Oppgave: Lag et antrekk som gjenspeiler en følelse!

Design og håndverk

Dette er en gruppeoppgave for tre personer. Det er lurt å være flere enn én, slik at man kommer med mange ideer og kan hjelpe hverandre. En kan gjennomføre oppgaven med eller uten symaskin. Stiftemaskin og tekstillim kan være brukbare løsninger hvis man er nøye og gjennomtenkt.

Gruppa skal skape et fullt antrekk. Sko hører med, - kanskje hatt? Vi avslutter med catwalk 23.4 i 3. økt.

Ta utgangspunkt i brukte klær. Ta med aktuelle ting hjemmefra. Det er loppemarkedsessong,- ha øynene åpne!! Bruk ulike tekstiler, farger, materialer til å beskrive en følelse du har blitt tildelt. Hva assosierer du med denne følelsen? Hvilke farger mener du representerer det? Kombiner. Du kan også legge til perler, bånd, stoffmaling - bruk det meste! Føy gjerne til *utradisjonelle materialer* som du synes kan passe. For eksempel: en kjole full av nåler. Rader med perler som henger fra et skjørt. Godteri limt fast til stroppene. Ellers så kan du jo benytte ”lappeteknikk”, ha med strikke eller hekleeffekter o.l.

Husk! Tenk utenfor boksen. Noe som kan virke kjedelig kan DU gjøre spennende! Hva er din tolkning av denne følelsen? Hvordan har du opplevd det tidligere?

Følelser/uttrykk som kommer til å bli delt ut:

Kjærlighetssorg Savn Lykke

Ensomhet Energisk Drømmende

Passivitet Lekenhet Makt



**Hva skal leveres:**

* Inspirasjonstavle (Scrapboard/Moodboard) A2
* Skisser
* 1 fullt antrekk
* Logg for arbeidet med prosessbeskrivelse. Avslutt med å skrive logg hver dag!
* Redegjørelse for miljø og ressursbruk i oppgaven.
* Oppgaven skal presenteres og begrunnes på ”Catwalkdagen” ! Husk å ha ting tilgjengelig på skolen, slik at det ikke blir trøbbel hvis noen er borte!!

**Læreplanmål:**

1. gjere greie for omsyn til miljø, ressursar og forbruk i arbeid med design og arkitektur
2. planleggje og dokumentere arbeidsprosessen frå idé til ferdig produkt
3. presentere og vurdere form, farge, funksjon og materiale i eige arbeid
4. bruke harde, plastiske og tekstile materiale i produktutvikling
5. lage skisser og utarbeide arbeidsteikningar