

Årsplan i Kunst og handverk, 2025-2026

Faglærarar: Stig Helge Lingjerde, Yngvild Halland Sudmann og Randi Digranes

Veke	Tema/Oppgåve	Kompetansemål og kjerneelement	Lærestoff	Vurderingsform
34-43 Gr 1 -halvklasse	Design og forme eit funksjonelt spisereiskap/serverings-reiskap i tre, med dekor inspirert av samisk kultur/kunst.	Kulturforståelse Kjerneelementet kulturforståelse innebærer at elevene skal utforske samtidens visuelle kultur og kulturarv fra ulike verdensdeler som kilde til opplevelser og inspirasjon til egen skapende praksis. Elevene skal møte eksempler på og reflektere over hvordan kunst, håndverk og design speiler og er med på å forme kultur, samfunnsutvikling og folks identitet. Kunnskap om visuell og materiell kultur gir grunnlag for å ta bevisste valg som forbruker og medborger og i eget skapende arbeid. -utvikle løsninger gjennom en stegvis designprosess og vurdere holdbarhet, funksjon og estetisk uttrykk -analysere hvordan identitet og stedstilhørighet kommuniseres i arkitektur, klestradisjoner, kunst eller gjenstander, og integrere kulturelle referanser i eget skapende arbeid -vurdere materialers holdbarhet og muligheter for reparasjon og gjenbruk, og bruke ulike verktøy og	Akantus-lærebok -Inspirasjon frå internett -Digitale fagsider/temasider	Vurdering av prosess og produkt

		materialer på en hensiktsmessig og miljøbevisst måte		
34-43 Gr.2 -halv klass e	Mal eit bilete i A3, med akrylmaling på akvarellpapir. Inspirasjon frå ein valgt periode i kunsthistorien og ein valgt kunstnar	Visuell kommunikasjon Kjerneelementet visuell kommunikasjon innebærer at elevene skal kunne lese, forstå og bruke det visuelle språket. Utvikling av tegneferdigheter er her helt grunnleggende for å kunne kommunisere ideer, erfaringer, budskap og sammenhenger. Elevene skal bruke visuelle virkemidler bevisst og eksperimenterende i todimensjonale, tredimensjonale og digitale uttrykk. -visualisere form ved hjelp av frihåndstegninger, arbeidstegninger, modeller og digitale verktøy -reflektere kritisk over visuelle virkemidler og eksperimentere med ulike visuelle uttrykk i en skapende prosess - utforske hvordan digitale verktøy og ny teknologi kan gi muligheter for kommunikasjonsformer og opplevelser i skapende prosesser og produkter		Vurdering av prosess og produkt
44-3	Gruppene byter stasjon			