

<b>Undervisningsforløb</b>	<b>Dyredesign</b>
<b>Beskrivelse</b>	Hvordan kan drager, ørne, slanger og fugle 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. I Designværkstedet arbejder eleverne med skitser og omformer hverdagsgenstande til dyr.
<b>Målgruppe</b>	Indskolingen
<b>Læringsmål for forløbet</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Viden om, hvordan omverdenen kan bruges som inspiration for udvikle design</li> <li>• Kunne skelne mellem begreber som form, funktion og dekoration</li> <li>• Bruge museets samling som inspiration</li> <li>• Bruge skitser til idégenerering</li> <li>• Udvikle og afprøve egne ideer i praksis</li> </ul>
<b>Undervisningen understøtter flg. områder inden for Fælles Mål:</b>	
<b>Håndværk og design</b>	Kompetenceområde: Design Videns- og færdighedsområder: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Idéudvikling</li> <li>• Idéafprøvning</li> </ul>
<b>Billedkunst</b>	Kompetenceområde: Billedfremstilling Videns- og færdighedsområder: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tegning og grafik</li> <li>• Skulptur og arkitektur</li> </ul>
<b>Børnehaveklassen</b>	Kompetenceområde: Kreative og musiske udtryksformer Videns- og færdighedsområder: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Oplevelser</li> <li>• Fremstilling</li> </ul> Kompetenceområde: Naturfaglige fænomener Videns- og færdighedsområder: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dyr og planter</li> </ul>
<b>Innovation og entreprenørskab</b>	Kreativitet
<b>Elevens alsidige udvikling</b>	Mulighed for at lære på forskellige måder

