

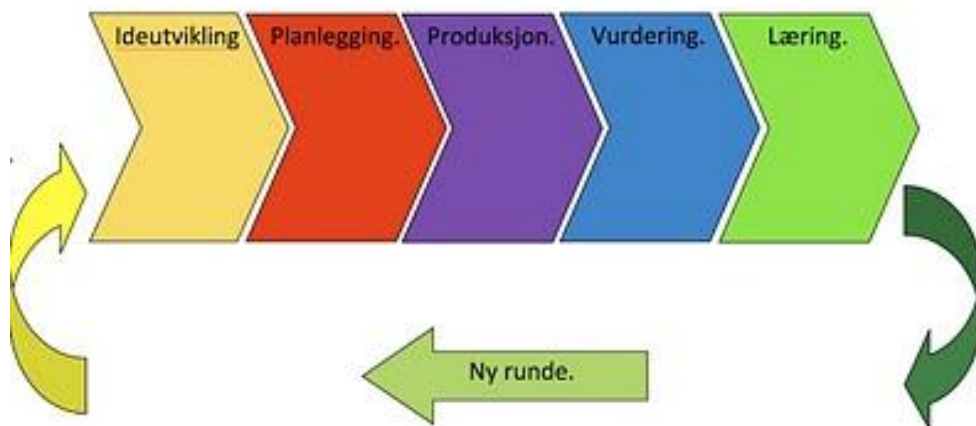
Fordypningsoppgave:

Du skal lage et eller flere produkt(er) der du velger teknikk, materiale og utstyr selv.



SJEKK OVER PUNKTENE OG KRYSS AV FØR OPPGAVEN LEVERES.

- ☐ DU SKAL LAGE EN ARBEIDSPLAN
- ☐ DU SKAL LAGE ET VALGFRITT PRODUKT OG SKAPE ET KONSEPT
- ☐ DU SKAL PRESENTERE PROSESSEN OG PRODUKTET(ENE) ENTEN VED Å SKRIVE I KUNST- OG HÅNDVERKSBOOKA/-PERMEN DIN ELLER I EN DIGITAL PRESENTASJON: Om du har endret ide og konsept, må du fortelle om dette!



- VALGENE I OPPGAVEN TAS I SAMARBEID MED LÆRER
- TID: JANUAR-MAI, UKE 2-19 (CA 15 GANGER, 30 TIMER)

VURDERING:

- Underveisvurdering i en fagsamtale i uke 10/11
- Karakter på arbeidsplan, ferdig produkt og presentasjon - Innleveres i uke 19.

Oppgave: Lag en arbeidsplan

Fordypningsoppgave - søm



Toalettmappe

DEN MÅ VÆRE KLAR TIL FAGSAMTALEN I UKE 5/6

Kriterier:

- Hva skal du lage?
- Hvorfor (i hvilken sammenheng, konsept, budskap: hva vil du fortelle)?
- Når skal du lage det (tidsplan)?
- Hvordan skal du lage det? (Teknikker og utstyr, oppskrift, materialer, handleliste (Bærekraftig? Gjenbruk?), tenk matematikk og regning, størrelser og former, maler og mønstre.)
- På hvilken måte egner materialet seg? (slitesterkt, mykt, hardt, google, finne ut hva som er materialenes egenskaper). Lag tester.
- Vis frem Ideutvikling/skisser/fotos av ulike løsninger, og fortell om dine valg.
- Hvilken inspirasjon? (Foto, tegninger, materialprøver.)
- Hvilke teorier vil du benytte deg av? (Fargeteori, teori om symmetri, balanse (skålvækt, speiling), rytme, mønster.)
- Do research! Fortell om håndverkstradisjonen (Hva vet du om f.eks strikking? Hva kan teknikken brukes til?) og eller fortell om kunstreningen eller fortell om arkitektur/arkitekter (Gi eksempler på fagpersoner.)
- Vis kilder: Lokalisert dato og sted

TIDSPLAN

Uke:	Hva?	Sjekk!
2	Sett deg mål, bruk vurderingspila, s. 6.	
3		
4		
5	Fagsamtaler. Lekse: Arbeidsplan må være klar.	
6	Fagsamtaler. Lekse: Arbeidsplan må være klar.	
7		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
17		
18		
19	Innlevering av arbeidsplan, produkt(er) og presentasjon.	

Oppgave: Presenter prosessen, produktet og konseptet ditt.



Velg 1 av følgende presentasjonsform:

- *skriftlig*: Lag en presentasjon.
- *muntlig*: Lag en video.

Varighet: max 10 min.

Huskeliste / kriterier:

- ☐ Skriv om *hva du har gjort*. Her skal du skrive detaljert, og forklare og begrunne valg du gjorde. Forklar om teknikker, komposisjon, symboler, farger, proporsjoner, om riktig bruk av redskaper, egenskaper ved materialet, sammensettingsteknikker, overflatebehandling etc.
- ☐ Fortell om ditt konsept. Hvorfor har du laget akkurat dette produktet? I hvilken sammenheng passer det inn i?
- ☐ Skriv om *hva du har lært*. Forklar detaljert.
- ☐ *Vurdering av produkt*. Skriv hva du er fornøyd med/mindre fornøyd med, og begrunn hvorfor. Fortell hva du ville gjort annerledes, og på hvilken måte ville du gjort det.
- ☐ Knytt arbeidet ditt til en håndverkstradisjon eller en kunstrening. Fortell eller redegjør for dette.

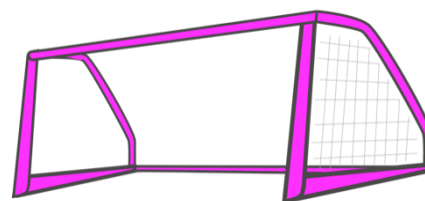


Kompetansemål i k & h:

Visuell kommunikasjon

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- bruke ulike materialer og redskaper i arbeid med bilder ut fra egne interesser
- bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogram
- tegne bildemanus, redigere og manipulere enkle digitale opptak og vurdere bruk av egne virkemidler
- vurdere ulike budskap, etiske problemstillinger og visuell kvalitet i reklame, film, nettsteder og dataspill
- stilisere motiver med utgangspunkt i egne skisser i arbeid med mønster, logo, skilt og piktogrammer
- dokumentere eget arbeid i multimediepresentasjoner



Design

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- designe produkter ut fra en kravspesifikasjon for form og funksjon
- beskrive ulike løsningsalternativer i design av et produkt ved hjelp av skisser og digital programvare
- skape klær og drøfte mote, pris og kvalitet i et forbrukerperspektiv
- samtale om hvordan urfolk og andre kulturer har påvirket og inspirert ulike designuttrykk
- beskrive livsløpet til et produkt og vurdere konsekvenser for bærekraftig utvikling, miljø og verdiskaping
- lage funksjonelle bruksgjenstander og vurdere kvaliteten på eget håndverk
- gjøre rede for særtrekk ved nordisk design i et internasjonalt perspektiv

Kunst

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- diskutere hvordan kunstnere i ulike kulturer har framstilt mennesker gjennom tidene, og bruke dette som utgangspunkt for eget skapende arbeid med portrett og skulptur
- samtale om opplevelse av hvordan kunstnere til forskjellige tider og i ulike kulturer har uttrykt seg gjennom foto, film og video, og bruke dette som utgangspunkt for eget arbeid
- sammenligne og vurdere ulike retninger og tradisjoner innenfor to- og tredimensjonal kunst







Arkitektur

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- tegne hus og rom ved hjelp av topunktperspektiv
- samtale om arkitekttegninger og digitale presentasjoner av byggeprosjekter, vurdere tilpasning til omgivelsene og skissere ulike løsninger
- vurdere funksjonell innredning av rom, stil og smak og visualisere egne løsninger
- forklare hvordan klima, kultur og samfunnsforhold påvirker bygningers konstruksjon, valg av materialer, form, uttrykk og symbolfunksjon
- bygge og teste bærende konstruksjoner i ulike materialer

<http://www.udir.no/grep/Lareplan/?laereplanid=127655&visning=5&sortering=2&kmsid=127663>

Oppgave: Tegn en strek og en dato på pilene før og etter prosjektet

Kjerne- elementer i faget:	Ideutvikling <ul style="list-style-type: none"> Budskap Konsept Skisser, fotos arbeidsplan 	Teorier for form, farge og komposisjon Kunnskap om tradisjonen/ metodene	Håndverk	Presentasjon
Hvor er du nå i faget?				

Oppgave: Sett deg mål før prosjektet.

- **Hvilke karakter/måloppnåelser fikk du** på prosjektene i høst?
- Hvilken **målsetting om karakter** har du for dette siste prosjektet?
- Sett deg 2 realistiske mål for **hvordan** du kan nå denne målsettingen i ditt siste kunst og håndverksprosjekt: Tips: Tenk på pilene over, les på kriteriene under og les kommentarene i Skooler.

DATO, UNDERSKRIFT:

Elev

Lærer

Vurderingskriterier i k & h:



VED VURDERING LEGGER VI SPESIELT VEKT PÅ DISSE
VURDERINGSKRITERIENE:

- IDE OG INSPIRASJON (VISE FREM IDEER, ARBEIDSTEGNINGER OG SKISSER PÅ ULIKE LØSNINGER)
- PLANLEGGING AV ARBEIDSPROSESSEN (TIDSBRUK, ARBEIDSMENGDE)
- UTFØRELSE AV TEKNIKKER (NYSGJERRIGHET, UTPRØVING, ØVING OG TESTING)
- MATERIALKUNNSKAP (TESTING AV MATERIALERS FUNKSJONALITET OG EGENSKAPER)
- KONSEPT (IDE, FORMÅL (HVORFOR LAGE DETTE?), BUDSKAP, SAMMENHENG)
- KREATIVITET (FINNE LØSNINGER OG TENKE NYTT)
- TILEGNELSE AV KUNNSKAP OM TEKNIKK OG UTSTYR
- SELVSTENDIGHET
- ENGASJEMENT OG INTERESSE
- SAMARBEID
- BRUK AV KUNNSKAP OG ERFARINGER
- PRESENTASJON

Sluttvurdering i kunst og håndverk

Kommentar om produktet:

Navn:

Dato:

Karakter:

Signatur:

VURDERINGS GRUNNLAG	Grad av kjennetegn på måloppnåelse etter lokale læringsmål i oppgaven			Te m a
	Noe kompetanse	Middels kompetanse	Høy kompetanse	
Håndverk <i>Har jeg utnyttet materialets egenskaper? Kan jeg bruke teknikker og utstyr?</i> <div>Hva er produktet?</div> <div>Teknikkvalg:</div>	Jeg kan <ul style="list-style-type: none"> • ta noe hensyn til egenskaper ved materialet i eget skapende arbeid • vise noe kjennskap til håndverkstradisjoner i bruk av teknikker 	Jeg kan <ul style="list-style-type: none"> • ta hensyn til egenskaper ved materialet i eget skapende arbeid • vise kjennskap til håndverkstradisjoner ved å tilpasse teknikker i tråd med min produktidé 	Jeg kan <ul style="list-style-type: none"> • utnytte egenskaper ved materialet i eget skapende arbeid • vise kunnskap om håndverkstradisjoner ved å prøve ut og tilpasse teknikker i tråd med min produktidé 	VI SU EL L KO MM U NI KA S JO N – DE S I G N – KU NS T– AR K I TE KT UR
Idéutvikling <i>Har jeg tegnet skisser fra et inspirasjonsmaterialet? Har jeg tegnet og vurdert egne ideer? Har jeg vist løsninger og utprøvet disse? Viser jeg evne til å planlegge og gjennomføre en kreativ design- eller kunstprosess?</i>	Jeg kan <ul style="list-style-type: none"> • tegne skisser ved å kopiere fra et inspirasjonsmateriale • tegne skisser som viser idéene mine • vise løsninger på et problem gjennom skisser og materialutprøving 	Jeg kan <ul style="list-style-type: none"> • tegne skisser der jeg bruker og stiliserer elementer fra et inspirasjonsmateriale • tegne skisser for å utvikle en eller flere av idéene mine • vise forskjellige løsninger på et problem gjennom skisser og materialutprøving 	Jeg kan <ul style="list-style-type: none"> • tegne skisser der jeg stiliserer og videreutvikler elementer fra et inspirasjonsmateriale på en selvstendig måte • tegne skisser for å vurdere egne ideer • utforske et problem fleksibelt og eksperimenterende gjennom skisser og materialutprøving 	

Visuelle Virkemidler <i>Har jeg benyttet kunnskap om form, farge og komposisjon? F eks symboler, perspektiv, kontraster, linjer, proporsjoner, det gyldne snitt, "skålvekten", kameravinkler, rytme, rapport, mønster? Har jeg fått vist frem min ide slik jeg ønsket?</i>	Jeg kan <ul style="list-style-type: none"> • bruke noen visuelle virkemidler i mitt produkt • skape et produkt der det er forbindelse mellom valg av visuelle virkemidler og min idé 	Jeg kan <ul style="list-style-type: none"> • bruke visuelle virkemidler på en bevisst måte, slik at produktet fremstår som gjennom arbeidet • skape et produkt der valg av visuelle virkemidler samsvarer med min idé 	Jeg kan <ul style="list-style-type: none"> • utnytte visuelle virkemidler på en fleksibel og bevisst måte, slik at produktet fremstår som helhetlig og gjennomarbeidet • skape et produkt der valg av visuelle virkemidler understreker min idé 	
Presentasjon og vurdering <i>Har jeg forklart prosessen underveis i arbeidet med produktet? Har jeg forklart kvaliteten i eget arbeid? Har jeg brukt fagord og uttrykk? Har jeg forklart om og vist en sammenheng mellom mitt produkt og håndverk-, design- og eller kunsttradisjoner? Har jeg redegjort for hvilke kompetansemål og hvordan jeg har brukt dem?</i>	Jeg kan <ul style="list-style-type: none"> • vise fram inspirasjonsmateriale, egne skisser og produkt • kjenne igjen kvaliteter i eget arbeid • nevne noen fagbegreper i presentasjon og beskrivelse av egen prosess og produkt 	Jeg kan <ul style="list-style-type: none"> • beskrive prosessen ved hjelp av inspirasjonsmateriale, egne skisser og produkt • presentere kvaliteter i eget arbeid • bruke noen fagbegreper og kunst- og designhistoriske referanser ved presentasjon og vurdering 	Jeg kan <ul style="list-style-type: none"> • beskrive prosessen og redegjøre for valg og erfaringer som ble gjort underveis • reflektere over kvaliteter i eget arbeid og hva som kunne vært gjort annerledes • bruke relevante fagbegreper ved presentasjon og vurdering og sette eget arbeid inn i en kunst- og designhistorisk sammenheng 	