

Lærervejledning til forløb på skolen:

# Design et udsigtstårn

## Formål

Dette undervisningsforløb har til formål at lære eleverne om nogle af arkitektfagets færdigheder. Eleverne vil tilegne sig viden om den danske arkitekt Jørn Utzon og et af hans byggerier og med afsæt i tilblivelsen af denne bygning, øve eleverne i disciplinen tegning samt at omsætte inspiration til eget design. Derudover skal eleverne arbejde med den kreative designproces i teams.

Forløbet tilgodeser folkeskolens vision om, at alle børn og unge skal møde kunst og kultur – herunder arkitektur. Formålet med forløbet er:

- At eleverne gennem leg og eksperiment opnår læring om designproces og arkitekturens virkemidler med et særligt fokus på enkel arkitektur
- At give eleverne indblik i matematikkens rolle i arkitektur.
- At bygge til et bestemt sted og tage højde for stedets specifikke kvaliteter.
- At eleverne opnår forståelse og erfaring med skitsering, skala, opmåling og registrering med afsæt i at designe et udsigtstårn.
- At give eleverne forståelse for rumlighed og størrelsesforhold.
- At eleverne gør sig registreringer til videre arbejde med eget design gennem et sansebaseret møde med en byggegrund.

**Trin:** Melletrin og udskoling, 5.-8. klasse

**Fag:** Matematik og håndværk og design

**Antal lektioner:** : 6-8 lektioner alt efter klassetrin.

Forløbet kan afvikles på en hel fagdag eller over flere dage.

## Klipsamlinger og opgaver

- Design et udsigtstårn
- Arkitektens redskaber

Opgaverne ligger under klipsamlingerne.

Undervisningen kan udføres på egen hånd hjemme på skolen.

## Forløbets program

Opgaven er at designe et udsigtstårn. Designet har fire fokusområder - ét rum, en udsigt, en indgang og et sted at sidde.

Som underviser udvælger du et sted i nærheden af skolen, hvor udsigtstårnet skal designes til at stå. Når du udvælger en fiktiv byggegrund, så tænk over kvaliteter og udfordringer ved stedet, så det ikke blot er en flad græsmark, men et sted der kan opfordre til at "indramme" noget specielt. Udsigten kan variere fra natur til en trafikeret vej.

- Besøg og registrer stedet (byggegrunden).
- Hjemme på skolen igen skitseres, designes og præsenteres elevernes udsigtstårne.
- Eleverne inddeles i grupper på maks. 2 elever. Undervejs skal grupperne arbejde individuelt og sammen alt efter opgaverne. Dette vil være tydeligt i opgaverne.
- Som evaluering skal eleverne lave en stopmotion-film. Se mere om stopmotion-filmen i afsnittet 'Præsentation og evaluering'.

## Elevernes forberedelse

- Se klipsamlingen 'Design et udsigtstårn'.
- Se klippet 'Arkitektens Redskaber: Tegning', der giver eleverne et fælles ordforråd samt indblik i nogle af de værktøjer, de skal benytte sig af i denne opgave. Klippet findes i klipsamlingen 'Arkitektens redskaber'. Her er en oversigt over redskaberne i en printvenlig version.
- Se filmen 'Langelinie Pavillonen'. Denne film danner ramme og inspiration for undervisningen. Filmen handler om arkitekten Jørn Utzons forslag til en pavillon på Langelinie i København.

Forventet varighed: 1 lektion

### At opleve med sanserne (registrering)

At besøge det sted, man skal designe en bygning til, er noget alle arkitekter gør. Det er her arkitekten kan opdage, at der er en flot udsigt, at der er meget larm fra en gade eller at den høje bygning, der står lige ved siden af, kaster meget lange skygger på grunden. Arkitekten tager oftest fotografier eller med små videoklip af den byggegrund, han/hun besøger.

I den første del af dagen er det netop dette I skal arbejde med. I skal udenfor og undersøge den udvalgte byggegrund med jeres sanser. I skal lytte, dufte og se jer frem til gode og dårlige egenskaber ved det sted, I skal designe til. Denne del af opgaven er individuelt arbejde.

Forventet varighed: 2 lektioner

## Design et udsigtstårn

### Skitsering

Skitsen er arkitektens vigtigste redskab til at visualisere og afprøve idéer på papir. Skitsen fungerer som en måde at huske ideer på og hjælper til at kunne formidle dem videre til andre. Når eleverne har iagttaget og sanset sig frem til essensen af byggegrunden, skal der skitseres.

Eleverne kan skitsere oven på print af fotografier, i skitseblokke og på en plan af byggegrunden. For at kunne visualisere sine ideer er kendskab til at kunne tegne i plan, snit og opstalt en væsentlig faktor.

I denne del af forløbet arbejder eleverne individuelt, men sidder sammen med gruppen og giver hinanden feedback.

Forventet varighed: 1 lektion

### Beslutningsfase og rentegning

Efter skitseringsfasen er det blevet tid til at designe. Udsigtstårnet skal bestå af fire dele, ét rum med en indgang, et sted at sidde og en udsigt. Hver gruppe bliver indbyrdes enige om, hvordan deres udsigtstårn skal se ud. Gruppen blive enige om et fælles æstetisk udtryk, materialevalg, placering af udsigtstårnet på byggegrunden og hvilken udsigt, det skal indramme.

Forud for opgaven får eleverne specifikationer på, hvilken skala deres design skal tegnes i, og hvad det skal indeholde.

Når designet er på plads, skal eleverne rentegne deres tegninger og gøre tegningerne målfaste. Denne del er gruppearbejde. Designet tegnes i plan, snit og opstalt i skala 1:50.

Forventet varighed: 2 lektioner

### 3D-visualisering

Eleverne arbejder sammen om at digitalisere deres design i 3D. Eleverne arbejder med arkitektens nødvendighed af at illustrere, visualisere og synliggøre pointer og ideer. Mange nye ideer vil måske opstå i denne fase, og fejl og mangler i tegningerne bliver tydelige, når planer, snit og opstalter gøres rummelige. 3D-visualisering giver eleverne en helt anden fornemmelse for de rum, de netop har designet.

## Præsentation

Som afslutning på undervisningen laver eleverne en stopmotion-video af deres design. Denne præsenteres for klassen.

Eleverne benytter app'en Film X, der er udviklet af Det Danske Filminstitut. App'en er gratis og kan hentes via app store eller google play.

Se eksemplet på, hvordan denne film kan laves på [dr.dk/arkitekturerenleg](http://dr.dk/arkitekturerenleg)

Spørgsmål, der skal besvares i præsentationen (stop motion-filmen):

- Områdets udfordringer og kvaliteter. Hvad er godt og dårligt ved grunden?
- Hvor er verdenshjørnerne, og hvad er solens bevægelse?
- Hvad er I inspireret af? Hvordan er formen opstået?
- Hvordan kommer man op og ind i udsigtstårnet?
- Hvor i rummet sidder man, og hvad kigger man ud på?
- Hvilken udsigt har I valgt at indramme?

Vi anbefaler, at spørgsmålene introduceres og besvares undervejs i forløbet. Forventet varighed 1-2 lektioner.

Alle stopmotion-videoer sendes til Utzon Center via [www.wetransfer.com](http://www.wetransfer.com) til [studio@utzoncenter.dk](mailto:studio@utzoncenter.dk) med navn på skolen og klassetrin.

WeTransfer er en gratis tjeneste der uden en brugerprofil sender filer nemt og sikkert.

Undervisningsforløbet "*Design et udsigtstårn*" er lavet af Utzon Center og DR Skole i samarbejde med fagkonsulenter fra Aalborg Kommunes skoleforvaltning. Undervisningsmaterialet er en del af projektet 'Arkitektur er en leg', der er støttet af Nordea-fonden.