

SAMTIDSKUNST & AT / INNOVATION

*Til mange
fag i
gymnasiet*



KOLOFON

Sorø Kunstmuseum / www.sorokunstmuseum.dk
Museet for Samtidskunst / www.samtidskunst.dk

FORFATTERE:

Mette Marie Dons Christensen, Gymnasielærer i billedkunst,
historie og oldtidskundskab
Trine Mønster, Gymnasielærer i billedkunst og dansk
Kirsten Binderup, Gymnasielærer i billedkunst og tysk
Deborah Sommer, Gymnasielærer i billedkunst og engelsk
Tanya Lindkvist, Museumsinspektør / Sorø Kunstmuseum

REDAKTION:

Tanya Lindkvist
Kit Lindved Sværke

PUBLIKATIONEN ER STØTTET AF:

Kulturstyrelsen / www.kulturstyrelsen.dk
Kultur- og Skoletjenesten, Midt- og Vestsjælland / www.cfju.ucsj.dk/kultur-og-skoletjenesten/
om-kultur-og-skoletjenesten/

ART DIRECTION: Jesse Jacob / IBureauet.dk

PRODUKTION: IBureauet.dk

UDGIVELSESRÅR: 2014

OPLAG: 1700

Forside: Lilibeth Cuenca Rasmussen (videostill)

The Present Doesn't Exist in My Mind - The Future is Already Far Behind, 2009.

Foto: Lilibeth Cuenca Rasmussen



> Installationsfoto: Mogens Jakobsen, *Hørbar*, 2008, Museet for Samtidskunst

FORORD

Hvad er samtidskunst? Hvad vil det sige at lave kunst? Hvor kommer ideerne fra? Hvordan transformerer kunstneren en ide eller et spørgsmål til et færdigt værk? Og hvad har samtidskunst og AT-forløb egentlig med hinanden at gøre?

SAMTIDSKUNST og AT/INNOVATION henvender sig til undervisere på gymnasiet, der ønsker at arbejde med AT-forløb med fokus på samtidskunst og innovation.

Materialet indledes med en introduktion til samtidskunst og AT (almen studieforbereelse) kombineret med innovation. Herefter indeholder materialet dels forslag til forløb, eksempler på cases samt forslag til elevøvelser, som alle er markeret særskilt.

SAMTIDSKUNST?

Samtidskunst er en betegnelse for den kunst, som bliver skabt i vores samtid. På trods af den nutidige betegnelse har samtidskunsten sit udspring i 1960'erne, hvor mange kunstnere udfordrer og eksperimenterer med kunstens materiale, form og formål. I 1960'erne er kunstværkets idé ofte i centrum ligesom selve handlingen, det at udføre værket, anses som et kunstværk i sig selv. Centrale begreber i 1960'erne er bl.a. performance og konceptkunst.

06 Samtidskunsten er karakteriseret ved en lang række forskellige udtryksformer og medier - lige fra det traditionelle oliemaleri over blankpolerede skulpturer til nyere medier såsom lyd, video, fotografi, netbaseret kunst, installationer m.fl. Samtidskunsten er ligeledes karakteriseret ved en tværfaglig og tværæstetisk tilgang, hvorved det i kunsten bliver muligt at møde både gigantiske lysfænomener, sociale interventioner, sanse- lige ruminstallationer samtidig med de mere traditionelle medier som maleri og skulptur.

AT-FOLØB?

Almen studieforberedelse – som i daglig tale kaldes AT – er et tværfakultært gymnasiefag, der blev indført i forbindelse med gymnasireformen 2005. Et AT-forløb er et undervisningsforløb hvor et emne, et historisk nybrud eller andet, bliver behandlet af to fag fra mindst to af de forskellige gymnasiale fakulteter: naturvidenskab, humaniora eller samfundsvidenskab. Kravet til indholdet i AT-forløb er ifølge Undervisningsministeriet, at eleverne udarbejder en såkaldt synopsis, der bruges som udgangspunkt for den mundtlige eksamination. I perioden fra eleven har afleveret synopsis, til eleven skal op til den mundtlige fremlæggelse, arbejder eleven videre med emnet, fx ved at finde mere og uddybende materiale og måske komme frem til en fornyet konklusion på baggrund heraf. En proces som har klare parraller til samtidskunstnerens arbejdsgang – og bevægelse fra idé til værk.



AT OG INNOVATION

Innovation er ofte defineret som nye ideer, der er omsat til produkter – altså processen fra selve ideen til det færdige værk. Begrebet er tit koblet sammen med såkaldt procesinnovation, hvor ideer har som mål at introducere forbedrede processer samt skabe ny viden og ikke mindst nye muligheder. Ny viden er således en iboende del af innovation – at noget gøres anderledes eller på en anden måde.

I forbindelse med gymnasireformen 2005 blev innovation indskrevet i gymnasiets formålsparagraf, og herefter er innovation gradvis blevet mere implementeret. I sommeren 2014 gav en af de mulige eksamensopgaver stillet af Undervisningsministeriet mulighed for at lave et AT-forløb, hvor der var krav til, at opgaven indeholder en grad af innovation.

08 En opgave i almen studieforberedelse med innovation vil indeholde krav om at udarbejde en problemformulering samt at komme med et innovativt løsningsforslag. Der vil yderligere være krav om at vurdere løsningsforslaget i forhold til relevans og konsekvenser. Et innovativt løsningsforslag vil være et, der har værdi for andre og tilfører den konkrete sammenhæng noget nyt. Forslaget behøver således ikke at være nyt i absolut forstand, men det skal bidrage med noget nyt i den konkrete sammenhæng.

SAMTIDSKUNST, AT-FORLØB OG INNOVATION – HVORFOR?

Kreative forstyrrelser – bevægelsen fra idé til værk

Samtidskunsten bliver i dag ofte inddraget i samfundet. Inddragelsen sker ud fra forskellige formål og ønsker fx dekoration, underholdning, events samt som et redskab til kommunikation. Men samtidskunsten og kunstnere bliver også inddraget på et mere strategisk niveau – ud fra et ønske om at optimere og styrke de kreative og innovative kompetencer. Her er der fokus på forandringsprocesser og skabelse af såkaldte kreative forstyrrelser, der skaber nye veje i varetænkningen – nye måder at tænke, handle og arbejde på. Forud for kunstnerens færdige værk ligger nemlig en lang række undersøgelser og eksperimenter, der kræver åbenhed og evne til at se muligheder, afprøve, forkaste og gentænke. Det er en proces drevet af en lyst og et behov for at udvide og udfordre nye ideer og tanker.

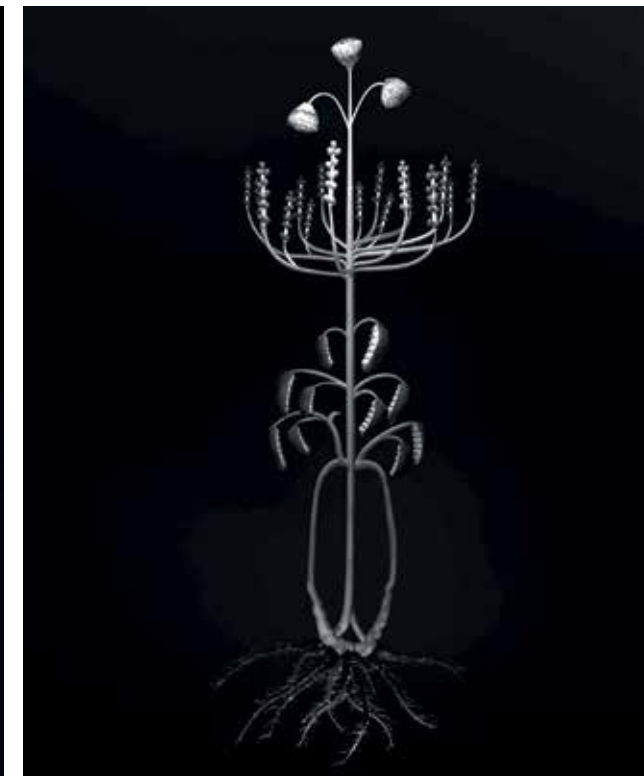
Kreativt mindset og kompetencer

At inddrage samtidskunsten i et AT-forløb aktiverer en konkret kreativ træning; en øvelse i at sanse og opleve omgivelserne og arbejdsopgaverne på nye måder – via kunstneriske udtryk og metoder. Den kan udmønte sig i nye dialog- og refleksionsrum, en anden optik, hvorigennem eleverne oplever nye muligheder for udvikling. Det drejer sig således om elevernes evne til at lære og forstå hvilke redskaber, rammer, rum og relationer, der

skal inddrages og bringes i spil for at skabe nye koblinger og videndeling. Det handler om at træne et kreativt mindset – at udvikle et forandringsberedskab.

Ligeværdig dialog

Et centralt aspekt ved samtidskunsten er dens ofte involverende og relationelle tilgang til beskueren. De mange udtryksformer og inddragelse af aktuelle problemstillinger åbner op for elevernes individuelle stemmer og kompetencer. Mødet med samtidskunsten handler således også om dialog, ligeværdige udvekslinger, forandring og forskydning af sociale strukturer og praksisser, og udvikling af virkeligheden. Sagt på en anden måde handler mødet med samtidskunsten om det sociale materiale og forskydningen af eksisterende formgivninger, hvor den innovative proces består af flere faser, som ikke skal opfattes som afsluttede, men derimod dynamiske, fleksible og gensidige.



CASE EKSEMPEL PÅ AT-FORLØB:
SAMTIDSKUNST OG INNOVATION

MÅLGRUPPE: 2. OG 3.G.

PROBLEMSTILLING:

- Hvordan kan samtidskunst udtrykke samfundsfaglige problemstillinger, som kan danne afsæt for innovative problemløsninger?
- Hvordan kan samtidskunstens eksperimenter med forskellige medier, materialer og udtryksformer bruges innovativt i forhold til de naturvidenskabelige fag?
- Hvordan kan samtidskunst bruges i forbindelse med innovative opgaveløsninger, der tager afsæt i metoder fra to forskellige fakulteter?

FORMÅL:

- At stifte bekendtskab med samtidskunstens tværfaglige fokus.
- At tænke og arbejde kreativt og innovativt, både frit og struktureret.
- At skabe processer med værdi for andre.
- At træne innovationsløsninger.
- At anvende to fakulteters metoder i forhold til samtidskunst.



> Foto: Astrid Kruse Jensen,
Constructing a Memory, 2006,
Sorø Kunstmuseum.
Foto: Anders Sune Berg



TIDSRAMME: AT-UGE (5 DAGE).

Forslag til struktur

DAG 1: Vidensopbygning på skolen i AT-fagene

- Lad eleverne undersøge udvalgte museer og udstillinger på nettet eller i lokalområdet for at danne sig et overblik og etablere baggrundsviden.

DAG 2: Besøg et kunstmuseum

- Vælg et kunstmuseum som klassen besøger. På museet ses den aktuelle udstilling, hvorefter alle vælger tre kunstværker og laver følgende øvelser:

ELEVØVELSER (INDIVIDUELT)

Skitse af kunstværket (3-5 min.):

- Betragt kunstværket. Lav en skitse. Du kan vælge at fokusere på hele værket (helheden) eller fokusere på en detalje (isoleret del).

Taler det til dig? (3 min.):

- Skriv dine umiddelbare tanker omkring kunstværket ned. Brug fx brainstorm og automatskrivning.

ELEVØVELSER (PARVIS)

Vælg et kunstværk:

- Se på kunstværket. Del jeres oplevelse og forståelse af værket med hinanden. Diskutér forskellene.
- Find argumenter for og imod værket. Tag fx udgangspunkt i om værket er samfundsrelevant eller om værkets intention er tydelig.
- Skriv argumenterne for og imod ned.

DAG 1 - 4: Innovativ bearbejdelse af indsamlet information

- Tilbage på skolen skal eleverne nu bearbejde det indsamlede materiale.
- Eleverne skal arbejde med innovative løsninger, som skal være nye i konteksten og have værdi for andre.
- Fremgangsmåde (for elevøvelsen i grupper): Klassen inddeles i grupper og præsenteres for opgaven.

ELEVØVELSER (GRUPPER)

Diskutér kunstværker fra udstillingen ud fra følgende overordnede spørgsmål:

- Hvordan kan samtidskunst bruges i forbindelse med undervisning på gymnasiet?
- Arbejd konkret videre med en af de nedenstående problemformuleringer:
 1. Hvordan kan samtidskunst udtrykke samfundsfaglige problemstillinger, som kan danne afsæt for innovative problemløsninger?
 2. Hvordan kan samtidskunstens eksperimenter med forskellige medier, materialer og udtryksformer bruges innovativt i forhold til de naturvidenskabelige fag?
 3. Hvordan kan samtidskunst bruges i forbindelse med innovative opgaveløsninger, der tager afsæt i metoder fra to forskellige fakulteter?

Vælg et eller to kunstværker, som I vil arbejde videre med:

- Overvej hvilket problem I vil søge at løse i det innovative løsningsforslag. Hvilken faglig viden og hvilke faglige metoder har I anvendt, og vil I fortsat anvende, ved undersøgelse af problemet, udarbejdelsen af løsningsforslaget eller ved vurdering af løsningsforslaget?
- Skab et kunstværk:
 1. Fx et visuelt dokumenteret værk med analyse.
 2. Fx et digt, en folder eller en tale dokumenteret med analyse.
 3. Fx en måling dokumenteret med optagelser, skitser eller beskrivelser
 - remediering af et værk dokumenteret med video, lyd eller beskrivelse.

Fremlægelse:

- I skal kunne fremlægge det innovative forslag og begrunde forslagens værdi for andre samt argumentere for, at det er nyt i konteksten.



> Claus Carstensen, *Benjamin*, 1986,
Sorø Kunstmuseum.

Foto: Anders Sune Berg

> Videostills: Su Mei Tse,
Das Wohltemperierte Klavier,
2001



> Fotoserie: Burn Out
Henrik Plenge Jakobsen og
Jes Brinch,
Smashed Parking, 1994.

DAG 5: Fremlæggelse og efterfølgende vurdering

- Fremlæggelsen kan være baseret på en fernisering, en særudstilling, oplæg etc.

Efterfølgende vurdering (kan gøres i plenum eller gruppevis):

- Hvilket problem er søgt løst?
- Hvilken faglig viden og faglige metode er anvendt ved undersøgelse af problemet, udarbejdelsen af løsningsforslaget eller ved vurdering af løsningsforslaget?
- Er det innovativt, og hvordan og i hvor høj grad er problemet løst gennem det innovative løsningsforslag?

Diskussion af konsekvenser af løsningsforslaget:

- Fx beregning af konsekvenser ud fra fremskrivning af statistikker, vurdering af de kunstneriske og mediemæssige resultater.
- I vurderingen kan derudover indgå: tilbagemeldinger, kommunikative samt kunstneriske og mediemæssige overvejelser.
- I diskussionen kan indgå: konsekvenser af løsningsforslaget, beregning af konsekvenser ud fra fremskrivning af statistikker, vurdering af de kunstneriske og mediemæssige resultater (vurdering af projektets konsekvenser).

CASE EKSEMPEL PÅ AT-FORLØB:
SAMTIDSKUNST, INNOVATION OG BYRUM



> Objekt: Brad Downey,
Untitled, 2010.
Foto: Maria Laub

MÅLGRUPPE: 1.G.

RAMME:

Undervisningsforløbet er tilrettelagt med billedkunst som omdrejningspunkt, men kan med fordel kombineres med andre fag såsom fysik, kemi, psykologi, historie, sprog, mediefag og samfundsfag m.fl. Opgaven lægger vægt på anvendelsen af faglige begreber, metoder og modeller.

Problemformuleringer:

- Hvordan forholder vi os til byrummet? Hvem ejer det? Hvilken betydning spiller samtidskunsten for byrummet?
- Hvilken betydning har kreative udtryk herunder især farver i byrummet – både fysisk og mentalt?
- Hvordan bruges byrummet i dag? Hvad er byrummets historie?

Formål:

- At skabe kritisk bevidsthed og innovativ tænkning, der udmunder sig i ideer og forslag til at arbejde med kunst i byrummet.
- At omsætte ideer til innovative løsningsforslag.
- At stifte bekendtskab med lokalsamfundet ift. en mulig realisation af forslagene.

TIDSRAMME: AT-UGE (5 DAGE)

Forslag til struktur

DAG 1: Forberedelse på skolen

- I plenum beskrives og diskuteres det lokale eller nærmeste byrum. Hvilke steder er der? Gode steder, mødesteder, oversete steder, hemmelige steder etc.?
- Tal om hvordan byrum kan ændre karakter ved hjælp af æstetiske virkemidler såsom farver, kunstværker e. lign. Hvordan æstetiske virkemidler kan give byrum karakter og atmosfære samt få folk til at bruge steder på nye måder etc.
- Lad derefter eleverne tilegne sig viden om farver i billedkunsten (fx i Billedkunst – metoder, kronologi, tema af Henrik Scheel Andersen, Systime 2006 side 36-39 og side 159-173).

- Del eleverne ind i grupper, hvorefter grupperne overvejer helt nye farveskalaer til byrum.
- Analytiske metoder i billedkunst gennemgås: formalanalyse, socialanalyse, betydningsanalyse (fx i Billedkunst – metoder, kronologi, tema af Henrik Scheel Andersen, Systime 2006 side 41-69).

DAG 2: Ekskursion – ud i byen.

- Lad grupperne gå rundt på egen hånd i byen med følgende opgaver:

ELEVØVELSER (GRUPPER)

Vælg!:

- Vælg samtidskunstværker, bygninger eller andet to steder i byen, som I skal analysere vha. to analysemetoder og med fokus på farvebrug.

Diskutér!:

- Diskutér og begrund jeres valg. Hvordan forholder vi os til byrummet? Hvem ejer det? Hvilken betydning spiller samtidskunsten for byrummet? Hvilken betydning har kreative udtryk herunder især farver i byrummet – både fysisk og mentalt? Hvordan bruges byrummet i dag? Hvad er byrummets historie?

Dokumentér!:

- Dokumenter de udvalgte steder og værker (fx via fotos, video, noter, tegninger etc.).
- Lav et mindmap med stikord over stederne og værkerne.

Spørgsmål!:

Hvad handler værkerne om? Hvilke farver er brugt og hvorfor? Hvilken sammenhæng er værkerne placeret i (på museum, i det offentlige rum, en performance)? Hvad er de lavet af? Hvad er budskabet? Hvordan afspejler byrummet vores tid?



> Nina Sten-Knudsen,
I am a stag of seven tines,
1985, Sorø Kunstmuseum.
Foto: Anders Sune Berg

ANGST

ANGST

DAG 3: Mulighed for inddragelse af et andet fakultets metoder

- Inddrag evt. et andet fakultets metoder. Fx naturvidenskabelige metoder i fysik, humanvidenskabelige metoder i psykologi og kvantitative/kvalitative metoder i samfundsfag.
- Der kan fx laves et oplæg om farve og bølgelængdefordeling i fysik, om hvordan vi bliver påvirket af farver i psykologi, og om samfundsfaglige modellers tænkning i byrum.

DAG 4: Innovativ bearbejdelse af indsamlet information

- Grupperne bearbejder den indsamlede information.
- Analyserne fra ekskursionen finpudses, idet metodebevidstheden fra de forskellige fag indarbejdes. Analyserne fremlægges for resten af klassen.
- Eleverne kan med fordel gennemgå en innovationsmodel til at rammesætte processen, hvori den indsamlede information indsamles. Det kan fx være KIE-modellen: <http://www.emu.dk/modul/kie-modellen>.

ELEVØVELSER (GRUPPER)

Rammesættende rum:

- Her sætter I jer ind i kravene til projektet: Hvad er formålet med projektet, hvilke krav er der til indholdet, hvilke krav er der til opgavens omfang, afleveringsfrister, hvem skal produktet målrettes til, målgruppeanalyse, materialer, omkostninger?
- I gruppen skal I afstemme forventninger til arbejdsindsats og resultat samt fordeler roller.

Kreative fase:

- Her lader I ideerne rulle og de kreative tanker sprudle.

Innovative fase:

- Idéerne udvælges, forbedres og realiseres.

Entreprenørfasen:

- I præsenterer jeres produkt for publikum, gennemfører jeres plan og lader jeres projekt møde virkeligheden.

Det refleksive rum:

- Hvad lærte I af dette forløb? Hvad vil I gøre anderledes næste gang?

DAG 5: Præsentation, evaluering og vurdering

Præsentation

- Undervisningskit: Lærerne præsenterer materialemuligheder.
- Grupperne præsenterer deres ideer, og holdet og læreren giver respons, bl.a. ift. materialer. Grupperne arbejder praktisk med at realisere ideerne. De færdige arbejder præsenteres i det offentlige rum, fx på et torv, kunstmuseum, bibliotek eller rådhus.

Evaluering og vurdering

- Her vurderes tilbagemeldingerne. Desuden diskuteres mulige konsekvenser af løsningsforslagene på baggrund af økonomien i kommunen og begrundede formodninger om at kunne tiltrække folk/kapital udefra el. lign.

EKSEMPLER PÅ HVORDAN FLERE FAG KAN INDDRAGES

Historie: Ved inddragelse af historie kan eleverne fx undersøge, hvordan byrummet har udviklet sig igennem tiden. Hvilken betydning havde byrummet tidligere? Hvilken rolle spillede det offentlige rum? Kildekritikken kan med fordel inddrages.

Samfundsfag: Ved inddragelse af samfundsfag kan eleverne fx undersøge, hvordan politik og byrum har været og fortsat er kædet sammen. Er byrummet et politisk rum? Er det et rum for medborgerskab? Og hvem sætter reglerne for byrummet? Der kan evt. laves empiriske interviews med folk i byrummet.

Mediefag og drama: Ved inddragelse af mediefag og drama kan eleverne fx arbejde med at producere en film eller en performance i byrummet. Produktionen kan inddrage og arbejde med byens rum og udtænkes med et specifikt formål, fx med henblik på turisme, børn og unge m.m.

Matematik: Ved inddragelse af matematik kan eleverne fx arbejde konkret med byrummet i forhold til opmåling, optælling, statistik m.m.



> Albert Mertz, *Signalmand*, 1982,
Sorø Kunstmuseum.
Foto: Anders Sune Berg



> Poul Gernes, *Skydeskive*, 1967,
Sorø Kunstmuseum.
Foto: Anders Sune Berg

CASE EKSEMPEL PÅ AT-FORLØB:
SAMTIDSKUNST, INNOVATION OG IT -
KULTUR - NÆRVÆR OG FRAVÆR

MÅLGRUPPE: 2. OG 3.G.

Problemformulering:

- Hvilken betydning har IT-kultur for de fysiske og mentale nærvær- og fraværserfaringer i det private og offentlige rum i det senmoderne samfund?
- Hvilke fordele, ulemper og nye løsningsmuligheder er til stede i en IT-kultur?
- Hvilke konsekvenser har IT-kulturens sociale medier for identitetsdannelsen – med fokus på individets nærværende identitet kontra identifikationen med iscenesat identitet eller idealiseret identitet, som kommer til udtryk i den 'fraværende' medialiserede og hyperreale virkelighed?
- Hvilke konsekvenser har vores brug af IT for nærvær og fravær i samspillet mellem mennesker i familien, i venskaber, på skolen og på arbejdspladsen?

Formål:

- At undersøge og skabe debat og innovativ tænkning omkring IT-kulturen.
- At belyse IT-kulturens betydning for fysiske og mentale nærvær- og fraværserfaringer i det senmoderne samfund.
- At synliggøre samspillet mellem fysiske og mentale nærvær- og fraværproblematikker mellem mennesker samt mellem mennesker og samfund.
- Et undersøgelsesfokus kunne være børn, unge og voksne på forskellige offentlige institutioner (gymnasier, folkeskoler, børnehaver, universiteter, museer mv.), i private virksomheder eller i det offentlige rum.



TIDSRAMME: AT-UGE (5 DAGE)

Forslag til struktur

DAG 1: Vidensopbygning på skolen i AT-fagene

Forarbejde på skolen: Eleverne læser faglige artikler og teori, der belyser IT-kulturen, samt nærvær- og fraværproblematikker.

ELEVØVELSER (ENKELTVIS ELLER PARVIS)

- Vælg en problemstilling eller formulér selv en konkret problemstilling, der knytter sig til den overordnede problemformulering.
- Overvej hvilke faglige metoder, der er relevante i forhold til dit tekst- og analysemateriale.
- Inddrag evt. KIE-modellen til den innovative opgaveløsning på den valgte problemstilling: www.emu.dk/modul/kie-modellen.



> Ib Braahe, *De la chambre de Goya*,
1973, Sorø Kunstmuseum.

Foto: Lea Nielsen

DAG 2: Besøg et kunstmuseum

- Ekskursion til et kunstmuseum hvor ideer til produkter kan udvikles inspireret af metodiske analyser af samtidskunstens tematiseringer af nærvær og fraværsproblematikker eller IT-kulturen.
- Forslag til arbejdet på museet: (tidsramme: ca. 2 timer).

ELEVOPGAVE (ENKELTVIS ELLER PARVIS)

Vælg et værk:

- Lav en metodisk analyse af værkets tema og budskab forankret i formalanalytiske iagttagelser. Vælg en metode der er relevant for dit værk (30 min.).
- Tænk kreativt – fri brainstorming i ord eller tegning (30 min.).
- Lav en faglig perspektivering af hhv. værkets tema og budskab og af løsningsforslaget – brug fagenes relevante fagbegreber (15 min.).
- Produkt: Lav en kreativ formidling (et produkt) af værket. Kom med et løsningsforslag og herunder en faglig perspektivering. (45 min)

FORSLAG TIL PRODUKTER:

Kreative informationsmaterialer om problemstillingen og det mulige alternativ – fx i form af plakater, en fysikrapport, som fragmenteret ordkunst etc.

Tale/nyhedsindslag, hvor du/I problematiserer fænomenet, peger på et alternativ og giver en faglig perspektivering.

Rollespil over værkets tema og budskab, hvor de faglige perspektiveringer indgår i replikskiftet.

Tableauer der peger på problemet og et løsningsforslag. Fotodokumenteres.

Happening fx på din skole, i byrummet eller på dine forældres arbejdsplads med afsæt i værket.

- Vælg en målgruppe og realisér jeres produkt i en autentisk formidlingsramme. Fx til en anden uddannelsesinstitution, erhvervslivet, det lokale bibliotek, en webportal etc. (30 min.- 2 timer).

DAG 3 - 4: Hjemme på skolen igen – innovativ bearbejdelse af indsamlet information

Hjemme på skolen bearbejder eleverne materialet og de metodiske analyser af problemstillingen, innovative løsningsforslag samt diskuterer hvorledes det skal formidles.

DAG 5: Fremlæggelse og efterfølgende vurdering

- Vurdering af AT-projektet i forhold til Undervisningsministeriets formål med AT og innovation.

Overvejelser i forbindelse med fremlæggelse og vurdering:

- Hvilken betydning har det for vores koncentrationsevne samt evne til nærvær og dermed for vores læring og produktivitet, at vi bruger IT bl.a. som underholdning, i undervisningen eller i arbejdstiden, og dermed skaber et fravær? (sa, hi, da, ma, ps, bk, me, mu, id)
- Hvilken betydning har IT-kulturens nærvær- og fraværsproblematikker for miljø, sundhed og livsstil (fx den digitale udviklings betydning for miljø/klima og bæredygtighed, livsstilssygdomme, kræftsygdomme og stråling/kemikalier eller fysiologi og kropsbevidsthed)? (bi, id, fy, ke, ng).
- Hvilken betydning har vores brug af IT for nærvær og fravær i samspejlet mellem mennesker i familien, i venskaber, på skolen og på arbejdspladsen? (sa, hi, da, ma, ps, bk, me, mu, re)
- Hvilken betydning har den nuværende IT-kultur for børn, unge og voksne udvikling af følelsesmæssige og sociale kompetencer? (sa, hi, da, ps, bk, me, mu, re)
- Er den nuværende IT-kultur et udtryk for, at vi ukritisk er i lommen på kommercielle interesser i en senmoderne underholdningskultur, der skaber afhængighed og mere fravær end nærvær? (sa, hi, da, ps, bk, me, mu, re)
- Hvilken betydning har IT-kulturens sociale medier for identitetsdannelsen – med fokus på individets nærværende og faktiske identitet kontra identifikation med iscenesat identitet eller idealiseret identitet i den 'fraværende' medialiserede og hyperreale virkelighed? (sa, da, ps, bk)
- Hvilken betydning har IT-kulturens digitalisering for konkurrence- og vækstsamfundets accelererende tempo samt for begyndende modkulturer som "meningsfuld vækst"? (sa, ma, da, bk, me, bi, øø)



> Videostill: Lilibeth Cuenca Rasmussen, *The Present Doesn't Exist in My Mind - The Future is Already Far Behind*, 2009.
Foto: Lilibeth Cuenca Rasmussen



> Michael Kvium, *En køkkenscene*, 1986, Sorø Kunstmuseum.
Foto: Anders Sune Berg

FORSLAG TIL INDDRAGELSE AF TEORI I FORHOLD TIL ANDRE FAG:

FORSLAG TIL INDDRAGELSE AF TEORI I FORHOLD TIL ANDRE FAG:

Religion:

Fx K. E. Løgstrups filosofi om de suveræne eller spontane livsytringer: kærlighed, tillid, oprigtighed, barmhjertighed/tilgivelse mv.

Fx Sartre og Camus eksistentialisme – tomhed kontra eksistens.

Filosofi:

Fx K.E.Løgstrups suveræne/spontane livsytringer.

Fx Emmanuel Levinas ansigt-til-ansigts-etik – hvor det er mødet ansigt til ansigt, der afstedkommer den oprindelige etiske fordring.

Mediefag:

Fx filmen *Hungergames*: virtuel realitys betydning for nærvær og fravær.

Fx dokumentaren ctr. Reality. Laver anmeldelser af spil samt deres værdisæt og aldersbegrænsning.

Samfundsfag:

Fx Baudrillards begreb hyperrealitet. Belyser kommercielle interesser. Radikalt demokrati.

Fx analyse af Facebook profiler jf. artikler om IT-kulturen i dag

Historie:

Fx familiehistorie efter digitale mediers indtog, kildekritik ifm. iscenesættelse af nyheder og reportagefotografier

Fx filmen *Armadillo*

Billedkunst:

Fx Nicolas Bourriauds teori om Relational Æstetik – med fokus på at modulere mulige universer (tidslommer), dvs. give bud på alternativer/løsningsforslag til en given problematik.

Fx samtidskunst der tematiserer nærvær og fraværsproblematikker eller specifikt IT-kulturen i dag. Fx Jeppe Heins installation *Spiral Labyrinth* (2006) www.arken.dk/content/dk/kunst/stot_arken, Mogens Jacobsens installation *Hørbar* (2008), som er gengivet i dette materiale.

Dansk:

Fx eksistentialismen jf. det formodede meningstomrum IT udfylder hos det moderne menneske. Fx noveller eller romanuddrag der tematiserer nærvær- og fraværstematikker fx Gyroir Elias-sons novelle *Den lange rejse* (2011) eller Solvej Balles 2. 3. eller 4. beretning om mennesket i *Ifølge loven*.

Engelsk:

Fx filmen *Hungergames*: virtuel realitys betydning for nærvær og fravær.

Tysk/fransk/spansk:

Fx en tværkulturel undersøgelse med fokus på forskellige kulturers forhold til hhv. IT-kultur – nærvær- og fraværsproblematikker.

Fx via tværkulturelle venskabsskoler hvorved der skypees med elever fra andre lande om emnet.

Matematik:

Fx statistikker og empiri omkring den nuværende IT-kultur.

Psykologi:

Fx PC-, Facebook- og dopamin-afhængighed. *Er voldelige computerspil skadelige?* fra udsendelsesrækken *Eksperimentet på DR2* <http://www.dr.dk/tv/se/eksperimentet/eksperimentet-er-voldelige-computerspil-skadelige-for-boern-2-3>.

Fx en undersøgelse med fokus på psykologisk teori om samspil, afvisning og at blive set/nærvær.

Biologi:

Fx en undersøgelse af de miljømæssige, fysiologiske og kognitive konsekvenser af IT-kulturen. Inddrag evt. emner som netværk, stress og arbejdsnarkomani.

Idræt:

Fx en undersøgelse af menneskets fysiologi, livsstil og kropsbevidsthed i en IT-kultur – bl.a. fysiologiske og kognitive konsekvenser af IT-kulturen?

Fx en undersøgelse af fysiske aktiviteters indvirkning på koncentrationsevnen – herunder indlæring og det at være nærværende.

Oldtidskundskab:

Fx Platonisme med fokus på hulelignelsen: Hvad er den virkelige virkelighed? Den sokratiske dialog. Romersk kejserarkitektur: iscenesættelse.

Naturgeografi/biologi/idræt/fysik:

Fx en undersøgelse af IT-kulturens nærvær- og fraværsproblematikker for miljø, sundhed og livsstil, den teknologiske udvikling mht. miljø/klima og bæredygtighed, livsstilssygdomme, kræftsygdomme og stråling/kemikalier eller fysiologi og kropsbevidsthed.

Fx arbejde innovativt med IT-teknologi med henblik på at understøtte nærvær i kommunikationen. Arbejde med stråling fra mobiltelefoner og PC-skærme osv. Lave beregninger af konstruktioner til udformning af formidlingsprodukter.

Kemi:

Fx en undersøgelse med fokus på hvilke kemiske stoffer, der udskilles fra de digitale medier under brug og produktion, og hvordan det påvirker mennesket – fx koncentrationsevnen? Innovation: Hvilke stoffer kunne man med fordel erstatte de sundhedsskadelige stoffer fra de digitale medier med?

Sorø Kunstmuseum / www.sorokunstmuseum.dk



Museet for Samtidskunst / www.samtidskunst.dk