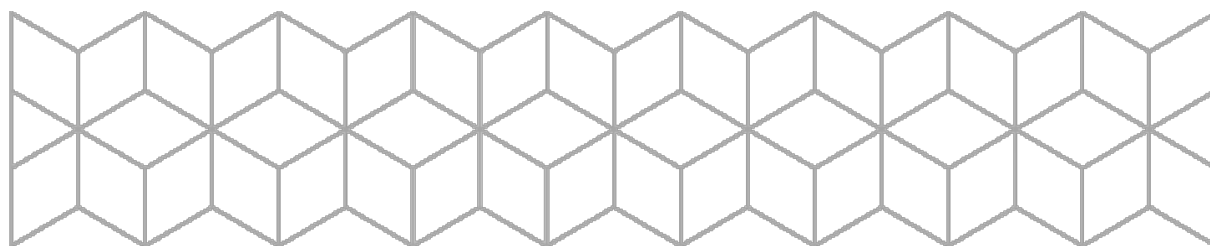


# SENSORVEILEDNING

<b>Emnekode:</b>	LMUKHV102 GLU 5-10 LKHV102, årsstudenter
<b>Emnenavn:</b>	Håndverk, design og arkitektur
<b>Eksamensform:</b>	Mappeeksamen muntlig
<b>Dato:</b>	3-6 desember 2022
<b>Faglærer(e):</b>	Harald Eivind Moe, internsensør Trine Dybvigstrand, internsensør Solveig Toft, internsensør Marianne Andreassen, emneansvarlig
<b>Eventuelt:</b>	



## Oppgaver i keramikk

### Fisk. Relieff:

Studenten velger en fisk fra Fisker i farger, og tegner og fargelegger denne så presist som mulig på A3 ark.

Den samme fisken skal lages i keramikk, som et relieff med tekstur og underglasurfarger og transparent glasur over.

Oppgaven er ferdig når studenten har utarbeidet minst en tegning og ett relieff av valgt fisk, og med refleksjon over hvorfor det var nyttig å tegne fisken før den ble skapt i leire, og hvordan det oppleves å jobbe i den konvergente enden av kreativitetsskalaen.

### Vurderingskriterier:

- \* hvor godt tegningen er utført/imitert med utgangspunkt i bildet av den valgte fisken
- \* hvor godt relieffet er utført/imitert med utgangspunkt i tegningen og originalbildet
- \* hvor godt teknikker og redskaper er utnyttet i arbeidet: grad av utprøving
- \* i hvilken grad overflaten er behandlet mht tekstur, dekor og farge
- \* refleksjoner over prosessen i logg

### Mål med oppgaven:

Studenten skal bli kjent med materiale, teknikker og redskaper. Øve opp ferdigheter i sammenføyningsteknikker og overflatebehandling med ulike teksturer og glasurfarger. Denne oppgaven er konvergent og krever enkel imitasjon. Det ikke er store muligheter for kreativ utfoldelse, og resultatet skal være så likt et valgt utgangspunkt som mulig.

Studenten må jobbe nøyaktig, målrettet og rasjonelt. Hensikten er å bli kjent med materialets muligheter og begrensninger, redskaper og teknikker.

## Design, to skulpturelle beholdere:

Lag to beholdere med vekt på funksjon og estetiske verdier. Beholder 1 med fokus på hovedformen, kanter og stabilitet. Beholder 2 skal i tillegg ha bearbeidet overflate med tekstur. Du kan velge mellom de ulike teknikker lært på verkstedet. Finn inspirasjon fra ulike kilder (fra forelesning om leire, pensum, bibliotek eller internett ved å søke på Pinterest, Etsy, Epla, med søkeord keramikk, beholder, skulptur, ol.) Lag skisser og utprøvinger i materialet for å studere og utforske hovedformen, kanter, stabilitet, og tekstur. Ta bilder av de meste interessante utprøvinger til å ha med i loggen. Bruk én farge til å dekke hele eller deler av beholder.

### Vurderingskriterier:

- Håndverksmessige kvaliteter i materiale leire
- Graden av kreativitet og estetisk utforskning med fokus på form, kanter, stabilitet og overflate/tekstur
- Vise vilje til målrettet utforskning i materiale og med teknikker
- Ha gode bilder av prosess og resultat, og bruk av fagterminologi i loggen

### Mål:

Hente inspirasjon til eget skapende arbeid fra ulike visuelle kilder, inkludert digitale søk.

Utvikle kunnskaper og ferdigheter i arbeid med leire i eget skapende arbeid.

Utvikle egenkreativitet og jobbe selvstendig.

Eksperimentere målrettet med å utforme to beholdere.

Utvikle kunnskaper og praktiske erfaringer med materialet, teknikker, form, og redskaper.

Bli kjent med og ha en bevisst bruk av estetiske visuelle elementer i arbeid med hovedform og tekstur.

Arbeidet krever skisser og utprøvinger i materiale. Den fullstendige arbeidsprosessen skal dokumenteres i logg.

Denne oppgaven er divergent, ingen uttrykk blir like, og det er store muligheter for at det skal skapes noe vi ikke har sett før! Alfakreativitet.

### Tre organiske skulpturer i landskap:

Lag en serie av minst 3 skulpturer med organiske former som skal plasseres i sin «opprinnelige omgivelser», naturen. Naturlandskapet kan være skogen, et åpent landskap, ved vannet, på fjellet, en park eller en hage. Tenk på betydningen (begrensninger og mulighetene) gitt av årstiden du jobber under dette prosjekt. La deg inspirert av former og teksturene i det uterommet du velger. Dette skal være utgangspunkt / inspirasjon for skulpturenes hovedformer og teksturer. Det vil si at det skal være harmoni mellom stedet og serien av skulpturene dine. Gjentakelser skal være et element i skulpturene.

#### Vurderingskriterier:

- Håndverksmessige kvaliteter i materialet leire
- Graden av formalestetisk utforskning av serien (3 stk.) med et repetitivt element
- Samsvar mellom skulpturenes utseende og omgivelsene de er plassert i
- Bruk av fagterminologi og faglitteratur i skriftligbeskrivelsen av oppgaven (ca. 400 ord)

#### Mål:

Sette fokus på naturen og naturmaterialer i våre lokale omgivelser. Bruke nærområde som ressurs og alternativ læringsarena. Videreutvikle kunnskaper og ferdigheter i arbeid med leire. Være observant i møte med former og teksturer i naturen, og kunne jobbe selv med formalestetiske elementer i eget skapende arbeid.

## Oppgaver i tresløyd:

### Kjøkkenprodukt i tremateriale

Du skal designe ditt eget kjøkkenprodukt. Tenk form, funksjon, dekor og brukervennlighet. Ta hensyn til treets retning. Dekor kan påføres ved hjelp av kolrosing/svipenn. Til overflatebehandling av ferdig produkt bruker dere parafinolje.

### Vurderingskriterier

- Form, funksjon, dekor og brukervennlighet
- Teknisk og håndverksmessig utførelse
- Vanskelighetsgrad og utnyttelse av treemnet
- Dokumentasjon og refleksjon av egen skapende prosess fra ide til ferdig resultat

### Læringsmål:

- materialer, teknikker, redskaper og estetiske virkemidler som er relevante i arbeid med tre i grunnskolen
- sentrale teorier om estetiske læreprosesser, kreativitet, idéutviklingsprosesser og samspill mellom materiale, teknikk, funksjon og formuttrykk
- har kunnskap om lærings- og erkjennelsesformer knyttet til kunst og håndverk som estetisk skapende, praktisk handlende og visuelt kommunikativt fag
- kan bruke metoder for problemløsning i design
- kan utnytte materialers bruksegenskaper og estetiske uttrykkskvaliteter i praktisk skapende arbeid og utøve skjønn ved bruk av estetiske virkemidler i egne uttrykk
- kan velge ut hensiktsmessige materialer, teknikker og verktøy, vedlikeholde redskaper og enkle maskiner og kjenne sikkerhetsrutiner (HMS-rutiner)
- kan utnytte fagets muligheter til å fremme gjenbruk og bærekraftig utvikling
- kan arbeide selvstendig og sammen med andre for å identifisere, analysere og løse problemer knyttet til elevers læring i kunst og håndverksfaget
- kan stimulere til opplevelse, skapende uttrykk og refleksjon og veilede eleven i arbeidsmetoder som fremmer kreativitet og nyskaping

## Speilramme av restmaterialer

Du skal designe din egen speilramme ved bruk av restematerialer. Tenk form, dekor, kontraster, farger og design. Ta hensyn til speilform. Hvilke type kontraster ønsker dere å arbeide med i speilrammen? Hvilket tema skal speilrammen ha? Til overflatebehandling av ferdig produkt bruker dere olje, voks, beis, maling og lakk. De ulike delene festes/limes sammen på en bakplate med speilet

### Vurderingskriterier:

- Form, dekor, kontraster, farger og design.
- Relevant valgt tema i speilrammen.
- Teknisk og håndverksmessig utførelse.
- Vanskelighetsgrad og utnyttelse av trematerialene.
- Dokumentasjon og refleksjon av egen skapende prosess fra ide til ferdig resultat.

### Mål med oppgaven:

- materialer, teknikker, redskaper og estetiske virkemidler som er relevante i arbeid med tre i grunnskolen
- sentrale teorier om estetiske læreprosesser, kreativitet, idéutviklingsprosesser og samspill mellom materiale, teknikk, funksjon og formuttrykk
- har kunnskap om lærings- og erkjennelsesformer knyttet til kunst og håndverk som estetisk skapende, praktisk handlende og visuelt kommunikativt fag
- kan bruke metoder for problemløsning i design
- kan utnytte materialers bruksegenskaper og estetiske uttrykkskvaliteter i praktisk skapende arbeid og utøve skjønn ved bruk av estetiske virkemidler i egne uttrykk
- kan velge ut hensiktsmessige materialer, teknikker og verktøy, vedlikeholde redskaper og enkle maskiner og kjenne sikkerhetsrutiner (HMS-rutiner)
- kan utnytte fagets muligheter til å fremme gjenbruk og bærekraftig utvikling
- kan arbeide selvstendig og sammen med andre for å identifisere, analysere og løse problemer knyttet til elevers læring i kunst og håndverksfaget
- kan stimulere til opplevelse, skapende uttrykk og refleksjon og veilede eleven i arbeidsmetoder som fremmer kreativitet og nyskaping

## Hylle med dekorelement

Du skal designe din egen hylle/hyller med dekorelement. Hyllen/hyllene kan gjerne ha flere funksjoner. Du skal bruke furumateriale.

Velg deg et tema som skal synliggjøres i din oppgave.

Tenk form, funksjon, dekor, farge, sammenføringsteknikk og overflatebehandling.

### Vurderingskriterier:

- Form, funksjon, dekor, farger, sammenføringsteknikk, og overflatebehandling.
- Utformingen av hylle/hyller i forhold til valgt tema.
- Teknisk og håndverksmessig utførelse.
- Vanskelighetsgrad og utnyttelse av trematerialene.
- Dokumentasjon og refleksjon av egen skapende prosess fra ide til ferdig resultat.  
Kilder.

### Mål:

- materialer, teknikker, redskaper og estetiske virkemidler som er relevante i arbeid med tre i grunnskolen
- sentrale teorier om estetiske læreprosesser, kreativitet, idéutviklingsprosesser og samspill mellom materiale, teknikk, funksjon og formuttrykk
- har kunnskap om lærings- og erkjennelsesformer knyttet til kunst og håndverk som estetisk skapende, praktisk handlende og visuelt kommunikativt fag
- kan bruke metoder for problemløsning i design
- kan utnytte materialers bruksegenskaper og estetiske uttrykkskvaliteter i praktisk skapende arbeid og utøve skjønn ved bruk av estetiske virkemidler i egne uttrykk
- kan velge ut hensiktsmessige materialer, teknikker og verktøy, vedlikeholde redskaper og enkle maskiner og kjenne sikkerhetsrutiner (HMS-rutiner)
- kan utnytte fagets muligheter til å fremme gjenbruk og bærekraftig utvikling
- kan arbeide selvstendig og sammen med andre for å identifisere, analysere og løse problemer knyttet til elevens læring i kunst og håndverksfaget
- kan stimulere til opplevelse, skapende uttrykk og refleksjon og veilede eleven i arbeidsmetoder som fremmer kreativitet og nyskaping