


Kunst & håndverk: 6. kl**2022/2023****3 timer pr. uke****Heidi Marie Fahre**

Uke	Hovedområder / tverrfaglig temaer	Kompetansemål	Læringsmål	Lærestoff	Arbeidsmåter	Vurderingsform
34-37	Håndverksferdigheter Bærekraftig utvikling	Bruke ulike håndverktøy og elektriske verktøy for å bearbeide og sammenføye harde, plastiske og myke materialer på en trygg og miljøbevisst måte	Kunne bruke håndverktøy til tekstilprodukter (symaskin, nål/tråd, saks, strykejern) på en nøyaktig måte. Kunne følge et mønster.	Søm – Gjenbruk	Sy handlenett eller bamse Finne stoff, eller deler av/elementer av et produkt til å bruke for å lage et nytt produkt Se oppskrift på salaby.	Underveisvurdering, samtaler, Ferdig produkt
38-40	Håndverksferdigheter Kunst- og designprosesser Visuell kommunikasjon	bruke digitale verktøy til å planlegge og presentere prosesser og produkter Bruke ulike strategier for idéutvikling og problemløsning	Lage en idé til en illustrasjon ut fra et bibelvers. Kunne bruke gjenbruksmaterialer som dekor	Collage	Lage et bilde med et bibelvers og collage med knapper, korker, garn o.l. på finérplate. Male eller lime stoff på bakgrunnen. 	Underveisvurdering, samtaler, Ferdig produkt

(Bilde fra pinnerest)

42-46	<p>Håndverksferdigheter Kunst- og designprosesser Visuell kommunikasjon</p> <p>Bærekraftig utvikling Folkehelse og livsmestring Demokrati og medborgerskap</p>	<p>bruke ulike håndverktøy og elektriske verktøy for å bearbeide og sammenføye harde, plastiske og myke materialer på en trygg og miljøbevisst måte</p> <p>bygge og eksperimentere med stabile konstruksjoner</p> <p>Bruke ulike strategier for idéutvikling og problemløsning</p>	<p>Kunne bruke sag, hoggjern, hammer, skrutrekker, drill og lignende til å forme og sette sammen elementer av tre.</p> <p>Kunne etterbehandle treverket med sandpapir og maling for å få en ønsket overflate.</p>	Sløyd	<p>Lage en leke av tre. Lage en skisse med mål. Tegne på materialene. Sage, spikke og hogge ut formen. Sette sammen ev. deler. Pusse, pusse, pusse. Eventuelt male/dekorere.</p>	Underveisvurdering, samtaler, Ferdig produkt
47-51	<p>Håndverksferdigheter Kunst- og designprosesser</p>	<p>Bruke ulike håndverktøy og elektriske verktøy for å bearbeide og sammenføye harde, plastiske og myke materialer på en trygg og miljøbevisst måte</p>	<p>Kunne strikke eller sy et enkelt produkt.</p> <p>Kunne vurdere hva slags produkt som vil egne seg best som julepynt eller som gave. Tenk på mottaker.</p>	tekstil	<p>Strikke eller sy enkle produkter til julegaver eller julepynt. Eks. pannebånd, juletre, engel, julestrømpe.</p>	Underveisvurdering, samtaler, Ferdig produkt

Uke 1-5	<p>Håndverksferdigheter Kunst- og designprosesser Visuell kommunikasjon</p> <p>Bærekraftig utvikling Folkehelse og livsmestring Demokrati og medborgerskap</p>	<p>Bruke ulike håndverktøy og elektriske verktøy for å bearbeide og sammenføye harde, plastiske og myke materialer på en trygg og miljøbevisst måte</p> <p>undersøke materialene i ulike gjenstander og vurdere funksjon, holdbarhet og muligheter for reparasjon og gjenbruk</p> <p>Bruke ulike strategier for idéutvikling og problemløsning</p>	<p>Kunne vurdere et produkt, se nytteverdien av produktet og kunne gjenbruke, eller reparere dette.</p>	Bærekraft 2-4 uker	<p>Ta med et produkt som kan repareres, eller gjenbrukes, evt. bruke noe vi har på skolen.</p>	<p>Grppesamtaler og egenvurdering.</p>
6-7,9-10	<p>Håndverksferdigheter Kunst- og designprosesser Visuell kommunikasjon</p> <p>Bærekraftig utvikling</p>	<p>Bruke ulike håndverktøy og elektriske verktøy for å bearbeide og sammenføye harde, plastiske og myke materialer på</p>	<p>Kunne jobbe med leire og sammenføyning av leire for å lage en fantasidyr- eller dyrebolle.</p> <p>Kunne ta på begitting og/eller</p>	Leire 4-5 uker	<p>Sammenføyninger ved hjelp av slikker og lage bolle ved hjelp av plateteknikk. Skålen skal utrykke en følelse, og/eller mening.</p> <p>Tegne skisser til produktet, gruppesamtaler med medelever for å finne gode løsninger, velge</p>	<p>Grppesamtaler, utstilling med skissene, Egenvurdering</p>

	Folkehelse og livsmestring Demokrati og medborgerskap	en trygg og miljøbevisst måte Bruke ulike strategier for idéutvikling og problemløsning designe og lage en utstilling som viser fram prosess og produkt	glasur på en hensiktsmessig måte.		en løsning og tegne denne enten digitalt, eller på papir	
Uke 11-13	Kunst- og designprosesser Håndverksferdigheter Bærekraftig utvikling	Bruke ulike håndverktøy og elektriske verktøy for å bearbeide og sammenføre harde, plastiske og myke materialer på en trygg og miljøbevisst måte	Være i med i prosessen å lage papir. Kunne reflektere over hvordan vi bruker ressursene våre.	Lage papir	Lage papir av eggekartonger o.l. Elevene tar med papir hjemmefra. Bløte på skolen. Bruke rammer med nett til å lage papirark. https://blog.cchobby.no/hjemmelaget-papir-for-begynnere/	
Uke 15-17	Kunst- og designprosesser Visuell kommunikasjon	tegne form, flate og rom ved hjelp av virkemidler som kontraster, skygge,	Kunne tegne perspektivtegning, og bruke skyggelegging som effekt.	Tegning	Øve på å tegne valører, for eksempel oppgave «hånd» Tegne hus, gate, eller by ved hjelp av perspektiv og skyggelegging.	Sluttprodukt Grppesamtaler Underveisvurdering

		proporsjoner og perspektiv				
18-21	Kjerneelementer Håndverksferdigheter Kunst- og designprosesser Visuell kommunikasjon Kulturforståelse Tverrfaglige tema Folkehelse og livsmestring Demokrati og medborgerskap	Utforske og reflektere over hvordan følelser og meninger vises i kunst, og bruke symbolikk og farge til å uttrykke følelser og meninger i egne arbeider	Lære om kunstneren Edvard Munch Lære om kunstnere, som viser sin politiske meninger gjennom kunsten	Kunst: Edvard Munch	Lære om kunstneren Edvard Munch og ekspresjonisme. Ta utgangspunkt i et av bildene til Munch, for eksempel skrik, og male et bilde selv, med inspirasjon i farge og motiv. Vise politisk motivert kunst, evt ta utgangspunkt i et slikt kunstverk for å lage eget digitalt bilde.	Underveisvurdering, samtaler, Ferdig produkt
22-23	Kunst- og designprosesser Visuell kommunikasjon	Bruke programmering til å skape interaktivitet og visuelle uttrykk		programmering	Programmere i et program på internett. F.eks Scratch.	