| **Høst og vår** | **Elevene skal kunne:**  ***Visuell kommunikasjon (VK)***  *VK2. Bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogram*  *VK3. Tegne bildemanus, redigere og manipulere enkle digitale opptak og vurdere bruk av egne virkemidler*  *VK4. Vurdere ulike budskap, etiske problemstillinger og visuell kvalitet i reklame, film, nettsteder og dataspill*  *VK5.Stilisere motiver med utgangspunkt i egne skisser i arbeid med mønster, logo, skilt og piktogrammer*  *VK6. Dokumentere eget arbeid i multimediepresentasjoner*  ***Design (DE):***  *DE1. Designe produkter ut fra en kravspesifikasjon for form og funksjon*  *DE2. Beskrive ulike løsningsalternativer i design av et produkt ved hjelp av skisser og digital programvare*  *DE3: Skape klær og drøfte mote, pris og kvalitet i et forbrukerperspektiv*  *DE4: Samtale om hvordan urfolk og andre kulturer har påvirket og inspirert ulike designuttrykk*  *DE5: Beskrive livsløpet til et produkt og vurdere konsekvenser for bærekraftig utvikling, miljø og verdiskaping*  *DE6: Lage funksjonelle bruksgjenstander og vurdere kvaliteten på eget håndverk*  *D*  *E7: Gjøre rede for særtrekk ved nordisk design i et internasjonalt perspektiv*  ***Kunst (KU):***  *KU1: Diskutere hvordan kunstnere i ulike kulturer har framstilt mennesker gjennom tidene, og bruke dette som utgangspunkt for eget skapende arbeid med portrett og skulptur*  *KU2: 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*  *KU3: Sammenligne og vurdere ulike retninger og tradisjoner innenfor to- og tredimensjonal kunst*  ***Arkitektur (AT):***  *AT5: Bygge og teste bærende konstruksjoner i ulike materialer* | | **Kunnskap:**  -Eleven vet hva et billedbehandlingsprogram er og kan gjøre.  **Ferdighet:**  -Eleven kan bruke billedbehandlingsprogram til å skape og/eller manipulere et bildet  **Kunnskap:**  -Eleven vet hva et billedbehandlingsprogram er og kan gjøre.  **Ferdighet:**  -Eleven kan bruke billedbehandlingsprogram til å skape og/eller manipulere et bildet  **Kunnskap:**  -Eleven vet hvordan ulike budskap blir uttrykt i film, spill, nettsteder og reklame.  -Eleven vet hvilke etiske problemstillinger som finnes og hva visuell kvalitet kan være  **Ferdighet:**  -Eleven kan vurdere de etiske problemstillinger og visuelle kvalitetene med film, nettsteder, spill og reklame.  **Kunnskap:** -Eleven forstår hva som menes med stilisering  -Eleven kan gjenkjenne ulike mønster, logoer, skilt og piktogrammer  **Ferdighet:**  -Eleven kan selv stilisere et eget bilde.  **Kunnskap:**  -Eleven vet hvilke verktøy som kan brukes  **Ferdighet:**  -Eleven kan bruke disse verktøyene til å presentere eget arbeid  **Kunnskap:**  -Eleven vet hva som kan gjøre en form funksjonell  -Eleven vet hvilke kravspesifikasjoner som er gjeldende for designet  **Ferdighet:**  -Eleven kan utvikle et produkt etter ulike kravspesifikasjoner  **Kunnskap:**  -Eleven vet hvordan de kan lage en produktskisse  Eleven vet hvilke verktøy, analoge eller digitale, som de kan bruke.  **Ferdighet:**  -Eleven kan beskrive løsningsalternativene med skisser  **Kunnskap:**  -Eleven vet hva mote er  -Eleven vet hva et forbrukerperspektiv er  **Ferdighet:**  -Eleven kan drøfte mote, pris og kvalitet  -Eleven kan sy både for hånd og med maskin  -Eleven kan skape egne klesplagg  **Kunnskap:**  -Eleven vet hva urfolk er.  -Eleven vet hvordan de har inspirert ulike designutrykk  **Ferdighet:**  -Eleven kan samtale om ulike urfolk, deres kultur.  **Kunnskap:**  -Eleven vet hva et livsløp er  -Eleven vet hva bærekraftig utvikling er  **Ferdighet:**  -Eleven kan Beskrive et produkts livsløp, fra produksjon til kassering  -Eleven kan vurdere de ulike konsekvensene dette har for vårt miljø og for en bærekraftig utvikling  **Kunnskap:**  -Eleven vet hva funksjonalitet er  **Ferdighet:**  -Eleven kan lage en funksjonell bruksgjenstand  -Eleven kan si noe om kvaliteten av sitt eget produkt  **Kunnskap:**  -Eleven vet hva som er særtrekkene for nordisk design  **Ferdighet:**  -Eleven kan gjøre rede for særtrekkene ved nordisk design  -Elevene kan se hvordan nordisk design blir sett og brukt internasjonalt  **Kunnskap:**  -Eleven vet om ulike kulturer  -Eleven vet hva portrett er  -Eleven vet hva skulptur er  **Ferdighet:**  -Eleven kan diskutere ulike kulturer og deres fremstilling av mennesket  -Eleven kan bruke dette som et utgangspunkt i eget arbeid  **Kunnskap:**  -Eleven vet hvordan kunstnere har utrykt seg med film, foto og film gjennom tidene  **Ferdighet:**  -Eleven kan med dette som utgangspunkt skape eget arbeid  **Kunnskap:**  -Eleven vet om ulike retninger og tradisjoner i kunsten  -Eleven vet hva to og tredimensjonalkunst er  **Ferdighet:**  -Eleven kan sammenligne de ulike tradisjonene og retningene innen kunst  **Kunnskap:**  -Eleven vet hva en bærende konstruksjon er.  **Ferdighet:**  -Eleven kan konstruere en egen bærende konstruksjon | | *-Film*  *-Fotomanipulasjon*  *-Design*  *-Film*  *-Filmsjanger*  *-Plakat*  *-Film*  *-Fordypningsoppgave*  *-Samtidskunst*  *-Design*  *-Film*  *-Foto*  *-Fordypningsoppgave*  *-Design*    *-Geometriske former*  *-Papirskulptur*  *-Fordypningsoppgave*  *-Samtidskunst*  *-Design*  *-Design*  *-Fordypningsoppgave*  -Skulptur i natur  -Design  -Fordypningsoppgave  -Samtidskunst  -Design  -Samtidskunst  -Plakat  -Fordypningsoppgave  -Foto  -Design  -Film  - *Fotomanipulasjon*  -Film  -Samtidskunst  -Papirskulptur  -Geometriske former  -Foto  - Fotomanipulasjon  -Fordypningsoppgave | | -Elevene skal vise til sin kunnskap om de forskjellige materialene og vise at de kan bruke redskapene på en korrekt måte og skape et eget visuelle utrykk.  -Eleven skal vise sin kunnskap og forståelse av billedbehandling og bruken av programmet/ene vi har tilgjengelige    -Eleven skal vurdere og diskutere ulike filmsjangere de selv har sett.  -Elevene skal gå gjennom forskjellige bilder fra film og reklame og snakke om disse  -Eleven skal med utgangspunkt i egne arbeider lage et stilisert motiv.  -Eleven skal bruke multimedia verktøy for å kunne presentere arbeid de jobber med eller ferdige produkt.  -Eleven skal med grunnlag av ulike spesifikasjoner designe et produkt, enten fra egen ide eller videreutvikle et eksisterende produkt  -Eleven skal kunne vise med skisser, i enten digital eller analog form, de forskjellige løsningsalternativer  -Eleven skal drøfte i plenum forskjell mellom pris og kvalitet, hva det har å si å være en forbruker, og se på mote i dag og gjennom tidene.  -Eleven skal skape egne klesplagg, enten bygge på eksisterende eller skape nye fra bunn av.  -Eleven skal samtale om ulike urfolk, med hovedvekt på de Skandinaviske, og si noe om hvordan deres kultur har påvirket og inspirert ulike designutrykk.  -Elevene skal vite hvordan et produkt kan øke sitt livsløp med gjenbruk og kunne bruke dette i utforming av egne produkt.  -Eleven skal lage en funksjonell bruksgjenstand ut i fra egne skisser og ide.  -Eleven skal kunne vurdere kvaliteten på eget og andres produkt.  -Eleven skal i plenum si noe om nordisk design, deres særtrekk og hvordan det blir sett på internasjonalt.  -Eleven skal i plenum diskutere ulike kulturer blant mennesker og deres fremstilling av mennesket  -Eleven skal med utgangspunkt i dette utarbeide portrett og/eller skulptur av mennesker.  -Eleven skal i plenum samtale om ulike kunstnere har brukt foto, film og video til å utrykke seg.  -Eleven skal skape et eget arbeid med dette som utgangspunkt  -Eleven skal i plenum sammenligne de ulike rettningene i to og tredimensjonal kunst  -Eleven skal med ulike materialer bygge en modell som kan bære sin egen og eventuell annen vekt. | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | |  | |  | |  |
|  |  |  | | |  | |  | | |
|  |  |  | | |  | |  | | |
|  |  |  | | |  | |  | | |
|  |  |  | | |  | |  | | |
|  |  |  | | |  | |  | | |
|  |  |  | | |  | |  | | |
|  |  |  | | |  | |  | | |
|  |  |  | | |  | |  | | |