



DESIGNPLAN

- FOR FYNSLUNDSKOLEN

Baggrund for design på Fynslundskolen:

Følgende designplan ligger til grund for Kolding Kommunes beslutning om, at alle kommunens skoler skal udarbejde en designplan. Design er kommunens og hermed alle skolernes indsatsområde og der er de sidste par år blevet "uddannet" en eller flere designlærere på alle skoler.

Hvad er design?

Design er en skabende og forandrende proces, hvor en ide gennem designprocessen bliver til et produkt. Produktet er ofte kendetegnet ved at være et produkt med en æstetisk udformning. Processen fra ide til færdigt produkt er meget vigtig og kræver tid samt fordybelse.

Fynslundskolens mål med design:

Vi ønsker på Fynslundskolen at gøre design til en tænkemåde, der afspejler skolens daglige arbejde og ikke til nogle enkelte forløb.

Målet er, at design skal tænkes ind i alle fag såvel kreative som mere bogligt orienterede. Det skal for de ansatte (gælder jo både lærere og pædagoger) blive en naturlig og fast del af planlægningen at medtænke design hver gang et undervisningsforløb tilrettelægges og planlægges.

Hvad har vi gjort indtil nu?

Vi har på Fynslundskolen debatteret ordet "design" på pr. – møder og er i høj grad enige om, at vi har *designet* længe. Vi har i det kreative arbejde præsenteret eleverne for begreber som formgivning, skabe, støbe, udforme, kreativitet, funktionalitet, eksperimenterende, genbrug, fantasi mm.

Endvidere har vi i grupper genereret idéer og efterfølgende udarbejdet en idémappe på skolens intra, hvori de enkelte lærere kan søge idéer og inspiration til det daglige arbejde med design. En mappe der er under konstant udarbejdelse.

Design og årsplaner:

Det skal fremgå af årsplanen, hvordan de enkelte klasser arbejder med design. Ligeledes skal design drøftes regelmæssigt på årgangenes teammøder. Klasselæren er ansvarlig for sidstnævnte.

Designprocessen som en skabende æstetisk læreproces

Designprocessen kan være en meget målrettet proces baseret på eksempelvis analyse af behov, funktion mv. Men lige så ofte kan den foregå som en "legende", eksperimenterende og skabende proces, hvor der tages udgangspunkt i sansning, oplevelse og fantasi. Designprocessen er en kreativ proces, der kræver at man tænker anderledes, skabende og nytolkende.

Designprocessen afbildes ofte som en proces, der rummer 3 faser: Ide – produktion – produkt. Sædvanligvis foregår processen ikke lineært, og ofte rummer den store udfordringer samt mange frustrationer, hvilket medfører, at processen mere illustrativt kan skitseres som en spiral – side 3.

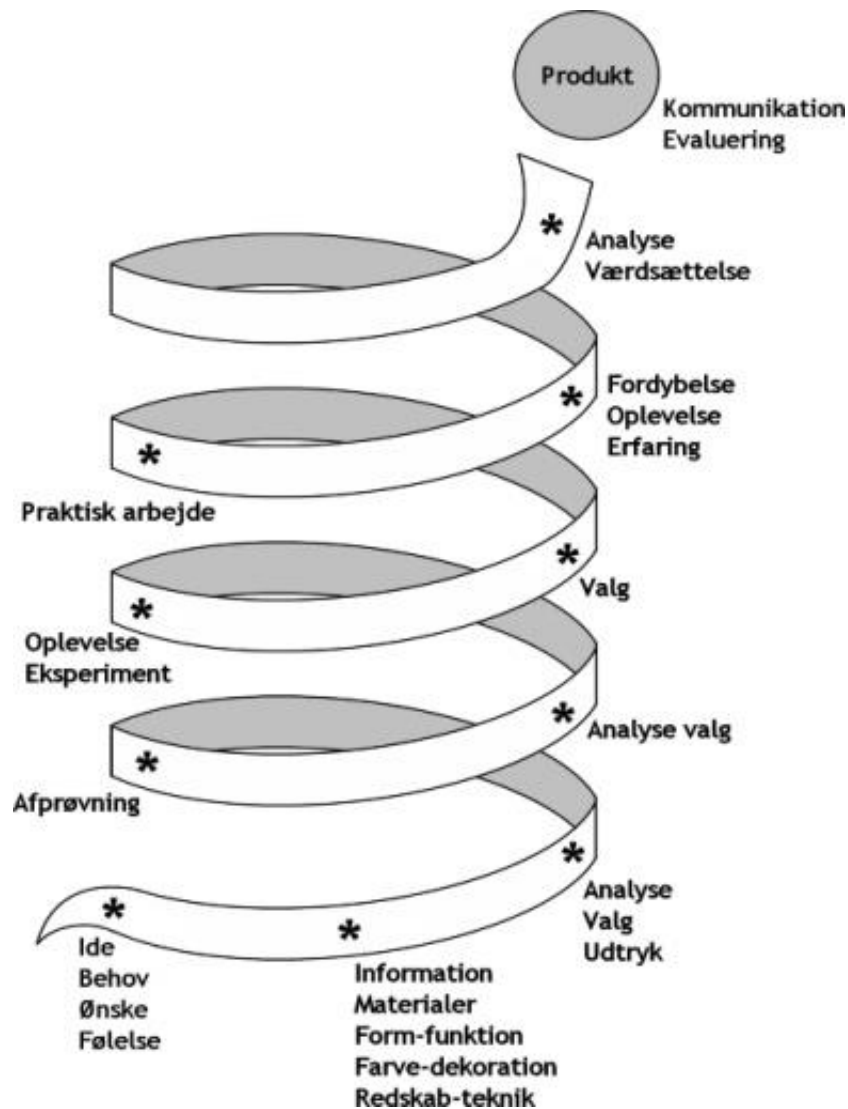


Illustration og ide af Hanne Dalager

Idefasen:

tager udgangspunkt i elevens møde med omverdenen - en oplevelse, der skaber følelser og indtryk. Dette følelsesmæssige engagement skaber en impuls/sætter gang i personens tankevirksomhed - en forestilling, en idé eller et ønske om at skabe et udtryk i et bestemt formsprog. I starten fremstår ideen ikke skarp og tydelig, men igennem en idéudviklingsfase med afsøgning af indhold og form via ord, skitsearbejde, formudvikling mv. konkretiseres ideen.

Produktionsfasen:

Her opsøges viden ligesom materialer, redskaber og teknikker afprøves. Specielt eksperimenteres der med de forskellige elementer med henblik på at udvikle nye ideer samt realisere præcis den ide, som man nåede frem til i idéudviklingsfasen.

Eleven får undervejs i processen afprøvet og opøvet sine færdigheder i sin søgen mod at realisere ideen. Udfordringen er at få hånd, materialer og værktøj til at gå op i en højere enhed i forhold til det

ønskede udtryk. Undervejs i processen stilles eleven over for en række valg. Det er elevens personlige æstetiske fornemmelse, som er med til at vurdere og tolke de forskellige muligheder og afveje dem i forhold til ideen, så det færdige produkt til sidst får et personligt udtryk.

Når man fremstiller et produkt via en designproces, vil der være fokus på håndværket, men også stor koncentration omkring udtryk og kommunikation. Der vil således foregå et samspil mellem iagttagelse, forestilling, udførelse og udtryksform uafbrudt i en konstant undersøgende formgivende proces.

Den gode æstetiske læreproces bringer personen tættere på temaet man beskæftiger sig med, men også på sig selv, og oplevelsen vil sætte spor i kroppen, som via den skabende og eksperimenterende arbejdsproces bliver til erfaring samt erkendelse.

Design i hverdagen – boglige fag:

Når vi på Fynslundskolen er enige om, at design skal gøres til en tænkemåde, der afspejler skolens daglige arbejde og ikke til nogle enkelte forløb. Og vi samtidig definerer designprocessen som værende en kreativ proces, der kræver at man tænker anderledes, skabende og nytolkende, så stiller det nogle krav til læreren i sin forberedelse.

Her kommer begreber som *læringsstile* og *cooperative learning* ind. Førstnævnte er der arbejdet meget grundigt med på Fynslundskolen og der ligger meget spændende og anderledes materiale til rådighed. Sidstnævnte har mange ansatte været på kursus i og mange kurser er pt. opbygget omkring kooperativ learning.

Begge begreber rummer tanker om en anderledes undervisning, hvor eleverne kommer op af stolene og er mere med. Det visuelle aspekt og "røre-gøre" – tanken er også aktuel. Skolens personale arbejder allerede med ovennævnte to begreber i større eller mindre omfang.

Rent praktisk kunne det f.eks. være:

Matematik: "Trylle-maskinen" → eleverne laver kort sammen med læreren og samtidig øves tabellerne. Der synges og hoppes på gulvtæpper med tal.

Historie-
Kristendom: Der arbejdes med rollespil + fortællekunsten.

Engelsk: Der arbejdes med rollespil, små verdener skabes ud fra hverdagsrelaterede emner f.eks. "my home" / "my city". Eleverne skaber et hjem + familie og der laves roller/dukkespil.

Dansk: Bogstavindlæring → der synges og hoppes på gulvtæpper med tal. Der rimes / remses, der klappes rytmer. Der arbejdes med fluesmækker, klemmekort osv.

Kanonlæsning → der rappes, der meddigtes, der fortælles.

Grammatik → quiz og byt → alle elever er på gulvet med forskellige kort. F.eks. nævn 3 navneord og byt kort med din makker, find en ny og tal med. På ganske kort tid har alle elever talt/sagt/deltaget/bevæget sig rigtig meget. Metoden kan anvendes i alle fag til mange emner/temaer.

Design i forhold til den enkelte elev:

Vi ønsker på Fynslundskolen, at eleverne når de forlader skolen alle vil være små "designere", der gennem deres skolegang har stiftet bekendtskab med designprocessen i mange fag og sammenhænge.

Vi mener, designprocessen kan bibringe eleverne nogle vigtige og relevante kvaliteter samt være med til at udvikle følgende kompetencer og færdigheder til brug i elevernes videre færd:

- ◊ evnen til at give "opgaven" et personligt udtryk
- ◊ vigtigheden af at lave en god planlæg af en proces
- ◊ evnen til at arbejde med åbne opgaver
- ◊ evnen til at arbejde skabende og eksperimenterende
- ◊ evnen til at arbejde projektorienteret
- ◊ evnen til at søge nye og anderledes løsningsmetoder
- ◊ beslutsomhed i forhold til materialekendskab- samt valg

Andre faste aktiviteter hvori design indgår:

3. årgang: Krybbespil – skole-kirke samarbejde. Eleverne designer kostumer, kulisser og andre relevante rekvisitter.
6. Årgang: Skolekomedie ved den årlige skolefest. Eleverne er med i alle beslutninger omkring kulisser, rekvisitter, kostumer, musik, sange mm.
- Indskoling: 0. – 2. årgang arbejder tværfagligt med et fælles emne – f.eks. trolde, der designes trolde-landskaber og stentrolde.
- Mellemtrinnet: Projekt opgaven i større og mindre grad afhængigt af klassetrin. Udover et skriftligt produkt arbejdes der også med diverse fremlæggelses- og illustrationsmodeller, hvori designprocessen kan indgå.
- Alle: Hele skolen fra 0. – 6. årgang arbejder med et fælles emne f.eks. middelalder. Der designes våben - sværd, lanser og skjolde med våbenmærke. Der designes kostumer – diverse riddertøj, smykker mm. Der digtes folkeviser, rollespil samt kædedans.
- Alle: Forårsfest – udstillingsaften – elevudstillinger.
- Alle: Juleklippedag – overvejende med natur ressourcer. Designe julepynt.

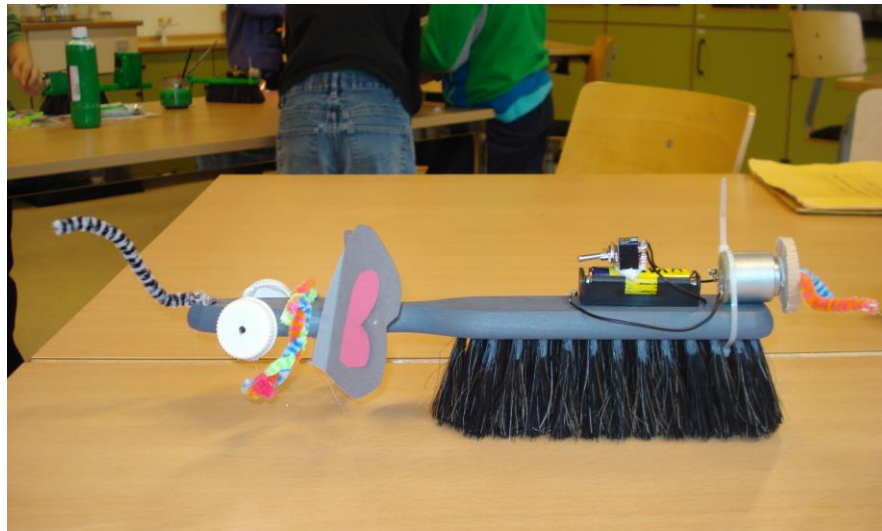
Evaluerings:

Det daglige arbejde med design kan evt. evalueres ud fra spiral-modellen på side 3. Der kan eksempelvis evalueres efter hver enkelt fase.

Skolens designplan evalueres jævnligt. Temaet tages med regelmæssig frekvens op i PR for til stadighed at udvikle arbejdet med området.



En traktor



En elefant



En mariehøne