

UTKAST TIL LÆREPLAN I VALGFAGET DESIGN OG REDESIGN (forslag til nytt navn, Redesign i praksis)

Formål

Folk har drevet med redesign til alle tider. Fattigdom og mangel på ressurser har gjort folk kreative. I den senere tid har økende fokus på miljø gjort redesign til et trendord. Begrepet inneholder ordet design samtidig som det forteller at designeren bygger videre på tidligere utførte produkter. Faget redesign handler om å arbeide i en designprosess hvor kombinasjonen av nytenkning, nyskaping, og ivaretaking av håndverk og kulturarv står sentralt.

Opplæringen skal utvikle elevene til miljøbevisste individer ved å sette fokus på den enkeltes rolle i forbrukersamfunnet lokalt og globalt. Faget redesign skal stimulere til å drøfte sammenhenger mellom produksjon og forbruk, og vurdere ressursbruk opp mot bærekraftig utvikling. Faget skal også skape en forståelse for at alt vi omgir oss med har en verdi, og kan ivareta og videreutvikle kulturverdier.

Estetisk kompetanse er kilde til utvikling på flere nivåer; fra personlig vekst, via innflytelse på ens egne omgivelser, til kreativ nytenkning. Faget skal bidra til utvikling av kreativitet, skaperglede og mestring. Dette skjer gjennom en designprosess hvor praktiske løsninger fra idé til ferdig produkt står sentralt. Gjennom å foreta egne valg, arbeide med de ulike steg i prosessen, får eleven prøve ut sine egne talenter og muligheter. Faget vil åpne opp for større forståelse for ulike yrker gjennom samarbeid med lokalt næringsliv, og gi motivasjon og evne til å foreta egne utdannings- og yrkesvalg.

Valgfaget redesign skal være praktisk innrettet. Det vil være naturlig å ta utgangspunkt i lokale problemstillinger eller problemstillinger som elevene har et forhold til. Samarbeid med lokalt nærings- og arbeidsliv i form av et oppdrag, kan gjøre faget redesign mer virkelighetsnært. Et langsiktig mål med faget er økt verdiskaping og fremtidig vekst gjennom å trene unge mennersker i gründerskap, kreativitet og innovasjon. Elevene får mulighet til å utvikle entreprenørskap ved å samarbeide med bedrifter, institusjoner og fagpersoner.

Faget henter hovedelementer fra kunst og håndverk og samfunnsfag, men kan også inneholde elementer fra naturfag og matematikk. Faget kan være både individorientert og prosjektbasert.

Struktur

Programfaget er strukturert i to hovedområder. Hovedområdene utfyller hverandre og må ses i sammenheng.

Oversikt over hovedområdene:

Hovedområder	
Designprosess	Produkt

Timetall

Timetallet er oppgitt i 60 minutters enheter.

Valgfaget Redesign: 57 årstimer

Hovedområder

Valgfaget Redesign i praksis

Hovedområde Designprosess

Hovedområdet Designprosess omfatter utvikling av ett eller flere produkt ut fra et oppdrag. Det å arbeide ut fra et oppdrag vil flytte elevenes fokus fra det selvsentrerte til det mer allmenne. I hovedområdet skal elevene arbeide med de ulike fasene som inngår i en designprosess; Oppdrag, idéfase, bearbeiding, vurdering og presentasjon. I disse fasene skal elevene foreta idémyldring, utprøvinger i ulike materialer og teknikker, vurdere de ulike løsningene opp mot oppdraget, og begrunne og dokumentere de valgene de tar underveis. Ideen skal ta utgangspunkt i gjenbruksmaterialer som for eksempel tekstiler, plast, tre og metall.

Hovedområde Produkt

Hovedområdet Produkt forutsetter praktisk skapende arbeid i verksted og går ut på å lage produkter ut fra kravspesifikasjon for funksjon, estetikk og signaleffekt. Elevenes utvikling av motorikk og håndlag, fra det enkle til det mer avanserte, er viktige elementer i produktutviklingen. Kunnskapen og evnen til å vurdere kvaliteten på eget arbeid bidrar til egenutvikling og faglig forståelse. Hovedområdet skal også bidra til å utvikle kunnskaper om bruk og misbruk av ressurser, og konsekvenser dette kan få for miljøet og samfunnet. Samarbeid med lokalt nærings- og arbeidsliv i form av et oppdrag, kan gjøre faget redesign mer virkelighetsnært, og få elevene til å designe ut over egne ønsker.

Dokumentasjon omfatter hensiktsmessig visuell og verbal presentasjon av arbeidsprosess og produkt (presentasjonen kan være i form av; video, bilder, utstilling, powerpoint, IKT eller blogg).

Kompetansemål

Hovedområde Designprosess

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne:

- bruke idémyldring som metode med tanke på å designe et produkt ut fra en oppdragsgiver/case
- prøve ut ulike materialer og praktiske løsninger med tanke på estetikk, funksjon og signaleffekt
- foreta bevisste valg av materialer og velge hensiktsmessige verktøy og teknikker, og kunne begrunne disse
- lage og bruke arbeidstegning og/eller annen visuell informasjon i produktutvikling
- dokumentere ulike løsningsalternativer i design av en bruksgjenstand eller et kunstprodukt ved hjelp av skisser, materialskisser eller ved bruk av digitale verktøy.

Hovedområde Produkt

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne:

- bruke hensiktsmessige teknikker, materialer og verktøy, og vurdere kvaliteten på eget håndverk
- vise til kunnskap innen ett/flere håndverksfag
- foreta bevisste valg og forbedringer i forhold til estetikk og funksjon
- reflektere over redesignens verdi i et miljøperspektiv
- vurdere eget og andres produkter, og gi konstruktive tilbakemeldinger og forslag til endringer
- begrunne valg av produkt og arbeidsprosess i forhold til oppdragsgiveren, og gi en informativ presentasjon av dette

Vurdering

Valgfaget

Bestemmelser for sluttvurdering:

Standpunktvurdering

Fag	Ordning

Eksamen for elever

Fag	Ordning

Eksamen for privatister

Fag	Ordning

De generelle bestemmelsene om vurdering er fastsatt i forskrift til opplæringslova.