

Lokal Pedagogisk planering

Bild/Slöjd/Teknik - åk 9 - h.t 2016

Möbeldesign

Tidsperiod: v. 41- v. 48

Inledning – syfte

Under ca 7 veckor kommer vi att arbeta med möbeldesign som visuell kultur och öka förståelsen för hur designprocessen hänger ihop med kreativ problemlösning, efterfrågan och estetik. Utifrån ett miljö- och samhällsperspektiv kommer vi att koppla design till kommunikation och jobba utifrån ett verkligt uppdrag - en designtävling. På så sätt kommer vi att förstå att design ligger till grund i alla produkter som finns på marknaden idag.

Mål från Lgr 11

Bild

- Kommunicera med bilder för att uttrycka budskap.
- Skapa bilder med digitala och hantverksmässiga tekniker och verktyg.
- Undersöka och presentera olika ämnesområden med bilder.
- Analysera historiska och samtida bilders uttryck, innehåll och funktioner.

Slöjd

- formge och framställa föremål i olika material med hjälp av lämpliga redskap, verktyg och hantverkstekniker,
- välja och motivera tillvägagångssätt i slöjdarbetet utifrån syftet med arbetet och
- utifrån kvalitets- och miljöaspekter,
- tolka slöjdföremåls estetiska och kulturella uttryck.

Teknik

- identifiera problem och behov som kan lösas med teknik och utarbeta förslag till lösningar.

Övrigt

- (Kan lösa problem och omsätta idéer i handling på ett kreativt sätt.)
- (Läraren ska ge utrymme för elevernas förmåga att själv skapa och använda olika uttrycksmedel.)
- (Kan lära, utforska och arbeta både självständigt och tillsammans med andra.)

Konkreta mål för eleverna

I detta arbete kommer du att utveckla din förmåga att:

- Lösa ett möbeldesignuppdrag genom en problemlösningsprocess.
- Ha ett tydligt budskap kopplat till samtiden(samhälle/miljö) i er möbel.
- Göra ett skissarbete som en affisch och 3D-modell i slöjdmaterial med en väl genomtänkt design.
- Teckna en designad produkt från olika håll i form av vyer som sedan kan omvandlas till en modell. Göra medvetna val i slöjdarbetet för att få till en så verklighetstrogen modell som möjligt.
- Tydligt visa och presentera hur ett valt tema kommer fram i er design.
- Förstå ordet design. Se kopplingar mellan design i vardagen och designens utveckling i samhället.

- Använda olika digitala hjälpmedel för att dokumentera processen och skapa ett presentationsmaterial till tävlingen.

Undervisning

Temaområdet presenteras genom koppling till Studiebesök i möbelindustrin. Entreprenöriellt lärande används då undervisningen bygger på ett verkligt uppdrag där vi ska ta fram en möbel i en designtävling. Vi samarbetar och utvecklar en produkt där efterfrågan, funktion och utseende följs åt i processen. Genom kooperativt lärande ger vi varandra inspiration till goda idéer och utvecklar en unik designad möbel tillsammans.

Uppgifter:

1. Ni har fått i uppdrag att delta i en designtävling "Designrookie 2016". Ni ska designa en sittmöbel med förvaring eller en förvaringsmöbel med sittfunktion till tonåringen. Den ska kännas aktuell/trendig och vara anpassad för hållbar utveckling. Ni ska först arbeta fram en skiss i form av en affisch med tydligt syfte och förklarad budskap. Denna ska sedan omvandlas till 3d-modell i slöjden.
2. Vi röstar fram en bästa modell som vi sedan bearbetar tillsammans för att utveckla ännu mer. Detta görs i nya arbetsgrupper under 3 lektioner.
3. Dokumentation. Arbetet ska dokumenteras med foto och materialet ska sedan användas i marknadsföringssyfte för att sälja in er produkt. Ni kan t.ex. spela in en greenscreen-film eller göra en bildpresentation i någon app.

Bedömning

I detta arbete bedöms hur tydligt du har lyckats visa ett budskap i dina verk. Hur väl du har arbetat med teckning, form, layout och komposition av modell. Hur du har angripit problem och löst dessa och hur kreativ och verklighetsnära din lösning blev. Vi tittar också på din delaktighet i grupparbetet och din förmåga att tolka och uttrycka dig kring design.

Kunskapskrav bild för betyg E:

Du använder ett *enkelt* bildspråk, visar en *delvis* genomarbetad design som visar budskapet. Du har använt verktyg och material på ett *fungerande* sätt. Du har bidragit till att utveckla idéer och fört ditt arbete framåt både enskilt och i gruppen. Du för *enkla* och till viss del underbyggda resonemang runt bilderna. Du kan presentera dina bilder på ett *enkelt* sätt.

Kunskapskrav bild för betyg C:

Du använder ett *utvecklat* bildspråk, visar en *relativt väl* genomarbetad design som *tydligt* visar budskapet. Du har använt verktyg och material *säkert* och *varierat*, vågat pröva dig fram till ett resultat. Du har utvecklat *delvis* egna idéer i arbetet både enskilt och i grupp. Du kan föra *utvecklade* resonemang runt bilderna. Du presenterar dina bilder på ett *säkert* sätt och kan ge *utvecklade* omdömen.

Kunskapskrav bild för betyg A:

Du använder ett *välutvecklat* bildspråk, visar en *väl* genomarbetad design som tydligt visar budskapet. Du använder verktyg och material på ett *väl* fungerande, *idérikt* och *varierat* sätt. Du har utvecklat egna idéer i arbetet och löst problem *självständigt*. Du tar en ledarroll i gruppen. Du för *välutvecklade* resonemang runt bilderna med kopplingar till erfarenheter, andra verk och företeelser. Du presenterar dina bilder *säkert* och kan ge *välutvecklade* omdömen.

Lammhult skola
Cecilia Hedstig

Utvärdering

Hur har du lyckats med målen? Kommentera.

Bedöm ditt arbete och din insats i förhållande till kunskapskraven.

Vad är du mest/minst nöjd med i ditt arbete?

Hur påverkade det ditt arbete att ni tillhörde olika lag och skulle samarbeta i en grupp?

Övriga tankar, tips kring tid, genomgångar, arbetssätt, stöd och hjälp.