

## Vejledning til grundfaget design – fagbilag nr. 4

Gældende fra Juli 2011

Uddannelsesstyrelsen, Afdelingen for erhvervsrettede uddannelser

### Indledning

Alle bestemmelser, der er bindende for undervisningen og prøverne i grundfagene, findes i uddannelsesloven og de tilhørende bekendtgørelser, herunder fagbilag. Denne vejledning beskriver rammer for og anvisninger på, hvorledes de bindende bestemmelser kan opfyldes.

Eksempler og forslag i vejledningen er tænkt som inspiration for underviseren og er således ikke udtømmende. For yderligere inspiration kan henvises til [www.eudtube.dk](http://www.eudtube.dk), som rummer mulighed for at downloade inspirationsmateriale og for at uploade eget materiale.

På eudtube.dk's forsider er desuden link til fagsiden for designfaget, der blandt andet indeholder faglig inspiration, fagbilag og kontaktoplysninger.

### Der er følgende væsentlige ændringer i faget design:

1. Faget er udvidet med et F og D niveau, således faget indeholder niveauerne fra F til C niveau.
2. Varigheden er ændret, således hvert niveau har en varighed på 1,5 uge.
3. Der er ikke eksamen på F og E niveau, men på D og C niveau.
4. Der er ikke længere lodtrækningsopgave ved eksamen.
5. Grundfaget stil form og farve er integreret i faget design.
6. Faget design er beskrevet i brede kompetencer, så det henvender sig bredt til alle brancher.
7. Målene for faget er revideret, så der er en større grad af progression i målbeskrivelserne.

Vejledningen er udarbejdet for at udfolde og præcisere faget rolle i erhvervsuddannelserne, herunder bidrage til

- at sikre sammenhæng mellem grundfag og område- og specialefag,
- at, synliggøre og sikre den faglige progression mellem niveauerne
- at bringe fagene i samspil med de øvrige elementer i den valgte uddannelse, så eleverne møder erhvervsområdets faglighed så hurtigt som muligt, samt
- at, gøre prøveformer og eksamen mere praksisnære.

### Fagets formål og relevans for EUD

Formålet med faget er at give eleverne en bevidsthed og viden om, hvorfor tingene og omgivelserne ser ud, som de gør. Faget sætter spørgsmålstegn ved, hvordan tingene bliver til, hvilke interesser, hensyn og konsekvenser, der er på spil i design, og hvordan design påvirker vores omgivelser. Faget beskæftiger sig desuden med spørgsmålet om, hvilke funktioner af praktisk, symbolsk og æstetisk art, designprodukter rummer. Design er således ikke kun et spørgsmål om teknisk-rationel problem-

løsning, om at formidle idealer, om den gode form eller om forholdet mellem form og funktion. Design handler også om kommunikation, nærmere bestemt om den måde og det særlige sprog, hvorigennem designprodukter i videste forstand kommunikerer til brugerne.

Designfaget definerer sit genstandsområde bredt. I princippet omfatter design de genstande, udtryk og omgivelser, der er resultatet af en bevidst formgivning fra menneskets side. Designbegrebet bag faget sætter derudover ikke bestemte normer for, hvad design dækker. Definitionen indebærer, at faget ikke kun har at gøre med genstande, arkitektur mv., der er udtryk for vedtagne normer for ”godt” design, eller som designere og arkitekter står bag. Faget beskæftiger sig også med den store skala af anonyme brugsgenstande, håndværksprodukter industriprodukter, grafiske udtryk og udformninger af byer og landskaber, der ikke altid officielt er ”designet”, men som ikke desto mindre falder inden for definitionen design.

Faget rummer desuden en etisk dimension. Den drejer sig om at udvikle bevidsthed om og holdning til kvalitet, om at kunne forholde sig til godt og mindre godt og om at kunne vurdere design i et større samfundsmæssigt perspektiv.

Og endelig rummer faget en historisk dimension. Faget beskæftiger sig med design ud fra den vinkel, at de menneskeskabte ting og omgivelser også fortæller en historie om, hvem vi er, hvordan og hvorfor vores omgivelser, vilkår og vaner har ændret sig, og om, hvor udviklingen fører hen. Hele tiden i det perspektiv, at design er udtryk for menneskeskabt virksomhed, for omtanke og mangel på samme, for valg og fravalg.

## Undervisningens tilrettelæggelse

Grundfaget design er beskrevet på 4 niveauer; dels i grundfagsbekendtgørelsen med tilhørende *fagbilag* samt i denne vejledning.

Fagets mål er beskrevet som kompetencemål. *Kompetence* forstås som den evne eleven har til, på baggrund af faglig indsigt, at handle hensigtsmæssigt i en given situation. Derved bliver det elevens handlinger, der afdækker i hvilken grad, eleven besidder de enkelte kompetencer, og dermed også elevens handlinger, som giver grundlag for bedømmelse af eleven.

Tilrettelæggelsen af undervisningen og valg af indhold skal tilgodese elevens forudsætninger og valg af uddannelse. Fagets udmøntning kan altså variere fra elev til elev såvel som fra skole til skole. Skolen beskriver i den lokale undervisningsplan, hvordan grundfaget gennemføres i den enkelte uddannelse.

Undervisningens mål angiver det, eleven skal kunne ved undervisningens afslutning, mens indholdet angiver de områder, eleverne skal arbejde med. Hverken mål eller indhold må opfattes isoleret, men skal ses i sammenhæng med hinanden. Det centrale er: at øge elevernes forståelse for, at design handler om spørgsmål, som vedrører tilværelsen for de fleste, og som indebærer, at man kan forholde sig til design med bevidsthed, ansvar og sans for kvalitet. Med målene sigtes der på at give eleverne forudsætninger for at forstå designaspekter, således at de kan træffe og begrunde valg og fravalg inden for deres eget uddannelsesområde.

Designfagets mål bygger på fem overordnede områder, der udgør fagets kerne:

1. *Designanalyse*
2. *Designteori*
3. *Designprocessen*

#### 4. Stilhistorie

#### 5. Designhistorie, teknologi, miljø og samfund

For at gøre faget relevant for såvel eleven som branchen, er det vigtigt at der arbejdes med udgangspunkt i brancherelevante problemstillinger, der giver eleven færdigheder til at anvende designprocesser til at understøtte produktion af varer og/eller serviceydelser, samt til at foregribe og kompensere for potentielle problemer i forbindelse med denne produktion og/eller serviceydelse.

### Mål

De første 6 mål for faget er opbygget ud fra de samme målområder, som går igen på alle niveauer. I målene er der en indbygget progression, så der igennem niveauerne stilles større og højere krav til elevernes evne til at udføre de forskellige arbejdsfaser i faget. Progressionen bliver dermed til et spørgsmål om, hvor dybt man kan komme omkring de enkelte mål, og om hvor stor selvstændighed eleven kan arbejde med.

Mål 7 indgår fra niveau E, mens mål 8 indgår fra niveau D, og endelig er der på niveau C mål 9.

De ekstra mål er således en ekstra progression i fagets niveauer.

For nogle områder er der tale om en progression i anvendelsen af simple til mere komplicerede metoder og modeller. I andre områder er der tale om, at gå fra at beskrive til redegøre, analysere, vurdere og perspektivere. Endelig er der en progression i forhold til omfanget af formgivningsopgaverne, således eleverne på F niveau arbejder med mindre formgivnings- eller skitseopgaver frem til C niveau hvor eleverne arbejder med formgivnings- og designopgaver.

Nedenfor illustreres hvorledes progressionen fra niveau til niveau udvikler sig.

### Progression i fagets målområder – skematisk oversigt

Målområder	Niveau F	Niveau E	Niveau D	Niveau C
Formgivnings og designopgaver	udføre <b>mindre</b> formgivnings- eller <b>skitseopgaver</b> , der fordrer fantasi og æstetisk sans,	udføre formgivnings- eller <b>designopgaver</b> , der fordrer fantasi og æstetisk sans,	udføre formgivnings- og designopgaver, der fordrer fantasi og æstetisk sans,	udføre formgivnings- og designopgaver, der fordrer fantasi og æstetisk sans <b>og refleksion over problemløsningen</b>
Arbejdsplaner/portfolio	anvende <b>simple arbejdsplaner</b> til at beskrive grundlæggende elementer og faser i formgivnings- eller skitseprocessen	anvende <b>portfolio</b> til at beskrive grundlæggende elementer og faser i formgivnings- eller skitseprocessen,	anvende portfolio til at <b>redegøre</b> for elementer og faser i <b>designprocessen fra ide til færdigt produkt</b>	anvende portfolio til at redegøre for elementer og faser i designprocessen fra ide til færdigt produkt
Opmålingsteknik	anvende <b>simple</b> opmålings- og	anvende opmålings- og afbild-	anvende opmålings- og afbild-	anvende opmålings- og afbild-

	afbildningsmetoder til at <b>beskrive basale</b> faktorer, der øver indflydelse på formgivning,	ningsmetoder til at <b>identificere</b> faktorer, der øver indflydelse på formgivning <b>og design</b> ,	ningsmetoder til at <b>vurdere</b> faktorer, der øver indflydelse på formgivning og design,	ningsmetoder til at vurdere og <b>perspektivere</b> faktorer, der øver indflydelse på formgivning og design,
Materiale og farvelære	anvende <b>grundlæggende</b> viden om materiale – og farvelæren til at <b>beskrive</b> forholdet mellem farve, form og funktion med udgangspunkt i en brancherelevant opgave,	anvende viden om materiale – og farvelæren til at <b>redegøre</b> for forholdet mellem farve, form og funktion i <b>konkrete</b> brancherelevante opgaver,	anvende viden om materiale – og farvelæren til at <b>vurdere</b> forholdet mellem farve, form og funktion i konkrete brancherelevante opgaver,	anvende viden om materiale – og farvelæren til at vurdere <b>og perspektivere</b> forholdet mellem farve, form og funktion i konkrete brancherelevante opgaver,
Modelfremstilling	anvende model-fremstilling eller produktvisualisering til at <b>beskrive</b> formgivningens og æstetikens betydning med udgangspunkt i en brancherelevant opgave	anvende <b>simple analysemodeller</b> til at <b>redegøre</b> for formgivningens og æstetikens betydning med udgangspunkt i en brancherelevant opgave,	anvende <b>simple</b> analysemodeller til at <b>vurdere design</b> i forhold til <b>symbolik</b> , form, <b>funktion</b> og æstetik i <b>konkrete</b> brancherelevante <b>design</b> opgaver,	anvende analysemodeller til at vurdere <b>og perspektivere</b> design i forhold til symbolik, form, funktion og æstetik i konkrete brancherelevante designopgaver,
Stilhistorien	<b>anvende perception og symbolik til at beskrive</b> karakteristiske træk i stilhistorien og arkitekturen med betydning for branchen.	anvende perception og symbolik til at <b>identificere</b> karakteristiske træk i stilhistorien og arkitekturen med betydning for branchen	<b>anvende stilhistorien</b> til at beskrive karakteristiske træk i brancherelevante <b>stilarter gennem det 20'ende århundrede</b> ,	anvende stilhistorien til at beskrive karakteristiske træk i brancherelevante stilarter <b>fra industrialiseringen og fremefter</b> ,
Teknologi, ergonomi og miljøforhold		anvende <b>basal</b> viden om ergonomi, teknologi og miljøforhold til at <b>beskrive grundlæggende faktorer</b> , der har indflydelse på problemløsning og formgivning.	anvende <b>basal</b> viden om ergonomi, teknologi og miljøforhold til at <b>beskrive ændringer i stil, materialer og teknik i relation til den teknologiske udvikling</b>	anvende viden om ergonomi, teknologi og miljøforhold til at <b>vurdere og perspektivere ændringer i stil, materialer og teknik i relation til den teknolo-</b>

			<b>og kultur- og samfundsforhold</b>	<b>giske udvikling og kultur- og samfundsforhold,</b>
Analysemodeller			anvende <b>simple</b> analysemodeller til at vurdere designfunktioner i forhold til individuelle og kollektive behov og brugersynspunkter.	anvende analysemodeller til at vurdere <b>og perspektivere</b> designfunktioner i forhold til individuelle og kollektive behov og brugersynspunkter og
Kvalitetsmodeller				Anvende simple kvalitetsmodeller til at vurdere formgivnings- og designopgaver.

## Rammer for valg af indhold

Faget design ligger op til et samspil mellem faglige og almene kompetencer. Der arbejdes med designprocesser fra idé til skitse i udvikling og fremstilling af produkter, materielle som immaterielle, og forudsætningerne herfor.

Arbejdet tager udgangspunkt i konkrete brancherelevante problemstillinger, således eleverne opnår færdigheder til at arbejde med samspillet mellem designprocesser og produktion af varer og serviceydelser.

Afhængigt af faget niveau, arbejdes der med elevernes evne til at beskrive, identificere og analysere sig frem til eventuelle problemstillinger og udviklingsmuligheder i produktionen. Eleverne skal således blive i stand til at anvende designprocesser til at understøtte produktion af varer og serviceydelser, samt til at foregribe og kompensere for potentielle problemer i forbindelse med produktionen.

Form og funktion udgør et grundlæggende tema i valget af og arbejdet med de faglige emner. Arbejde med designanalyse og med designprocesser udgør de to gennemgående grundpiller på tværs af emnerne i henholdsvis den teoretiske og den praktiske del af undervisningen. Den skal samtidig give eleverne viden og faglige redskaber i form af et ”fagligt sprog”, så de får forudsætninger for at arbejde med fagets analytiske og praktiske sider.

Der lægges vægt på at inddrage eksempler og stof med relevans for den uddannelse eller det uddannelsesområde, som eleven har valgt. Designeksemplerne der inddrages, skal illustrere, hvordan design kan fungere som praktisk problemløsning med udgangspunkt i et defineret problem..

På E, D og C niveau lægges der vægt på designeksempler, der inddrager og illustrerer, hvordan samspillet mellem design, teknologi og samfundsmæssige faktorer som produktionsbetingelser, økonomi, markedsvilkår og miljøforhold påvirkes.

I arbejdet med de 5 nedenstående områder, tilpasses indholdet til det valgte niveau og uddannelse. Det vil ikke være muligt at komme lige langt omkring alle områder og ikke alle områder vil have samme relevans for elevens uddannelse. De 5 områder holdes op mod niveauets målbeskrivelse og er således ikke bindende men til inspiration for valg af indhold, i forhold til at nå de beskrevne mål for niveauet.

### **1. Designanalyse**

Der arbejdes med

- form og funktion, herunder med konkrete eksempler på, hvordan de to aspekter adskiller sig og samvirker
- designs æstetiske dimensioner og funktioner, herunder med de betingelser, vilkår og muligheder, der knytter sig til æstetisk perception og kommunikation
- design i forhold til ergonomiske behov og funktioner, herunder med formulering af krav, som kan stilles til design ud fra ergonomiske synsvinkler
- praktisk arbejde, med forskellige metoder og indgangsvinkler.

### **2. Designteori**

Der arbejdes med:

- indkredsning af begrebet design og forskellige definitioner og opfattelser af, hvad design dækker og betyder
- at give eleverne en forståelse af de forskelligartede egenskaber og muligheder, materialer som træ, metal, plast, glas m.fl. rummer. Endvidere arbejdes med farvers funktion og betydning, herunder farveteorier
- forskellige teoridannelser om design med udgangspunkt i eksempler på forskellige definitioner og synsvinkler.

### **3. Designprocessen**

Der arbejdes med:

- praktiske opgaver med udgangspunkt i et defineret problem. Opgaven følger fasen fra idé til skitse og/eller model
- at redegøre for idé, for overvejelser vedrørende valg og fravalg og for resultatets stærke/svage sider
- eksempler på forskellige designprocesser med udgangspunkt i konkrete produkters vej fra idé til færdigt produkt, herunder med forskellige faktorerers indflydelse og rolle i processen.

### **4. Stilhistorie**

Der arbejdes med:

- eksempler på designprodukter inden for en bred skala og i et spænd fra industrialiseringen og frem til i dag
- begrebet stil og stilarter, herunder med konkrete stilarternes historie, betingelser og kontekst. Der arbejdes tilsvarende med analyse af begrebet mode, belyst med konkrete eksempler, og med statusbegrebet belyst i sammenhæng med den rolle, som design kan spille for identitetsfølelsen
- den rolle, som design spiller under forskellige livsformer, set i både et historisk og aktuelt globalt perspektiv, og med den funktion, forskellige former for design og designopfattelser har for moderne livsstil, selvforståelse og identitet.

## **5. Designhistorie, teknologi, miljø og samfund.**

Der arbejdes med:

- de konsekvenser, som produktion, brug og kassation/genbrug af forskellige produkter rummer for mennesker og det omgivende miljø
- de muligheder og konsekvenser, som teknologien rummer for produktfremstilling og produktfunktioner
- den rolle som teknologien har spillet og spiller for det industrielle designs udvikling
- eksempler på designprodukter inden for en bred skala og i et historisk spænd fra industrialiseringen og frem til i dag, med vægt på de samfundsmæssige og historiske betingelser for design, herunder på den ene side den teknologiske udvikling og dens betydning for produktionen og på den anden side de menneskelige værdier, behov og mål, som de har udviklet sig gennem tiden.

### **Tilrettelæggelsesformer**

I designfaget er det af stor betydning, at den teoretiske og praktiske del af undervisningen spiller sammen. Arbejdet med praktiske opgaver skal understøtte og motivere elevernes forståelse af fagets teori, og den teoretiske forståelse skal på sin side understøtte elevernes betingelser for at forstå praksis. Arbejdet skal derfor tilrettelægges, så der opnås integration med fagets analytiske og teoretiske sider.

Hvor det er muligt og relevant, bruges værkstedsfaciliteter, således at eleverne får lejlighed til at udnytte fortroligheden med værktøj, maskiner og materialer inden for den uddannelse, de har valgt.

De fleste elever vil typisk opleve, at de savner tegnefærdigheder, og at de ikke er i stand til at udtrykke sig på en måde, der modsvarer deres intentioner. Kravene til udtryksmæssig korrekthed og finish bør derfor heller ikke være unødigt ambitiøse. Det afgørende er, at skitsetegning eller modelbygning kan bruges som redskab til at støtte elevens arbejdsproces, og at eleven som slutmål kan skitsere egne ideer til en problemløsning og præsentere den støttet af en mundtlig forklaring.

For at det praktiske arbejde skal kunne opfylde denne funktion, er det vigtigt, at der i det enkelte forløb arbejdes med håndtering og styring af processen fra idé til færdigt produkt. I arbejdet med løsning af den praktiske opgave skal eleverne opnå kendskab til væsentlige elementer i designprocessen.

Det er vigtigt, at eleverne får lejlighed til at afprøve, eksperimentere og opnå fortrolighed med de basale elementer i arbejdsprocessen. Der kan med fordel arbejdes med progression fra mindre øvelser med definerede mål og krav til opgaver, hvor eleverne selv skal styre arbejdsprocessen fra idé til produkt (i form af tegning eller model).

I tilrettelæggelsen af arbejdet, tages der udgangspunkt i, at der arbejdes med indhold og metoder der er relevante for den valgte uddannelse. Eksempler herpå:

#### *Opmålings- og afbildningsteknik*

For udvalgte uddannelsesområder vil den naturlige dokumentation være i form af fotografier eller skitser. I andre uddannelser vil man typisk arbejde med konstruktionstegninger i form af to eller tre dimensional tegning. Endelig vil der inden for serviceydelser, kunne være tale om en procedure eller en procesplan.

For udvalgte uddannelsesområder vil arbejdet naturligt udføres ved hjælp af IT og i andre uddannelser vil det være naturligt, at anvende tegninger udført i hånden.

### *Stilforståelse*

For udvalgte uddannelsesområder er bygnings- og landskabsarkitektur et centralt område. I andre uddannelser vil f.eks. modens udvikling være det naturlige valg af indhold. Inden for serviceydelser kan der være tale om indsigt i tidligere arbejdsgange.

### *Farve- og materialelære*

For udvalgte uddannelsesområder vil additiv farvelære være relevant, for andre områder vil det være relevant at arbejde med subtraktiv farvelære. I andre uddannelser kan det være relevant at arbejde med farves psykologiske betydning, eller farvernes signalværdi.

Materialelæren vil være i forhold til de for uddannelsen relevante materialer eller produkter, der anvendes i fremstillingen af brancherelevante opgaver.

### *Modelfremstilling og produktvisualisering*

Modelfremstilling kan være alt fra en mock-up til et færdigt produkt. For udvalgte uddannelser vil et layout udgøre et produkt. Endelig kan modelfremstilling udgøres af en grafisk fremstilling af en arbejdsplan eller procedure.

### *Arbejdsplaner / portfolio*

På F niveau kan arbejdet udgøres af en simpel arbejdsplan, der dokumenterer processen. For E- D og C niveau arbejdes der med portfolio som dokumentation for processen.

### *Perception og symbolik*

Der arbejdes med hvordan de valgte produkter kommunikerer i forhold til brugerens ønsker, behov og identitetsfølelse.

### *Form – funktion og æstetik*

Skal indgå som et naturligt omdrejningspunkt i alle aspekter af undervisningen. Der arbejdes med innovative processer og kreativitet i brancherelevante opgaver.

## **Dokumentation**

I faget Design spiller skitsetegning og fremstilling af modeller en rolle, der svarer til den, det skriftlige arbejde har i en række andre grundfag.

På F niveau dokumenteres elevens løbende arbejde med faget i en arbejdsplan, samt praktisk arbejde i form af skitsetegning, fotografisk afbildning eller formgivning af produkt eller mock-up.

På E niveau dokumenteres elevens arbejde med faget i en arbejdsportfolio, samt praktisk arbejde i form af skitsetegning eller formgivning af produkt eller mock-up.

På D niveau dokumenteres elevens arbejde med faget i en arbejdsportfolio, samt praktisk arbejde i form af formgivnings- og designopgaver. Mindst en opgave skal repræsentere en individuel løsning. Et udvalgt arbejde indgår sammen med en præsentationsportfolio i den afsluttende prøve.



På C niveau dokumenteres elevens arbejde med faget i en arbejdsportfolio, samt praktisk arbejde i form af formgivnings- og designopgaver. Mindst en opgave skal repræsentere en individuel løsning. Et udvalgt arbejde indgår sammen med en præsentationsportfolio i den afsluttende prøve.

### **Gældende for alle niveauer:**

Det praktiske arbejde og de praktiske færdigheder er ikke mål i sig selv, men et fagligt sprog, som eleverne skal anvende for at formulere og kommunikere ideer og for at forstå designprocessen som en række begrundede valg og fravalg.

I arbejdet med dokumentation kan IT inddrages, evt. med henblik på fremstilling af modeller i tre dimensioner, eller som en visuel præsentationsform af processen.

Foto og video kan med fordel anvendes til at dokumentere elevens arbejde. Der kan eksempelvis være tale om dokumentation af en historisk udvikling (stilarter), faser i en arbejdsproces (design, arkitektur eller håndværk bliver til), rumlig oplevelse, forholdet mellem form og funktion, materialer og deres virkninger, produktsprog og æstetisk kommunikation, kontraster mellem materialer, mellem æstetiske virkemidler og virkninger og lignende.

## **Evaluering**

Evalueringen af elevernes arbejdsprodukter udgør en vigtig del af undervisningsforløbet. Evalueringen retter sig både mod udvalgte sider af produkterne (tegninger og/eller modeller og fotografier), samt mod den proces, der ligger bag, samt elevens formidling af sine ideer og overvejelser vedrørende produktet og processen.

Der lægges vægt på, at eleven er bevidst om og kan redegøre for:

- Det spørgsmål eller den problemstilling, der danner udgangspunkt for arbejdet
- Sine overvejelser og ideer til problemløsning
- Hvordan arbejdet er grebet an og forløbet
- Brug af designfaglig teori og metode
- Faktorer, der har haft indflydelse på proces og produkt
- Stærke/svage sider ved produktet.

Arbejdet med produkt- og procesevaluering dyrkes både i form af samtale mellem lærer og den enkelte elev/elevgrupper og mellem eleverne indbyrdes.

Evalueringen omfatter *standpunktskarakter*, som eleven får ved undervisningens afslutning, samt *løbende evaluering*.

*Standpunktskarakter* afgives på baggrund af en samlet vurdering af elevens præstation sammenholdt med fagets mål. For at kunne afgive standpunktskarakter på et solidt grundlag er det vigtigt, at *kriterierne* for evalueringen indgår i den samlede planlægning af undervisningen, og at det konkrete undervisningsforløb indeholder en plan for, *hvordan* målene evalueres, *hvornår* det sker, og *hvem* der foretager evalueringen.

Det er ligeledes væsentligt, at evalueringen sker på et grundlag og på præmisser, som er kendt af eleverne. Hvor der er tale om integration med et eller flere andre fag, er det naturligvis også vigtigt at sikre, at fagets mål varetages og evalueres på tilstrækkelig basis.

Kriterierne for evalueringen vedrører, hvad man konkret lægger til grund for vurderingen af elevens præstation sammenholdt med målene. Der kan f.eks. være tale om, at et eller flere mål vurderes på basis af iagttagelser af udvalgte dele af elevens arbejdsproces, mens et andet vurderes på baggrund af en opgave eller en bestemt form for dokumentation i faget. Der kan også være tale om en kombination af begge dele og af andre kriterier. Klarhed om kriterierne er en forudsætning for at sikre, at alle fagets mål tilgodeses og medgår i evalueringen af elevens standpunkt.

*Løbende evaluering* gennemføres med to formål. For det første at medvirke til at eleven støttes i sin læreproces undervejs i undervisningsforløbet. Og for det andet, at give læreren eller lærerne en løbende feedback med hensyn til undervisningen og elevernes udbytte. Planlægningen af den løbende evaluering, der ikke kun retter sig mod, men også kan involvere eleverne på en aktiv måde, kan tage udgangspunkt i følgende spørgsmål:

- Hvad er formålet med evalueringen?
- Hvad er evalueringens funktion?
- Hvad retter evalueringen sig imod?
- Hvem udfører evalueringen?
- Hvilke kriterier bygger evalueringen på?
- Hvornår foregår evalueringen?
- Hvilken form har evalueringen?

## **Eksamen niveau D og C**

### **Der afholdes mundtlig prøve**

Eleven udvælger selv, evt. i samråd med læreren, et elevarbejde fra undervisningen. Prøven tager sit udgangspunkt i det udvalgte arbejde i form af præsenteringsportfolio samt en designopgave eller formgivningsopgave af et produkt. Produktet kan være en mock-up.

Arbejdet skal repræsentere et eksempel på en konkret opgaveløsning.

Under eksaminationen skal eleven kortfattet redegøre for:

- Sine ideer og overvejelser vedr. løsningsmuligheder
- Arbejdet med processen, herunder baggrunden for valg og fravalg
- Sin vurdering af produktet.

Der afsættes 30 minutter pr. elev til prøven, inkl. votering.

### **Bedømmelsen**

Bedømmelsen af eleven sker i forhold til fagets mål på henholdsvis niveau D eller C og baseres alene på en helhedsvurdering af elevens **mundtlige præstation**.

Det forudsættes ikke, at censor har opnået kendskab til elevernes arbejde (portfolio, skitser, model el. lign.) inden eksamen, da elevens medbragte arbejde **ikke** indgår som bedømmelsesgrundlag, men udelukkende som prøvegrundlag.