

Kunst og håndverk 10.klasse

2023/2024

4 økter pr.uke

Faglærere: Alexander Winsnes og Katrine Sletten Haraldsen

Uke	Kjerneelementer/ tverrfaglige temaer	Kompetansemål	Læringsmål	Lærestoff	Arbeidsmåter	Vurderingsform
34-36	Visuell kommunikasjon Folkehelse og livsmestring	reflektere kritisk over visuelle virkemidler og eksperimentere med ulike visuelle uttrykk i en skapende prosess undersøke hvordan kunst, inkludert samisk kunst, kan bidra i samfunnskritikk, og skape kunstuttrykk som belyser utfordringer i egen samtid	Introduksjon av faglærer med design portefølje Introduksjon av klasseregler Lærer viser elevene PowerPoint om: kunst, design, arkitektur, illustrasjon og animasjon. Lærer introduserer plakat oppgave	Liv Marie Nielsen: Fagdidaktikk for kunst og håndverk», «Erik Lerdahl: Slagkraft», «Pinterest», «K&H- dele»	Design et navneskilt. Design en kunst- og håndverksplakat.	Individuell veiledning. Reflektere i gruppene.

37 – 45	<p>K20: Demokrati og medborgerskap: K20: Bærekraftig utvikling: K20 Folkehelse og livsmestring:</p>	<p>identitet og stedstilhørighet kommuniseres i arkitektur, klestradisjoner, kunst eller gjenstander, og integrere kulturelle referanser i eget skapende arbeid</p> <p>lage skisser til fornyelse av lokale omgivelser og modellere arkitektoniske løsninger som ivaretar ulike behov og interesser</p> <p>visualisere form ved hjelp av frihåndstegninger, arbeidstegninger, modeller og digitale verktøy</p> <p>utvikle løsninger gjennom en stegvis designprosess og vurdere holdbarhet, funksjon og estetisk uttrykk.</p>	<p>Introdusere oppgave om design av nytt logoskilt individuelt: kino, bowling, sirkus, tivoli, restaurant eller ungdomsklubb i kirken</p> <p>Design et nytt logoskilt med fasade. Fremstilling av prosessmappe med moodboard, tankekart, skisser og 3d-modeller.</p>	<p>Liv Marie Nielsen: Fagdidaktikk for kunst og håndverk», «Erik Lerdahl: Slagkraft», «Pinterest», «K&H- dele»</p>	<p><u>Gruppe 1:</u> Elevene skal fremstille en mappe, med innhold av: Inspirasjonsbilder «moodboard», tankekart, skisser, tegninger med farger (ikke går for første og beste tegning), lag flere prototyper i fargepapir og papp, før endelig logodesign i ulike materialer som vil fremheve budskapet til logoskiltet. Maks størrelse er A3</p>	<p>Skape bevisstgjørelse for et kreativt og godt klassemiljø i gruppearbeid. Her med bruk av tegning, skriving og muntlig samtale.</p> <p>Øve på øye og hånd koordinasjon og kombinere farger, tekst og former for et kreativt identitetsuttrykk.</p>
---------	---	---	--	--	--	---

		Utforske muligheter innenfor håndverksteknikker og egnet teknologi ved å bearbeide og sammenføre harde, plastiske og myke materialer				
--	--	--	--	--	--	--

37 – 45	<p>Kunst- og designprosesser</p> <p>Håndverksferdigheter</p> <p>Bærekraftig utvikling</p> <p>Visuell kommunikasjon</p>	<p>Lage funksjonelle bruksgjenstander og vurdere kvaliteten på eget håndverk.</p> <p>Design produkter ut fra en kravspesifikasjon for form og funksjon.</p> <p>Beskrive ulike løsningsalternativer i design av et produkt ved hjelp av skisser og digital programvare.</p> <p>Dokumentere eget arbeid i multimedie-presentasjoner</p> <p>Utforske hvordan digitale verktøy og ny teknologi kan gi muligheter for kommunikasjonsformer og opplevelser i skapende prosesser og produkter</p>	<p>Kunne vise tekniske ferdigheter.</p> <p>Kunne vise forståelse av materialers egenskaper og begrensninger.</p> <p>Kunne vise variasjon i bruk av materialer og redskap.</p>	<p>Hente inspirasjon på nett.</p>	<p><u>Gruppe 2:</u></p> <p>Design/redesigne en beholder i et tekstilt materiale.</p> <p>Tegne skisser.</p> <p>Eventuelt prøve ut ulike teknikker.</p> <p>Bruke egnede teknikker tilpasset materialene.</p> <p>Dokumentere underveis både skriftlig og visuelt, og levere dokumentasjonen som et word-dokument.</p>	<p>Presentere prosessen og produktet i et dokument.</p> <p>Reflektere i samlet gruppe.</p> <p>Karakter.</p>
------------	--	--	---	-----------------------------------	---	---

46- 2	<p>K20: Demokrati og medborgerskap: K20: Bærekraftig utvikling: K20 Folkehelse og livsmestring:</p>	<p>identitet og stedstilhørighet kommuniseres i arkitektur, klestradisjoner, kunst eller gjenstander, og integrere kulturelle referanser i eget skapende arbeid</p> <p>lage skisser til fornyelse av lokale omgivelser og modellere arkitektoniske løsninger som ivaretar ulike behov og interesser</p> <p>visualisere form ved hjelp av frihåndstegninger, arbeidstegninger, modeller og digitale verktøy</p> <p>utvikle løsninger gjennom en stegvis designprosess og vurdere holdbarhet, funksjon og estetisk uttrykk.</p>	<p>Introdusere oppgave om design av nytt logoskilt individuelt: kino, bowling, sirkus, tivoli, restaurant eller ungdomsklubb i kirken</p> <p>Design et nytt logoskilt med fasade. Fremstilling av prosessmappe med moodboard, tankekart, skisser og 3d-modeller.</p>	<p>Liv Marie Nielsen: Fagdidaktikk for kunst og håndverk», «Erik Lerdahl: Slagkraft», «Pinterest», «K&H- dele»</p>	<p><u>Gruppe 2:</u> Elevene skal fremstille en mappe, med innhold av: Inspirasjonsbilder «moodboard», tankekart, skisser, tegninger med farger (ikke går for første og beste tegning), lag flere prototyper i fargepapir og papp, før endelig logodesign i ulike materialer som vil fremheve budskapet til logoskiltet. Maks størrelse er A3</p>	<p>Skape bevisstgjørelse for et kreativt og godt klassemiljø i gruppearbeid. Her med bruk av tegning, skriving og muntlig samtale.</p> <p>Øve på øye og hånd koordinasjon og kombinere farger, tekst og former for et kreativt identitetsuttrykk</p>
-------	---	---	--	--	--	--

		Utforske muligheter innenfor håndverksteknikker og egnet teknologi ved å bearbeide og sammenføre harde, plastiske og myke materialer				
--	--	--	--	--	--	--

3- 12	Håndverksferdigheter Kunst- og designprosesser Visuell kommunikasjon Kulturforståelse	Fordype seg i en visuell uttrykksform og/eller en håndverksteknikk. Utforske muligheter gjennom praktisk skapende arbeid og Presentere valg fra idé til ferdig resultat.	Kunne beskrive ulike løsningsalternativer ved hjelp av skisser. Kunne beherske ulike verktøy og teknikker.	Ha et ønske om å jobbe med en spesiell teknikk eller materiale.	<u>Gruppe 1:</u> Valgfri oppgave	Underveis individuelt. Skisser, og bilder fra prosessen. Ferdig produkt.
-------	--	--	---	---	---	--

	Folkehelse og livsmestring Demokrati og medborgerskap Bærekraftig utvikling			Hente inspirasjon fra nett.		
3 – 12	Håndverksferdigheter K20: Demokrati og medborgerskap: K20: Bærekraftig utvikling: K20 Folkehelse og livsmestring:	utforske muligheter innenfor håndverksteknikker og egnet teknologi ved å bearbeide og sammenføye harde, plastiske og myke materialer. vurdere materialers holdbarhet og muligheter for reparasjon og gjenbruk, og bruke ulike verktøy og materialer på en hensiktsmessig og miljøbevisst måte fordype seg i en visuell uttrykksform og/eller en håndverksteknikk, utforskemuligheter gjennom praktisk skapende arbeid og presentere valg fra idé til ferdig resultat utvikle løsninger gjennom en stegvis designprosess og vurdere holdbarhet, funksjon og estetisk uttrykk	Undervise i prosessorientert design metoder: bruk perspektivtegning for eget Insekts hotell: finne materialer ute (kongler, bark, hule kvister, bruk av hønsenetting: undervisning innenfor miljø og bærekraft med fokus på visuell skriftlig rapport og digital presentasjon.	Liv Marie Nielsen: Fagdidaktikk for kunst og håndverk», «Erik Lerdahl: Slagkraft», «Pinterest», «K&H- dele», ande nettressurser om insekts hotell	<u>Gruppe 1</u> Design og utforme et insekshotell. Elevene skal fremstille en mappe, med innhold av: Inspirasjonsbilder «moodboard», tankekart, skisser, tegninger med farger (ikke går for første og beste tegning), lag flere prototyper i fargepapir og papp, før endelig logodesign i ulike materialer som vil fremheve budskapet til logoskiltet. Maks størrelse er A3.	Repetisjon av tidligere vurderinger for oppgaven logoskilt og fasade. Elevene designer egne insekts hotell og presenterer disse i klassen. Fokus på funksjon, bærekraftighet, estetikk og konstruksjon. Eget fokus på designprosess fra ide til ferdig produkt.

14 - 23	<p>Håndverksferdigheter</p> <p>Kunst- og designprosesser</p> <p>Visuell kommunikasjon</p> <p>Kulturforståelse</p> <p>Folkehelse og livsmestring</p> <p>Demokrati og medborgerskap</p> <p>Bærekraftig utvikling</p>	<p>Fordype seg i en visuell uttrykksform og/eller en håndverksteknikk.</p> <p>Utforske muligheter gjennom praktisk skapende arbeid og</p> <p>Presentere valg fra idé til ferdig resultat.</p>	<p>Kunne beskrive ulike løsningsalternativer ved hjelp av skisser.</p> <p>Kunne beherske ulike verktøy og teknikker.</p>	<p>Ha et ønske om å jobbe med en spesiell teknikk eller materiale.</p> <p>Hente inspirasjon fra nett.</p>	<p><u>Gruppe 2:</u></p> <p>Valgfri oppgave</p>	<p>Underveis individuelt. Skisser, og bilder fra prosessen. Ferdig produkt.</p>
14- 23	<p>Håndverksferdigheter</p> <p>K20: Demokrati og medborgerskap:</p> <p>K20: Bærekraftig utvikling:</p> <p>K20 Folkehelse og livsmestring:</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> <p>fordype seg i en visuell uttrykksform og/eller en håndverksteknikk, utforskemuligheter gjennom praktisk skapende arbeid og presentere valg fra idé til ferdig resultat</p>	<p>Undervise i prosessorientert design metoder: bruk perspektivtegning for eget Insekts hotell: finne materialer ute (kongler, bark, hule kvister, bruk av hønsenetting: undervisning innenfor miljø og bærekraft med fokus på visuell skriftlig</p>	<p>Liv Marie Nielsen: Fagdidaktikk for kunst og håndverk», «Erik Lerdahl: Slagkraft», «Pinterest», «K&H- dele», ande nettressurser om insekts hotell</p>	<p><u>Gruppe 2:</u></p> <p>Design og utforme et insekshotell. Elevene skal fremstille en mappe, med innhold av: Inspirasjonsbilder «moodboard», tankekart, skisser, tegninger med farger (ikke går for første og beste tegning), lag flere prototyper i fargepapir og papp,</p>	<p>Repetisjon av tidligere vurderinger for oppgaven logoskilt og fasade.</p> <p>Elevene designer egne insekts hotell og presenterer disse i klassen. Fokus på funksjon, bærekraftighet, estetikk og</p>

FREMDRIFTSPLAN	
Uke 34 – 36 Hele klassen	Jobbe med å designe navneskilt, og kunst og håndverksplakat for et trygt og åpent klassemiljø.
Uke 37 – 45 Gruppe 1	Design et nytt logoskilt med fasade. Fremstilling av prosessmappe med moodboard, tankekart, skisser og 3d-modeller.
Uke 37 – 45 Gruppe 2	Design og produsere en beholder i tekstil i en valgfri teknikk. Skrive logg og ta bilder av prosessen. Levere det i et Word-dokument.
Uke 46 – 2 Gruppe 2	Design et nytt logoskilt med fasade. Fremstilling av prosessmappe med moodboard, tankekart, skisser og 3d-modeller.
Uke 46 – 2 Gruppe 1	Design og produsere en beholder i tekstil i en valgfri teknikk. Skrive logg og ta bilder av prosessen. Levere det i et Word-dokument.
Uke 3 – 12 Gruppe 1	Design og produsere et insektshotell. Presentasjon med fokus på bærekraftige materialer og estetisk utseende.
Uke 3 – 12 Gruppe 2	Valgfri oppgave.
Uke 14 - 23 Gruppe 2	Design og produsere et insektshotell. Presentasjon med fokus på bærekraftige materialer og estetisk utseende.
Uke 14 – 23 Gruppe 1	Valgfri oppgave.
Uke 25	Rydde og vaske

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:

Lav kompetanse i faget, karakter 2	God kompetanse i faget, karakter 4	Framifrå kompetanse i faget, karakter 6
Eleven utfører deler av teknikker hensiktsmessig og bruker enkelte verktøy	Eleven utfører teknikker hensiktsmessig og bruker verktøy og materialer på en	Eleven utfører mange og varierte teknikker hensiktsmessig og med høy grad av presisjon

og materialer på en miljøbevisst måte.	miljøbevisst måte.	Eleven tilpasser bruk av verktøy og materialer på en funksjonell og miljøbevisst måte.
Eleven bruker visuelle virkemidler fra kulturelle referanser i skapende prosess er.	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 arbeide med enkle karakteristikk.	Eleven forklarer funksjon, holdbarhet, estetisk uttrykk, kulturelle referanser og grad av miljøvennlighet i egne og andres arbeider.	Eleven reflekterer kritisk over funksjon, holdbarhet, estetisk uttrykk, kulturelle referanser og grad av miljøvennlighet i egne og andres arbeider.

Evaluering / 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 2023

Alexander Winsnes og Katrine Sletten Haraldsen