



Faget	Design
Uddannelses år	2025-2026
Antal timer	Torsdag kl.9.10-12.00, ugentligt 2 t. 35 min., 85 timer og 15 minutter årligt
Fagets formål og sammenhæng til STU-lovgivning	Fagets formål er at varetage LBK 1077: STU-lovens §6 stk. 2 - at fremme den unges personlig udvikling, samt deltagelsesmuligheder i sociale sammenhænge og få et aktivt og selvstændigt fritidsliv. I forhold til at fremme den unges personlige udvikling, har vi fokus på, gennem kunstnerisk og æstetiske udtryk, hvordan den unge visuelt kan give udtryk for oplevelser, holdninger, følelser, og fantasier og derved opnår erkendelse af sig selv og forståelse af omverdenen. Vi arbejder i fællesskaber, hvor de unge har projekter, som de skal samarbejde om at skabe, for derigennem at styrke de sociale kompetencer. Det er muligt for de unge gennem de forskellige emner, de bliver præsenteret for at tage dem med i fritidslivet, nogen i hjemmet og andre igennem fritidstilbud f.eks. kursus, cafe.
Fagets mål	Fagets mål er at vække de unges interesse for design og forskellige kreative processer, samt at skabe et rum, hvor den unge har mulighed for at udtrykke sig på forskellige måder. Målene som den enkelte ung har mulighed for at tilegne sig: - Den unge skal blive i stand til at iagttage, reflektere, bruge og forstå kreative processer som et kommunikations- og udtryksmiddel - Den unge arbejder med forståelsen for, at det at få noget nyt til at eksistere, indebærer engagement i verden (både menneskeligt og materielt) og personligt mod til at være i selve skabelsesprocessen - Den unge får viden om, at kreativitet giver personlig, social og samfundsmæssig vækst og innovation - Den unge får kendskab til produktfremstilling, produktanalyse og produktkommunikation - Den unge kan fremstille et produkt ud fra skiftende skildringsformer, der er karakteriseret ved forskellige måder at opleve og udtrykke sig på - Den unge vælger forskellige materialer, værktøjer og teknikker i relation til produktets indhold og den unges forudsætninger og udvikling.
Fagets målgruppe	Design henvender sig til de unge, der gerne vil arbejde med design og kreative processer.
Fagets indhold	"Design" er et kunstnerisk-æstetisk fag, hvor formålet er at give den unge mulighed for at visualisere oplevelser, holdninger, følelser og fantasier og derved opnå erkendelse af sig selv og forståelse af omverdenen gennem kreative processer. Design har i løbet af året forskellige forløb:



	• Introforløb hvor de unge præsenteres for ideudvikling og efterfølgende skal lave en 3D skulptur med skygger. • Forløb hvor de unge bliver præsenteret for materialet ler, forskellige teknikker og de redskaber der bruges til arbejdet med keramik. Vi skal i samarbejde designe produkter til vores butik og julemarked, og efterfølgende slippe kreativiteten løs til eget design. • Forløb hvor det er de unges egen kreativitet som bringes i spil gennem valgfri materialer, hvor målet er at skabe en julegave til en anden studerende på holdet. • Forløb hvor de unge får til opgave at lave en vægdekoration. Formen kan være en collage, graffiti eller andet. Det er op til den enkelte unge og dennes fantasi/kreativitet, hvilken udformning, materialevalg og teknikker der bruges. • Forløb hvor de unge bliver præsenteret for upcycling, en proces med at omdanne gamle og udtjente genstande til nye produkter af højere værdi, ofte med en ny funktion. De unge skal medbringe genstande hjemmefra eller vi indkøber genstande i genbrugsbutikker og har efterfølgende en fælles brainstorm og sparring omkring hvad genstandene med fordel kan upcycles til inden selve processen, går i gang. De unge må arbejde selvstændigt eller sammen med andre. Vi skal på inspirationsture til Kunstmuseet i Esbjerg, Korn 180 i Esbjerg, Kunstgalleri Øse, både for at opleve kultur, få inspiration, blive opmærksom på forskellige materialer og måder at formidle på.
Arbejdsformer	I planlægningen af undervisningen på Design, tager vi udgangspunkt i UDL som en aktiv del af vores arbejdsform. Undervisningen startes oftest op med et fælles oplæg, hvor de overordnede krav til projektets indhold formidles og hvor lang tidshorisonten er, gennemgås. Derefter drøftes forskellige skildringsformer, redskaber, materialer, teknikker, skabelsesprocesser, m.m. omkring projektet, som den unge har mulighed for at bruge. Den unge arbejder så selvstændigt, som det er muligt for den enkelte, fra start til slut i den kreative proces. Dvs. at få en idé, udarbejde en skitse, finde de relevante redskaber/maskiner og materialer for derefter at være i skabelsesprocessen indtil der er udarbejdet et færdigt produkt. Under processen vil der være mulighed for sparring og inspiration fra underviser og andre unge. Der vil være både små, store, individuelle og fælles projekter, hvor samarbejdet vil være en del af fokus. De forskellige projekter på holdet, kan være individuelle ønsker eller bundne projekter bestemt af underviserne. Der vil i løbet af året være besøg på kunstudstillinger, hvor de unge bliver præsenteret for forskellige menneskeskabte visuelle forekomster, såsom tegninger, modeller, malerier, fotos, skulpturer og arkitektur.



	På Design er der et stort fokus på de individuelle arbejdsprocesser, hvor fokus i høj grad ligger på at udvikle de enkelte elevers individuelle kompetencer.
Samarbejde	
Den unges forventede læringsudbytte: - Personlige kompetencer - Sociale kompetencer - Faglige kompetencer - Praktik	Personlige kompetencer: - Få en forståelse for sig selv og egne evner - Forståelse for hvad der kan give indre ro hos den enkelte - Opleve succes ved opnåelse af små delmål - Opleve anerkendelse og forståelse for egne evner - Bede om hjælp, hvis noget er svært - Blive klogere på egne interesseområder - Kan lade telefonen ligge i situationer hvor dette kræves - Aktiv deltagelse i de forskellige opgaver - Positiv over for de arbejdsopgaver man bliver sat i gang med Sociale Kompetencer: - Forståelse for egen rolle i socialt samspil med andre Faglige kompetencer: - Styrke den unges evne til at modtage, forstå og anvende både mundtlige og skriftlige instrukser og vejledninger - Materialeekendskab - Forståelse for forskellige arbejdsprocesser med forskellige materialer - Forståelse for processen i skabelse af egne produkter Der forventes ikke, at alle har mulighed for at tilegne sig alle kompetencer. Der udarbejdes derfor individuelle ressourcepapirer.
Dokumentation af den unges udbytte	Efter hvert forløb evalueres der over forløbet og de erfaringer, som er draget, bruges til næste projekt. Både for at skabe en bevidstgørelse, men samtidig også gøre den unge opmærksom på egen læring og udvikling. Efter et forløb kan de unge ligeledes formidle deres oplevelser og læring. Dette igennem fremvisning af deres produkter, eller videreformidling af erfaringer til de andre på holdet. Den unges læring og udvikling dokumenteres i notater i den unges dokument for udbytte af STU. Det er underviserne på holdet, som evaluerer og dokumentere den unges læring.
Dato for fagplan	12. august 2025