

<b>Undervisningsforløb</b>	<b>Design og designprocesser</b>
<b>Beskrivelse</b>	<p>Hvorfra henter designeren sin inspiration og hvilke overvejelser indgår i en designproces? Hvordan arbejder designeren med idéudvikling, skitsering og modellering? Design forholder sig til en lang række spørgsmål, hvad angår æstetik, form, funktion, konstruktion, farver og materialer. Men design forholder sig også til bl.a. levevis, traditioner og forbrugsmønstre. I undervisningsforløbet undersøger og analyserer eleverne forskellige former for designobjekter, hvor disse parametre er vægtet meget forskelligt. Med udgangspunkt i genstande i museets samlinger får eleverne gennem dialog og praktiske øvelser et indblik i formgivningsprocessen bag funktionsbestemt design.</p> <p>I Designværkstedet arbejder casebaseret eleverne med at udvikle og modellere deres eget design ud fra forskellige designparametre.</p>
<b>Målgruppe</b>	Mellemtrinnet
<b>Læringsmål for forløbet</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Viden om hvilke overvejelser, der indgår i en designproces (designparametre)</li> <li>• Kende forskel på indre og ydre dimensioner (funktion vs. æstetik)</li> <li>• Analysere og vurdere et designobjekt</li> <li>• Bruge museets samling som inspiration</li> <li>• Bruge skitse til idégenerering</li> <li>• Afprøve ideer ved hjælp af modeller</li> </ul>
<b>Undervisningen understøtter flg. områder inden for Fælles Mål:</b>	
<b>Håndværk og design</b>	<p>Kompetenceområde: Design</p> <p>Videns- og færdighedsområder:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Idéudvikling</li> <li>• Idéafprøvning</li> </ul>
<b>Innovation og entreprenørskab</b>	Kreativitet
<b>Elevens alsidige udvikling</b>	Mulighed for at lære på forskellige måder