

# Årsplan i kunst og håndverk skoleåret 2023 - 2024

**Læreverk/læringsressurser:**

**Uketimer: 2,5 timer**

Flere av oppgavene utføres i verksted med halv klasse.

Da bytter gruppene etter endt oppgave slik at alle elevene er gjennom alle oppgavene.

Uke 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 Del 1	Øvelse i frihåndstegning,	Elevene skal utvikle nysgjerrighet og skaperglede	<b>Frihåndstegning</b> <a href="#">Oppdage figuren i eget navn.</a>	Veiledning underveis i oppgaven. Ingen formell vurdering.
35 - 39 Del 2	Forestille det som enda ikke er. Øvelse i kreativ tenkning og motorikk.	Utvikle tegneferdigheter og eksperimentere med tredimensjonale uttrykk.  -Grunnleggende ferdighet: Å kunne regne, konstruerer detaljer i perspektiv tegningen. Nøyaktige mål og proporsjoner. Digitale ferdigheter, finne og bruke inspirasjon.  -Visualisere form ved hjelp av frihåndstegninger, arbeidstegninger, modeller og digitale verktøy	<b>Tegning</b> Ettpunktsperspektiv <a href="#">Lesson 5b one point perspective</a>  <b>Kunstprosjektet settes i gang i løpet av perioden.</b>	Vurdering med måloppnåelse og fremovermelding ved endt oppgave.  Læreren gir underveis veiledning om videre læring og tilpasser opplæringen slik at eleven kan bruke veiledningen for å utvikle kompetansen sin.  Oppgave med vurderingskriterier blir lagt ut i Classroom.

40	<b>Høstferie</b>			
41 - 50 Del 3a	<p>Tolke visuelle virkemidler.</p> <p>Forvalte og videreutvikle kultur og samfunn.</p>	<p>Elevene skal kunne lese og forstå det visuelle språket. Utvikle håndlag, praktiske ferdigheter og bruke ulike redskaper og materialer.</p> <p>-Grunnleggende ferdighet: Å kunne regne, ta mål, utforske mønster og rom. Å kunne skrive, synliggjøre ideer, valg og meninger under det praktiske arbeidet.</p> <p><b>-Utforske muligheter innenfor håndverksteknikker og egnet teknologi ved å bearbeide og sammenføye harde, plastiske og myke materialer.</b></p> <p><b>-Reflektere kritisk over visuelle virkemidler og eksperimentere med ulike visuelle uttrykk i en skapende prosess</b></p>	<p><b>Søm - Nett/veske til strikketøy</b> Design, planlegge, brodere og sy egne nett til viderebruk på niende trinn.</p> <p>Lære å bruke symaskin.</p> <p>Ulike øvelser og <a href="#">"hvordan brodere"</a>.</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 måloppnåelse og fremovermelding ved endt oppgave.</p> <p>Oppgave med vurderingskriterier blir lagt ut i Classroom.</p>
Utstilling			<b>Kunstprosjekt.</b>	
51 - 52	<b>Juleferie</b>			

<p>1 - 7 Del 3b</p>	<p>Tilegne seg praktiske ferdigheter. Muligheten til selv kunne lage eller reparere ting.</p>	<p>-Grunnleggende ferdighet: Å kunne regne, ta mål og bruke målestokk. Muntlige ferdigheter, sette ord på egne opplevelser og skapende prosesser. Bruke fagspråk.</p> <p><b>-Utvikle løsninger gjennom en stegvis designprosess og vurdere holdbarhet, funksjon og estetisk uttrykk</b></p> <p><b>- Vurdere materialers holdbarhet og muligheter for reparasjon og gjenbruk, og bruke ulike verktøy og materialer på en hensiktsmessig og miljøbevisst måte</b></p> <p><b>-Utforske muligheter innenfor håndverksteknikker og egnet teknologi ved å bearbeide og sammenføyte harde, plastiske og myke materialer.</b></p>	<p><b>Keramikk.</b> Skisse, designe og lage kopp i keramikk.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tegneøvelse (skyggelegging)</li> <li>- <a href="#">Hjelpevideo</a></li> </ul> <p>Bli kjent med leire som materiale og utforske ulike teknikker, klypeteknikk og pølseteknikk.</p> <p>Bli kjent med verkstedet og utstyret som er der.</p> <p>Snakke om Kintsugi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Artsy</a></li> <li>- <a href="#">Youtube</a></li> </ul>	<p>Muntlig fremovermelding underveis i verkstedet. Vurdering med karakter/ måloppnåelse ved endt oppgave.</p> <p>Observasjon av hvordan verktøy og utstyr brukes i verkstedet.</p> <p>Samtale i mindre grupper og plenum om materialets holdbarhet og mulighet for reparasjon og gjenbruk.</p> <p>Oppgave med vurderingskriterier blir lagt ut i Classroom.</p>
<p>8</p>	<p><b>Vinterferie</b></p>			
<p>9 - 16 (-uke 13, påske)</p>	<p>Tilegne seg praktiske ferdigheter. Muligheten til selv kunne lage eller reparere ting.</p>	<p>-Grunnleggende ferdighet: Å kunne regne, ta mål og bruke målestokk. Muntlige ferdigheter, samtale om materialer og bærekraft.</p>	<p><b>Treverksted.</b> produkt i tre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- planlegge.</li> <li>- skisse</li> <li>- arbeidstegning 1:1</li> </ul>	<p>Muntlig fremovermelding underveis i verkstedet. Vurdering med karakter/ måloppnåelse.</p>

Del 4a		<p><b>-Vurdere materialers holdbarhet og muligheter for reparasjon og gjenbruk, og bruke ulike verktøy og materialer på en hensiktsmessig og miljøbevisst måte.</b></p> <p><b>-Utforske muligheter innenfor håndverksteknikker og egnet teknologi ved å bearbeide og sammenføye harde, plastiske og myke materialer.</b></p>	<p>-Bli kjent med, og bruke ulike hånd verktøy, materialer og teknikker.</p> <p>- Innføring i bruk av verneutstyr og elektrisk verktøy.</p>	<p>Observasjon av hvordan verktøy og utstyr brukes i verkstedet.</p> <p>Oppgave med vurderingskriterier blir lagt ut i Classroom.</p>
16 - 20 Del 4b	Tolke visuelle virkemidler, reflektere kritisk over kunst.	<p>Grunnleggende ferdigheter: Digitale ferdigheter, bruke digitale verktøy i eget skapende arbeid. Kjenne til opphavsrett.</p> <p><b>-Reflektere kritisk over visuelle virkemidler og eksperimentere med ulike visuelle uttrykk i en skapende prosess</b></p> <p><b>-Utforske hvordan digitale verktøy og ny teknologi kan gi muligheter for kommunikasjonsformer og opplevelser i skapende prosesser og produkter</b></p>	<p><b>Digitalt selvportrett</b></p> <p>Innføring i pop art. Elevene skal lære om de ulike sjangertrekk og virkemidler som er brukt, og bruke disse i eget skapende arbeid.</p> <p>Elevene bruker tegneprogrammet som er på CB, chrome canvas til å tegne selvportrett.</p>	<p>Muntlig fremovermelding underveis i oppgaven. Vurdering med karakter/ måloppnåelse.</p> <p>Oppgave med vurderingskriterier blir lagt ut i Classroom.</p>

<b>23, 24 eller 25 (fin vårdag)</b>	Forvalte og videreutvikle kultur og samfunn.	<b>- Analysere hvordan identitet og stedstilhørighet kommuniseres i arkitektur, klestradisjoner, kunst eller gjenstander, og integrere kulturelle referanser i eget skapende arbeid</b>	<b>Byvandring i Kristiansand.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- SKMU?</li> <li>- kunst og arkitektur i sentrum/ Odderøya.</li> </ul>	
---	--	---	---	--

**Faglærer: Yvonne Stene, Elisabeth Lindland, Rebecca Torkildsen og Helene Hareland**