



FORLØBSBESKRIVELSE

EVENTYRLIGE FORTÆLLINGER

4.-6. KLASSE
2 TIMER MED KUNSTNER

Undervisningsforløb med kunstner

Når eleverne møder en af vores professionelle kunstnere, møder de en med et særligt forhold til kunst. De 15 kunstnere, der underviser på SMK, er alle aktivt producerende og har derved en nærhed til den kunstneriske proces og en materialeforståelse fra deres egen praksis, som de kan bære med ind i undervisningen og sætte i spil i såvel museets samling som i kunstværkstedet. I et forløb med kunstner undersøger eleverne sammen med kunstneren et tema gennem forskellige værker fra museets samling. Undersøgelsen fortsætter i kunstværkstedet, hvor eleverne får fingrene helt ned i materialerne og med kunstnerisk vejledning arbejder videre med temaet gennem kreative processer. Den helt unikke mulighed for at kombinere oplevelsen af 700 års originalkunst med en skabende og kreativ tilgang til kunsten giver eleverne et afsæt for at reflektere, sanse og sætte oplevelsen i spil gennem praktisk erfaring – sammen og hver for sig.

Eventyrlige fortællinger

4.-6. klasse / Varighed: 2 timer

Beskrivelse af forløbet

Fantastiske skabninger, fabelagtige væsener, eventyrlige drømmeverdener og legendariske fortællinger. Fantasien har ingen grænser, og eventyr og fantasy fylder både bøgernes og filmenes verden med de mest utrolige historier. Men også i billedkunstens univers har kunstnere gennem tiden været optaget af det magiske, overnaturlige og drømmende. Sammen med en af museets kunstnere dykker eleverne ned i både nye og gamle kunstværker og undersøger, hvordan forskellige materialer og teknikker er med til at påvirke vores oplevelse af værkerne, og hvordan billedsprog kan dramatisere hele fortællinger – eller måske skabe nye? Forløbet veksler mellem værksamtaler og kreative øvelser, og én ting er sikkert: vi skal bruge vores fantasi og forestillingsevne undervejs.

I værkstedet oplever eleverne en anden side af museet, hvor der er plads til at komme helt tæt på den kunstneriske proces og arbejde med materialerne. Kunstneren sætter den kreative proces i gang og vejleder undervejs, så eleverne kan fortsætte undersøgelsen af det eventyrlige ved at udtrykke sig gennem materialer og billedsprog.

Forløbets overordnede læringsmål

Vores mål med forløbet er at vække elevernes nysgerrighed og evne til at undres og fordybe sig. Vi ønsker at lade eleverne bruge fantasien som redskab i tilgangen til værkfortolkninger men også til at styrke deres forestillingsevne og kreativitet. Ved både at arbejde i værkstedet og samlingen sigter vi mod en varieret og praksisnær undervisning.

Fælles Mål / Kompetence- og læringsmål

Forløbet supplerer arbejdsmetoderne i det tværgående emne innovation og entreprenørskab ved, at:

- Eleverne kan udtrykke kreativitet gennem æstetiske udtryk.
- Eleverne kan arbejde med ukendte og åbne opgaver gennem kreative processer.
- Eleverne kan eksperimentere med kreative opgaver og improvisere med materialer.

Forløbet peger derudover ind i kompetencemålene for dansk og billedkunst, hvor det understøtter, at:

- Eleven kan forholde sig til almene temaer gennem systematisk undersøgelse af litteratur og andre æstetiske tekster.
- Eleven kan vurdere billeders anvendelse inden for forskellige kultur- og fagområder.

Inden for kompetencemålene sigter forløbet mod at understøtte flere af målgruppens læringsmål blandt andet, at:

- Eleverne kan undersøge, analysere og perspektivere kunst og tema ud fra både egne oplevelser og i forhold til værkernes samtid.
- Eleverne kan sætte sig ind i kunstværkernes univers og samtale om deres forståelse af både egen og andres fortolkning.
- Eleverne kan samtale om kunstens virkemidler ud fra en analytisk forståelse.