

Årsplan i kunst og håndverk 9. trinn skoleåret 2023-24

LÆREVERK/LÆRINGSRESSURSER:

UKETIMER: 2

Periode	Hvorfor skal elevene lære? -fagets relevans	Hva eleven skal lære -kjerneelement -gr.l. ferdigheter -tverrfaglige temaer -kompetansemål	Hvordan skal elevene lære?	
			-aktivitet -ressurser	Vurdering (VFL)
34-39	<p>Elevene skal få grunnlag for å medvirke i kultur- og samfunnsutvikling.</p> <p>Elevene skal få erfaring med et variert spekter av norsk, samisk og internasjonal kunst.</p>	<p>Demokrati og medborgerskap</p> <p>-Undersøke hvordan kunst, inkludert samisk kunst, kan bidra i samfunnskritikk, og skape kunstuttrykk som belyser utfordringer i egen samtid</p> <p>-Reflektere kritisk over visuelle virkemidler og eksperimentere med ulike visuelle uttrykk i en skapende prosess</p> <p>-Reflektere kritisk over visuelle virkemidler og eksperimentere med ulike visuelle uttrykk i en skapende prosess</p> <p>-Analysere hvordan identitet og stedstilhørighet kommuniseres i arkitektur, klestradisjoner, kunst eller gjenstander, og integrere kulturelle referanser i eget skapende arbeid</p>	<p>Street art</p> <p>Se filmen om Banksy Banksy takes New York</p> <p>Presentasjon om gatekunst og samtale rundt det. Knytte opp mot politikk og tverrfaglige temaet Demokrati og medborgerskap. (Kommunevalg)</p> <p>Formidle ønsket budskap ved hjelp av sjablongtrykk.</p>	<p>Underveisvurdering: Elevene bruker metoden tre stjerner og et ønske.</p> <p>Vurdering med karakter ved endt oppgave.</p> <p>Oppgaven med vurderingskriterier blir lagt ut i Classroom.</p>

41- 50	<p>Bærekraftig utvikling som tema er gjennomgående med bruk av naturmaterialer, arbeid med resirkulering og gjenbruk og holdbarhet på ulike trinn.</p> <p>Elevene skal utvikle evne og mot til å stille spørsmål ved utfordringer i egen samtid og visualisere alternativer gjennom kunst- og designprosesser.</p>	<p>-Utvikle løsninger gjennom en stegvis designprosess og vurdere holdbarhet, funksjon og estetisk uttrykk</p> <p>-Fordype seg i en visuell uttrykksform og/eller en håndverksteknikk, utforske muligheter gjennom praktisk skapende arbeid og presentere valg fra idé til ferdig resultat</p> <p>-Vurdere materialers holdbarhet og muligheter for reparasjon og gjenbruk, og bruke ulike verktøy og materialer på en hensiktsmessig og miljøbevisst måte</p>	<p>Tekstil</p> <p>Design, tegne skisser/arbeidstegninger, lage/tilpasse mønstre, arbeide selvstendig med et produkt, dokumentere eget arbeid i tekst og evt bilder, mestre et håndverk, presentere arbeidet i en utstilling.</p> <p>Produkter: Prøvelapp (ulike metoder: legge opp, rillestrikk, glattstrikk, vrangbord, perlestrikk, felle av), designe og strikke tøfler.</p> <p>Eksempler fra bøker/blader, egne ideer. Demomodeller, instagram:</p> <p>https://www.minmote.no/nyheter/a/L1KLJ4/tom-daley-om-strikke-interessen-har-hjul-pet-meg-saa-mye</p>	<p>Læreren gir underveis veiledning om videre læring og tilpasser opplæringen slik at eleven kan bruke veiledningen for å utvikle kompetansen sin i praktisk problemløsning, kreative prosesser og egne refleksjoner.</p> <p>Vurdering med karakter ved endt oppgave.</p> <p>Oppgave med vurderingskriterier blir lagt ut i Classroom.</p>
1 - 10	<p>Faget skal forberede elevene på et hverdags- og arbeidsliv som stiller krav om innovasjon, praktiske ferdigheter og evne til å gjøre estetiske og etiske valg.</p>	<p>-Utvikle løsninger gjennom en stegvis designprosess og vurdere holdbarhet, funksjon og estetisk uttrykk</p> <p>-Fordype seg i en visuell uttrykksform og/eller en håndverksteknikk, utforske muligheter gjennom praktisk skapende arbeid og presentere valg fra idé til ferdig resultat-Utforske muligheter innenfor håndverksteknikker og egnet teknologi ved å bearbeide og sammenføre harde, plastiske og myke materialer.</p> <p>-Analysere hvordan identitet og stedstilhørighet kommuniseres i arkitektur, klestradisjoner, kunst eller</p>	<p>Keramikk + tre</p> <p>Finn inspirasjon i tradisjonsmønstre: selbu, bunad, viking, rosemaling, nordisk design.</p> <p>Stilisere og forenkle mønstre som skal brukes som dekor på egendesignet boks i leire.</p>	<p>Elevene skal få mulighet til å prøve seg fram. Med utgangspunkt i kompetansen elevene viser, skal de få mulighet til å sette ord på hva de opplever at de får til, og reflektere over egen faglig utvikling når det gjelder både prosess og produkt.</p> <p>Læreren veileder underveis i verkstedet.</p> <p>Vurdering med karakter ved endt oppgave.</p> <p>Oppgave med vurderingskriterier blir lagt ut i Classroom.</p>

		gjenstander, og integrere kulturelle referanser i eget skapende arbeid		
11 - 13		<p>-analysere hvordan identitet og stedstilhørighet kommuniseres i arkitektur, klestradisjoner, kunst eller gjenstander, og integrere kulturelle referanser i eget skapende arbeid</p> <p>-lage skisser til fornyelse av lokale omgivelser og modellere arkitektoniske løsninger som ivaretar ulike behov og interesser</p>	<p>Hus i topunktperspektiv Rom med Moodboard</p>	
14 -	Bærekraftig utvikling som tema er gjennomgående med bruk av naturmaterialer, arbeid med resirkulering og gjenbruk og holdbarhet på ulike trinn.	<p>Bærekraft</p> <p>-fordype seg i en visuell uttrykksform og/eller en håndverksteknikk, utforske muligheter gjennom praktisk skapende arbeid og presentere valg fra idé til ferdig resultat</p> <p>-Visualisere form ved hjelp av frihåndstegninger, arbeidstegninger, modeller og digitale verktøy</p> <p>-Utforske muligheter innenfor håndverksteknikker og egnet teknologi ved å bearbeide og sammenføye harde, plastiske og myke materialer.</p> <p>-vurderematerialers holdbarhet og muligheter for reparasjon og gjenbruk, og bruke ulike verktøy og materialer på en hensiktsmessig og miljøbevisst måte</p>	<p>Valgfri oppgave med fokus på bærekraft.</p> <p>Tinnsmykke / nøkkelring.</p> <p>Lage former i gips, og gjenbruke tinn ved hjelp av smelting.</p> <p>https://www.formbanken.no/form52020</p> <p>Tekstil: redesigne tekstiler</p> <p>Tresløyd: fuglekasse</p> <p>Adobe Spark: digital presentasjon av prosess og produkt.</p>	<p>Elevene skal få mulighet til å prøve seg fram. Med utgangspunkt i kompetansen elevene viser, skal de få mulighet til å sette ord på hva de opplever at de får til, og reflektere over egen faglig utvikling når det gjelder både prosess og produkt.</p> <p>Læreren veileder underveis i verkstedet.</p> <p>Vurdering med karakter ved endt oppgave.</p> <p>Vurderingskriterier settes sammen med eleven etter valgt oppgave.</p>

-utforske hvordan digitale verktøy og ny teknologi kan gi muligheter for kommunikasjonsformer og opplevelser i skapende prosesser og produkter