

Designopgave (2 lektioner)

Rammefortælling.

Du elsker dyr, og du kunne godt tænke dig en slags jagstue - et helt rum fyldt med spændende dyr. Men du går ind for dyrevelfærd og kan ikke få dig selv til at slå så mange dyr ihjel. Derfor vil du selv fremstille trofæer ud af andre materialer – fx træ, stof, perler, stål, osv.

Dyrevelfærd, hvad er det?

Tag en fælles snak på klassen om hvad I forstår ved begrebet.

Tal jer frem til en fælles forståelse.

Drej diskussionen ind på jagtkultur og jagttrofæer - helst uden at vise billeder.

Fælles i klassen

5 minutter med sidemanden: Hvad er karakteristisk ved et trofæ?

5 minutter fælles opsamling på tavlen - karakteristika ved et trofæ.

Gruppen skal bruge mindst to af følgende teknologier til din produktion:

3D-printer

Laserskærer

Vinylskærer

Der må selvfølgelig ikke indgå animalske materialer i jeres produkt.

Feltstudier

Feltstudie af materialer

10 minutter: Ved en "materiale" buffet skal eleverne i grupper undersøge og opdage forskellige typer materialer.

(F.eks. stof, skumplast, træ, finér, filament, perler, garn, vinyl, ståltråd, vat/fyld)

Feltstudie af dyr

20 minutter: Hver gruppe udfylder felterne på A3 arket "Dyrearter". Fisk, padder krybdyr, fugle, pattedyr, - 10 dyr i hver.

Hver gruppe udvælger 5 dyr fra arket og "parrer" dem med et eller flere materialer fra "buffeten".

Idégenerering

20 minutter: Udvalg ét af de 5 dyr som I vil arbejde videre med og alle i gruppen laver to skitser eller to modeller af dyret.

Gruppen vælger ét endeligt dyr at gå videre med.

30 minutter: Der skal laves en målfast tegning ud fra skitsen.



Gruppen skal beslutte hvilke materialer der skal bruges og de skal skrives på skitsen. Husk kravene fra Designopgaven - mindst to af følgende teknologier skal bruges i din produktion:

3D-printer

Laserskærer

Vinylskærer

(Der må selvfølgelig ikke indgå animalske materialer i dit produkt.)

Fabrikation (6 lektioner)

Først nu begynder eleverne at lave trofæerne. Lad eleverne fotodokumentere deres proces via en logbog. Overvej kraftigt hvad der er smart at starte med at lave og hvad I ellers kan begynde på at lave hvis der f.eks. ikke er plads i sløjde eller alle 3D printerne er i gang.

Argumentation (og Reflektion - 1 lektion)

Hver gruppe laver en pitch på maks. 3 min. om deres produkt.

I pitch'en skal I komme ind på designudtrykket - hvorfor I valgte netop dette dyr, materialevalget - hvorfor I har valgt netop de materialer og hvorfor I har valgt nogen fra.

Refleksion

Når gruppen har lavet deres pitch svarer de på spørgsmål fra "publikum" og svarer på følgende: Hvis I skulle lave den samme opgave igen, hvad ville I så have gjort anderledes? Hvordan kunne man forbedre jeres produkt?