

NAMN:
KLASSE:LÅG MIDDELS HØG HÅNDVERK PROSESS KOMMUNIKASJON KULTUR

Du skal ved bruk av **mønsterbygging** lage ein **fasade til eit jugendhus** i Ålesund.

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...

- lære ulike mønsterbyggingsteknikkar og bruke desse i eige arbeid
- designe og lage fasade

DETTE SKAL LEVERAST INN

- øvingar i mønsterbygging (hefte)
- skisse til fasade
- modellen av fasaden

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



OMGREP

Skriv ned og forklar omgrep og faguttrykk du lærer om i timane.

OMGREP

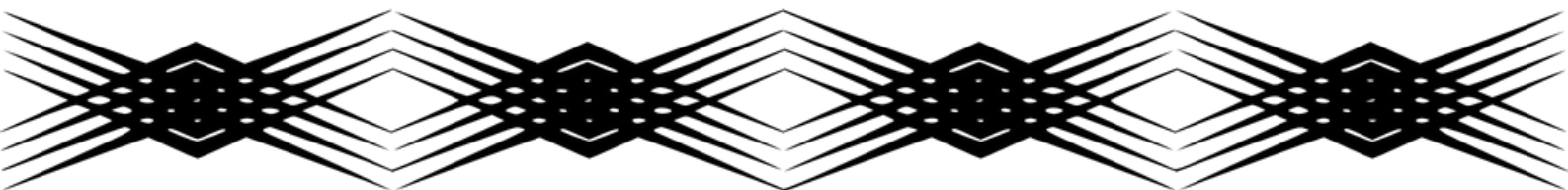
}

FORKLARING

ARBEIDSPROSESS

Tips til arbeidsprosessen.

- 1: Presentasjon og mønsterbygging (øvingar)
- 2: Mønsterbygging (øvingshefte)
- 3: Skisse fasade/mønsterbygging
- 4: Skisse fasade/mønsterbygging
- 5: Lage endeleg fasade
- 6: Lage endeleg fasade
- 7: Ferdigstilling



MODELL

Studér **biletet** under. Det gir ein god **peikepinn på arbeidet** du skal gjere.



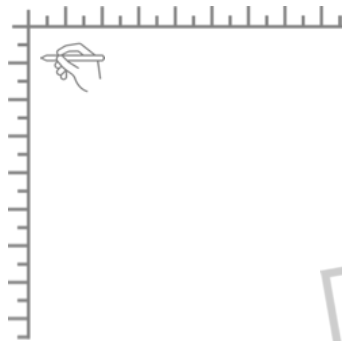
MODELLAR

Studér **bilda** under. Legg merke til alle **detaljane**.



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 vinklar**.

BILETE AV FERDIG PRODUKT



EG ER NØGD MED:

KVIFOR?

EG VIL HA ENDRA PÅ:

KVIFOR?



EIGNE TANKAR OM PROSESS OG RESULTAT

Her skriv du **dine sluttrefleksjonar** og **grunngevingar av val**.



VURDERING

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

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 jugendstilen sin eigenart og bruker denne hensiktsmessig
- Bruker fleire mønsterbyggingsteknikkar
- Har eit heilskapleg uttrykk på fasade
- Viser forståing for praktisk design
- Arbeid med omgrep/faguttrykk i fagordbiblioteket
- Er sjølvstendig, men tek imot rettleiing når han/ho treng det

LÆRARVURDERING

LÅG MIDDELS HØG

> ○ — ○ — ○

> ○ — ○ — ○

> ○ — ○ — ○

> ○ — ○ — ○

> ○ — ○ — ○

ELEVURDERING

LÅG MIDDELS HØG

● — ● — ●

● — ● — ●

● — ● — ●

● — ● — ●

● — ● — ●

> ○ — ○ — ○

> ○ — ○ — ○

> ○ — ○ — ○

> ○ — ○ — ○

> ○ — ○ — ○

> ○ — ○ — ○

> ○ — ○ — ○

> ○ — ○ — ○

● — ● — ●

● — ● — ●

● — ● — ●

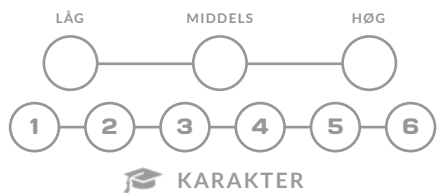
● — ● — ●

● — ● — ●

● — ● — ●

● — ● — ●

● — ● — ●



🗨️ KOMMENTAR

