

NAMN:
KLASSE:LÅG MIDDELS HØG HÅNDVERK PROSESS KOMMUNIKASJON KULTUR

Du skal **nålefilte ein figur** på omlag **10-20 cm** som kan brukast som **pyntegenstand**. Denne skal anten kunne **hengast opp eller stå på ei flate**. Figuren skal ha **temaet «Livet på land»**.

KOMPETANSEMÅL

- utforske moglegheiter innanfor handverksteknikkar og eigna teknologi ved å omarbeide og sammenføre harde, plastiske og mjuke materiale
- utvikle løysingar gjennom ein stegvis designprosess og vurdere holdbarhet, funksjon og estetisk uttrykk
- visualisere form ved hjelp av frihåndsteikningar, arbeidsteikningar, modellar og digitale verktøy

LÆRINGSMÅL

Du skal kunne...

- lage fire ulike skisser/idear til figurar
- teikne ei arbeidsteikning av ideen du vel å lage med fargeval og storleik, med teikning frå minst to sider
- vite korleis ein brukar nålefilting som teknikk for å få figuren til å halde seg
- få fram det uttrykket du ynskjer, ved hjelp av ulike handarbeidsteknikkar
- dokumentere arbeidet ditt undervegs gjennom loggføring med bilete og tekst

VURDERING

Det blir mellom anna lagt vekt på...

- utførte skisser med forklarande tekst
- bruken av materialar, teknikk, form, farge og kreativ utforming
- engasjement og tidsbruk
- presentasjon, dokumentasjon og vurdering av prosess og produkt

www.ikunsten.no



OMGREP

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

OMGREP

}

FORKLARING



MODELLAR

Studier **modellane** under. Legg merke til alle **detaljane**.



SKISSER AV PRODUKT

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



BILETE AV ARBEIDSTEIKNING



FORKLARANDE TEKST TIL VAL AV SKISSE

Forklar teikninga di, og grunnje 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 profiler**.

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).
Lærer 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
- Arbeidsteikning som viser figuren frå fleire sider
- Viser flid og nøyaktigheit i arbeidet sitt
- Viser forståing for materialet sine eigenskapar gjennom formvala i figuren
- Viser kreativitet i utforminga gjennom uttrykk, form og farge
- 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"/>

 KOMMENTAR




LÅG MIDDELS HØG

————— —————

— — — — —

1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6

 KARAKTER

