

Fase	Formål	Aktivitet	Materialer
<p>Feltstudie: Hvad kan man med en micro:bit og tinkerkit?</p> <p>4 lektioner</p>	<p>Lære at kode en micro:bit</p> <p>Lære at koble tinkerkit på mikro:bit</p>	<p>Opgaver fra Tekserperimentet: https://tekserperimentet.firebaseio.com/video-gron-2/gronfilm1</p> <p>Kodning i makecode: https://makecode.microbit.org/</p> <p>Tinkerkit udvidelse i makecode: https://www.electfreaks.com/learn-en/microbitKit/Tinker Kit/tinker kit case_02.html</p>	<p>Computer Micro:bit Tinkerkit</p>
<p>Feltstudie: Hvad skal lampen kunne?</p> <p>2-4 lektioner</p>	<p>Afklare hvem brugeren af lampen er, og hvilken funktion lampen skal have</p>	<p>Evt. besøge lampedesigner (Antidark Middelfart)</p> <p>Forberede og udføre et interview med brugeren, hvor det afklares hvilke behov brugeren har i forhold til lyskilden og tænd/sluk funktionen.</p> <p>Tage billeder af rummet, hvor lampen skal være.</p>	<p>Computer Papir og blyant Kamera</p>
<p>Idégenerering: Hvordan skal lampen se ud?</p> <p>4 lektioner</p>	<p>Afprøve forskellige muligheder</p> <p>Afklare hvordan form og funktion spiller sammen</p>	<p>Gå ud i skolegården og lave skitser af forskellige former: f.eks. en gyngestol, en blomst, en gren, en sten, et basketball net, en altan, et håndtag, en arm...</p> <p>Prøve at abstrahere fra, hvad tingen er og udelukkende se på formen. Skitsere formerne. Finde så mange forskellige former som muligt.</p> <p>Ud fra feltstudierne lave skitser af forskellige lampeformer, der understøtter den intendede funktion</p> <p>Lave en model af en lampe med karton, tape, lim ... ud fra skitserne og ret den til efter, hvad der er muligt</p> <p>Overveje hvilke materialer, der vil kunne bruges til at lave lampen af, så det passer til formen og funktionen. Huske at tænke micro:bit og tinkerkit ind i udformningen.</p>	<p>Papir og blyant</p> <p>Billeder fra feltstudiet</p> <p>Interviewet fra feltstudiet</p>
<p>Fabrikation: Hvordan</p>	<p>Afprøve om ideen er</p>	<p>Håndværksudførelse i sløjd/håndarbejde</p>	<p>Træ Metal</p>

<p>skal lampen laves, og af hvilke materialer?</p> <p>6-8 lektioner</p>	<p>holdbar ved at lave lampen i de rigtige materialer</p>		<p>Stof Garn Læder Akrylplade Led pære/Led bånd Ledninger Micro:bit Tinkerkit</p>
<p>Argumentation: Hvordan stemmer mit design overens med brugerens behov?</p> <p>2 lektioner</p>	<p>Afprøve om lampen opfylder brugerens krav</p>	<p>Forberede en pitch om deres lampedesign, hvor de argumenterer for deres valg og det færdige produkt i forhold til lampens udformning, funktion og brugeren.</p> <p>Lave en lampe udstilling, hvor eleverne udstiller deres proces frem til det færdige produkt.</p>	<p>Computer Papir og blyant Skitser Billeder Modellen af lampen Den færdige lampe Rum til udstilling</p>
<p>Refleksion: Hvilke problemer har der været undervejs? Hvordan er de blevet løst?</p> <p>1-2 lektioner</p>	<p>Afklare om produktet lever op til brugerens ønsker</p>	<p>Fælles opsamlende refleksioner i klassen om arbejdet med lampedesign og de færdige produkter.</p> <p>Evt. invitere lampedesigner til udstillingen eller ind i klassen og lade vedkommende kommentere på proces og produkter.</p>	