|  |  |
| --- | --- |
| ELEMENT | OVERVEJELSER VED PLANLÆGNING OG GRADUERING AF CRAFT-AKTIVITETER  |
| Struktur | Høj struktur reducerer kompleksitet og lav struktur øger kompleksitet. Struktur kan være indbygget i en aktivitets materialer, teknikker og processer, og kan også justeres af facilitatoren.  |
| Tid | De tidsmæssige elementer inkluderer bl.a. tidspunkt, varighed og sekvensering.  |
| Materielle elementer | De materielle elementer inkluderer materialer og deres egenskaber, redskaber, udstyr, rum, møbler og udøverens krop.  |
| Færdigheder | Færdigheder kan kategoriseres som sansemæssige, motoriske, kognitive, intrapersonelle og sociale.  |
| Motivation | Drivkraften til at handle stimuleres fx ved at tilbyde spændende materialer, vise attraktive eksempler på færdige produkter, og sikre at aktiviteten er socialt værdisat.  |
| Kultur | Det meningsfulde i en craft-aktivitet relaterer sig til kulturelle værdier og overbevisninger, og derfor kan mennesker med forskellig kulturel baggrund reagere forskelligt på den samme craft-aktivitet. Overvej de potentielle betydninger, der kan være forbundet med materialer, interaktioner, processer og slutprodukt, og hvordan disse kan påvirke deltagerne.  |

*Tabel 10.2* Skema over de seks elementer, der kan gradueres i en craft-aktivitet. Downloadet fra www.Gadsforlag/sundhed og trivsel gennem craft-aktiviteter/kapitel10/skema.