

Undervisningsforløb	Dyredesign
Beskrivelse	<p>Hvordan kan drager, ørne, slanger og æg blive til design? I forløbet undersøger vi, hvordan formgivere og designere har ladet sig inspirere af dyr, både når det handler om form, funktion og dekoration. Vi går på opdagelse i museets store samlinger, der strækker sig fra det gamle Japan og frem til i dag og møder mange forskellige, overraskende og sjove former for dyredesign. Eleverne går også selv på jagt efter dyr i udstillingerne. Sansekufferten med eksempler på dyr og forskellige genstande med tages med rundt på museet.</p> <p>I Designværkstedet arbejder eleverne med skitser og omformer hverdagsgenstande til dyr.</p>
Målgruppe	Indskolingen
Læringsmål for forløbet	<ul style="list-style-type: none"> • Viden om, hvordan omverdenen kan bruges som inspiration for udvikle design • Kunne skelne mellem begreber som form, funktion og dekoration • Bruge museets samling som inspiration • Bruge skitser til idégenerering • Udvikle og afprøve egne ideer i praksis
Undervisningen understøtter flg. områder inden for Fælles Mål:	
Billedkunst	<p>Kompetenceområde: Billedfremstilling Videns- og færdighedsområder:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tegning og grafik • Skulptur og arkitektur
Børnehaveklassen	<p>Kompetenceområde: Kreative og musiske udtryksformer Videns- og færdighedsområder:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Oplevelser • Fremstilling <p>Kompetenceområde: Naturfaglige fænomener Videns- og færdighedsområder:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dyr og planter
Innovation og entreprenørskab	Kreativitet
Elevens alsidige udvikling	Mulighed for at lære på forskellige måder