

SORØ
KUNSTMUSEUM



UDFORSK KUNSTEN

Inspiration og metoder til inddragelse
af kunst i undervisningen i 7.-10. klasse

INDLEDNING

Materialet er målrettet lærere i udskolingen, der vil arbejde aktivt med kunst ved et museumsbesøg og på skolen. Materialet er udviklet i et tæt samspil mellem det kunstfaglige personale på Sorø Kunstmuseum samt lærere og elever fra udskolingen.

Arbejdet med kunst kan bl.a. introduceres i dansk, billedkunst, historie, samfundsfag og i tværfaglige undervisningsforløb. Det er også muligt at tænke udskolingens projektarbejde ind i et undervisningsforløb med fokus på kreative arbejdsprocesser og kunstnerens projektorienterede arbejdsform.

Du kan som underviser hente inspiration i materialets metoder og bruge dem direkte i undervisningen på skolen eller ved et museumsbesøg. Metoderne kan bruges enkeltvis eller i forlængelse af hinanden afhængig af tid og klassens dagsorden. Til hver metode hører en lærerintro og et opgaveark, som kopieres til eleverne.

De seks metoder er:

- 1 **Tidslinje: Min tid, mit værk**
- 2 **Identitetskort: Hvor kommer du ind i billedet?**
- 3 **Rollespil: Kunstens dilemmaer**
- 4 **Billedanalyse: Kunstbarometer**
- 5 **Performancemetode: Det ordløse teater**
- 6 **Komparative kunstkoblinger**

LÆRERE

ELEVER



HVORFOR INDDRAGE KUNST I UNDERVISNINGEN?

Kunsten overrasker os, den stiller spørgsmål og giver nye vinkler på vores samtid og historie. Kunsten kan danne ramme for en reflekteret faglig dialog i flere fag, og den kan give plads til sanselige og autentiske oplevelser. Arbejdet med kunst i udskolingen kan give eleverne nye perspektiver på deres egen tid, på historiske begivenheder og på temaer som bl.a. identitet, medborgerskab, demokrati og fællesskab.

ELEVSTEMMEN I CENTRUM

Elevernes personlige møde med kunsten er rammesættende for materialets metoder. Eleverne oplever, hvordan kunsten rører dem, at den taler til deres sanser, og at faglighed opstår i dialog mellem dem, værkerne og underviseren. Metoderne tager udgangspunkt i:

- Elevernes livshorisont og sikrer dermed deres engagement og stoffets relevans
- Sanselighed og autenticitet i mødet med kunsten
- Vekselvirkning mellem teori og praksis samt forskellige læringsstile

1

TIDSLINJE: MIN TID, MIT VÆRK

METODENS FORMÅL:

Formålet med metoden er at give eleverne en forståelse af nedslag i kunsthistorien ved at sætte den i relation til deres egne opfattelser af tid og historiske erindringer.

Metoden skærper elevernes bevidsthed omkring kunstens forskellige roller i samfundet og giver dem indblik i tidstypiske, formelle og indholdsmæssige virkemidler. Elevernes historiske erindringer og kunsthistoriske nedslag stykkes sammen til en fælles kunsthistorie i form af en tidslinje, og på den måde kobles den personlige historie sammen med den store fælles historie.

FAG:

Dansk, historie, samfundsfag

TEMA:

Hvad kendetegner min tid? Hvor langt tilbage går min personlige historie?

Hvordan kan jeg blive klogere på relationerne mellem kunst og historie?

PRAKTISK:

I skal bruge opgaveark 1, skriveredskaber, mobil-kameraer, Internettet, evt. printer, computerprogram til tidslinjepræsentationen, fx Dipity.com eller gratisprogrammet Prezi.

INDLEDENDE ØVELSE:

Eleverne arbejder i grupper på fire. De starter med at finde billeder, der definerer deres tid, fx mode, trends, musik, film, kunst, reklamer, teknologi og politik. Brug google.dk, googleartprojects.com, skoda.emu.dk, flickr.com m.fl. Hver gruppe præsenterer deres materiale på en fælles tidslinje. Brug fx dipity.com eller Prezi. Opgaven gentages med fokus på forældrenes- og bedsteforældrenes generation.



SÅDAN GØR I:

Hver gruppe vælger et årti på deres tidslinje og arbejder med opgaveark 1. Eleverne tager et billede af deres værk med et mobilkamera.

PRÆSENTATION:

Grupperne fremlægger i plenum for klassen. Start med det nyeste værk og bevæg jer tilbage i tiden.
Diskussion: Hvorfor har I valgt værket?
Hvilke spørgsmål har I stillet? (Lad resten af klassen svare).

OPSAMLING:

Grupperne tilføjer deres værker med tekst fra opgavearket til klassens fælles tidslinje. Diskuter hvilke forskelle og ligheder, der er mellem kunstens billede på tiden og de billeder, grupperne fandt på Google mm.



OPGAVEARK 1: TIDSLINJE: MIN TID, MIT VÆRK

Find et værk i samlingen ud fra det årti, I har valgt.

Titel:.....

Kunstner:.....

Årstal:.....

Et graffiti tag - Tag jeres værk på muren!

Hvad fortæller værket om den tid, det er lavet i?

Hvordan ville jeres værk se ud, hvis det skulle skrives som graffiti på en mur?



SPEED ART-QUESTION!

Skriv så mange spørgsmål, I kan finde på, til værket.



Når tiden er gået, vælger I 2 spørgsmål ud, som stilles til resten af klassen:

1. spørgsmål:
2. spørgsmål:

INFO

KUNSTNERISKE GREB

Tema:

Kunstneren kan undersøge temaer som fx fællesskab, national identitet, naturen eller ensomhed.

Materialer:

Kunstneren kan vælge at bruge et tidstypisk materiale. I 1960'erne var det fx populært at bruge massefremstillede materialer som plastik og gummi.

Medie/udtryksformer:

Er det maleri, fotografi, skulptur, objekt, video, installation, lyd eller andet. Hvilken tid stammer mediet fra?

Virkemidler:

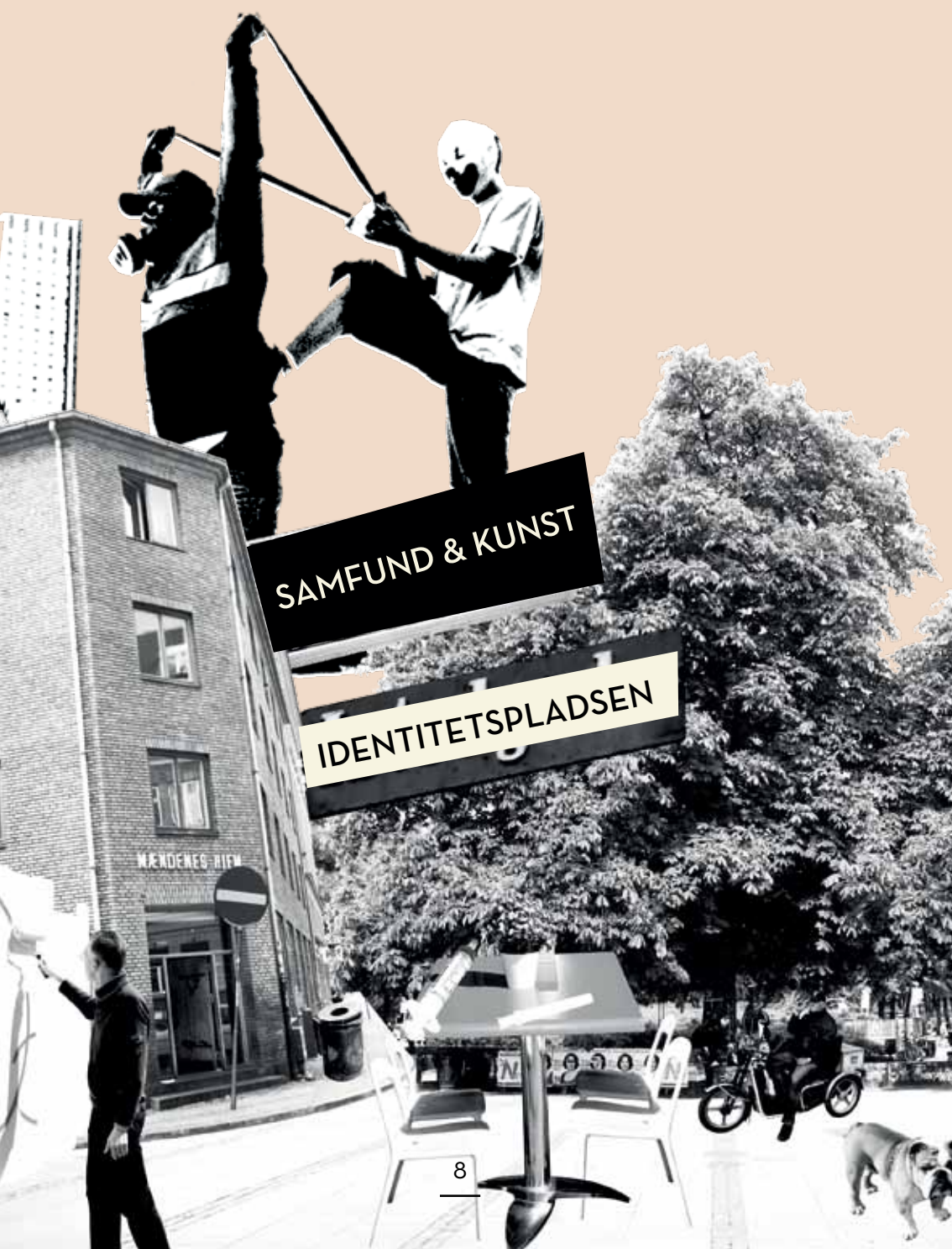
Hvordan har kunstneren brugt mediet?

2

IDENTITETSKORT: HVOR KOMMER DU IND I BILLEDET?

METODENS FORMÅL:

Formålet med metoden er at skabe refleksion over kunstens arbejde med begrebet identitet. Metoden tager udgangspunkt i elevernes egen identitetsopfattelse og relation til et udvalgt værk. Metoden kan udvides og bruges i historisk eller samfundsfaglig sammenhæng: Hvad fortæller den ældre kunst om identitetsopfattelser, og hvordan kan kunsten og kunstnerens identitet indgå i en samfundsdebat?



FAG:

Dansk, historie, samfundsfag og kristendom

TEMA:

Hvem er jeg? Hvilke egenskaber har jeg?
Hvordan kan jeg blive klogere på min egen og kunstens identitet?

PRAKTISK:

I skal bruge opgaveark 2 og skriveredskaber.

INDLEDENDE ØVELSER:

Indkreds begrebet identitet:

Halvdelen af eleverne former en cirkel og vender ryggen imod cirkelns centrum. Den anden halvdel af eleverne danner en cirkel udenom, så hver elev stiller sig ansigt til ansigt med en fra indercirklen. Læreren stiller spørgsmålet: Hvad skaber identitet?

Partnerne diskuterer spørgsmålet i 2 minutter. Partnerne takker for snakken, og ydercirklen rykker en person til højre. Læreren stiller et nyt spørgsmål: Hvad skaber et kunstværks identitet?

SÅDAN GØR I:

Sæt eleverne sammen to og to. Eleverne vælger et værk på museet, som relaterer sig til deres egen identitet. Eleverne interviewer nu hinanden om de valgte værker og udfylder identitetskortet.

PRÆSENTATION / OPSAMLING:

Grupperne præsenterer deres værk ud fra identitetskortet. Alle identitetskort hænges op. Metoden hænger tæt sammen med metoden *Rollespil: Kunstens dilemmaer*, som udfolder tematikken omkring elevernes egen identitet og det at indtage forskellige roller. De to metoder kan med fordel inddrages i forlængelse af hinanden.





OPGAVEARK 2: IDENTITETSKORT: HVOR KOMMER DU IND I BILLEDET?

Hvad skaber din identitet? med stikord

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Vælg et værk på museet, som du forbinder med din egen identitet.

Værkets titel:.....



ROLLESPIL: KUNSTENS DILEMMAER

METODENS FORMÅL:

Formålet med metoden er at skærpe elevernes evne til at argumentere med udgangspunkt i kunsten. Metoden sætter på fokus på nogle af de form- og indholdsmæssige dilemmaer, kunsten indeholder, og på kunstens rolle som debatskaber i samfundet.

The word "RIGHT" is rendered in a bold, white, sans-serif font with a 3D effect, appearing to be a thick block of material with a dark shadow underneath. It is tilted slightly upwards to the right.

The word "WRONG" is rendered in a bold, white, sans-serif font with a 3D effect, appearing to be a thick block of material with a dark shadow underneath. It is tilted slightly upwards to the right.

FAG:

Dansk, historie og samfundsfag

TEMA:

Hvordan beslutter jeg, hvilke valg jeg skal træffe? Hvordan er min rolle ift. mine klassekammerater, mine naboer, min familie? Hvem vil jeg gerne være? Og hvordan viser jeg andre, hvem jeg er?

PRAKTISK:

Det skal I bruge: Opgaveark 3a, skriveredskaber og et grønt og et rødt stykke papir/karton til hver elev.

INDLEDENDE ØVELSE

I laver et fælles mindmap over, hvilke dilemmaer, man står over for som ung i dag. Det kan både være personlige dilemmaer (som uddannelsesvalg, hvor skal jeg bo? osv.) og samfundsmæssige dilemmaer (den globale opvarmning, konflikter i forskellige dele af verden osv.). Snak om hvilken slags dilemmaer, eleverne har mødt.

The words "MORAL" and "DILEMMA" are rendered in a bold, white, sans-serif font with a 3D effect, appearing to be thick blocks of material with dark shadows. "MORAL" is positioned above "DILEMMA", and both are tilted upwards to the right.

ETHICS

SÅDAN GØR I:

Eleverne skal nu arbejde med et fiktivt dilemma med udgangspunkt i Michael Kviums værk *En køkkenscene* fra 1986.

Rollespil

Skal kunstmuseet købe værket eller ej? Og hvorfor? Eleverne arbejder i grupper på 4, som hver får opgaveark 3a udleveret. Hver gruppe får én af de 5 roller – en ny identitet. Gruppen finder argumenter for eller imod købet af værket, som deres person/rolle ville fremføre. I kan tage en fælles snak om, hvad der kendetegner de 5 identiteter, inden eleverne går i gang.

Forslag til rollernes synspunkter:

Kunstneren:

Han er for. Værket fortæller noget vigtigt om, hvem vi er som mennesker. Og så kan han få lidt penge i kassen.

Avisens kunstanmelder:

Er imod. 80'erne er kunsten er dybt overvurderet og mangler indhold.

Museets direktør:

Er for. Museet får et værk af en anerkendt kunstner. Det kan give omtale, flere besøgende og udfylde et hul i museets 1980'ere-samling.

Museumsgæsten:

Er hverken for eller imod. Forstår ikke helt kunstværket og synes, det er ubehageligt men samtidig også spændende.

Byens borgmester:

Er for. Det er godt, at byen får omtale ud af det nye kunstværk, men personligt ved han ikke helt, hvad han skal mene om det.

PRÆSENTATION:

Hver gruppe vælger én repræsentant, som fremlægger rollens argumenter. Efter fremførelsen viser resten af eleverne, om de er enige eller uenige ved at række det røde eller grønne kort op i luften. Til slut kåres rollen med de stærkeste argumenter som vinder.

OPSAMLING:

Hvordan var det at spille en rolle / iklæde sig en andens identitet? Tag en snak om: Hvilke roller findes der i klassen? Er det faste roller, eller kan eleverne flytte sig mellem rollerne? Gælder de samme roller i og uden for skolen? Hvordan får man en ny rolle? Hvem bestemmer rollerne? Passer rollerne, eller er de stereotyper?

Brug opgaveark 3b og lad eleverne definere hvilken rolle de har i klassen. Er det en rolle, de gerne vil ændre, eller som kan ændres til fordel for klassens fællesskab? Øvelsen er velegnet til at indgå i arbejdet med at skabe en fælles klasserumskultur og øge elevernes bevidsthed om, hvad det enkelte individ betyder for fællesskabet.



OPGAVEARK 3a: ROLLESPIL: KUNSTENS DILEMMAER

Find værket i museets samling. Se godt på det. I skal nu lave et rollespil.



Michael Kvium: En køkkenscene, 1986

ROLLESPIL:

I Sorø opstod der i 1990 stort postyr over et kunstværk, som byens museum overvejede at købe. Nogle mente, at kunstneren Michael Kvium var genial, mens andre syntes, han var gal og havde lavet det grimteste og mest ubehagelige maleri, de nogensinde havde set.

I skal nu tænke jer tilbage til 1990 og debattere Michael Kviums maleri *En Køkkenscene* med udgangspunkt i dilemmaet:

SKAL MUSEET KØBE VÆRKET ELLER EJ?

Hver gruppe får en rolle:

Kunstneren

Avisens kunstanmelder

Museets direktør

Museumsgæsten

Byens borgmester

Hvis I fx er borgmester-gruppen, skal I finde de argumenter, borgmesteren har for eller imod at købe værket. Vælg én fra gruppen, der præsenterer argumenterne.

Efter alle præsentationerne stemmer I om, hvilken rolle, der vinder debatten. Det røde kort er imod, det grønne kort er for.



OPGAVEARK 3b: HVILKEN ROLLE HAR DU I DIN KLASSE?

Sæt ring om den rolle, der passer bedst til dig, eller tilføj selv en rolle:

Klovnen

Den stille

Den kreative

slideren

Den temperamentsfulde

Klassen nørd

Den dovne

Festaben

Den kloge

Andet:

Kunne du godt tænkt sig at have en anden rolle? Hvilken, og hvorfor?:



INFO

DILEMMA

Ordet dilemma kommer fra græsk og betyder en situation, hvor valget mellem to alternative muligheder er vanskeligt. Det er svært at opstille regler for, hvordan man træffer valget i et dilemma. Du kan fx vælge ud fra din logiske sans, du kan vælge ud fra, hvad der er bedst for individet eller fællesskabet.

4

BILLEDANALYSE: KUNSTBAROMETER

METODENS FORMÅL:

Formålet med metoden er at give eleverne redskaber til arbejdet med billedanalyse og -fortolkning. De formelle og indholdsmæssige analyseredskaber i metoden har fokus på det personlige og sanselige møde med kunsten.

FAG:

Dansk (billedanalyse), historie og samfundsfag (analyse af visuelle kilder).

SÅDAN GØR I:

Hver gruppe finder et værk, de ønsker at arbejde med, og udfylder opgaveark 4.

PRAKTISK:

I skal bruge opgaveark 4, skriveredskaber og farveblyanter/tuscher.

PRÆSENTATION/OPSAMLING:

Eleverne præsenterer deres værker. Der samles op i plenum på elevernes oplevelser før og efter, de 'gik tæt på værket'. Opgavearket kan også bruges i forbindelse med forberedelse til afgangsprøverne i dansk.

TEMA:

Metoden er ikke direkte knyttet til et tema men giver eleverne redskaber til at gå i dybden med et kunstværk i forskellige sammenhænge.

De 6 barometre kan bruges som udgangspunkt for at arbejde videre med følgende billedanalytiske redskaber:

Materialer: Værkbeskrivelse

Temperaturen: Lys, farver og stemning

Musik: Udtryk og stemning

Komposition: Balance og bevægelse

Blik: Fortolkning og perspektivering

Mit KUNSTBAROMETER: Personlig vurdering



L.A. Ring: Maduddeling på Frederiksberg, 1887



OPGAVEARK 4: KUNSTBAROMETER

Et barometer spår om, hvordan vejret kommer til at se ud i den nærmeste fremtid. Pilen kan fx pege på storm, regn, foranderlighed og sol.

Nu skal du lave dine egne kunstbarometre. Tegn en pil på barometrene, som viser, hvordan du oplever dit værk.

MATERIALER



TEMPERATUR



MUSIK



KOMPOSITION



BLIK



MIT KUNSTBAROMETER



5

PERFORMANCEMETODE- DET ORDLØSE TEATER

METODENS FORMÅL:

Denne metode har til formål at styrke elevernes kropslige kompetencer i mødet med kunstværket. Metoden understøtter og undersøger den sanselige tilgang til kunst, hvor eleverne opfordres til at udtrykke sig kropsligt og nonverbalt

FAG:

Dansk, idræt, historie mm.

PRAKTISK:

I skal bruge opgaveark 5 og skriveredskaber.

SÅDAN GØR I:

Slow museum: Eleverne arbejder i grupper på maks. 4-5 elever. Gruppen vælger et værk. I 7 min. ser eleverne på værket uden at tale sammen. Imens noterer eleverne deres spørgsmål og associationer til værket. Efter 7 min. brainstormer de over deres oplevelse og indkredser de temaer og stemninger, værket arbejder med.

PERFORMANCE

- DET ORDLØSE TEATER:

Eleverne skal nu lave en performance – en form for ordløst teater. De forestiller sig at være inde i værket. Alle i gruppen øver hver især en lille sekvens (minimum 3 gange hver). Eleverne kan evt. hjælpes på vej med en snak om, hvordan vi kan udtrykke følelser og stemninger via vores kropssprog, fx øjnene, hænderne osv.

PRÆSENTATION/OPSAMLING:

Grupperne opfører deres ordløse teater foran værket. Nu skal resten af klassen gætte, hvad der sker, og hvilke temaer og stemninger, gruppen arbejder med i værket.



OPGAVEARK 5: PERFORMANCE- DET ORDLØSE TEATER

Vælg et værk. I skal nu se på værket ud fra 3 dogmer:

- Kig på værket i min. 7 minutter
- I må ikke tale sammen
- Skriv stikord til, hvad du ser, og hvilke spørgsmål og tanker, der opstår undervejs.

Hvordan var det?

Diskuter efterfølgende jeres oplevelse. Hvilken stemning, tema og fortælling fornemmede du i værket?

Performance - det ordløse teater

Alle i gruppen skal nu lave en performance - en form for ORDLØST teater, hvor I viser værkets stemning, fortælling eller tema. Du kan fx vise en situation, hvor der sker noget bestemt, eller måske vil du udtrykke en stemning med dit kropssprog.

Forestil dig, at du står midt i værket.

Hvordan føles det i din krop?

Opfør stykket for resten af klassen!



KOMPARATIVE KUNSTKOBLINGER

METODENS FORMÅL:

Formålet med metoden er, at eleverne får indblik i relationen mellem kunst og virkelighed på tværs af tid. Metoden undersøger, hvordan kunstnere forholder sig til og bruger virkeligheden som materiale.

FAG:

Dansk, historie, samfundsfag

TEMA:

Hvordan forholder kunsten sig til virkeligheden? Er det fx den samme virkelighed, kunstnerne skildrede i 1800-tallet, som de skildrer i dag? Hvordan hænger kunstens virkelighedsskildringer sammen med min egen virkelighed?

PRAKTISK:

I skal bruge skriveredskaber og evt. mobilkameraer.

SÅDAN GØR I:

Klassen deles op i grupper og arbejder med opgaveark 6.

PRÆSENTATION/OPSAMLING:

Grupperne fortæller, hvilke kunstkoblinger, de har fundet imellem værkerne. Hvis der er tid, kan eleverne formidle deres kunstkoblinger med fotografi: Grupperne finder et sted i deres egen virkelighed omkring museet eller skolen, som tematiserer de koblinger, de fandt mellem de to kunstværker. De bruger nu deres mobilkameraer til at tage et fotografi af stedet, og til slut præsenterer eleverne fotografierne i klassen.

INFO

KUNST OG VIRKELIGHED

Mimetisk virkelighed, hvor værket ligner virkeligheden.

Idealiseret virkelighed, hvor kunstneren har pyntet på virkeligheden.

Socialrealistisk virkelighed, hvor kunstneren viser os nogle af virkelighedens bagsider.

Indre virkelighed, hvor virkeligheden er præget af stemning, følelser eller drømme.

Abstrakt virkelighed, hvor du ikke umiddelbart kan finde steder, personer eller genstande fra virkeligheden.

Bearbejdet virkelighed, hvor kunstneren fx har tilføjet fantastiske elementer eller har manipuleret med virkeligheden.



OPGAVEARK 6: KOMPARATIVE KUNSTKOBLINGER

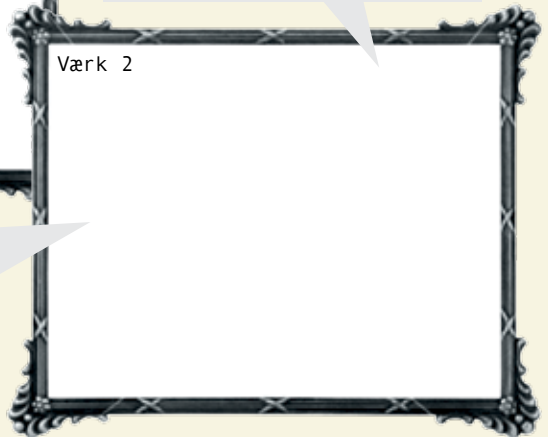
Du skal nu se på forholdet mellem kunst og virkelighed. Du skal undersøge hvordan kunsten fx kan 'pynte på virkeligheden', dokumentere virkeligheden, manipulere med virkeligheden, formidle en indre virkelighed osv.

Vælg to værker fra samlingen:

1. værk skal være fra perioden 1700 - 1900.
2. værk skal være fra 1900 frem til i dag.



Beskriv hvordan virkeligheden er repræsenteret:



Forskelle:

Ligheder:



PRAKTISKE OPLYSNINGER

Museet tilbyder undervisningsforløb til daginstitutioner, grundskolen og ungdomsuddannelserne. Se museets hjemmeside www.sorokunstmuseum.dk for de enkelte tilbud

Pris med museumsunderviser:

kr. 200,- for 1 time / undervisning

kr. 400,- for 2 timer / workshop

kr. 600,- for 3 timer / workshop med værksted

Undervisning og værkstedsarbejde:

tirsdag - fredag kl. 9 - 15

Booking og info:

kontakt museumsinspektør Tanya Lindkvist:

tl@sorokunstmuseum.dk / +45 5783 2229

Madpakker:

Det er muligt for skoler og institutioner at spise medbragt mad på museet. Hvis vejret er til det, er det også muligt at spise frokosten udendørs i museets have.

Entré skoleklasser uden museumsundervisere:

Skoleklasser har gratis adgang i følgeskab med en lærer. Af hensyn til museets andre besøgende beder vi alle skoleklasser uden bestilt undervisningsforløb anmelde deres ankomst.

Lærernetværk

Tilmeld dig museets lærernetværk og modtag nyheder om undervisningstilbud, værkstedsaktiviteter, inspirationsdage, arrangementer, museets samling og kommende udstillinger. Du får ca. fire gange om året tilsendt et nyhedsbrev og bliver som medlem inviteret til udstillingsåbninger og særarrangementer. Medlemskabet er gratis.

Tilmeld dig lærernetværket:

tl@sorokunstmuseum.dk / +45 5783 2229

SORØ KUNSTMUSEUM



Sorø Kunstmuseum
Storgade 9 / DK- 4180 Sorø
+ 45 5783 2229
info@sorokunstmuseum.dk
sorokunstmuseum.dk

Redaktion: Tanya Lindkvist og Hanne Flarup.
Grafisk design: iBureauet.
Tak til lærerne Nanna Ørngaard og
Peter Kobbernagel samt elever fra 7. og 8. klasse
på Sorø Privatskole og Pedersborg Skole.
Udgivelsen er støttet af Kulturstyrelsen