

Natfag/billedkunst STEAM

Årsmøde 2024

Hvordan gør man en undersøgende undervisning sprogbaseret?

10.45 – 12.15 STEAM-undervisning (fokus naturfag/billedkunst)
v/ CFU-konsulent Anette Vestergaard Nielsen

Når STEM bliver til STEAM (Science, Teknologi, Engineering, Art og Matematik), har vi et nyt syn på formidling af vores naturvidenskabelige undersøgelser. Med oplægget præsenteres eksempler på hvordan naturfagenes sprog og sproget i billedkunst supplerer hinanden i forhold til læringens merværdi.

Jeg vil tale om

Kunst i science

STEAM

Input

Output



STEAM

A handler om at anvende kreativ tænkning i STEM-projekter, herunder igangsætte fantasi og kreativitet gennem kunst

Videnskab og kunst går hånd i hånd

Ved første øjekast ser forskere og kunstnere ikke ud til at have så meget til fælles.

Men hvis man graver lidt dybere, vil man kunne se, at kunstneres indsigter og perspektiver er med til at påvirke videnskaben.

Alba er et levende kunstværk, skabt af franske forskere til projektet 'transgenetisk kunst', som den amerikaneren kunstner Eduardo Kac står bag.

Kaninen Alba er blevet genmanipuleret, så hun lyser i mørke. Man har taget et grønt fluorescerende protein og manipuleret det ind i en Albino Kanin.

Billede er fjernet pga manglende rettigheder.
Søg evt på kunstnerens navn

Kelly Standford insekt kunstværker, lavet på sort papir, faber Castell.

Polychromos blyanter samt hvid blyant og hvid posca.

Billede er fjernet pga manglende rettigheder.
Søg evt på kunstnerens navn

Jennifer Angus kunstinstitutioner er sammensat af rigtige insekter, der er fastgjort direkte til en væg i gentagne mønstre, der refererer til både tekstiler og tapet. Umiddelbart ligner de tapet, men der skabes en spænding, når man indser, at de faktisk er rigtige insekter.

Hjemme i Wien har kunstneren klædt sig af, og så smidt sig på maven i en specialfremstillet legemsstor petriskål belagt med gullig næringsgele. Bakterier fra hendes hud er blevet hængende i geleen, er begyndt at dele sig og har efter syv dage dannet store og synlige kolonier, hvorefter »portrættet« er blevet overført til lærred

Kunstneren stiller spørgsmålet: Hvem er vi? Og i parentes: Hvordan forholder dét, vi kalder vores selv, sig til de utallige usynlige livsformer, der lever i os, på os og omkring os?

Billede er fjernet pga manglende rettigheder.
Søg evt på kunstnerens navn

Sonja Bäuml med sit hudmikrobiom, værket
Expanded Self (2012/2019) – et bakterieaftryk
lavet i en specialfremstillet mandshøj petriskål

Naturvidenskab set gennem Art/kunst

Man behøver ikke at have dyr oliemaling eller flot akvarelpapir, hvis man skal lave et mesterværk.

Det kan klares med bakterier og den budding lignende substans agar.

Det har deltagerne i American Society for Microbiologys bakterie-kunsts konkurrence bevist. Her var eksempelvis et kendt Van Gogh-billede – lavet af bakterier.

Bakterier kan have alle mulige farver, og derfor er de gode at bruge som maling. Med substansen agar som lærred, vil bakterierne lige så langsomt vokse sig store og vise det billede, man har tegnet.

Vinderen af konkurrencen var Mehmet Berkman fra New England Biolabs. Han havde sammen med kunstner Maria Penil brugt gule og orange-farvede bakterier til at lave et billede af hjernens nerveceller – neuroner.

Billede er fjernet pga manglende rettigheder.
Søg evt på kunstnerens navn

Naturvidenskab set gennem Art/kunst

Kunstværk produceret af børn. I stedet for at bruge papir brugte børnene i stedet pipetter og tegnede med gennemsligt "blæk", der bestod af E. Coli-bakterier i en petriskål. Foto: ARTiS

"Art in Science"-projektet fik i sin opstart bevilliget penge fra Lundbeckfonden,

Billede er fjernet pga manglende rettigheder.
Søg evt på kunstnerens navn

Naturvidenskab set gennem Art/kunst

Jen Stark er en samtidskunstner,
som arbejder med papirskulpturer.
Hun henter inspiration fra
mikroskopiske mønstre i naturen fx
ormehuller og anatomi.

Billede er fjernet pga manglende rettigheder.
Søg evt på kunstnerens navn

Naturvidenskab set gennem Art/kunst

Rachel Sussman: De ældste levende ting
i verden - underjordisk skov, Sydafrika
(13.000 år gammel, men menes nu at
være uddød).

Billede er fjernet pga manglende rettigheder.
Søg evt på kunstnerens navn

Rachel Sussman: De ældste levende ting
i verden - Antarktisk Moss, Antarktis (5.500
år gammel).

Billede er fjernet pga manglende rettigheder.
Søg evt på kunstnerens navn

Den prisvindende film, Springtime (2009-11) er et selvportræt af kunstneren Jeroen Eisinga med en sværm af 250.000 bier, der sætter sig på hans hoved, skuldre og torso. Filmen er rystende og tager til ekstremer hans konfrontation med sin egen frygt. Den udforsker 'fare'-aspektet af Bugs Beauty and Danger. Ikke desto mindre, på trods af det første chok, indser vi til sidst, at bierne ikke er farlige, men i stedet danner en næsten trøstende pels omkring kunstnerens krop. Bemærkelsesværdigt nok kom han ud af denne oplevelse kun let hævet og med næsten ingen stik.

<https://www.youtube.com/watch?v=pxQ6oFNpW3k>

Billede er fjernet pga manglende rettigheder.
Søg evt på kunstnerens navn

En dag, i sommeren 1998, fandt Mike Libby en død intakt bille. Han tænkte om en bille kunne være en mekanisk enhed, han fandt sit gamle ødelagte Mickey Mouse-armbåndsur frem, skilte det ad og besluttede at kombinere de to. Herefter dissekerede han billen og udstyrede den med urdele, det blev en interessant skulptur, det første insektlab-værk.

Billede er fjernet pga manglende rettigheder.
Søg evt på kunstnerens navn

Damien Hirst. Carcinoma, 2007 – Fluer
og blank interiørmaling på lærred

STEAM

At udvikle et komplet sind er at

- Studere kunstvidenskaben
- Studere videnskabens kunst.
- Lære at se og indse, at alt hænger sammen med alt andet.

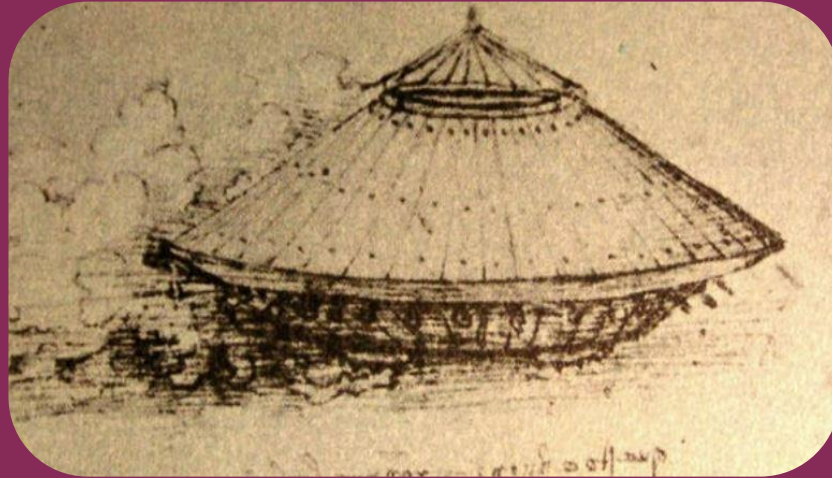
- *Leonardo Da Vinci*



STEAM

Hvis Leonardo da Vinci skulle til en jobsamtale i dag, så kunne han skrive følgende professioner på sit cv.

- Opfinder
- Kunstner
- Billedhugger
- Ingeniør
- Arkitekt



Leonardo da Vincis kampvogn Kilde: videnskab.dk

Hvorfor A?

- Art/kunst gør STEM mere engagerende - selv for elever, der ikke tror, at de kan lide naturvidenskab. Hvis vi kan få eleverne til at se naturvidenskab som Art/kunst, ændrer det den måde, eleverne tænker på verden og den måde, de nærmer sig fag på i skolen.
- Art/Kunst viser eleverne, hvordan de kan være kreative, eksperimenterende og problemløsende. Art/kunst giver eleverne et sted at lave interessante fejl og udfordre sig selv, især fordi der ikke altid er et rigtigt svar inden for Art/kunst.
- STEAM knyttes elevernes projekter til den virkelige verden. Når eleverne rører, ser, lytter og skaber produkter påvirker de multimodale sansninger, elevernes engagement og mulighed for læring i undervisningssituationen

(Madeleine Burry, NYMetroParents, 2018)



Naturfaglig dannelse



Model af et nutidigt og moderne dannelsessyn med fokus på nysgerrighed og kreativitet og parathed til handling (Sjöström, J. & Tyson, R 2022)

STEAM

Mange elever har større kunst og humaniora end matematik og naturvidenskab. TEAM-uddannelse hjælper med sin integrerede og holistiske tilgang eleverne med at konceptualisere disse discipliner som dele af en større helhed. I stedet for at føle sig fremmedgjort eller tunet ud af bestemte emner, kan de samarbejde med andre for at løse problemer og se emner, de kæmper med på en anden måde.

STEAM udnytter også børns naturlige nysgerrighed og kreativitet. fokuserer på dybe spørgsmål og at finde nye løsninger i stedet for at huske standardfakta og tal

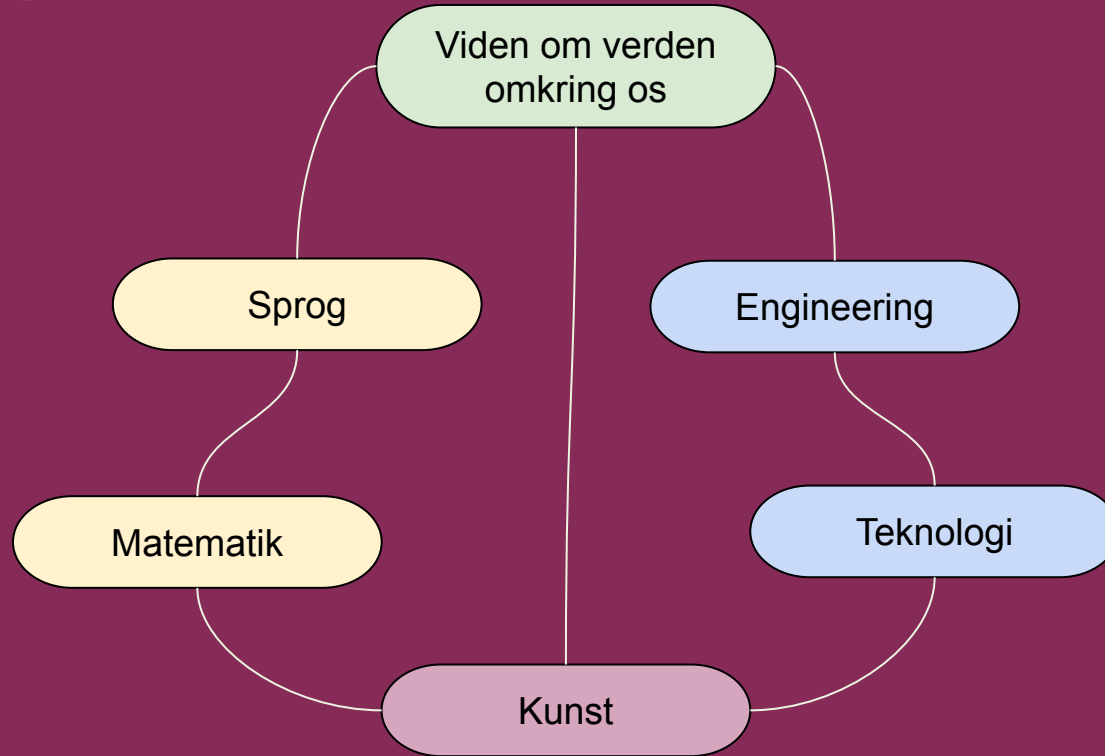
Mens STEAM-uddannelse stadig er relativt ny sammenlignet med STEM, er der nyere undersøgelser, der viser lovende resultater, herunder forbedret videnskabelig kreativitet, begrebsforståelse og videnskabelige resultater.

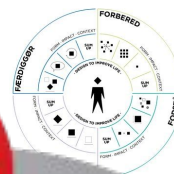
STEAM

Forskellen mellem STEM og STEAM er mere end blot et bogstav; STEAM bygger på STEM ved at integrere kunst og design for at fremme innovation.

STEAM-uddannelse er vigtig, fordi den forbereder eleverne til en verden i konstant forandring og engagerer dem i læring gennem deres naturlige nysgerrighed og kreativitet.

STEAM





Imagine

- ? Forstå
- 💡 Idéudvikle
- 🔧 Realisere
- ⚖️ Evaluere

Plan

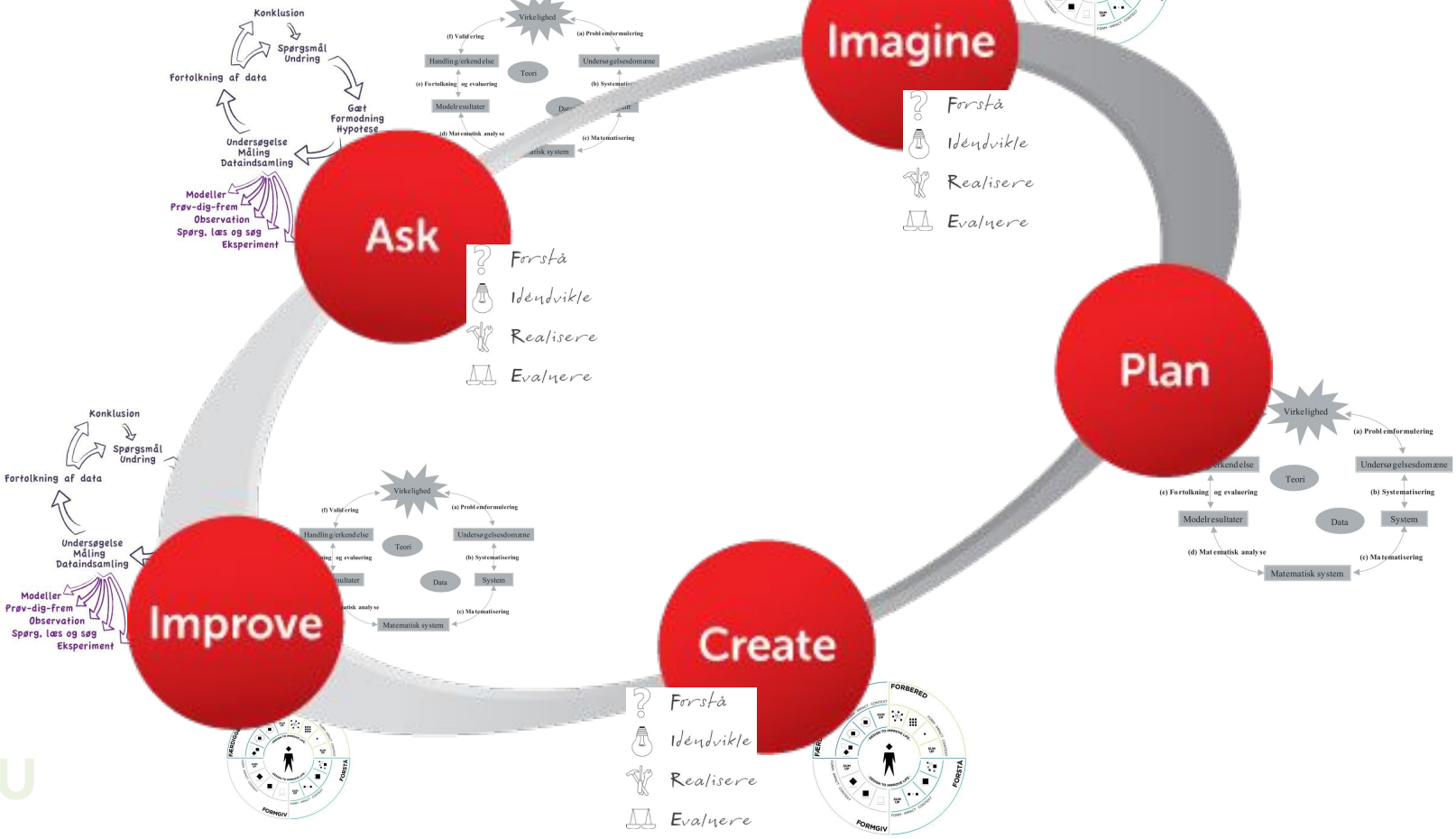
Create

- ? Forstå
- 💡 Idéudvikle
- 🔧 Realisere
- ⚖️ Evaluere

Improve

Ask

- ? Forstå
- 💡 Idéudvikle
- 🔧 Realisere
- ⚖️ Evaluere



Kunst vs Design	Kunst	Design
Definition	Kunst er selve udtryk for en kunstners kreative eller fantasifulde ideer eller følelser	Design er output fra en plan og er designet til at løse et specifikt problem.
Kontrolleret af	Interne begrænsninger	Økonomiske og organisatoriske interesser
Drevet af	Generelt erfaring	Generelt løsning
Anvendelsesområde	Grænseløs	Intentionalitet
Tolkning	Forskellige, subjektive	Det skal formidle beskeden som ønsket
Undervist og lært	Personligt udtryk bundet i erfaring følelser	Uddannelse
Type	Kognitiv, individuel	Medvirkende i social proces
Beregnet til	Kommunikation, udtryk	Brug
Egenskaber	Kreative, innovative, ekspressive	Praktisk, klogt udformet

Snak

Hvorfor er det vigtigt med kunst
og ikke kun design?

Billedkunst - visuel kunst

Udtryksformer - Tekstaktiviteter



2D

Tegning

Maleri

Grafik

Collage

Lysdias

Foto

3D

Skulptur

<https://gallerininasampson.dk/> Spiren



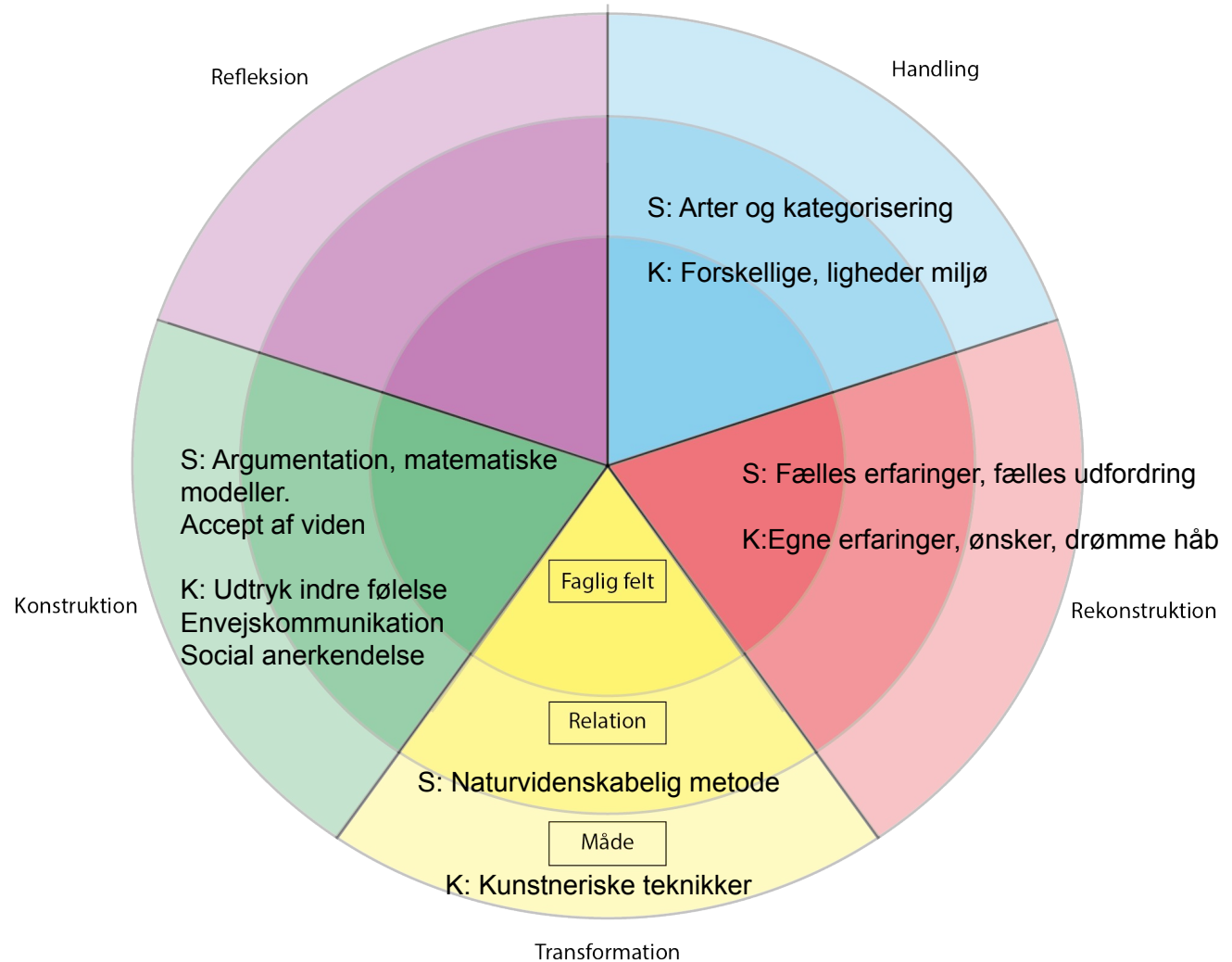
Digitale tegninger

<https://class101.net/en/categories/613070fa5b76158cac88344c>

Billedfremstilling: At udtrykke sig i plane, rumlige og digitale billeder.

- **Billedanalyse:** At samtale om egne og andres billeder. At vurdere billeders anvendelse inden for forskellige kultur- og fagområder.
- **Billedkommunikation:** At kommunikere gennem billeder. At udtrykke idéer og betydninger visuelt.
- **Kunst:** En form for udtryk, der er skabt af mennesker og har en æstetisk værdi.
- **Medier:** Kommunikationskanaler, der bruges til at sprede information og underholdning, såsom tv, radio, aviser og internettet.
- **Visuelle udtryksformer:** Udtryksformer, der bruger synssansen, såsom billeder, film og teater.
- **Billedsprog:** De elementer, der bruges i et billede for at udtrykke en idé eller en følelse, såsom farve, form, linjer og tekstur.
- **Kunstneriske teknikker:** De metoder og materialer, der bruges til at skabe kunst, såsom maleri, skulptur og fotografi.
- **Æstetisk:** Det, der er relateret til skønhed og smag.
- **Kreativitet:** Evnen til at tænke på nye og originale måder og til at skabe noget nyt.
- **Innovation:** At skabe noget nyt og anderledes, der kan have en positiv effekt på samfundet.
- **Kultur:** De værdier, normer og traditioner, der er fælles for en gruppe mennesker.
- **Global:** Noget, der er relateret til hele verden.

Biodiversitet



INPUT

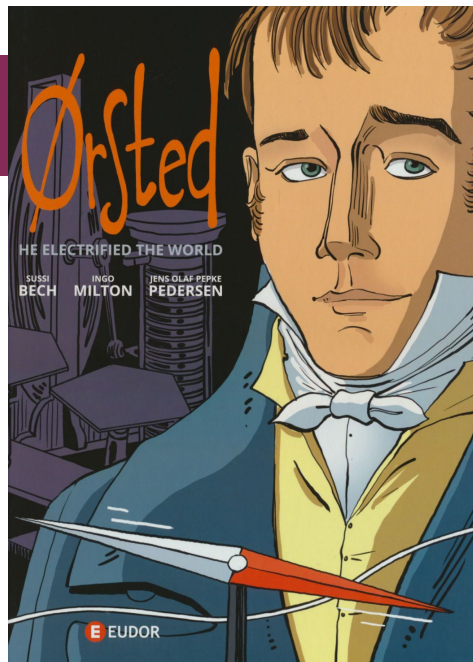
Naturfagligt indhold

Mange udgivelser

Mange forlag

Mange sprog

Mange formater





MØDET MED WAPITIER

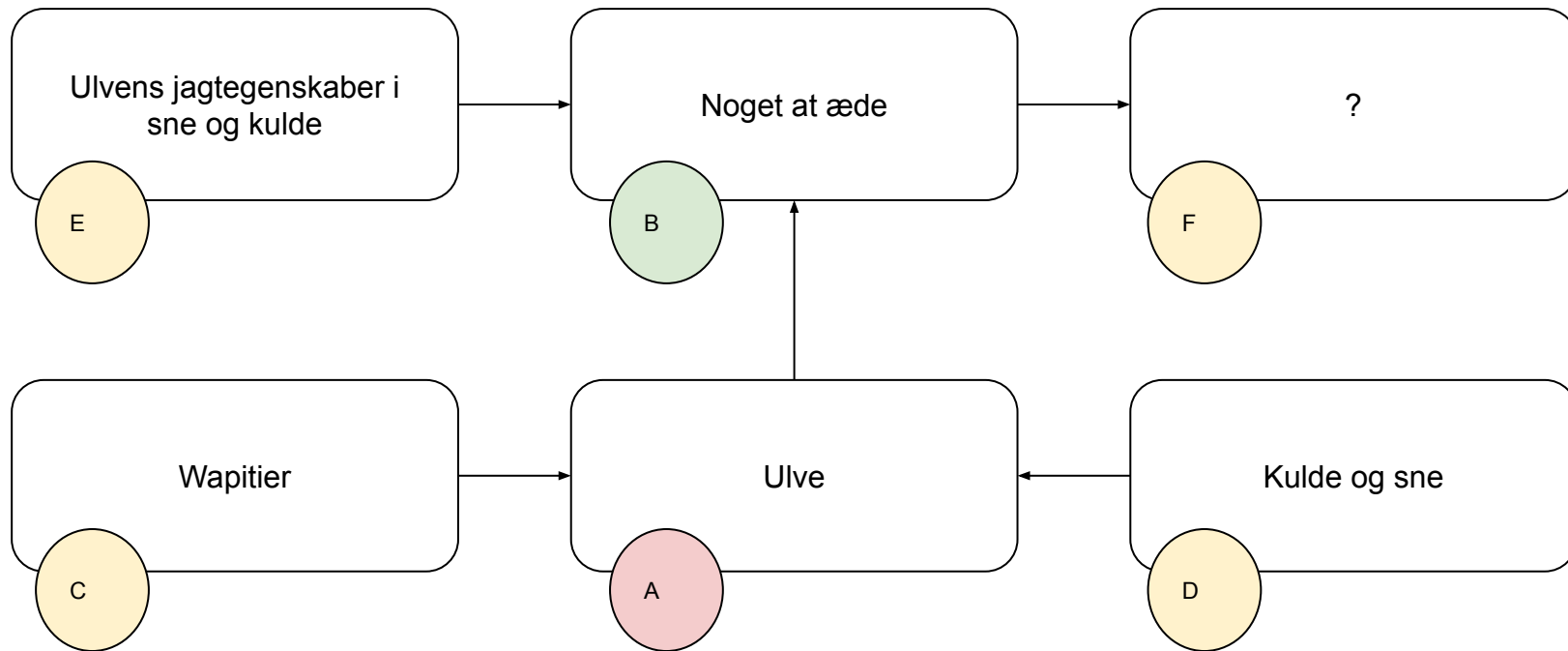
Dyrene står ansigt til ansigt med en ubarmhjertig kamp for overlevelse, når det er vinter i Yellowstone National Park. Temperaturen kravler ned under 40 minusgrader, floderne fryser til, og jorden begraves under et tykt snedække. Føden er knap, og alle er sultne.

Ulve har brug for at æde, og ulve æder wapitier ...
Der er 25.000 wapitier i parken, da ulvene vender tilbage. Om vinteren træder wapitierne i hinandens fodspor, når de vandrer, for at spare energi til at finde føde. De rætter kurs mod de flade græsområder i dalene, hvor croen er blød, og hvor sneen under er lettere at bryde til. Men der er ikke føde nok til at gøre dem mætte – wapitierne er sultne og træge.
Ulvene er derimod stærke. Wapitierne er lette at se på de åbne stier. Ulvene jagtner dem og venter på det perfekte øjeblik til at angribe. De holder udby efter råder med dyb rns, vand og is, hvor wapitierne måske vil falde eller sidde fast.

Det bedste tidspunkt at jage på er, når solen står lavt og bader området i skygge. Når solen er ved at gå ned, er wapitierne på vægt. De løfter hovederne, vrirer med ørerne og spiler øjnene op. Hannerne giver karakter lange skriger i det aftagende lys. Løsen i flokken har nogenlunde ret an ulv her, men alligevel fortæller deres indtunt dem, at der er fare på færde. De rykker forkræmte tætters sammen.

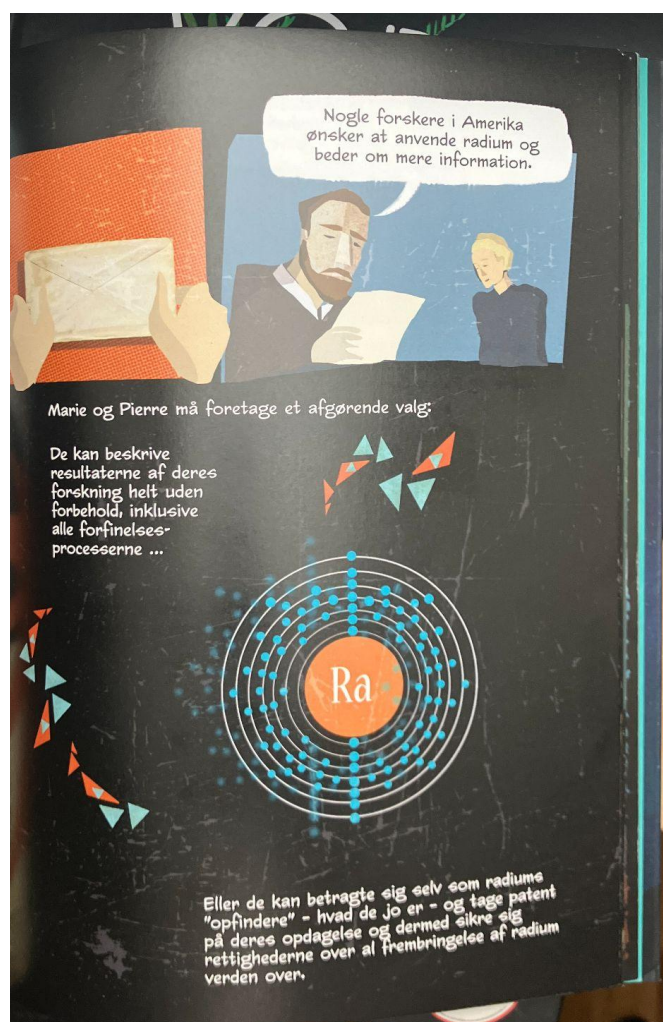
Sorte ravne holder øje, mens ulvene venter på solnedgang. Og så begynder jagten.





Multimodal mening

Billede	Multimodel mening	Tekst
Hvad sker der?	Hvordan skaber image og tekst en mening sammen?	Hvad sker der?
Hvordan interagerer vi med og relaterer til billedet?	Hvordan skaber billede og tekst vores følelser og interaktioner?	Hvordan interagerer vi med og relaterer til teksten?
Hvordan skaber design og layout mening?	Hvordan guider tekst og billeder læseren?	Hvordan er teksten struktureret og organiseret?



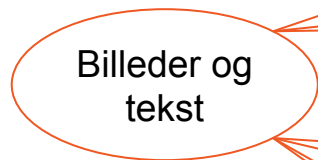
Billede	Multimodal mening	Tekst
<p>Opslaget består af en tegning af en avisforside fra Le Petit Parisien. På forsiden er et “foto” af Marie og Pierre ved deres arbejdsbord. Marie sidder i lang kjole og kigger op mod Pierre. Pierre kigger ud mod “fotografen” / læseren af avisen/bogen, mens han i en taleboble der ikke er Bag forsiden kan vi skimte familiens kat, der er reference til teksten, samt flere sider fra publikationer, der viser deres popularitet.</p>	<p>Med billedet lander Vi er både avislæsere og kan “høre” hans tale til sin kone inkluderet i forsiden siger: - <i>Der er ikke et øjeblik fred i laboratoriet.</i></p> <p>Vi kan genkende situationer fra vores tid. Ugeblade og de bagvedliggende farveklatter giver en fornemmelse af kaos. Vi kan se verdensberømmelsen.</p>	<p>Der er ikke længere et øjeblik fred i laboratoriet. Med et slag er Marie og Pierre Curie blevet verdensberømte. Journalister og paparazzier jagter dem overalt. Selv familiens kat bliver fotograferet.</p>



Tekstens indhold - Deltager, proces og omstændighed

Deltager	Proces	Omstændighed
M Curie	Finder opfinder dør bruger modtager forsker	et grundstof radium og polium metoder/forskningsmetoder af leukemi jernmalm til radium radium fra amerikanske kvinder i radioaktivitet
P Curie	er sælger forsker opstiller samarbejder	
Radium	lyser helbreder behandler dræber henfalder koster	
Polium	lyser henfalder opkaldes	
IRSN	lokaliserer	
Urmalerne	dør arbejder slikker maler bliver	

Tekstaktiviteter i naturfag



Aktivitet	Teksttype	Formål
At arbejde naturvidenskabelig	Instruktion	At instruere andre til at gøre noget med defineret udbytte.
	Laboratorie rapport	At formulere spørgsmål, hypotese. Formidle resultat, diskussion og konklusion.
	Undersøgelse	At designe et forløb der viser elevens forsøg på at arbejde videnskabelig.
At beskrive og organisere	Beskrivelse	At beskrive flere aspekter af naturlige og fysiske fænomener.
	Sammenligning	At sammenligne to eller flere naturlige eller fysiske fænomener.
	Komponenter	At beskrive flere dele af et naturligt eller fysisk fænomen.
	Klassifikation	At beskrive en ordnet sammenhæng mellem flere naturlige eller fysiske fænomener.
At forklare	Sekvensforklaring	At forklare hvordan en naturlig eller en fysisk kæde af begivenheder bliver et produkt af en samlet begivenhed.
	Faktoriel- og konsekvens forklaring	At forklare flere årsager til et fænomen eller konsekvenser af et fænomen.
	Teoretisk forklaring	At definere teoretiske principper der leder frem til en plausibel forklaring på et naturligt eller fysisk fænomen.
At argumentere	Argument	At fremhæve enighed eller uenighed i forhold til et bestemt synspunkt og evt. handle på den.
	Diskussion	At fremhæve flere synsvinkler på samme sag.
At anerkende nøglespersoner	Biografier og beretninger	At fremhæve særlige begivenheder i en videnskabsmand/kvindes liv eller historiske omstændigheder omkring en opfindelse.
At opleve	Noveller - romaner - spil	At formulere en fortælling, der kan give en emotionel oplevelse der kan vække nysgerrighed.

En skal ud

Maleri

Foto

Tegning

Collage

En skal ud

Biodiversitet

Klimaforandringer

Fossile
brændstoffer

Global
opvarmning

Indskoling

Fødenet - Kategorisering Fabrikations teknologi

Naturfagligt indhold	Kunstnerisk format	Udtryk
Smådyr omkring dig Kompetencer i spil. Kategorisering	Oplevelsesmetoden Skulptur	Gengivelse Identifikation Følelser

Forstå



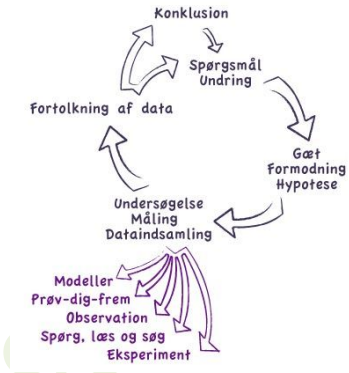
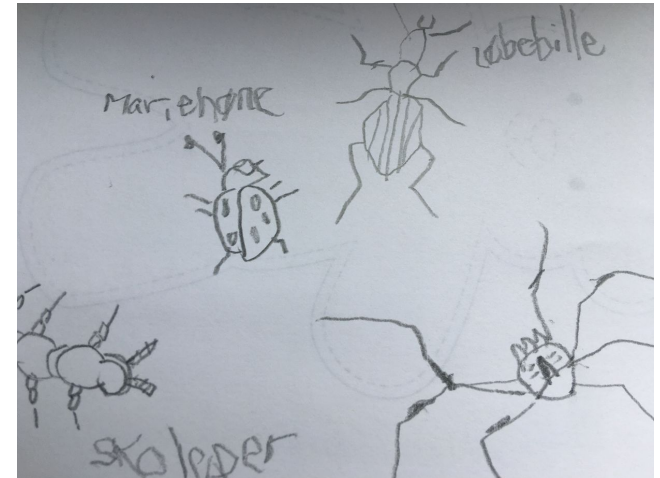
Går du også i panik over en edderkop i hjørnet af stuen? Eller væmmes du ved tanken om en dag at møde en bille i skovbunden? Undersøg hvordan klassen opfatter Krible-krabledyr. Er de søde, farlige eller ulækre? Hvorfor? Hvorfor er der nogle elever, der ikke tør holde en edderkop? Er dyrene også bange for os? Kan man være gode venner med en ørentvist? Undersøg hvorfor eleverne på din skole har det med Krible-krabledyr. Brug oplevelsesmetoden. På baggrund af de indsamlede data forstås problemstillingen og årsagerne hertil.

99 arter. Undersøgelser. levende dyr. billeder. kategorisering

Undersøgelse

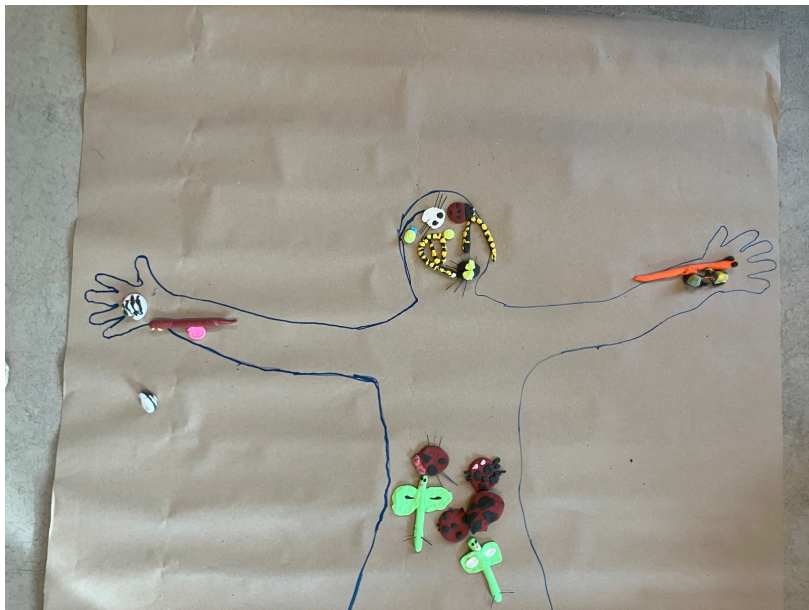
Observer smådyr. Kategoriser dem. Vælg et dyr.

Tegn hurtige skitser. Fremstil smådyret i silkclay. Overvej størrelse, farver og materialer muligheder.



Dette skal du bruge:





Oplevelsen



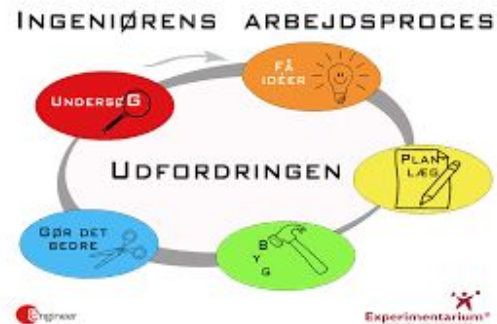
Oplevelsesmetoden. Hvordan reagerer du overfor et givent smådyr.

Placer de forskellige smådyr på skelettet

Opgaven kan tage udgangspunkt i følgende spørgsmål:

- Hvor på kroppen vil du placere krible-krabledyret? I hovedet (intellekt), hjertet (følelserne), maven, fødderne, ryggen, hænderne?
- Hvorfor vælger du netop den eller de kropsdele?
- Hvilke af dine sanser (syns-, føle-, høre- og lugtesans) bruger du, når du oplever krible-krabledyret?

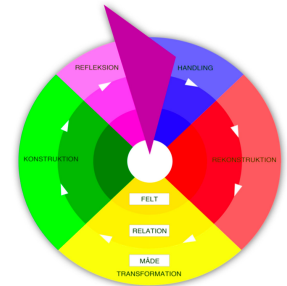
Klassesamtale



Evaluere



- Diskuter om oplevelsesmetoden virkede
- Blev I klogere på problemstillingen og årsagerne til hvordan I opfatter smådyr?



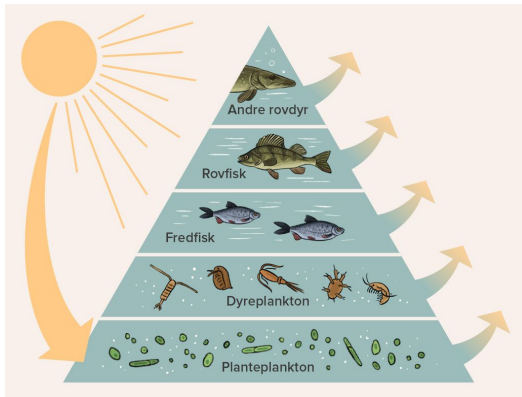
Mellemtrin

Naturfagligt indhold	Kunstnerisk format	Udtryk
Dit superinsekt - insekters egenskaber og funktion i fødenet	Tegning, collage & skæremaskine	Fantasi og teknologi

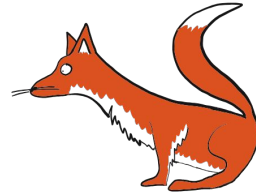
Forstå



Fødenet



4. Tertiærkonsument
Kvarternærproducent



Topprædator

3. Sekundærkonsument
Tertiærproducent



Prædator/rovdyr
Byttedyr

2. Primærkonsument
Sekundærproducent



Herbivor/planteæder
Byttedyr

1. Primærproducent



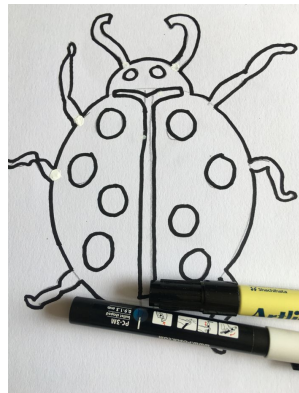
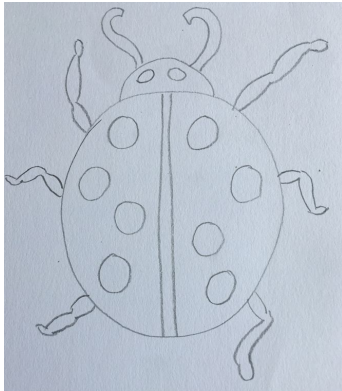
Ideudvikling



Find inspiration i 99 arter.

Tegn en art på et stykke papir.

Tegn en art først med blyant, tegn herefter insektets kontur med sort tusch.



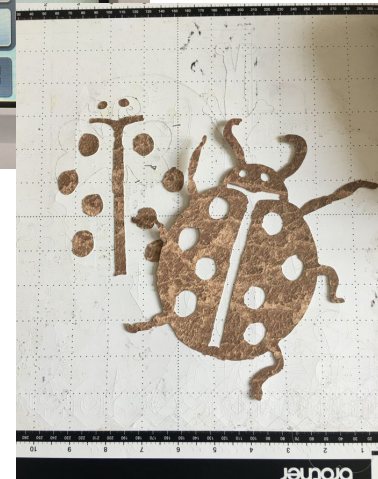
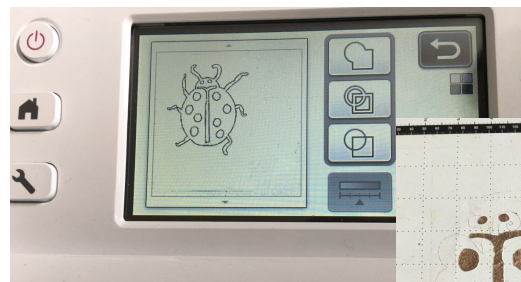
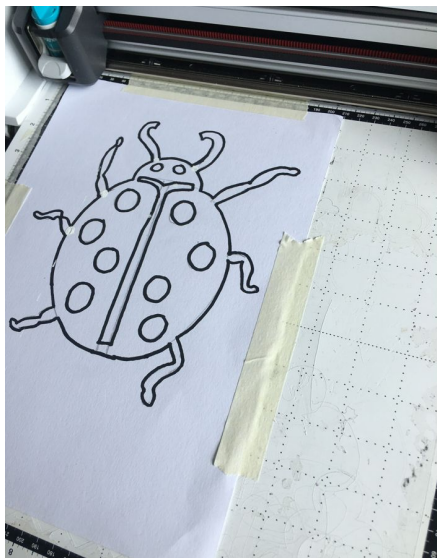
Dette skal du bruge:



Realisere



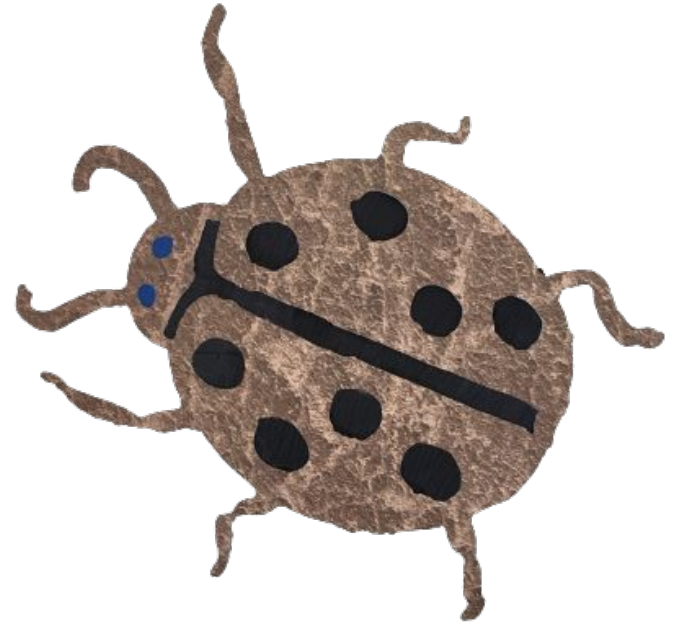
Scan den færdige tegning af arten ind i skæremaskinen.
Vælg den farve papirmateriale der skal bruges.
Vælg den rigtige kniv og indstilling på maskinen og skær nu ud.



Evaluerer



Overvej, hvordan dine arter skal præsenteres i en eksisterende samling i faglokalet.



Lån materialet på CFU



TILBAGE



Marlene, Københavns Professionshøjskole - Center for Undervis...

1 af 1



Skæremaskine

Indholdsbeskrivelse:

Cricut Maker maskine, StandardGrip maskinmåtte, Cricut Rotary blade (knivklinge), Cricut basis værktøjssæt i 6 dele, USB og strøm kabel samt brugermanual.



Indeholder følgende elementer:

[Klik for at se mere](#) ▼



Basis værktøjssæt
1 stk.



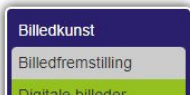
Brugermanual til Cricut
Maker 3
1 stk.



Maskinmåtte
1 stk.



Rotary blade/knivklinge
1 stk.



Udskoling

Naturfagligt indhold	Kunstnerisk format	Udtryk
Biodiversitet	Tegning & badges	Aktivistisk statement

Biodiversitet udskoling

- Utterslev skole København NV

Slip naturen fri

Vidste du, at dyr og planter lige nu uddør hurtigere end nogensinde før i menneskets historie?

Det gør de bl.a. fordi vi elsker nyklippet græs, fjerner ukrudt og bekæmper planter, som vi ikke synes er pæne, med sprøjtemidler.

Det skal vi gøre noget ved! Derfor skal I lære om biodiversitet og arbejde med at formidle jeres viden til andre.

cfu



Biodiversitet udskoling

- Utterslev skole København NV

Slip naturen fri

Fælles problemformulering:

Hvordan kan vi hjælpe med at skabe en større biodiversitet på skolen og i vores lokalområde?

Vi vil i løbet af ugen arbejde med vores problemformulering ved at blive klogere på disse problemstillinger:

- Hvorfor er biodiversiteten vigtigt?
- Hvordan kan vi gøre skolens område mere biodiversit?
- Hvordan skal vi formidle vores viden om biodiversitet til forældrene, så de kan hjælpe med at skabe bedre vilkår for dyr og planter i området i og omkring Nordvest?



Biodiversitet udskoling

- Utterslev skole København NV

Slip naturen fri

Vi skal bl.a.:

- Ud og undersøge og kortlægge lokalområdet i forhold til betingelser for dyr og planter
- Ud og indsamle blomsterfrø
- Arbejde kreativt og producere fede produkter på Smedetoftens værksted, fx. Plancher, blomstertryk, linoleumstryk, stofposer til blomsterfrø, plakater og meget mere
- Formidle viden om biodiversitet

Vi skal arbejde med at vise andre, hvorfor og hvordan de kan gøre en forskel ved at plante vilde planter derhjemme – i haven eller på altankassen.

Det skal vi bl.a. gøre ved at som både inspirerer og lærer andre om, hvorfor biodiversitet er vigtig.

cfu



Biodiversitet udskoling

- Utterslev skole København NV

Slip naturen fri

Proces

- Brainstorm på danske dyr og planter. Vælg flere arter - søg viden.
- Undersøg ordet biodiversitet. Skriv en ordforklaring
- Se på kort over lokalområdet. Hvad se I? Definer steder hvor vi kan kortlægge biodiversiteten.
- Vælg opgave. Kortlægning af skolen, lokalområdet, landet.
- Undersøg ordene hjemmehørende art og invasive arter.

cfu



Biodiversitet udskoling

- Utterslev skole København NV

Slip naturen fri - Skolen

I skal nu ud og kortlægge skolens område.

Til opgaven skal I bruge: Et udprintet kort. 3 forskellige farver

På kortet kan I se skolens matrikel, hvor bygningerne er indtegnet som felter.

I skal gøre følgende:

- Gå en runde på skolens område udendørs
- Farv områderne efter følgende krav:

RØD: Bygninger og fliser

GRØN: Hvor er der allerede plads til dyr og planter

LILLA: Hvor ser I et potentiale - altså et område, hvor man kan gøre mere plads til dyr og planter på skolen



Biodiversitet udskoling

- Utterslev skole København NV

Cyanoprint

Vælg et botanisk materiale

Formuler et statement.

a. Derfor skal vi passe på biodiversiteten

Eller

b. Sådan udvikler vi biodiversiteten

Fremstil en plakat med cyanoprint og et statement



Evaluer:



TAK!