

NAMN:
KLASSE:LÅG MIDDELS HØG HÅNDVERK PROSESS KOMMUNIKASJON KULTUR

Spel bind oss saman, med familie, naboar og venner. Du skal no **designe og produsere eit brettspel**, og i arbeidet skal du **fokusere på form, farge/dekor, funksjon, materiale og konstruksjon**. Du kan lage **eigne versjonar av gamle og kjente brettspel**, eller finne opp eit **heilt nytt**.

KOMPETANSEMÅL

- utforske moglegheiter innanfor handverksteknikkar og eigna teknologi ved å omarbeide og sammenføye harde, plastiske og mjuke 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 frihåndsteikningar, arbeidsteikningar, modellar og digitale verktøy
- reflektere kritisk over visuelle verkemiddel og eksperimentere med ulike visuelle uttrykk i ein skapande prosess

LÆRINGSMÅL

Du skal kunne...

- **designe** eit **brettspel** (kjent eller oppfunne) der ein viser **personleg uttrykk** i **form, farge, funksjon** og **konstruksjon**
- lage ei **skisse** av **brettspelet**, og vise at ein kan **gå frå skisse til ferdig produkt** med **flid** og **nøyaktigheit**
- **arbeide** med **riktige verktøy** og vise **nøyaktig** arbeid
- bruke **tre** som **hovudmateriale**, men **andre materiale** kan også inngå (leire, tekstil, pleksiglass m. fl)
- bruke **logg** med **eigenvurdering** av **prosess og produkt**



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

SKISSE

Ferdig produkt bør ikke være for stort, men heller ikke for lite. Teikn direkte eller ta bilde av skisse om du arbeider digitalt.



FORKLARANDE TEKST TIL VALGT SKISSE
Forklar teikninga di, og grunngje 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 profiler**.



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.



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

- **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.

KOMMENTAR



	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"/>

LÅG
MIDDELS
HØG

— —

— — — — —

1 —
 2 —
 3 —
 4 —
 5 —
 6

KARAKTER

