

DETALJERT KONSEPTPLAN

# Studio Mork

Steg for steg – frå idé til ferdig produkt og sal.



## Innhald

- |    |                                   |    |                          |
|----|-----------------------------------|----|--------------------------|
| 1  | Formål og pedagogisk fundament    | 2  | Organisering og team     |
| 3  | Roller i teamet                   | 4  | Lokalet - bomberommet    |
| 5  | Utstyr og materiell               | 6  | Produksjon steg for steg |
| 7  | Øktplan veke for veke             | 8  | Sal og økonomi           |
| 9  | Tilpassing for elevar som strevar | 10 | Vurdering                |
| 11 | Tryggleik og HMS                  | 12 | Vegen vidare             |

## 1 Formål og pedagogisk fundament

Studio Mork er eit praktisk meistringsprosjekt for utvalde elevar som av ulike grunnar treng noko anna enn den ordinære klasseromsundervisninga ein periode. Gjennom å designe og produsere ekte produkt – t-skjorter og handlenett – får dei oppleve å lukkast, bidra og høyre til.

Bakgrunnen er konkret: som på mange skular ser vi i periodar utfordringar med **arbeidsro, trivsel, samhald og meistring** som den ordinære undervisninga åleine ikkje fullt ut møter. Studio Mork er eit målretta tiltak mot desse behova, og støttar samtidig opp under skulen sitt ansvar for eit trygt og godt skulemiljø og prinsippet om tilpassa opplæring.

Prioriteringa er tydeleg: **mennesket først, faget følgjer med**. Vi byggjer på fire berebjelkar:

### Sjølvtillit

Korte oppgåver med synleg resultat. Eleven samlar opp ei rekkje «eg fekk det til»-opplevingar som over tid endrar sjølvbiletet.

### Karakter

Ansvar for eit ekte produkt, kvalitetskrav og tidsfristar utviklar tolmod, nøyaktigheit og uthald.

### Samhald

Faste roller gjer alle uunnverlege. Elevane lærer å samarbeide, dele og hjelpe kvarandre i eit lite, trygt fellesskap.

### Meining

Produkta blir selde, og pengane går til sosiale aktivitetar for heile skulen. Arbeidet til gruppa kjem alle til gode.

Den faglege læringa er bygd inn i alt elevane gjer, og er knytt direkte til kompetansemål i LK20 (sjå presentasjonsfolderen for full oversikt). Faget gjer prosjektet «lovleg» og dokumenterbart – men det er meistringa som driv det.

## 2 Organisering og team

Dette er **ikkje** eit heilklasseopplegg. Poenget er små, trygge einingar der kvar elev blir sett. Start i det små i piloten, og utvid berre dersom det fungerer.

### Slik set vi det opp

- **Små team på 2-3 elevar.** Stort nok til samarbeid, lite nok til at ingen kan gøyme seg.
- **Eitt eller to team om gongen** i rommet, slik at den vaksne rekk å følgje alle tett.
- **Fast arbeidsbolk** i veka (90–120 min), pluss enkelttimar/nødtimar til ein-til-ein og produksjon i eige tempo.
- **Faste makkarar** i piloten gir tryggleik; roller går på omgang inni teamet.
- **Vaksen til stades** heile tida, særleg ved varmeutstyr.

### Utval av elevar

Vel elevar som kan ha særleg nytte av meistring og praktisk arbeid – i samråd med kontaktlærer, spes.ped.-ressurs og føresette. Bland gjerne slik at teama utfyller kvarandre. Hugs at deltaking skal opplevast som ei moglegheit, ikkje ei utpeiking.

### 3 Roller i teamet

Tre roller går på omgang slik at alle får prøve alt. Rollene er likeverdige – den som pressar er like viktig som den som teiknar. Bruk gjerne rollekorta i arbeidsark-heftet.

#### 1 Designar

Har ansvar for idé, motiv, fargar og plassering. Teiknar for hand eller digitalt og gjer motivet klart til print. Fag: kunst og handverk, norsk (slagord).

#### 2 Produksjonssjef

Måler opp plagget, styrer print, tørk og press, og passsar tid og temperatur. Fag: matematikk (måling, plassering), naturfag (varme/tid/trykk).

#### 3 Kvalitetssjef

Kontrollerer resultatet mot sjekklister, fører produksjonslogg og skriv tekst/produktnamn. Godkjenner det ferdige produktet. Fag: naturfag (logg), norsk (tekst).

#### Rotasjon

Byt rolle for kvart nye produkt eller kvar økt. Over piloten skal alle ha prøvd alle tre rollene minst éin gong. Det gir breidde i meistring og hindrar at nokon «eig» den enklaste oppgåva.

### 4 Lokalet - bomberommet

Verkstaden treng ein fast, låsbar plass der utstyret kan stå trygt, og som er lett å rydde til side. Bomberommet eignar seg godt: skjerma, låsbart og fleksibelt. Del rommet i fire soner:

Sone	Innhald	Hugs
Design	Bord, stolar, PC/nettbrett, fargekart, papir.	God arbeidshøgde og lys.
Produksjon	DTF-printer, tørkeovn, varmpresse på varmesikkert underlag.	Avstand, ventilasjon, vaksen til stades.
Lager	Hyller for t-skjorter, handlenett, film og blekk.	Merka kassar, oversikt over lager.
Utstilling / butikk	Lite bord/stativ for ferdige produkt og prisliste.	Synleg og innbydande.

#### Rydde-bort-rutine

Alt utstyr får ein fast plass og kan setjast saman på eit lite område når økta er over. Ein enkel sjekklister på veggen («slå av presse og ovn, rydd film, lås døra») gjer at rommet kan brukast til anna mellom øktene.

## 5 Utstyr og materiell

Eit lokalt firma stiller med utstyr og blanke plagg, og kan stille med fagperson ved behov. Skulen stiller med rom, ein vaksen, plass i timeplanen og 1–2 datamaskiner (minst 1, helst 2). Hald ei enkel lagerliste så de veit kva de har.

Frå lokalt firma	Skulen ordnar	Forbruk
DTF-printer	Låsbart rom	DTF-film
Tørkeovn / herdeeing	Varmesikre underlag	DTF-pulver (lim)
Varmepresse(r)	Forkle / varmhanskar	Blekk
Blanke plagg (leige/innkjøp)	PC/nettbrett til design	Bakepapir / teflonark
Handlenett (tøy)	Målband, linjal, teip	Reingjeringsutstyr

### DTF kort forklart

DTF = «Direct to Film». Motivet blir skriva ut på ein spesialfilm, dekt med eit limpulver, herda i ovn, og deretter pressa over på plagget med varme og trykk. Det gir fargesterke trykk på mange ulike tekstilar – perfekt for blanke plagg i blanda kvalitet.

## 6 Produksjon steg for steg

Dette er sjølve arbeidsflyten i produksjonssona. **Følg alltid bruksrettleiinga til utstyret de har** – tal under er typiske og må justerast etter maskin, film og plagg. Test alltid på eit prøveplagg først.

### 1 Design klart

Motivet er ferdig, i rett storleik, speilvendt om utstyret krev det. Kvalitetssjef sjekkar.

### 2 Skriv ut på film

Print motivet på DTF-film med rett innstilling (kvit underfarge + farge).

### 3 Legg på pulver

Strø DTF-pulver jamt over det våte trykket, og rist av overskot mens det er ferskt.

### 4 Herd i ovn

Tørk/herd filmen til pulveret smeltar jamt (typisk kort tid – følg rettleiing). Ikkje brenn.

### 5 Klargjer plagget

Mål opp og marker midt/plassering. Forpress plagget nokre sekund for å fjerne fukt.

### 6 Press motivet

Legg filmen rett, press med rett temperatur, tid og trykk (typisk varmt + fast trykk).

### 7 Peel (dra av film)

Dra av filmen – varm eller kald alt etter filmtype. Følg det filmen krev.

### 8 Etterpress

Legg bakepapir over og press nokre sekund til for slitestyrke og matt finish.

### 9 Kontroll og logg

Kvalitetssjef sjekkar trykket mot sjekklister og fører temperatur/tid/trykk i loggen.

## Naturfag i praksis

Kvar gong noko ikkje blir bra (trykket flassar, fargen blir matt), er det ein ny hypotese: var det for låg temperatur? for kort tid? for lite trykk? Elevane endrar éin variabel om gongen og ser kva som skjer. Det er utforskande naturfag – på ekte.

## 7 Øktplan veke for veke

Eit forslag til pilot fram til sommaren. Tilpass tempo etter elevane – det er heilt greitt å bruke to økter på eitt steg.

### 1 Veke 1 · Oppstart og utforsking

Bli kjend med rommet, utstyret og «byrået». Set saman team og fordel roller. Naturfag: korleis verkar DTF og varmepresse. Matte: mål opp t-skjorte og nett.

### 2 Veke 2 · Design

Kunst og handverk: fargelære og komposisjon, lag motivet digitalt. Matte: skala og plassering (symmetri/midtstilling). Norsk: slagord og produktnamn.

### 3 Veke 3 · Produksjon (runde 1)

Print, tørk, press. Naturfag: før oppskriftslogg (temp/tid/trykk) – test, sjå resultat, juster. Matte: nøyaktig måling og plassering på plagget.

### 4 Veke 4 · Kvalitet og økonomi

Ferdigstill og kvalitetssikre. Matte: rekn ut kostnad per produkt og set ein pris; enkelt budsjett/overskot. Samfunnsfag: arbeidsliv og berekraft.

### 5 Veke 5 · Marknad og utstilling

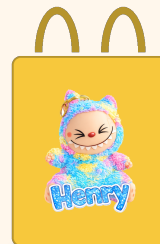
Norsk: presenter produktet munnleg. Rigg ei lita utstilling/«opning» for skule og foreldre, og start sal.

#### Nødtimar

Bruk enkelttimar/nødtimar til ein-til-ein-oppfølging, ekstra produksjon, eller til at enkeltelevar får fullføre eit eige produkt i sitt eige tempo. Dette er ofte der dei finaste meistringsopplevingane skjer.

## 8 Sal og økonomi

Produkta kan seljast i bygda, og heile overskotet går til felles sosiale aktivitetar på skulen. Elevane reknar ut kostnad og pris sjølve – det er matematikk-delen i praksis.



#### Salskanalar

- Basar, julemarknad eller sommaravslutning på skulen.
- Sal til føresette, idrettslag, lokale bedrifter og lag.
- «Bestilling» av motiv på førespurnad (namn, klasse, lagnamn).

### Enkelt rekneeksempel (elevane fyller inn ekte tal)

Blanke plagg:  $0 \text{ kr} \cdot \text{film} + \text{pulver} + \text{blekk per skjorte}$ : ein låg sum · arbeid: elevane sjølve. Sjølv ein nøktern salspris gir eit tydeleg overskot per produkt.  $50 \text{ selde produkt} \times \text{overskot per produkt} =$  ein fin sum til felles aktivitetar. Sjå kostnad/pris-arket i arbeidsheftet.

Før eit enkelt rekneskap: inntekter, utgifter og kva overskotet blei brukt til. Det gir open dokumentasjon til skule og føresette – og endå meir matematikk.

## 9 Tilpassing for elevar som strevar

Heile opplegget er laga for at elevar som ofte kjem til kort skal få lukkast. Konkrete grep:

- **Korte, avgrensa oppgåver** med raskt, synleg resultat – motivet kjem fram med ein gong.
- **Bilete- og sjekklister** i staden for lange tekstar. Eitt steg om gongen.
- **Praktiske roller er likeverdige** med dei skulefaglege – alle bidreg med noko viktig.
- **Ros det som går bra**, og feire dei små stega høgt.
- **Bruk nødtimane** til ro og ein-til-ein der det trengst.
- **Føreseielegheit:** same rom, same rutinar, same roller gir tryggleik.

### Når noko er vanskeleg

Ein dårleg dag er heilt greit. La eleven ta ei roleg rolle (t.d. kvalitetssjef eller lager) den dagen. Det viktige er at eleven framleis er ein del av teamet og bidreg med det han eller ho maktar.

## 10 Vurdering

Vurder **prosess og samarbeid** framfor berre produktet. Bruk konkrete, synlege kriterium som elevane kjenner på førehand.

Område	Kva vi ser etter	Knytt til fag
Logg / oppskrift	Fører temp/tid/trykk, justerer og forklarar.	Naturfag, matte
Produkt	Rett plassering, reint trykk, god kvalitet.	Matte, K&H;
Tekst / slagord	Tydeleg, tilpassa mottakar.	Norsk
Presentasjon	Fortel om eige arbeid munnleg.	Norsk
Samarbeid	Tek ansvar, hjelper, deler på oppgåvene.	Samfunnsfag

### Eigenvurdering

La eleven setje ord på «kva fekk eg til i dag, og kva fekk eg til betre enn sist?» – heilt i tråd med undervegsvurderinga i LK20. Bruk refleksjonsarket i arbeidsheftet.

## 11 Tryggleik og HMS

Varmepresse og ovn blir svært varme. Gode rutinar gjer arbeidet trygt og roleg.

- **Vaksen til stades** ved all bruk av varmpresse og ovn.
- **Varmesikkert underlag** og god avstand til brennbart materiale.
- **Merka av/på** og fast rutine for å slå av utstyret etter bruk.
- **Varmehanskar** ved handtering av varme plater og film.
- **Ventilasjon** i rommet; les faremerking på blekk og pulver.
- **Ikkje la elevar vere åleine** med varmt utstyr.
- **Førstehjelp:** kaldt vatn ved småbrannskade; ha plaster/kjølemiddel tilgjengeleg.

### Les faremerking - og lær av det

Å lese og forstå faremerking er eit eige kompetansemål i naturfag. Gjer det til ein fast del av oppstarten: kva tyder symbola på blekket og pulveret, og kvifor?

## 12 Vegene vidare

Piloten fram til sommaren skal gi grunnlag for å vurdere om dette skal halde fram til hausten. Nokre naturlege neste steg:

- **Evaluering** saman med elevar, vaksne og leiing rett etter piloten.
- **Nettside** som viser fram prosjektet, produkta og historia - og som kan ta imot bestillingar.
- **Fleire team** og rullering, slik at endå fleire elevar får tilbodet.
- **Faste salspunkt** gjennom året (marknader, arrangement).
- **Samarbeid** med lokale lag og bedrifter om motiv og oppdrag.
- **Fleksibelt opplegg:** vi tek imot innspel frå skulen og justerer kva elevar, fag, tempo og produkt undervegs - konseptet kan tilpassast heile tida.

### Kort sagt

Med leigd utstyr frå eit lokalt firma kan vi gi nokre av elevane våre ein arena der dei meistrar, bidreg og høyrer til - og pengane går rett tilbake til fellesskapet. Det er det Studio Mork handlar om.