

UGLER I MOSEN

Passer for: 5.–7. trinn

Varighet: 3 skoletimer

Utviklet i samarbeid mellom vitensentrene og
Naturfagsenteret i prosjektet Skaperskolen

Beskrivelse

La elevene tolke og lage motiv til uttrykk som for eksempel "høy på pæra" eller "ser ikke ut i måneskinn". Elevene får en innføring i og arbeider med en vinylkutter, og motivet de lager skal trykkes på et plagg.

Undervisningsopplegget egner seg godt som en innføring i bruk av vinylkutteren Cricut, og det er laget et eget elevhefte som støtte. Undervisningsopplegget *Kreativ programmering* anbefales dersom man ønsker å bruke Cricut videre.

Læringsmål

Elevene skal kunne

- designe og lage et motiv som illustrerer et uttrykk
- ta i bruk strategier for idéutvikling
- overføre illustrasjon/figur/tekst over på et fysisk produkt

Kjerneelementer og kompetansemål

Naturfag etter 4. trinn

Kjerneelement	Kompetansemål
Teknologi forstå og skape teknologi	designe og lage et produkt basert på en kravspesifikasjon

Naturfag etter 7. trinn

Kjerneelement	Kompetansemål
Teknologi forstå og skape teknologi	reflektere over hvordan teknologi kan løse utfordringer, skape muligheter og føre til nye dilemmaer

Kunst og håndverk etter 7. trinn

Kjerneelement	Kompetansemål
Håndverksferdigheter utvikle håndlag, praktiske ferdigheter og utholdenhet ved å bruke ulike redskaper og materialer	- designe og lage en utstilling som viser fram prosess og produkt - bruke ulike håndverktøy og elektriske verktøy for å bearbeide og sammenføre harde, plastiske og myke materialer på en trygg og miljøbevisst måte - bruke ulike strategier for idéutvikling og problemløsning - bruke digitale verktøy til å planlegge og presentere prosesser og produkter - utforske og reflektere over hvordan følelser og meninger vises i kunst, og bruke symbolikk og farger til å uttrykke følelser og meninger i egne arbeider
Kunst- og designprosesser utvikle nysgjerrighet, kreativitet, mot, skaperglede, utholdenhet og evne til å løse problemer	
Visuell kommunikasjon	

• kommunisere ideer Kulturforståelse • reflektere over hvordan kunst, håndverk og design speiler og er med på å forme kultur, samfunnsutvikling og folks identitet	
---	--

Norsk etter 7. trinn

Kjerneelement	Kompetansemål
Språket som system og mulighet • leke, utforske og eksperimentere med språket på kreative måter	• leke med språket og prøve ut ulike virkemidler og framstillingsmåter i muntlige og skriftlige tekster • utforske og beskrive samspillet mellom skrift, bilder og andre uttrykksformer og lage egne sammensatte tekster

Forberedelse

1. Skaff utstyret dere trenger:

- Til hver elevgruppe:
 - A4-ark
 - Blyant
 - Saks
 - Linjal
- Til Cricut:
 - PC/iPad med installert programmet Cricut Design Space
 - Cricut eller en annen vinylkutter

- Vinyl
- Noe å trykke på, f.eks plagg eller handlenett
- Kutte- / skjæreverktøy til vinylkutter
- Skjærematte

2. Skriv ut elevkort

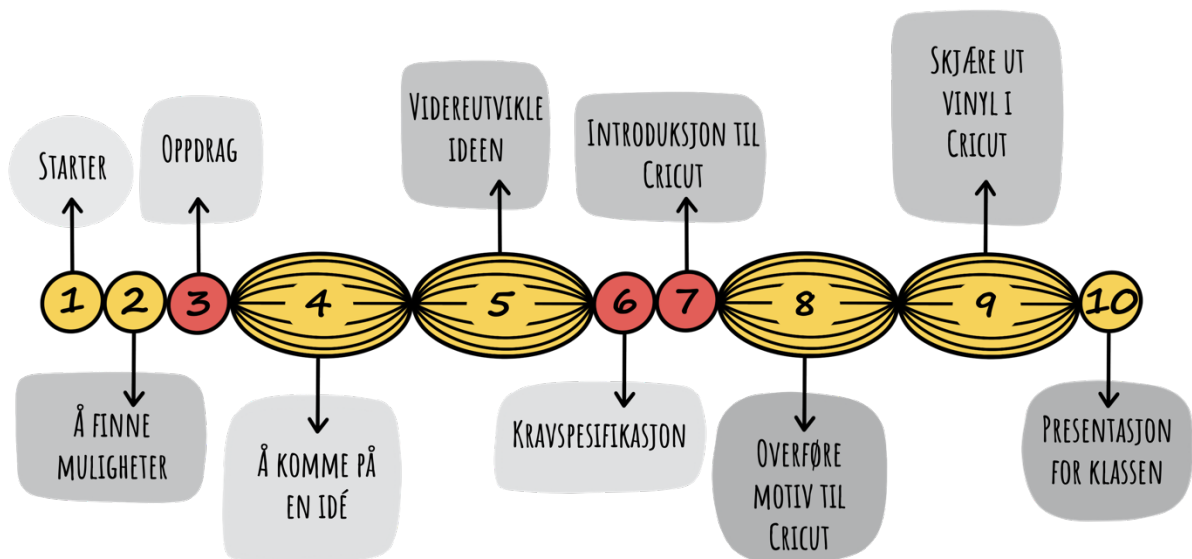
- Uttrykk (nok lapper til at hver elevgruppe trekker tre uttrykk)
- Elevhefte – Cricut

3. Sett deg inn i presentasjonen med tilhørende lærerkommentarer i notatfeltet.

Tips! Du kan laste ned og skrive ut Boblemodellen som planleggingsdokument der du skriver inn dine egne notater. Her kan du notere ned alt fra viktige ting fra notatfeltet i presentasjonen, kritiske punkter, støttestrukturer du bør legge til rette for, hva du vil si til elevene osv.

Gjennomføring

Gjennomføring er detaljert beskrevet i notatfeltet i presentasjonen. Boblemodellen gir en overordnet oversikt over prosessen.



Skaperlæring – gjøre læring synlig

Elevene bør få mulighet til å gjøre sin tenking synlig ved å bruke teknologibegreper til å beskrive produkt og prosess (teknologibegrepene finner du under produkt og prosess i figuren om skaperlæring på neste side). Til slutt bør det settes av tid til refleksjon rundt opplevelsen slik at elevene i større grad blir bevisste sin rolle i

samarbeidet, sine styrker og svakheter, samt hvilke deler av prosessen de liker mer eller mindre. Disse erfaringene vil være nyttige å ha med seg til neste prosjekt.

Læringskjede – videre faglig læring og tankerydding

Naturfag: I dette prosjektet arbeider elevene med kompetansemål innen kjerneelementet teknologi og med begreper knyttet til produkt, prosess og personlig opplevelse. Dette er sentrale begreper innen teknologi som elevene bør arbeide med gjennom progresjon i hele grunnskolen (1.–10. trinn). Elevene øver på å designe et produkt basert på kravspesifikasjon.

Kunst og håndverk: I dette prosjektet får elevene erfaring med å bruke metoden tvungen assosiasjonskobling for å generere idéer. Det kan settes i sammenheng med videre læring om strategier for idéutvikling og problemløsning. Elevene tegner flere skisser, diskuterer og blir enige om en felles skisse som de ønsker å gå videre med. Deretter skal elevene lage motivet som følger visse kriterier i form av kravspesifikasjon. Elevene får en øvelse i å arbeide med et nytt håndverktøy, vinylkutteren, og hvordan man kan bruke digitale verktøy til å planlegge arbeidsflyten. Gjennom dette prosjektet arbeider elevene med å analysere uttrykk og utforsker hvordan dette kan bli presentert gjennom motivene de skal lage.

Norsk: I dette prosjektet får elevene tid og mulighet til å leke seg med språket i form av forskjellige uttrykk som de trekker. Oppdraget handler om å lage et motiv til uttrykkene, og elevene får utforske og beskrive samspillet mellom skrift, bilder og tegninger.

SKAPERLÆRING:



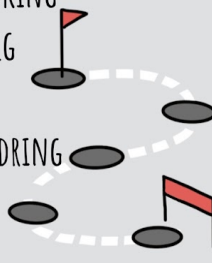
PRODUKT

MEKANISME
FUNKSJON
FORM
VIRKEMIDLER
MATERIALER
MATERIALEGENSKAPER
SYSTEM
KVALITET
STYRING & KONTROLL
FORBEDRING



PROSESS

FINNE MULIGHETER
FINNE OG BEARBEIDE IDÉER
FINNE LØSNINGER
PROBLEMLØSNING OG
FEILSØKING
TA VALG
FORBEDRING



OPPLEVELSE

SKAPERGLEDE
NYSJERRIGHET
UTHOLDENHET
FANTASI
SAMARBEID
DISIPLIN
RISIKO
EMPATI
FORBEDRING



PRINSIPPER FOR VURDERING:

1. VURDERINGEN SKAL VÆRE TRANSPARENT.
2. ELEVENE SKAL FÅ ØVE PÅ DET SOM VURDERES OG MÅTEN DET VURDERES PÅ.
3. VURDERING OG VURDERINGSMETODE SKAL IKKE DREPE ENGASJEMENT.
4. DET SKAL FØLES RELEVANT FOR ELEVENES LÆRING OG GI MENING.

