

KUNST OG HÅNDVERK – kjennetegn på måloppnåelse NUS

HOVEDOMRÅDE – Visuell kommunikasjon:			
Kompetansemål: eleven skal kunne	grad	Måloppnåelse / vurderingskriterier - eleven kan:	karakter
1. bruke ulike materialer og redskaper i arbeid med bilder ut fra egne interesser	Høy	Bruker ulike materialer og redskaper i arbeid med bilder ut fra egne interesser. Vet hvilke redskap som er formålstjenelig å bruke i ulike situasjoner, og kan vurdere hvilke materialer det vil være best å jobbe med. Kunne begrunne valgene på en meget god og gjennomtenkt måte. Oppnår et meget godt estetisk uttrykk. Jobber selvstendig.	6, 5
	Middels	Kan bruke ulike materialer og redskaper i arbeid med bilder ut fra egne interesser. Vet noe om hvilke redskap som er formålstjenelig å bruke i ulike situasjoner, har en viss forståelse for hvilke materialer det er best å jobbe med. Kunne begrunne valgene på en god og gjennomtenkt måte. Oppnår et godt estetisk uttrykk. Jobber til en viss grad selvstendig.	4, 3
	Lav	Kan til en viss grad bruke ulike materialer og redskaper i arbeid med bilder ut fra egne interesser. Kan noe om redskaper, og kan med hjelp bruke dem og materialene. Viser noe refleksjon over enkelte valg. Oppnår et resultat.	2, 1
2. bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogram	Høy	Kan vise kunnskap om og bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogram på en hensiktsmessig og gjennomtenkt måte	6, 5
	Middels	Kan vise noe kunnskap om og bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogram.	4, 3
	Lav	Kjenner til å bruke noen funksjoner i bildebehandlingsprogram.	2, 1
3. tegne bildemanus, redigere og manipulere enkle digitale opptak og vurdere bruk av egne virkemidler	Høy	Kan tegne bildemanus som viser gode kunnskaper om visuelle virkemidler og tegnetekniske ferdigheter, redigere og manipulere enkle digitale opptak og vurdere bruk av egne virkemidler	6, 5
	Middels	Kan tegne bildemanus som viser kunnskaper om visuelle virkemidler og tegnetekniske ferdigheter. Kan redigere og manipulere enkle digitale opptak og kan i noen grad vurdere bruk av	4, 3

		egne virkemidler	
	Lav	Klarer å lage et redigert opptak ut fra et manuskript.	2, 1
4. vurdere ulike budskap, etiske problemstillinger og visuell kvalitet i reklame, film, nettsteder og dataspill	Høy	Kan reflektere over og vurdere ulike budskap, etiske problemstillinger og sette dem oppimot hverandre og kan snakke om det med et fagspråk. Kan reflektere over og vurdere visuell kvalitet i reklame, film, nettsteder og dataspill, og kan begrunne sine synspunkter på en god måte, med faglige uttrykk. Viser høy kompetanse i å vurdere hva ulike visuelle virkemidler gjør med uttrykk og budskap i medier.	6, 5
	Middels	Kan i noen grad vurdere ulike budskap, etiske problemstillinger og sette dem oppimot hverandre og kan bruke enkelte faguttrykk. Kan vurdere visuell kvalitet i reklame, film, nettsteder og dataspill, og kan begrunne sine synspunkter. Kan vurdere hva ulike visuelle virkemidler gjør med uttrykk og budskap i medier.	4, 3
	Lav	Kan med hjelp i noen grad vurdere ulike budskap og enkle etiske problemstillinger og sette dem oppimot hverandre. Kan vurdere visuell kvalitet i reklame, film, nettsteder og dataspill. Kan gjenkjenne hva noen enkle visuelle virkemidler gjør med budskap i medier.	2, 1
5. stilisere motiver med utgangspunkt i egne skisser i arbeid med mønster, logo, skilt og piktogrammer	Høy	Vet hva det vil si å stilisere og abstrahere. Forenkler motiver med utgangspunkt i egne skisser i arbeid med mønster, logo, skilt og piktogrammer på en original og særpreget måte.	6, 5
	Middels	Vet hva det vil si å stilisere og abstrahere. Kan forekle motiver med utgangspunkt i egne skisser i arbeid med mønster, logo, skilt og piktogrammer.	4, 3
	Lav	Kan forekle motiver.	2, 1
6. dokumentere eget arbeid i multimediepresentasjoner	Høy	Klarer på en oversiktlig og gjennomtenkt måte å begrunne sine valg og vise arbeidsprosessen sin gjennom en multimediepresentasjon. Viser gode refleksjoner om arbeidsprosessen underveis.	6, 5
	Middels	Klarer å begrunne sine valg og vise arbeidsprosessen sin gjennom en multimediepresentasjon. Viser noen refleksjoner om arbeidsprosessen underveis.	4, 3
	Lav	Klarer å vise noe om arbeidsprosessen sin gjennom en presentasjon.	2, 1

HOVEDOMRÅDE – Design:			
Kompetansemål: eleven skal kunne	grad	Måloppnåelse / vurderingskriterier - eleven kan:	karakter
1. designe produkter ut fra en kravspesifikasjon for form og funksjon	Høy	Designe produkter som viser originalitet og personlig særpreg, og som samsvarer med kravene til funksjon og form.	6, 5
	Middels	Designe produkter som viser særpreg, og som oppfyller kravene til form og funksjon.	4, 3
	Lav	Designe produkter som samsvarer noe med kravene til form og funksjon.	2, 1
2. beskrive ulike løsningsalternativer i design av et produkt ved hjelp av skisser og digital programvare	Høy	Kunne beskrive flere ulike løsningsalternativer i design av et produkt ved hjelp av skisser og digital programvare, og kunne vurdere dem.	6, 5
	Middels	Kunne beskrive flere ulike løsningsalternativer i design av et produkt ved hjelp av skisser og digital programvare, og kunne sammenligne dem.	4, 3
	Lav	Viser til enkle løsningsalternativer i design av et produkt ved hjelp av noe skissemateriale og digital programvare.	2, 1
3. skape klær og drøfte mote, pris og kvalitet i et forbrukerperspektiv	Høy	Skape klær med originalitet, særpreg og som viser meget gode tekniske ferdigheter og estetisk sans. Kunne drøfte mote, pris og kvalitet i et forbrukerperspektiv.	6, 5
	Middels	Skape klær som viser begynnende tekniske ferdigheter og estetisk sans. Kunne sammenligne mote pris og kvalitet i et forbrukerperspektiv.	4, 3
	Lav	Skape klær som viser få og enkle tekniske ferdigheter. Kunne gi eksempler på mote, pris og kvalitet i et forbrukerperspektiv.	2, 1
4. samtale om hvordan urfolk og andre kulturer har påvirket og inspirert ulike designuttrykk	Høy	Reflektere over og diskutere hvordan urfolk og andre kulturer har påvirket og inspirert ulike designuttrykk.	6, 5
	Middels	Gjøre rede for hvordan urfolk og andre kulturer har påvirket og inspirert ulike designuttrykk.	4, 3
	Lav	Gi eksempler på hvordan urfolk og andre kulturer har påvirket og inspirert ulike designuttrykk.	2, 1
5. beskrive livsløpet til et produkt og vurdere konsekvenser for bærekraftig utvikling, miljø og verdiskaping	Høy	Kunne beskrive livsløpet til et produkt og reflektere over og vurdere konsekvenser for bærekraftig utvikling, miljø og verdiskaping.	6, 5
	Middels	Gjøre rede for og beskrive livsløpet til et produkt og vite hvilke konsekvenser det har for bærekraftig utvikling, miljø og verdiskaping.	4, 3
	Lav	Kunne gi eksempler på og beskrive livsløpet til et produkt.	2, 1

6. lage funksjonelle bruksgjenstander og vurdere kvaliteten på eget håndverk	Høy	Kunne lage funksjonelle bruksgjenstander som viser originalitet, særpreg og meget gode tekniske ferdigheter. Kunne reflektere over og vurdere kvaliteten på eget håndverk.	6, 5
	Middels	Kunne lage funksjonelle bruksgjenstander som viser noen tekniske ferdigheter og gjøre rede for kvaliteten på eget håndverk.	4, 3
	Lav	Kunne lage enkle bruksgjenstander som viser noen tekniske ferdigheter.	2, 1
7. gjøre rede for særtrekk ved nordisk design i et internasjonalt perspektiv	Høy	Gjøre rede for særtrekk ved nordisk design i et internasjonalt perspektiv.	6, 5
	Middels	Kunne fortelle om særtrekk ved nordisk design i et internasjonalt perspektiv.	4, 3
	Lav	Kunne gi eksempler på særtrekk ved nordisk design.	2, 1

HOVEDOMRÅDE – Kunst:			
<i>Kompetansemål: eleven skal kunne</i>	<i>grad</i>	<i>Måloppnåelse / vurderingskriterier - eleven kan:</i>	<i>karakter</i>
1. diskutere hvordan kunstnere i ulike kulturer har framstilt mennesker gjennom tidene, og bruke dette som utgangspunkt for eget skapende arbeid med portrett og skulptur	Høy	Reflektere over og diskutere hvordan kunstnere i ulike kulturer har framstilt mennesker gjennom tidene, og bruke dette som utgangspunkt for eget skapende arbeid med portrett og skulptur på en original måte.	6, 5
	Middels	Diskutere hvordan kunstnere i ulike kulturer har framstilt mennesker gjennom tidene, og delvis bruk dette som utgangspunkt for eget skapende arbeid med portretter og skulptur.	4, 3
	Lav	Gi eksempel på hvordan kunstnere i ulike kulturer har framstilt mennesker gjennom tidene, og bruke dette som utgangspunkt i eget skapende arbeid.	2, 1
2. 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	Høy	Reflektere over og samtale om opplevelse av hvordan kunstnere til alle tider og i ulike kulturer har uttrykt seg gjennom foto, film og video, og bruke dette som utgangspunkt for eget arbeid	6, 5
	Middels	Gi eksempler på hvordan kunstnere til forskjellige tider og i ulike kulturer har uttrykt seg gjennom foto, film og video, og bruker dette som utgangspunkt for eget arbeid.	4, 3
	Lav	Gi eksempler på hvordan kunstnere til forskjellige tider og i ulike kulturer har uttrykt seg gjennom foto, film og video.	2, 1
3. sammenligne og vurdere ulike retninger og tradisjoner innenfor to- og tredimensjonal kunst	Høy	Sammenligne og vurdere ulike retninger og tradisjoner innenfor to - og tredimensjonal kunst.	6, 5
	Middels	Sammenligne ulike retninger og tradisjoner innenfor to - og tredimensjonal kunst.	4, 3
	Lav	Gi eksempler på to – og tredimensjonal kunst.	2, 1

HOVEDOMRÅDE – Arkitektur:			
Kompetansemål: eleven skal kunne	grad	Måloppnåelse / vurderingskriterier - eleven kan:	karakter
1. tegne hus og rom ved hjelp av topunktperspektiv	Høy	Kan tegne hus og rom ved hjelp av topunktperspektiv på en meget god teknisk måte. Utviser stor grad av selvstendighet.	6, 5
	Middels	Kan tegne hus og rom ved hjelp av topunktperspektiv på en god teknisk måte. Utviser selvstendighet.	4, 3
	Lav	Kan tegne hus og rom, delvis ved hjelp av topunktperspektiv.	2, 1
2. samtale om arkitekttegninger og digitale presentasjoner av byggeprosjekter, vurdere tilpasning til omgivelsene og skissere ulike løsninger	Høy	Kan delta aktivt i samtale om arkitekttegninger og digitale presentasjoner av byggeprosjekter, reflektere over og vurdere tilpasning til omgivelsene og skissere ulike løsninger. Kan bruke fagspråk på en god måte i samtale.	6, 5
	Middels	Kan delta i samtale om arkitekttegninger og digitale presentasjoner av byggeprosjekter, og kan gjøre rede for tilpasning til omgivelsene og skissere ulike løsninger. Kan til en viss grad bruke fagspråk på en god måte i samtale.	4, 3
	Lav	Kan gjenkjenne arkitekttegninger og digitale presentasjoner av byggeprosjekter, og kan gjøre rede for enkle tilpasninger til omgivelsene.	2, 1
3. vurdere funksjonell innredning av rom, stil og smak og visualisere egne løsninger	Høy	Kan vurdere funksjonell innredning av rom, stil og smak og visualisere egne løsninger med originalitet, særpreg og estetisk sans.	6, 5
	Middels	Kan gjøre rede funksjonell innredning av rom, stil og smak og visualisere egne løsninger.	4, 3
	Lav	Kan gi eksempel på funksjonell innredning av rom, stil og smak.	2, 1
4. forklare hvordan klima, kultur og samfunnsforhold påvirker bygningers konstruksjon, valg av materialer, form, uttrykk og symbolfunksjon	Høy	Kan forklare hvordan klima, kultur og samfunnsforhold påvirker bygningers konstruksjon, valg av materialer, form, uttrykk og symbolfunksjon på en god og reflektert måte.	6, 5
	Middels	Kan fortelle hvordan klima, kultur og samfunnsforhold påvirker bygningers konstruksjon, valg av materialer, form, uttrykk og symbolfunksjon.	4, 3

	Lav	Kan gi eksempler på hvordan klima, kultur og samfunnsforhold påvirker bygningers konstruksjon, valg av materialer, form, uttrykk og symbolfunksjon.	2, 1
5. bygge og teste bærende konstruksjoner i ulike materialer	Høy	Kan bygge og teste bærende konstruksjoner i ulike materialer, og vurdere utfallet av testene.	6, 5
	Middels	Kan bygge og teste bærende konstruksjoner i ulike materialer, og kan i noen grad vurdere utfallet av testene.	4, 3
	Lav	Kan bygge og teste bærende konstruksjoner i ulike materialer.	2, 1