

Östergötlands museum som läranderesurs för grundskolan

Informationsmaterial för lärare till konstavdelningen

TEMA: Konst & geometri



BILDER:

John Closterman – Barnen Devischer

Arvid Fougstedt – Erik, Gerda och Donatello

Gösta Adrian Nilsson – K7

ÖSTERGÖTLANDS MUSEUM

Östergötlands museum
som läranderesurs
för grundskolan

Informationsmaterial för lärare
till konstavdelningen

Tema: Konst och geometri

Bilder:

John Closterman - Barnen Devischer
Arvid Fougstedt – Erik, Gerda och Donatello
Gösta Adrian Nilsson – K7

Konst och geometri

Att uppfylla skolans mål genom museibesöket

Genom ett museibesök får ni en lärorik och spännande upplevelse, samtidigt som ni kan uppfylla många av skolans mål. Museimiljön är en offentlig miljö, utanför skolans väggar. Vi arbetar utanför skolans ramar, med estetiska lärprocesser och annorlunda studiemiljö.

Vårt pedagogiska program kallat *Konst och geometri* ger eleverna möjlighet att ta del av originalkonst från olika delar av vår västerländska kultur. De får möta konst från olika epoker, med stor konstnärlig variation i uttrycksmedlen.

Förutom en inblick i konstens värld studeras geometriska former på olika sätt. Vi tittar, pratar, lyssnar och gör, i grupp och enskilt. Vi arbetar med olika sinnen och låter det egna skapandet få stort utrymme.

Lärande hos oss ska vara ett lustfyllt och stimulerande komplement till skolans lärande och vi ser oss som en resurs för skolan där skolans läroplaner appliceras på våra utställningar och våra pedagogiska metoder.

Konst och geometri kan stimulera till måluppfyllelse enligt följande:

Kunskaper (Lpo 94):

Skolan ska sträva efter att varje elev

- utvecklar nyfikenhet och lust att lära
- utvecklar sitt eget sätt att lära
- utvecklar tillit till sin egen förmåga
- lär sig utforska, lära och arbeta självständigt och tillsammans med andra

Mål att uppnå i grundskolan (Lpo94):

Skolan ansvarar för att varje elev efter genomgången grundskola

- behärskar grundläggande matematiskt tänkande och kan tillämpa det i vardagslivet
- har utvecklat sin förmåga till kreativt skapande och fått ett ökat intresse för att ta del av samhällets kulturutbud
- kan utveckla och använda kunskaper och erfarenheter i så många olika uttrycksformer som möjligt som språk, bild, musik, drama och dans

Inför besöket – bra för dig som lärare att känna till

Trivselregler

Du som lärare ansvarar för gruppen under besöket i museet. Gå alltid tillsammans med alla dina elever.

Vi rekommenderar att ni hänger av er ytterkläderna i vår reception. Eftersom det är lätt att stöta till föremål eller konstverk i salarna får stora väskor och ryggsäckar inte tas med in, utan ska låsas in i våra förvaringsboxar.

Vill ni äta medhavd matsäck, säg till när ni bokar så försöker vi ordna det.

Man får inte röra vid konstverken eftersom museets uppdrag är att bevara dem för alltid, så att även kommande generationer av museibesökare kan ta del av dem. På våra fingrar finns salt och fett som kan ge stora skador på konstverken och alltid lämnar märken, oavsett material.

Om ni vill fotografera, be om ett fototillstånd i receptionen. Blixt får inte användas eftersom det skadar genom sin ljusstyrka.

Bra att göra före besöket

Visning bokar du hos:

lina.lindgren@ostergotlandsmuseum.se

eller 070-19 19 254

Vi vill veta:

- ditt namn, e-postadress, telefon
- deltagarnas antal och ålder/årskurs samt skola
- datum och tid för besöket (gärna flera alternativ)
- vilket program ni vill ta del av/vilken utställning ni vill se

Du kan som lärare förbereda besöket genom att gå igenom de vanligaste geometriska formerna med eleverna så att de är bekanta med terminologin som används. Bra är också om du pratat om vad ett museum är och vad som gäller här, dvs våra trivselregler.

Under besöket

Programmet konst och geometri inleds med en kort introduktion till museet och vår konstsamling. Vi pratar om varför det finns museer, varför man inte får röra konstverken, om original och kopia, donationer och mecenater – helt enkelt om **var** vi är, **hur** det funkar på ett museum och **varför** det finns museer.

Vi pratar också kort om konst. Vad är konst, varför finns den och hur kan konst upplevas och tolkas? Poängen är att klargöra att det inte finns något som är fel när det gäller en konstupplevelse. Var och en tolkar och upplever utifrån sina förutsättningar och tidigare erfarenheter. Syftet är att skapa en tillåtande attityd hos eleverna och en trygghet i gruppen.

Därefter tittar vi på tre konstverk tillsammans. De skiljer sig åt vad gäller teknik, uttrycksmedel och tidsperiod. Den första bilden är från 1600-talet – **John Clostermans Barnen Devischer** – och visar en rik familjs barn. Vi tittar på symboler och detaljer och diskuterar vad vi ser. Därefter letar vi geometriska former i bilden.

Den andra bilden är **Arvid Fougstedts Erik, Gerda och Donatello**, målad på 1930-talet i en ganska realistisk, fotolikhande stil. Färgskalan är dämpad och bilden är full av geometriska former som vi studerar. Personerna i bilden tittar vi också på, samtidigt som vi funderar över bilden i sig. Vad handlar den om? Vilken relation har personerna på bilden till varandra? Kopplingar till konst och historia görs också.

Den tredje bilden brukar vi vänta med. Innan vi tittar på den rör vi lite på oss och provar på att forma geometriska former av våra kroppar, en och en och tillsammans. Vi jobbar med kroppen och funderar över hur man rör sig som cirkel, kvadrat och triangel. Hur skulle det t ex vara om våra fötter var trianglar? Lite lekfullt och fantasieggande, samtidigt som vi får röra oss efter att ha suttit stilla ett tag.

När vi rört på oss och provat geometri på ett praktiskt sätt studerar vi **Gösta Adrian Nilssons K7**. Den skiljer sig rejält från de andra bilderna, då den är mer icke-föreställande, mer som ett slags pussel där olika detaljer finns, men ingen tydlig bild. Liksom de föregående bilderna finns mycket geometri att hitta i bilden. Det är som att försöka lösa en gåta genom att leta detaljer, och vi funderar över vad det är vi ser. Är det endast visning, är programmet nu slut. Vi avslutar med en kort sammanfattning över vad vi sett och upplevt tillsammans.

Om det är en visning med verkstad, fortsätter nu programmet med en praktisk del. Barnen får skapa figurer med hjälp av geometriska former. De får klippa och klistra ihop figurer, samt måla dit detaljer. När figuren är klar kan de som hinner även skapa figurens miljö, favoritintresse eller något annat, så att alla är sysselsatta tills den sista eleven är färdig. Sedan lägger vi alla bilder på en enda lång rad och barnen sätter sig framför sin bild. Jag berättar en improviserad berättelse utifrån deras bilder, som om bilderna var filmrutor. Det brukar bli lite galet och tokigt, då jag inte alltid tolkar bilderna så som eleverna tänkt sig! Efter besöket får eleverna ta med sig bilderna tillbaka till skolan. De uppmanas att hitta på egna berättelser utifrån sina bilder och att fortsätta leta geometriska former överallt.

Efter besöket – tänkt som inspiration att utgå ifrån och anpassa till dina elever

Följ gärna upp besöket med att fråga eleverna vad som var bäst respektive sämst med besöket. Ställ frågan på det sättet istället för att fråga vad de kommer ihåg eller vad de tyckte rent allmänt, eftersom du kommer att få utförligare svar genom en bäst/sämstfråga. Vill du, får du gärna återkoppla till den pedagog ni träffade på museet. Feedback är bra för utvecklingen även för oss!

1. Jobba vidare utifrån de bilder eleverna gjorde på museet – skriv och räkna

Låt eleverna arbeta vidare utifrån sina bilder med geometriska figurer. De kan göra en berättelse, ett filmmanus med klassisk dramaturgi eller en dikt. De kan även räkna utifrån sina figurer. Rita dem i olika skalor, bygg vidare med de olika geometriska formerna och se hur många figurer som kan skapas utifrån ett begränsat antal grundformer.

Genom detta kan såväl svenska språket som matematiken tränas.

2. Leta och bygg – matematik, grupp och process

Låt eleverna leta geometriska former i naturen. Samla ihop de former som går att ta med tillbaka till skolan och gör figurer av dem med hjälp av limpistoler. Det kan t ex göras i form av en gruppövning där varje grupp ska samla ett visst antal cirklar, kvadrater, rektanglar, trianglar m m. Gruppen ska sedan med hjälp av det man samlat in gestalta exempelvis en känsla, eller bygga upp en människa/robot/fantasidjur eller liknade. Detta kan göras på tid, så att gruppen får fasta ramar och ett visst moment av tävling, om det är en grupp som arbetar bra med tävlingsmoment. Samma övning kan också göras enskilt och då med mindre press.

Genom detta kan såväl matematik som gruppdynamik och processarbete tränas, samt det kreativa skapandet i sig.

3. Framtidsmaskinen – matematik, problemlösning, samhällskunskap

Vad tycker ni är ett problem idag? Låt eleverna fundera över detta. Det kan t ex vara något de tycker saknas i vardagen. De får sedan rita en skiss över hur en lösning på problemet kan se ut, dvs en slags uppfinningsritning. Därefter får de använda geometriska figurer för att bygga det de ritat, så gott det går! En annan variant är att de får fundera över hur de tror att samhället kommer att se ut t ex år 4058. Hur bor vi då? Hur färdas vi? Hur och vad äter vi? De får bygga framtidssamhället av returmaterial och/eller naturmaterial och sedan leta geometriska former efteråt i det som byggts.

Genom detta kan, utöver matematik, även samhällskunskap och miljökunskap/återbruk diskuteras och tränas.

4. Tredimensioner – kreativitet, svenska

Låt eleverna välja en bild. Med utgångspunkt från denna får de försöka återskapa det som syns i bilden, fast tredimensionellt. Först får de titta på vilka geometriska former som finns i bilden och sedan leta material att bygga med. Det kan vara t ex toarullar, folie, papper i olika färger, lim, häftapparater, snören eller papper som går att skrynkla samman och skapa runda former med. När byggandet är klart kan man gå ett steg till och låta eleverna skriva en berättelse om sin figur, som om de vore

figuren, dvs i jag-form. De kan även berätta muntligt om sin figur och skapandeprocessen, vad de valt och varför.

Genom detta tränas det kreativa skapandet, liksom seendet och formuleringsförmågan, dvs svenska språket.

5. Idrott och geometri – motorik, samhällskunskap och empati

Låt eleverna arbeta med sina kroppar och forma de olika geometriska figurerna, gärna i små grupper då det underlättar förandet. De kan sedan fundera över sina favoritsporter och hur det skulle se ut om de hade triangelfötter, kvadratfötter osv eller hur t ex fotboll skulle se ut om bollen var triangelformad. Syftet med övningen är att få fram vilka former som rör sig och hur de rör sig. Eleverna kan t ex få kartonger på fötterna och försöka springa 100 meter på tid. De kan få strutar på huvudet och försöka spela fotboll. Här kan man koppla in tillgänglighet och funktionshinder – hur är det att leva med ett sådant och hur gör man som medmänniska för att alla ska få samma möjligheter?

Genom detta tränas motorik och samhällskunskap, liksom empatisk förmåga.

Övningarna ovan är kortfattat beskrivna. Hör gärna av er om något är oklart – eller bara för att berätta hur det gått!

Lena Lindgren
museipedagog
Östergötlands museum
lena.lindgren@ostergotlandsmuseum.se
070-19 19 254