

Værkstedets beskrivelse DesignVærket

Kompetencemålene på DesignVærket

Formålet er gennem arbejde med designprojekter indenfor syning, indretning/udsmykning og maleropgaver at afklare eleverne i forhold til videre uddannelse.

Faglige kompetencemål på DesignVærket:

1. Viden om, hvordan en designproces forløber fra tanke/idé til færdigt produkt og færdighed i processen ved selv at praktisere det med større og større selvstændighed.
2. Færdighed i at formulere sig mundtligt og skriftlig omkring designprocessen. Det vil sige at kunne snakke med andre om dét, man laver, at kunne argumentere for sine valg, at kunne gå på kompromis med egne idéer og være realistisk om egen formåen.
3. Viden om begreber og arbejdsmetoder indenfor designfaget og færdighed i at bruge dem. Det vil sige, at man har prøvet forskellige værktøjer i forhold til idéudvikling og at man har arbejdet med, hvordan udtryk og materialer spiller sammen osv.
4. Viden om og færdighed i at bruge værkstedets maskiner, redskaber og værktøj.
5. Viden om materialer; deres forskellige egenskaber i en forarbejdningsproces, efterbehandling, finish, hvor man køber materialer, hvad de koster og hvordan man bruger dem.
6. Viden om teori indenfor designområdet, det vil sige tegning, komposition, farvelære og materialelære ved at have arbejdet praktisk med områderne.
7. Kendskab til forskellige udstillingssteder, hvor man kan søge inspiration og afkode tendenser, viden om forskellige virksomheder/designere, der arbejder med design.
8. Ansvarlighed i forhold til opgaven, at overholde aftaler og deadlines og sige til og fra på en konstruktiv måde i forhold til opgaven.

Sociale kompetencemål for DesignVærket:

1. **Overordnet at føle ansvar for gruppen, værkstedet og opgaverne.**
Måske endda for skolen som helhed (fx tage initiativ til fælles sociale arrangementer, elevråd mv.).
2. **Samarbejde.**
Det betyder, at man er positiv i forhold til at skulle samarbejde med andre end slyngveninden, at man har opgaven som fokus for hvem man skal samarbejde med og at man kan sige til og fra på en konstruktiv måde.
3. **At rumme forskellighed.**
Det betyder at man øver sig i at bruge hinandens ressourcer positivt og respekterer, at andre gør tingene på andre måder end en selv.
4. **At man "lærer hinanden op",** når der er behov for det og er åben overfor nye på værkstedet.

5. At tage initiativer i forhold til det sociale i gruppen.

Personlige kompetencer for DesignVærket:

1. At blive bevidst om egne stærke og svage sider.

At turde arbejde med sig selv på baggrund af dette og udvikle sig socialt og personligt og kunne bruge det i forhold til afklaring af fremtid.

2. At kunne tænke sig ind i en sammenhæng "udenfor sig selv".

Det betyder, at man kan se nødvendigheden af og udfordringen i fx at lave produkter, der ikke er til en selv, at "kedelige" opgaver også skal løses osv.

3. At kunne forpligte sig og tage ansvar for en opgave.

Det betyder, at man kan fastholde sig selv i en arbejdsproces. At man selv prøver at løse opgaven og overholder sine aftaler og deadlines.

4. 4. Selvstændighed.

Det betyder, at man selv går i gang, selv prøver at løse problemer og konflikter i forbindelse med en opgave og kommer med egne forslag til udførelsen af opgaven.

5. At kunne tage initiativer i forhold til egen fremtid.