

Kunst & håndverk tekstil: 6. kl**2021/2022****3 timer pr. uke****Kirsten Riis**

Uke	Hovedområder / tverrfaglig temaer	Kompetansemål	Læringsmål	Lærestoff	Arbeidsmåter	Vurderingsform
34-37 Gruppe 1	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.	Søm – Gjenbruk	Sy munnbind eller forkle Finne stoff, eller deler av/elementer av et produkt til å bruke for å lage et nytt produkt	
38-40 Tilsvarende med gruppe 2						
42-46 Gruppe 1	Håndverksferdigheter Kunst- og designprosesser Visuell kommunikasjon Bærekraftig utvikling Folkehelse og livsmestring Demokrati og medborgerskap	Bruke ulike håndverktøy og elektriske verktøy for å bearbeide og sammenføye harde, plastiske og myke materialer på en trygg og miljøbevisst Bruke ulike strategier for	Kunne jobbe med leire og sammenføring av leire for å lage et fantasidyr- eller dyrebolle. Kunne ta på begitting og/eller glasur på en hensiktsmessig måte.	Leire 4-5 uker	Sammenføyninger ved hjelp av slikker og lage bolle ved hjelp av plateteknikk. Skålen skal uttrykke en følelse, og/eller mening. Tegne skisser til produktet, gruppesamtaler med medelever	Gruppesamtaler, utstilling med skissene, Egenvurdering

		<p>idéutvikling og problemløsning</p> <p>designe og lage en utstilling som viser fram prosess og produkt</p>			<p>for å finne gode løsninger, velge en løsning og tegne denne enten digitalt, eller på papir</p> <p>Lage mosaikk til kunstprosjekt i den nye kirken.</p>	
47-51 Tilsvarende med gruppe 2						
Uke 1-5 Begge grupper	<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</p>	Kunne vurdere et produkt, se nytteverdien av produktet og kunne gjenbruke, eller reparere dette.	Bærekraft 2-4 uker	Ta med et produkt som kan repareres, eller gjenbrukes, evt. bruke noe vi har på skolen.	Gruppesamtaler og egenvurdering.

		idéutvikling og problemløsning				
6-7,9-10 Begge grupper	Kunst- og designprosesser Visuell kommunikasjon	tegne form, flate og rom ved hjelp av virkemidler som kontraster, skygge, proporsjoner og perspektiv	Kunne tegne perspektivtegning, og bruke skyggelegging som effekt.		Øve på å tegne valører, for eksempel oppgave «hånd» Tegne hus, gate, eller by ved hjelp av perspektiv og skyggelegging.	Sluttprodukt Gruppesamtaler Underveisvurdering
Uke 11-12,14 Gruppe 1:	Håndverksferdigheter Kunst- og designprosesser Visuell kommunikasjon Bærekraftig utvikling Folkehelse og livsmestring Demokrati og medborgerskap	bruke ulike håndverktøy og elektriske verktøy for å bearbeide og sammenføye harde, plastiske og myke materialer på en trygg og miljøbevisst måte undersøke materialene i ulike gjenstander og vurdere funksjon, holdbarhet og muligheter for reparasjon og gjenbruk Bruke ulike strategier for idéutvikling og problemløsning	Kunne bruke enkelt håndverksverktøy i en formgivningsprosess i tekstil (symaskin, nål/tråd, saks, strykejern) på en nøyaktig måte.	Søm – Gjenbruk	Finne stoff, eller deler av/elementer av et produkt til å bruke for å lage et nytt produkt	
Uke 15-17						

Tilsvarende med gruppe 2						
18-21 Hele klassen	<p>Kjerneelementer Håndverksferdigheter Kunst- og designprosesser Visuell kommunikasjon Kulturforståelse Tverrfaglige tema Folkehelse og livsmestring Demokrati og medborgerskap</p>	<p>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</p>	<p>Lære om kunstneren Edvard Munch</p> <p>Lære om kunstnere, som viser sin politiske meninger gjennom kunsten</p>	<p>Kunst: Edvard Munch</p>	<p>Lære om kunstneren Edvard Munch og ekspresjonisme.</p> <p>Ta utgangspunkt i et av bildene til Munch, for eksempel skrik, og male et bilde selv, med inspirasjon i farge og motiv.</p> <p>Vise politisk motivert kunst, evt ta utgangspunkt i et slikt kunstverk for å lage eget digitalt bilde.</p>	<p>Underveisvurdering, samtaler, Ferdig produkt</p>
22-23 Hele klassen	<p>Kunst- og designprosesser Visuell kommunikasjon</p>	<p>Bruke programmering til å skape interaktivitet og visuelle uttrykk</p>			<p>Programmere i et program på internett?</p>	