



NAVN:
KLASSE:

LAV MIDDELS HØG

HÅNDVERK

PROSESS

KOMMUNIKASJON

KULTUR

Spill binder oss sammen, med familie, naboer og venner. Du skal nå **designe og produsere et brettspill**, og i arbeidet skal du **fokusere** på **form, farge/dekor, funksjon, materialer** og **konstruksjon**. Du kan lage **egne versjoner av gamle og kjente brettspill**, eller finne opp et **helt nytt**.

KOMPETANSEMÅL

- utforske muligheter innenfor håndverksteknikker og egnet teknologi ved å bearbeide og sammenføye harde, plastiske og myke materialer
- utvikle løsninger gjennom en stegvis designprosess og vurdere holdbarhet, funksjon og estetisk uttrykk
- utforske hvordan digitale verktøy og ny teknologi kan gi muligheter for kommunikasjonsformer og opplevelser i skapende prosesser og produkter
- visualisere form ved hjelp av frihåndstegninger, arbeidstegninger, modeller og digitale verktøy
- reflektere kritisk over visuelle virkemidler og eksperimentere med ulike visuelle uttrykk i en skapende prosess

LÆRINGSMÅL

Du skal kunne...

- **designe** et **brettspill** (kjent eller oppfunnet) hvor man viser **personlig uttrykk** i **form, farge, funksjon** og **konstruksjon**
- lage en **skisse** av **brettspillet**, og vise at man kan **gå fra skisse til ferdig produkt** med **flid** og **nøyaktighet**
- **arbeide** med **riktige verktøy** og vise **nøyaktig** arbeid
- bruke **tre** som **hovedmaterialer**, men **andre materialer** kan også inngå (leire, tekstil, pleksiglass m. fl)
- bruke **logg** med **egenvurdering** av **prosess og produkt**



VURDERING

Det blir mellom annet lagt vekt på...

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



BEGREP

Skriv ned og forklar begrep og faguttrykk du lærer om i timene.

BEGREP

}

FORKLARING

SKISSE

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



FORKLARENDE TEKST TIL VALGT SKISSE
Forklar tegningen din, og grunngi valg av design.

LOGG

Hva har jeg gjort og **lært i dag?** **Hvorfor** gjorde jeg det **slik?** **Hva** er jeg **fornøyd med?** **Hva** vil jeg **endre på?** **Hva** skal jeg gjøre **neste gang?** **Ta bilde!**

Uke:



Uke:



Uke:



Uke:



LOGG

Hva har jeg gjort og **lært i dag?** **Hvorfor** gjorde jeg det **slik?** **Hva** er jeg **fornøyd med?** **Hva** vil jeg **endre på?** **Hva** skal jeg gjøre **neste gang?** **Ta bilde!**

Uke:



Uke:



Uke:



Uke:



FERDIG PRODUKT

Ta **bilde** av det **ferdige produktet** ditt i **passende profiler**.



JEG ER FORNØYD MED:

KVORFOR?

JEG VILLE HA ENDRET PÅ:

HVOFOR?



EGNE TANKER OM PROSESS OG RESULTAT

Her skriver du **dine sluttrefleksjoner** og **grunnvinger av valg**.



VURDERING

Fyll ut **egenvurderingen** (grå rundinger).
Lærer vurderer i de **hvite rundingene**.

GENERELT

- GRUNDIGHET
- SELVSTENDIGHET
- INNSATS
- TIDSBruk
- ORDEN

KRITERIER

- SKISSER
LAV: Delvis skisser. Stor grad av veiledning. Trenger mer trening.
MIDDELS: Mindre grad av veiledning. Mye arbeid utført delvis på egen hånd. Delvis gode forklaringer.
HØY: Oppfinnsom. Gode kreative løsninger. Detaljrike og nøyaktige. Svært gode forklaringer.
- RIKTIGE TEKNIKKER OG FLID
LAV: Stor grad av veiledning. Trenger mer trening. Unøyaktig arbeid.
MIDDELS: Noe veiledning. Mestrer noen teknikker. Varierende arbeid.
HØY: Selvstendig og nøyaktig arbeid. Viser variasjon i teknikkbruk.
- PERSONLIG UTTRYKK OG KREATIVITET
LAV: Stor grad av veiledning. Kopierer mye. Enkle løsninger.
MIDDELS: Mindre grad av veiledning. Noen egne idéer. Funksjonelle løsninger.
HØY: Oppfinnsom og selvstendig. Gode kreative løsninger.
- PRODUKT
LAV: Besvarer deler av arbeidskravene i oppgaven.
MIDDELS: Besvarer de fleste av arbeidskravene i oppgaven.
HØY: Svarer svært godt på arbeidskravene i oppgaven.
- LOGG OG REFLEKSJONER
LAV: Mangelfull logg. Manglende begrunnelse av valg.
MIDDELS: Har loggført det meste av arbeidet. Delvis begrunnelse av valg.
HØY: Detaljrik logg. Svært godt refleksjons- og begrunnelsesarbeider.

LÆRERVURDERING ELEVURDERING

LAV MIDDELS HØY LAV MIDDELS HØY

>	<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



LAV MIDDELS HØY

| |

1 2 3 4 5 6

KARAKTER

