**2 Års hjul for kunst og h åndverk .**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Ca Antall Uke  | Tema, oppgaver. (hva) | Hvordan undervise(læringsmål) | Kompetansemål for denne oppgaven\* vurderingskriterier se hver enkelt oppgave\karakterer. | Materiell \ rammer. | Teknikk(arbeidsmåter) |
| 2 uker | **Tema: Sterlisere motiv.**Bokbind\sirkeltegning\ positive symbol\navneskilt\monogram | Tegner ulike eksempler på tavla. Øysteins blyant eller navneskilt. Snakke om komposisjon, mønster\.fargelære\,nøyaktighet | * stilisere motiver med utgangspunkt i egne skisser i arbeid med mønster, logo, skilt og piktogrammer
 | Tegneark\farge-blyanter | I alle oppgaven jobber elevene hovedsakelig praktisk |
| 3 uker | **Tema: Gi elevene innføring i fargelære\abstrakt og naturalistisk kunst.**Fargeoppgave: rutemønster\fargesirkelen\kunsthistorie. Elevene lager en fargekomposisjon ut fra fargekontrast. Alla Mondrian. | * Viser ulike fargekontraster+ kunstverk som har bruk en av disse farge kon. Tegn opp rutemønster på tavlen og viser arbeider til Mondrian.
* Vis gjerne eksempler.
 | Gi elevene innføring i fargelære\abstrakt og naturalistisk kunst.* Sammenligne og vurdere ulike retninger og tradisjoner innenfor to- og tredimensjonal kunst-Mondrian.
 | Malerkoster, maling, ark, linjal  | Å blande maling. Male innenfor bestemte områder. Tegne opp ruter i nøyaktige mål(tegneserie og portrett) |
| 4 uker | **Tema: Bygge bærende konstruksjoner.**Keramikkoppgave: (noen deler gruppen i to)Fabeldyr\menneskekroppen\hus /Perspektivtegning. | * Viser eksempler, og demonstrere hvordan en kan bygge et hus i leire.
* Teori om leire. Viktig med HMS.
* Vis gjerne eksempler.
 | Bygge bærende konstruksjoner.* forklare hvordan klima, kultur og samfunnsforhold påvirker bygningers konstruksjon, valg av materialer, form, uttrykk og symbolfunksjon
* bygge og teste bærende konstruksjoner i ulike mat.
 | Hvit leire, Bilder av kropp\fabeldyr\hus..Glasur, Keramikk redskaper.Avisertøy | Plateteknikk\ modulering. Viktig å kna opp leiren for å få ut eventuelle luft bobler. Leiren må tørkes godt før den brennes. |
|  | **Tema: 1 og 2 punkts perspektivtegning på A3 ark**Oppgave: eleven tegner soverom ved bruk av 1 punkts perspektiv og fasade hus ved bruk av 2 punkts perspektiv.  | Tegning: Tegn på tavlen steg for steg sammen med eleven. Vis gjerne eksempler.  | * tegne hus og rom ved hjelp av topunktsperspektiv
* samtale om arkitekttegninger og digitale presentasjoner av byggeprosjekter, vurdere tilpasning til omgivelsene og skissere ulike løsninger
* vurdere funksjonell innredning av rom, stil og smak og visualisere
 | Tegneark,linjal,blyant,visk | Tegneteknikk med linjal og frihånd |
| 3- 4 uker |
| 5 uker | **Tema: kunst** TegneserieoppgaveSkyggelegging + bildekomposisjon.  | Innføring i hva\ hvordan et bilde er\kan bygd opp. Starter med teoriundervisning, elevene tar notater.Innføring i målestokk. / Rød tråd til portrett | * KUNST. Diskutere hvordan kunstnere i ulike kulturer har framstilt mennesker gjennom tidene, og bruke dette som utgangspunkt for eget skapende arbeid med portrett og skulptur
 | Tegneark,linjal,blyantpc pastellFixativKalulatorA3 ark. | Tegne ansikt utfra ruteteknikk, se etter linjer i hver enkelt rute. Tikk av a-b i hver rute og tegn så strek.Legge valørerMålestokk |
| 5 uker | Tema: Spikking- finn tre-emne på Grimsli som skal brukes i sløydoppgaven. /  | Lære om de ulike verktøy + Materiale som eleven skal bruke i denne oppgaven.+ oppmåling, etterarbeid, dekor.+ HMS+RYDDINGLærer viser\demonstrerer | * beskrive livsløpet til et produkt og vurdere konsekvenser for bærekraftig utvikling, miljø og verdiskaping
* lage funksjonelle bruksgjenstander og vurdere kvaliteten på eget håndverk.
 | Matte /K&HSkruer, spiker, trevirke,treknapperbeis,pensler,sandpapirKniv, høvel, CV | Sage, spikring, pussingNøyaktighetNb ikke maling |
| 5 uker  | Strikking\sying – håndarbeid. |  | designe produkter ut fra en kravspesifikasjon for form og funksjon* beskrive ulike løsningsalternativer i design av et produkt ved hjelp av skisser og digital programvare
* skape klær og drøfte mote, pris og kvalitet i et forbrukerperspekti
 | Garn, strikkepinner, syutstyr.sytråd |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |
| Ca antall uker | . |  |  |  |  |
| 5 uker | **Tema: nordisk design** Sløydoppgave nr 2 |  | * beskrive livsløpet til et produkt og vurdere konsekvenser for bærekraftig utvikling, miljø og verdiskaping
* lage funksjonelle bruksgjenstander og vurdere kvaliteten på eget håndverk
* gjøre rede for særtrekk ved nordisk design i et internasjonalt perspektiv
 | Matte /K&HSkruer, spiker, trevirke,treknapperbeis,pensler,sandpapirKniv, høvel, CV |  |
| 5 uker | **Tema: kunst** Tegnekurs m portrett\ Tegneteknikk*\*Kunsthistorie forstørrelse metoden- nasjonalromantikken. |  | Lære å tegne med volum,Skravering,proposjoner* samtale om opplevelse av hvordan kunstnere til forskjellige tider og i ulike kulturer har uttrykt seg gjennom foto, film og video, og bruke dette som utgangspunkt for eget arbeid
* sammenligne og vurdere ulike retninger og tradisjoner innenfor to- og tredimensjonal kunst
 | Skisseark A3Tegneark Blyanter,knettgummiFiksativ, T-linjaler | Tegne ansikt utfra ruteteknikk, se etter linjer i hver enkelt rute. Tikk av a-b i hver rute og tegn så strek.Legge valørerViktig at rutene tegnesOpp i riktig målestokkSkraveringskyggelegging |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ca antall uker**  | **Hva:**  | **Hvordan**  | **Kompetansemål for oppgaven:**  | **Materiell behov/** | **Teknikk**  |
| 2 uker | Tema: Smilefjes- plakat: sport, konsert eller kunstutstilling. | Teori om motaker\ avsender. Bruk word og plakat mal.  | * vurdere ulike budskap, etiske problemstillinger og visuell kvalitet i reklame, film, nettsteder og dataspill
* stilisere motiver med utgangspunkt i egne skisser i arbeid med mønster, logo, skilt og piktogrammer
 | Datamaskin  | Datamaskin  |
| Ferdig første uke i mai. | Eksamensoppgave:, eleven for mulighet til å vise hva han\hun har lært. Tema: havet\ lyspunkt , spikk en fisk, ruteteknikk tegning, skrift, design en uro, trykk teknikk\  | Logg + produkt.Denne oppgave legger grunnlag for at eleven har god sjans til å vise en teknikk eleven mestrer og kan vise gode egenskaper til versted-og verktøy mestring, oppgaven krever en skriftlig logg med tegneferdigheter og evne til å videreformidle/reflektere over hvilket produkt eleven velger å fremlegge som sluttprodukt. Utstillings måte og kreativitet vil telle. Oppgave teksten vil ikke bli kungjort før aktuell periode. Tema for oppgaven vil gjelde for alle elever på hele trinnet.Utstilling medio mai | Se oppgaven | Fiske-sen, bor, sandpapir, tre-emne, sag , huggjern, fil, rekved, skjell, tre-kuler, skruer, tegnepapir, krittpastell, blyanter, linjaler, kniver.* Se oppgaven.
 | Avhengig av hvilken teknikk eleven velger ut fra oppgaveteksten. |
|  |  |  |  |  |  |

* hver oppgave skal ha en egenvurdering med refleksjon. Skriftlig eller muntlig. Se oppgavetekst.
* Dersom oppgave tekst tilsier at skriftlig logg skal føres, teller den like mye som selv produktet og kan ikke kuttes ut.
* Undervisningsmetoder vil variere fra felles instruksjon, enkelt veiledning, tavleundervisning, internett koplinger og skoletv.
* Eget initiativ, arbeidsinnsats vil vise igjen på produktene, fordi det er avsatt x antall timer på hver oppgave, og hver enkelt elev skal kunne oppnå et bra produkt innen tidsfrist. ( Fravær må man avtale å ta igjen på en måte som avtales med lærer for hver oppgave)
* Veiledning underveis i verkstedene / lytte til instrukser som blir gitt som fellesinstruks både i klasserom og i verksted.

/

[**Visuell kommunikasjon**](http://www.udir.no/kl06/KHV1-01/Kompetansemaal/?arst=98844765&kmsn=-1654775316)

I visuell kommunikasjon er praktisk skapende arbeid med todimensjonal form og digitale bildemedier vektlagt. Form, farge og komposisjon samt idéutvikling, problemløsning og symbolbehandling er sentrale emner i hovedområdet**.** Eksperimentering med visuelle virkemidler står sentralt i arbeid visuell kommunikasjon i ulike medier.

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

* bruke ulike materialer og redskaper i arbeid med bilder ut fra egne interesser
* bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogram
* tegne bildemanus, redigere og manipulere enkle digitale opptak og vurdere bruk av egne virkemidler
* vurdere ulike budskap, etiske problemstillinger og visuell kvalitet i reklame, film, nettsteder og dataspill
* stilisere motiver med utgangspunkt i egne skisser i arbeid med mønster, logo, skilt og piktogrammer
* dokumentere eget arbeid i multimediepresentasjoner

I design står formgiving av gjenstander sentralt. Her videreføres håndverkstradisjonen i faget. Design omfatter både arbeid direkte i materialer og arbeid med skisser og modeller. Utforming av ideer, arbeidstegninger, produkter og bruksformer står sentralt. Kjennskap til materialer, problemløsning og produksjon kan danne grunnlag for innovasjon og entreprenørskap.

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

* designe produkter ut fra en kravspesifikasjon for form og funksjon
* beskrive ulike løsningsalternativer i design av et produkt ved hjelp av skisser og digital programvare
* skape klær og drøfte mote, pris og kvalitet i et forbrukerperspektiv
* samtale om hvordan urfolk og andre kulturer har påvirket og inspirert ulike designuttrykk
* beskrive livsløpet til et produkt og vurdere konsekvenser for bærekraftig utvikling, miljø og verdiskaping
* lage funksjonelle bruksgjenstander og vurdere kvaliteten på eget håndverk
* gjøre rede for særtrekk ved nordisk design i et internasjonalt perspektiv

[**Kunst**](http://www.udir.no/kl06/KHV1-01/Kompetansemaal/?arst=98844765&kmsn=-1654775316)

Tradisjonen med fritt skapende arbeid innenfor bilde og skulptur videreføres og utvikles i dette hovedområdet. Inspirasjon fra kunsthistorien, fra helleristninger via antikken og renessansen til dagens kunstverk i vårt flerkulturelle samfunn, danner utgangspunkt og referanse for elevens fantasi og eget skapende arbeid i ulike materialer.

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

* diskutere hvordan kunstnere i ulike kulturer har framstilt mennesker gjennom tidene, og bruke dette som utgangspunkt for eget skapende arbeid med portrett og skulptur
* samtale om opplevelse av hvordan kunstnere til forskjellige tider og i ulike kulturer har uttrykt seg gjennom foto, film og video, og bruke dette som utgangspunkt for eget arbeid
* sammenligne og vurdere ulike retninger og tradisjoner innenfor to- og tredimensjonal kunst

[**Arkitektur**](http://www.udir.no/kl06/KHV1-01/Kompetansemaal/?arst=98844765&kmsn=-1654775316)

I arkitektur står kunnskap om det fysiske nærmiljøet sentralt. Dette innebærer kunnskap om hvordan bygningskulturen, inne- og uterom, kan påvirke vår hverdag. Tegning og bygging av modeller i målestokk inngår i hovedområdet og danner grunnlag for å forestille seg tredimensjonale rom ut fra tegninger og dataanimasjoner.

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

* tegne hus og rom ved hjelp av topunktsperspektiv
* samtale om arkitekttegninger og digitale presentasjoner av byggeprosjekter, vurdere tilpasning til omgivelsene og skissere ulike løsninger
* vurdere funksjonell innredning av rom, stil og smak og visualisere egne løsninger
* forklare hvordan klima, kultur og samfunnsforhold påvirker bygningers konstruksjon, valg av materialer, form, uttrykk og symbolfunksjon
* bygge og teste bærende konstruksjoner i ulike materialer