

# FORMGIVARENS SKATTKISTA

Metodhandbok i formgivning





# INNEHÅLL

INLEDNING	
Skattkista för formgivare, projekt och mål	
Läroplanen för förskoleundervisningen	
Metodhandboken	
Övningar	
www.formgivarensskattkista.fi	
Pilotworkshoppar	2–5
DESIGNEN LEKER KURRAGÖMMA MED OSS	
	5
WORKSHOP 1: Designkarta	
	6–8
PRESENTATION AV RÄVEN: Saga	
	9
WORKSHOP 2: Utforskning av fötterna med sinnena	
	10–11
SKODESIGNER: Minna Parikka	
	12–13
WORKSHOP 3: Design av skor för räven	
	14–15
WORKSHOP 4: Skoavtryck, väggstigar och fönstergång	
	16–17
WORKSHOP 5: Skons resa från fabriken till foten	
	18–19
SKOMAKARE: Antti Malmberg	
	20
SKOFABRIK:	
Kuomiokoski Oy, olika skeden i skotillverkningen	21–23
WORKSHOP 6: Toffelpyssel med filt	
	24–28
AVSLUTNING AV WORKSHOPPARNA:	
Skoutställning och respons	29
SKATTKISTAN FÖR FORMGIVARE OCH DESS INNEHÅLL	
	30–31
MÖNSTER 1: Tofflor	
	32–33
MÖNSTER 2: Skor och hattar för räven	
	34–35
LITTERATUR, LÄNKAR	
	36

# GENOMFÖRARE AV PROJEKTET

## Skattkista för formgivare, projekt och mål

**Helsingfors, Esbo, Vanda, Grankulla och Lahtis, som är World Design Capital-städer 2012, genomför tillsammans projektet Skattkista för formgivare, där alla daghem med förskoleundervisning och skolor i städerna får en Skattkista för formgivare. Detta undervisningspaket om designfostran innehåller en metodhandbok för lärarna och material.**

Under World Design Capital-året 2012 riktas särskild uppmärksamhet mot formgivning och designfostran. Barnen lever i en formgiven värld. Ibland passar denna värld inte för barnen: stolarna är för höga, skedarna är för stora eller så når barnen inte upp till bokhyllan. Detta betyder inte att barnen inte passar in i den formgivna världen, utan att formgivningen i detta fall inte svarar mot användarnas behov. Formgivning är inte endast en estetisk fråga. God formgivning möjliggör en funktionell vardag, samtidigt som den är etisk och ekologisk.

Varje dag måste barnen fatta beslut och göra val som gäller olika föremål. Barnen behöver en uppfattning om formgivning som stöd till detta beslutsfattande. Denna uppfattning bildas efter hand under årens gång i olika vardagliga situationer. Förhoppningsvis fungerar Skattkistan för formgivare som en första morot för att utforska omgivningen ur formgivnings synvinkel.

Uppgifterna i handboken Skattkista för formgivare har testats i pilotworkshoppar i daghemmet Husaaritien päiväkoti i Vanda på våren 2012 och dess innehåll har vidareutvecklats utifrån den mottagna responsen. Vid planeringen har man beaktat att man relativt lätt, med avseende på tidsanvändning och material, ska kunna genomföra workshopparna i den vardagliga förskoleundervisningen. Innehållet stöder sig i stor utsträckning på grunderna i undervisningsstyrelsens nationella läroplan för 2010.



## Läroplanen för förskoleundervisningen

Ett av målen i läroplanen för förskoleundervisningen (2010) är en estetisk, öppen och säker verksamhets- och inlärningsmiljö. Idén är att barnen kan påverka den egna omgivningen på ett konstruktivt sätt genom att planera den och dess verksamhet samt genom att agera i den. Det avsnitt i läroplanen som behandlar inlärningssynen, arbetsmetoderna och integreringen av undervisningen fokuserar på helheter, transparens samt vikten av växelverkan, problemlösning och personliga erfarenheter i inläringen.

Skattkistan för formgivare och designfostran innehåller redskap för att behandla läroplanens centrala ämnesområden i förskoleundervisningen. Naturligtvis hör designfostran till ämnesområdet konst, där konstupplevelser ses som en viktig del av barnens emotionella, praktiska och teoretiska utveckling. Med hjälp av lek samt utforskande och konstnärlig verksamhet skaffar barnen information som sig själva och fenomen i den omkringliggande världen. Vid sidan om den konstnärliga verksamheten ligger fokus på inövning av de motoriska färdigheterna, koncentration och utveckling av förmågan till växelverkan. Att närma sig temat med en saga (rävens väg från skogen till staden) leder till ämnesområdena språk och växelverkan, där språket ses som ett redskap för att tänka och uttrycka sig. Barnen lär sig begrepp med vilka de kan disponera sin omgivning och vidga sin världsbild. I egenskap av gruppmedlemmar får barnen även öva på att lyssna och delta i diskussioner.

I lika hög grad kan man se de övningar som ingår i Skattkistan för formgivare som en del av ämnesområdet miljö- och naturkunskap, där man anser att det är viktigt att hjälpa barnen att förstå sin omgivning. Barnen lär sig att beakta trivseln och skönheten i miljön i deras verksamhet och att agera på ett sätt som skonar och vårdar miljön.

Skattkistan för formgivare kan även ses som ett stöd för att uppnå målen i ämnesområdet matematik. Genom att klassificera, jämföra och ordna, undersöker och strukturerar barnen föremål, segment, figurer, material och fenomen i sin omgivning utifrån formerna, kvantiteten och andra egenskaper. I förskoleundervisningen är det viktigt att barnen utvecklar sin förmåga att koncentrera sig, lyssna, kommunicera och tänka.

Det ämnesområde som omfattar den fysiska och motoriska utvecklingen fokuserar på utveckling av de motoriska basfärdigheterna, finmotoriken, fingerfärdigheten samt koordinationen mellan öga och hand. Skattkistan för formgivare främjar detta område genom den workshop som omfattar en hinderbana och därtill genom att låta barnen arbeta själva, t.ex. rita, klippa, färga och limma.

## Metodhandboken

Metodhandboken Skattkista för formgivare är avsedd som en anvisning för lärarna. Metoden närmar sig formgivning genom sagor och lekar. Under workshopparna ska man lita på barnens oändliga fantasi och inlevelseförmåga. Avsikten är inte att ge rätt eller fel svar, utan att väcka känslor, frågor, idéer och tankar. Syftet är inte heller att lära ut allt om formgivning eller hur man gör för att bli en bra formgivare. Verksamhetsidén är få barnen att uppfatta den formgivna värld som omger dem via växelverkan i gruppen och personliga erfarenheter. Vi har valt skor som tema, då varje barn har vardagliga upplevelser av skor. Redan ett litet barn vet hur en sko är formgiven för olika behov och situationer eller hur en för stor eller för liten sko känns.

Det viktigaste vid alla arbetssessioner är att ha överseende för barnens arbete och godkänna och stödja deras lösningar. Slutresultatet behöver inte alltid vara vackert eller tekniskt sett klanderfritt. Det viktigaste är att barnen uppnår sina mål och får en känsla av att ha lyckats i en omgivning där man värdesätter och uppmuntrar dem.



## Övningar

Vid början av övningarna funderar man på vad formgivning eller design egentligen är. Designen leker kurragömma med oss och vi måste hitta den. Sloganerna Var finns designen? och Vi letar efter designen! grundar sig på kurragömma, som är en bekant lek för barnen. Barnen letar efter formgivning i den egna omgivningen och i tidningar. En gemensam designkarta utarbetas, vilken (förenklat) ger en ram för begreppet formgivning. I denna workshop betonas vikten av att diskutera. Man sätter namn på olika yrkespersoner i formgivningsbranschen: möbeldesigner eller -snickare, parkplanerare, skodesigner osv. Man gör ett kollage längs med designstigen på kartan utifrån de bilder som har klippts ut från tidningarna.

När designkartan är klar presenteras Skofallet med en saga som utgångspunkt. Räven följer efter de lekande barnen från skogen till staden och behöver skor. På hinderbanan utför barnen rävens resa från skogen till staden barfota. Man fäster vikt vid tårna och fötterna. Vad tycker min fot om och vad tycker den inte om? Hur känns något som är mjukt och varmt? Och hur är det med något iskallt eller strävt? Formgivningen svarar på detta behov och löser problemet. Barnen designar genom att rita skor för räven. Denna planering fungerar senare som grund för toffelpysslet. Förutom att skor skyddar fötterna är deras utseende viktigt. Hurdana skor skulle du göra för räven? Är räven en hane eller en hona? Har detta betydelse för skorna? Diskussionen omfattar trender, mode och praktiskhet. Med hjälp av färdiga grafer förevisar man skodesignens mångfald och olika skotyper.

I nästa övning bekantar sig barnen med de egna skorna. De upptäcker att formgivning förekommer även på sådana ställen som inte alltid är uppenbara. Barnen ritar figuren på den egna skosulan genom att gnugga fram den på papper. Mångfalden är i fokus. Barnen ritar ett mönster av den egna skon utifrån sulan och sedan designar de olika figurer för skosulorna. Med dessa skoavtryck tar barnen över den egna omgivningen. På vilka alla ställen har räven gått i staden? Har räven hoppat på fönsterbrädan eller på skåpet? Hur ser en skoavtryckstapet se ut? Man låter tankarna flyga iväg och låter räven trampa på sådana ställen där det egentligen inte är möjligt.

Sedan utforskar man varornas globala rörelser. Man utforskar var de egna skorna är tillverkade och mäter reslängden med en världskarta. Varför har en del skor rest tusentals kilometer, medan andra har rest endast några hundra kilometer?

Till slut får barnen själva vara formgivare och skomakare. Barnen tillverkar egna tofflor av filt. Barnen använder mönster, målar och syr samt väljer färger och dekorationer. De bekantar sig med det verkliga livet som skodesigner och skomakare samt skotillverkningen.

Till slut ordnas en skoutställning, där man förevisar de tofflor som barnen har designat och olika riktiga skor, t.ex. Kuoma-stövlar i storleken 21–48, näverskor, högklackade skor, skyddskor, sandaler och filttofflor. Man kan även ta med skridskor eller skidpjäxor.

### [www.formgivarens-skattkista.fi](http://www.formgivarens-skattkista.fi)

En webbportal kommer att publiceras i anknytning till Skattkistan för formgivare och den är aktiv åtminstone under läsåret 2012–2013. Portalen innehåller information om teman som gäller Skofallet och designfostran. Metodhandboken kan laddas ned från portalen (pdf). Sidorna är interaktiva och via dessa kan förskoleundervisningsgrupperna dela erfarenheter och bilder på genomförandet av de övningar som ingår i Skattkistan för formgivare.

### Pilotworkshoppar

Övningarna i metodhandboken har testats i pilotworkshoppar vid daghemmet Husaaritien päiväkoti i Vanda på våren 2012. Susanna Sevón, Mari Björkbacka och Jenni Saarela fungerade som barnträdgårdslärare. Med tanke på workshopparna slog man samman daghemmets tre förskoleundervisningsgrupper till en grupp med 17 barn. Gruppen omfattade även barn som behöver särskilt stöd. På så sätt kunde man säkerställa att övningarna i metodhandboken kan göras på planerat sätt även i större och mer utmanande barngrupper.

Man strävade efter att främja diskussionen och växelverkan mellan barnen genom att dela in barnen i bordsgrupper på 4–5 barn. Introduktionen till nya övningar och responsen gavs i ett annat rum än det rum där arbetet utfördes, i syfte att lugna ner situationen och ge utrymme för stora grupper att sitta ner nära det tema som granskades utan bord som är i vägen.

Fönstret Tips innehåller infallsvinklar som vi upptäckte att var till nytta vid pilotworkshopparna samt idéer som uppkom vid dessa. Innehållet i workshopparna kan fritt anpassas för den egna gruppen. Det lönar sig att, i mån av möjlighet, göra övningarna med barnen i smågrupper. I så fall är det möjligt att ge mera utrymme för diskussion och växelverkan. Det är fint om ni kan anteckna barnens berättelser och frågor.

**Tack till daghemmet Husaaritien päiväkoti, som har deltagit i pilotworkshoppen!**



**En metod för att presentera vad formgivning egentligen är för barn i förskoleåldern.**

## Designen leker kurragömma med oss

Formgivning är som en trollkarl som får allt att fungera, men har någon sett den? Den finns precis framför våra ögon och under våra fötter, men den är så bekant för oss att vi lägger märke till den endast om den förekommer i besvärliga former. När den krånglar fungerar ingenting. Om den är på verkligt dåligt humör så skaver den, tynger eller gör ont. En fungerande design känns bra, ser bra ut och låter fint. Det är underbart och skönt att leva och vara med den. Den får saker att fungera. Design är formgivning. God formgivning är en skatt, som man måste hitta, se, upptäcka och värna.

### Var finns då denna design?

Den finns i bord och stolar, leksaker och rutschbanor. Den finns i väggar och wc-stolar. Den finns i televisioner och kastrullar. Den finns i kläder och skor. Alla föremål och grejer som vi använder, ställen som vi bor i eller transportmedel som vi rör oss med har planerats och formgivits av en människa. Allt detta är design.

# WORKSHOP 1:

## Designkarta

### Mål:

Ge barnen och lärarna en idé om allt det som formgivning omfattar.  
Gemensam verksamhet.  
Diskussion om formgivning.  
Utbyte av tankar och idéer, respons.  
Glädje över att komma på, förstå och hitta något.

### Förberedelser:

Klipp ut skobilderna från affischen, laminera dem eller förstärk dem med kontaktplast. Skaffa många olika tidsskrifter.

### Material:

ett stort papper (cirka 1 x 2 m)  
tidsskrifter  
pennor  
papper  
saxar  
lim (limstift)  
häftmassa

1–1,5 h



#### Tips:

Det lönar sig att granska att urvalet av tidsskrifter är mångsidigt.  
När barnen arbetar i små grupper, i bordsgrupper, uppstår en diskussion mellan dem.

### ARBETSSKEDEN

1. Fråga barnen om de har hört ordet formgivning eller design. Du kan berätta om året som designhuvudstad. Framför sloganerna Var finns designen? och Vi letar efter designen! Berätta att designen har gömt sig och att barnen har till uppgift att hitta den. Läs texten Designen leker kurragömma med oss.

2. Rita daghemmet eller skolan på ena kanten och ett hus (hem) på den andra kanten av ett stort papper (cirka 1 x 2 m). Det räcker med indikativa rektanglar (och en triangel som tak).

3. Rita stigen/vägen från hemmet till daghemmet/skolan.

4. Ta fram bilder (som har förberetts på förhand) på 10 par skor från innehållet i skattkistan. Barnen kan i tur och ordning fästa en sko med häftmassa längs med rutten från daghemmet/skolan till hemmet.

5. Rikta sedan uppmärksamheten mot omgivningen. Vilka formgivna föremål hittar du? Barnen utforskar olika tidningar och klipper ut olika formgivna föremål från dessa. Bilderna fogas till en del av designkartan genom att limma dem med limstift. De bilder som har klippts ut från tidningarna kan grupperas på kartan utifrån det ställe som det formgivna föremålet används på, t.ex. en cykel på vägen, en television inne i hemmet och en rutschbana vid daghemmets gård.

6. Till slut, då kartan är färdig, färdas alla skor längs med rutten till daghemsdörren. Varje barn kan i tur och ordning flytta en skobild och samtidigt berätta vilka designade föremål de har hittat och lagt på kartan och motivera varför föremålet är formgivet. Här kan du sätta namn på olika yrkespersoner inom designbranschen. En parkplanerare, landskapsarkitekt eller trädgårdsmästare planerar var buskar och träd ska finnas i offentliga parker. En konditor eller kock planerar vackra bakelser eller matportioner. En industriell designer planerar fabriksprodukter som tillverkas i stora serier, medan t.ex. instrument ofta tillverkas av en hantverkare. En smyckesdesigner, silversmed eller guldsmed planerar och förbereder smycken. Bilar och motorcyklar uppkommer i ett samarbete mellan en industriell designer och en ingenjör.

## Frågor som barnen kan ställa och olika sätt att svara på dessa:

Det lönar sig att föra en diskussion med barnen och låta dem själva motivera varför något specifikt är formgivning eller ej enligt dem. Det är viktigt att väcka en diskussion, inte att dra noggranna gränser. Vid övningen granskar barnen omgivningen ur formgivningsperspektiv och funderar på olika saker. Det finns inget fel eller rätt svar.



### Tips:

Introduktion och respons i ett annat rum än arbetet. Slutdiskussion på så sätt att kartan ligger på golvet med barnen runt den. Hela gruppen ska kunna se kartan obehindrat och skorna ska vara inom räckhåll för att kunna förflyttas.



## Har buskar och blommor formgivits?

En parkplanerare, landskapsarkitekt eller trädgårdsmästare har planerat var de olika växterna ska finnas på daghemmets gård, för att skapa en hållbar, fungerande och trivsamt omgivning för barn och vuxna.

## Är mat design?

När en konditor eller en kock lagar en portion, och samtidigt särskilt planerar hur maten ser ut, kan man prata om formgivning. En del underbara bakelser eller matportioner är som konstverk. I så fall bildar maten och serveringskärlet ofta en helhet, där även dukningen har en stor betydelse.

## Har hus formgivits?

Ja. En arkitekt har planerat daghemmet eller skolan genom att först göra en skiss på ett papper. Ofta gör man även en miniatyrmodell av planen innan man börjar bygga.

## Har vägar formgivits?

En väg planeras på så sätt att människornas förflyttningar ska vara säkra och smidiga. Även om det arbete som en trafikplanerare utför vanligen inte kallas för formgivning, så planerar han eller hon en bättre och mer funktionell omgivning för oss alla. En industriell designer eller grafisk designer kan gott och väl delta i t.ex. planeringen av trafikmärken, skyltar eller tak för busshållplatser.

## Har klädhängare, stolar eller bord formgivits?

Ja. En möbeldesigner har först gjort en plan, enligt vilken klädhängaren har tillverkats vid en metallverkstad, ett snickeri eller vid en fabrik.

## Har leksaker formgivits?

Jodå. Ofta har leksaker först planerats genom en ritning innan man har gjort en prototyp, dvs. en modell.

## Rävens resa från skogen till staden

Räven gömde sig bakom grenarna, den ville inte bli upptäckt. Men den var väldigt intresserad av varifrån det där ljudet kom, ritsch, ratsch, ritsch, ratsch. Barnen hoppade i skogen på de torra kvistarna, ritsch, ratsch, och fnittret tilltog hela tiden. Oj, vad räven ville delta i leken. Men den vågade inte. Den var blyg för barnen och deras kvicka fötter, som hur snabbt som helst bröt kvistarna och trampade obehindrat på tallkottarna. Rävens egna fötter skulle ha blivit sjuka av sådan framfart.

Räven kikade mellan grangrenarna och smög efter barnen som var på väg hem. Mosstuvan följde med rävens fotrörelser, och inte ett knak hördes. Mossan var så mjuk efter regnet. Den var skonsam mot tårna och kittlade trampdynorna. Räven tyckte om detta.

Barnen avvek från stigen för att dricka en näverriva vatten från källan. De steg över bäcken och började leka ivrigt med det strömmande vattnet. De stod i den låga bäcken med vattnet upp till vristerna och skickade iväg barkbitar med strömmen.

KNACKS! Räven trampade i något vått och kallt. Dess tår krullade ihop sig och rysningen kändes ända in i ryggmärgen. Den hade gått längs med källan och väldigt kallt vatten, nästan iskallt vatten, forsade fram från jordens innandöme. Rävens tass var våt och värkte. Den ville linda in tassens i dess varma svans. Hade inte barnen kallt om fötterna, då de hade stigit i vattnet så djärt?

Barnen gick hemåt längs med stigen och räven följde fortfarande efter dem. Den beundrade hur barnen tog sig fram med lätthet, och märkte inte genast att skogsstigen blev asfalt. Barnen hade lett räven från skogen till utkanten av staden. Rävens naglar knastrade mot den hårda asfalten och den måste överväga varje steg och vandra i långsam, långsam takt.

### Gåta till barnen:

**Hur i hela fridens namn kunde barnen hoppa och dansa utan problem på den hårda vägen?**  
(Svar: skor)

### Följdgåta:

**Hurdana skor hade barnen på sig under skogsutflykten? Och varför?**  
(Svar: gummistövlar)



## PRESENTATION AV RÄVEN

Saga



# WORKSHOP 2

## Utforskning av fötterna med sinnena

### Mål:

Man börjar med sinnena.  
Hurdan är min fot?  
Vad känner den?  
Vad tycker den om? Vad tycker den inte om?  
Man får ett svar på hur formgivning svarar mot ett behov och löser ett problem.

### Förberedelser:

Klipp ut en den lilla rävbilden från affischen, laminera den eller förstärk den med kontaktplast. Fäst figuren på en käpp eller en sticka.

Presentera rävens resa med den grafik och saga som ingår i kistan vid workshoppen. Räven rör sig i landskapet med en käpp.

Frys vatten till en isbit i frysen.  
Samla in naturmaterial.  
Små toaletthanddukar för att torka fötterna.

### Material:

Grovt: en skrynklad dagstidning, kottar, kvistar, sand.  
Mjukt: dynor, vadd, fleece  
Kallt: en stor balja, med iskallt vatten.  
(lägg isbiten i baljan) eller snö  
Övriga: bubbelplast, gymnastikredskap, mattor

1–1,5 h

### Hinderbana

Räven kommer från skogen till staden, där det inte är trevligt att gå barfota, och behöver skor.

En gymnastikstund som skildrar rävens resa från skogen till staden: från mjuk mossor, via vatten och kyla till grovt och hårt underlag. Hinderbanan omfattar sonderingsytor, som illustrerar kvisthögen, tallkottarna, mosstuvan, vattenpölen och asfalten i sagan. Barnen känner sig för med tårna, hoppar, går, smyger och springer barfota på olika material (mjukt, grovt, kallt). Barnen fäster vikt vid tårna och fötterna och när de känns bra eller dåliga. Hurdana ytor möter räven? Vilka miner gör räven då?

### Inledning av workshoppen:

Läs sagan och presentera skådeplatsen för sagan, som ingår i Skattkistan för formgivare.

### Avslutning av workshoppen:

Lugna ner barnen och läs sagan på nytt och spela musik för dem.

### Tips:

Efter denna övning kan barnen hitta på ett namn för räven.  
Barnen kan leka med skådeplatsen för sagan, som ingår i kistan, efter workshoppen.



### Tips:

Numrera kontrollpunkterna för att göra det lättare att handleda barnen då de förflyttar sig från en kontrollpunkt till en annan. Låt barnen arbeta i par. Musik/naturljud i bakgrunden. En av kontrollpunkterna består av lådan, som barnen kan leka med. Workshoppen kan även genomföras utomhus som en utfärd, om terrängen och årstiden är lämplig.



Bilder:  
Materialen i hinderbanan kan utgöras av t.ex. terapisand, snö, en spikmatta, glaskulor, konstgjord päls och en terapiboll.





#### Hur blev du skodesigner?

Sedan jag var liten har jag tyckt om att skapa med händerna. Min storasyster skrev en tidningsartikel om skodesign och från den tidpunkten ville jag bli skodesigner. Då i tonåren kändes tanken om att kunna fundera på och planera skor under alla dagar som ett fantastiskt yrke.

#### Hur designas skor?

Skodesignerns arbete består av att drömma om de allra finaste skor som man själv vill ha på sig. Efter att jag har fått en idé ritar jag detaljer, som t.ex. rosetter, vingar, läppar och andra roliga småsaker, som kommer att finnas på skorna. Sedan reser jag till Spanien där mina skor tillverkas. Vid skofabriken letar vi tillsammans efter material, av vilka hantverkarna tillverkar en prototyp, dvs. en första version av skorna, utifrån ritningen. Sedan går vi igenom de ändringar som vi eventuellt ännu ska göra på skomodellen. Alla idéer kan inte genomföras. En ny skokollektion tillverkas två gånger om året.

#### Vad är det bästa med att designa?

Det bästa är att kunna förverkliga sina drömmar. Man behöver inte endast drömma om fina skor, utan man kan göra riktiga drömskor som man själv an-vänder. Vid planeringen av skor kan man leka och ha roligt. Man kan designa t.ex. kanin- och kattskor!

#### Vad är det svåraste med att designa?

Det svåraste är att tillverka en promenadvänlig sko som hamnar på butikshyllorna utifrån en idé och en ritning.

#### Vad är det viktigaste att beakta då man designar skor?

Ergonomin är viktig då man designar skor. Med andra ord hur skorna känns på fötterna och om det är skönt att gå med dem. Det viktigaste skedet är då man tillverkar skolästen. Lästen ska vara av rätt storlek och böja sig på rätt sätt.

#### Vilket material använder man för att tillverka de höga klackarna på skor?

Klackarna är främst gjorda av plast, med en järnstång inuti.

#### Hurdana skor använder du själv?

Jag använder nästan alltid skor som jag själv har planerat.

#### Berätta en designsaga om en sko.

Jag är allergisk för djur och därför kan jag inte själv ha sällskapsdjur. Därför beslöt jag att designa skor med kaninöron.

#### Skodesignterminologi: Läst

En läst är ett stöd som man lägger inuti skon vid tillverkningen eller t.ex. vid torkningen. Lästen tillverkas vanligen av trä, t.ex. björk. När en skomakare tillverkar en sko töjer han eller hon överdelen av skon, och sedan sys skon ihop. När skon är klar dras lästen ut från skon. Med hjälp av lästen kan man tillverka skor som sitter väldigt bra på foten.



# WORKSHOP 3

## Design av skor för räven

### Mål:

Jag som formgivare.  
Barnen lär sig att formgivning börjar med idéer.  
Barnen kan skissa idéer genom att rita  
och dela dessa med varandra.  
Träning av finmotoriken.

### Förberedelser:

Handboken innehåller ett mönsterark (jfr. en målarbild) för  
stövlar, högklackade skor, promenadskor och hattar.  
Barnen planerar färger och dekorationer för dessa.  
Kopiera mönsterarken från bilagesidorna.

### Material:

rävaffsich  
saxar  
ritredskap och häftmassa  
riktiga, olika skor som modeller

1–1,5 h

### ARBETSSKEDEN

Läs först upp intervjun med skodesignern Minna Parikka.  
I introduktionen kan intervjun göras t.ex. som en dialog  
mellan två handledare.

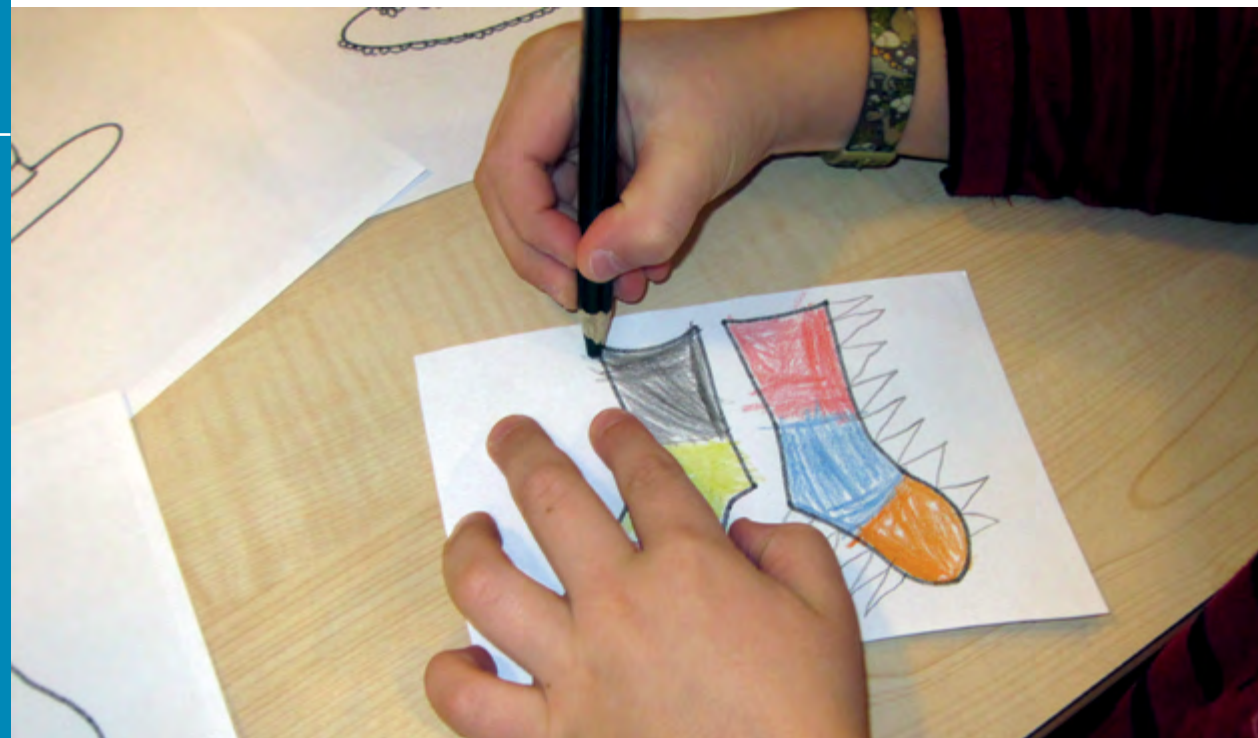
Övning: Räven behöver skor i staden.  
Vi planerar skor för räven.

1. Till en början tar barnen fram de fristående skobilder som har  
planerats av en grafiker från kistans innandöme. Dessa kan sätta  
på rävens fötter med häftmassa. Skobilderna är de samma som  
användes längs med formgivningsstigen på designkartan.  
Vid denna punkt kan sätta namn på olika skotyper:  
näverskor, gummistövlar, högklackade skor, sandaler, joggingskor,  
skridskor, skidpjäxor, skyddsskor, balettskor och dubbskor.

2. Barnen gör utkast genom att rita skor för räven. De kan kopiera  
mönsterark för skor och hattar från bilagorna till metodhandboken.

3. Barnen sätter de skor och hattar som de har skissat på räven i tur  
och ordning och diskuterar sedan.

4. Anteckna barnens berättelser. Samla ihop alla skor som barnen  
har designat och lägg dem i egna kuvert med namn på.  
Planerna fungerar som skisser till det egna toffelpysslet i ett senare  
skede.



Teman för att väcka en diskussion i gruppen.

Fundera på varifrån räven kommer och vart den är på väg.  
Vilka skor är avsedda för fester, skogen eller inomhusanvändning?  
Ändrades rävens väsen eller figur på något sätt av att man satte skor  
på den? Är räven en hane eller en hona? Har detta betydelse för  
skorna och varför? Av vad görs vackra skor? Är det skönare att ha  
på sig vackra skor? Hur ser snabba skor ut?

Lägg till olika adjektiv till planerna i uppmuntrande syfte. Skon ser ut  
att vara snabb, söt, stark eller hållbar. Vad får skon att se ut så här?  
Formen, färgen, storleken eller en annan egenskap?

Bild:  
Barnen kan ändra de färdiga  
mönstren enligt den egna fantasin.  
Det finns inga gränser att hålla sig till.

Bild:  
Man kan t.ex. rita tänder på hattarna!

Bild:  
Olika skor som modeller vid  
workshoppen.





## WORKSHOP 4

### Skoavtryck, väggstigar och fönstergång.

#### Mål:

Barnen riktar uppmärksamhet mot formgivning. Formgivning finns på sådana ställen som man inte genast tänker på.

Barnen tar över den egna omgivningen på ett nytt och överraskande sätt.

#### Förberedelser:

Lägg fram barnens skor.

Se till att skosulorna är torra.

Lägg fram räven och stadssidan av lådan.

#### Material:

vitt ritpapper  
kritor  
häftmassa  
saxar

1–1,5 h

#### Inledning av workshoppen

Be barnen att granska hurdan figur som finns på deras skor. De kan prova utomhus genom att gå i sand eller snö före workshoppen. Se dock till att skosulorna är torra vid workshoppen.

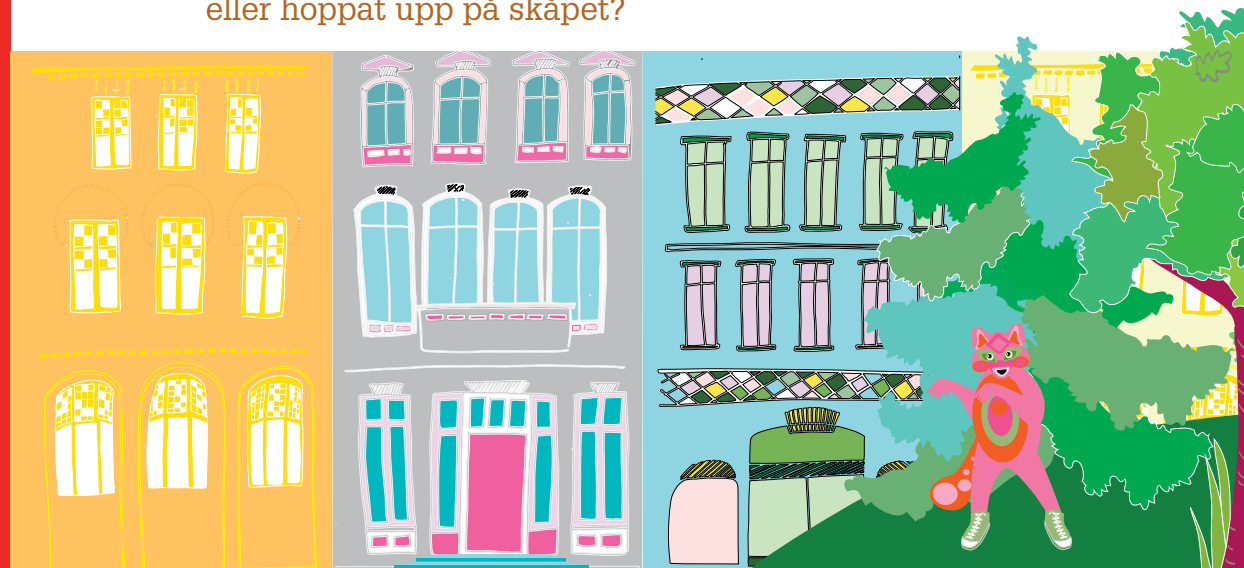
Ta fram kistan och visa kistans stadssida. Räven rör sig nu i ett stadslandskap. Räven följde barnen från skogen till utkanten av staden. Barnen lade märke till räven och tog med den i leken. Barnen planerade skor för räven, som full av iver ville utforska staden med barnen. Räven är van att röra sig i skogen, och vet inte ännu på vilka alla ställen i staden man kan röra sig. Räven är lättfotad och utforskar olika ytor och ställen.

I denna workshop fantiserar man om alla olika ställen där räven kan ha rört sig. Barnen planerar skoavtryck och sätter fast dem med häftmassa i sin omgivning. Har räven rört sig längs med fönstren eller hoppat upp på skåpet?

#### Diskussion:

Hur många olika skosulefigurer finns i er grupp? På vilka alla ställen har den lättfotade räven rört sig med sina nya skor? Varför har skosulorna figurer? (Figureerna ökar skosulornas grepp, så att det inte är för hala. Genom att forma skosulornas figurer, strävar man också efter ett vackert slutresultat med en egen prägel.)

Har räven rört sig längs med fönstren eller hoppat upp på skåpet?



#### ARBETSSKEDEN

1. Barnen lägger skorna i famnen mellan knäna med sulan uppåt. Sedan sätter de ett papper på skosulan och gnuggar fram skons sulefigur med en krita. Beakta att kritan ska hållas i fingrarna på tvären. Det lönar sig att först gnugga fram skosulans kanter. Sedan klipper barnen figuren från pappret. Barnen ska använda flera olika färger.
2. Barnen ritar formen på deras skosula med blyertspenna på papper med den egna skon som modell. Sedan planerar de själva en figur för denna sula.
3. Barnen klipper ut sulan från pappret och lägger skoavtrycken, som är i pappersform, (både de figurer som de har gnuggat fram och själva planerat) till de ställen där räven har gått i daghemmet.

Man får har roligt!



#### Tips:

Om ett barn har svårt att gnugga med krita med skon i famnen, kan en vuxen hålla i skon, så att barnet kan koncentrera sig enbart på att arbeta med kritan. Färgrika skosuleavtryck syns tydligt om de läggs mot en mörk bakgrund senare.



# WORKSHOP 5

## Skons resa från fabriken till foten

### Mål:

Barnen lär sig att förstå att en del av de varor som vi använder i vår vardag kommer från andra sidan jordklotet. Barnen funderar på betydelsen av långa transportsträckor för naturskyddet.

### Förberedelser:

Om gruppen är stor kan man göra färdigt snörbitar, som skildrar de vanligaste transportsträckorna, Finland–Finland, Finland–Kina, Finland–Thailand och Finland–Spanien.

### Material:

- egna skor
- bomullssnören i olika färger
- tejp
- häftmassa
- en stor världskarta eller jordglob

1–1,5 h



### ARBETSSKEDEN

Var har din sko tillverkats?  
Hur lång resa har din sko gjort från skofabriken till din fot?

1. Ta fram en stor världskarta och se var ni befinner er för tillfället: Finland och daghemmet/skolan. Alla ser var deras egna skor är tillverkade. Barnen mäter distansen mellan ursprungslandet och Finland med ett snöre = den resa som skon har gjort från fabriken till barnets fot.
2. Barnen lägger små tejpbitar på ändorna av snörena och sätter fast dem med häftmassa.
3. Barnen jämför snörlängderna. Fundera tillsammans med barnen om ett långt eller kort snöre är bättre?  
Kort snöre: liten förbrukning, långt snöre: stor förbrukning.

### Tips:

Barnen ska arbeta i små grupper på fyra personer. Kombinera snörändorna på underlagspappret, så att de skiljer ut sig tydligt från underlaget. Barnen jämför sedan vem som har det längsta eller kortaste snöret i varje bordsgrupp. Till slut jämför de längden på hela gruppens snören med världskartan för att se hur många gånger skorna har rest världen runt. Om du har tillgång till ett jordklot kan du lika väl använda det. Om ursprungslandet inte är skrivet på skon, kan man leta efter ursprungslandet för ett annat klädesplagg.



Bild: Barnen ser på skornas resa på en världskarta.







BILD: JUNNU LUSA

# ANTTI MALMBERG

## Skomakare

### Hur blir man skomakare?

Det vanligaste sättet är att genomgå en läroavtalsutbildning. Själv har jag studerat på så sätt. Det är även möjligt att studera till skomakare vid yrkeshögskolan Sataedu.

### Vad gör en skomakare?

En skomakare reparerar främst skor, men även andra läderprodukter. På små orter kan skomakarna göra nästan vad som helst, bl.a. underhålla skidor, ta passfoton och tillverka nycklar. Nuförtiden finns det en stor mängd skomakaraffärer som inte ens har en symaskin.

### Vad är det svåraste och trevligaste i skomakarens arbete?

Det varierande och mångsidiga arbetet gör att skomakarens vardag är intressant. Varje dag är annorlunda även om man gör samma arbeten varje dag, t.ex. att byta klackar.

### Tillverkar du skor från början till slut?

Nuförtiden lönar det sig inte för skomakare att göra skor från början till slut. Under min studietid gjorde jag skor, men det är inte ekonomiskt lönsamt.

### Hurdan är en bra sko?

En bra sko är framför allt stadig. Det är även viktigt att den kan repareras. Sulan på en bra sko är flexibel och samtidigt hård. Om man kan böja skosulan till ett "s", är inte skon tillräckligt stadig. Särskilt barnskor ska vara stadiga.

### Hurdan är en dålig sko?

En dålig sko är för hård, oflexibel eller för mjuk. En dålig sko kan inte repareras.

### Vad tycker du om träskor?

Träskor är dåliga för fötterna, även om jag själv använder sådana på sommaren.

# SKOFABRIK: Kuomiokoski Oy, olika skeden i skotillverkningen

Kuomiokoski Oy är en av Finlands äldsta skofabriker. Den har verkat i skobranschen redan från 1928. Den skofabrik som tillverkar Kuoma-skor finns i Södra Savolax. "Skotillverkning är som ett pussel. Det finns flera bitar, och alla bitar ska passa perfekt ihop med varandra", berättar Antti Puttonen, som är vd för Kuomiokoski Oy. Kuoma-skodon har tillverkats vid fabriken redan i 20 år.

Designen är a och o vid tillverkning av skor. För att uppnå en fungerande sko ska designern förstå användarnas behov och förhållanden.

## Varför tillverkar Kuomiokoski i synnerhet vinterskor för barn i en stor mängd?

"I Finland vet man att vintern är lång och vad som behövs av en sko på vintern. Skon ska vara extra varm och vattenavvisande. Kuoma-skorna har dubbel isolering: skumgummi och konstgjord päls. När det gäller barnskor fäster vi även särskild vikt vid säkerheten. Reflexer är viktiga, och skosulan ska vara gjord av rätt material och med så kraftiga figurer att skon inte är hal", berättar Puttonen.

Enligt skodesigner Riikka Huttunen är det roligt att designa barnskor, eftersom man får använda fantasin och färger i större utsträckning än då man planerar skor för vuxna. Utgångspunkten för designen av barnskor är en skoläst av rätt sort som motsvarar barnens fotform. Det gäller att vara noggrann med designdetaljerna. I daghemmen behövs namnlappar på skorna och det ska vara lätt att sätta på skorna. En tillräckligt stor häl och en fördjupning på skosulan håller gummibanden på en halare på plats. Förutom allt det praktiska omfattar designen även färg- och formplanering. Det är skönt att använda en vacker och funktionell sko. De inhemska Kuoma-skorna tillverkas i Södra Savolax. Kuoma-skorna har en Nyckelflagga-symbol.

[www.kuoma.fi](http://www.kuoma.fi)



1. Designern planerar en skomodell på dator.

2. Mönster görs av skomodellen med en mönsterapparat, och sedan tillverkas skärblad i metall.







3. En automatisk körnare klipper ut överdelarna för stöveln av tyget enligt mönstret.



4. Alla delar som ska sys och som behövs för skon samlas ihop.



5. Här sys dragkedjan fast.



6. Detta är arbetsskedet då man limmar.



7. Bindsulan sys.



8. Denna maskin gör gummisulor för skorna.



9. Färdiga skor som har granskats och paketerats rör sig på band för att vänta på transport till lagret och sedan till affärerna.



# WORKSHOP 6

## Toffelpyssel av filt

### Mål:

Jag som formgivare.  
Det som man har lärt sig tidigare vid workshopparna omsätts i praktiken med eget pyssel.  
Man lär sig att använda mönster.

### Förberedelser:

Mät barnens fotstorlek och kopiera toffelmönstren i bilagorna till metodhandboken enligt dessa mått.  
Det är lättare för barnen att klippa ut den egna storleken från mönsterarket, om den först märks ut med färg.

### Material:

den målarfilt som ingår i kistan  
blyertspennor  
vattenfärger eller flaskfärger  
lim (Eri Keeper)  
bomullssnöre  
nålar, saxar  
återvinningsmaterial för dekorationen:  
snören, knappar, garn, paljetter osv. från barnens hem.  
Även reflextejp är rolig dekordetalj.

0,5–1 h  
/arbetsskede

Barnen tar del av presentationerna av skomakaren och skofabriken tillsammans innan de börjar pyssla egna tofflor.

Toffelpysslet har delats in i fyra olika arbetsskeden.  
Arbetsskedena kan utföras flexibelt enligt den egna tidtabellen och storleken på barngruppen.  
Sträva efter att utföra övningen i lugn och ro.

### ARBETSSKEDE 1

1. Läraren tar fram de skor som barnen planerade tidigare för räven och ser på dem tillsammans med barnen.
2. Barnen provar ett toffelmönster som passar för deras fötter. Ett utrymme på cirka 1 cm ska finnas framför tårna.
3. Barnen klipper ut det egna mönstret från pappret.
4. Barnen placerar mönstret på målarfilten enligt exemplet och ritar toffeldelarna (2 gånger) med blyertspenna på filten enligt mönstret.
5. Barnen klipper ut suledelen från mönstret och ritar ännu två sulor på filtarket (se bilden).

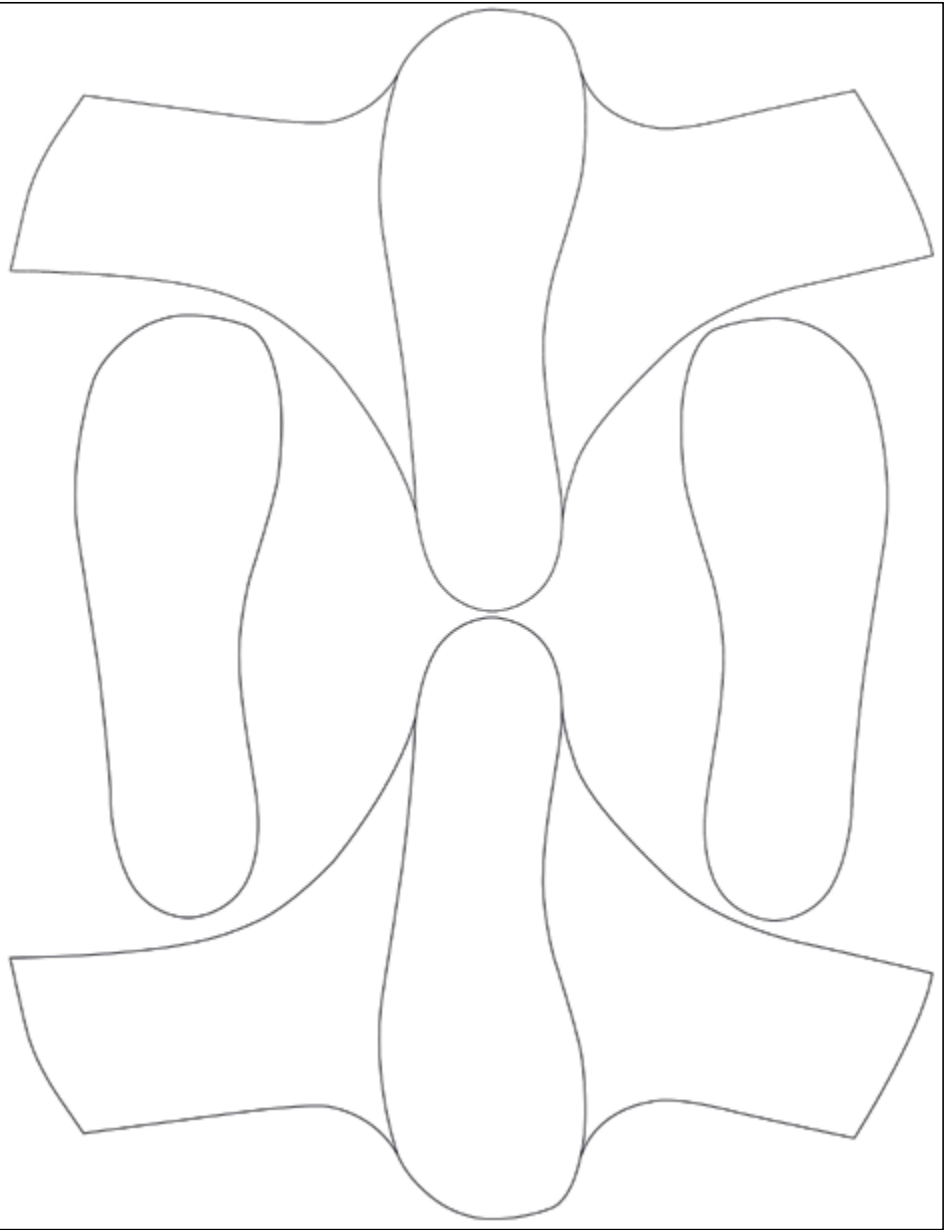


Bild:  
Exempel på hur mönstret sätts på plats.



Bild:  
Först ritar man hela mönstret på filten två gånger, sedan klipper man ut kantdelarna och ritar endast sulan två gånger. Mönstret vänds till en spegelbild, då man ritar tofflan för den andra foten.





Bild:  
Man kan krama ur en våt målarfilt lätt utan att den går sönder. Det är inte farligt om filten skrynklas i detta skede.



## ARBETSSKEDE 2

1. Barnen väter filtarket under en vattenkran och kramar ur den tills den är torr.
2. Barnen målar med vattenfärger eller flaskfärger.
3. Barnen torkar filtarket.

### Tips:

Om ni använder flaskfärger så lönar det sig att späda ut dem med vatten, så att färgskiktet på filten inte blir för tjockt.



Bild:  
Filtarket målas innan man klipper ut det.

Bild:  
De torra och målade toffeldelarna klipps ut enligt mönstren.



## ARBETSSKEDE 3

1. Barnen klipper ut de toffeldelar som har ritats enligt mönstren från filtarket.
2. Barnen limmar de utklippta och målade filtsulorna på toffelsulorna med Eri Keeper. Det lönar sig att använda mycket lim. Man ska låta limmet torka ordentligt före nästa arbetsskede.

### Tips:

Du kan senare använda de delar av filtarket som har lämnat över efter klippningen vid dekorationen.







#### ARBETSSKEDE 4

1. Barnen provar tofflan på den egna foten och mäter ut rätt ställe och mellanrummet för skons överdel. De vuxna ska hjälpa till att prova skodonen och fästa tofflan med en tejpbitt. Barnen syr fast med minst två stygn. Sedan kan de öva på att göra rosetter. Den sida som är avsedd för fotens insida ska läggas under och den kantdel som finns på utsidan ovanpå.
2. Barnen ritar mer, målar, donar och dekorerar. Man kan limma eller sy fast kaninöron, krokodilfjäll, eldslågor, knappar o.d.
3. Barnen sätter på de färdiga tofflorna och visar dem för gruppen.



Bilder:

När tofflorna har sytts, kan man dekorera och fixa dem. Endast fantasin är gränsen.



## AVSLUTNING AV WORKSHOPPARNA

### Skoutställning och respons

Ordna till slut en skoutställning, där de tofflor som barnen har designat och olika riktiga skor visas. Kuoma-stövlar i storleken 21–48, näverskor, högklackade skor, skridskor, skidpjäxor, skyddsskor, festsandaler, filttofflor. Det är viktigt att diskutera med barnen och ge dem respons, då man sammanfattar det som har hänt inom ramen för projektet.

När du ger respons kan du börja med att kort berätta om workshopparnas olika skeden. Barnen kan berätta vad som var svårt och lätt. Vad gör dem stolta eller vad lämnade de och fundera på?

Du kan läsa texten till Designen leker kurragömma med oss för barnen på nytt och fråga om designen fortfarande leker kurragömma, eller om barnen nu har hittat den.





# SKATTKISTA FÖR FORMGIVARE OCH DESS INNEHÅLL



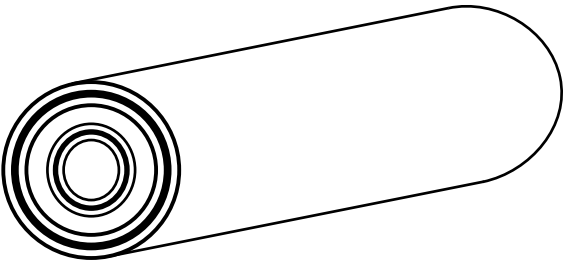
När Skattkistan för formgivare öppnas bildas en skådeplats för sagan.



Metodhandbok i formgivning



Affisch 1:  
En stor rävm, på vilken man kan sätta på skor och hattar.

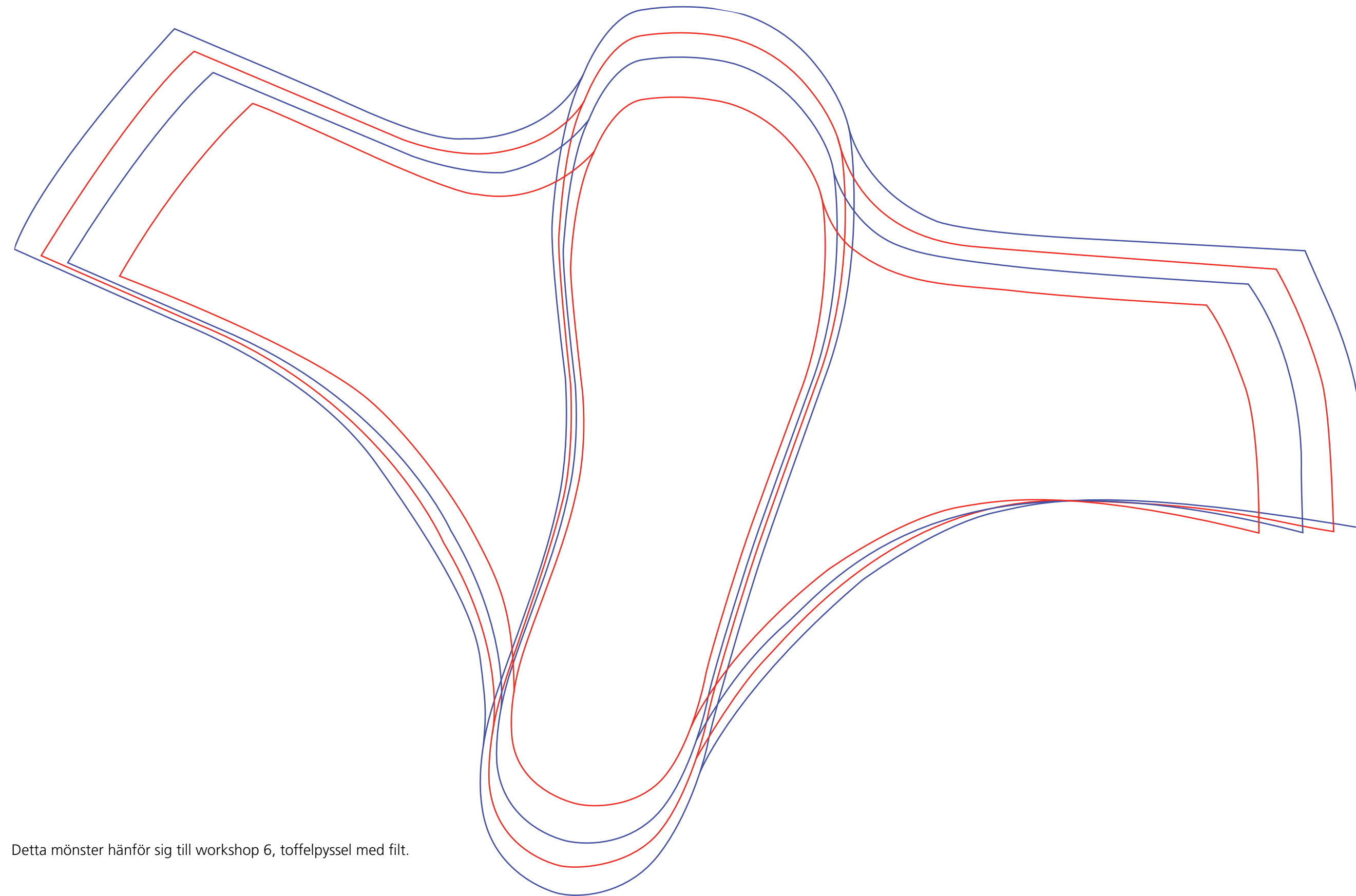


Den målarfilt som ingår i kistan är en inhemsk produkt av Ahlstrom.



Affisch 2:  
En affisch från vilken man kan klippa ut och laminera en rävm till en käppdocka och skobilder (10 par).

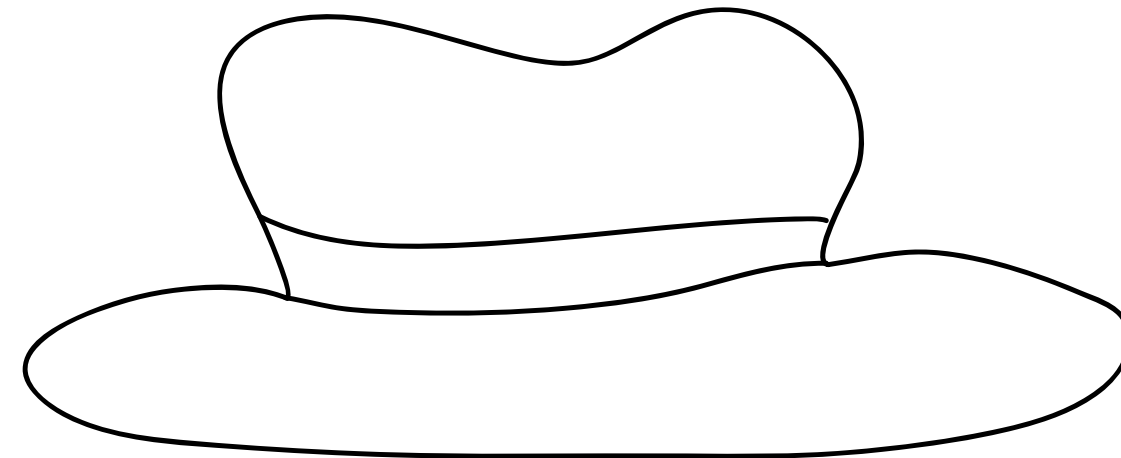
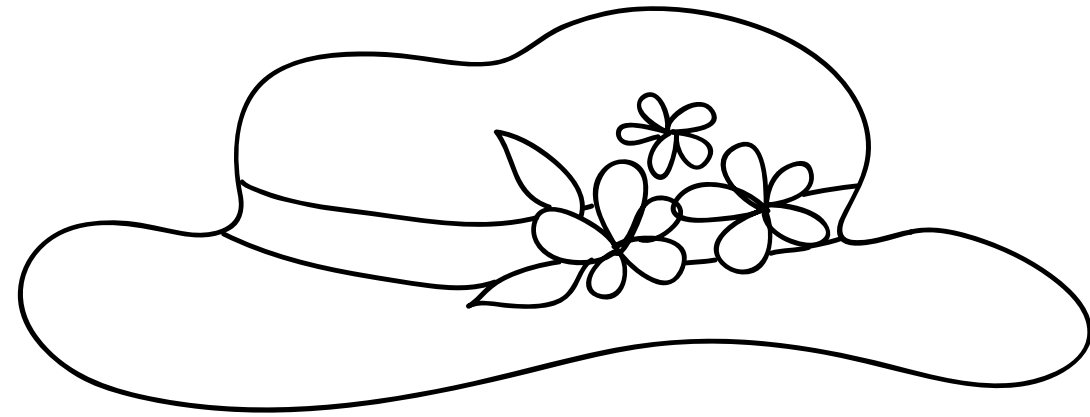
## MÖNSTER 1: TOFFLOR



Detta mönster hänför sig till workshop 6, toffelpyssel med filt.



## MÖNSTER 2: SKOR OCH HATTAR FÖR RÄVEN



Dessa mönster hänför sig till workshop 3, design av skor för räven.

## LITTERATUR

### Sagor:

Bröderna Grimm: Askungen, Mästerkatten i stövlar  
H.C. Andersen: Kejsarens nya kläder.

### Bilderböcker:

Klas Ahlvik: Den lille mannen med de stora skorna, Otava 1989.  
Greg Gormley, Roberta Angaramo: Koira ja täydelliset kengät, Mäkelä 2011.  
Katri Kirkkopelto: Muusan ja Maestron taideseikkailu, WSOY 2008.  
Marjatta Levano, Julia Vuori: Nykytaide suurin piirtein, Otava 1998.  
Catherine Rayner: Aulis löytää käpälänsä, Lasten keskus 2008.  
Karo Härmäläinen, Salla Savolainen: Helsingfors hurra! Vår egen stad, Tammi 2012

### Om skor i allmänhet:

Ritva Palo-oja (red.): Suomalainen kenkä – pinkoja ja piikkareita. Tammerfors muséers publikationer 87, Tammerfors 2005.

### Om designfostran:

Marjo Kenttälä (red.): Muotoiloa! Opettajan opas muotoilukasvatukseen, Kerhokeskus 2009.  
Muotoiloa!  
(pdf):<http://www.kerhokeskus.fi/easydata/customers/kerhokeskus/files/etusivu/muotoiloa.pdf>

### Bakgrundslitteratur:

Karin Wallin Reggio Emilia och de hundra språken, Liber 1996.

## LÄNKAR

### Om skor:

[www.kuoma.fi](http://www.kuoma.fi)

Skomuséet Vapriikki i Tammerfors  
<http://www.tampere.fi/vapriikki.html>

Skodesignslinjen vid Tavastehus yrkeshögskola  
<http://portal.hamk.fi/portal/page/portal/HAMK/koulutus/Nuorisokoulutus/muotoilu/opetustarjonta/jalkine>

### Om design och designfostran:

Specialmuséet för formgivning i Finland Designmuséet  
[www.designmuseum.fi](http://www.designmuseum.fi)

Sesam och sakerna, inlärningspaket om design för barn i lekåldern av Designmuséet.  
[www.esajaesineet.com](http://www.esajaesineet.com)

Arkitektur- och designfostran för skolorna  
[www.ampiainen.fi](http://www.ampiainen.fi)

Europeiska projektet för designsfostran för barn och unga  
[www.fantasydesign.org](http://www.fantasydesign.org)

Klubbcentralen – stöd för skolan rf  
[www.kerhokeskus.fi](http://www.kerhokeskus.fi)

## GENOMFÖRARE AV PROJEKTET

Vanda stads kulturservice ansvarar för projektet.

### Vanda kulturservice:

Reeli Karimäki, Kaisa Koskela, Janne Vesivalo

### Helsingfors kulturcentral/Annegårdens konstcentrum:

Laura Rautkallio-Salminen, Johanna Lindstedt

### Esbo kulturtjänster:

Marjaana Jaranne, Piia Rantala-Korhonen

### Lahtis bildningsbransch:

Susanna Koponen, Aija Marola

### Grankulla kulturservice:

Susanna Tommila

### Metodhandbok och innehåll:

Jaana Brinck

Bilder från workshopparna: Jaana Brinck, Susanna Sevón, Mari Björkbacka

Bilder från skofabriken: Jaana Brinck

Fotografier (Parikka och Malmberg): Junnu Lusa

Intervjuer (Parikka och Malmberg): Laura Rautkallio-Salminen, Marjaana Jaranne

### Layout av och figurer i metodhandboken:

Anu Nokua

### Förpackningsplanering och grafisk planering:

Anu Nokua, Anni Sirkka, Milja Korpela, Hanna Virkki

### Sakkunnig i förpackningsstrukturen:

Ville Kinanen

### Tack till alla samarbetsparter:

Lahtis yrkeshögskola, Design- och konstinstitutet

Aalto Universitetet, Högskolan för konst, design och arkitektur,

utbildningsprogram i konstfostran, Riitta Vira

Tavastlands yrkeshögskola, Muotoilu Wetterhoff, skodesigner Niina Turunen


Läroinstitutet vid Helsingfors universitet

Designmuséet

Suomen paperipyyhe Oy

Kuomiokoski Oy





Helsingfors, Esbo, Vanda, Grankulla och Lahtis, som är World Design Capital-städer 2012, genomför tillsammans projektet Skattkista för formgivare, där alla daghem med förskoleundervisning och skolor i städerna får en Skattkista för formgivare. Detta undervisningspaket om designfostran innehåller en metodhandbok för lärarna och material.

Metodhandboken är avsedd som en anvisning för lärarna. Innehållet inspirerar barnen till att utforska den egna omgivningen ur formgivningsperspektiv via lek, sagor och eget arbete. Vi har valt skor som tema, då varje barn har vardagliga upplevelser av skor.

Handboken innehåller en presentation av sex workshoppar. Vi gör en resa med sinnena, ritar, målar och designar! Framför allt diskuterar vi och funderar på det som vi har upplevt tillsammans. Innehållet i workshopparna kan fritt anpassas för den egna gruppen. Workshopparna kulminerar i en skoutställning.

Vi önskar er trevliga stunder med Skattkistan för formgivare!

[www.formgivarenskattkista.fi](http://www.formgivarenskattkista.fi)



Helsingin kaupunki



Vantaa



ESPOON KAUPUNKI  
ESBO STAD



Kauniaisten kaupunki  
Grankulla stad

