

INDUSTRIEN SOM KARRIEREVEJ

UNDERVISNINGSMATERIALE

Titel: It's my party – konfirmation – en tradition i Danmark

Fag: Matematik

Klassetrin: 7. klasse

Trekantområdet Danmark
Kolding Åpark 1, 2., 6000 Kolding
Tlf. 7979 7878
www.industriensomkarrierevej.dk



Projekterne "industrien som karrierevej", "Industriens som karrierevej 2.0" og "Bæredygtig industri som karrierevej" er støttet af Region Syddanmarks uddannelsespulje.

Til læreren - hvad skal der forberedes

Hvad er formålet med forløbet?

- slide 2

Hvad skal der sørges for inden eleverne går i gang?

- slide 3

Hvad er min rolle som lærer?

- slide 4

Til lærerne - som forberedelse til forløbet

Forløbet er en del af projektet; "Bæredygtig industri som karrierevej", hvor vi med afsæt i verdensmål 12 om **"Bæredygtigt forbrug og produktionsformer"** sætter fokus på at flere unge i Trekantområdet får interesse for udvikling af **STEM-kompetencer** og vælger en faglært erhvervsuddannelse inden for dette område.

Forløbet skal være med til at **fremme unges kompetencer inden for områder, der kan skabe en teknologisk, grøn og bæredygtig fremtid.** Det skal ske gennem målrettede undervisningsforløb på både skole og virksomhed, som finder sted i et tæt samarbejde mellem folkeskoler og industrivirksomheder samt kompetenceudvikling af virksomheder og lærere/UU. Det øgede **fokus på praksisfaglighed** vil være et bærende element i forløbet.

BAGGRUND



Verdensmål 12: Ansvarligt forbrug og produktion

Til lærerne - hvad skal der forberedes inden forløbet.

- ❑ Læs alle slides igennem
- ❑ Sørg for at der er en væg eller andet i klassen, hvor eleverne kan dele deres viden
- ❑ Del alle slides med elever på den digitale platform i bruger i klassen
- ❑ Gennemgå de forskellige faser og opgaver med eleverne inden start
- ❑ Inddel elever i grupper med max 4 i hver
- ❑ Download designcirklen, så eleverne kan se de faser, de skal arbejde med - slide 6
- ❑ Hæng designcirklen op i klassen under forløbet
- ❑ Klip dialogkort fra slide 10 ud til hver grp.
- ❑ Sørg for at alle har post-it til idégenerering
- ❑ Kopier NAF-skema til alle grupper - slide 22
- ❑ Sørg for at der er materialer til at eleverne kan bygge en model af deres designopgave til Panayotis
- ❑ Download og print “ Hey - you - see - so” fisken, så alle grupper har en
- ❑ Sørg for at afsætte tid til at eleverne kan fremlægge deres idéer for dig
- ❑ Afsæt tid til evaluering
- ❑ Snak evt. med UU-vejlederen om elevernes tilbagemelding med henblik på UU-vejledning.

Til lærerne - lærerens rolle

I dette forløb er det lærerens rolle at guide eleverne igennem de forskellige opgaver og sørge for at få skabt nogle rammer, hvor eleverne dels selv søger efter svar og viden, så de bliver i stand til at komme med bud på den opgave, de bliver stillet af Panayotis.

Styrken ved at arbejde med forløbet og den opgave, de bliver stillet af Panayotis er netop, at der ikke findes et rigtigt eller forkert svar, og at processen ikke leder hen til et entydigt svar på en løsning.

Det er vigtigt, at du som lærer stiller spørgsmål og formulerer opgaver, der ikke får eleverne til at lede efter det svar, som de tror, du gerne vil høre, men at de stimuleres til at gå deres egne eller nye veje og forfølge de løsninger, de tror på.

Under evalueringsfasen er det vigtigt, at eleverne får reflekteret over, hvad de har lært af forløbet både fagligt og med henblik på uddannelsesvejledning.

Det koordinerede samarbejde med de involverede virksomheder er sket i et samarbejde mellem skolens lærer på årgangen og den kommunale læringskonsulent, hvilket styrket samarbejdet mellem skole og forvaltningen inden for uddannelse og læring. Et samarbejde, der styrker elevernes læring, så de bliver så dygtige som muligt.

“It’s my party”

konfirmation - en tradition i Danmark

7. klasse / Mølholm / BISK / Matematik

Procesplan for forløbet

Dato	Opgaver	Hvor	Samarbejdspartnere	Fokuspunkter på dagen
2.2.23 8.15 - 14.45	Designopgave og feltanalyse Fase 1+2	Farveriet Panayotis 13.00 - 15.00	Panayotis DaCore ProCraft med på team kl. 9.15 På Panayotis	Designfase 1+2 Gruppearbejde med tovholder Analyse Præsentation af virksomhed og produktion med direktør og designer
2.2.23	Idégenerering Fase 3+4	Farveriet		Designfase 3+4 Opsamling
3.2.23 8.15 - 14.00	Fabrikation og argumentation Fase 4+5	Farveriet	Campus Vejle	Besøg af 4 Campus elever. Elev til elev undervisning i matematik / regnskab Fremlæggelse af status for Ruben, Anja og Charlotte
6.2.23 8.00 - 14.00	Argumentation og refleksion Fase 5+6	ProCraft	ProCraft	Præsentation og rundvisning på virksomheden Designfase 5+6 Filmproduktion Drøftelse af designprocesser med direktør og produktion Færdiggørelse af opgaven til Panayotis

Kompetencemål / Matematik

Regnskab

Målet er, at du:

- skal lære at lave et budget og et regnskab.
- skal lære at lave opstillinger og udregninger på regneark.
- skal lære at omskrive forskellige målenheder.
- Skal lære at afgrænse, forstå og argumentere for dine valg med matematiske begreber.

Lave model

Målet er, at du:

- skal lære at kende forskel på arbejdstegning og skitse.
- Skal lære at tegne efter målestoksforhold med og uden digitalt værktøj.
- Skal lære at omskrive forskellige målenheder.
- Skal lære at bestemme areal, omkreds og rumfang med digitalt værktøj.

Kompetencemål / Matematik og

Undersøgelse / Analyse

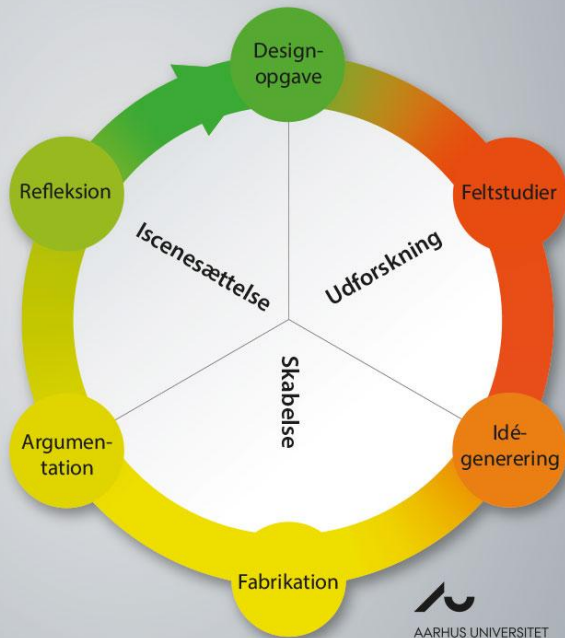
Målet er, at du:

- skal lære at gennemføre og præsentere et spørgeskema og forstå de svar, du modtager.
- skal lære at vælge forskellige deskriptorer og diagrammer til analyse af datasæt.
- skal lære at bruge et digitalt værktøj, der kan behandle store talmængder.

Personlige kompetencer:

- Du kan indgå aktivt i projektet
- Du kan indgå i samarbejde med din gruppe
- Du kan samtale, lytte og indgå kompromisser med de andre i gruppen
- Du kan arbejde i kreative processer
- Du kan holde fokus på opgaven over længere tid
- Du kan præsentere resultatet af delopgaver og det samlede projekt
- Du kan tage ansvar for jeres fælles projekt

Billede fra ProCraft



DESIGN OPGAVEN beskriver det problemfelt man ønsker at arbejde sig ind i

Ligesom argumentation er **REFLEKTION** tilstede i hele designprocessen, men kommer eksplicit til udtryk, når projektet tages i brug.

I **FELTSTUDIET** undersøger man sit arbejdsfelt

Der sker løbende **ARGUMENTATION** for valg og fravalg i løbet af designprocessen

I **IDÉGENERERINGS** skabes der ideer . mange og forskellige ideer.

I **FABRIKATIONSFASEN** vælges materialer og teknologier, der kan bringe prototypen til live.

Når jeg arbejder som produktudvikler sammen med andre

Når vi arbejder med emnet konfirmation træner vi samtidig at arbejde i en designproces.

En tilgang, som vi også arbejder med i Håndværk og design og samme fremgangsmåde som professionelle designer eller produktudvikler arbejder ud fra.

I skal arbejde med de forskellige faser og skal til sidst præsentere jeres idé for de virksomheder, I skal arbejde sammen med.

Husk at tage billeder af alle processer i faserne undervejs.

Design en konfirmations-oplevelse

Faglige krav:

Designtænkning, produktfremstilling og formidling

Matematik:

Regnskab

Industri: Undersøg hvem (hvilken industri) der arbejder med produkter, der knytter sig til konfirmationen.

Oplevelse

Hvad betyder det - undersøg og forklar med egne ord

Bæredygtighed

Hvad betyder det - undersøg og find 5 eksempler på bæredygtig fremstilling inden for temaet; **konfirmation**

Design en konfirmations-oplevelse

Krav:

Design et område i butikken, så pigerne får en oplevelse, når de besøger butikken, og skal i gang med at forberede deres konfirmation

Design et område i butikken, så drengene får en oplevelse, når de besøger butikken, og skal i gang med at forberede deres konfirmation

Designkrav:

Bæredygtighed

Øvrige krav:

Hent inspiration fra ProCraft, DaCore og GASA

I designprocessen

stilles der krav om, at I laver moodboards, en persona (hverdagsfortælling), en model i pap/papir, et regnskab og evaluerer processen sammen med din gruppe og din lærer.

HUSK at tage masser af billeder undervejs fra feltstudie til færdigt produkt.



Hvad skal vi?
Hvad er problemet?

Designopgave

Fase 1

I skal designe et område hos Panayotis, så konfirmanderne får en total oplevelse i butikken, når de begynder at planlægge konfirmationen.

Inden I går i gang skal I bl.a. drøfte med hinanden:

- Hvad har Michael Panayotis af ønsker til jeres bud på løsninger?
- Hvad knytter sig til planlægningen af en konfirmation?
- Hvilke industrier arbejder med produkter eller andet, som har med konfirmation at gøre?
- Hvad betyder oplevelse / total oplevelse?
- Hvad vil det sige at designe et område i en butik?
- Hvilke forskelle er der på en konfirmation til drenge og til piger? Nævn 5 ex.
- Hvad er bæredygtighed?
Hvad er en bæredygtig konfirmation?

Gruppearbejde

- Læg de udklippede dialogkort med bagsiden op
- Arbejde sammen 2 og 2 i jeres gruppe
- Træk et spørgsmål
- Svar på det sammen. Noter de væsentligste idéer ned, så I kan dele dem i gruppen bagefter
- Træk et nyt kort, når I er færdige med spørgsmålet.
- Fortsæt til I har været alle kort igennem

Saml jeres notater fra alle spørgsmål og drøft dem i gruppen.

Gå videre med de idéer / svar I kan blive enige om.



DESIGN EN OPLEVELSE

Spørgsmålskort til ud klip

Hvad knytter sig til planlægningen af en konfirmation?

Hvilke industrier arbejder med produkter eller andet, som har med konfirmation at gøre?

Hvad er bæredygtighed?

Hvad er en bæredygtig konfirmation?

Hvad betyder oplevelse?

Hvad betyder total - oplevelse?

Hvad vil det sige at designe et område i en butik?

**Hvilke forskelle er der på en konfirmation til drenge og til piger?
Kom med 5 ex.**



Fase 2
- her er 3 slides med opgaver

I denne fase skal I finde ud af, hvilke ønsker målgruppen har, når I skal designe en total oplevelse hos **Panayotis**.

I skal lave nogle spørgsmål, som I stiller til en gruppe af unge, der skal konfirmeres. Lav undersøgelsen online.

De spørgsmål I stiller skal give jer viden om, hvad der er vigtigt for jeres design af oplevelsen fx:

- Hvis du skal finde det bedste sted at købe dit tøj til konfirmationen - hvad er så vigtigt?
- Hvad skal du opleve i butikken, hvor du køber dit konfirmationstøj?
- Hvad skal du huske tilbage på, når du går ud ad den butik, hvor du har købt dit konfirmationstøj?
- Hvad er en oplevelse i en butik for dig?

Find selv på flere eller andre spørgsmål i jeres gruppe. Husk at skriv alle svar ned.



DESIGN EN OPLEVELSE

Gruppearbejde

- Læg de udklippede dialogkort med bagsiden op
- Arbejde sammen 2 og 2 i jeres gruppe
- Træk et spørgsmål
- Svar på det sammen. Noter de væsentligste idéer ned, så I kan dele dem i gruppen bagefter
- Træk et nyt kort, når I er færdige med spørgsmålet.
- Fortsæt til I har været alle kort igennem

Saml jeres notater fra alle spørgsmål og drøft dem i gruppen.

Gå videre med de idéer / svar I kan blive enige om.

Spørgsmålskort til ud klip

Hvis du skal finde det bedste sted at købe dit tøj til konfirmationen - hvad er så vigtigt?

Hvad skal du opleve i butikken, hvor du køber dit konfirmations-tøj?

Hvad skal du huske tilbage på, når du går ud ad den butik, hvor du har købt dit konfirmations-tøj?

Hvad er en oplevelse i en butik for dig?

Hvad er en bæredygtig konfirmation?

Hvad er dit råd til Panayotis, hvis du med det samme skal kunne se, at de arbejder bæredygtigt?



Fase 2
- her er 3 slides med opgaver

I skal ud over at lave en undersøgelse af ønsker fra målgruppen hente inspiration fra en indretningsvirksomhed, der hedder **ProCraft**:

ProCraft laver blandt andet indretning af skoler, butikker og andre miljøer, hvor vi blandt andet skal arbejde, købe ind, "hænge ud", låne bøger, eksperimentere etc.

Se mere på: www.procraft.dk

I skal også hente inspiration fra virksomheden DaCore, som designer og udvikler tekstiler, møbler og brugskunst til hjemmet.
Undersøg mere om DaCores produkter på nettet.

I skal lave et samlet moodboard af den inspiration, I kan blive enige om at bruge til jeres model.

Gruppearbejde

- fordel opgaverne mellem jer, så nogle af jer undersøger Procraft og andre DaCore

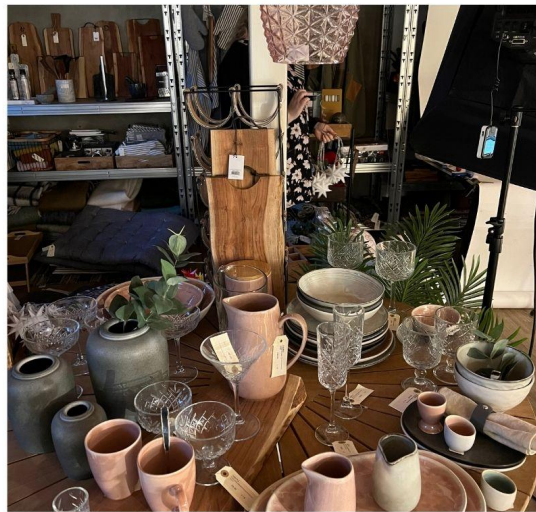
ProCraft: www.procraft.dk

- Gå på deres hjemmeside
- Find mindst 5 inspirationer fra deres projekter til indretning hos Panayotis (tænk over om der er forskel på om det er til drenge eller piger)
- Tag et billede af de inspirationer, I finder
- Lav et moodboard med inspirationsbilleder
- Del jeres idéer med de andre i gruppen
- Skal der tilføjelser til fra dem eller er der noget, der ikke skal med på moodboardet - tilpasser I den, så alle er enige

DaCore:

- Søg på nettet ved at skrive DaCore
- Find mindst 8 inspirationsbilleder til borddækning (tænk over om der er forskel på om det er til drenge eller piger)
- Tag et billede af de inspirationer, I finder
- Lav et moodboard med inspirationsbillederne
- Del jeres idéer med de andre i gruppen
- Skal der tilføjelser til fra dem eller er der noget, der ikke skal med på moodboardet - tilpasser I den, så alle er enige

Inspiration fra DaCore



Sådan kan et
moodboard laves
- brug evt. Canva

Inspiration fra DaCores
showroom i Vejle



Fase 2
- her er 3 slides med opgaver

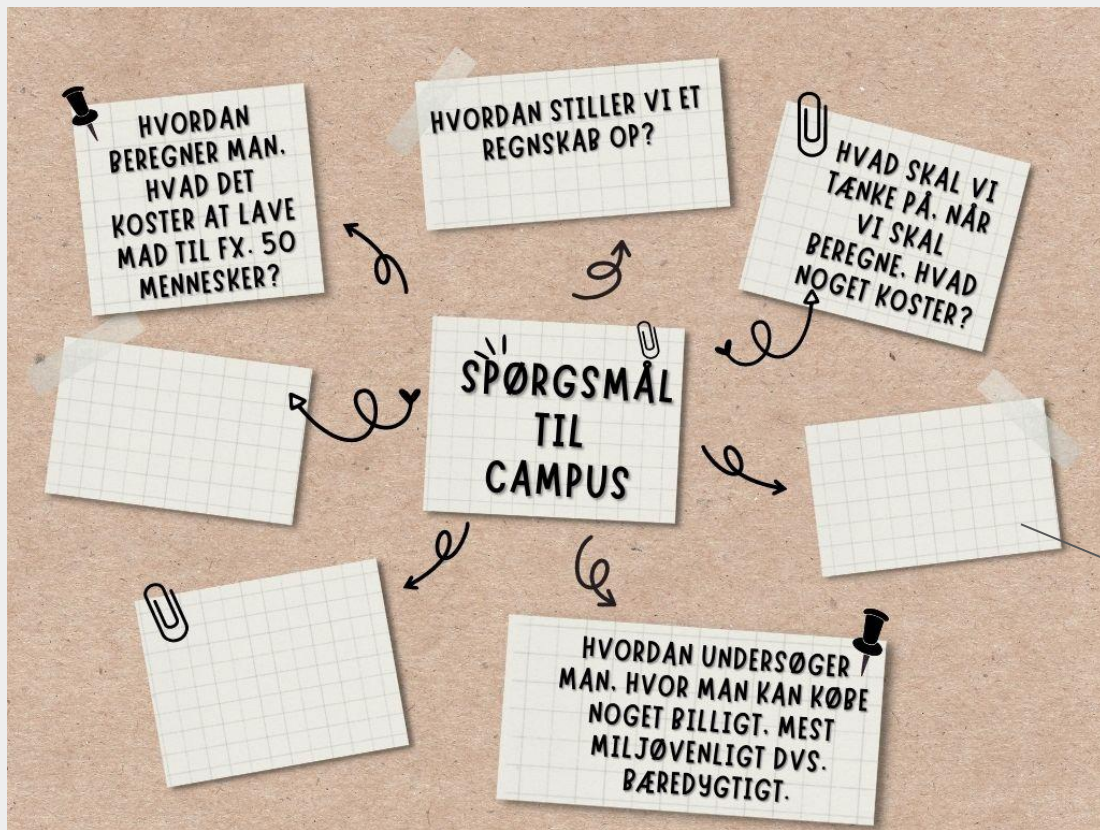
Lav et regnskab over jeres totaloplevelse.
I får hjælp til at komme i gang med opgaven af elever fra Campus Vejle.

Som forberedelse skal I have nogle spørgsmål klar til dem, så I lærer mere om, hvad det vil sige at "få et overblik" over, hvad det koster at holde en konfirmation.

Spørgsmålene kan være:

- Hvordan stiller vi et regnskab op?
- Hvad skal vi tænke på, når vi skal beregne, hvad noget koster?
- Hvordan undersøger man, hvor man kan købe noget billigt, mest miljøvenligt dvs. bæredygtigt.
- Hvordan beregner man, hvad det koster at lave mad til fx. 50 mennesker?

Hvis I fik opgaven på Campus Vejle, hvad ville I så starte med?



Et vigtigt spørgsmål kunne også være:

Hvordan ville I selv gøre, hvis I fik samme opgave.
Hvordan arbejder man med det på Campus Vejle, som er et handelsgymnasium?

Andre spørgsmål?

Forslag til spørgsmålsguide til eleverne på Campus

Inden I skal i gang med idégenerering på jeres designopgave

Tjekliste; har vi husket at undersøge?

- Hvad Michael Panayotis har af ønsker til jeres bud på løsningerne?
- Hvad er bæredygtighed?
- Hvad er en bæredygtig konfirmation?
- Hvad er bæredygtig produktion?
- Hvad betyder total-oplevelse? For jer og for Panayotis?
- Har I lavet en undersøgelse af målgruppens ønsker og behov?
- Har I hentet inspiration fra ProCraft?
- Har I hentet inspiration fra DaCore?
- Har I fået den viden, I har brug for af Campus Vejle

Idégenerering



Sammen skaber
vi gode idéer !

I skal nu samle:

- alle jeres idéer
- svar på undersøgelser

I skal medtænke jeres viden fra
slide 4 og 5:

Hvad er;
industri?

En oplevelse / total oplevelse?
bæredygtighed?

Gruppe opgave:
Lav et endeligt
moodboard med
alle jeres idéer
- når I har valgt
dem, I går videre
med.

Fase 3

Metode til idégenerering:

- Alle i gruppen stiller sig rundt om et bord
- Hver skriver én idé ned - idéen sendes videre til højre. Der bygges videre på idéen
- Når alle idéer har været rundt 2 gange kategoriseres de
- Alle idéer drøftes i gruppen og den idé, I bliver enige om er bedst laves som prototype / model i pap og papir.

TIP: Det kan være en god idé at bruge post - it med forskellig farve, så er det nemmer at se, hvor mange gange idéerne har været rundt.



Vælg den bedste idé

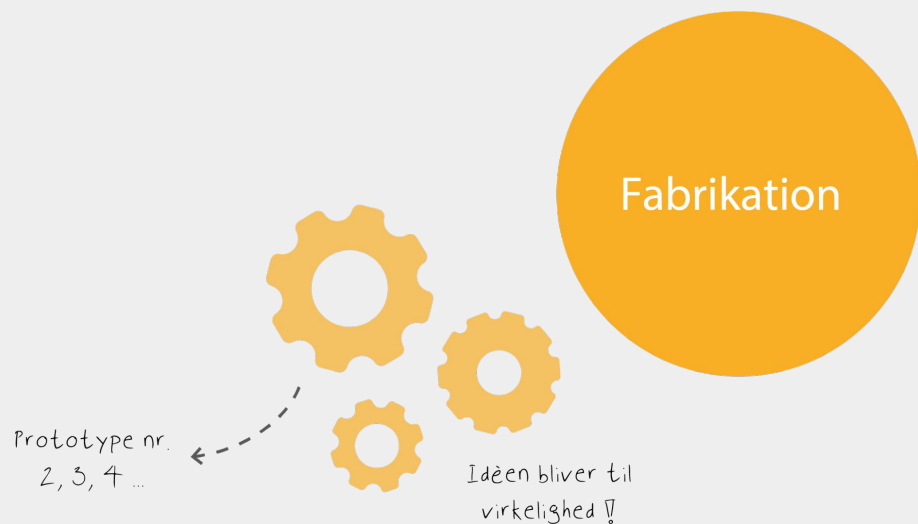
Metode til idé udvælgelse. Giv den enkelte hovedidé point. 1 betyder at idéen ikke får så mange point - 5 mange.

IDE	1	2	3	4	5
<ul style="list-style-type: none">• Er idéen ny?• Findes der noget allerede, der minder jer om jeres idé?					
<ul style="list-style-type: none">• Hvor spændende er idéen?• Løser idéen udfordringen? Eller er den det kun delvist?					
<ul style="list-style-type: none">• Hvor let er idéen at udvikle på og gennemføre?• Kan det overhovedet lade sig gøre? Hvor dyrt er det, hvis idéen skal gøres til virkelighed? Hvor lang tid tager det at udvikle på idéen, så den løser udfordringen?					
Tæl pointene sammen for hver idé, og vælg den/de bedste idéer. Det vil sige den/dem med flest point.					

Kig sammen på alle jer idéer og sæt dem ind i skemaet.

I denne fase skal I fabrikere en film og I skal lægge et budget for en konfirmationsfest - både hjemme og på et hotel eller andet ude i byen

1.
Aftal, hvem der gør hvad og læg en plan for, hvordan I kan nå det hele, så I bliver færdige med PP og film, inden det skal sendes til Panayotis mandag.
2.
Inden vi går hjem fredag skal I fremlægge jeres budget, PP og måske storyboard til film for jeres lærere.



Lav en personas:

En personas i denne opgave skal beskrive, hvad der sker, når jeres målgruppe besøger Panayotis sammen med venner eller familie.

En personas er med andre ord en hverdagsfortælling, som I forestiller jer et besøg ville være for en person på jeres egen alder.

Fase 4

Pitch ...
Feedback ...

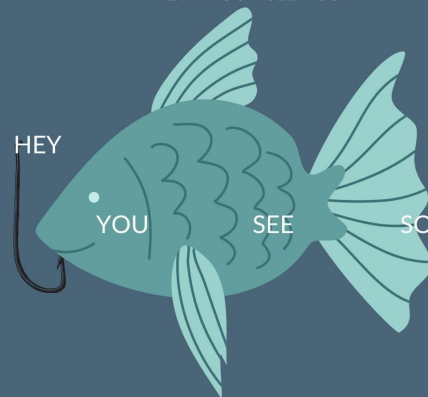
Vi fortæller andre
om vores ide

... fordi vi i
feltstudiet
fandt ud af ...

Argumentation

PRÆSENTATION

HEY - YOU - SEE - SO



HEY: Her skal I fange lytterens opmærksomhed. I skal have "fisken på krogen."

YOU: Fiskens hoved. Her skal I tale til brugeren af den løsning, I har udviklet og fortælle, hvorfor løsningen er interessant.

SEE: Her præsenteres de væsentligste fordele ved løsningen.

SO: Det er "fiskens svirp med halen". Hvad kan I gøre for at brugerne "bare" vil høre mere om jeres løsning.

BRUG evt. DENNE MODEL TIL AT ØVE JERES FREMLÆGGELSE MED

Hvad er vores
næste skridt?

Hvordan gør vi vores
idé endnu bedre?

Refleksion

Gruppedrøftelse:

- Hvad har jeg lært af nyt i matematik, som vi ikke kunne i forvejen?
- Hvad har vi lært i forløbet omkring; bæredygtig produktion og industri? indretning? designtænkning; proces, produkt og fremlæggelse?
- Hvad har vi lært af at arbejde sammen Campus eleverne i matematik?
- Har vi set nogle kompetencer hos hinanden, som vi kan bruge, når vi skal arbejde sammen igen?
- Hvad kunne vi gøre, hvis vi skulle gøre det endnu bedre?

Klassen drøfter i plenum.

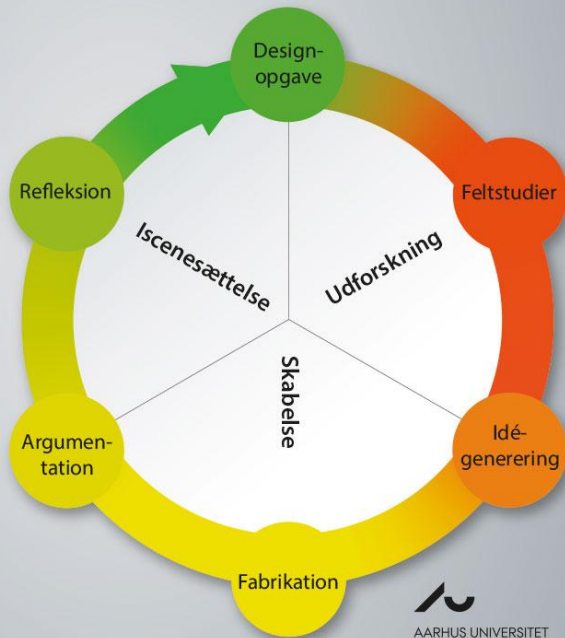
- Hvad har vi lært om dem, vi har arbejdet sammen med i forløbet?
- Hvorfor er det vigtigt at lære noget om bæredygtig industri?
- Hvorfor er det vigtigt at arbejde med begrebet karrierevej?
- Hvad var det mest lærerige ved at få kendskab til industri og produktion?
- Har arbejdet med forløbet giver jer lyst til at vide mere om uddannelse og job i industrien? På hvilken måde eller hvorfor ikke?

Fase 6

“It’s my party”

konfirmation - en tradition i Danmark

7. klasse / Mølholm / BISK / Matematik



DESIGN OPGAVEN beskriver det problemfelt man ønsker at arbejde sig ind i

Ligesom argumentation er **REFLEKTION** tilstede i hele designprocessen, men kommer eksplicit til udtryk, når projektet tages i brug.

I **FELTSTUDIET** undersøger man sit arbejdsfelt

Der sker løbende **ARGUMENTATION** for valg og fravalg i løbet af designprocessen

I **IDÉGENERERINGS** skabes der ideer . mange og forskellige ideer.

I **FABRIKATIONSFASEN** vælges materialer og teknologier, der kan bringe prototypen til live.

Når jeg arbejder som produktudvikler sammen med andre

Når vi arbejder med emnet konfirmation træner vi samtidig at arbejde i en designproces.

En tilgang, som vi også arbejder med i Håndværk og design og samme fremgangsmåde som professionelle designer eller produktudvikler arbejder ud fra.

I skal arbejde med de forskellige faser og skal til sidst præsentere jeres idé for de virksomheder, I skal arbejde sammen med.

Husk at tage billeder af alle processer i faserne undervejs.

Design en konfirmations-oplevelse

Faglige krav:

Designtænkning, produktfremstilling og formidling

Matematik:

Regnskab

Industri: Undersøg hvem (hvilken industri) der arbejder med produkter, der knytter sig til konfirmationen.

Oplevelse

Hvad betyder det - undersøg og forklar med egne ord

Bæredygtighed

Hvad betyder det - undersøg og find 5 eksempler på bæredygtig fremstilling inden for temaet; **konfirmation**

Design en konfirmations-oplevelse

Krav:

Design et område i butikken, så pigerne får en oplevelse, når de besøger butikken, og skal i gang med at forberede deres konfirmation

Design et område i butikken, så drengene får en oplevelse, når de besøger butikken, og skal i gang med at forberede deres konfirmation

Designkrav:

Bæredygtighed

Øvrige krav:

Hent inspiration fra virksomhederne ProCraft, DaCore, GASA Group og Panayotis

I designprocessen

stilles der krav om, at I laver moodboards, en persona (hverdagsfortælling), en model i pap/papir, et regnskab og evaluerer processen sammen med din gruppe og din lærer.

HUSK at tage masser af billeder undervejs fra feltstudie til færdigt produkt.

Dagsorden den 2.2.23

Velkomst

Hvor er vi

Intro til opgaven

Gruppearbejde med individuelle pauser

12.00 Frokost

Afgang til Panayotis kl. 12.45

Slut Panayotis kl. 14.45



Hvad skal vi?
Hvad er problemet?

Designopgave

Fase 1

I skal designe et område hos Panayotis, så konfirmanderne får en total oplevelse i butikken, når de begynder at planlægge konfirmationen.

Inden I går i gang skal I bl.a. drøfte med hinanden:

- Hvad har Michael Panayotis af ønsker til jeres bud på løsninger?
- Hvad knytter sig til planlægningen af en konfirmation?
- Hvilke industrier arbejder med produkter eller andet, som har med konfirmation at gøre?
- Hvad betyder oplevelse / total oplevelse?
- Hvad vil det sige at designe et område i en butik?
- Hvilke forskelle er der på en konfirmation til drenge og til piger? Nævn 5 ex.
- Hvad er bæredygtighed?
Hvad er en bæredygtig konfirmation?

Gruppearbejde

- Læg de udklippede dialogkort med bagsiden op
- Arbejde sammen 2 og 2 i jeres gruppe
- Træk et spørgsmål
- Svar på det sammen. Noter de væsentligste idéer ned, så I kan dele dem i gruppen bagefter
- Træk et nyt kort, når I er færdige med spørgsmålet.
- Fortsæt til I har været alle kort igennem

Saml jeres notater fra alle spørgsmål og drøft dem i gruppen.

Gå videre med de idéer / svar I kan blive enige om.



DESIGN EN OPLEVELSE

Spørgsmålskort til ud klip

Hvad knytter sig til planlægningen af en konfirmation?

Hvilke industrier arbejder med produkter eller andet, som har med konfirmation at gøre?

Hvad er bæredygtighed?

Hvad er en bæredygtig konfirmation?

Hvad betyder oplevelse?

Hvad betyder total - oplevelse?

Hvad vil det sige at designe et område i en butik?

**Hvilke forskelle er der på en konfirmation til drenge og til piger?
Kom med 5 ex.**



Fase 2
- her er 3 slides med opgaver

I denne fase skal I finde ud af, hvilke ønsker målgruppen har, når I skal designe en total oplevelse hos **Panayotis**.

I skal lave nogle spørgsmål, som I stiller til en gruppe af unge, der skal konfirmeres. Lav undersøgelsen online.

De spørgsmål I stiller skal give jer viden om, hvad der er vigtigt for jeres design af oplevelsen fx:

- Hvis du skal finde det bedste sted at købe dit tøj til konfirmationen - hvad er så vigtigt?
- Hvad skal du opleve i butikken, hvor du køber dit konfirmationstøj?
- Hvad skal du huske tilbage på, når du går ud ad den butik, hvor du har købt dit konfirmationstøj?
- Hvad er en oplevelse i en butik for dig?

Find selv på flere eller andre spørgsmål i jeres gruppe. Husk at skriv alle svar ned.



DESIGN EN OPLEVELSE

Gruppearbejde

- Læg de udklippede dialogkort med bagsiden op
- Arbejde sammen 2 og 2 i jeres gruppe
- Træk et spørgsmål
- Svar på det sammen. Noter de væsentligste idéer ned, så I kan dele dem i gruppen bagefter
- Træk et nyt kort, når I er færdige med spørgsmålet.
- Fortsæt til I har været alle kort igennem

Saml jeres notater fra alle spørgsmål og drøft dem i gruppen.

Gå videre med de idéer / svar I kan blive enige om.

Spørgsmålskort til ud klip

Hvis du skal finde det bedste sted at købe dit tøj til konfirmationen - hvad er så vigtigt?

Hvad skal du opleve i butikken, hvor du køber dit konfirmations-tøj?

Hvad skal du huske tilbage på, når du går ud ad den butik, hvor du har købt dit konfirmations-tøj?

Hvad er en oplevelse i en butik for dig?

Hvad er en bæredygtig konfirmation?

Hvad er dit råd til Panayotis, hvis du med det samme skal kunne se, at de arbejder bæredygtigt?



Fase 2
- her er 3 slides med opgaver

I skal ud over at lave en undersøgelse af ønsker fra målgruppen hente inspiration fra en indretningsvirksomhed, der hedder **ProCraft**:

ProCraft laver blandt andet indretning af skoler, butikker og andre miljøer, hvor vi blandt andet skal arbejde, købe ind, "hænge ud", låne bøger, eksperimentere etc.

Se mere på: www.procraft.dk

I skal også hente inspiration fra virksomheden DaCore, som designer og udvikler tekstiler, møbler og brugskunst til hjemmet.
Undersøg mere om DaCores produkter på nettet.

I skal lave et samlet moodboard af den inspiration, I kan blive enige om at bruge til jeres model.

Gruppearbejde

- fordel opgaverne mellem jer, så nogle af jer undersøger Procraft og andre DaCore

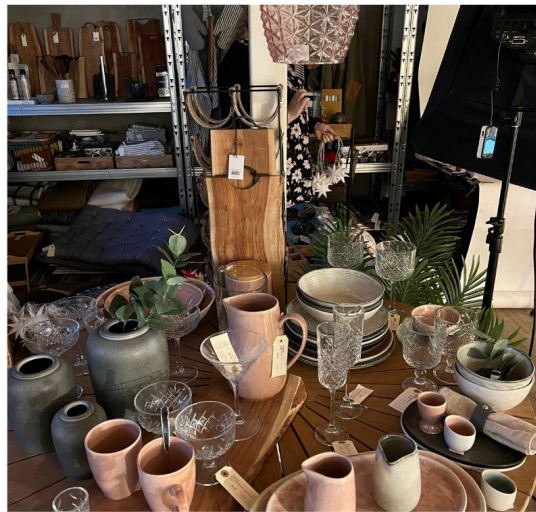
ProCraft: www.procraft.dk

- Gå på deres hjemmeside
- Find mindst 5 inspirationer fra deres projekter til indretning hos Panayotis (tænk over om der er forskel på om det er til drenge eller piger)
- Tag et billede af de inspirationer, I finder
- Lav et moodboard med inspirationsbilleder
- Del jeres idéer med de andre i gruppen
- Skal der tilføjelser til fra dem eller er der noget, der ikke skal med på moodboardet - tilpasser I den, så alle er enige

DaCore:

- Søg på nettet ved at skrive DaCore
- Find mindst 8 inspirationsbilleder til borddækning (tænk over om der er forskel på om det er til drenge eller piger)
- Tag et billede af de inspirationer, I finder
- Lav et moodboard med inspirationsbillederne
- Del jeres idéer med de andre i gruppen
- Skal der tilføjelser til fra dem eller er der noget, der ikke skal med på moodboardet - tilpasser I den, så alle er enige

Inspiration fra DaCore



Sådan kan et
moodboard laves
- brug evt. Canva

Inspiration fra DaCores
showroom i Vejle

The Caregiver

Solidarity with nature
Nourishment
Collecting
Health
Wilderness
Small plants
Cuttings
Body and mind
Care
Liveable
Planning
Defense
Wellbeing
Self-sufficient
Spiritual



The Melancholy

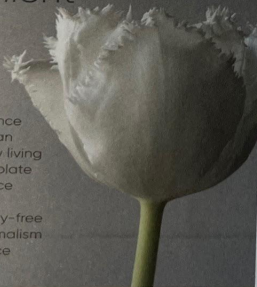
Senses
Memories
Taste
Scent
Joy
Philosophic
History
Childhood
Rituals
Retro
Traditions
Pictures
Preserving
Dried
Handcrafted



TARGET GROUPS 2023-2024

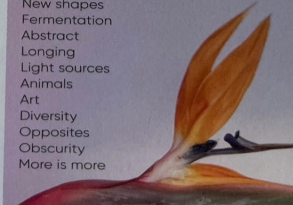
The Silent

Silence
Clean
Slow living
Desolate
Peace
Safe
Worry-free
Minimalism
Space
Air



The Fascinated

That little something extra
Unpredictable
Muslin
Multicolour
New shapes
Fermentation
Abstract
Longing
Light sources
Animals
Art
Diversity
Opposites
Obscurity
More is more



Tænk fremtidsscenarier ind i jeres indretning og personas.

Hvilken stil kan I blive enige om?

Argumenter for jeres valg i jeres fremlæggelse.

Materialet er hentet fra GASA Group i Odense, som bruger det til deres produktudvikling. Januar 2023



Fase 2
- her er 3 slides med opgaver

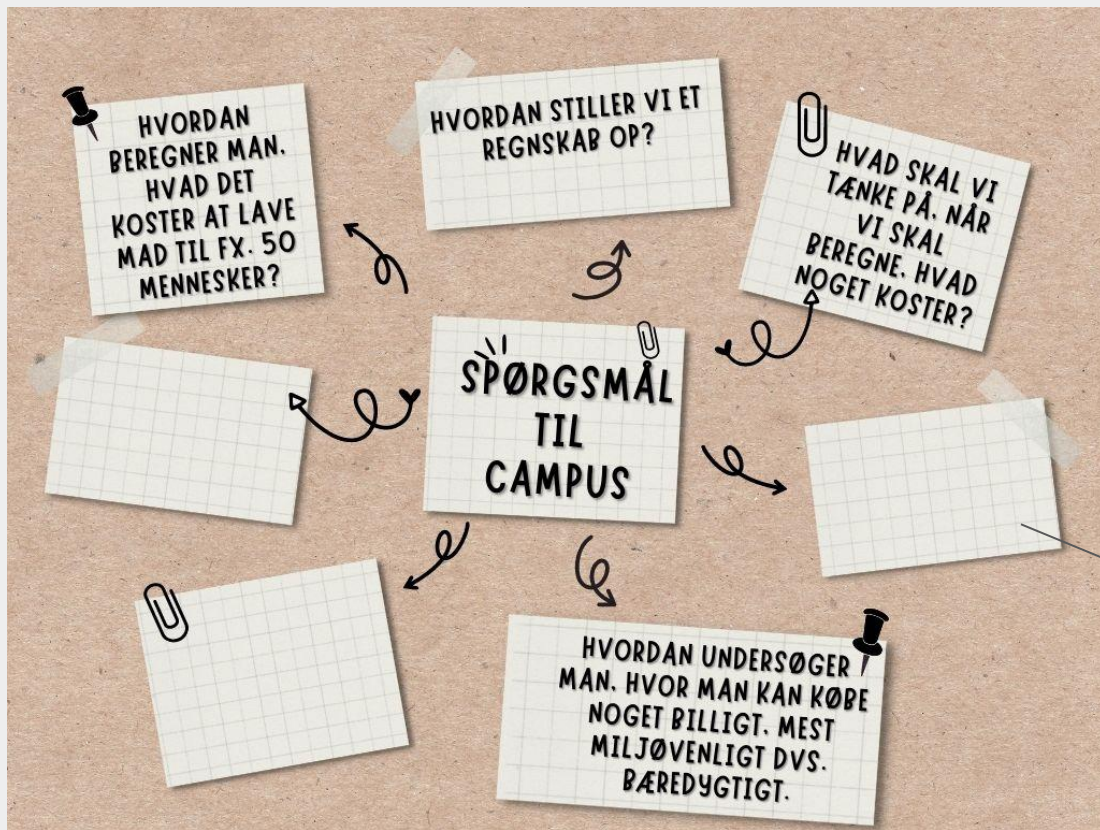
Lav et regnskab over jeres totaloplevelse.
I får hjælp til at komme i gang med opgaven af elever fra Campus Vejle.

Som forberedelse skal I have nogle spørgsmål klar til dem, så I lærer mere om, hvad det vil sige at "få et overblik" over, hvad det koster at holde en konfirmation.

Spørgsmålene kan være:

- Hvordan stiller vi et regnskab op?
- Hvad skal vi tænke på, når vi skal beregne, hvad noget koster?
- Hvordan undersøger man, hvor man kan købe noget billigt, mest miljøvenligt dvs. bæredygtigt.
- Hvordan beregner man, hvad det koster at lave mad til fx. 50 mennesker?

Hvis I fik opgaven på Campus Vejle, hvad ville I så starte med?



Et vigtigt spørgsmål kunne også være:

Hvordan ville I selv gøre, hvis I fik samme opgave.
Hvordan arbejder man med det på Campus Vejle, som er et handelsgymnasium?

Andre spørgsmål?

Forslag til spørgsmålsguide til eleverne på Campus

Inden I skal i gang med idégenerering på jeres designopgave

Tjekliste; har vi husket at undersøge?

- Hvad Michael Panayotis har af ønsker til jeres bud på løsningerne?
- Hvad er bæredygtighed?
- Hvad er en bæredygtig konfirmation?
- Hvad er bæredygtig produktion?
- Hvad betyder total-oplevelse? For jer og for Panayotis?
- Har I lavet en undersøgelse af målgruppens ønsker og behov?
- Har I hentet inspiration fra ProCraft?
- Har I hentet inspiration fra DaCore?
- Har I hentet inspiration fra GASA Group
- Har I fået den viden, I har brug for af Campus Vejle.

Idégenerering



Sammen skaber
vi gode idéer !

I skal nu samle:

- alle jeres idéer
- svar på undersøgelser

I skal medtænke jeres viden fra
slide 4 og 5:

Hvad er;
industri?

En oplevelse / total oplevelse?
bæredygtighed?

Gruppe opgave:
Lav et endeligt
moodboard med
alle jeres idéer
- når I har valgt
dem, I går videre
med.

Fase 3

Metode til idégenerering:

- Alle i gruppen stiller sig rundt om et bord
- Hver skriver én idé ned - idéen sendes videre til højre. Der bygges videre på idéen
- Når alle idéer har været rundt 2 gange kategoriseres de
- Alle idéer drøftes i gruppen og den idé, I bliver enige om er bedst laves som prototype / model i pap og papir.

TIP: Det kan være en god idé at bruge post - it med forskellig farve, så er det nemmer at se, hvor mange gange idéerne har været rundt.



Vælg den bedste idé

Metode til idé udvælgelse. Giv den enkelte hovedidé point. 1 betyder at idéen ikke får så mange point - 5 mange.

IDE	1	2	3	4	5
<ul style="list-style-type: none">• Er idéen ny?• Findes der noget allerede, der minder jer om jeres idé?					
<ul style="list-style-type: none">• Hvor spændende er idéen?• Løser idéen udfordringen? Eller er den det kun delvist?					
<ul style="list-style-type: none">• Hvor let er idéen at udvikle på og gennemføre?• Kan det overhovedet lade sig gøre? Hvor dyrt er det, hvis idéen skal gøres til virkelighed? Hvor lang tid tager det at udvikle på idéen, så den løser udfordringen?					
Tæl pointene sammen for hver idé, og vælg den/de bedste idéer. Det vil sige den/dem med flest point.					

Kig sammen på alle jer idéer og sæt dem ind i skemaet.

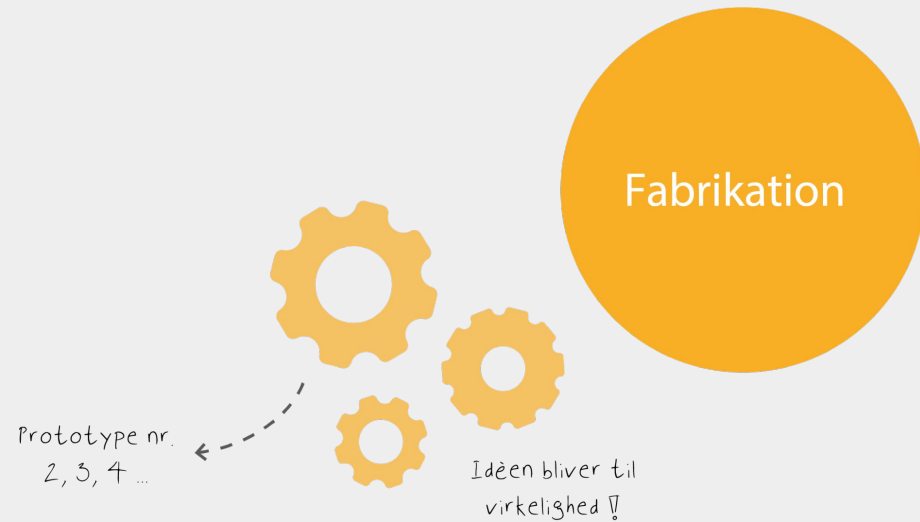
I denne fase skal I fabrikere en prototype dvs. en model af jeres indretning og I skal lægge et budget for oplevelsen.

1.
Aftal, hvem der gør hvad og læg en plan for, hvordan I kan nå det hele, så I bliver færdige med modellen og procesdokumentation inden fremlæggelse på ProCraft. Hos ProCraft får I ny viden, som I skal koble på jeres idéer

2.
Når I er færdige skal jeres model øver I fremlægges for jeres lærer, en rep. fra Panayotis og én anden gruppe.
Panayotis, lærerens gruppens rolle er at give konstruktiv kritik.

3.
Efter den runde har I resten af dagen til at tilrette produktet.

Fase 4



Lav en personas:

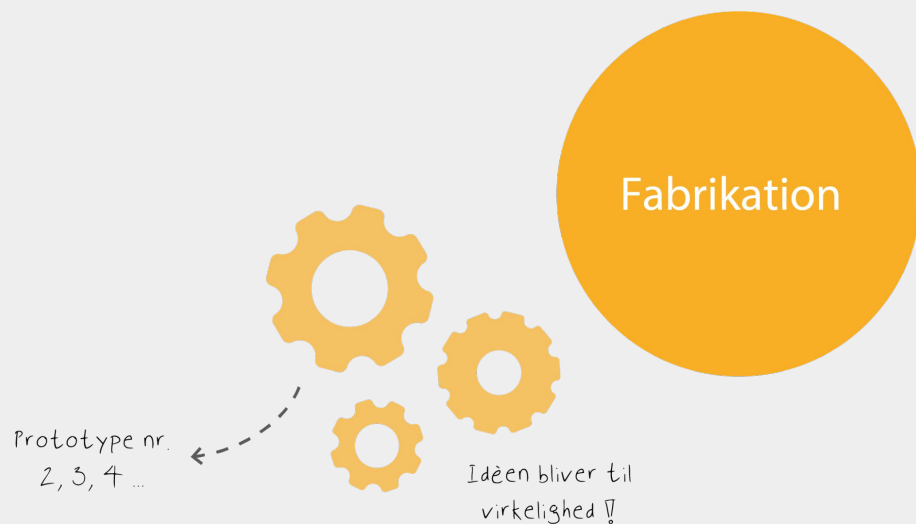
En personas i denne opgave skal beskrive, hvad der sker, når jeres målgruppe besøger Panayotis sammen med venner eller familie.

En personas er med andre ord en hverdagsfortælling, som I forestiller jer et besøg ville være for en person på jeres egen alder.

På besøg hos ProCraft

I skal besøge produktionsvirksomheden ProCraft, hvor I dels skal høre om virksomheden og dels arbejde i deres værksted med jeres produkt-fremstilling.

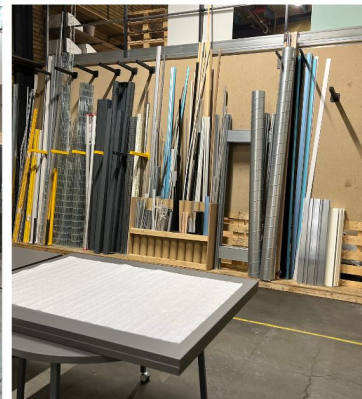
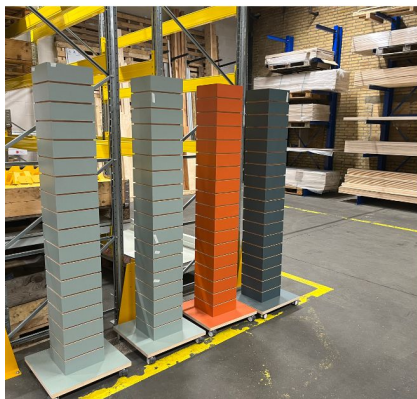
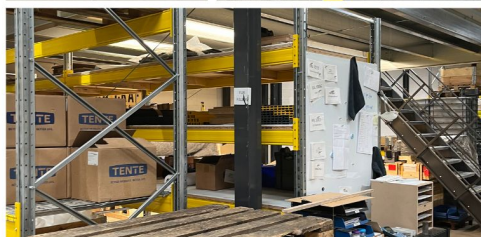
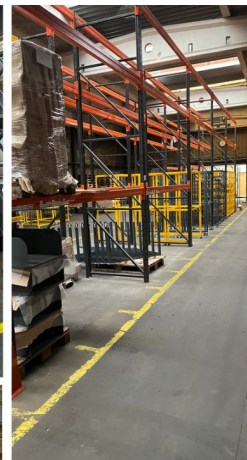
I får undervejs sparring af Ruben Kirkegaard, som er direktør der.



Til jeres produktfremstilling skal I bruge restprodukter og varerprøver fra ProCraft.

Fase 4

På besøg hos ProCraft



Pitch ...
Feedback ...

Vi fortæller andre
om vores ide

... fordi vi i
feltstudiet
fandt ud af ...

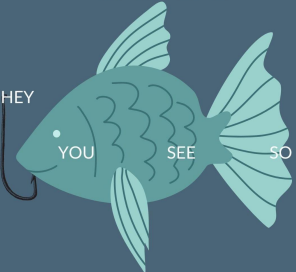
Argumentation

Med ny viden fra ProVraft skal I lave en kort præsentation af jeres prototype.

Brug denne model:

PRÆSENTATION

HEY - YOU - SEE - SO



HEY: Her skal I fange lytterens opmærksomhed. I skal have "fisken på krogen."

YOU: Fiskens hoved. Her skal I tale til brugeren af den løsning. I har udviklet og fortælle, hvorfor løsningen er interessant.

SEE: Her præsenteres de væsentligste fordele ved løsningen.

SO: Det er "fiskens svirp med halen". Hvad kan I gøre for at brugerne "bare" vil høre mere om jeres løsning.

Fase 5

Hvad er vores
næste skridt?

Hvordan gør vi vores
idé endnu bedre?

Refleksion

Gruppedrøftelse:

- Hvad har jeg lært af nyt i matematik, som vi ikke kunne i forvejen?
- Hvad har vi lært i forløbet omkring; bæredygtig produktion og industri? indretning? designtænkning; proces, produkt og fremlæggelse?
- Hvad har vi lært af at arbejde sammen Campus eleverne i matematik?
- Har vi set nogle kompetencer hos hinanden, som vi kan bruge, når vi skal arbejde sammen igen?
- Hvad kunne vi gøre, hvis vi skulle gøre det endnu bedre?

Klassen drøfter i plenum.

- Hvad har vi lært om dem, vi har arbejdet sammen med i forløbet?
- Hvorfor er det vigtigt at lære noget om bæredygtig industri?
- Hvorfor er det vigtigt at arbejde med begrebet karrierevej?
- Hvad var det mest lærerige ved at få kendskab til industri og produktion?
- Har arbejdet med forløbet giver jer lyst til at vide mere om uddannelse og job i industrien? På hvilken måde eller hvorfor ikke?

Fase 6

Trekantområdet Danmark
Kolding Åpark 1, 2., 6000 Kolding
Tlf. 7979 7878
www.industriensomkarrierevej.dk


trekantområdet
industrien
som karrierevej