

NAMN:  
KLASSE:LÅG  MIDDELS  HØG HÅNDVERK  PROSESS  KOMMUNIKASJON  KULTUR 

Lag ein krok av skulegarden som hadde vore **din drøyme-“hengestad”**. Plassen skal maks måle **3 x 3 x 2m** i røynda, og vere i **målestokk 1:10** (altså at produktet maks blir **30 cm langt**). Du kan bruke **papp, ispinnar, blomsterpinnar, streng** eller **andre material**. Tenk over om du vil at “hengestaden” din skal **ha tak, sitjeplassar**, ha **moglegheit for å bevege seg**, eller vere **dekorativ**.

### KOMPETANSEMÅL

- utforske moglegheiter innanfor handverksteknikkar og eigna teknologi ved å omarbeide og sammenføye harde, plastiske og mykje materiale
- utvikle løysingar gjennom ein stegvis designprosess og vurdere holdbarhet, funksjon og estetisk uttrykk
- utforske korleis digitale verktøy og ny teknologi kan gi moglegheiter for kommunikasjonsformer og opplevingar i skapande prosessar og produkt
- visualisere form ved hjelp av frihandteikningar, arbeidsteikningar, modellar og digitale verktøy
- analysere korleis identitet og stedstilhørighet blir kommuniserte i arkitektur, klestradisjoner, kunst eller gjenstandar, og integrere kulturelle referansar i eige skapande arbeid
- laga skisser til fornying av lokale omgavnader og modellere arkitektoniske løysingar som varetar ulike behov og interesser

### LÆRINGSMÅL

Du skal kunne...

- utforske ulike offentlege rom
- vurdere haldbarheit og funksjon av ulike material
- designe ein krok av ein skulegard
- designe og innreie ein hengestad både som teikning og i fysisk modell

### DETTE SKAL LEVERAST INN

- skisse til hengestad i skulegarden
- skisse til innreiing som inneheld tak, sitjeplassar, område (ute) med kreativ utforming
- ferdig tredimensjonell modell

### VURDERING

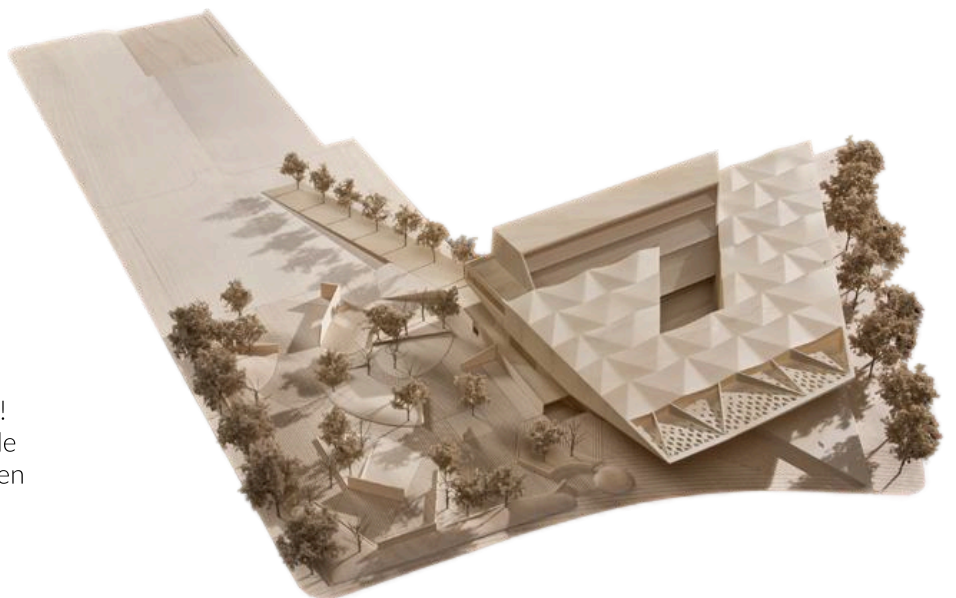
Det blir mellom anna lagt vekt på...

- skisser
- riktige teknikkar og flid
- personleg uttrykk og kreativitet
- produktet
- engasjement og tidsbruk
- logg og refleksjonar

[www.ikunsten.no](http://www.ikunsten.no)

**ARBEIDSPROSESS****Tips til arbeidsprosessen.**

- 1: Ekskursjon til ein offentlig stad. Ta bilete!
- 2: Skisse og teikningar av ditt drøymeområde
- 3: Starte arbeidet med utforming av modellen
- 4: Velje material
- 5: Lage modellen
- 6: Ferdigstilling



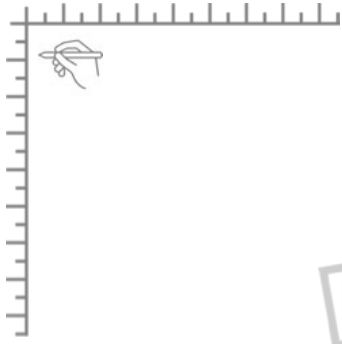
## MODELL

Ta bilete på nokre døme frå det offentlege rom.



## SKISSER AV PRODUKT

Legg inn **skisser** av **forslaga** til **design**. Ta **bilete** om du arbeider digitalt!



**FORKLARANDE TEKST TIL VALGT SKISSE**

**Forklar teikninga di, og grunngi val av design.**

**LOGG**

Kva har eg gjort og **lært i dag?** **Kvifor** gjorde eg det **slik?** **Kva** er eg **nøgd med?**  
**Kva** vil eg **endre på?** **Kva** skal eg gjere **neste gong?** **Ta bilete!**

**Veke:**



**Veke:**



**Veke:**



**Veke:**



**LOGG**

Kva har eg gjort og **lært i dag?** **Kvifor** gjorde eg det **slik?** **Kva** er eg **nøgd med?**  
**Kva** vil eg **endre på?** **Kva** skal eg gjere **neste gong?** **Ta bilete!**

**Veke:**



**Veke:**



**Veke:**



**Veke:**



**FERDIG PRODUKT**

Ta **bilete** av det **ferdige produktet ditt** i **passande profilar**.

BILETE AV FERDIG PRODUKT



EG ER NØGD MED:

KVIFOR?

EG VIL HA ENDRA PÅ:

KVIFOR?



VURDERING

Fyll ut **eigen**vurderinga (grå rundingar).  
Lærar vurderar i dei **kvite** rundingane.

- GENERELT
- HANDVERK
- PROSESS
- KOMMUNIKASJON
- KULTUR

GENERELT

- GRUNDIGHEIT
- SJØLVSTENDIGHEIT
- INNSATS
- TIDSBRUK
- ORDEN

KRITERIUM

- Tydelege skisser med fin strek
- Dokumenterar arbeidet sitt undervegs med både tekst og bilete, og med refleksjonar rundt vala sine
- Viser forståing for ulike material sine eigenskapar og bruker desse hensiktsmessig
- Kombinerar ulike material på ein hensiktsmessig måte
- Viser god bruk av samanføyningsteknikkar
- Området har ein tydeleg funksjon
- Har eit heilskapleg uttrykk på område
- Viser forståing for praktisk design
- Viser kreativitet i utforming og funksjon
- Arbeid med omgrep/faguttrykk i fagordbiblioteket
- Er sjølvstendig, men tek imot rettleiing når han/ho treng det

LÆRARVURDERING

LÅG      MIDDELS      HØG

>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ELEVURDERING

LÅG      MIDDELS      HØG

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



	LÅG		MIDDELS		HØG	
	<input type="radio"/>	—	<input type="radio"/>	—	<input type="radio"/>	
	1	2	3	4	5	6
	KARAKTER					

KOMMENTAR

