

FRÅN DIGITALT INNEHÅLL TILL DISTANSUPPLEVELSE

PIM!



**Hur man kan skapa en gemensam
distansupplevelse av digitalt konstinnehåll i skolan**

Maria Mäkinen

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Välkommen med och konsttesta på distans!	3
Så här går det till	5
Upplevelse och distansupplevelse	6
Interaktion.....	8
Olika sorters utrymmen, atmosfär och teknik	10
Distansupplevelser i framtiden.....	14
Idéer för undervisningen	15

Texter: Maria Mäkinen

Illustration och layout: Johanna Havimäki

Förbundet för barnkulturcenter i Finland

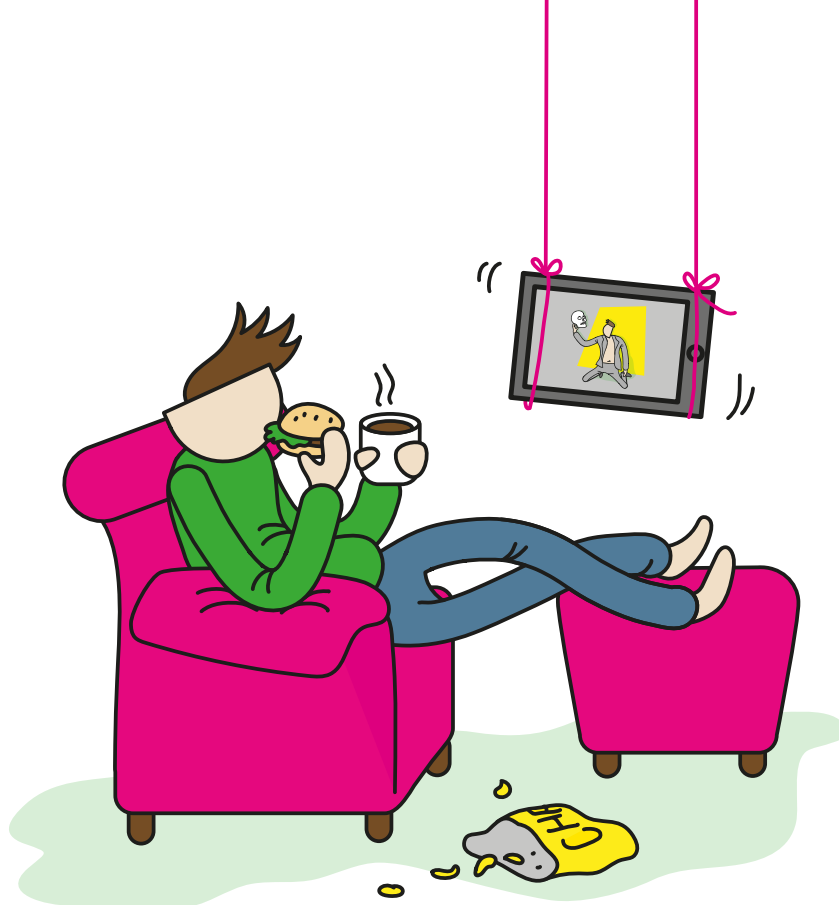
Suomen Kulttuurirahasto

Svenska kulturfonden

Undervisnings- och kulturministeriet

2021. ISBN 978-952-7047-30-9





VERKTYG FÖR ATT GÖRA EN UPPLEVELSE-
RESA I SKOLAN ELLER HEMMA

VÄLKOMMEN MED OCH KONSTTESTA PÅ DISTANS!

Denna guide erbjuder skolor tips om hur de kan använda digitalt konst- och kulturinnehåll som en del av undervisningen samt fungerar som stöd i skapningen av gemensamma distansupplevelser utifrån det digitala innehållet. Guiden har utarbetats i början av år 2021 som en del av Konsttestarnas verksamhet.

Vi i Konsttestarna vill erbjuda varje åtondeklassare i Finland en möjlighet att uppleva konst samt att forma en motiverad åsikt om upplevelsen. Vi strävar efter att beakta alla sorters besökare – såväl aktiva konstnjutare, som nyfikna noviser och motsträviga besökare. Vi sänker tröskeln för konstupplevelser och skapar verktyg för att behandla upplevelsen med olika följematerial och tilläggsinnehåll, till exempel genom konstnärsträffar. Under normala omständigheter erbjuder vi skolklasserna konstbesök med transport till bland annat teatrar och konstmuseer.

Covid-19-pandemin som anlände till Finland våren 2020 förändrade världen. Möten, hobbyer och normalt liv har på många sätt blivit utsatt för begränsningar. Många teatrar, konsertsalar och konstmuseer har tvingats tillfälligt att stänga sina dörrar. Konst- och kultursektorn har reagerat globalt på situationen genom att öka utbudet av virtuellt- och digitalt innehåll, samt genom att utveckla nya sätt att erbjuda konst- och kulturupplevelser för publiken hemma på soffan. Många konstinstitutioner erbjuder på sina nätsidor ett mångsidigt urval av digitalt innehåll. På nätet finns det också webbplatser som samlat ihop på ett ställe information om digitala innehåll som finns att tillgå.

SUPER!

I guiden hittar du idéer och verktyg för att skapa en upplevelse i skolan och hemma.

Distansinnehållet ersätter inte föreställningarna, konserterna, museibesöken eller andra evenemang som man upplever live, men de ger nya möjligheter för att skapa och genomföra, samt uppleva konst och kultur. Som bäst kan digitalt innehåll

förbättra tillgången till jämlika och mångsidiga konst och kulturupplevelser. De kan främja konstens delaktighet och stärka barn och ungas förutsättningar inom konsten, samt förstås att erbjuda högkvalitativa konstupplevelser på distans.

Upplevelsen skapas ändå inte bara av konstinnehållet, bland annat utrymmet, stämningen och sällskapet bidrar till att skapa upplevelsen. Tanken bakom denna guide är att erbjuda idéer och verktyg för att beakta och skapa dessa element som stöder upplevelsen i de fall då upplevelsen tar plats i skolor eller till och med i det egna hemmet.

Som grund för guiden har både lärare och elever intervjuats, och man har samlat in tankar och idéer om genomförandet av upplevelser och distansupplevelser i skolor. Ett stort tack till Konsttestarna-ambassadörerna från Uimaharjun koulu, Jaakko Ilkan koulu, Vaisaaren koulu, till alla de som svarat på enkäten om distansupplevelser, till högstadielärarna Tiina Lehtinen och Suvi Taimisto, samt till Jaakko Kemmainen, länskonstnär i spelkonst. Tack även till Konsttestarna -teamet för idé- och skrivhjälp, särskilt till Susanna Koponen, Elina Muotio och Hanna Brotkin samt till Assi Rinnetmäki.

Maria Mäkinen

Formgivare, Guidens författare

Joonas Keskinen

Projektchef, Konsttestarna

SÅHÄR GÅR DET TILL



DIGITALT KONSTINNEHÅLL

Till exempel innehåll som erbjuds av Konsttestarna eller som valts av skolorna



PLANERING SOM EN DEL AV UNDERVISNINGEN

En gemensam upplevelse för hela skolan, en årskurs eller för en klass? Hur lägger man upp tidtabellen? Hur delar man ansvaret för det gemensamma genomförandet? Hur kan olika ämnen delta i genomförandet av upplevelsen?



FÖRBEREDELSE TILLSAMMANS MED ELEVERNA

Förarbetet, **upplevelse, interaktion, utrymme, atmosfär och teknik**



GENOMFÖRANDE AV UPPLEVELSEN



FORTSATT ARBETE

Bearbetning och bedömning av upplevelsen som en del av undervisningen



UPPLEVELSE OCH DISTANSUPPLEVELSE

I de flesta definitioner av "upplevelse" betonas att den är individuell och multisensorisk. En upplevelse är något som lämnar djupa minnesspår, något som till och med kan orsaka en permanent förändring i den som upplever. De unga som vi intervjuade för guiden beskrev träffsäkert upplevelser som något som avviker från det normala, som oberäknliga, minnesvärda och känsloväckande, och som ofta även är kopplat till kreativt skapande.

Huruvida en upplevelse uppstår är alltid beroende av personen som upplever. Olika element och sinnen påverkar hur var och en av oss upplever och tolkar samma upplevelse. Konstupplevelsen skapas inte endast av konstinnehållet. Utöver innehållet påverkar även till exempel resan till konsten, omgivningen, stämningen, utrymmet, belysningen, klädseln, serveringen och sällskapet på huruvida en övergripande konstupplevelse skapas. När det kommer till live-

upplevelser fastställs många av dessa element av faktorer som är oberoende av den som upplever, så som producenten av konstupplevelsen samt olika tjänsteleverantörer.

Digitalt konstinnehåll skiljer sig från traditionellt konstinnehåll i och med att det kan upplevas oberoende av plats, och eventuellt även oberoende av tidpunkt. Konstupplevelser på distans skapas inte endast av innehållet, utan även andra element bidrar till uppkomsten av en holistisk upplevelse. Till skillnad från live-upplevelser, har den som upplever själv en viktig roll i definieringen av dessa element. Personen som upplever kan ofta själv påverka var hen deltar i upplevelsen, hurdan stämningen är, och hurdana förfriskningar personen åtnjuter. I en skolkontext kan hela skolgemenskapen delta i att skapa dessa ramar för upplevelsen.

ATT FUNDERA PÅ I KLASSEN:

Hurdan var
upplevelsen du
senast varit med om?

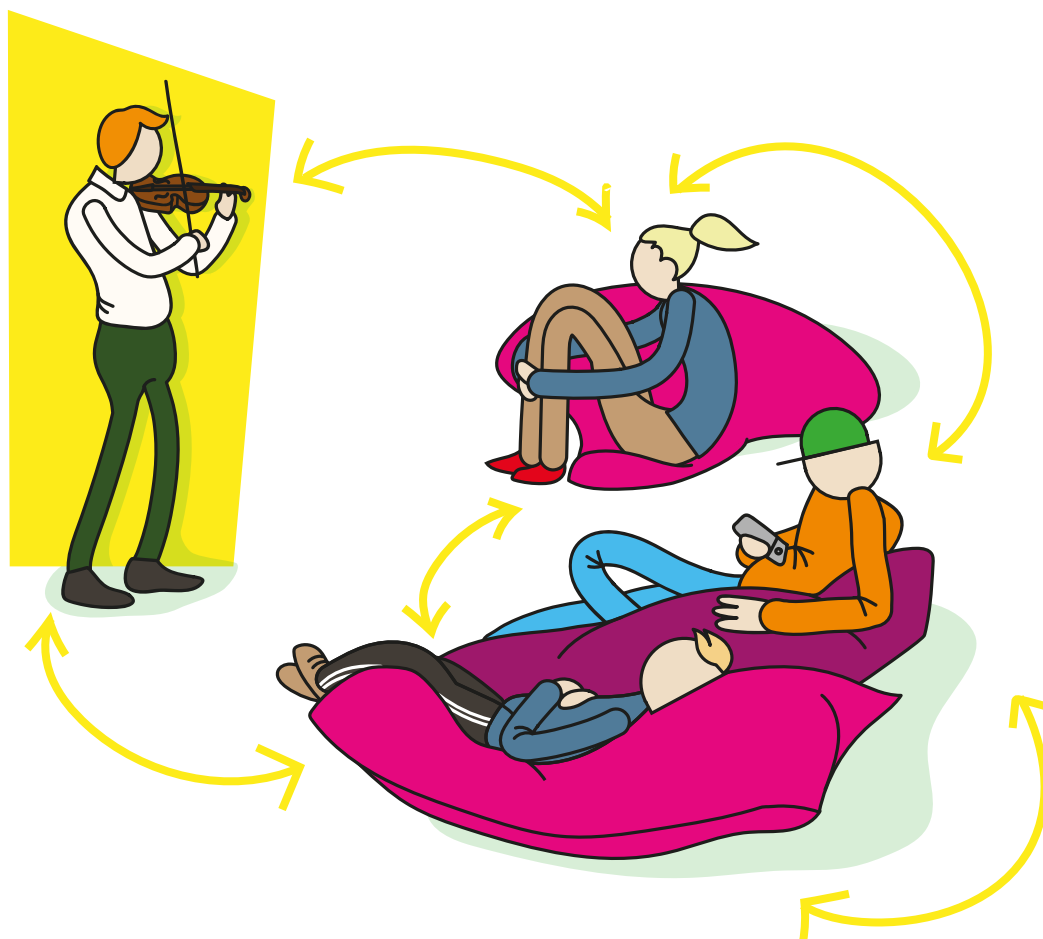
Vad gjorde att
upplevelsen var en
upplevelse?

Hur avvek upplevelsen
från det vanliga?

Uppgifter:

Skapa ett verk som är kopplat till undervisningsämnet, som beskriver upplevelsen som senast erfarits. Verket kan till exempel vara en målning på bildkonstlektionen, en dikt på modersmålslektionen, ett ljudlandskap

på musiklektionen eller en danskoreografi på idrottslektionen. Diskutera de tankar som verken väcker och hur den erfarna upplevelsen var, och hur den avvek från det vanliga. Flera idéer för olika ämnen finns i slutet av guiden i kapitlet **Idéer för undervisningen**.



INTERAKTION

Publikens interaktion som en del av konstupplevelsen kan delas in i tre olika former: interaktion med konsten, interaktion med de som skapar eller producerar konsten samt interaktion med den övriga publiken. Liksom själva upplevelsen, är även vikten av interaktion som en del av upplevelsen något som är beroende av den som upplever. Vissa av oss vill ha interaktion som en del av konstinnehållet, andra vill fördjupa sig i konstens bakgrund och ursprung i interaktion med de som skapar och producerar konsten, och andra däremot får insikter genom att dela sina erfarenheter med de andra i publiken och med sina vänner, till exempel genom diskussion eller på sociala medier.

En interaktiv upplevelse skapar en förändring i upplevaren.

betydelse. I spelen är spelaren en aktivt framåtförande kraft. Interaktion framträder som ett av de viktigaste elementen i upplevelsen, och det är en betydande faktor i hurvida upplevelsen skapar en förändring i den som upplever. Interaktion är även en väsentlig del av inläring.

Interaktion och delaktighet har på senaste tiden börjat ses som en allt viktigare del av konstupplevelsen. Nya konstformer som till exempel spelkonst, har ökat interaktionens

I skolor kan man i synnerhet påverka och stöda interaktionen inom publiken, dvs. interaktionen eleverna emellan, och interaktionen mellan eleverna och lärarna, som en del av konstupplevelsen. Det finns flera sätt för att möjliggöra interaktion, och man kan också diskutera dessa tillsammans med eleverna. I Uppgifter-avsnittet hittar du några idéer för hur man kan interagera.

ATT FUNDERA PÅ I KLASSEN:

Är interaktion
nödvändigt för
att skapa en
konstupplevelse?

Är det viktigaste för dig

- interaktion med konsten,
- interaktion med de som skapar konsten
- eller interaktion med övrig publik?

Motivera.

Hur kan publiken reagera
på innehållet i en skolmiljö
(jämför till exempel med
att applådera på en konsert
eller i en teater)?

Hur kan man förmedla
sitt tack till de som
skapat konsten i en
distansupplevelse?

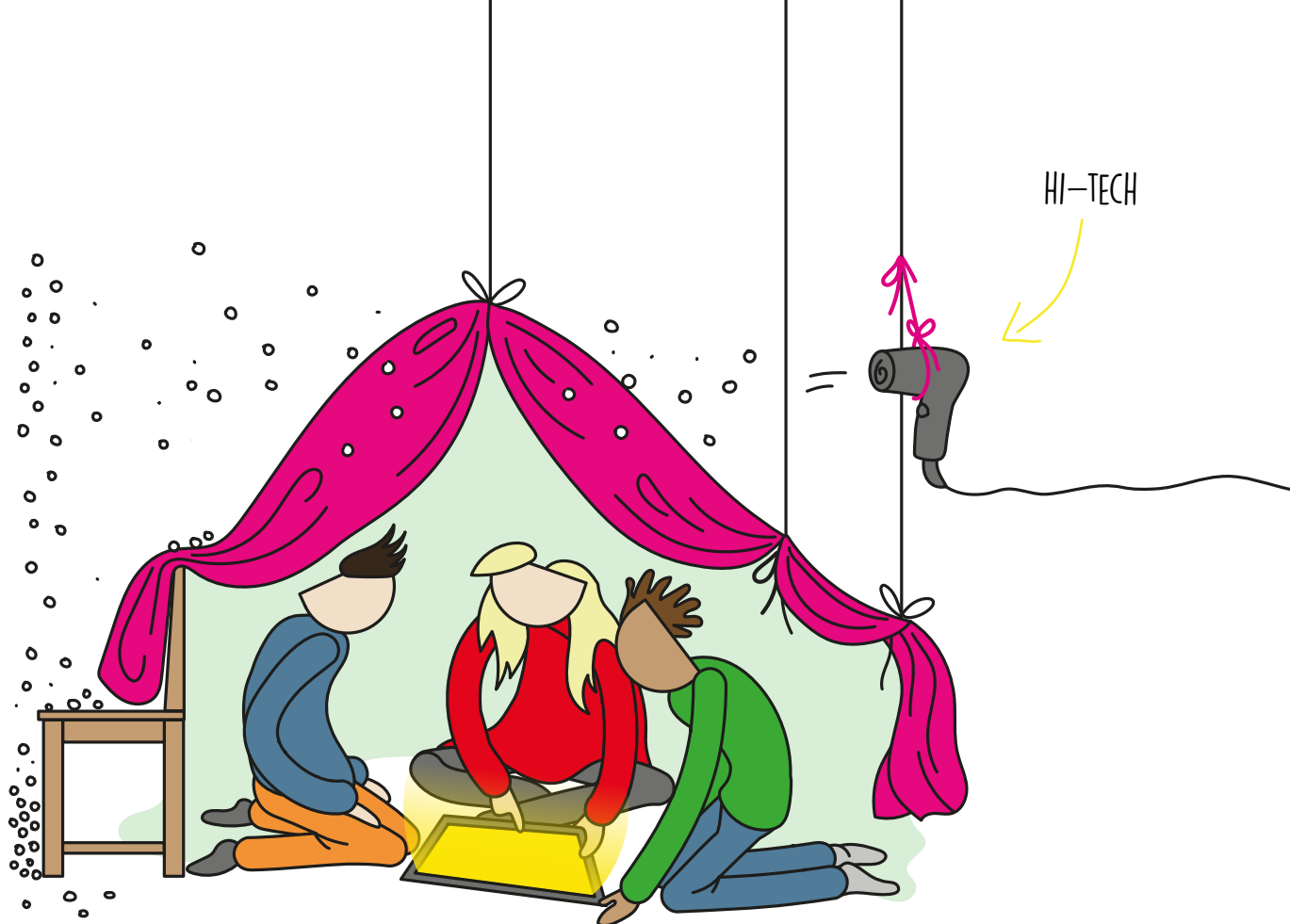
Uppgifter:

- Producera ett eller flera konstverk utifrån konstupplevelsen, och diskutera via dem de känslor och tankar som upplevelsen väckt. Uppgiften kan göras med hela klassen, i små grupper eller varje elev för sig.

- Utarbeta efter upplevelsen en frågetävling eller enkät om den erfarna upplevelsen för de andra klasserna eller klasskamraterna. Ni kan till exempel använda er av **verktyget Kahoot!**

- Dela bilder eller videor från olika distansläktare på någon plattform som används i skolan. Uppgiften fungerar särskilt bra i samband med distansundervisning eller då flera klasser tittar på samma innehåll.

- Om erfarenheten är en del av Konsttestarna, kom ihåg att bedöma upplevelsen i bedömningsappen, och diskutera feedbacken tillsammans med klassen. Feedback om upplevelsen kan till exempel jämföras mellan klasserna på sidan **konstestarna.fi**.



OLIKA SORTERS UTRYMMEN, ATMOSFÄR OCH TEKNIK

Det finns tre olika sätt för att genomföra en distansupplevelse i skolan: innehållet kan ses av hela skolan tillsammans i till exempel ett auditorium, eller klassvis i klassrummen, eller varje elev för sig själv via en egen enhet. Det sätt man väljer, och det utrymme som finns till förfogande har en stor inverkan på händelsens atmosfär, teknik samt genomförandet av upplevelserna.

Det digitala innehållet har en stor inverkan på stämningen. Stämningen vid ett museibesök skiljer sig från stämningen vid en teater- eller musikföreställning. Det är bra att börja planera hurdan stämning man vill skapa för upplevelsen, genom att tillsammans med deltagarna fundera på hurdan atmosfär som skulle stöda en enhetlig upplevelse av det erbjudna innehållet. Man kan lätt skapa den

När man njuter av det digitala innehållet stöds upplevelsen av miljön och stämningen omkring en.

stämning som efterfrågas genom att dekorera och arrangera utrymmet som används. Tillsammans kan man också komma på nya innovativa och överraskande sätt som skapar stämningen som önskas.

Man kan inte alltid påverka vilket utrymme som står till förfogande, men hur utrymmet arrangeras och dekorerar kan man påverka. Genom att placera bänkar och stolar i rader för att skapa en publikläktare är ett enkelt sätt att simulera ett äkta föreställningsutrymme. Det är inte nödvändigtvis det bästa alternativet att följa med föreställningar eller uppleva virtuella besök medan man sitter vid pulpeten. Fundera tillsammans med klassen hur stolarna kunde placeras för att skapa en trevlig upplevelse.

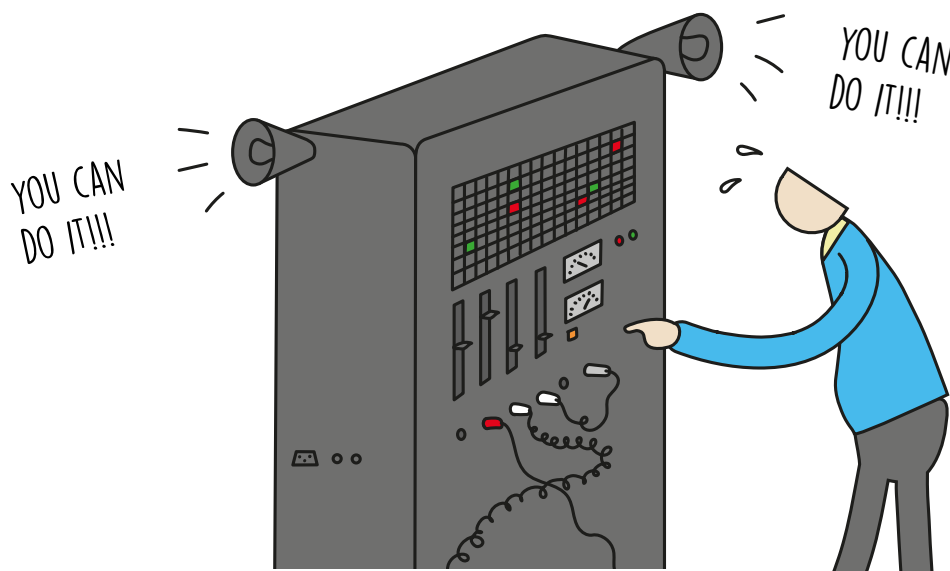
TIPS!

När man följer med digitalt innehåll på egna enheter kan utrymmet eller miljön vara hurdan som helst, och man fäster mer sällan uppmärksamhet vid hurdan den är. Om var och en följer med innehållet från sin egen enhet, till exempel på grund av distansundervisning, lönar det sig att uppmuntra till att fästa uppmärksamhet på det egna utrymmet och den egna miljön. Hur kan man uppnå en möjligast trevlig upplevelse?



Dekorering är ett sätt att skapa stämning i utrymmet. På bildkonst eller handarbetslektionerna kan man till exempel tillverka dekorationer för det gemensamma evenemangsutrymmet. Dekorationerna kan relatera till innehållets tema, skapa stämning eller så kan de vara skyltar eller till exempel belysning.

I digitala innehåll är tekniken den viktigaste faktorn för att uppnå en bra upplevelse. Man kan alltid bli överraskad av tekniska problem, men i problemsituationer har man stor hjälp av beredskap, förberedelse och kunnande i hur enheterna används. Ett lösningsinriktat förhållningssätt hjälper även de andra deltagarna att förhålla sig positivt till problemsituationer. När det kommer till teknik är följande en bra tumregel: ju större publik, desto bättre ska tekniken vara. Om du inte själv vet hur utrustningen ska användas, be om hjälp, eller lär dig hur de ska användas i god tid innan evenemanget.



Oavsett genomförandesättet bör följande saker kontrolleras innan upplevelsen:

1

Se till att varje person kan följa med innehållet och ser bra från sin plats. Det är bra att testa detta när utrymmet är klart.

2

Fäst uppmärksamhet vid belysningen och testa belysningen innan upplevelsen. Dålig belysning eller för mycket ljus kan förstöra hela upplevelsen.

3

Tekniska lösningar är aldrig helt säkra, men för att minimera problem kom alltid ihåg att testa utrustningen och tekniken innan det kritiska ögonblicket. Testa både bild och ljud.

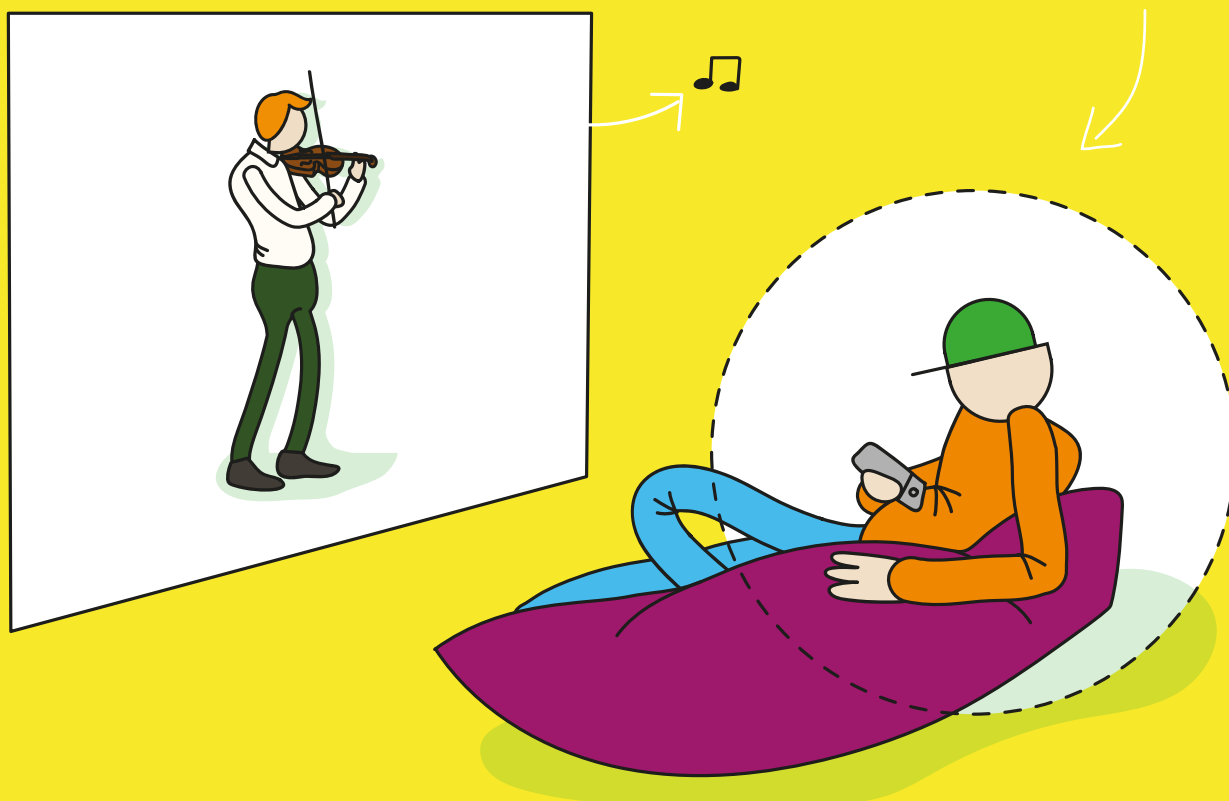
ATT FUNDERA PÅ I KLASSEN:

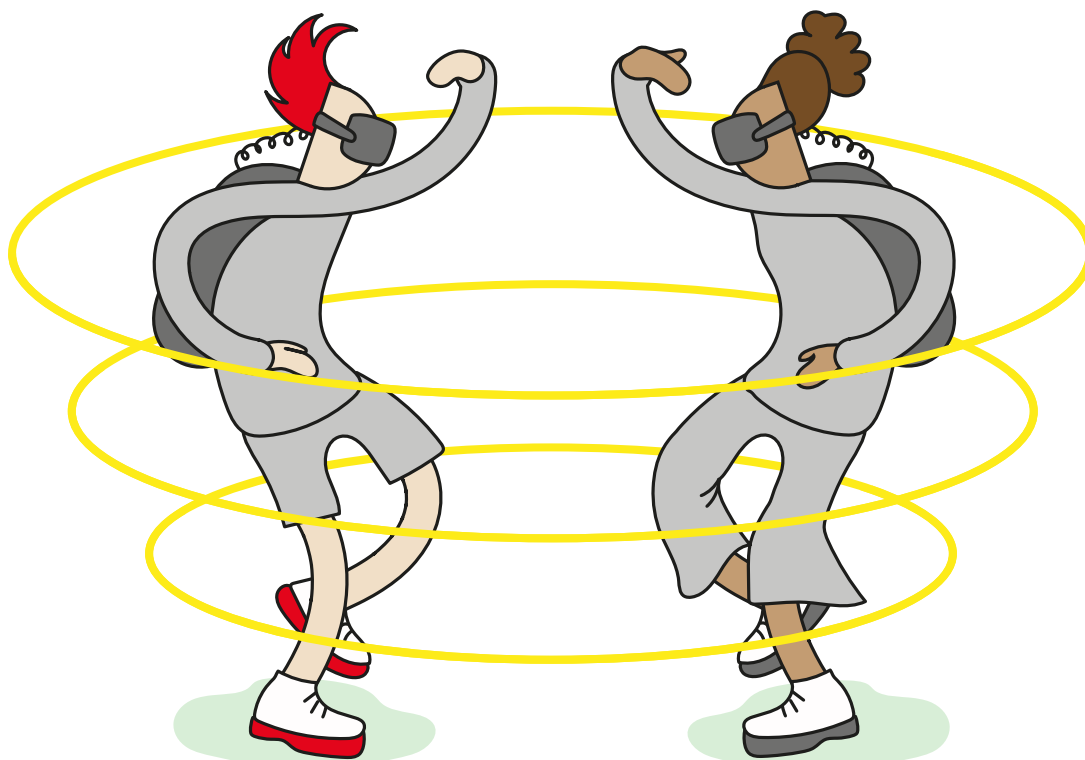
I hurdan miljö vill vi
uppleva konst?

Hurdan atmosfär
skulle stöda skapandet
av en gemensam
konstupplevelse?

Uppgifter:

- Fundera på hur Konsttestarna-etiketten kan anpassas så att den kan tillämpas på distansupplevelser. Etiketten finns på adressen www.konsttestarna.fi/julkaisut





DISTANSUPPLEVELSER I FRAMTIDEN

Det finns ett stort utbud av digitalt och virtuellt konst- och kulturinnehåll, och utbudet förutspås blir allt större i framtiden. Digitalt innehåll ersätter inte konst och kultur som upplevs live, men konst på distans kan komma att utforma en helt egen kanal. Nätverksanslutningar främjar jämlik åtkomst till konst och kultur genom att sänka tröskeln till upplevelserna och erbjuder möjligheter att ta del av hela världens digitala konst- och kulturutbud.

Digitala konst- och kulturinnehåll kan utnyttjas i undervisningen av olika ämnen.

i undervisningen i olika ämnen, och det erbjuder också många möjligheter för att genomföra tvärvetenskapligt samarbete i skolan. Det viktigaste är att komma ihåg att en distansupplevelse inte bara är att titta på en video, som bäst erbjuder det ett upplägg för att i skolan bekanta sig med alla de element som hör till en konstupplevelse. Det finns ingen färdig etikett för att uppleva distansupplevelser, istället har vi nu en fantastisk och unik möjlighet att modigt fundera, prova och själva skapa egna upplevelser kring det digitala innehållet.

Digitalt och virtuellt innehåll gör det möjligt att enkelt uppleva konst och kultur som en del av skoldagen. Innehållet kan användas

IDÉER FÖR UNDERVISNINGEN

Olika läroämnena erbjuder fantastiska möjligheter och sätt att skapa gemensamma upplevelser utifrån digitala konst- och kulturinnehåll. Upplevelserna kan skapas som en del av undervisningen i ett enskilt ämne, eller som en gemensam upplevelsedag för hela klassen eller skolan.

Genomförandet av en gemensam upplevelsedag för hela skolan är bra att börja med val av innehåll. Alla måste inte tycka om allt innehåll, konstens uppgift är att väcka även negativa reaktioner. Viktigt är dock att innehållet är lämpligt för målgruppen. När innehållet har valts bör lärarkåren tillsammans komma överens om tidtabeller och ansvar. Rektorn har en central roll i överenskommelsen av en gemensam tidtabell. Det är viktigt att gemensamt fastställa hur man kan i olika ämnen kan delta i upplevelsedagen.

När planen är klar kan man inleda förberedelserna med eleverna. Det är viktigt att fundera över följande frågor tillsammans:

Hurdan borde den gemensamma upplevelsen vara? Hurdan interaktion ingår i upplevelsen? Hurdant är utrymmet där upplevelsen upplevs? Hurdan stämning vill man skapa? Hur genomförs helheten tekniskt sett? Uppgifterna kan delas in i olika grupper, till exempel marknadsföring och kommunikation, teknik, catering och så vidare. Upplevelsehelheten avslutas inte med själva händelsen, bearbetningen av upplevelsen efteråt är lika viktig som själva upplevelsen och förberedelserna.

Planeringen av upplevelsen börjar med valet av innehåll.

För att genomföra en genomgripande distansupplevelse som en del av undervisningen har vi nedan samlat idéer och frågor för vissa läroämnena. De har delats in ämnesvis i uppgifter som görs på förhand, som en del av upplevelsen och uppgifter som görs i efterhand. Ni kan fritt plocka idéer från vilken punkt som helst, oberoende av ämne. Vi uppmuntrar er att modigt använda er av det digitala innehållet, prova idéer i undervisningen, genomföra tvärvetenskapliga upplevelsedagar som är gemensamma för hela skolan och även att genomföra konstupplevelser som eleverna producerar.

Ytterligare idéer får du också genom att bekanta dig med Konsertcentralens verksamhetsmodell Oppilaat konsertin tuottajina (eleverna som konsertproducenter) på adressen www.konserttikeskus.fi/okt (på finska).



Modersmål och litteratur

Hurdan kort teaser, inlägg på sociala medier eller pressmeddelande kunde man skriva om evenemanget?

Hurdan reklam eller programblad kunde man göra för evenemanget? Finns det något tema eller någon karaktär som redan i förväg är framträdande?

Biologi

Kan håren resa sig eller har du fått kalla kårar? Vad beror det på?

Vad kräver konstverket av kroppen? Vad händer det i en operasångares kropp när han eller hon sjunger? Vad händer det i en persons kropp, när denne dansar?

Geografi

Hurdant är landet eller kulturen där föreställningen eller innehållet är placerat?

Historia

Hurdan historia har konstformen?

I vilken era tar konstverket eller föreställningen plats? Vad hände då, hurdan var världen då? Diskutera och/eller producera förhandsmaterial relaterat till historien, som stöd för föreställningen.

Hälsokunskap

Genomgång av holistiskt välbefinnande: Hur viktiga är upplevelser, kultur och konst för välbefinnandet? Ökar konst välmåendet?

Som material kan man till exempel utnyttja **Taikusydän-nätverkets** webbsidor.

Samhällslära

Vilken är konstens samhälleliga uppgift?

Varför presenteras vissa verk på nytt och på nytt från årtionde till nästa? Varför sparas konstverk på museer i århundraden? Vad är det som är intressant och mest fascinerande i konsten? Hurdana insikter kan man få från konsten och vad kan man lära sig av konsten?

Vad betyder immaterialrätt? Hurdana upphovsrättigheter kan konstverk ha? Får jag ta bilder på ett konstverk och dela dem på sociala mediekkanaler?

Bildkonst

Om du skulle designa evenemangets visuella kommunikation, hur skulle du marknadsföra evenemanget? Hurdan reklam skulle man kunna göra för evenemanget? Skulle en affisch, ett fotografi eller en video fungera bäst?

Finns det något tema eller någon karaktär som framträder? Hur skulle den kunna se ut?

Fysik

Hur har ljud och bild sparats och/eller överförts under årens gång med hjälp av fotografier, film, ljudinspelning och radioteknik?

Musik

Om verket innehåller musik (till exempel en konsert, opera eller teaterföreställning) vilka välkända teman finns i verket? Ni kan spela korta snuttar som till exempel anpassats för band.

Modersmål och litteratur

Dokumentera den gemensamma upplevelse-
stunden eller -dagen till exempel med hjälp
av intervjuer, fotografier och rapporter.

Hurdant inledande tal skulle vara lämpligt för
evenemanget? Skriv och framför talen.

Musik

Arrangera tekniken för evenemanget som en
del av den gemensamma upplevelsedagen:
ljud, ljus och filmduk. Samarbeta till exempel
med fysikläraren.

Bildkonst

Hurdant är ett utrymme där det är trevligt och
behagligt att uppleva konst? Hur kan man
ändra klassutrymmet till ett utrymme som
främjar konstupplevelsen? Ni kan dekorera
utrymmet och till exempel fundera på belys-
ningen för att uppnå en enhetlig upplevelse.

Finns det ett gyllene snitt eller perspektiv
i verket? Samarbeta till exempel med
matematikläraren.

Handarbete

Vilken typ av klädetikett är förknippad med
konstupplevelsena? Varierar klädseln bero-
ende på om man går på en rock-konsert
eller på en opera? Varför varierar vår klädsel
beroende på situationen?

Hurdan hantverkskunskap har behövts för att
skapa konst? I bild- och skulpturkonst är det
rätt självklart, men hantverkskunskaper krävs
även för scenografi, kostymdesign, maske-
ring, tekniska lösningar för bland annat ljus
och ljud, special effekter och i tillverkningen
av musikinstrument.

Hemkunskap

Planera och förbered serveringen under evenemanget. Vad skulle vara lämpligt för stämningen eller eran?

Hurdan servering finns det vanligtvis under pausen i en teater- eller operaföreställning?

Fysik

Arrangera tekniken för evenemanget som en del av den gemensamma upplevelsedagen: ljud, ljus och filmduk. Samarbeta till exempel med musikläraren.



Modersmål och litteratur

Utarbeta en enkät eller en frågesport för klasskamraterna eller de andra klasserna om den upplevda upplevelsen: Vad tyckte du om den? Vilka tankar väckte den? Vad var bäst, fanns det något som fick dig att skratta, gråta eller skämmas?

Hurdan konstkritik skulle man kunna skriva om upplevelsen? Skulle man kunna göra en TikTok eller Podcast om upplevelsen? Fundera på vem som är läsare eller lyssnare, och vad han eller hon skulle vilja veta om verket.

Hurdant språk och tal ingick i konstinnehållet? Varför var språket som användes sådant som det var?

Hur skulle verkets historia kunna fortsätta? Hurdant skulle ett alternativt slut för verket kunna vara?

Språk

Hur berättar du om konstupplevelsen för en vän som du inte har ett gemensamt språk med?

Om ditt modersmål är finska/svenska, hur berättar du på det andra inhemska språket, eller på något annat främmande språk du studerar, om upplevelsen?

Utarbeta en video eller ett skriftligt verk, t.ex. en dikt eller ett tal på det andra inhemska språket, eller på ett främmande språk.

Musik

Hurdan kunde klassens gemensamma ljudvärld för den upplevda upplevelsen vara?

Hurdan rytm eller stämning hade konstupplevelsen och hur kan man uttrycka det med hjälp av musik?

Bildkonst

En bildkonstnärlig skapelse av den erfarna upplevelsen. Vill du göra en kopia av verket, eller bli inspirerad av ett verk eller en del av ett verk, och baserat på det göra en egen tolkning?

Fotorapport av den gemensamma upplevelsen. Samla ihop alla bilder som ni tagit i anknytning till konstupplevelsen och diskutera upplevelsen utifrån fotografierna.

Handarbete

Hurdana idéer i anknytning till klädseln eller inredningen lade ni märke till under upplevelsen?

Hur skapade kostymdesignen och scenografin stämningen i verket och hur förde de historian framåt?

Hur dan färgkarta uppstår inspirerat av konstupplevelsen? Gör ett konstverk om upplevelsen genom att använda handarbetsmaterial- och tekniker.

Idrott

Om konstverket eller karaktären kunde fortsätta sitt liv utanför konstverket, hur dan dans eller performans skulle den framföra?

Om konstverket eller karaktären idkade idrott, vilken gren skulle det vara och hur skulle den röra sig?

Beskriv den erfarna upplevelsen med hjälp av en danskoreografi, performans eller annan rörelse.

#LÄRARENTIPSAR
#KONSTTESTARNAPÅDISTANS

#KONSTTESTARNA
#TAIDETESTAAJAT

IG:@taidetestaajat

FB:@taidetestaajat

Youtube: bit.ly/youtaide

TikTok:@taidetestaajat

DELA TANKAR OCH IDÉER PÅ
SOCIALA MEDIER MELLAN SKOLOR
OCH LÄRARE!



www.konsttestarna.fi

FÖRBUNDET FÖR
**BARN-
KULTUR-**
CENTER I FINLAND




Svenska
kulturfonden

Undervisnings- och
kulturministeriet