



EVENTYR

FAG: DANSK

MÅLGRUPPE: ELEVER PÅ MELLEMLINNET

PÅ SPORET AF KUNSTEN – OVERORDNET INTRODUKTION

På sporet af Kunsten er et digitalt oplevelses- og undervisningskoncept, hvor eleverne kan udforske og opleve kunst og arkitektur i Birk med en tablet i hånden.

Her er papir og blyant skiftet ud med en app, som ved hjælp af inspirerende spørgsmål og øvelser guider eleverne til at optage lyd, tage fotos, tegne og skrive med udgangspunkt i deres oplevelser ved værkerne.

Tablet'en fungerer samtidig som en vidensindsamler, hvor al materiale samlet og skabt af eleverne automatisk sendes til underviseren, så oplevelsen kan fortsætte tilbage på skolen.

Mål for *På sporet af Kunsten – aktiv kunstoplevelse i Birk*:

- at sætte fokus på oplevelsen af offentlige kunstværker i Birk.
- at skabe sammenhæng mellem kunstoplevelsen og den forudgående og efterfølgende undervisning i skolen.
- at imødekomme aktuelle fag- og læringsmål for fagene dansk og billedkunst med kunstoplevelsen som afsæt.

INTRODUKTION TIL SPORET – EVENTYR

Dette undervisningsforløb er en inspirations- og opdagelsesrejse i Birk. Formålet med sporet er, at eleverne via mødet med det eventyrlige værk *Fantasiens leg om livets hjul* af Carl-Henning Pedersen (1968), kæmpe skulpturen *Elia* af Ingvar Cronhammar, (2001) og værket *Robin Hood* af Robert Jacobsen (1960) samler inspiration til eget eventyr.

Undervisningsforløbet er tilrettelagt således, at eleverne med tablet'en bliver guidet og inspireret til at iagttage, undersøge, reflektere undervejs mens de indsamler, fotos, tegninger, lyd, ord, noter.

Når de efter ca. 1 ½ t. er tilbage på museet, er alt det indsamlede materiale samt nye eksperimenterende digitale øvelser tilgængeligt for eleverne. De guides i denne del af forløbet til i grupperne at udvælge de fotos, den lyd, de ord og de noter, som de synes skal indgå i deres eget eventyr – et eventyr som de efterfølgende skriver hjemme på skolen med udgangspunkt i opdagelsesrejsen i Birk.



FØR MUSEUMSBESØGET

Som forberedelse til opdagelsesrejsen i Birk og eventyrenes verden foreslår vi, at du som en del af det samlede undervisningsforløb fx arbejder med følgende emner på klassen før museumsbesøget.

Idéer til emner man kan beskæftige sig med før besøget i Birk:

Hvad er en skulptur:

- Se på skulpturer og tal om, hvad der kendetegner en skulptur?
- Er der nogle, der kan komme i tanke om en spændende skulptur?
- Bed eleverne om at tage et foto af en skulptur den første dag i forløbet.
- Bed eleverne fortælle hinanden om deres udvalgte skulpturer.
- Prøv at få eleverne til at beskrive skulpturerne for hinanden først mundtlig og efterfølgende skriftligt.

Hvad er et eventyr:

- Hvad karakteriserer et eventyr?
- Hvilke eventyr kender eleverne?
- Bed eleverne om at kigge derhjemme på bogreolen efter et eventyr og tage det med i skole.
- Tal om, hvad der karakteriserer genren eventyr?
- Læs forskellige eventyr.
- Gennemgå og afprøv aktantmodellen/handlingsbro til forståelse af opbygningen af et eventyr og som hjælperedskab til skriveprocessen.
- Giv eleverne forskellige billeder af skulpturer og bed dem skrive et kort eventyr med udgangspunkt i det udleverede billede.

FORLØBET I BIRK OG PÅ HEART

App'en fungerer både som didaktisk og praktisk guide. Forløbet er delt op i to faser, hvor første fase foregår i det udendørs museumsområde. Her guides eleverne rundt til 3 forskellige værker i området, og de indsamler ved hjælp af app'en fotos, tekst, lyd mv..

Efter oplevelsesturen i Birk, som tager ca. 1 ½ time, vil eleverne blive guidet til at udvælge og sortere i deres indsamlede materiale. De bliver også opfordret til at arbejde videre med forskellige typer af eksperimenterende digitale opgaver i museets undervisningsafdeling på tablet'en.

Forløbet i Birk er opdelt i to faser

- oplevelsestur i det udendørs museumsområde – ca. 1 ½ time
- pause – ½ time
- fordybelse på HEART – ca 1 time

Elevernes samlede produkter sendes automatisk til underviseren, når I forlader museet, og kan således efterfølgende tilgås og bearbejdes, når I igen er hjemme på skolen.



EFTER MUSEUMSBESØGET

Efter jeres besøg på HEART kan underviseren logge ind på www.paasporet.heartmus.dk og tilgå elevernes indsamlede materiale. I datapakken er både de produkter eleverne har lavet på museet, og de materialer der er indsamlet på opdagelsesturen i området.

Idéer til efterbearbejdning med udgangspunkt i forarbejdet og undervisningsforløbet i Birk:

- Giv eleverne tid til at gennemse og printe deres udvalgte materiale.
- Hæng evt. fotos, noter og tegninger mv. op i klassen og tal om oplevelsen.
- Opsummering af eventyrtræk evt. ved hjælp af aktantmodellen.
- Giv eleverne mulighed for at skrive deres eventyr. Fx hvis de har arbejdet med skulpturen *Robin Hood*, giv dem til opgave at skrive en nyfortolkning af *Robin Hood*. Hjælp dem evt. på vej ved at spørge:
 - Hvad er det for en verden, du vil tage os med ind i?
 - Hvem er med i eventyret?
 - Hvad sker der?
 - Hvor foregår det?
- Bed eleverne om at læse det færdige eventyr højt for deres makker.
- Print alle eventyr og hæng dem op i klassen sammen med inspirationsmaterialet og/eller sammensæt klassens eventyr til en eventyrbog.
- Arranger en oplæsningsseance, hvor eleverne læser deres eventyr op for evt. forældre og søskende.
- Lad udvalgte elever læse deres eventyr op til en morgensamling på skolen.
- Dramatiser et af eventyrene og inviter til en aften i eventyrets navn.
- Lad eleverne undervise yngre elever i, hvad eventyr er, med udgangspunkt i deres erfaringer og færdige produkter.

FÆRDIGHEDS- OG VIDENSMÅL (EFTER 6. KLASSETRIN)

- Eleverne kan bruge IT som tænkeredskab til at få idéer.
- Eleven kan fremlægge sit produkt for andre.
- Eleven kan udtrykke sin tekstforståelse gennem medskabelse af tekste.
- Eleven kan sammenfatte sin fortolkning.
- Eleven kan udtrykke en æstetisk teksts stemning.
- Eleven har viden om måder at udtrykke tekstens stemning på.
- Eleven kan sammenfatte sin fortolkning.
- Eleven har viden om metoder til medskabende arbejde.
- Eleven kan konkretisere idéer gennem tænkeskrivning.
- Eleven kan anvende grafiske modeller til at få overblik over teksters struktur og indhold.

LÆRINGSMÅL FOR FORLØBET:

Når I har været i Birk, oplevet og arbejdet med skulpturerne og skrevet jeres eventyr, kan I:

- Sætte ord på, hvad en skulptur er.
- I har kendskab til og viden om, hvordan man kan tale om hvilken som helst skulptur.
- I kan skrive et eventyr ud fra jeres oplevelser, fotos, lydoptagelser og noter.
- I forstår og kan bruge handlingsbroen/aktantmodellen.
- I kender til begrebet multimodale tekster, og I kan lave egne multimodale tekster.



på sporet af kunsten
- aktiv kunstoplevelse i birk

PLANLÆG JERES BESØG

Booking

Booking af undervisningsforløb sker via www.paaspoet.heartmus.dk. For hjælp til booking kontakt museet på T: 9628 1701 / E: msj@heartmus.dk.

Booking af undervisningsforløb skal finde sted minimum 14 dage før.

Inddel på forhånd eleverne i grupper

Vi gør opmærksom på, at vi som en del af proceduren for booking af denne aktivitet forventer, at I på forhånd inddeler eleverne i grupper på 2-3 elever.

Tidsramme

kl. 10.00-13.00

- oplevelsestur i det udendørs museumsområde - ca. 1 ½ time
- pause - ½ time
- fordybelse på HEART - ca 1 time

Der skal afsættes minimum 3 timer til undervisningsforløbet på museet. Hvis man ønsker, har man mulighed for at blive længere. Kontakt Mariann Salling Jensen T: 9628 1701 / E: msj@heartmus.dk

Gratis

Det er gratis for skoler at benytte sig af tilbuddet.

Hvordan

Undervisningstilbuddet er uden omviser, da eleverne trin for trin guides igennem forløbet på tablet'en.

Der er indrettet et lokale i museets undervisningsafdeling, som I automatisk har til rådighed, når I har booket et forløb.

Tablets

Udlånes på museet. Henvend jer i receptionen, når I ankommer. Før I forlader museet, afleveres de udlånte tablets til personalet i receptionen.

Madpakker

Det er muligt at spise madpakker i det tilknyttede undervisningslokale på museet.

Tjek vejrudsigten

Forløbets første fase er udendørs, så tag højde for vejret ift. påklædning mv. HEART kan stille store paraplyer (2-3 personer) til rådighed. Spørg i receptionen.

regionmidtjylland **midt**



på sporet af kunsten
- aktiv kunstoplevelse i birk