

FÆLLES MÅL: HÅNDVÆRK OG DESIGN 4. til 6. klasse

'ultra:bit LIVE'



Fra EMU februar 2018

<https://www.emu.dk/omraade/gsk-l%C3%A6rer/ffm/h%C3%A5ndv%C3%A6rk-og-design/4567-klasse/h%C3%A5ndv%C3%A6rk-forarbejdning>

DESIGN			
KOMPETENCEMÅL Eleven kan arbejde med enkle designprocesser knyttet til egen produktfremstilling			
IDÉUDVIKLING			
Fase 1		Fase 2	
Færdighedsmål	Eleven kan skitsere eller formulere enkle ideer inden for givne rammer, herunder med digitale værktøjer	Færdighedsmål	÷
Vidensmål	Eleven har viden om skitsers formål og struktur	Vidensmål	÷
IDÉAFPRØVNING			
Fase 1		Fase 2	
Færdighedsmål	÷	Færdighedsmål	Eleven kan afprøve ideer i forhold til produkters form og funktion
Vidensmål	÷	Vidensmål	Eleven har viden om ideafprøvning i designprocesser
PRODUKTREALISERING			
Fase 1		Fase 2	
Færdighedsmål	÷	Færdighedsmål	Eleven kan fremstille produkter efter egne ideer
Vidensmål	÷	Vidensmål	Eleven har viden om funktion i relation til udførelsen af produktet