



1 INTRODUKTION
• 13 JANUAR



2 UNDERSØGELSE
• 13 JANUAR



3 DESIGN PROCES
• 13 JANUAR

4 BYGGERI
• 26-30 JANUAR



50'ERNES MØDESTED

Herstedøster Skole



5 FERNISERING
• 2-3 FEBRUAR



1 INTRODUKTION TIL PROJEKTET

• 30 minutter

Velkommen til Håndværker skoleforløbet på Herstedøster Skole, uge 5. Det er hensigten med dette projekt at i skal prøve kræfter med at være håndværkere for en uge. Men først skal vi finde ud af hvad vi skal bygge - og det gør vi sammen. For at finde ud af hvad vi skal bygge, skal vi undersøge rummet vi skal bygge til. Vi skal undersøge hvad det er for nogle kvaliteter og funktioner vi skal have ind i rummet - jeres rum. Med denne guide skal vi på opdagelse i rum og mennesker, vi skal bruge vores sanser og følelser og vi skal gå på opdagelse i det kreative univers hvor alle idéer og tanker er velkomne.

Lyn runden: Del 3 ting om dig selv med os andre

Nu skal vi lave en lille leg, hvor vi lærer hinanden lidt bedre at kende og sænker parraderne lidt.

- 1) Hvad er din livret?
- 2) Hvad elsker du allermost at gøre?
- 3) Vil du dele noget om dig selv som de færreste nok ved?

Fælles snak om jeres rum

Vi tager en snak i plenum om fællesrummet, for at lære rummet lidt at kende sammen. I er eksperterne af rummet og jeg ønsker at lære jeres forståelse og oplevelse af rummet at kende.



2. UNDERSØGELSE TIL DESIGN

• 60 minutter

Undersøgelse til design er et kendt begreb som er lånt fra engelsk; "Research for design". Det handler om at gå på opdagelse i rum og mennesker, oplevelser og stemninger. Man skal bruge sin intuition, sine sanser og følelser. Det handler meget om at mærke og føle igennem sig selv - også kaldet en autoetnografisk undersøgelse.

Nedenfor er 4 undersøgende metoder i skal benytte. I kan med fordel gå dem igennem én øvelse ad gangen, men husk at i altid kan genbesøge en øvelse hvis noget nyt er dukket op i jer. I deles ud i 3 grupper og hver gruppe skal undersøge et fællesrum på skolen.

Affordance - Find møbler og inventar i fællesrummet, afprøv dem og snak i fællesskab om hvordan de bruges. Afprøv nu og snak med hinanden om hvordan disse møbler/inventar kunne bruges på andre måder.

Adfærd - Observer og snak om hvilke adfærd der er tilstede i rummet. Diskuter hvilke typer af adfærd i selv har i fællesrummene, og hvilke i mangler. Snak evt. om konflikter i adfærd, f.eks. lærer vs. elever eller ro og fordybelse vs. sjov og leg.

Æstetiske kvaliteter - Æstetik betyder 'læren om det smukke' - æstetisk skal her forstås som den kundskab man får gennem sanser, følelser og oplevelse. Læg mærke til æstetiske kvaliteter i rummet og diskuter dem med gruppen. Det kan være lyset, farverne i rummet, formerne på møbler/inventar osv.

Mood mapping - i skal nu undersøge stemninger i gerne vil have ind i fællesrummet. Snak sammen i grupperne og diskuter følgende;

- Hvad vil i gerne bruge rummet til?
- Hvilke stemninger giver det nuværende rum jer?
- Hvilke stemninger ønsker i rummet skal sætte jer i?
- Hvad skal der til for at rummet kan
- frembringe disse stemninger?





3 DESIGN PROCES

• 1 time og 30 minutter



1) Fælles: **Opsamling fra undersøgelsen** - 10 minutter

2) Individuelt: **Tøm hovedet** - 5 minutter

Start med at bruge 5 minutter på at skrive de første idéer der popper frem, ned på post-it sedler. Måske i allerede har fået nogle da i lavede undersøgelser?

3) Fælles: **Opsamling og evaluering** - 5 minutter

4) Grupper: **Udvælg idéer i fællesskab** - 15 minutter

Udvælg nogle af de idéer i hver især fik, og arbejd med dem i fællesskab. Snak om dem én ad gangen og husk det i lærte igennem undersøgelsen.

5) Fælles: **Opsamling og evaluering** - 10 minutter

6) Grupper: **Byt jeres idéer med en anden gruppe** - 15 minutter

Nu bytter i jeres idéer med en anden gruppe, og arbejder videre med de idéer i har modtaget.

7) Grupper: **Byt jeres idéer med en anden gruppe** - 15 minutter

Nu bytter i jeres idéer med en nygruppe, og arbejder videre med de idéer i har modtaget.

8) Fælles: **Opsamling og evaluering** - 15 minutter

Nu laver vi en fælles opsamling. Hver gruppe præsenterer de idéer de har arbejdet med. Andreas skitserer jeres idéer mens vi fælles snakker om dem og kommer med inputs.

Design valg:



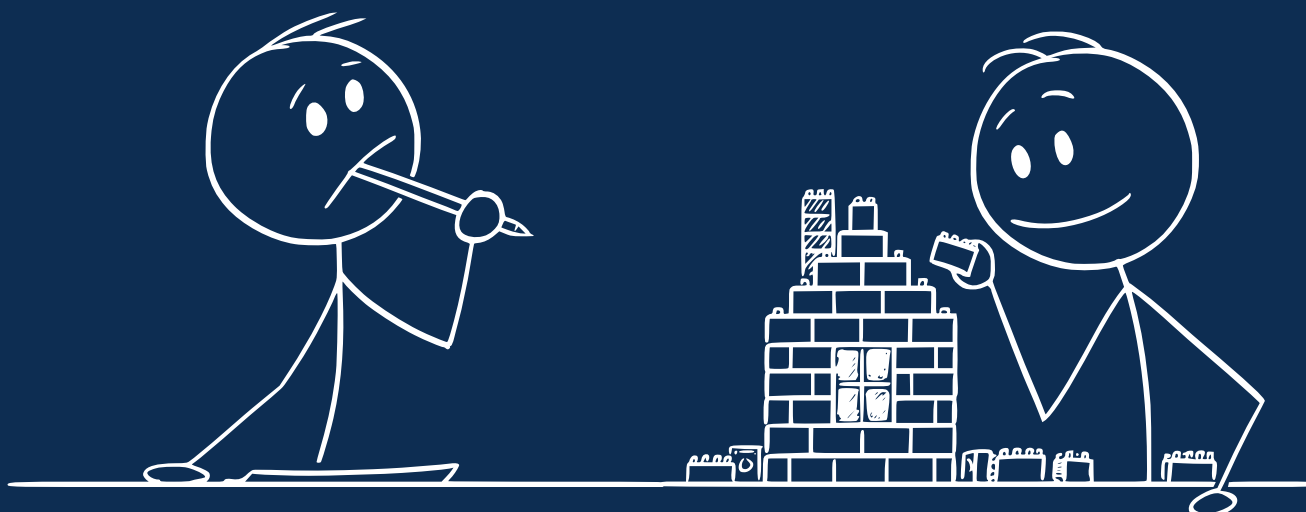


4 BYGGERI

Inden vi starter byggeriet skal jeres design forslag kvalificeres. Det betyder at de skal samles til ét samlet design der rummer så mange af jeres idéer som muligt og så skal det samlede design tegnes op så vi sikrer os at løsningen kan bygges og kan holde. Der udarbejdes 3D tegninger af designet vi skal bygge samt arbejdstegninger der viser mål og del elementer.

Til byggeriet kommer vi til at bruge nogle af følgende værktøj og maskiner:

- 1) Stiksav
- 2) Excentersliber
- 3) Rundsav
- 4) Overfræser
- 5) Skruemaskine
- 6) Borhammer
- 7) Diverse håndværktøjer





5 FERNISERING

Det færdige resultat vises frem ved en fernisering hvor andre elever, forældre og lærere inviteres. En fernisering er en præsentation af et produkt eller design, hvor man fejrer det færdige resultat og viser det frem for andre. Vi fortæller om den proces vi har været igennem fra start til slut og deler ud af de erfaringer i har fået og hvad i har lært. Vi sørger for lidt godt til ganen og byder det nye design velkommen på skolen.

