

Læreplan og framdriftsplan for kunst & håndverk 7.klasse 2022/2023

Læreplan og framdriftsplan for kunst & håndverk 7.klasse 2022/2023

Lærer Ståle Tangset og vikar

Fag: Kunst & håndverk Klasse: 7

Uke	Hovedområder / tverrfaglig temaer	Kompetanse mål	Læringsmål	Lærestoff	Arbeidsmåter	Vurderingsform
34-35	Kjerneelementer: Den nye fagplanen for kunst og handverk Bli kjent med verktøy og utstyr i sløyd og keramikk	bruke ulike strategier for idéutvikling og problemløsning	Bli kjent med egne og andres forventninger i faget	Regler: Rom, orden. Verktøy, stell. Tegning og skrivning: Dokumentasjon	Digitale ferdigheter Å kunne lese Å kunne regne Å kunne skrive	Underveisvurdering Gruppesamtaler
36, 37, 38	Kjerneelementer: Kunst og designprosesser Visuell kommunikasjon Kulturforståelse Tverrfaglige tema: Demokrati og medborgerskap	Kompetanse-mål 1, 2, 3, 4,	Lære ulike teknikker fram mot det ferdige produkt: Kaste leire slik at den blir flat Kjevle leire slik at den blir flat Bruke underlag av skumplast Bruke underlag av stoff Kjevle tekstur inn i produktet Risse mønster inn i produktet Ha begitting på produktet	Intro to Teaching Clay to Children... The Clay Lady Way https://youtu.be/_IZtQWKqIMA?t=1 Teaching Kids, The Clay Lady Way- Intro and Slab Projects https://youtu.be/7gl3PogKfuA Making Poof Pots with Danielle ~The Clay Lady https://youtu.be/er5JCfuCZ5E	Forme skåler i leire Digitale ferdigheter Å kunne lese Å kunne skrive Muntlige ferdigheter	Underveisvurdering Egenvurdering

Læreplan og framdriftsplan for kunst & håndverk 7.klasse 2022/2023

39, 40, 42	Kjerneelementer: Kunst og designprosesser Visuell kommunikasjon	Kompetansemål 4,	Bruke innlært kunnskap fram mot det ferdige produktet	Lage avtrykk av løv i leire https://youtu.be/dt139IInJJE Lage fisk i leire https://www.youtube.com/watch?v=dEJ_MoRWkG4	Lage blader og fisker i keramikk til kunstvegg i ny kirke. Kjevleteknikk i leire. Kjevle bladet ned i leiren. Skjære bladet til. Navn på bladet.	Egenvurdering Underveisvurdering
-------------------	--	------------------	---	--	---	-------------------------------------

Uke	Hovedområder / tverrfaglig temaer	Kompetanse mål	Læringsmål	Lærestoff	Arbeidsmåter	Vurderingsform
	Tverrfaglige tema: Demokrati og medborgerskap				Lage fisk i keramikk, 6-10 cm lang med navn på. Design, finne bilde på nettet og lignende. Lage en presentasjon av hele prosessen Digitale ferdigheter Å kunne skrive	
43-45	Kjerneelementer: Håndverksferdigheter Tverrfaglige tema: Bærekraftig utvikling	Kompetansemål 1, 2, 3, 4,	Kunne bruke håndverktøy til utforming av treprodukter på en nøyaktig måte. Vinkel, strekmål, sag	Bruk av sag https://youtu.be/aH1C98YYpFM https://youtu.be/0nM993c0dtc	Digitale ferdigheter Å kunne lese Å kunne skrive	Gruppesamtaler Underveisvurdering

Læreplan og framdriftsplan for kunst & håndverk 7.klasse 2022/2023

46-51	<p>Kjerneelementer: Kunst og designprosesser</p> <p>Visuell kommunikasjon</p> <p>Kulturforståelse</p> <p>Tverrfaglige tema: Folkehelse og livsmestring</p> <p>Demokrati og medborgerskap</p>	Kompetansemål 1, 2, 3, 4, 12	Kunne bruke håndverktøy til utforming av treprodukter på en nøyaktig måte. Vinkel, strekmål, dor, sag, lim, tvinge, høvel	<p>Sammenføyninger https://youtu.be/GZ8fSSKn0Ls</p> <p>Lage eske https://youtu.be/pjzRvFH1bs</p>	<p>Digitale ferdigheter</p> <p>Å kunne lese</p> <p>Å kunne regne</p>	<p>Gruppesamtaler</p> <p>Egenvurdering</p> <p>Undervisvurdering</p>
Uke	Hovedområder / tverrfaglig temaer	Kompetansemål	Læringsmål	Lærestoff	Arbeidsmåter	Vurderingsform
Hel e året	<p>Kjerneelement er: Kunst og designprosesser</p> <p>Visuell kommunikasjon</p> <p>Tverrfaglige tema: Folkehelse og livsmestring</p>	Bruke digitale verktøy til å planlegge og presentere prosesser og produkter.			<p>Lage filmer, digitale bøker, presentasjoner om prosesser og produkter.</p> <p>Digitale ferdigheter</p> <p>Muntlige ferdigheter</p> <p>Å kunne skrive</p>	Egenvurdering

Læreplan og framdriftsplan for kunst & håndverk 7.klasse 2022/2023

Nytt i Kunst og håndverk

- Håndverksferdigheter
- Kunst- og designprosesser
- Visuell kommunikasjon
- Kulturforståelse

Endring: Faget blir mer praktisk og mindre teoritungt. Elevene skal få mer tid til å lære seg et håndverk.

Programmering skal knyttes mot visuell modellering på ungdomstrinnet.

Grunnleggende ferdigheter i kunst & håndverk:

Muntlige ferdigheter: Kunne sette ord på og reflektere over estetiske opplevelser og skapende prosesser. Det innebærer å bruke fagbegreper i dialog, samtaler og muntlige presentasjoner. Utviklingen av muntlige ferdigheter i kunst og håndverk går fra å kunne fortelle om egne observasjoner og opplevelser til å kunne beskrive visuelle virkemidler, håndverk og kunst- og kulturhistoriske referanser.

Å kunne skrive: Kommunisere visuelt gjennom tegn og symboler. Det innebærer også å kunne skrive tekster for å synliggjøre ideer, valg og meninger under det praktiske arbeidet. Videre omfatter det å kunne kombinere tekst og bilder i arbeid med layout og andre visuelle uttrykk. Utviklingen av å kunne skrive i kunst og håndverk går fra å kunne sette sammen tekst, tegn og symboler til å kunne øke lesbarhet, tilpasse tekst til formålet og gjøre kreative sammenstillinger av visuelle virkemidler.

Å kunne lese: Tolke, forstå og vurdere visuelle og materielle omgivelser. Å kunne lese tekniske tegninger og anvisninger er sentralt i praktisk problemløsning og for å kunne vurdere form, funksjonalitet og holdbarhet. Utviklingen av å kunne lese i kunst og håndverk går fra å gjenkjenne og avkode til å reflektere kritisk over visuelle virkemidler og kulturelle referanser.

Å kunne regne: Bruke matematiske framgangsmåter i praktisk skapende arbeid. Det innebærer å ta nøyaktige mål, å beregne målestokk, volum og proporsjoner og å utforske konstruksjon av mønster, form og rom. Utviklingen av å kunne regne i kunst og håndverk går fra å kunne følge en angitt framgangsmåte til å kunne bruke matematiske framgangsmåter som verktøy i egen problemløsning.

Digitale ferdigheter: Kunne bruke digitale verktøy og medier til inspirasjon, utprøving, dokumentasjon og presentasjon. Det innebærer også å bruke digitale verktøy og programmering i kreative og skapende prosesser. Kjennskap til regler om opphavsrett og personvern når man bruker egne eller andres bilder, filmer og skapende arbeid, er vesentlig på alle trinn. Utviklingen av digitale ferdigheter i kunst og

Læreplan og framdriftsplan for kunst & håndverk 7.klasse 2022/2023

håndverk går fra å bruke enkle digitale verktøy og medier, til å forme egne digitale produkter som skaper opplevelser og kommuniserer følelser, ideer og meninger.

Underveisvurdering i kunst & håndverk:

Skal bidra til å fremme læring og til å utvikle kompetanse i faget. Elevene viser og utvikler kompetanse i kunst og håndverk på 5., 6. og 7. trinn når de bruker ulike kreative strategier for å skape visuelle uttrykk og funksjonelle løsninger. Videre viser og utvikler de kompetanse når de reflekterer over visuelle virkemidler, kulturelle referanser, håndverkskvalitet og miljøbelastning.

Læreren skal legge til rette for elevmedvirkning og stimulere til lærelyst gjennom varierte praktiske oppgaver i verkstedene og ved at elevene får komme med forslag til endringer i forbruk og visuelle omgivelser. Læreren og elevene skal være i dialog om elevenes utvikling i kunst og håndverk. Elevene skal få mulighet til å prøve seg fram. Med utgangspunkt i kompetansen elevene viser, skal de få mulighet til å sette ord på hva de opplever at de får til, og hva de får til bedre enn tidligere, når det gjelder både prosess og produkt. Læreren skal gi veiledning om videre læring og tilpasse opplæringen slik at elevene kan bruke veiledningen for å utvikle kompetansen sin i kreative prosesser, miljøbevisst forbruk, håndverk, visuell kommunikasjon og vurdering.

Kompetansemål i K&H etter 7. trinn

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

1. bruke ulike håndverktøy og elektriske verktøy for å bearbeide og sammenføre harde, plastiske og myke materialer på en trygg og miljøbevisst måte
2. undersøke materialene i ulike gjenstander og vurdere funksjon, holdbarhet og muligheter for reparasjon og gjenbruk
3. bygge og eksperimentere med stabile konstruksjoner
4. bruke ulike strategier for idéutvikling og problemløsning
5. bruke digitale verktøy til å planlegge og presentere prosesser og produkter
6. tegne form, flate og rom ved hjelp av virkemidler som kontraster, skygge, proporsjoner og perspektiv
7. 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

Læreplan og framdriftsplan for kunst & håndverk 7.klasse 2022/2023

8. analysere visuelle virkemidler i ulike medier og belyse et aktuelt tema gjennom foto eller infografikk
9. beskrive mangfoldet i klestradisjoner eller gjenstander, inkludert samiske, og lage et produkt med inspirasjon fra kulturarv
10. undersøke hvordan kjønnsroller vises i kulturelle uttrykk før og nå, og lage visuelle uttrykk som utfordrer stereotyper
11. bruke programmering til å skape interaktivitet og visuelle uttrykk
12. designe og lage en utstilling som viser fram prosess og produkt