



DESIGNPROCES OG HVERDAG

7.-10. klasse / 1,5 time

FORLØBSBESKRIVELSE:

Vi spiser og drikker mange gange i løbet af dagen. De ting, vi drikker eller spiser af (og med), løser en simpel opgave: At opbevare maden på en på en måde, så vi nemt kan spise eller drikke den. Men hvad sker der, hvis man i stedet designer en hverdagsgenstand, der påvirker måden, vi drikker eller spiser på?

I grupper arbejder eleverne i dette forløb med forskellige fiktive hverdagssituationer, som de i mindre grupper sammen skal designe sig ud af. Hvordan designer man fx en tallerken, der mindsker madspild eller en kop, der sænker stressniveauet? Eller hvordan kan et spisestel få familien til at sidde længere ved spisebordet? Ved at gå på opdagelse i museets samling af keramik og porcelæn finder eleverne inspiration til at løse udfordringen og får indblik i dansk kulturarv og keramikhistorie. Eleverne arbejder med de indledende faser af en designproces med fokus på samarbejdsdreven innovation, brainstorming, skitsering og prototyping.

Efter forløbet kan eleverne med fordel fortsætter designprocessen på skolen, hvor de fx kan arbejde videre med deres idé i Håndværk og design og/eller Dansk.

CLAY

KERAMIKMUSEUM
DANMARK
MUSEUM OF CERAMIC ART
DENMARK




DESIGNPROCES OG HVERDAG

7.-10. klasse / 1,5 time



LÆRINGSMÅL:



Forløbets overordnede mål er at introducere eleverne til keramikken som et visuelt medie, de kan bruge til at løse designrelaterede problemstillinger. Derudover har forløbet følgende læringsmål:

- At styrke elevernes evne til at forholde sig til og bearbejde temaer i eget og andres liv samt tænke innovativt og løsningsorienteret i samarbejde med andre
- At eleverne afprøver forskellige idéudviklingsmetoder som brainstorming, skitsering og prototyping af i praksis
- At eleverne kan fortolke aktuelle problemstillinger

Forløbet understøtter følgende kompetencemålene for:

Dansk (efter 9. klassestrin):

- Eleverne har viden om æstetisk sprogbrug
- Eleverne kan organisere samarbejde om fremstilling
- Eleverne har viden om research og skitser

Håndværk og design (efter 7./8./9. klassestrin):

- Eleverne kan udvikle ideer med inspiration fra hverdagsliv, kulturer og tidsperioder
- Eleverne har viden om idéudviklingsmetoder
- Eleverne har viden om eksperiment og analyse af produkt
- Eleverne har viden om komposition, form og farvers virkemidler.
- Eleverne kan arbejde selvstændigt med produkters æstetiske udtryk efter hensigt
- Eleverne har viden om genstandes æstetiske udtryk i forhold til hverdagsliv, kulturer og tidsperioder



CLAY

KERAMIKMUSEUM
DANMARK
MUSEUM OF CERAMIC ART
DENMARK