



OPETUSHALLITUS  
UTBILDNINGSSTYRELSEN

Uppgiftarna för  
gymnasiediplomet  
i slöjd  
**2007–2025**



## UPPGIFTER FÖR GYMNASIEDIPLOMET I SLÖJD 2024–2025

### 1. "DET FINNS ALLTID ANVÄNDNING FÖR EN BRA KORG"

Taitoförbundet har valt korgflätning till årets hantverksteknik år 2024. Undersök av vilka material man kan fläta korgar och skapa en produkt eller produktserie.

### 2. TEKNIK, MÄNNISKANS SJÄTTE SINNE

Planera och bygg en apparat som registrerar förändringar i omgivningen eller processer och anpassar sina funktioner utgående från observationerna. Den här uppgiften, som fortfarande är aktuell, publicerades första gången för 20 år sedan 2004–2005.

### 3. OMBYTE FÖRNÖJER

Hitta på och skapa en inredningsartikel som har minst två olika utseenden eller användningsändamål.

### 4. DOUZE POINTS, TWELVE POINTS...

Hitta på och skapa scenkläder för dig själv eller din kund.

### 5. UNDERHÅLL – REPARERA – RESTAURERA

Planera underhållet, reparationen eller restaureringen av ett objekt. Genomför projektet.

### 6. VÅR VARDAG

Vår vardag utgörs av flera mindre beståndsdelar, som vi inte nödvändigtvis fäster någon större uppmärksamhet vid. Kollektivtrafiken i alla sina former och många andra tjänster underlättar vår vardag. Vi sätter värde på en fungerande infrastruktur först när störningar leder till avbrott. Även osynliga tjänster och strukturer, såsom vattendistribution, avloppsnät och dataförbindelser, är en nödvändig del av vår vardag. Vår vardag underlättas även av flera redskap, maskiner och föremål. En välplanerad, trygg och fungerande miljö är tillgänglig för alla.

Planera och genomför i samarbete ett projekt där ni granskar vardagens beståndsdelar ur en synvinkel som ni själva valt. Namnge ert gemensamma projekt. I projektet kan studerande delta som avlägger gymnasiediplom i olika läroämnen. I gymnasiediplomen ska man följa de anvisningar som Utbildningsstyrelsen utfärdat för respektive gymnasiediplom. I de gemensamma projekten kan även aktörer utanför gymnasiet delta.

Uppgiften kan också avläggas individuellt.



## UPPGIFTER FÖR GYMNASIEDIPLOMET I SLÖJD 2023–2024

### 1. SKAPA MED GARN

Taitoförbundet har valt spinning till årets slöjdteknik år 2023. Testa spinning och skapa en liten detalj av garnet som du tillverkat för ett trådarbete som du själv planerat.

### 2. FORTFARANDE AKTUELLT

Planera och skapa en produkt som ökar säkerheten i byggd miljö eller naturmiljö. Den här uppgiften som fortfarande är aktuell publicerades första gången för 26 år sedan 1997–1998.

### 3. NYA VINDAR INOM DESIGN

Använd artificiell intelligens och låt den planera en produkt åt dig. Analysera planen och tillverka produkten till lämpliga delar.

### 4. FÖRTROLLAD AV KONST

Hitta på och skapa ett smycke eller en serie smycken som genom slöjd tolkar budskapet i en dikt, ett musikverk, ett konstverk eller en film som du själv valt.

### 5. ETT EGET PATENT

Hitta på en uppfinning som underlättar vardagen. Testa och utveckla din uppfinning med hjälp av prototyper. Fundera på om din uppfinning verkligen skulle vara värd ett patent, motivera. Rita avslutningsvis patentritningar för din uppfinning.

### 6. ALLT CIRKULERAR

Med den cirkulära ekonomin avses en modell för produktion och konsumtion där existerande material och produkter utnyttjas ända fram till slutet av deras livscykel genom att låna eller hyra ut, återanvända, lappa, reparera och återvinna. Ta reda på och reflektera närmare över vad den cirkulära ekonomin innebär i praktiken. Vilken nytta medför den cirkulära ekonomin för miljön, ekonomin, allmänheten, kulturen och jordklotets bärkraft?

Planera och förverkliga i samarbete ett projekt där ni granskar den cirkulära ekonomin ur en synvinkel som ni själva valt. Namnge ert gemensamma projekt. I projektet kan delta studerande som avlägger gymnasiediplom i olika läroämnen. I gymnasiediplomen ska man följa de anvisningar som Utbildningsstyrelsen gett för respektive gymnasiediplom. I de gemensamma projekten kan även aktörer utanför gymnasiet delta.

Uppgiften kan också avläggas individuellt.



## UPPGIFTER FÖR GYMNASIDILOMET I SLÖJD 2022–2023

### 1. FÄRG FRÅN NATUREN

Taitoförbundet har utsett färgning med naturmaterial till årets hantverksteknik år 2022. Bekanta dig med färgningsmetoder där du använder dig av växter, svampar eller bioavfall. Välj ett naturmaterial som du färgar och skapa en produkt av det.

### 2. FORTFARANDE AKTUELLT

Den moderna människan är väldigt beroende av en kontinuerlig energiproduktion. Föreställ dig en situation där energitillgången tillfälligt upphör för några veckors tid. Utveckla och skapa en produkt med vilken du klarar av den exceptionella situationen.

Den här uppgiften, som fortfarande är aktuell, publicerades första gången för 26 år sedan 1996–1997.

### 3. KULTURELL MÅNGFALD

Hitta inspiration i hantverksskulturer som är viktiga för dig, antingen i Finland eller i något annat land. Utveckla och förverkliga en produkt som skildrar någon eller några av de hantverksskulturer du valt.

### 4. MIN LJUDVÄRLD

Vilka ljud består din ljudvärld av? Vilka ljud är behagliga, vilka undviker du? Utveckla och förverkliga en produkt som producerar, förstärker eller dämpar ljud.

### 5. MED PÅ FESTEN

Utveckla och förverkliga en produkt som är lämplig för ett festtillfälle du själv valt.

### 6. STATUS!

Människan har ett naturligt behov av att känna att hen är en i gruppen, men också av att sträva efter att förbättra sin egen ställning och bli respekterad. Människan bygger upp sin status genom val som berör livsstil och konsumtionsvanor. Det kan till exempel vara frågan om materia, design, inredning, musik, konst, kläder, mat, hobbyer och innehåll som man producerar i sociala medier. Reflektera över vilka värderingar och faktorer som beskriver social status i någon grupp eller i en gemenskap? Vilka faktorer hos en annan människa väcker respekt, uppskattning eller högaktning? Vad är sådant som du själv inte är beredd att avstå från, som du använder för att definiera din egen status och identitet? På vilka sätt för du fram din egen ställning i gemenskapen?

Planera och förverkliga i samarbete ett projekt där ni granskar vilken betydelse status har för människan. Namnge ert gemensamma projekt. Deltagarna i projektet kan vara studerande som avlägger gymnasiediplom i olika läroämnen. I gymnasiediplomen ska man följa de anvisningar som Utbildningsstyrelsen gett för respektive gymnasiediplom. Det är också möjligt för aktörer utanför gymnasiet att medverka i det gemensamma projektet.

Uppgiften kan också utföras individuellt.



## UPPGIFTER FÖR GYMNASIEDIPLOMET I SLÖJD 2021–2022

### 1. MED UTGÅNGSPUNKT I ANVÄNDAREN

Bekanta dig med användarorienterad planering. Utveckla och skapa en produkt i samverkan med användaren.

### 2. MODULER

Utveckla en modul eller en serie moduler, av vilka du skapar en eller flera produkter som har många användningsmöjligheter.

### 3. PROBLEMLÖSNING I ESCAPE ROOM

Utveckla och planera en produkt för ett escape room. Produkten ska utmana spelarens problemlösningsförmåga.

### 4. HYBRID

Bekanta dig med begreppet hybrid. Utveckla och skapa en produkt som är en hybrid.

### 5. MATERIALISERA ETT ORDSPRÅK

Utveckla och skapa en produkt där "motsatserna kompletterar varandra".

### 6. VÅR SKOLA

År 2022 har det gått 150 år sedan Finlands första betydelsefulla kvinnliga arkitekt, Wivi Lönn (1872–1966), föddes. Wivi Lönn är särskilt känd för att ha planerat skolbyggnader (gjorde ritningarna för 30 olika skolor). Lönn har även planerat många andra byggnader, bland annat Estonia-teatern i Tallinn.

Föreningen "Konstverk till skolan", som grundades 1906, hade som mål att öka välbefinnandet bland de studerande med vackra skolbyggnader och konst i skolan.

Hela 60 olika skolbyggnader har planerats på föreningens initiativ. Lönn förverkligade föreningens principer som gällde konstfostran och planerade skolbyggnader som skulle främja hela skolgemenskapens välbefinnande.

Det viktigaste i Lönns arkitektur var byggnadens **funktionalitet**: i planeringen utgick hon från interiören och därefter skapades byggnadens fasad. Som alternativ till klassrum längs en korridor planerade hon mer öppna planlösningar. **Hållbarhet** var en annan av Lönns grundprinciper. Det tredje kriteriet för den klassiska byggnadskonsten i hennes arkitektur var **skönhet**.

Presentation av Wivi Lönn på webbplatsen Biografiskt lexikon för Finland:

<http://www.blf.fi/artikel.php?id=3438>

#### Uppgift



**A)** Planera och skapa en produkt, ett verk eller ett evenemang för framtidens skolmiljö.

Beakta i projektet Wivi Lönns tre grundprinciper: funktionalitet, hållbarhet och skönhet. Studerande som avlägger gymnasiediplom i andra läroämnena kan också delta i projektet.

Namnge produkten eller verket.

Uppgiften kan utföras individuellt eller i grupp.

**B)** Planera och förverkliga en ny tradition eller fest i ditt gymnasium eller förnya en traditionell skolfest. Du kan också planera en separat del av en skolfest, såsom en meny, ett konsertprogram och/eller ett medieprojekt.

Du kan samla inspiration till uppgiften genom att tänka tillbaka på din skolbyggnad. Om du vill kan du ta hjälp av Karin Boyes dikt *Prolog vid en skolfest* och tänka tillbaka på olika stämningar och minnen som associeras med skolbyggnaden eller skolgemenskapens olika fester och ritualer. Beakta i projektet Wivi Lönns tre grundprinciper: funktionalitet, hållbarhet och skönhet.

Namnge produkten eller verket.

Uppgiften kan utföras individuellt eller i grupp. I gymnasiediplomen som genomförs som projekt ska man följa de anvisningar som Utbildningsstyrelsen gett för respektive gymnasiediplom.

Karin Boye (1900–1941): *Prolog vid en skolfest*, ur diktsamlingen *De sju dödssynderna* (1941). Tillgänglig till exempel här: <https://www.karinboye.se/verk/dikter/dikter/prolog-vid-en-skolfest.shtml>

## UPPGIFTER FÖR GYMNASIEDIPLOMET I SLÖJD 2020–2021

### 1. HEMKARANTÄN

Planera och tillverka en produkt som främjar välbefinnandet hemma under undantagsförhållanden.

### 2. EN LYFTANORDNING

Det finns olika slags lyftanordningar. Planera och tillverka en produkt som du kan lyfta något med.

### 3. JAG UPPSKATTAR!

Planera och tillverka en produkt med vilken du kan visa din uppskattning för en person eller en grupp.

### 4. VÅGOR

Det finns vågor överallt. En våg är ett begrepp med många betydelser. Utveckla och tillverka en vågformad produkt eller en produkt som åstadkommer vågor.

### 5. ETT LEVANDE KULTURARV

Ett immateriellt kulturarv är en levande tradition som är närvarande både till vardags och till fest. Vilka levande arv finns det i Finland? Ge förslag på slöjdfärdigheter som kan bifogas till förteckningen över kulturarv. Motivera ditt förslag och tillverka en produkt utifrån den.

Webbplatsen Immateriella kulturarv (Museiverket)

<https://www.aineetonkulttuuriperinto.fi/sv/>

### 6. EN OVÄNTAD OMSTÄNDIGHET

Ibland förändras vardagen helt plötsligt av orsaker som vi inte rår på. En oväntad händelse kan vända upp och ner på individens och gemenskapens liv eller till och med på hela samhällets verksamhet. Hur kan en oväntad omständighet vara en del av planeringen, genomförandet och slutresultatet av ett gemensamt projekt? Kunde temat för ert projekt vara till exempel "undantag" eller "slumpen"? Ni kan närma er uppgiften till exempel genom att reflektera över hur en överraskande omständighet i vardagen påverkar era sinnesförnimmelser. Hur inverkar en oväntad omständighet till exempel på ljuden, rörelserna, smakerna, samarbetet, interaktionen och kommunikationen i omgivningen?

Planera och genomför ett samarbetsprojekt där slumpen och tillfälligheten har sin egen roll i genomförandet och slutresultatet. Ni kan alternativt också genomföra ett projekt vars tema är undantagstillstånd, antingen ett fiktivt eller ett som ni upplevt. I projektet kan studerande som avlägger olika gymnasiediplom delta. I gymnasiediplomen ska man följa de anvisningar som Utbildningsstyrelsen gett för respektive gymnasiediplom. Aktörer utanför gymnasiet kan också medverka i samarbetsprojektet.

Uppgiften kan också utföras individuellt.

## UPPGIFTERNA FÖR GYMNASIEDIPLOMET I SLÖJD 2019–2020

### 1. WASTE NO WASTE

Tillverka en produkt eller en serie produkter som enbart består av återvunna delar.

### 2. FAUNA

Tillverka en produkt som estetiskt och/eller till sin struktur kommer från djurvärlden.

### 3. KOLDIOXIDAVTRYCK

Utveckla en produkt med vilken du kan minska ditt koldioxidavtryck.

### 4. GE ETT SPEL SOM GÅVA

Kontakta ett företag eller en organisation. Tillverka ett spel som lämpar sig för företagets eller organisationens marknadsföring eller kommunikation.

### 5. RÄKNARE

Det finns många slags räknare. Utveckla en räknare enligt din egen tolkning.

### 6. VAD SKULLE MINNA GÖRA NU?

Minna Canth fyller 175 år 2019. Canth (1844–1897) var en känd författare och framstående företagare, som försvarade de fattiga, var föreningsaktiv och sin tids opinionsbildare. Hon iakttog kritiskt verkligheten i samhället och ville förnya den. Canth var en nyskapare inom litteratur och teater, och hennes pjäser och tidningsartiklar är aktuella än i dag. Minna Canth främjade aktivt jämställdheten mellan könen, den finskspråkiga utbildningen och flickors möjligheter att gå i skola.

Vad skulle Minna göra nu? Vilken samhällsutmaning borde man fokusera på i dag? Hur skulle ni framföra era idéer och tankar för andra? Reflektera över hur ett samhälle som motsvarar era ideal skulle se ut. Genomför tillsammans ett projekt som tar fasta på en framtid som bygger på era etiska värderingar. Projektet kan omfatta studerande som avlägger olika gymnasiediplom. I gymnasiediplomet som avläggs inom projektet följs Utbildningsstyrelsens anvisningar om det aktuella gymnasiediplomet.

Webbplats: [Minna Canth fyller 175 år 2019 – fira Minna med oss!](#)

## UPPGIFTERNA FÖR GYMNASIEDIPLOMET I SLÖJD 2018–2019

### 1. MINIATYR

Tillverka en miniatyr eller miniatyrhelhet om ett ämne som du valt.

### 2. LJUS, SKUGGOR OCH YTOR

Undersök sambandet mellan ljus, skuggor och ytor. Tillverka en produkt, där olika materialytor påverkar ljuset och skuggan eller där ljuset och skuggan påverkar olika materialytor.

### 3. SÄNDARE

Det finns olika slags sändare. Tillverka en produkt som du kan sända något med.

### 4. BUGGY

En buggy är ett fordon som avancerar i vald terräng eller på ett valt underlag antingen så att det styrs eller är självstyrande. Buggyn finns i olika storlekar och man kan eventuellt också transportera något på dem. Tillverka en buggy för ett bestämt ändamål.

### 5. NÄR HISTORIEN MÖTER FRAMTIDEN - VILKET ÄR DITT ARV?

År 2018 firar hela Europa tillsammans Europaåret för kulturarv. Med kulturarv avses resurser som vi ärvt från det förgångna och som lever i nuet i alla former och aspekter – materiella, immateriella och digitala. Målet för temaåret är att öka medborgarnas medvetenhet om kulturarvet och få oss att fundera över dess betydelser på ett lokalt, regionalt, nationellt och europeiskt plan. I Finland är årets huvudtema delaktighet i kulturarvet.

Skapa tillsammans ett projekt där ni undersöker kulturarvet och deltar i att fira temaåret. Projekt kan omfatta studerande som avlägger olika gymnasiediplom. I gymnasiediplomet som avläggs inom projekt följs Utbildningsstyrelsens anvisningar om det aktuella gymnasiediplomet.

Webbplats: [Europaåret för kulturarv 2018 \(Museiverket\)](#)  
[European Year of Cultural Heritage \(Europeiska kommissionens webbplats\)](#)  
#EuropeForCulture





## UPPGIFTERNA FÖR GYMNASIEDIPLOMET I SLÖJD 2017–2018

### 1. KEDJAN

En kedja är en helhet som består av en serie av former, strukturer eller funktioner. Planera en kedja, modellera den digitalt och tillverka med datorstöd åtminstone en del eller en fas av kedjan.

### 2. HUNDRA BITAR

### 3. ETT ORDNAT KAOS

Tillverka en produkt som hjälper dig att skapa ordning i kaos och organisera saker och ting på ett ändamålsenligt sätt.

### 4. MEDDELANDE

Tillverka en produkt som kan förmedla ett meddelande.

### 5. TILLSAMMANS FÖR DET GODA

Genomför ett gemensamt projekt som främjar välbefinnandet och gemenskapen på en plats ni själva väljer. Studerande som avlägger andra gymnasiediplom kan delta i projektet. "Tillsammans" är också temat för Finlands 100-årsjubileum. Om ni vill kan ni koppla ert projekt till jubileumsåret. Följ Utbildningsstyrelsens anvisningar för de olika gymnasiediplomen.

## UPPGIFTERNA FÖR GYMNASIEDIPLOMET I SLÖJD 2016–2017

### 1. FINLAND 100 +

Tillverka en produkt eller en produktserie som behövs i framtidens Finland.

### 2. VÄLKOMMEN!

Tillverka en produkt eller en produktserie för gäster som kommer till ditt hem, din hemort eller Finland.

### 3. SKOGENS KRAFT

Många upplever skogen som en plats för avkoppling och rekreation. Tillverka en bärbar produkt inspirerad av skogen.



#### 4. BERÄTTELSENS MAGI

Tillverka en produkt utgående från ett litterärt verk som är viktigt för dig.

#### 5. LÄSHJÄLP

Tillverka ett redskap som gör läsningen av böcker eller tidningar lättare och/eller roligare.

#### 6. GEOMETRISK PRODUKT

Tillverka en produkt, vars ytor eller mekanik bygger på geometriska former.

## UPPGIFTERNA FÖR GYMNASIEDIPLOMET I SLÖJD 2015–2016

#### 1. SKOLSJÖJDEN 150 ÅR

Finland införde som första land i världen slöjd som ett läroämne i skolan 1866. Leta reda på ett slöjdarbete som någon i din släkt skapat och historien bakom det. Använd det som utgångspunkt för att skapa en ny modern produkt.

#### 2. BY ELLER STAD

Beskriv något karaktäristiskt drag som kännetecknar din boningsort, till exempel dess historia, arkitektur, en händelse, någon plats eller person som är viktig för dig. Tillverka en produkt som anknyter till livet i din by eller din stad.

#### 3. I LUFTEN

Tillverka en anordning som flyger, går att flyga med eller får något att flyga.

#### 4. KOD

Skapa en kod som styr funktionen i en existerande produkt eller en produkt som du själv tillverkat.

#### 5. VAD BEHÖVER DU PÅ RESAN?

Beskriv en resa och vad som behövs under resan. Skapa en produkt som du behöver på en viss resa.

#### 6. BELYSNING

Tillverka en belysningsanordning

A.) av produkter som är avsedda för andra ändamål

B.) genom att förbättra kvaliteten i en existerande belysningsanordning

Välj antingen alternativ A eller B.



## UPPGIFTERNA FÖR GYMNASIEDIPLOMET I SLÖJD 2014–2015

### 1. DESIGNA ETT RUM

Välj ett rum som är i behov av förändring. Planera förändringen och förändra rummet genom att bygga om, designa eller ändra på rummets användningsändamål.

### 2. VATTENFARKOST

Bygg a) en miniatyrmodell av en vattenfarkost, eller alternativt  
b) en ny del eller utrustning till en riktig vattenfarkost.

### 3. INSTRUMENT

Bygg ett instrument eller en apparat som kan användas vid återgivning av musik.

### 4. DRAPER, KLÄ

Drapera, klä, täck eller kamouflera något föremål eller ett rum.

### 5. KALEVALA, KANTELETAR

Nästa år har det förflutit 180 år sedan Kalevala utkom och 175 sedan systerverket Kanteletar gavs ut. Undersök dikter och berättelser i Kalevala eller Kanteletar. Planera och framställ en slöjdprodukt som ger en ny tolkning av ett dikttema som du valt.

### 6. SELFIE

Planera och skapa en selfie i form av en slöjdprodukt.

## UPPGIFTERNA FÖR GYMNASIEDIPLOMET I SLÖJD 2013–2014

### 1. FJÄRRSTYRNIG

Sök ett objekt i din livsmiljö som du vill förbättra. Planera och skapa digitalt eller mekaniskt en fjärrstyrd produkt för det objekt du valt.

### 2. SPRÄTTA, TA ISÄR OCH LÄGG IHOP

Sprätta och/eller ta isär en befintlig produkt. Lägg ihop produkten igen genom att vidareutveckla den

A.) förbättra produktens kvalitet för det ursprungliga bruksändamålet.

B.) ge produkten ett nytt bruksändamål.

*Välj antingen alternativ A eller B.*

### 3. MITT ÄLSKADE HUSDJUR

A.) Bygg ett finurligt redskap eller en stimulerande miljö som höjer ditt husdjurs livskvalitet.

B.) Låt dig inspireras av hur vackert ditt husdjur är och framställ ett verk



utifrån dina idéer.

*Välj antingen alternativ A eller B.*

#### 4. DELTA I EN UTSTÄLLNING MED EN EGEN PRODUKT

Bekanta dig med någon intressant utställning. Skapa en produkt eller ett verk och placera det som en del av utställningen eller presentera det som en del av utställningen exempelvis med hjälp av bildbehandling eller avbildning.

#### 5. UTTRYCK DINA ERFARENHETER

Reflektera och återspegla dina erfarenheter av en viss stund, plats, sinnesstämning eller känsla. Framställ med hjälp av nivåer, ytor och/eller strukturer ett verk utgående från dina erfarenheter.

#### 6. TRADITIONELLT FINSK-UGRISKT FORMSPRÅK

Studera traditionellt finsk-ugriskt formspråk och dess betydelser. Tillämpa resultaten av dina studier i en ny produkt eller ett nytt verk.

## UPPGIFTERNA FÖR GYMNASIEDIPLOMET I SLÖJD 2012–2013

Färdigställt senare

## UPPGIFTERNA FÖR GYMNASIEDIPLOMET I SLÖJD 2011–2012

### 1. RÖRELSE OCH FÄRG I EN KUB

Tillverka ett slöjdalster som är avgränsad till en kub. Slöjdalstrets sidor får vara högst 1 meter långa (1 m x 1 m x 1 m). I det färdiga slöjdalstret ska en impuls förorsaka en kedjereaktion, som producerar en lek av rörelse och färg.

(Sök bakgrundsinformation på webben, t.ex. med sökorden: "Goldberg machine", "dominoeffekt", "mobile")

### 2. VAR EN AKTIVIST!

För fram din röst i ett offentligt rum. Planera och framför med slöjdaktivismens medel ett budskap, en tanke eller en åsikt som är aktuell och viktig för dig själv.

### 3. DUKNING FÖR TVÅ

Bekanta sig med matkulturen i olika länder och tillämpa de intryck du får i en dukning för två som du planerar. Tillverka ett bruks- eller dekorationsföremål eller en dukningstextil i anslutning till dukningen.



#### 4. STIL FRÅN BLOGGAR – analyse blogs, name your looks

Analysera den bild mode-, kläd- och intressebloggar ger av dagens stilar. Planera, synliggör och ge namn åt din egen stil. Tillverka själv någon del av din stilhelhet. (Sök bakgrundsinformation på webben t.ex. med sökorden: "hel looks", "gatumode", "street style blogs")

#### 5. JAG HITTAR FRAMTIDEN I TRADITIONEN

Planera och tillverka en slöjdprodukt till dig själv genom att undersöka och tillämpa traditionella slöjdtekniker. Kombinera det gamla tillverkningssättet med ett nytt material som passar för ändamålet.

### UPPGIFTERNA FÖR GYMNASIEDIPLOMET I SLÖJD 2010–2011

#### 1. MAD MECHANICAL TOY – GALEN GREJ

Planera och tillverka en galen mekanisk grej

#### 2. PRODUKT FÖR IKEA

Planera och tillverka en ny produkt som passar Ikeas koncept.

#### 3. SILVER MÅNENS SKEN ÖVER HAVET

Fundera på vattnets kraftgivande och symboliska betydelser och använd dem som utgångspunkt för ditt diplomarbete. Planera och tillverka en slöjdprodukt eller ett slöjdalster av silvermaterial.

#### 4. FINLAND FÖR 100 ÅR SEDAN

Planera och tillverka en jugendinspirerad serie prydnadsföremål eller kläder som återspeglar finsk nationalromantik.

#### 5. TRE PROBLEM – EN LÖSNING

Planera och tillverka en produkt som löser tre vardagsproblem.

### UPPGIFTERNA FÖR GYMNASIEDIPLOMET I SLÖJD 2009–2010

#### 1. MITT AFRIKA

Planera och förfördiga en slöjdprodukt eller ett slöjdalster som avspeglar något av den afrikanska kulturen.



## 2. ETT MASKIN ATT BO I

Le Corbusier (1887-1965) var en banbrytare inom den funktionalistiska arkitekturen. Le Corbusier kallade bostadshuset för "en maskin att bo i". Planera och genomför en del av en funktionalistisk "maskin att bo i" till ditt eget hem.

## 3. SPÅREN FÖRSKRÄCKER

Planera och utför en slöjdprodukt eller ett slöjdealster som uppfyller principerna för hållbar utveckling.

## 4. OPTIKEN SOM EGENSKAP

Planera och utför en slöjdprodukt eller ett slöjdealster där du utnyttjar de optiska egenskaperna i spegelglas, glas, plast eller optisk fiber.

## 5. SKÄRARE HEMMA

Planera och utför en slöjdprodukt som främjar säkerheten i en äldre människas hem.

# UPPGIFTERNA FÖR GYMNASIEDIPLOMET I SLÖJD 2008–2009

## 1. ETT SKÅDESPEL

Planera dräkterna, dekoren eller belysningen enligt din egen tolkning och förverkliga en del.

## 2. LOPPMARKNAD

Besök ett lopptorg, hitta på en idé och sök material för en ny produkt som du förverkligar.

## 3. FORMULA 1

Planera ett varumärke (brand) i anslutning till Formel 1-kulturen och koppla det till någon produkt, som du förverkligar helt eller delvis.

## 4. LEKSAK e.d.

Planera en produktserie med leksaker eller andra föremål, som reagerar på retningar i omgivningen t.ex. genom att röra på sig. Förverkliga ett av föremålen i serien.

## 5. REGNSKOG

Utnyttja regnskogen som referensram vid planeringen av en ny produkt eller produktserie, som du tillverkar eller gör ett modellexemplar av.



## UPPGIFTERNA FÖR GYMNASIEDIPLOMET I SLÖJD 2007–2008

1. Innovera en produkt som inte funnits tidigare
2. Planera olika variationer av produkten med hjälp av ett datorprogram och genomför den bästa planen
3. EkoTeko
4. Skapa en trygg miljö, presentera ett observerat problem och lös det

## UPPGIFTERNA FÖR GYMNASIEDIPLOMET I SLÖJD 2006–1996

Färdigställt senare