

Årsplan i kunst og håndverk 9. trinn skoleåret 2025-26

LÆREVERK/LÆRINGSRESSURSER:

[Kjennetegn på måloppnåelse](#)

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			Bli kjent. Tegne forside til mappa. Dekor til klasserommet. Tegne sommerbilde.	Veiledning underveis i tegningen.
35 - 38	Elevene skal få grunnlag for å medvirke i kultur- og samfunnsutvikling. Elevene skal få erfaring med et variert spekter av norsk, samisk og internasjonal kunst.	Demokrati og medborgerskap -utforske hvordan digitale verktøy og ny teknologi kan gi muligheter for kommunikasjonsformer og opplevelser i skapende prosesser og produkter -Analysere hvordan identitet og stedstilhørighet kommuniseres i arkitektur, klestradisjoner, kunst eller gjenstander, og integrere kulturelle referanser i eget skapende arbeid -Undersøke hvordan kunst, inkludert samisk kunst, kan bidra i samfunnskritikk, og skape kunstuttrykk som belyser utfordringer i egen samtid -Reflektere kritisk over visuelle virkemidler og eksperimentere med ulike visuelle uttrykk i en skapende prosess	Gjennomføres samlet i klassen. Fotooppgave: - 1900 vs. 2024 Elevene skal i grupper på minst to gjenskape motiver som passer til tidlig 1900 og nåtid De skal også arbeide med redigering av bilder og gjenkjenne hvilke bilder som er redigert. Bilder brukt som samfunnskritikk Tredelsregelen og det gyldne snitt - Produksjon og historiefortelling - NDLA	Elevene får veiledning underveis av faglærer. Vurdering med karakter ved endt oppgave. Oppgaven med vurderingskriterier blir lagt ut i Classroom.

39 - 48 Høstferie uke 40	Bærekraftig utvikling som tema er gjennomgående med bruk av naturmaterialer, arbeid med resirkulering og gjenbruk og holdbarhet på ulike trinn. Elevene skal utvikle evne og mot til å stille spørsmål ved utfordringer i egen samtid og visualisere alternativer gjennom kunst- og designprosesser.	Bærekraftig utvikling og Folkehelse og livsmestring -Utvikle løsninger gjennom en stegvis designprosess og vurdere holdbarhet, funksjon og estetisk uttrykk -Fordype seg i en visuell uttrykksform og/eller en håndverksteknikk, utforske muligheter gjennom praktisk skapende arbeid og presentere valg fra idé til ferdig resultat -Vurdere materialers holdbarhet og muligheter for reparasjon og gjenbruk, og bruke ulike verktøy og materialer på en hensiktsmessig og miljøbevisst måte	Tekstil 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. Produkter: Prøvelapp (mestre ulike metoder: legge opp, rillestrikk, glattstrikk, vrangbord, perlestrikk, felle av), designe og strikke tøfler. Eksempler fra bøker/blader, egne ideer. Demomodeller, instagram: https://www.minmote.no/nyheter/a/L1KLJ4/tom-daley-om-strikke-interessen-har-hjulpet-meg-saa-mye	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. Vurdering med karakter ved endt oppgave. Oppgave med vurderingskriterier blir lagt ut i Classroom.
49 - 7 Juleferie uke 52 og 1	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.	Håndverksferdigheter -Utvikle løsninger gjennom en stegvis designprosess og vurdere holdbarhet, funksjon og estetisk uttrykk -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. -Analysere hvordan identitet og stedstilhørighet kommuniseres i arkitektur, klestradisjoner, kunst eller	Keramikk + tre Elevene skal designe håndtak i tre til et pizzahjul. De skal også designe og lage tilbehør i leire. Eks. Pizzafat, tallerken eller skål til tilbehør. Finn inspirasjon i tradisjonsmønstre: selbu, bunad, viking, rosemaling, nordisk design. Stilisere og forenkle mønstre som skal brukes som dekor på egendesignet produkter i leire og tre. n	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. Læreren veileder underveis i verkstedet. Vurdering med karakter ved endt oppgave. Oppgave med vurderingskriterier blir lagt ut i Classroom.

		gjenstander, og integrere kulturelle referanser i eget skapende arbeid		
8	Vinterferie			
9 - 15		-analysere hvordan identitet og stedstilhørighet kommuniseres i arkitektur, klestradisjoner, kunst eller gjenstander, og integrere kulturelle referanser i eget skapende arbeid - reflektere kritisk over visuelle virkemidler og eksperimentere med ulike visuelle uttrykk i en skapende prosess -lage skisser til fornyelse av lokale omgivelser og modellere arkitektoniske løsninger som ivaretar ulike behov og interesser	Hus i topunktperspektiv Kunsthistorie: Velge et portrett https://artsandculture.google.com/ Design et hus i topunktperspektiv som gjenspeiler identiteten i valgt portrettet. - Farger - Former - Elementer -	Elevene får innføring i topunktperspektiv i starten av oppgaven. Oppgave med vurderingskriterier og instruksjonsvideoer blir lagt ut i Classroom. Lærer veileder underveis i oppgaven. Elevene veileder hverandre i små grupper. Vurdering med karakter ved endt oppgave.
16	Påskeferie			
17 - 25	Bærekraftig utvikling som tema er gjennomgående med bruk av naturmaterialer, arbeid med resirkulering og gjenbruk og holdbarhet på ulike trinn.	Bærekraft -fordype seg i en visuell uttrykksform og/eller en håndverksteknikk, utforske muligheter gjennom praktisk skapende arbeid og presentere valg fra idé til ferdig resultat -Visualisere form ved hjelp av frihåndstegninger, arbeidstegninger, modeller og digitale verktøy -Utforske muligheter innenfor håndverksteknikker og egnet teknologi ved å bearbeide og sammenføre harde, plastiske og myke materialer. -vurderematerialers holdbarhet og muligheter for reparasjon og gjenbruk, og bruke ulike verktøy og materialer på	Selvvalgt oppgave i bærekraft Elevene kan selv velge hva de vil jobbe med, men tema er bærekraft. Eksempler: - Smelte tinn (smykke / nøkkelring) - Slow fashion (hekle, strikke, sy) - Tegne/ male Adobe Spark: digital presentasjon av prosess og produkt.	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. Læreren veileder underveis i verkstedet. Vurdering med karakter ved endt oppgave. Vurderingskriterier settes sammen med eleven etter valgt oppgave.

		en hensiktsmessig og miljøbevisst måte		
--	--	--	--	--

Faglærer: Arvid Raa, Ingvar Kindervaag, Gunn Tufta, Yvonne Stene, Kolbrun Ragnarsdottir.