

The background of the page is a photograph of children looking through binoculars. The binoculars have green lenses. The children's faces are partially visible, and they appear to be in a museum or gallery setting.

# FORLØBSBESKRIVELSE FRA IDÉ TIL MATERIALE

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.

# Fra idé til materiale

4.-6. klasse / Varighed: 2 timer

## Beskrivelse af forløbet

Er en idé god, skæv eller helt hen i vejret? Ofte må man afprøve den for at blive klogere. Mange hverdagsting er blevet til ved, at designeren har afprøvet sin idé, justeret og afprøvet den igen. Sådan er det også med mange kunstværker, hvor kunstneren eksperimenterer for at finde nye veje. I dette forløb gennemgår eleverne kreative opgaver, der mimer forskellige inspirations- og designprocesser. Sammen med en af museets kunstnere kommer eleverne dermed helt tæt på idéer, kreativitet og den kunstneriske proces, hvor de med små opgaver og vejledning får mulighed for at bruge eksperimentet som redskab. I samlingen undersøger vi bl.a., hvordan kunsten til forskellige tider har eksperimenteret med materialer og givet kendte ting nye betydninger, vi finder inspiration gennem kreative øvelser, og i værkstedet arbejder vi videre med de idéer og skitser, vi har samlet sammen undervejs. Forløbet er udviklet til at supplere faget håndværk og design, men kan også bruges mere bredt.

## Forløbets overordnede læringsmål

Vores mål med forløbet er at vække elevernes nysgerrighed og give dem mod på at kaste sig ud i ukendte opgaver. Vi ønsker at give eleverne en oplevelse af, at kreativitet kan være et redskab, alle har mulighed for at udvikle og bruge. Ved både at arbejde i samlingen og i værkstedet 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 håndværk og design, hvor det understøtter, at:

- Eleven kan forarbejde materialer i forhold til produkters form, funktion og udtryk.
- Eleven kan arbejde med enkle designprocesser knyttet til egen produktionsfremstilling.

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

- Eleverne gennem mødet med kunsten og enkle kreative processer får indblik i brug af inspirationskilder og forskellige faser af idéafprøvning.
- Eleverne processuelt kan arbejde med materialer og teknikker samt objekters/genstandes/produkters æstetiske udtryk.