

Dine digitale gæstelærere: Nico og Andres

Lærervejledning til forløbet 'Genbrug materiale til ny mode'



Forløbet er udviklet til valgfaget håndværk og design



Målrettet elever i udskoling



Online eller fysisk fremmøde



Forløb på 10-14 lektioner

Gæstelærerne Nico og Andres inspirerer til, hvordan materialer, tekstiler og stoffer kan genbruges og redesignes. Gennem designprocesser lærer eleverne at arbejde kreativt med egne idéer og skabe egne unikke produkter. Det kan ske gennem forarbejdning af mangeartede materialer, hvor eleverne lærer om produktets funktion og udtryk, mens de introduceres for bæredygtighed og et opgør med smid-væk-kulturen.

I en verden med knappe ressourcer er det vigtigt at vide, hvordan vi kan arbejde bæredygtigt med genbrug og genanvendelse af materialer til beklædning. Eleverne vil gennem forløbet få indsigt i, at kreativt (gen) brug kan skabe unikke udtryk og produkter.

Centrale tematikker i forløbet er bæredygtighed, genbrug og redesign af tekstiler, stoffer og materialer. Ved at arbejde kreativt med bearbejdning af eksempelvis stofrester, genbrug og aflagt tøj kan eleverne få viden om, at der nemt kan skabes nye og unikke designs. Dermed kan de tilegne sig forståelse for ressourcer, miljø og bæredygtighed i forhold til materialer og deres genanvendelse.

Forløbets gæstelærere er Nico og Anders, der blandt andet er kendt fra DR Ultra. De arbejder begge som designere og er forfattere til bogen *God Stil* (2019).

Forløbets formål

Forløbets formål er, at eleverne skal udvikle færdigheder og erfaringer med designprocesser samt materialekendskab og -valg i skabelsen af deres eget produkt.

I forløbet er der fokus på kompetenceområderne design samt håndværk – materialer. I kompetenceområdet design kan der arbejdes med elevernes brug af og viden om idégenererings- og udviklingsteknikker samt produktfremstilling med fokus på form og funktion. I kompetenceområderne design samt



håndværk – materialer er det oplagt at arbejde med elevernes viden om samt begrundelser for valg af komposition og farve i deres produkter samt med et fokus på, hvordan disse valg kommer til udtryk i de produkter, som fremstilles.

Forløbet arbejder med tre centrale pointer, som vil være gennemgående i de tilhørende aktiviteter:

- Giv det gamle tøj en chance til. Genbrug og redesign tøjet i stedet for at smide det ud. Tænk cirkulært, og brug ressourcerne med omtanke.
- Alle kan være kreative. Der findes ikke kun én rigtig stil, og alle kan skabe noget unikt. Det er ok at fejle; fejl kan føre til nye og unikke idéer.
- Vær dig selv. Udtryk dig selv og din personlighed gennem din stil.

Formålet med forløbet er desuden at løfte elevernes læring, motivere dem og styrke deres trivsel med undervisning af gæstelærere, der er faglige kapaciteter på deres felt.

Find alle de digitale gæstelærerforløb på www.emu.dk.

Forløbets opbygning

Forløbet er bygget op omkring fire videoer med tilhørende aktiviteter. Aktiviteterne kan anvendes hver for sig i individuelle forløb, men kan også bruges i ét længere forløb, hvor alle aktiviteter gennemføres. Det er også muligt, at aktiviteterne tilhørende henholdsvis video 2 og video 3 gennemføres parallelt, så eleverne har flere valgmuligheder afhængigt af kompetenceniveau og interesser.

Som introduktion til forløbet kan læreren give eleverne en introduktion til arbejdet med bæredygtigt design. Læreren kan henlede elevernes opmærksomhed mod vigtigheden af bæredygtighed, og at der findes mange måder at være bæredygtig på. Læreren kan nævne, at bæredygtighed rummer en miljømæssig, en social og en

økonomisk dimension, og at disse ligeledes ligger til grund for FN's 17. verdensmål, jf. nedenfor:

- Den sociale dimension handler om sundhed og tryghed i et velfungerende solidarisk og demokratisk samfund - også for kommende generationer.
- Den miljømæssige dimension handler om anvendelse af energi og andre ressourcer, udledninger til luft, vand og jord, samt affaldshåndtering uden at bringe kommende generationers brug af naturressourcer i fare.
- Den økonomiske dimension handler om fordeling af kapital og andre økonomiske værdier uden at bringe kommende generationers samfundsøkonomi i fare.

Video 1: Genbrug materiale til ny mode

I denne video introducerer Nico og Andres sig selv. De fortæller, hvorfor de brænder for at designe, og hvorfor bæredygtighed er vigtigt for dem. Videoen lægger op til, at eleverne kan reflektere over, hvem de selv er, og hvad de gerne vil udstråle. Aktiviteten knyttet til videoen har til hensigt at lede frem til, at eleverne har udformet et produkt, som illustrerer, hvem de er.

Efter at have set videoen i fællesskab kan læreren bede eleverne reflektere over, hvem de er. Herefter kan de følge tre trin:

- Ud fra refleksioner om ovenstående producerer eleverne enkeltvis eller i grupper en collage eller et mindmap, som beskriver og visualiserer, hvem de er. Øvelsen kan også laves i par eller grupper, hvor eleverne skal beskrive hinanden, som Nico og Andres gør i videoen. Eleverne kan bruge tuscher, magasiner, maling eller andre materialer til at lave deres produkt. Læreren kan eventuelt introducere til konceptet 'moodboards', som eleverne kan tænke med og ud fra.
- Eleverne fremlægger for klassen eller i mindre grupper.



- Eleverne kan afslutningsvis diskutere, hvad de bemærkede af interessante elementer i de andres fremlæggelser, og om det fik dem til at tænke på nye ideer.

I ovenstående udformning af produkter kan læreren give eleverne forskellige kreative benspænd og formulere kriterier, eksempelvis at de skal gøre brug af minimum tre forskellige materialer, ingen tekst eller bogstaver. Læreren kan også introducere andre benspænd.

Video 2: Lav garn ud af gamle rester

Nico fortæller, hvordan der kan arbejdes med garn, og hvilke teknikker der kan bruges. Han viser i videoen, hvordan han arbejder med garnrester og opfordrer til, at gode materialer aldrig må smides væk.

Forinden aktiviteten kan læreren bede eleverne om at gå på opdagelse i hjemmet eller hos eksempelvis sin mormor for at finde garnrester. Idéen er, at eleverne skal få en oplevelse af, at materialer ikke behøver at blive købt, men sagtens kan skaffes og findes på anden vis – uden at skulle bruge penge. Det samme kan læreren gøre på skolen, så alle elever har garnrester at arbejde med.

Efter at have set videoen kan læreren hjælpe med at udfolde begreberne bæredygtighed og redesign i klassen ved at spørge ind til elevernes forståelse af det, som blev præsenteret i videoen. Eleverne kan to og to eller i plenum diskutere sig frem til, hvor de ser eksempler på bæredygtige og cirkulære designs og produkter i hverdagen.

Med udgangspunkt i de garnrester, som eleverne har fundet, skal de hver især arbejde med garnresterne og ligesom Nico sammensætte et selvvalgt design ud fra følgende kriterier:

- Designet skal kunne bæres på enten hals, ben eller arm.
- Der skal indgå minimum fem forskellige farver.
- Designet skal udtrykke noget personligt eller en bestemt holdning.

Eleverne går herefter på opdagelse i deres eget eller andres mindmaps/collager/moodboards fra tidligere for at få gode idéer til deres design.

Eleverne præsenterer kort deres idé for deres sidekammerat, som giver umiddelbar feedback i forhold til den overordnede idé ud fra de opstillede kriterier.

Når eleverne har fået feedback, producerer de enkeltvis deres design ved at sammensætte garnresterne til deres valgte design. De sparrer løbende med sidekammeraten i forhold til processen og de opstillede kriterier.

Eleverne præsenterer deres design for sidekammeraten og sluttelig i plenum.

Efter præsentationerne skal eleverne ud fra sidekammeratens design komme med to til tre idéer til, hvordan deres design kan genanvendes. Kan armbåndet for eksempel blive til en del af et halstørklæde? Og kan halskæden blive til kraven på en skjorte? Osv.

Igennem denne aktivitet bedes eleverne begrunde deres valg og fravalg i designprocessen. Blev den oprindelige idé fulgt til dørs? Hvad var svært, og hvordan kom de videre derfra? Evaluerings snakken kan også kobles på præsentationen i plenum, hvor eleverne ud over at præsentere deres design også skal fortælle om én ting, som de lykkedes godt med, og én ting, som de tager med sig videre til næste gang, de skal arbejde med garn som materiale.

Video 3: Skab en unik og upcyclet t-shirt

I denne video viser Andres, hvordan der kan laves et materiale-mash-up ud fra to gamle tøjstykker. I videoen klipper Andres to t-shirts over på midten og syr dem sammen på ny, så han har en t-shirt, der er kombineret af to forskellige halvdele. Denne tilgang kaldes 'upcycling' - det vil sige genbrug, som tilfører produktet ny eller større værdi.



Ud fra videoen kan eleverne gøre det samme. Det kan være med t-shirts lige som i videoen, men det kan også være bukser, vanter, strømper eller andet tøj. Eleverne kan medbringe tøj, som de gerne må klippe i. Læreren (eller eleverne) kan også finde tøj i en genbrugsbutik eller på skolen.

Aktiviteten kan bygges op på følgende måde:

- Eleverne medbringer eller får udleveret beklædningsgenstande. Det kan være t-shirts som i videoen, bukser, vanter, strømper eller noget helt andet.
- Eleven vælger to genstande fra samme kategori og overvejer, hvordan han eller hun kan sammensætte dem på ny ved at klippe dem over. En variation af opgaven kan være at designe til en persona, ens bedste ven eller en kendt person, eksempelvis Justin Bieber eller Lionel Messi. Dette tvinger eleverne til at sætte sig grundigt ind i forbrugernes hverdag, adfærd, præferencer, kulturelle baggrund m.m.
- Eleverne reflekterer over, hvad de to sammensatte genstande kommunikerer og signalerer. Er der et bestemt budskab, som skal frem, og hvordan understøtter materialer og udtrykkene dem?
- Eleverne producerer deres 'styles' på symaskiner eller i hånden afhængigt af elevernes erfaring.

Video 4: Gode råd til dit design

Hav det sjovt, og husk at passe på planeten. Sådan lyder nogle af de råd, som Nico og Andres giver til at arbejde med designprocesser. Aktiviteterne til denne video fokuserer på, at eleverne arbejder med spørgsmål, der peger ind i Nico og Andres' afsluttende gode råd. De gode råd og spørgsmålene kan diskuteres i plenum. De kan for eksempel være:

- Hvorfor er det vigtigt for os at vise, hvem vi er?
- Hvorfor er det godt for miljøet, planeten og pengepungen at genbruge?
- Hvordan kan der opstå gode fællesskaber og oplevelser om dét at skabe unikke styles?

Evaluering

Gæstelærerforløbet kan både evalueres formativt og summativt. En formativ tilgang, hvor eleverne løbende dokumenterer deres proces, kan laves ved hjælp af små videoptagelser. Disse kan eleverne vise hinanden eller læreren. Herefter kan der gives kort feedback.

Det foreslås, at forløbet afsluttes med en summativ evaluering, hvor eleverne noterer:

- Én ting, jeg vil lære mere om.
- To ting, jeg syntes, var vanskelige.
- Tre ting, jeg har lært.

Eleverne kan desuden fokusere på selve processen og produkterne. Her kan eleverne reflektere over:

- Hvordan var det at arbejde med materialerne?
- Fik jeg fremstillet det, jeg gerne ville?
- Fik jeg udtrykt det, jeg gerne ville (at gå fra idé til produkt)?

Disse noter kan fremlægges i små grupper eller i plenum. På baggrund heraf kan læreren få ideer til kommende forløb, og læreren kan understøtte eleverne i, at elevernes tre punkter kan bæres videre i faget eller over i andre fag.



Tilrettelæggelse

Forløbet kræver, at undervisningen kan gennemføres i et lokale, hvor der er adgang til:

- Saks, tape, lim, pap.
- Garn og strikkepinde.
- Symaskiner. I videoen anvendes der en overlocker, men en almindelig symaskine kan også anvendes.
- Nål og tråd.
- Tøj (t-shirts, strømper, shorts, bukser).

Inden forløbet igangsættes, anbefales det, at læreren læser om bæredygtighed og tøj.

Det kan gøres på en række hjemmesider, herunder emu.dk, hvor der kan findes en artikel om bæredygtigt tøj. Herudover anbefales det, at læreren tilegner sig en grundlæggende viden om moodboards.

Det kan desuden styrke elevernes udbytte af forløbet, hvis læreren på forhånd har introduceret dem til grundlæggende strikketeknikker.

Hvis undervisningen er online...

Hvis undervisningen gennemføres som fjernundervisning, kan aktiviteten til video 1 gennemføres digitalt. Her kan eleverne bruge Google Jamboard eller Book Creator til at lave moodboards. Disse findes på SkoleTube.

Øvelserne til video 2 og 3 kan gennemføres, hvis eleverne har materialerne i hjemmet. Alternativt kan eleverne finde andre genstande eller materialer i hjemmet, som skulle have været smidt ud. Dette kan være bøger, møbler, stof og lignende.

Disse genstande kan eleverne redesigne ud fra de materialer, som er tilgængelige i hjemmet. Alternativt kan eleverne finde billeder på internettet, som kan sammensættes, så de får et nyt udtryk, for eksempel ligesom Andres, der laver to t-shirts til én.

Publikationen er udarbejdet juli 2021 af Rambøll Management Consulting, Københavns Professionshøjskole, VIA University College, Syddansk Universitet og Operate for Styrelsen for Undervisning og Kvalitet.

Grafisk tilrettelæggelse: Operate



**BØRNE- OG
UNDERVISNINGSMINISTERIET**



RAMBOLL



SDU

OPERATE