

# Innovation i håndværk og design



Denne øvelse er tænkt som en introduktionsøvelse, når eleverne skal trænes i at omdanne deres idéer til noget produktivt. Tilhørende elevark skal bruges: *Innovationsøvelse med figurer*.

## Selve øvelsen:

- Eleverne får udleveret elevarket *Innovationsøvelse med figurer*.
- De skal kigge på arket i 2 minutter.
- De skal derefter notere tre tilfældige numre mellem 1-15.  
De sætter nu ring om de tre figurer fra 1-15, som de har valgt.
- Når de har gjort det, skal de notere ét af numrene fra 3-9.

Hvert af numrene fra 3-9 har en betydning. Når eleverne får tallenes betydning at vide, skal de designe en ting ud af de figurer, de har valgt tilfældigt.

## Numrenes betydning for hvad de skal designe:

- 3: Et apparat
- 4: Et våben
- 5: Et transportmiddel
- 6: Et instrument
- 7: Et spil
- 8: Et personligt produkt
- 9: Et værktøj

## Nu starter designfasen:

- Eleverne får 5 minutter til at designe og skitsere det produkt, de ønsker at lave med udgangspunkt i de tre figurer, de valgte i første omgang.
- Når alle er færdige, skal de korte fortælle om deres produkt og dets funktion.
- Når alle er færdige med at fortælle om deres produkt, får de besked på, at de skal lave deres første design om til et **møbel**.
- Når skitsen er færdig, skal de igen kort fremlægge deres nye produkt og dets anvendelighed.

Efterfølgende skal eleverne i gang med den **håndværksmæssige del af opgaven**:

- Eleverne skal nu lave flere skitser og materialebeskrivelser.
- Elevernes designs skal nu sættes i produktion i håndværk og design lokalet.

Den innovative tænkning i denne øvelse ses i, at elevernes tanker og idéer sættes i produktion, så det får en anvendelighed, der måske kan fungere som inspiration og glæde for andre.

Eleverne kan vælge enten at fremstille deres første design eller deres møbel. Det er ok at lave en prototype eller en minimodel.