

Faget Design på VESTBYEN

Eleven kan arbejde med enkle designprocesser knyttet til egen produktfremstilling.

Kompetenceområdet design omfatter fire færdigheds- og vidensområder:

Idéudvikling fokuserer på, at eleverne ud fra oplæg fra underviseren, bliver i stand til selv at udvikle idéer.

Idéafprøvning fokuserer på, at eleverne afprøver og eksperimenterer med modeller i processen frem mod det endelige produkt.

Produktrealisering fokuserer på, at eleverne med udgangspunkt i oplæg arbejder selvstændigt for at realisere egne idéudviklede produkter.

Evaluering fokuserer på, at eleverne trinvis opøver kompetencer til at evaluere produkter og designprocesser.

Idéudvikling

Først skal eleverne gennem oplæg fra underviseren lære at formulere eller skitsere sig til enkle idéer. Underviseren kan med fordel tage udgangspunkt i elevernes verden ved valg af tema, og elevernes egne løsningsmuligheder skal værdsættes. Formuleringer kan både være mundtlige, skriftlige eller i form af skitse på enten papir eller virtuelt.

Senere udvikler eleverne, på baggrund af underviserens oplæg, evne til selv at udvikle ideer. Ideerne hentes fra den nære omverden og fra hverdagslivet, og der kan anvendes internet til inspirations- og informationssøgning. Eleverne skal stifte bekendtskab med enkle former for idégenereringsmetoder fx brainstorming eller online fotojagt på internettet.

Fase 1

Færdighedsmål

Eleven kan skitsere eller formulere enkle ideer inden for givne rammer, herunder med digitale værktøjer

Vidensmål

Eleven har viden om skitsers formål og struktur

Fase 2

Færdighedsmål

Eleven kan udvikle ideer fra hverdagslivet, herunder med digitale værktøjer

Vidensmål

Eleven har viden om brug af informations- og inspirationskilder

Idéafprøvning

Først skal eleverne afprøve og eksperimenterer med forskellige materialers styrke og egenskaber i forhold til et produkts anvendelsesformål. Fx hvilken form, udtryk, materiale og teknik skal

anvendes i produktet til udarbejdelsen af en opbevaringsgenstand til en mobiltelefon? Passer fx metal, træ eller tekstil til et sidde møbel og på hvilke forskellige måder kan materialerne sættes sammen på? Der skal arbejdes med enkle modeller i let bearbejdelige materialer i afprøvningen af det planlagte produkt.

Senere skal eleverne blive mere målrettet, og overvejelser om modellernes betydning og afprøvning i forhold til både funktion og form indgår i idéafprøvningen. Idéafprøvningen kan diskuteres med klassekammeraterne og underviseren, hvorved nye øjne og måske nye tanker omkring produktet dukker op, og idéen videreudvikles. Afprøvninger og modeller skal føre frem til et realiserbart produkt.

Fase 1

Færdighedsmål

Eleven kan afprøve materialer og teknikker i konkrete sammenhænge

Vidensmål

Eleven har viden om afprøvning af materialer og teknikker

Fase 2

Færdighedsmål

Eleven kan afprøve ideer i forhold til produkters form og funktion

Vidensmål

Eleven har viden om idéafprøvning i designprocesser

Produktrealisering

Først skal eleverne efter oplæg og afprøvning realisere deres produkt. Undervejs i processen justerer eleverne om nødvendigt produktet i relation til det valgte materiale og drøfter forarbejdningmuligheder, arbejdsproces og valg af værktøjer eller redskaber med klassekammerater og underviser.

Senere skal eleverne arbejde mere selvstændigt og efter samråd med underviseren realisere produkter efter egne ideer. Valg af materiale, værktøjer, redskaber og maskiner foretages ligeledes i samråd med underviseren. Dette kan fx bygge på genbrug og redesign af produkter. Arbejdsprocessen skitseres eller italesættes, således at arbejdsgangen bliver hensigtsmæssig i forhold til det valgte produkt.

Fase 1

Færdighedsmål

Eleven kan fremstille egne enkle produkter efter oplæg

Vidensmål

Eleven har viden om arbejdstilrettelæggelse

Fase 2

Færdighedsmål

Eleven kan fremstille produkter efter egne ideer

Vidensmål

Eleven har viden om funktion i relation til udførelsen af produktet

Evaluering

Først skal eleverne have kendskab til forskellige præsentationsformer og præsentere egne produkter ved fremvisning, udstilling eller virtuelt. Elevernes overvejelser ved valg af materiale og værktøjs- og redskabsbrug i forbindelse med produktet er en vigtig del af præsentationen og er en begyndende bevidsthed om designprocessen.

Senere skal eleverne forholde sig til egne designprocesser i relation til produktet. Her tager eleverne stilling til, om produktet opfylder den planlagte funktion, og hvilken fortælling produktets formsprog formidler. Evalueringen giver eleverne indsigt i hvilke læringsmål, der er opfyldt, og hvordan produktet kan have værdi for andre end eleverne selv.

Fase 1

Færdighedsmål

Eleven kan præsentere eget produkt, herunder med digitale værktøjer

Vidensmål

Eleven har viden om præsentationsformer

Fase 2

Færdighedsmål

Eleven kan evaluere egen designproces og eget produkt

Vidensmål

Eleven har viden om evaluering og vurdering af produktets værdi for andre

Faget Design findes både på 4. og 5. klasse med to ugentlige lektioner.