

## Kunst og håndverk 10.klasse

2022/2023

3 timer pr.uke

**Faglærere:** Camilla Siegel og Katrine Sletten Haraldsen

<b>Kjerneelementer/ tverrfaglige temaer</b>	<b>Kompetansemål</b>	<b>Læringsmål</b>	<b>Lærestoff</b>	<b>Arbeidsmåter</b>	<b>Vurderings- form</b>
Kunst- og designprosesser  Visuell kommunikasjon	Lage funksjonelle bruksgjenstander og vurdere kvaliteten på eget håndverk. Design produkter ut fra en kravspesifikasjon for form og funksjon.  Beskrive ulike løsningsalternativer i design av et produkt ved hjelp av skisser og digital programvare. Dokumentere eget arbeid i multimedie- presentasjoner	Kunne vise tekniske ferdigheter. Kunne vise forståelse av materialers egenskaper og begrensninger. Kunne vise variasjon i bruk av materialer og redskap.	Hente inspirasjon på nett.	Tegne skisser. Eventuelt prøve ut ulike teknikker. Bruke egnede teknikker tilpasset materialene. Dokumentere underveis både skriftlig og visuelt. Utforme en multimediapresentasjon av proessen og produktet.	Presentere proessen og produktet for gruppen og lærerne. Reflektere i samlet gruppe. Karakter.

	Utforske hvordan digitale verktøy og ny teknologi kan gi muligheter for kommunikasjonsformer og opplevelser i skapende prosesser og produkter				
--	---	--	--	--	--

<p>Visuell kommunikasjon</p> <p>Demokrati og medborgerskap</p>	<p>Reflektere kritisk over visuelle virkemidler og eksperimentere med ulike visuelle uttrykk i en skapende prosess</p> <p>Visualisere form ved hjelp av digitale verktøy.</p> <p>Utforske hvordan digitale verktøy og ny teknologi kan gi muligheter for kommunikasjonsformer og opplevelser i skapende prosesser og produkter</p>	<p>Kunne bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogram.</p> <p>Kunne stilisere motiv.</p> <p>Kunne dokumentere eget arbeid i en multimediepresentasjon.</p>	<p>Vise bilderedigeringsprogram og apper.</p>	<p>Fotografere. Jobbe med bilderedigeringsprogram på pc/mobil.</p> <p>Dokumentere prosessen i en power-point.</p>	<p>Presentere power-pointen for gruppen og lærer.</p> <p>Reflektere i samlet gruppe.</p> <p>Vurdering av måloppnåelse.</p>
--	--	--	---	---	--

<p>Håndverksferdigheter</p> <p>Kunst- og designprosesser</p> <p>Folkehelse og livsmestring</p> <p>Bærekraftig utvikling</p>	<p>Utforske muligheter innenfor håndverksteknikker og egnet teknologi ved å bearbeide og sammenføre harde, plastiske og myke materialer.</p> <p>Vurdere materialers holdbarhet og muligheter for reparasjon og gjenbruk, og bruke ulike verktøy og materialer på en hensiktsmessig og miljøbevisst måte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kunne tegne topunktperspektiv</li> <li>- Kunne innrede et rom ut fra egen tegning.</li> <li>- Kunne lage møbler og diverse i målestokk og av ulike materialer, gjenbruk.</li> </ul>	<p>Hente inspirasjon fra ulike nettsider, pinterest, instagram, interiørmagasiner etc.</p>	<p>Tegne rommet i topunktperspektiv. Male/tapetsere etc i esken.lage møbler og innrede etter tegningen.</p>	<p>Levere topunktperspektiv og esken med rom. Karakter.</p>
---	--	--	--	---	---

<p>Kunst- og designprosesser</p> <p>Visuell kommunikasjon</p> <p>Demokrati og medborgerskap</p>	<p>Visualisere form ved hjelp av frihåndstegninger og arbeidstegninger.</p> <p>Analysere hvordan identitet kommuniseres i kunst og integrere kulturelle referanser i eget skapende arbeid.</p> <p>Reflektere kritisk over visuelle virkemidler og eksperimentere med ulike visuelle uttrykk i en skapende prosess</p>	<p>Kunne tegne portrett etter et fotografi. Jobbe med form og skyggelegging som får frem dybde og en illusjon av tredimensjonalitet.</p> <p>Kjenne til kunstnere fra ulike tidsepoker, som har jobbet med portrett.</p>	<p>Se på hvordan kunstnere fra ulike tidsepoker har jobbet med portrett.</p>	<p>Jobbe med portrett. Skrive om ulike kunstnere og hva som karakteriserer deres måte å fremstille portrett på.</p>	<p>Underveis individuelt. Skisser. Ferdig produkt.</p>
---	---	---	--	---	--

<p>Kunst- og designprosesser</p> <p>Demokrati og medborgerskap</p>	<p>Kunne utforske muligheter innenfor håndverksteknikker og egnet teknologi ved å bearbeide og sammenføre harde, plastiske og myke materialer.</p>	<p>Kunne beskrive ulike løsningsalternativer ved hjelp av skisser.</p> <p>Kunne stilisere og forenkle motiv.</p>	<p>Se på ulike skulpturer som er inspirert av menneskekroppen, og eventuelt hva kunstnerne har ønsket å formidle. Vise filmer om å jobbe med plastiske materialer.</p>	<p>Forme en skulptur i tre eller leire. Reflektere over hva du ønsker å formidle. Montere på en tresokkel. Ta bilder underveis i prosessen.</p>	<p>Underveis individuelt. Skisser, og bilder fra prosessen. Ferdig produkt.</p>
--	--	--	--	---	---

<p>Visuell kommunikasjon</p> <p>Kunst- og designprosesser</p> <p>Demokrati og medborgerskap</p>	<p>Reflektere kritisk over visuelle virkemidler og eksperimentere med ulike visuelle uttrykk i en skapende prosess.</p> <p>Visualisere form ved hjelp av digitale verktøy.</p> <p>Undersøke hvordan kunst kan bidra i samfunnskritikk, og skape kunstuttrykk som belyser utfordringer i egen samtid</p> <p>Utforske hvordan digitale verktøy og ny teknologi kan gi muligheter for kommunikasjonsformer og opplevelser i skapende prosesser og produkter.</p>	<p>Kunne bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogram.</p> <p>Kunne sette seg selv inn i et kjent kunstportrett.</p>	<p>Vise bilderedigeringsprogram og apper. Se på ulike kunstneres portrett og bilder.</p>	<p>Fotografere. Hvis behov; jobbe med bilderedigeringsprogram på pc/mobil.</p>	<p>Presentere resultatet for gruppen og lærer.</p> <p>Reflektere i samlet gruppe.</p> <p>Vurdering av måloppnåelse.</p>
---	---	--	--	--	---

## FREMDRIFTSPLAN

Uke 33-39	Jobbe med en beholder i to ulike materialer. Designe og tegne skisser. Jobbe med teknikker som er tilpasset materialene. Det skal skrives logg, og tas bilder/film underveis. Prosessen og produktet skal presenteres i en multimediapresentasjon.
Uke 40-43	Fotoppgave; jobbe med bilderedigering på mobil/pc. Sette sammen bilder og tekst i en PP.
Uke 44-1	Innrede et rom i en eske. Starte med å tegne topunktperspektiv. Jobbe med interiørarkitektur, møbeldesign og målestokk. Levere perspektivtegning og innredet eske.
Uke 2- 6	Portrett. Se på hvordan kunstnere fra ulike perioder har jobbet med portrett. Tegne portrett. Levere en skriftlig del med informasjon om kunstnere som har jobbet med portrett, og med egen vurdering.
Uke 7-13	Skulptur. Se på hvordan ulike kunstnere har fremstilt hele eller deler av menneskekroppen. Forme i leire eller tre. Montere skulpturen på en tresokkel. Jobbe med ulike sammenføringsteknikker. Beskrive og dokumentere (med fotografier) arbeidsprosessen. Egen vurdering.
Uke 15-17	Artfie. Gjenskape et portrett fra kunsthistorien ved hjelp av mobilkamera eller nettbrett. Lage en artfie der det er åpenbart hvilket kunstverk som er brukt som utgangspunkt for bildet, men gjerne legge inn moderne elementer, spille på humor eller bytte om på kjønn på dem som portretteres. <a href="http://portfolio.no">Artfie – gjenskap et portrett fra kunsthistorien (portfolio.no)</a>
Uke 18-24-	Design en bruksgjenstand i tekstil. Velge teknikk selv. Levere skisser og ferdig produkt.

## **Tverrfaglige temaer:**

### **Folkehelse og livsmestring**

I kunst og håndverk handler det tverrfaglige temaet folkehelse og livsmestring om at elevene utvikler evne til skapende tankeprosesser og praktisk problemløsning. Elevene opparbeider praktiske ferdigheter og evne til å stille spørsmål, møte utfordringer i hverdagen og se muligheter i ukjente situasjoner. Elevene får verktøy til å utforske meninger, ideer og følelser og til å uttrykke seg gjennom ulike formater og arenaer. Arbeid med visuell og materiell kultur bidrar til å styrke elevenes selvbilde og identitetsutvikling, gir forståelse av mangfold og skaper mening i tilværelsen

### **Demokrati og medborgerskap**

I kunst og håndverk handler det tverrfaglige temaet demokrati og medborgerskap om at elevene utfordres til å reflektere kritisk over kunst, design og materiell og immateriell kultur og til å gi uttrykk for egne opplevelser, tanker og meninger. Gjennom møter med kunst og kultur og arbeid med visuelle ytringer kan elevene utvikle evne til å tolke, medvirke i og endre samfunnet de lever i.

### **Bærekraftig utvikling**

I kunst og håndverk handler det tverrfaglige temaet bærekraftig utvikling om at elevene gjennom praktisk skapende arbeid utvikler evne til å se forbedringer i produkter og til å utforske mer bærekraftige levesett for fremtiden. Kritisk undersøkelse av forbrukskultur og erfaring med bruk og gjenbruk av materialer kan gi elevene grunnlag for å gjøre etiske valg. I arbeid med teknologi, materialer og produktutvikling kan elevene øke sin bevissthet om hvilken innvirkning naturen har på mennesker, og hvordan menneskets levesett påvirker naturen og klimaet



**Kjennetegn på måloppnåelse:**

<b>Lav kompetanse i faget, karakter 2</b>	<b>God kompetanse i faget, karakter 4</b>	<b>Framifrå kompetanse i faget, karakter 6</b>
Eleven utfører deler av teknikker hensiktsmessig og bruker enkelte verktøy og materialer på en miljøbevisst måte.	Eleven utfører teknikker hensiktsmessig og bruker verktøy og materialer på en miljøbevisst måte.	Eleven utfører mange og varierte teknikker hensiktsmessig og med høy grad av presisjon . Eleven tilpasser bruk av verktøy og materialer på en funksjonell og miljøbevisst måte.
Eleven bruker visuelle virkemidler fra kulturelle referanser i skapende prosesser.	Eleven bruker og utforsker visuelle virkemidler fra ulike kulturelle referanser i skapende prosesser.	Eleven tolker, utforsker og kombinerer visuelle virkemidler fra et bredt utvalg kulturelle referanser i skapende prosesser.
Eleven prøver seg frem i teknikker og visuelle uttrykk.	Eleven bruker kreative strategier for å utforske muligheter i teknikker og visuelle uttrykk. Eleven kan tilpasse valg av teknikker og visuelle uttrykk til ønske : formål.	Eleven bruker ulike kreative strategier for å utforske en bredde av muligheter i teknikker og visuelle uttrykk. Eleven kan tilpasse valg av teknikker og visuelle uttrykk til ulike formål og kontekster.
Eleven utformer skisser eller arbeidstegninger som synliggjør noe av formen og tekniske løsninger.	Eleven bruker skisseteknikker for å synliggjøre ideer. Eleven utformer arbeidstegninger som forklarer form og tekniske løsninger.	Eleven bruker varierte skisseteknikker for å utforske og synliggjøre ideer. Eleven utformer arbeidstegninger som forklarer form og tekniske løsninger på en detaljert måte.
Eleven beskriver funksjon, holdbarhet og estetisk uttrykk, kulturelle referanser og grad av miljøvennlighet i egne og andres	Eleven forklarer funksjon, holdbarhet, estetisk uttrykk, kulturelle referanser og grad av miljøvennlighet i egne og andres	Eleven reflekterer kritisk over funksjon, holdbarhet, estetisk uttrykk, kulturelle referanser og grad av miljøvennlighet i egne og andres

arbeide med enkle karakteristikk.

arbeider.

arbeider.

### **Evaluerings / karaktersetting:**

Målene for faget er utgangspunktet for vurderingen. Følgende hovedkriterier danner grunnlaget for karakteren:

#### **A Gjennomføring - holde tidsskjema**

- levere ferdig produkt
- ta selvstendige valg
- opptreden (innstilling / holdning til faget)
- samarbeid
- initiativ
- kreativitet, være nytenkende
- respekt for regler og utstyr

#### **B Ferdighet - de grunnleggende ferdighetene**

- evne til problemløsning; mestre prosessen fra idé til produkt
- skapende evne og innsikt i faget; personlig utforming, estetisk sans, beherskelse

#### **C Kunnskap om**

- materialer og teknikker som er gjennomgått
- bruk av utstyr

#### **D Skriftlige innleveringer**

#### **E Produktene**

August 2022

Camilla Siegel og Katrine Sletten Haraldsen