

Mønsterbygging og tekstiltrykk	
<p>Oppgave</p>	<p>Denne oppgaven går ut på å jobbe med mønsterbygging i tekstiltrykk med utgangspunkt i samiske symboler. Oppgaven passer til 10. årstinn, men kan jobbes med i flere årstrinn ved å tilpasse vanskelighetsgraden.</p> <p>I oppgaven jobbes det med mønsterbygging i bildebehandling i Gimp. Mønsteret blir skrevet ut på transparentark og skjært ut til sjabloner.</p> <p>For å tilpasse oppgaven til lavere trinn, kan man lage sjabloner uten bruk av data og billedredigering. For å tilpasse oppgaven til Vg1, kan det jobbes videre og mer med mønsterbyggingen i Gimp .</p> <p>Forarbeid: Elevene skal finne et symbol fra samisk ornamentikk. I dette eksempelet er det solsymbolet fra en runeemme som er forenklet/stilisert. Formen bygges videre på til et mønster ved hjelp av billedbehandlingsprogrammet Gimp. Mønsteret skrives ut på transparentark og skjæres ut til sjabloner. Se oppskrift på mønsterbygging i Gimp i dokumentet "Mønsterbygging: prosess og bilder".</p> <p>Praktisk arbeid: Tekstiltrykk med sjabloner. Du finner trinn for trinn-utførelse med bilder og forklaring på mønsterbygging og tekstiltrykk i dokumentet "Mønsterbygging: Prosess og bilder".</p> <p>Etterarbeid: Elevene kan videreføre tekstiltrykket sitt til å lage et handlenett av stoffet. Det finnes mange lenker på nett med oppskrift på handlenett, for eks. her: http://www.sydet.no/vesker-og-nett</p>
<p>Fag</p>	<p>Kunst og håndverk, Design og håndverk</p>
<p>Kompetansemål/trinn</p>	<p>Grunnskolefag Kunst og håndverk: Kompetansemål etter 4. årstinn:</p> <ul style="list-style-type: none"> • benytte overlapping i arbeid med tegning og maling • bruke enkle funksjoner i digitale bildebehandlingsprogram <p>Kompetansemål etter 7. årstrinn:</p> <ul style="list-style-type: none"> • bruke formelementer fra ulike kulturer i utforming av gjenstander med dekorative elementer • benytte ulike teknikker til overflatebehandling av egne arbeider • <p>Kompetansemål etter 10. årstrinn:</p> <ul style="list-style-type: none"> • bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogram

	<ul style="list-style-type: none"> • stilisere motiver med utgangspunkt i egne skisser i arbeid med mønster, logo, skilt og piktogrammer <p>Videregående fag Kompetansemål for felles programfag Vg1, Design og håndverk, Produksjon:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gjenkjenne og lage enkle håndverksprodukter og tjenester relatert til ulike kulturer, håndverkshistorie og trender • bruke digitale verktøy i praktisk arbeid med håndverksprodukter og tjenester
Ferdighet	<ul style="list-style-type: none"> - Kunne jobbe med håndverksteknikker som tekstiltrykk - Kunne skjære ut sjablonger - Kunne jobbe med billedbehandlingsprogram i arbeid med mønsterbygging
Lenker	God forklaring på ulike trykketeknikker og hva du behøver: http://www.kunstogdesign.no/form502/sorumsand_fagstoff.html
Tema	Mønsterbygging og sjablongtrykk ved hjelp av billedbehandlingsprogram med utgangspunkt i samiske symboler
Oppgavens lengde, tid/timer	Forarbeid: 6 t Trykking: 4-6 t Evt. Etterarbeid (sy handlenett av tekstilet): 4-6 t
Produkt/teknikk	Produkt: Tekstil med egenkomponert mønster (evt. handlenett). Teknikk: Billedbehandling, mønsterbygging, tekstiltrykk (sjablongtrykk) og evt. søm
Materiale	Sjablong (transparentark), lerret (bomull/lin), pigmentfarger for tekstil
Verktøy	Linjal, tapetkniv (smalt blad), svamp, teip, saks, skjærematte/underlag Digitalt verktøy: Gimp
Metode	Felles instruksjon, individuelt arbeid under veiledning, praktisk individuelt arbeid under veiledning
Forslag til vurderingskriterier	Utførelse/teknikk: <ul style="list-style-type: none"> - I hvilken grad er sjablongene skjært ut nøyaktig - I hvilken grad er det jobbet godt med å finne et egnet motiv - I hvilken grad fremstår produktet som gjennomarbeidet - I hvilken grad er det reflektert over kvaliteter i eget arbeid og hva som kunne vært gjort annerledes.