

# Lokal læreplan for Kunst & Håndverk Grønnåsen skole

## Årstimer for kunst og håndverk

Klassetrinn	1.trinn	2.trinn	3.trinn	4.trinn	5.trinn	6.trinn	7.trinn	Totalt
Antall timer	64 t	64 t	64 t	64 t	64 t	90 t	64 t	<b>477 t</b>

**Å kunne uttrykke seg muntlig** – betyr bl.a å kunne beskrive, reflektere over og vurdere eget og andres arbeid muntlig.

**Å kunne uttrykke seg skriftlig** - betyr bl.a å uttrykke seg visuelt ved hjelp av tegn og symboler.

**Å kunne lese** – betyr blant annet om å kunne tolke tegn og symboler og å få inspirasjon til skapende arbeid. Tolkninger av diagrammer og andre visuelle representasjoner, som for eksempel bruksanvisninger og arkitektegninger, danner grunnlag for viktige beslutninger.

**Å kunne regne** – betyr blant annet å arbeide med proposisjoner, dimensjoner, målestokk og geometriske grunnformer.

**Å kunne bruke digitale verktøy** i kunst og håndverk er viktig for å søke informasjon og selv produsere informasjon i tekst og bilder. Produksjon av digitale bilder står sentralt i elevenes arbeid med foto, skanning, animasjon, film og video.

## Formål med faget

Kunnskap om historie og brukshåndverkets betydning.

..... Faget kunst og håndverk bærer i seg ulike tradisjoner, fra håndverkernes solide materialkunnskap og reproduserende arbeidsprosesser, via designernes idéutvikling og problemløsning til kunstnernes fritt skapende arbeid. Opplevelse av kunst, design og arkitektur og bevisstgjøring om kulturarven i et globalt perspektiv utgjør sentrale sider ved faget. Samisk kunst og håndverk, duodji, er en naturlig del av kulturarven. Forståelse for fortidens og nåtidens kunst og håndverk i egen og andres kultur kan gi grunnlag for videre utvikling i vårt flerkulturelle samfunn.

Praktisk skapende arbeid i verkstedene med å gi form til opplevelser og utvikle produkter står helt sentralt i faget. ....Utvikling av fantasi, kreativitet, motorikk og håndlag – fra det enkle til det mer avanserte – er viktige dimensjoner i faget og forutsetter tid til utprøving og fordypning.

Kunnskap om form, farge og komposisjon er avgjørende for å lage produkter som fungerer, og for å framføre visuelle budskap på en hensiktsmessig måte. ....Slik kunnskap vil kunne styrke muligheten for deltakelse i demokratiske beslutningsprosesser i et samfunn der informasjon i økende grad kommuniseres visuelt. Faget gir muligheter for utvikling av entreprenørskap og samarbeid med bedrifter, institusjoner og fagpersoner.

Faget *kunst og håndverk* står sentralt i utviklingen av den kulturelle allmenndannelsen. Faget er også forberedende for en rekke utdanninger og yrkesvalg. Estetisk kompetanse er en kilde til utvikling på flere nivåer, fra personlig vekst, via innflytelse på ens egne omgivelser til kreativ nyttenkning i et større samfunnsperspektiv.

Trinn	Visuell kommunikasjon	Design	Kunst	Arkitektur
1	Utrykke egne opplevelser gjennom tegning og maling	Lage enkle gjenstander i papir og tekstil.	Gjenkjenne kunst i skolens nærmiljø.	Lage enkle modeller av hus i naturmaterialer.
	Eksperimentere med form og farge.	Lage enkle gjenstander i leire	Samtale om bilder til ulike nasjonale, samiske og nordiske eventyrillustratører	Samtale om ulike typer hus og rom i nærmiljøet.
	Blande og bruke primærfarger i eget skapende arbeid	Bygge med enkle geometriske grunnformer. Gjenkjenne og beskrive enkle bruksgjenstander.	Bruke dekorative elementer i egne arbeider.	

**Visuelle kommunikasjon:** Uteboka, skrive dans, matematikkverksted og lage fargesirkelen

**Design:** Lage enkle bilder i ulike teknikker. (klippe, lime, rive, tvinne og flette etc) Geometriske grunnformer gjennom matematikkverksted og dagens ting.

**Kunst:** Bruke bildene som henger på skolen og skulpturene til Marit Bente Nordheim, illustrasjoner fra lesebøker og eventyrbøker (Werenskiold, Kittelsen og Beskow) Potet/bladtrykk.

**Arkitektur:** Bygge i naturmaterialer, besøksrunde til egne og andres hus.

Trinn	Visuell kommunikasjon	Design	Kunst	Arkitektur
2	Utrykke egne opplevelser gjennom tegning og maling	Lage enkle gjenstander i papir og tekstil.	Gjenkjenne kunst i skolens nærmiljø.	Lage enkle modeller av hus i naturmaterialer.
	Eksperimentere med form og farge.	Lage enkle gjenstander i leire	Samtale om bilder til ulike nasjonale, samiske og nordiske eventyrillustratører	Samtale om ulike typer hus og rom i nærmiljøet.
	Blande og bruke primærfarger i eget skapende arbeid	Bygge med enkle geometriske grunnformer. Gjenkjenne og beskrive enkle bruksgjenstander.	Bruke dekorative elementer i egne arbeider.	

### Visuell kommunikasjon:

Uteboka, skrivedans, matematikkverksted og lage fargesirkelen

### Design:

Kunne flette, tove, brette og forme i papir og tekstil (Juleverksted, påskeverksted, lage sol i januar osv)

Lage døra si i leire.

Bygge med jovo, matematikkverksted.

### Arkitektur:

Bygge hytte/hus i naturen. Tegne huset de bor i forfra og fra siden.

"Døra mi" Besøke elevenes hus og studere dørene. Lage arbeidstegning til døra som skal lages i leire. Få kjennskap til husets ulike rom og deres funksjon.

Besøke Engenhuset, Bodøsjøen, Ludvikhagen, Bodin kirke og Gamle Landbruksskolen.

### Kunst:

Kjenne til kunst som henger i skolen og skolens nærmiljø.

Få kjennskap til noen av disse kunstnerne. (Bente Marit Norheim, Damene og puppen)

Få kunnskap til samisk, nordisk og nasjonale bokillustratører. (Egner, Tove Janson og Harald Solberg.)

Eksperimentere i bruk av stempler og sjablonger i eget arbeid.

Trinn	Visuell kommunikasjon	Design	Kunst	Arkitektur
3.	Visualisere og formidle egne inntrykk i ulike teknikker	Bruke enkle, hensiktsmessige håndverktøy i arbeid med leire, tekstil, skinn osv	Bruke originalkunst i skolens nærmiljø som utgangspunkt for egne bilder og skulpturer.	Se plan for 4. og 5. klasse
	Digital bildebehandling, enkle funksjoner	Eksperimentere med enkle geometriske former i konstruksjon og dekorative formellelementer	Samtale om opplevelser av samtidskunst	
	Identifisere og samtale om bruk av symbolfarger			
	Lage enkle utstillinger av eget arbeid			

### Visuell kommunikasjon:

Bruke enkle redskaper og teknikker til å trykke på papir av ulik kvalitet. Eksperimentere med fargeblandinger med utgangspunkt i primærfargene.

Ha prøvd ut enkle program på PC. Kjenne til fargenes symbolverdi, bl.a ved å se på hvordan ulike gjenstander som f.eks vannkraner, trafikklys, skilt, veimerking osv har sine bestemte symbolfarger. (Matematikkverksted)

Bli kjent med ulike kunstnere, og hvordan de fremstiller fantasi, eventyr, myter og virkelighet. (Nikolai Astrup, Christian Krohg, Anna Anker, Rene, MArgritte og Chagall)

Utrykke egen fantasi og følelser i eget arbeid med bilder og lage utstilling av eget arbeid.

### Design:

Få erfaring med å bruke enkle håndverktøy, for eksempel saks, kniv, syl, hammer, skrujern, for å lage et arbeid f.eks en båt.

Eksperimentere med grunnformer og ornamenter på ulike flater som f.eks leire, tekstil og tre. (Bygge tårn i papir/sugerør/ispinner)

### Kunst:

Bruke kunst i nærmiljøet/skolen som inspirasjon for eget arbeid. Ha samtaler om ulike kunstformer og ulike måter å uttrykke seg på. Få kjennskap til ulike kunstnere f.eks Erik Werenskiold.

### Arkitektur:

Se plan for 4. og 5.klasse

Trinn	Visuell kommunikasjon	Design	Kunst	Arkitektur
4.	Visualisere og formidle egne inntrykk i ulike teknikker og materialer.	Planlegge og lage enkle bruksgjenstander. Lage enkle gjenstander gjennom å strikke, veve, filte, sy, spikre og skru i ulike materialer.	Bruke originalkunst i skolens nærmiljø som utgangspunkt for egne bilder og skulpturer.	Planlegge og bygge modeller av rom ved hjelp av digitale verktøy og enkle håndverkteknikker.
	Benytte overlapping i arbeidet med tegning og maling.	Bruke enkle, hensiktsmessige håndverktøy i arbeid med leire, tekstil, skinn osv.	Samtale om opplevelsen av samtidskunst.	Tegne hus og rom sett rett ovenfra og rett fra siden.
	Bruke enkle funksjoner i digitale bildebehandlingsprogram.	Eksperimentere med enkle geometriske former i konstruksjon og dekorative formelementer.	Bruke elementer fra hulemaleriene til antikken som utgangspunkt for eget skapende arbeid.	Samtale om gater, plasser og bygninger med forskjellig bruksfunksjoner i nærmiljøet.
	Identifisere og samtale om bruk av symbolfarger.  Lage enkle utstillinger av eget arbeid.	Undersøke, visualisere og presentere hvordan enkle bruksgjenstander har fått sin form fra ide til produkt.	Samtale om hvordan kunstnere i ulike kulturer har visualisert natur og benyttet dette som utgangspunkt i egne arbeider	

### Visuelle kommunikasjon:

Kunne uttrykke egne inntrykk, fantasi og følelser gjennom skapende arbeid med bilder og tegneserier.

Få erfaring med overlapping. Kunne lage enkle bilder ved hjelp av bildeprogram på pc. Lage enkle utstillinger av eget arbeid.

### Design:

Lage enkle arbeider i strikking og veving. Erfaring med enkel plantearging.

Lage bruksgjenstand i leire ved hjelp av ulike teknikker.

Bruke matematikkverksted til å få erfaring med bruk av passer og tesselering.

Samtale om prosessen fra ide til ferdig produkt. Få erfaring med å skrive arbeidslogg. (Design i plast og dagens ting)

### Kunst:

Bruke lokale kunstutstillinger, samtale om og bruke dem i inntrykkene i egne arbeider.

Eksperimentere med kritt og kull, med utgangspunkt i hulemaleriene og kunstformene til antikken.

### Arkitektur:

Planlegge og bygge en modell av rommet sitt. Tegne rommet sett fra siden, sett rett ovenfra og rett forfra

Trinn	Visuell kommunikasjon	Design	Kunst	Arkitektur
5	Få erfaring med enkle grafiske teknikker	Lage enkle bruksformer i ulike materialer og kunne gjøre rede for sammenheng mellom ide og valg av materialer, teknikk, form, farge og funksjon	Sammenligne bruk av teknikker og virkemidler innenfor folkekunst og håndverk i ulike kulturer.	Bygge modeller av hus i målestokk med utgangspunkt i egne arbeidstegninger
	Skille mellom Blanding av pigmentfarge og lysfarger	Lære å bruke symaskin		Montere utstillinger og andre typer presentasjoner i ulike rom
				Beskrive særtrekk ved bygninger i nærmiljøet og sammenligne med nasjonale og internasjonale stilretninger.

**Visuell kommunikasjon:**

Utvide sin erfaring med å blande farger og bruke dette i eget arbeid.  
(Blandingsfarger og primærfarger)

**Design:**

Lage arbeidstegning og lage en bruksform i ulike materialer, f.eks leire, gips el. tre  
Skrive arbeidslogg.

**Kunst:**

Se plan for 6. og 7. klasse

**Arkitektur:**

Tegne arkitekttegning av et hus, lære seg symbolene for bl.a vinduer, dører osv.  
Bygge en modell av hus i målestokk med utgangspunkt i egne tegninge.  
Se på særtrekk ved bygninger i nærmiljøet og få kjennskap til nasjonale og internasjonale stilarter.

Trinn	Visuell kommunikasjon	Design	Kunst	Arkitektur
6	Bruke fargekontraster, forminskning og sentralt perspektiv for å gi illusjon av rom i bilder	Lage enkle bruksformer i ulikematerialer og kunne gjøre rede for sammenhengen mellom ide og valg av materialer. Form og farge	Samtale om opplevelse av hvordan ulike kunstnere har benyttet form, lys, skygge og brukt dette i eget arbeid med bilde og skulptur	Se 4. og 5. klasse
	Benytte kontraster mellom diagonale, horisontale og vertikale retninger i enkle komposisjoner for å gi illusjon av ro og bevegelse.	Benytte ulike teknikker til overflatebehandling av egne arbeider Bruke symaskin og enkle elektriske håndverktøy		
	Bruke egenskygge og slagskygge	Bruke ulike sammenføynings-teknikker i hare og myke materialer		
	Bruke grafiske teknikker i eget arbeid			

### Visuell kommunikasjon:

Lære om sentralperspektiv, forminskning og fargekontrast i bilder både med og uten digitale verktøy.

Erfare hvordan lyse og mørke farger kan romfølelse i bilde/tegning.

Lære om egenskygge og slagskygge.

Eksperimentere med enkle animasjonsteknikker. Se på tekst og reklame, karikaturtegninger. Bruke dette i egne arbeider.

### Design:

Lage arbeidstegning og bruksting i ulike materialer. Kunne redegjøre for sammenhengen mellom ide, valg av materialer, håndverksteknikker, form, farge og funksjon. Bli kjent med ulike designere.

Kunst:

Undersøke lysets egenskaper og bruke det i skapende arbeid med ulike teknikker. Bli kjent med bilder fra ulike tidsepoker.

**Arkitektur:** Se plan for 4. og 5. klassetrinn

Trinn	Visuell kommunikasjon	Design	Kunst	Arkitektur
7	Fotografere og manipulere bilder digitalt og Og reflektere over bruk og utsnitt.	Se plan for 6.kl	Sammenligne bruk av teknikker og virkemidler innenfor folkekunst og kunsthåndverk i ulike kulturer ved bruk av digitale verktøy og andre kilder.	Se plan for 4. og 5. klasse
	Sette sammen og vurdere hvordan skrift og bilde påvirker hverandre i ulike sammenhenger.		Gjøre rede for hvordan sentrale kunstnere i nasjonalromantikken, renessansen, impresjonismen, ekspresjonismen har satt spor etter seg.	

**Visuell kommunikasjon:**

Ved å bruke digitale verktøy arbeide med manipulering av bilde og tekst.

**Design:**

Se plan for 6. klasse

**Kunst:**

Få kunnskap om kunstens historie og noen sentrale kunstnere. Sammenligne mønster i klær, nasjonalt og internasjonalt. Se på moter gjennom tidene.( re-design)

**Arkitektur:**

Se plan for 4. og 5. klasse.