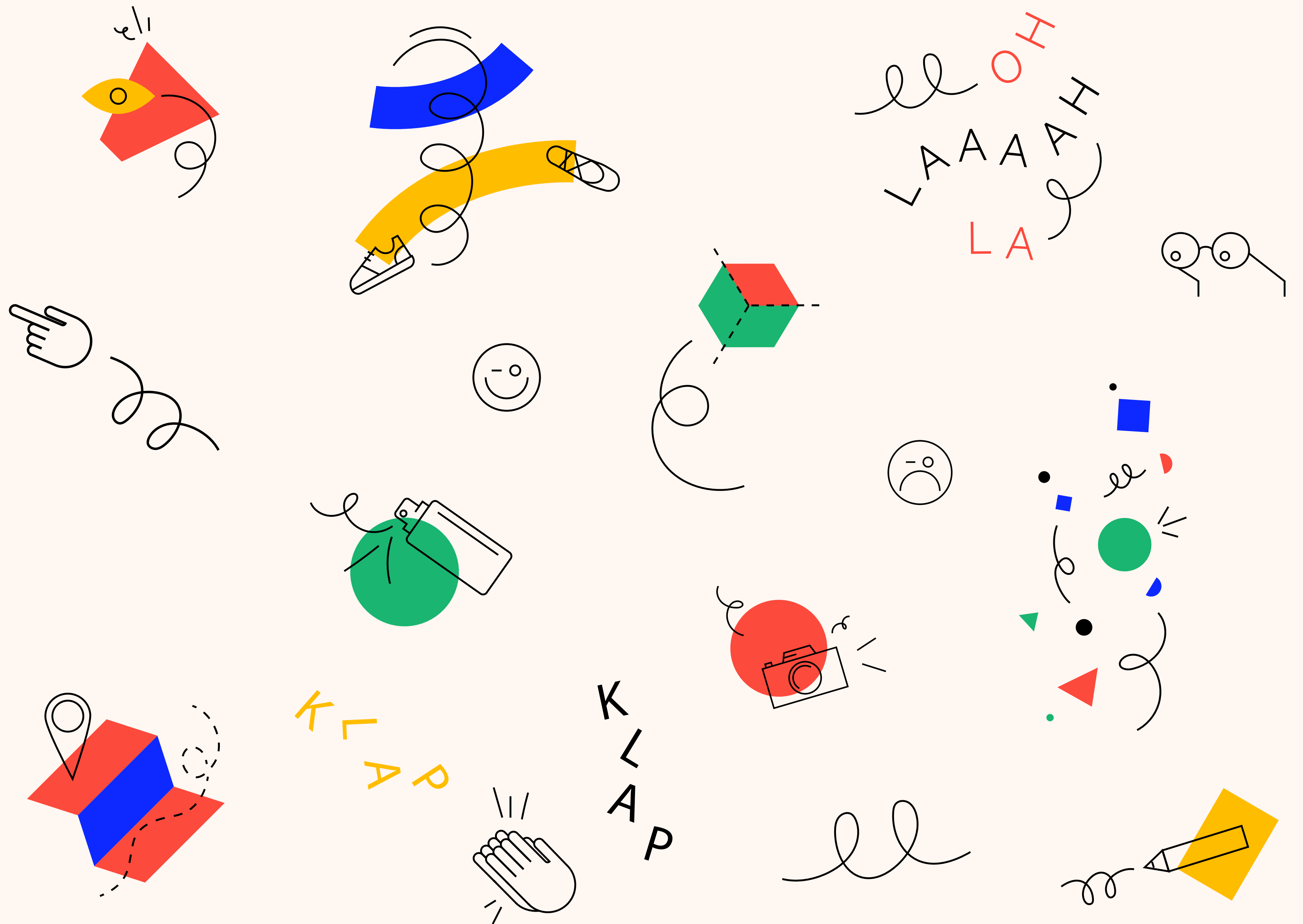
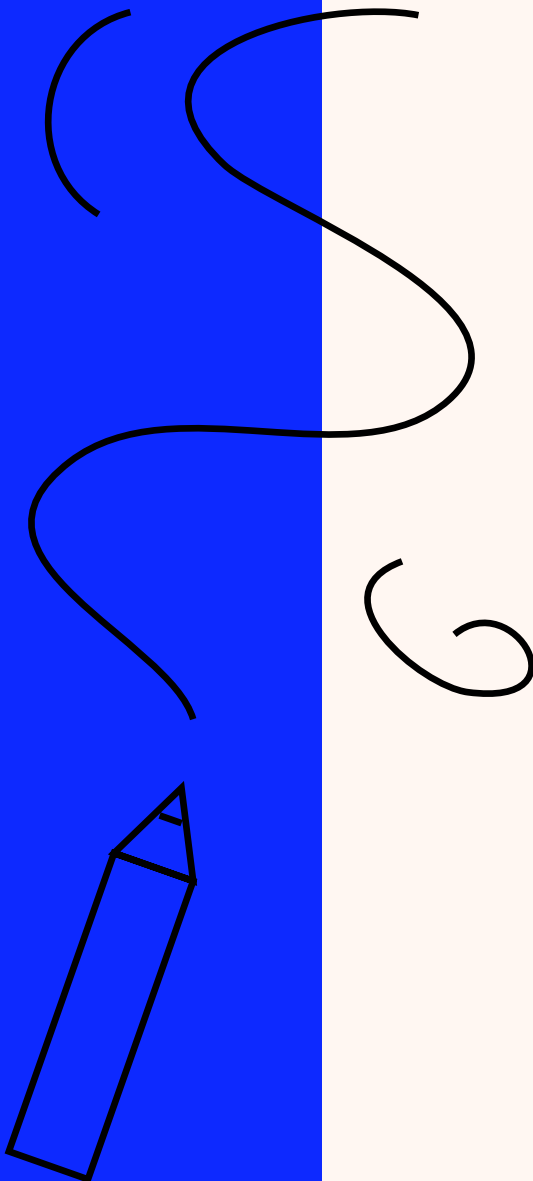




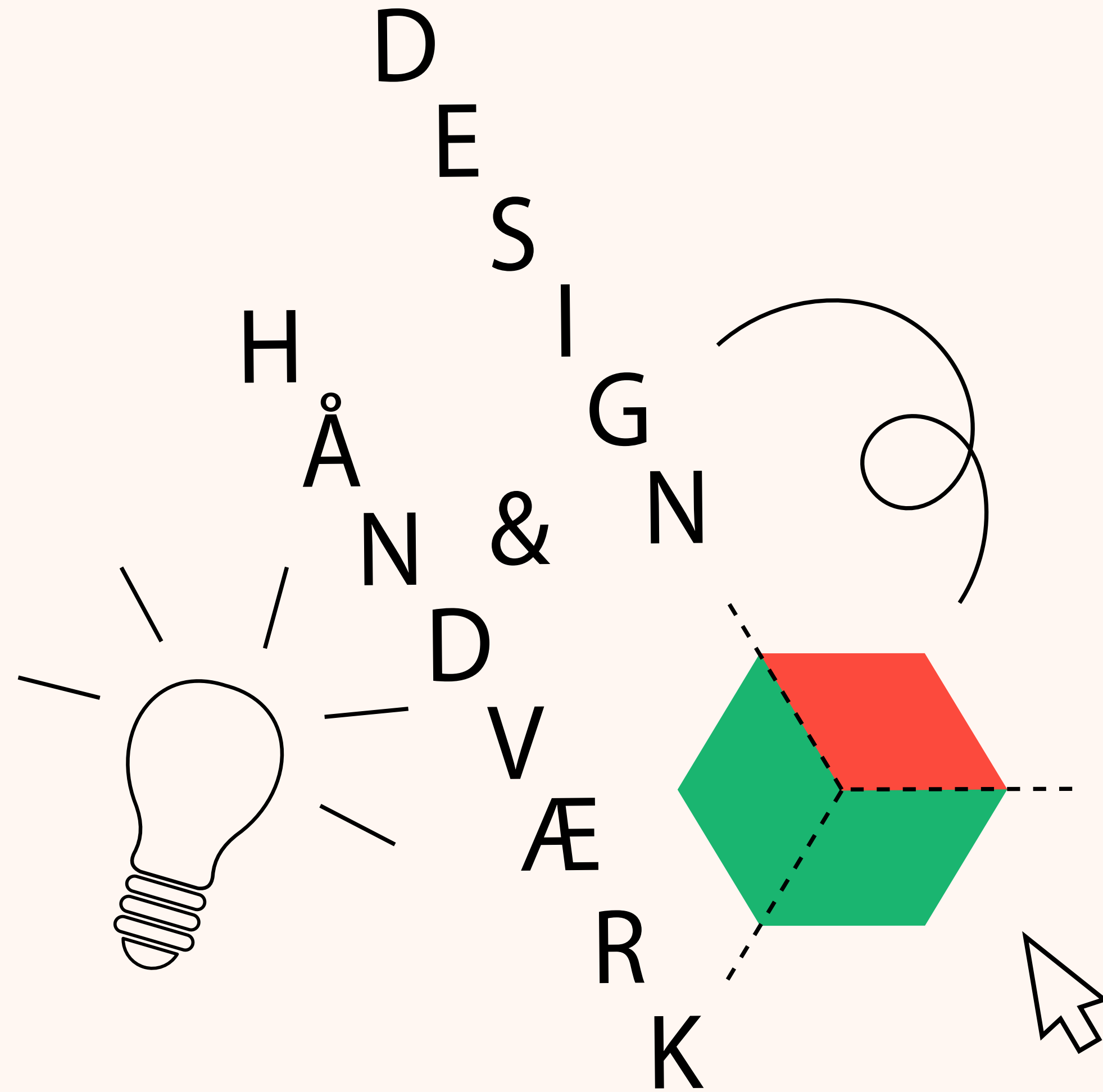
DEN KULTURELLE RYGSÆK

- indeholder skræddersyede undervisningsforløb i kunst og kultur til alle skoleelever i folke- og friskoler i Faaborg-Midtfyn
- giver unikke kulturoplevelser og indblik i kunstneriske processer
- giver børn og unge mulighed for at lære kulturens sprog
- giver børn og unge erfaringer med æstetiske og innovative læreprocesser gennem praktiske øvelser
- ruste børn og unge til et længere uddannelsesforløb og et aktivt arbejds- og kulturliv



Børnehaveklasse	DANS, TEATER OG LEG
1. - 3. klasse	MUSIK SANG OG OPERA KULTURARV
4. - 6. klasse	LITTERATUR ▶ HÅNDVÆRK OG DESIGN BILLEDKUNST
7. - 9. klasse	PERFORMANCE AUDIOWALK SPOKEN WORD
10. klasse	ARKITEKTUR





FORLØB
Håndværk og design

FAG
Håndværk og design

PERIODE
Vinter 2026

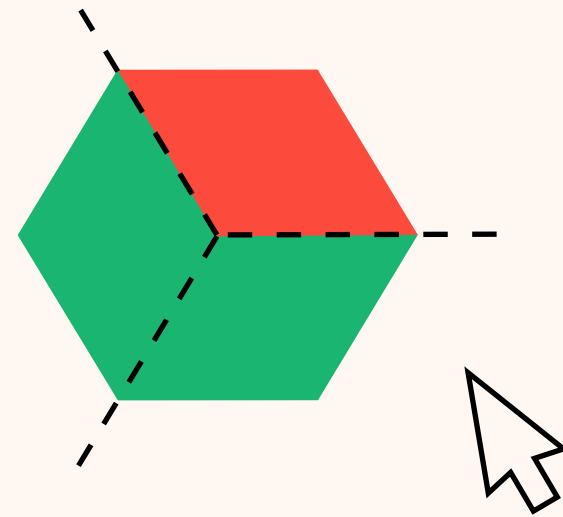
INFO
rygsaek.fmk.dk



INDHOLD

side 5	FORLØBETS DELE
side 6	INTRO TIL LÆREREN
side 7	UNDERVISNINGSFORLØBET
side 10	FÆLLES MÅL
side 13	PRAKTISK INFORMATION

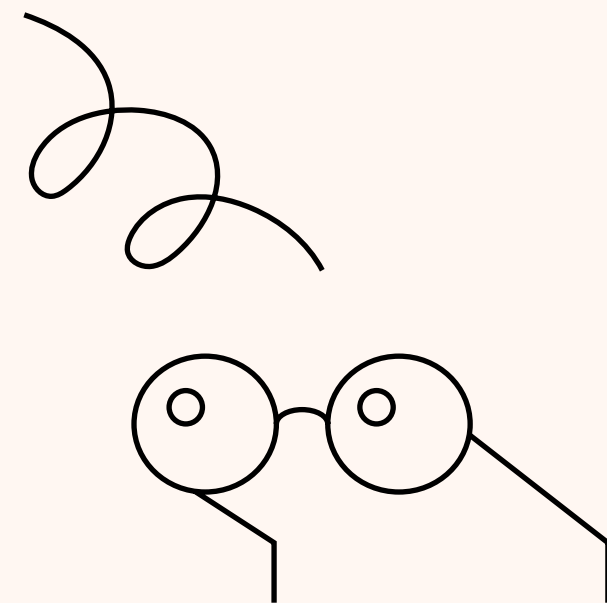
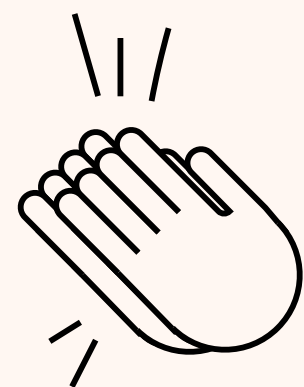




HÅNDVÆRK OG DESIGNFORLØB

Dette materiale introducerer til forløbet 'DESIGN en (be)HOLDER med genanvendt PLAST', som kunst- og kulturforløb, der er en del af den kulturelle rygsæk i Faaborg-Midtfyn Kommune. Forløbet indgår i Håndværk og design i 4., 5. eller 6. klasse.

Nærmere information om tid, sted og dato for forløbene for jeres klasse finder I på rygsaek.fmk.dk under portalens interne del.



1. Lærerworkshop ved bæredygtig plastdesigner Andreas Zacho (A Circular Design Studio) samt design-formidler på Tingcentralen Amalie Skov

2. Elev-besøg på Tingcentralen
Introduktion til det samlede forløb, designjournals og arbejde med plast

3. Forløb på skolen

4. Udstilling på skolen

INTRO TIL LÆREREN

Den Kulturelle rygsæk giver i dette forløb i Håndværk og design eleverne viden om plastens muligheder og udfordringer. De får en introduktion til forskellige plasttyper, og hvordan genanvendt plast kan bruges på nye måder, når det granuleres, smeltes og støbes til nye produkter og designs.

Størstedelen af de produkter, vi bruger i dagligdagen, indeholder plastik, som er blevet et uundgåeligt og uundværligt materiale i vores hverdag. Plastik er på mange måder genialt - det er enormt holdbart, brugbart og muliggør et utal af udtryksmuligheder. Desværre er masseproduktion af plastik blevet et stort problem for vores klima, fordi det er besværligt at genanvende, og efter brug ofte ender i naturen som affald eller forbrændes.

Vores verden kan ikke holde til mere unødvendig plastik, derfor skal der viden, handling og innovative løsninger til, så vi blandt andet genanvender så meget af det, vi overhovedet kan komme til.

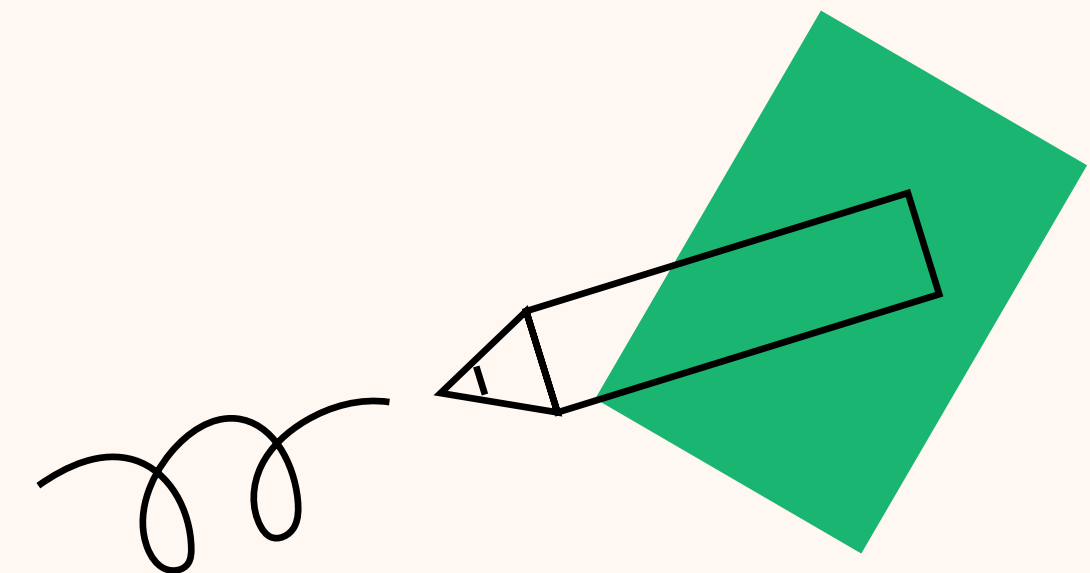


WORKSHOP FOR LÆRERE

På workshoppen bliver du undervist af Andreas Zacho fra A Circular Design Studio samt designer og formidler ved Tingcentralen Amalie Skov.

Du får en konkret introduktion til de mange forskellige plast-typ-er der findes, og hvilke få der er mulige at smelte om, ligesom du hører om, hvordan Andreas Zacho arbejder med plast som materiale i hans professionelle virke som designer.

Du kommer selv til at granulere, veje af, smelte og stryge en plade, som efterfølgende laves om til et lille design-objekt. Som en del af dette laver du din egen design-journal, der er et redskab til at introducere eleverne for en designproces. Du bliver ligeledes klædt på til at varetage de dele af forløbet, der foregår på jeres egen skole.



FORLØB PÅ TINGCENTRALEN

Omfang: 4 timer

Eleverne starter forløbet på Tingcentralen. Du kan med fordel fortælle eleverne, at de skal arbejde med plast i dette forløb og selv prøve at smelte plast om til et nyt design. Eleverne får en fuld introduktion til forløbet, når de kommer til Tingcentralen, og de får viden om forskellige typer af plast. De skal på dagen derefter arbejde med:

DESIGNJOURNALS I TINGCENTRALENS UNIVERS

Eleverne samler her former, farver, materialer, dimser, udklip og andet, som de umiddelbart falder for. Det kan være en flot grøn farve, en særlig sten eller et flot mønster. Det er en intuitiv tilgang til at introducere arbejdet med en designproces samtidig med, at eleverne får lov til at gå på opdagelse i Tingcentralens univers. Der aldersdifferentieres i denne opgave, så de større elever får flere benspænd og i højere grad skal tænke med, at deres designjournal skal indeholde noget, der efterfølgende kan inspirere til deres beholder/holder.

ARBEJDET MED PLAST

Undervejs i løbet af dagem skal eleverne prøve at granulere, smelte og støbe et lille objekt. Der er indkøbt særlige CE-godkendte maskiner på Tingcentralen til denne del af forløbet. Derudover skal eleverne stryge tre plastplader af plast-spåner. Disse plader skal eleverne arbejde videre med, når de kommer tilbage på skolen.

INDEN DAGEN SLUTTER

Sidst på dagen repeteres det, hvilket plast der kan bruges til at smelte og støbe om. Derudover får hver klasse en kasse med udvalgte plastmaterialer, der skal bruges på skolen, når eleverne skal designe deres beholdere/holdere.

FORLØB PÅ SKOLEN VED EGEN LÆRER

Omfang: 4-5 lektioner

Denne del af forløbet er detaljeret beskrevet i det materiale, der udleveres på lærerworkshoppen.

Det kan også hentes på den Kulturelle rygsæks interne side.



FÆLLES MÅL

I forløbet anvendes Fælles Måls vejledende færdigheds- og vidensmål

MÅLGRUPPE	4. - 6. klasse på folke- og friskoler i Faaborg-Midtfyn Kommune.
FAG	Håndværk og design
FAGFORMÅL FOR FAGET HÅNDVÆRK OG DESIGN	Eleverne skal i faget håndværk og design gennem praktiske og sansemæssige erfaringer udvikle håndværksmæssige kompetencer til at designe, fremstille og vurdere produkter med æstetisk, funktionel og kommunikativ værdi. Eleverne skal tilegne sig viden og færdigheder om håndværk, forarbejdning, materialer og designprocesser gennem praktisk arbejde i værksteder med forskellige håndværk, primært i tekstil, træ og metal. Faget skal styrke elevernes innovative og entreprenante kompetencer. Stk. 2: Eleverne skal i arbejdet med håndværk og design lære at forstå samspillet mellem idé, tanke og handling frem til et færdigt produkt. Gennem praktiske håndværks- og designprocesser skal eleverne lære at arbejde undersøgende, problemløsende og evaluerende, så en kreativ, innovativ og entreprenant tilgang fremmes. Eleverne skal såvel individuelt som i samarbejde gennem stillingtagen og handling opnå tillid til egne muligheder og opleve glæde ved at arbejde med hænderne.

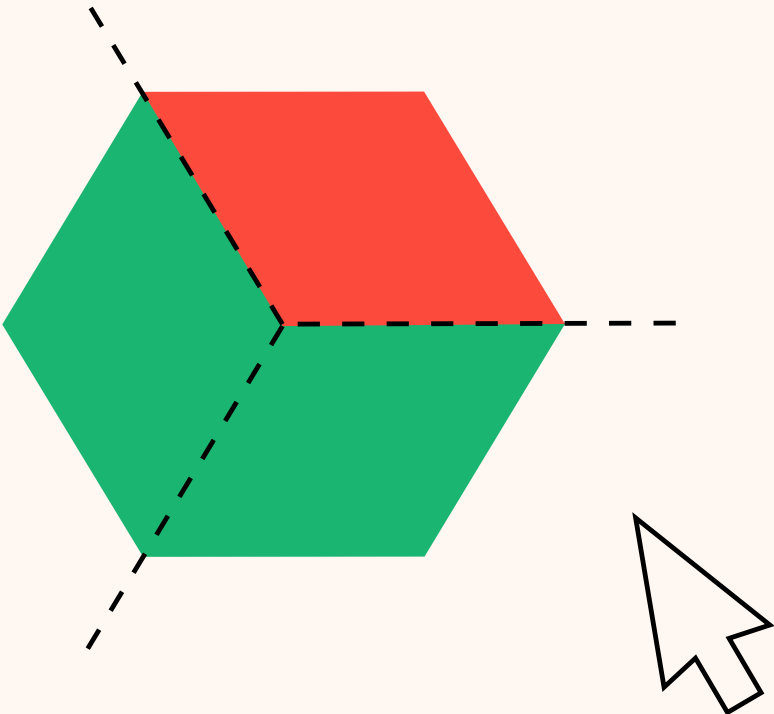
	Stk. 3: Eleverne skal gennem håndværk og design opnå forståelse for materiel kultur i elevernes hverdag og i forskellige kulturer og tidsperioder. Eleverne skal tilegne sig forståelse for ressourcer, miljø og bæredygtig udvikling i relation til håndtering af materialer.
KOMPETENCE-OMRÅDE	Håndværk - materialer
KOMPETENCEMÅL	Eleven kan forarbejde materialer i forhold til produktets form, funktion og udtryk.
FÆRDIGHEDS- OG VIDENSOMRÅDE	Materialekendskab
FÆRDIGHEDS- OG VIDENSMÅL (VEJLEDENDE)	• Eleven kan genkende, undersøge og anvende bløde og hårde materialer • Eleven har viden om bløde og hårde materials anvendelse • Eleven kan skelne mellem bløde og hårde materials anvendelsesmuligheder • Eleven har viden om bløde og hårde materials anvendelsesmuligheder

FÆRDIGHEDS- OG VIDENSOMRÅDE	Materialeforarbejdning
FÆRDIGHEDS- OG VIDENSMÅL (VEJLEDENDE)	• Eleven kan undersøge og arbejde med primære materialer • Eleven har viden om at undersøge og arbejde med primære materialer • Eleven kan under instruktion forarbejde bløde og hårde materialer i forhold til produktets funktion • Eleven har viden om bløde og hårde materials forarbejdning • Eleven kan med vejledning forarbejde bløde og hårde materialer i forhold til produktets form og funktion • Eleven har viden om bløde og hårde materials forarbejdningmuligheder
FÆRDIGHEDS- OG VIDENSOMRÅDE	Materialekombination og udtryk
FÆRDIGHEDS- OG VIDENSMÅL (VEJLEDENDE)	• Eleven kan sammensætte primære materialer til et produkt • Eleven har viden om at sammensætte materialer • Eleven kan kombinere materialer til et produktudtryk under instruktion • Eleven har viden om kombination af materialer • Eleven kan arbejde med produktets æstetiske udtryk • Eleven har viden om farver, formsprog og æstetiske udtryk

KOMPETENCE- OMRÅDE	Design
KOMPETENCEMÅL	Eleven kan arbejde med enkle designprocesser knyttet til egen produktfremstilling
FÆRDIGHEDS- OG VIDENSOMRÅDER	Idéudvikling
FÆRDIGHEDS- OG VIDENSMÅL (VEJLEDENDE)	• Eleven kan fortælle om idéer til et produkt • Eleven har viden om hensigten med at udvikle idéer • Eleven kan forklare og skitsere idéer efter hensigt • Eleven har viden om formålet med at forklare og skitsere idéer • Eleven kan alene og i fællesskab udvikle og formulere idéer fra omverdenen herunder med digitale værktøjer • Eleven har viden om formålet med informations- og inspirations kilde

FÆRDIGHEDS- OG VIDENSOMRÅDER	Idéafprøvning
FÆRDIGHEDS- OG VIDENSMÅL (VEJLEDENDE)	• Eleven kan afprøve idéer i forhold til produkters form, funktion og udtryk • Eleven har viden om idéafprøvning i designprocesser
FÆRDIGHEDS- OG VIDENSOMRÅDER	Produktrealisering
FÆRDIGHEDS- OG VIDENSMÅL (VEJLEDENDE)	• Eleven kan alene eller i fællesskab fremstille produkter efter oplæg • Eleven har viden om arbejdstilrettelæggelse alene eller i fællesskab • Eleven kan alene eller i fællesskab. fremstille produkter efter idéer • Eleven har viden om formålet med designprocesser i forbindelse med produktfremstilling

FÆRDIGHEDS- OG VIDENSOMRÅDER	Evaluering
FÆRDIGHEDS- OG VIDENSMÅL (VEJLEDENDE)	• Eleven kan fortælle omeget produkt • Eleven har viden om formålet med at fortælle om produktet • Eleven kan præsentere og evaluere designprocesser og produkter • Eleven har viden omevaluering og vurdering af produkter



FAABORG-MIDTFYN KOMMUNE

Pernille Wittenburg

Koordinator, Den kulturelle rygsæk

72 53 32 79

pwitt@fmk.dk

Stine Kähler

Koordinator, Den kulturelle rygsæk

72 53 44 55

stma1@fmk.dk

Den kulturelle rygsæks webportal

rygsaek.fmk.dk

A CIRCULAR DESIGN STUDIO

Andreas Zacho

www.acirculardesignstudio.com

TINGCENTRALEN

Polymeren, Port 3

Stationsvej 69

5792 Årslev

Katja Marcussen, daglig leder

www.tingcentralen.dk

