviser.</p> <p>BRAINSTORM I GRUPPERNE – STEMNING: Med udgangspunkt i opgaveark skal eleverne diskutere, hvilken stemning og fortælling de vil lave ud fra de 4 værker, de har samlet sig.</p> <p>GRUPPEARBEJDE – VÆLG SKABELON: Eleverne skal vælge en skabelon (skabeloner printet i A3 i Lab01).</p> <p>COMIC LIFE: Billederne sættes ind i skabelonen i programmet. Her skal eleverne vælge, hvilken rækkefølge de vil indsætte billederne i. Hvilket værk skal komme først og sidst? Hvilken betydning har rækkefølgen for fortællingen? Og hvordan skal fortællingen tage form?</p> <p>SKRIV TEKST: Eleverne skal sammen diskutere, hvilken tekst der skal knyttes til de visuelle udtryk. Hele tiden med øje for fortællingens stemning og forløb.</p>	<p>Fokus på det færdighedsmæssige</p> <ul style="list-style-type: none"> • Strukturere og skrive tekster i forskellige fiktive genrer (dansk). • Indsamle og disponere stof før skrivning samt skrive fra idé til færdigt værk (dansk). • Anvende forskellige teknikker, metoder og materialer hensigtsmæssigt i digitalt billedarbejde (billedkunst). <p>Fokus på det udtryksmæssige</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eksperimentere med billeder og kunstneriske kreative metoder (billedkunst). • Udtrykke sig i billeder og tekst og i dramatisk form (dansk). • Skrive beskrivende, refererende og kreativt med et ordforråd tilpasset forskellige teksttyper (dansk). • Deltage i billedarbejde sammen med andre (billedkunst). • Arbejde med multimediale udtryksformer, herunder kombination af tekst og billeder (billedkunst). <p>Fokus på det analytiske</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fortolke, perspektivere og forholde sig til tekster og billedkunst som udtryksform ud fra både oplevelse og analyse (dansk). <p>Fokus på det kommunikative</p> <ul style="list-style-type: none"> • Argumentere, debattere og informere (dansk) i gruppediskussioner og samtaler med undervisere. • Kommunike idéer og betydninger i visuelle udtryk (billedkunst).
LAB01 30 min.	FREMLÆGGELSER PÅ PROJEKTOR	<p>ELEVFREMLÆGGELSER: Hvilken historie fandt de frem til, og hvordan har de arbejdet med deres værker og fortællinger?</p> <p>HELE KLASSEN: Eleverne reagerer på hinandens produkter.</p> <p>KUNSTNER, MUSEUMSUNDERVISER OG LÆRER: Agerer ordstyrer og supplerer med faglige input.</p>	<p>Fokus på det analytiske</p> <ul style="list-style-type: none"> • Forholde sig til samspillet mellem billede og tekst i egne og andres produktioner (dansk). • Vurdere egne og andres billedsproglige udtryk (billedkunst). <p>Fokus på det kommunikative</p> <ul style="list-style-type: none"> • Præsentere egne og andres billeder mundtligt og ved udstillinger (billedkunst). Og diskutere deres tegneseries form og indhold med klassen og undervisere. • Lytte aktivt til andre og følge op med analytiske spørgsmål (dansk).
LAB01 5 min.	OPSAMLING	FÆLLES SAMTALE: Hvordan har det været at være på museet i dag? Hvad mener eleverne, de har fået ud af dagen? Næste gang skal vi arbejde i et andet værksted. Det kommer til at handle om rum.	For at runde dagen af og lade eleverne reflektere over timen og det kommende forløb.



Billeder fra workshop 3

WORKSHOP 4 – INDEN I OG UDEN PÅ

STED: Statens Museum for Kunst.

VARIGHED: 3 timer (klokketimer).

OVERORDNET MÅL: At lade eleverne opleve og arbejde med kunst fra deres egen samtid, installationskunst. Særligt fokus på oplevelsen af rum. **Faglige mål for billedkunst** er særligt tilgodeset, da eleverne undersøger og eksperimenterer med teknikker, materialer og værktøjer i rumligt billedarbejde.

AKTIVITETER: Med inspiration fra museets installatoriske værker og rum skal eleverne lave deres egen mini-installation/udstilling, hvor tegneserien, de lavede i 3. workshop, indgår. Arbejdsformen varierer mellem fælles samtaler, mini-foredrag, små øvelser og praktisk arbejde i værkstedet.

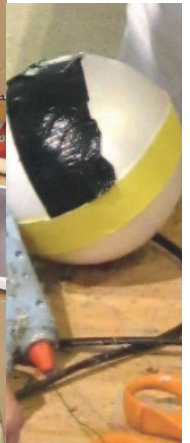
HVEM UNDERVISER: Lærer, museumsunderviser.

PRAKTISKE FORBEREDELSE: Transport til SMK er lærers ansvar. Lærer sørger for, at alle har været i garderobe og er klar til aftalt tid, så workshoppen kan starte til tiden. Lærer indsamler også elevernes madpakker, så der ikke senere skal bruges tid på at gå i garderobe. Vi starter ved det såkaldte "mødested" i museets skulpturgade. Museumsunderviser medbringer elevernes ID-kort (og indsamler dem igen efter workshoppen), booker Lab01 til frokost og forbereder/klargør værkstedet med malede kasser til eleverne, A3-print af tegneserier klistret på skumpap osv. Museumsunderviser hjælper også lærer af med madpakker, så de ligger klar til frokost.

HVOR/TID	HVAD Tema for dagen	HVORDAN Aktiviteter, opgaver, medier	HVORFOR Mål og faglighed
SMK "Mødestedet" 5 min.	VELKOMST/ DAGENS PROGRAM	Husk at indsamle madpakker før forløbets start. MUSEUMSUNDERVISER: Velkomst og præsentation af dagens program. Og alle har ID-kort på!	For at give eleverne en idé om ramme og mål med dagens program.
Fx: FOS: One Language Traveller, 2011 Tomas Saraceno: Biospheres, 2009 Michael Elmgreen og Ingar Dragset: Please keep quiet, 2002 45 min.	INTRODUKTION TIL INSTALLATIONS- KUNST Eleverne oplever og samtaler om 3 værker og/eller rum på museet	FÆLLES SAMTALE: Hvordan oplever eleverne det valgte værk? Hvordan er det forskelligt fra de værker, vi tidligere har set? FOKUS PÅ OPLEVELSEN AF RUM: Mini-foredrag og elevsamtale om installationskunst i forhold til rum og krop. Hvordan er stemningen? Hvordan bliver vi påvirket? Inspiration til det videre arbejde i værkstedet. OVERGANG TIL TEGNESERIERUM: Turen rundt i museets rum og installationer afsluttes med en samtale om elevernes tegneserier fra workshop 3 (evt. i Skulpturgaden). Hvilke stemninger er på spil, og hvordan kan de stemninger omdannes til rum?	Fokus på det oplevelsesmæssige • Eleverne bliver præsenteret for installationer og eller rum, der lægger op til individuelle sanseoplevelser, hele deres krop er involveret. Fokus på det færdighedsmæssige • Genkende forskellige billedkategorier og –genrer (billedkunst). Fokus på det analytiske • lagttage, beskrive, fortolke og vurdere billedkunst (billedkunst). Fokus på det kommunikative • Kommunikere ideer og betydninger i visuelle udtryk (billedkunst). • Faglig udveksling mellem underviserens faglige stemme og elevernes stemme og personlige møde med stoffet.
LAB01 15 min.	FROKOSTPAUSE	Eleverne spiser sammen i Lab01. Museumsunderviser og lærer har på forhånd indsamlet elevernes madpakker, så der ikke bruges tid på at gå i garderoben.	Ny energi.

WORKSHOP 4 / FORTSAT

HVOR/TID	HVAD Tema for dagen	HVORDAN Aktiviteter, opgaver, medier	HVORFOR Mål og faglighed
VÆRKSTED PÅ SMK 90 min.	LAV JERES EGET STEMNINGSRUM/ INSTALLATION Med tegneserien fra workshop 3.	<p>INTRO TIL ARBEJDET og GRUPPEARBEJDE: Eleverne skal omsætte følelser/stemninger til fysisk form. De skal lade sig inspirere af stemninger i deres tegneserie (fra workshop 3) og herudfra lave et rum inden i en kasse.</p> <p>Opgaven opererer med to lag: 1:10 model indeni og 1:1 installation udenpå:</p> <p>1:10 – indeni: I skalamodellen arbejder eleverne med at omsætte følelser/stemninger til fysisk form. De skal forholde sig til, hvordan andre oplever deres rum. Hvordan kigger man ind? Hvordan kommer lyset ind? Er der mange måder at se ind på eller kun en? Er kassen åben/lukket/hemmelig/indbydende? Ved at indsætte en person (papfigur) i deres univers bevidstgøres de om kroppens position i forhold til rummet – størrelsesforhold osv. Figurerne bliver et redskab til at beskrive rummene ved at lade eleverne forestille sig at stå i figurens sted.</p> <p>1:1 – udenpå: De fire bearbejdede kasser stables til én sammenhængende figur. Et tårn, der, udover at indeholde elevernes stemningsrum, agerer tredimensionel ophængningsvæg for tegneserierne og skal (i sidste workshop 5) gå i dialog med biblioteksrummet som et rumskabende "møbel". Tårnet fremstår trods sin sammensathed som én figur/krop – et objekt opbrudt af de 4 malede flader, monterede tegneserier og åbninger ind til stemningsrummene. Man skal bruge sin krop for at opleve hele værket. Ned og kravle, op på tæer, rundt om. Måske er der noget, man aktivt selv skal åbne? Låger osv. Placeringen af værket i biblioteket bliver også en del af oplevelsen. Hvis den fx stilles, så man skal kante sig omkring den, eller den danner et rum mellem væg og værk.</p>	<p>Fokus på det færdighedsmæssige</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eksperimentere med teknikker, materialer og værktøjer (billedkunst). <p>Fokus på det udtrykmæssige</p> <ul style="list-style-type: none"> • Udtrykke sig i rumligt billedarbejde (billedkunst). • Fremstille værker i samarbejde med andre (billedkunst). • Hente inspiration fra den visuelle kultur og billedkunst (billedkunst). • Give udtryk for fantasi og erfaringer (dansk). <p>Fokus på det kommunikative</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eleverne indgår i gruppediskussion og skal sammen finde frem til et resultat.
Skulpturgaden eller et andet nyt rum 20 min.	FREMLÆGGELSE	<p>ELEVFREMLÆGGER: Hvordan fremstår de forskellige rum/udstillinger? Hvordan har de forskellige grupper arbejdet med rummet. Hvilke følelser og stemninger har de forsøgt at få frem, og hvilke virkemidler har de brugt? Alle kasser sættes sammen til én installation.</p>	<p>Fokus på det kommunikative</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kommunikere idéer og betydninger i visuelle udtryk (billedkunst). • Argumentere og informere (dansk).
5 min.	OPSAMLING	<p>FÆLLES SAMTALE: Hvordan har det været at arbejde med installationskunst? Hvad mener eleverne, de har fået ud af dagen? Næste gang ses vi på skolen, hvor vi skal lave en udstilling og holde åbningsfest.</p>	<p>For at runde dagen af og lade eleverne reflektere over timen og det kommende forløb.</p>



Billeder fra workshop 4

WORKSHOP 5 – EVALUERING OG UDS STILLING

STED: Skolen/klasselokale og skolebibliotek.

VARIGHED: 2 timer (klokketimer).

OVERORDNET MÅL: At lade eleverne evaluere forløbet og præsentere deres nye viden og erfaringer på et par festlige timer for skolens 3. eller 4. klasser. De får status som “vidende”, og deres stemme får synligt tyngde. **Fagmål for dansk og billedkunst** tilgodeses især, da eleverne skal udstille og mundtligt præsentere deres egne produktioner.

AKTIVITETER: Fælles evaluering med museumsunderviser. Herefter forbereder elever, lærere og museumsunderviser udstillingen af deres installationer og fremlæggelser for gæsterne.

HVEM UNDERVISER: Lærer og museumsunderviser.

PRAKTISKE FORBEREDELSE: Før udstillingsfesten sørger lærer for at invitere 3. eller 4. klasse til at komme (afstemt tidspunkt med workshoppens øvrige program). Lærer står for evt. traktement og for at finde lokale på skolebiblioteket eller lignende, hvor elevernes installation kan udstilles, og den lille fest kan holdes. **Museumsunderviser** sørger for at transportere elevernes installationer ud til skolen, forbereder evaluering med eleverne og medbringer gaver fra SMK.

HVOR/TID	HVAD Tema for dagen	HVORDAN Aktiviteter, opgaver, medier	HVORFOR Mål og faglighed
Skolen 10 min.	VELKOMST/ DAGENS PROGRAM	MUSEUMSUNDERVISER/LÆRER: Velkomst og præsentation af dagens program.	For at give eleverne en idé om rammen for dagen.
KLASSEN 45 min.	EVALUERING AF FORLØBET FORBEREDE FREMLÆGGELSE	FÆLLES SAMTALE/GRUPPEARBEJDE: Små øvelser og oplæg til diskussion om elevernes oplevelse af forløbet. 1) Fælles gennemgang af forløb på tavlen: Hvad kan eleverne huske fra hver enkelt workshop? Museumsunderviser skriver elevernes ord på tavlen og slutter gerne hver workshop med at lave to linjer: Nævn/fremhæv 2 ting, I har lært i denne workshop! 2) Eleverne får hver især et ark med tegning af SMK og skal individuelt notere og reflektere over, hvad de har lært i løbet af de 5 workshops. Disse ark kan blive en del af udstillingen (brug derfor gerne farverige tusser). Evt. kort pause før: 3) Eleverne diskuterer og noterer i grupper, hvad de vil fremlægge for 3. og 4. klasse.	Fokus på det analytiske • Eleverne reflekterer over, hvad de har oplevet og lært af hele forløbet. Fokus på det kommunikative • Eleverne sætter ord på og diskuterer med hinanden og underviserne, hvad de har oplevet og lært.

WORKSHOP 5 / FORTSAT

HVOR/TID	HVAD Tema for dagen	HVORDAN Aktiviteter, opgaver, medier	HVORFOR Mål og faglighed
SKOLE-BIBLIOTEKET 25 min.	FORBEREDE UDS- TILLING	FÆLLES SAMTALE: Hvordan skal udstillingen se ud? Og hvordan vil de præsentere deres installationer for gæsterne? OPGAVER UDDELEGERES: Eleverne fordeles på forskellige arbejdsopgaver, fx opstille installationen, lave saft etc.	Fokus på det udtryksmæssige <ul style="list-style-type: none"> • Give udtryk for fantasi, erfaringer (dansk). • Bidrage med visuelle udtryk i kulturprojekter i eller uden for skolen (billedkunst). Fokus på det kommunikative <ul style="list-style-type: none"> • Eleverne planlægger udstillingen sammen med lærere og museumsundervisere. De skal formidle deres nye erfaringer videre og får ejerskab over udstillingen.
25 min.	BESØG AF 3. eller 4. KLASSE	FREMLÆGGELSER og FREMVISNING Når alle gæster har sat sig på gulvet og er på plads byder museumsunderviser VELKOMMEN: Lærer eller museumsunderviser fra SMK byder velkommen og forklarer kort om projektet, så gæsterne har en idé om, hvad der er foregået i løbet af de 5 workshops. HVER GRUPPE FREMLÆGGER. Herefter får GÆSTERNE lov til at stille spørgsmål og derefter gå rundt og undersøge installationen, drikke saft mv.	Fokus på det oplevelsesmæssige <ul style="list-style-type: none"> • Deltage i kulturelle begivenheder og udstillinger på skolen (billedkunst). Fokus på det kommunikative <ul style="list-style-type: none"> • Det synliggøres for skolen, hvad 5. kl. har været i gang med. De bærer projektet videre til resten af skolen og bliver ambassadører for Kunstkatapult. Dermed tydeliggøres også for eleverne selv, hvilket forløb og hvilken læringsproces de har været igennem. • Præsentere egne og andres billeder, først og fremmest mundtligt og ved udstillinger (billedkunst).
15 min.	OPSAMLING/TAK FOR DENNE GANG	Samling på gruppen: Hvordan har det været? Og en lille SMK-gave til alle.	For at runde dagen af, lade eleverne reflektere over forløbet. Og for at sige tak for denne gang og opfordre dem til at besøge SMK med venner eller forældre.



1	2	3	4
<p>Sluk på skolen</p> <p>Pluslespil</p> <p>Skrev historie</p> <p>Kong Salomon</p> <p>ID-kort til sluk</p> <p>Lit og til seet</p> <p>Førver, at 1908 byggede</p> <p>Resultat på museet</p> <p>Hospedal og rengøring</p>	<p>ANDERLEST VÆRER</p> <p>2</p> <p>Den æste væge</p> <p>Flas-kunstværk fra 2017</p> <p>Det dyreste maleri</p> <p>På jast efter værker/ detaljer</p> <p>Spulpræfer & video</p> <p>Sjunde værelse, løse creaver</p> <p>Præsenterede for alle</p> <p>Lærte at tegne & bygge</p> <p>Femte kunstner i gamle dage</p> <p>Lærte om andre kunstværker</p>	<p>3</p> <p>Nikolaj på besøg</p> <p>Finde kunst og træer</p> <p>Lave tegneskaber</p> <p>Skrive tekst til billeder</p> <p>Præsentation af trænsbeskrivelser</p> <p>Nikolajs kunst</p> <p>Comic life</p> <p>Lærte om præsentation af kunst</p> <p>Lære om kunstværk at tegne & bygge</p> <p>Tegst & billeder/ stenninger</p>	<p>4</p> <p>Jørn Arntsen</p> <p>Lavede kasser og til rum/ lærte med papirer</p> <p>Det og liv</p> <p>Flekket huset</p> <p>Hospital</p> <p>Præsentation af kunst</p> <p>Præsentation af kunst</p>



Billeder fra workshop 5

“ Et rigtig rigtig godt forløb, som eleverne har fået rigtig godt udbytte af. De har fået lov til at bruge Statens Museum for Kunst, hele huset, fået lov til at **GÅ PÅ OPDAGELSE**, bruge værkstedet. Det har været rigtig fedt at se dem arbejde i en anden sammenhæng. Og med masser af gruppearbejde og også arbejde lidt under pres, men også det her med at arbejde **ENORMT KREATIVT** og endda med inspiration udefra, fra en arkitekt og en billedkunstner.

STIG, LÆRER PÅ DET KGL. VAJSENHUS

“ Nogle gange fik man ikke set det, man gerne ville se, og så kan man lige se det næste gang og **FINDE NOGLE NYE TING.**

CEREN, 5.X, BAVNEHØJ SKOLE

“ Det har været en virkelig **DEJLIG LUKSUS** i hverdagen! Sjældent man har tid til at bruge så lang tid på et projekt. Det er et **LUKSUSFORLØB!**

EVA, LÆRER PÅ DET KGL. VAJSENHUS

“ Kunst kan være trist og følsom. Man kan gå ind i kunst. Der er **KUNST ALLE STEDER.** Kunst kan være bevægelse eller lyde.

NADIA, 5. SYD, DET KGL. VAJSENHUS

“ Det har været fedt at se dem arbejde på den måde, også i fht. dansk og billedkunst. De har arbejdet en del med at skrive og også forfattet tegneserier, og det her med, at de hele tiden skal **ARGUMENTERE FOR DERES PROJEKTER** og for de produkter, de laver.

STIG, LÆRER PÅ DET KGL. VAJSENHUS

“ Man begynder at føle sig sådan lidt **HJEMME** i det.

MIKKEL, 5. SYD, DET KGL. VAJSENHUS

“ Eleverne var **‘PÅ’** og **NYSGERRIGE** i hele gruppen. (...) Det er umuligt at have en engelsktime efter forløbet.
EVA, LÆRER PÅ DET KGL. VAJSENHUS.

“ Det sjoveste var **KREATIVITETEN** (...). Altså at vi selv måtte være kreative. Og se noget kunst, der var kreativt.
HOLGER, 5.X, BAVNEHØJ SKOLE

“ Jeg kan godt lide, at de voksne går med noget af tiden, men det skal ikke være hele tiden, for ellers får man ikke lov til at opleve noget selv (...). Jeg synes, det var en god balance. At vi fik hjælp til de ting, vi skulle have hjælp til og så også fik lov til at **LAVE NOGLE TING SELV.**
NADIA, 5. SYD, DET KGL. VAJSENHUS

“ Det var sjovt det der med, at **RUM OGSÅ KAN VÆRE KUNST.**
HOLGER, 5.X, BAVNEHØJ SKOLE

“ Det var sjovt. (...) Vi tog billeder og lavede alt muligt sjove ting og **GIK RUNDT PÅ EGEN HÅND** og alt muligt.
SAFFIA, 5.X, BAVNEHØJ SKOLE

“ Men jeg kunne også godt lide, at vi ikke nåede at få alt perfekt. For **HVIS ALT VAR PERFEKT, SÅ ER DET IKKE SJOVT.**
NADIA, 5. SYD, DET KGL. VAJSENHUS

“ Længden på forløbene giver gode rutiner, mindre tidsspild og har en **GOD OPDRAGENDE EFFEKT.**
ROLF, LÆRER PÅ BAVNEHØJ SKOLE

“ Kan man få nogle **FLERE FRIBILLETTER,** så man kan få nogle flere med?
CEREN, 5.X, BAVNEHØJ SKOLE

“ Det har været vildt fedt. **DET MÅ I SIMPELTHEN ALDRIG HOLDE OP MED.** Der er alt for lidt af det her i skolen.
STIG, LÆRER PÅ DET KGL. VAJSENHUS

“ Det er kunst i øjenhøjde. **KUNSTEN ER FOR OS.**
EVA, LÆRER PÅ DET KGL. VAJSENHUS

“ Ja, hvad har det gjort for eleverne? De er blevet rykket hver især. Det kan man næsten ikke sætte ord på. **DE BLIVER JO BERIGET.** Og de har lyst til at komme ind på museet igen.
EVA, LÆRER PÅ DET KGL. VAJSENHUS.

“ Der er **SÅ MEGET** at arbejde videre med.
SUSANNE, LÆRER PÅ BAVNEHØJ SKOLE

ØKONOMI OG TID

PRIS FOR FORLØB

Skoler og museum dækker i fællesskab udgifter for undervisningsforløbet (udgifter til materialer, løn og faglig og praktisk forberedelse for museumsundervisere og kunstnere).

Pris for forløb i alt: 7.339 kr.

SMK betaler pr. klasse, der deltager: 2.339 kr.

Skolen betaler pr. klasse, der deltager: 5.000 kr.

2 klasser fra samme skole, skolen betaler: 9.000 kr.

Deltager 2 klasser fra samme skole reduceres prisen, da der hermed bruges færre forberedelsestimer for museumsunderviser.

FORBEREDELSE OG UNDERVISNING

Deltagende lærere og museumsundervisere skal afsætte tid til følgende møder og workshops:

- **Møde mellem lærere og museumsunderviser**

1-times møde om praktiske og faglige forhold ved forløbet og forventningsafstemning. Mødet afholdes i god tid før forløbets start.

- **1. workshop på skolen**

Varighed: 1½ klokke timer

- **2. workshop på SMK – Kunsten under lup**

Varighed: 2½ klokke timer

- **3. workshop på SMK – Jagten på fortællinger**

Varighed: 3 klokke timer

- **4. workshop på SMK – Inden i og uden på**

Varighed: 3 klokke timer

- **5. workshop på skolen – Evaluering og udstilling**

Varighed: 2 klokke timer

PRAKTISKE FORBEREDELSE FØR OG EFTER WORKSHOPS

LÆRERE skal afsætte tid til enkelte praktiske forberedelser før og efter workshops (til fx gruppedannelse, transport til og fra museet, invitation til skolens 3. klasser til workshop 5 mv.). Dette er udspecificeret i undervisningsdesign for hver

enkelt workshop. Her står også, hvilke forberedelser **MUSEUMSUNDERVISER** og **KUNSTNER** har før og efter hver enkelt workshop.

KUNSTKATAPULT KONTAKT

YDERLIGERE INFORMATION OM KUNSTKATAPULT

Kontakt Børn & Unge afdelingen/Skoletjenesten på Statens Museum for Kunst:

- Undervisnings- og udviklingsansvarlig Nana Bernhardt
Tlf.: 25 52 71 92 eller mail: nana.bernhardt@smk.dk
- Undervisnings- og udviklingsmedarbejder Julie Maria Johnsen
Tlf.: 25 52 71 94 eller mail: julie.johnsen@smk.dk

DELTAGERE I KUNSTKATAPULT PILOT 2011-12

Mange har været involveret i udvikling, afprøvning og evaluering af Kunstkatapult i projektets pilotfase:

Statens Museum for Kunst

- Projektleder for Kunstkatapult, undervisnings- og udviklingsmedarbejder, Julie Maria Johnsen
- Museumsunderviser/studentemedarbejder, Sara Worm Tighe
- Billedkunstner og kunstformidler i Unges Laboratorier for Kunst, Nikolaj Recke
- Arkitekt og underviser i værkstederne/Billedskolen, Ida Flarup
- Undervisnings- og udviklingsansvarlig i Skoletjenesten, Nana Bernhardt
- Leder af værkstederne, Michael Hansen

Skoleledere og lærere i dansk, billedkunst og/eller historie fra Det Kgl. Vajsenhus, Bavnehøj Skole og Kildevældsskolen

- Eva Madsen
- Kristian Makoben
- Stig Larsen
- Rolf Knudsen
- Susanne Fisker
- Martin Agerbak Madsen
- Pia Grevelund
- Steffen Nordenstam

5.Syd, 5.x og 5.y på Det Kgl. Vajsenhus, Bavnehøj Skole og Kildevældsskolen

Emilie, Laura, Asiya, Nadia, Maria, Jasper, Niels, Absalon, Lucas, Mikkel, Valentin, Bastian, Roa, Line, Natasha, Nana, Nanna, Cecilie og Saffia, Igor, Thore, Andreas, Juliane, Ceren, Mathias, Emil, Emina, Julie, Holger, Igor, Costanza, Youssef, Victor, Maria og Cæcilie. Og Clara, Alba, Sofie, Malou, Kristijan, Isabella, Khalid, Emma, Jasmin, Kasper, Casper, Daoud, Mathilde, Lilja, Mohammad, Kamal, Julie, Sylvester, Elton, Sinan og Yasemin.

Kritiske venner

- Pædagogisk leder på Øster Farimagsgades Skole, Kirsten Hanne Hansen
- Lektor på Læreruddannelsen Zahle, Kirsten Skov
- Forsker i udeskoler/anderledes læringsrum, Anne-Marie Tyroll Beck

smk

Jeg
læste om
hvem som lavede
nogen malerier
og vi to nogle billeder uden
blis også skulle vi lave tegneserier
efter da vi havde lavet tegneserien
skulle vi op ved den store fjernsyn
og skulle ud stille det.



vi skulle over til den nye bygning
og se nogen lidt nyere
Kunst.

og vi så et kæmpe stort maleri som var bisset på og det var ret klamt.
Vi var også inde i et mørkt og stille rum hvor ~~der~~ der var et
Men første gang vi gik ind så vi frihedsgudinden men der

SINAN, 5.Y, KILDEVÆLDSSKOLEN

KUNSTKATAPULT WORKSHOP 5, SEPTEMBER 2012