

Håndværk og design

MODUL 2: Design, kultur og didaktik

Modultype, -omfang og -sprog

Basis, nationalt udarbejdet på 10 ECTS-point. Modulsproget er dansk.

Kort beskrivelse af modulet

I dette modul skal de studerende individuelt og i samarbejde med andre studerende anvende forskellige former for designprocesser i håndværksmæssig produktfremstilling, herunder eksperimentere med idéudvikling og metode, udtryk og materialer. Designprocesserne tager afsæt i fælles aktuelle problemstillinger, der gennem individuel produktfremstilling giver de studerende indblik i materiel kultur, og hvordan artefakter danner ramme og betydning for menneskers levevis set i samfundsmæssig og/eller historisk perspektiv.

Digitale læremidler, håndværksmæssige teknologier, maskinbrug og værktøjslære inddrages i det omfang, det er meningssskabende for det konkrete projekt og professionen. Håndværk og design i hverdagslivet, forskellige kulturer og tidsperioder indgår som inspiration og kontekstualisering af den studerendes egne designprojekter. Modulets indhold og arbejdsformer reflekteres didaktisk i forhold til centrale bestemmelser om faget i skolen.

Modulets videngrundlag:

Bygger på teorier om

- æstetiske, psykologiske og sociologiske aspekter af materielle kulturstudier
- innovation og designprocesser
- pædagogisk forskning om praktisk-æstetiske læreprocesser

Kompetenceområder, som indgår i modulet:

Der indgår dele af alle kompetenceområder i modulet, dog med særligt tyngde i kompetenceområde 2 og 4.

Kompetenceområde 1: Håndværk og teknologi

Kompetenceområde 2: Design - proces og produkt

Kompetenceområde 3: Innovation, entreprenørskab og materiel kultur

Kompetenceområde 4: Fagdidaktik

Kompetencemål, som indgår i modulet:

Der er særligt fokus på undervisning, hvor designprocesser udvikles i et kreativt og innovativt miljø gennem skabende, håndværksmæssigt arbejde og kultur- og genstandsanalyser.

| | |
|---|---|
| Færdighedsmål: Den studerende kan | Vidensmål: Den studerende har viden om |
| begrundet gennemføre læringsmålsstyret undervisning i håndværk og design | fagdidaktik og didaktisk forskning relateret til håndværk og design |
| veksle mellem forskellige lærerroller og værkstedets særlige pædagogiske muligheder | klasseledelse i værkstedsfag |

| | |
|--|--|
| mestre håndværksmæssige teknologier, for at formidle differentieret i forhold til mål og elevgruppe | håndværksmæssige teknologier |
| planlægge og gennemføre undervisning, hvor der skabes mulighed for at eksperimentere med udtryk og betydning, | formsproglige virkemidler og teorier om form, farve, funktion og komposition |
| rammesætte varierede designprocesser med relevante materialer og teknologier, individuelt og i klassens fællesskab | analytiske, eksperimenterende, problemløsende, innovative og fabulerende designprocesser |
| anvende omverdenens praksisnære problemstillinger som udgangspunkt for brugerorienteret design i undervisning | aktuelle praksisnære problemstillinger |
| anvende digitale læremidler til at understøtte lære- og designprocesser | digitale læremidler |
| anvende og vejlede i forsvarlig brug af relevante elevbetjente maskiner og værktøj | maskinbrug og værktøjslære, samt arbejdsmiljø og sikkerhed i værkstedet |
| vejlede elever om ressourceudnyttelse og bæredygtighed i forskellige processer og materialer i undervisningen | materialeanvendelse, ressourceudnyttelse og miljø og bæredygtighed |
| arbejde undersøgende, problemløsende og vurderende gennem praktiske håndværks- og designprocesser med udgangspunkt i materiel kultur | håndværk og design i hverdagslivet, i forskellige kulturer og tidsperioder |
| evaluere designprocesser med mål om stigende progression i undervisning | præsentation, dokumentation og evaluering af designprocesser |
| deltage i faglige debatter for dermed at kunne forme faget i fremtiden. | aktuelle fokusområder i national og international forskning indenfor fagområdet |

Modulets relation til praksis

Modulets perspektiv er skolens praksis. I et praksissamarbejde planlægger, gennemfører og evaluere studerende et mindre innovativt undervisnings- og læringsforløb, hvor omdrejningspunktet er designprocesser og læringsledelse i værkstedet.

Arbejdsformer i modulet (studieaktivitetsmodellen)

Kategori 1: Deltagelse af underviser og studerende. Initieret af underviser (90 timer/33%):

- holdundervisning i bæredygtigt design, innovation samt digitale læremidlers potentiale til udvikling af viden, læring og erkendelse
- oplæg til praktisk og teoretisk arbejde med designprocesser, udtryk og betydning
- Workshops med praktisk innovative produkter og processer
- vejledning og feedback på praktisk håndværksmæssigt arbejde, processer og anvendelse af maskiner

Kategori 2: Deltagelse af studerende. Initieret af underviser (80 timer/29%):

- praktisk håndværksmæssigt arbejde individuelt og i grupper
- samtale og refleksion individuelt og i studiegrupper i relation til modulets teoretiske og praktiske indhold
- deltagelse i arrangementer "ud af huset"
- formidling af designprocesser, produkter, undervisningsforløb og digitale læremidler
- vejledning og afsluttende projektforsøg under brug af opponentergrupper

Kategori 3: Deltagelse af studerende. Initieret af studerende (65 timer/24%):

- Praktisk håndværksmæssigt arbejde
- Læsning og bearbejdning af teori individuelt og i studiegrupper
- Vejledning med underviser
- Portfolioarbejde
- Forberedelse til prøve

Kategori 4: Deltagelse af underviser og studerende. Initieret af studerende (40 timer/15%):

- Fremlæggelse af projekter med dokumentation og refleksion
- Konstruktiv feedback fra underviser og studerende med formuleret vurderingskriterier
- Evaluering af egen læring

Modulevaluering

Den studerende udarbejder en præsentationsportfolio med processer og produkter fra deltagelse i værkstedsarbejde samt refleksioner over designbaseret og innovativ læring.

Der udarbejdes i studiegrupper et digitalt læremiddel til understøttelse af læreprocesser i værkstedet samt et skriftligt innovativt undervisnings- og læringsforløb.

Betingelser for godkendelse af modulet

Godkendelse af modulet sker på baggrund af aktiv deltagelse og en redeligt udarbejdet præsentationsportfolio, et digitalt læremiddel samt et skriftligt innovativt undervisnings- og læringsforløb.