

NAMN:  
KLASSE:LÅG  MIDDELS  HØG  HÅNDVERK PROSESS KOMMUNIKASJON KULTUR

Ein **skulptur** (av latin sculperere, «hugge ut») er eit **tredimensjonalt kunstverk**. Tradisjonelle skulpturar kan vere hugga ut i stein eller tre, eller vere framstilt av material som bronse, gips eller porselen. I denne oppgåva skal de **gå frå skisser til å lage ein treskulptur** med **materialer** henta frå **naturen**.

### KOMPETANSEMÅL

- utforske moglegheiter innanfor handverksteknikkar og eigna teknologi ved å omarbeide og sammenføye harde, plastiske og mjuke materiale
- visualisere form ved hjelp av frihåndsteikningar, arbeidsteikningar, modellar og digitale verktøy
- reflektere kritisk over visuelle verkemiddel og eksperimentere med ulike visuelle uttrykk i ein skapande prosess
- utforske korleis digitale verktøy og ny teknologi kan gi moglegheiter for kommunikasjonsformer og opplevingar i skapande prosessar og produkt

### LÆRINGSMÅL

Du skal kunne...

- skrive ned **8 forslag** til **uttrykk**
- **teikne 4** ulike **skisser**
- **velje ei** av skissene til skulpturen
- hente rått **trevirke frå naturen**
- **bearbeide skulpturen** (kniv, hoggjern, fil og sandpapir)
- **male** og **pynte** figuren
- **reflektere** over korleis **trevirke forandrar seg** frå **rå til tørr tilstand**

### VURDERING

Det blir mellom anna lagt vekt på...

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



## OMGREP

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

OMGREP

}

FORKLARING

## ARBEIDSPROSESS

Studer video om treskjering som er vist i video-lenka:

<https://youtu.be/9o64zbZhirQ>

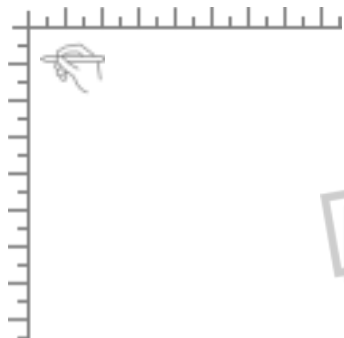


## UTTRYKK

Mine **forslag** til 8 **uttrykk** figuren min kan **uttrykkje**.  
Lag **skisser** av 4 av dei.

## 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 **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 bilde!**

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**.



EG ER FORNØGD MED:

KVIFOR?

EG VIL HA ENDRA PÅ:

KVIFOR?



### EIGNE TANKAR OM PROSESS OG RESULTAT

Her skriv du **dine sluttrefleksjonar** og **grunngevingar av val**. Sei også noko om dine **erfaringar** over korleis **trevirke forandrar seg frå rå til tørr tilstand**.



VURDERING

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

GENERELT

- GRUNDIGHEIT
- SJØLVSTENDIGHEIT
- INNSATS
- TIDSBRUK
- ORDEN

KRITERIUM

- **SKISSER**  
LÅG: Delvise skisser. Stor grad av rettleiing. Treng meir trening.  
MIDDELS: Mindre grad av rettleiing. Mykje arbeid utført på eigen hand. Delvis gode forklaringar.  
HØG: Oppfinnsam. Gode kreative løysingar. Detaljrike og nøyaktige. Svært gode forklaringar.
- **RIKTIGE TEKNIKKAR OG FLID**  
LÅG: Stor grad av rettleiing. Treng meir trening. Unøyaktig arbeid.  
MIDDELS: Noko rettleiing. Meistrar nokre teknikkar. Varierende arbeid.  
HØG: Sjølvstendig og nøyaktig arbeid. Viser variasjon i teknikkbruk.
- **PERSONLEG UTTRYKK OG KREATIVITET**  
LÅG: Stor grad av rettleiing. Kopierer mykje. Enkle løysingar.  
MIDDELS: Mindre grad av rettleiing. Nokre eigne idéar. Funksjonelle løysingar.  
HØG: Oppfinnsam og sjølvstendig. Gode kreative løysingar.
- **PRODUKT**  
LÅG: Svarar på delar av arbeidskrava i oppgåva.  
MIDDELS: Svarar på dei fleste av arbeidskrava i oppgåva.  
HØG: Svarar svært godt på arbeidskrava i oppgåva.
- **LOGG OG REFLEKSJONAR**  
LÅG: Mangelfull logg. Manglande grunngeving av val.  
MIDDELS: Har loggført det meste av arbeidet. Delvis grunngeving av val.  
HØG: Detaljrik logg. Svært godt refleksjons- og grunngevingsarbeid.

LÆRERVURDERING

ELEVURDERING

	LÅG	MIDDELS	HØG	LÅG	MIDDELS	HØG
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

KOMMENTAR



LÅG                      MIDDELS                      HØG

—————  —————

—  —  —  —  —

1
2
3
4
5
6

**KARAKTER**

