

Hoved-områder / tverrfaglig temaer	Kompetansemål	Læringsmål	Lærestoff	Arbeidsmåter	Vurderingsform
<p>Håndverksferdigheter</p> <p>Bærekraftig utvikling -Nøysomhet -Gjenbruk</p>	<p>Bruke håndverktøy og sammenføringsteknikker i tre, leire og tekstil på en miljøbevisst og trygg måte</p>	<p>Sy med nål og tråd i tekstil for å føye sammen tekstil.</p> <p>Bruke lim, spiker, sag, bor e.l. for å lage produkter i tre.</p> <p>Bruke plateteknikk for å føye sammen deler av leire.</p> <p>Tenke over om vi kan gjenbruke materialer og være bevisst på en nøysom bruk av materialer og ressurser.</p>		<p>Strikke ugle</p> <p>Gryteunderlag</p> <p>Keramikk-kopp</p> <p>Julepynt - treengel</p> <p><i>Å kunne regne</i> - å ta nøyaktige mål, å beregne volum og proporsjoner og å utforske konstruksjon av mønster, form og rom.</p>	<p>Observasjoner av elevene i arbeid, fremføring og ferdige resultater.</p>
<p>Håndverksferdigheter</p>	<p>Prøve ut ulike ideer og muligheter i</p>	<p>Finne gjenbruksmateriale</p>	<p>Pinterest</p>	<p>Finne tomemballasje</p>	

<p>Kunst- og design-prosesser</p> <p>Visuell kommunikasjon</p> <p>Kulturforståelse</p> <p>Bærekraftig utvikling - utvikle evne til å se forbedringer i produkter og til å utforske mer bærekraftige levesett for framtiden - Kritisk undersøkelse av forbrukskultur og erfaring med bruk og gjenbruk av materialer kan</p>	<p>gjenbruksmaterialer og formidle til andre hvordan man i egen hverdag kan bidra til å ivareta natur og miljø</p>	<p>r og lage en skisse til et produkt.</p> <p>Sette sammen gjenbruksmaterialene til et produkt.</p> <p>Lage en utstilling som viser hvordan de har utnyttet gjenbruksmaterialer.</p>		<p>og gamle klær hjemme. Finne ideer til produkter på internett. Lage ulike produkter. Lage utstilling.</p> <p><i>Å kunne skrive</i> - skrive tekster for å synliggjøre ideer, valg og meninger under det praktiske arbeidet</p> <p><i>Muntlige ferdigheter</i> - sette ord på og reflektere over skapende prosesser</p>	
--	--	--	--	---	--

<p>gi elevene grunnlag for å gjøre etiske valg</p> <p><i>Naturfag</i> <i>Dersom man i teknologi-og-design-målet sier at en av kravspesifikasjonene er at produktet skal være laget av gjenbruksmaterialer, kan man dekke to mål i ett.</i></p>					
<p>Håndverksferdigheter</p> <p>Kunst- og designprosesser</p> <p>Kulturforståelse</p>	<p>Gjennomføre kunst- og designprosesser ved å søke inspirasjon, Utforske muligheter, gjøre valg og lage egne produkter</p>	<p>Bli kjent med en kunstner eller designer og deres stil.</p> <p>Utforske teknikker og uttrykk hos kunstneren/designeren og bruke dette i eget produkt.</p>		<p>Lærer oppgir en kunstner/designer og eventuelle nettsider og/eller bøker det skal jobbes med.</p> <p>Utforske uttrykk og teknikker gjennom å lese,</p>	

<p>Folkehelse og livsmestring</p> <p>- 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 selvbylde og identitetsutvikling, gir forståelse av mangfold og skaper mening i tilværelsen</p> <p>Norsk - Temaet kan fint kombineres</p>		<p>Gjøre egne valg for å få et personlig uttrykk.</p>		<p>se og samtale om verkene.</p> <p>Hvis tid kan elevene først prøve å herme etter et verk av kunstneren, for så å lage sitt eget verk inspirert av kunstneren. Elevene kan da velge om de vil låne idé til form, fargepalett eller andre elementer. De skal få bruke egen kreativitet til å lage et produkt som er bare deres.</p> <p><i>Digitale ferdigheter</i> - å kunne bruke digitale verktøy og medier til inspirasjon</p>	
---	--	---	--	---	--

<p>med kreativ bruk av språket i norsk. F.eks. lage et eget dikt som passer til verket de selv har laget.</p>				<p>- Få kjennskap til regler om opphavsrett og personvern når man bruker egne eller andres bilder, filmer og skapende arbeid</p> <p><i>Å kunne lese.</i> - å tolke, forstå og vurdere visuelle og materielle omgivelser</p>	
<p>Håndverksferdigheter</p> <p>Kunst-og design-prosesser</p> <p>Kulturforståelse</p> <p>Demokrati og medborgerskap - reflektere kritisk over</p>	<p>Samtale om bruk, funksjon og materialvalg i ulike bygninger og lage skisser med forslag til ny arkitektur</p>	<p>Samtale om hva ulike bygninger blir brukt til og om man kan se det på hvordan de er laget.</p> <p>Samtale om hvorfor ulike materialer har blitt brukt (økonomi, estetikk, holdbarhet...)</p> <p>Lage skisser til et nytt bygg med et bestemt bruk/formål (f.eks.</p>		<p>Gå tur gjennom Snipetorp og ned til byen. Se på ulike bygninger. Ta bilder. Samtale på veien. Vi velger en type bygning (f.eks. rådhus) der elevene skal tegne forslag til en ny bygning.</p>	

Årsplan kunst og håndverk for 4b skoleåret 2022/2023

<p>kunst, design og materiell og immateriell kultur og til å gi uttrykk for egne opplevelser, tanker og meninger</p>		<p>rådhus, skole, butikk...)</p>		<p>Man kan også bruke mine craft. Lærer finner eksempler på bygninger fra ulike kunsthistoriske epoker eller ulike typer moderne bygg. Elevene skal så i grupper bygge hver sin bygning inspirert av dette. Hver gruppe får forskjellig bygning. Etterpå kan elevene gå rundt og se på hverandres bygninger i mine craft, gi råd og vurderinger. Så kn alle gjøre justeringer etterpå.</p>	
--	--	----------------------------------	--	---	--

				<p><i>Digitale ferdigheter</i></p> <ul style="list-style-type: none">- å kunne bruke digitale verktøy og medier til inspirasjon- Få kjennskap til regler om opphavsrett og personvern når man bruker egne eller andres bilder, filmer og skapende arbeid <p><i>Muntlige ferdigheter</i></p> <ul style="list-style-type: none">- bruke fagbegreper i dialog, samtaler og muntlige presentasjoner- fortelle om egne observasjoner og opplevelser <p><i>Å kunne lese.</i></p> <ul style="list-style-type: none">- å tolke, forstå og vurdere visuelle og	
--	--	--	--	---	--

				materielle omgivelser	
<p>Kunst-og design-prosesser</p> <p>Visuell kommunikasjon.</p>	<p>Bruke enkle komposisjonsprinsipper i fotografi og digitale verktøy</p>	<p>Samtale om komposisjonsprinsipper som lys og skygge, fjerne forstyrrende elementer, kontrast og utsnitt.</p> <p>Bruke komposisjonsprinsipper når man tar bilder.</p> <p>Redigere bildene ved hjelp av enkle redigeringsprogrammer.</p>	<p>Det ligger mye ressurser på nett om fotografering og tips til komposisjon.</p> <p>Eksempel på bilderedigeringsprogram: Pixlr X</p>	<p>Ta portrettbilder og bilder av lek. Snakke om plassering av motivet, lys, vinkel osv. Redigere bildene på iPaden. Lagre original og sammenlikne med redigert bilde. Presentere til slutt.</p> <p><i>Digitale ferdigheter.</i> - bruke digitale verktøy og programmering i kreative og skapende prosesser</p>	
<p>Kunst-og design-prosesser</p>	<p>Utforske mangfold i motiver og visuelle uttrykk i kunst fra</p>	<p>Finne eksempler på tradisjonell kunst fra ulike</p>	<p>Internett. OBS! Temaet er stort, så det er lurt å hjelpe elevene med å</p>	<p>Elevene jobber i grupper der hver gruppe har</p>	

<p>Visuell kommunikasjon</p> <p>Kulturforståelse</p> <p>Demokrati og medborgerskap - 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</p> <p>Norsk - holde en muntlig presentasjon</p>	<p>ulike verdensdeler og lage en digital presentasjon</p>	<p>verdensdeler på internett.</p> <p>Undersøke hvilke motiver som er typiske for en verdensdel og se om det er forskjeller mellom verdensdelene.</p>	<p>finne nettsider og bilder. Særlig Asia og Europa har en veldig vid og mangfoldig kunsthistorie, så man bør hjelpe dem å snevre inn temaet.</p>	<p>ansvar for en verdensdel.</p> <p>De søker etter kunst fra verdensdelen på nettet. Elevene ser om de finner noe mønster i motivene de ar funnet. De kan også lage egen kunst inspirert av verdensdelen de jobber med.</p> <p>Til slutt lager elevene en presentasjon der de har med ulike bilder fra sin verdensdel og eventuelt forteller litt om bakgrunnen for motivene og uttrykkene.</p> <p><i>Digitale ferdigheter</i></p>	
---	---	--	---	--	--

Årsplan kunst og håndverk for 4b skoleåret 2022/2023

ved hjelp av digitale ressurser				<ul style="list-style-type: none">- å kunne bruke digitale verktøy og medier til inspirasjon- Få kjennskap til regler om opphavsrett og personvern når man bruker egne eller andres bilder, filmer og skapende arbeid <p><i>Muntlige ferdigheter</i></p> <ul style="list-style-type: none">- bruke fagbegreper i dialog, samtaler og muntlige presentasjoner <p><i>Å kunne lese</i></p> <ul style="list-style-type: none">- reflektere over visuelle virkemidler og kulturelle referanser <p><i>Å kunne skrive.</i></p> <ul style="list-style-type: none">- kombinere tekst og bilder i arbeid	
---------------------------------	--	--	--	---	--

				med layout og andre visuelle uttrykk	
<p>Kunst-og design-prosesser</p> <p>Visuell kommunikasjon</p> <p>Folkehelse og livsmestring</p> <p>- 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</p>	<p>Formidle og vise fram eget arbeid gjennom utstilling</p>	<p>Se verdien av å vise fram og dele egne kreative arbeider</p> <p>Vurdere hvordan arbeidet skal stilles ut for å komme best mulig fram</p>		<p>Alle arbeider bør henges opp/stilles ut en periode enten i klasserommet eller andre steder på skolen.</p> <p>Elevene kan gjerne involveres i (noen av) vurderingene før utstilling.</p> <p>Se mål om gjenbruksmateriale.</p>	

Årsplan kunst og håndverk for 4b skoleåret 2022/2023

elevenes selvbilde og identitetsutvik ling, gir forståelse av mangfold og skaper mening i tilværelsen					
---	--	--	--	--	--