

5. klasse - Håndværk/Design

- 1.1. Introduktion til håndværk og design - Grundlæggende Designprincipper -
- 1.2. Introduktion til håndværk og design - Forståelse af Materialer og Værktøjer
- 1.3. Introduktion til håndværk og design - Samspillet mellem Design og Funktion
- 2.1. Materialer (Design): Kendskab til Forskellige Typer af Stof og Deres Anvendelse
- 2.2. Materialer (Design): Grundlæggende Sy-teknikker i Hånden
- 2.3. Materialer (Design) :Arbejde med Sytråd og Garn
- 3.1. Materialer (indenfor Håndværk): Egenskaber og Anvendelser af Træ
- 3.2. Materialer (inden for Håndværk): Egenskaber og Anvendelser af Metal
- 3.3. Materialer (inden for Håndværk): Sammenligning af Træ og Metal
- 4.1. Værktøj (indenfor Design): Tekstiltbearbejdning: Symaskine, Strikkepinde og Hæklepinde
- 4.2. Værktøj (indenfor Design): Tegne- og farvningsværktøjer
- 4.3. Værktøj (indenfor Design): Måle, Skærende og Formende Værktøjer
- 5.1. Værktøj (indenfor Håndværk): Brug af Sav og Sikkerhed
- 5.2. Værktøj (indenfor Håndværk): Skruetrækker og Hammer
- 5.3. Værktøj (indenfor håndværk): Arbejde med Høvl og Sandpapir,
- 6.1. Traditionelle håndværksteknikker: Introduktion til At sy
- 6.2. Traditionelle håndværksteknikker: Introduktion til At strikke
- 6.3. Traditionelle håndværksteknikker: Introduktion til hækling"
- 7.1. Aktiviteter: lav et Legetøj til Kæledyr,
- 7.2. Aktiviteter: lav String-Art
- 7.3. Aktiviteter: Tage et Symaskine Kørekort
- 8.1. Moderne teknikker: Introduktion til 3D-print og digitale designprogrammer.
- 8.2. Moderne teknikker: Introduktion til designprogrammer
- 8.3. Moderne teknikker: Design og Kreativitet med 3D-print
- 9.1. Forståelse af farver: Farvens Psykologi
- 9.2. Forståelse af farver: Farveteori og Farvehjulet
- 9.3. Forståelse af farver: Farver i Design
- 10.1. Præsentation og kritik: Grundlæggende Præsentationsteknikker
- 10.2. Præsentation og kritik: Konstruktiv Feedback
- 10.3. Præsentation og kritik: Selvevaluering og Refleksion

6. klasse - Håndværk/Design

- 1.1. Bæredygtigt forbrug:Upcycling i Design
- 1.2. Bæredygtigt forbrug:Bæredygtigt Tøjdesign

1.3. Bæredygtigt forbrug: Bæredygtigt Tøjdesign
2.1. Organisering: Grundlæggende om Organisering og Opbevaring”
2.2. Organisering: Design af Opbevaringsbeholdere”
2.3. Organisering: Konstruktion og ophæng af en Hylde
3.1. Kendte Designikoner: Lego: Kreativitet og Innovation i Legetøjsdesign
3.2. Kendte Designikoner: Olafur Eliasson: Interaktion mellem Kunst, Design og Miljø
3.3. Kendte Designikoner: Yves Saint Laurent: Revolutionering af Moderne Mode
4.1. Tekstiler og egenskaber: Naturlige vs. Syntetiske Tekstiler
4.2. Tekstiler og egenskaber: Tekstilers Holdbarhed og Pleje
4.3. Tekstiler og egenskaber: Tekstilers Anvendelse i Design
5.1. Kreativitet: Moodboard - Inspiration og Samling af Idéer
5.2. Kreativitet - Udforskning og Udtryk
5.3. Kreativitet: Eget Projekt, Planlægning og Udførelse
6.1. Mønstre fra forskellige kulturer: Traditionelle Mønstre i Indfødt Amerikansk design og kunst
6.2. Mønstre fra forskellige kulturer: Islamiske Geometriske Mønstre
6.3. Mønstre fra forskellige kulturer: Afrikanske Tekstilmønstre
7.1. Pynt til årstider eller traditioner: Design af Lygter til Midvinter
7.2. Pynt til årstider eller traditioner: Lav Din Egen Forårs- eller Påskepynt
7.3. Pynt til årstider eller traditioner: Skabelse af Efterårsdekorationer: Halloween og Høstfest
8.1. bæredygtige virksomheder: Genbrug i Modeindustrien
8.2. bæredygtige virksomheder: Bæredygtig Emballage
8.3. bæredygtige virksomheder: Bæredygtige Byggeprojekter
9.1. Materialekombination og udtryk: Sammensætning af primære materialer til et produkt
9.2. Materialekombination og udtryk: Viden om kombination af materialer og farver
9.3. Materialekombination og udtryk: Arbejde med produkters æstetiske udtryk og kombinere materialer
10.1. Moderne teknikker: Grundlæggende i 3D-print og design
10.2. Moderne teknikker: Introduktion til programmerbare elektronik med mikrocontrollere
10.3. Moderne teknikker: Digital fabrikation og prototyping