

## HELHETLIG ÅRSPLAN FOR 2024- 2025

Valgfaget: Praktiske håndverksfag. Årsplanen/ periodeplanen er laget av Alexander Winsnes, som i tillegg underviser og veileder for de faglige prosjektene som skal gjennomføres. Fordelingen av kompetansemålene som gjelder, er laget ut ifra en helhetsvurdering av forventet progresjon/utvikling.

Praktiske håndverksfag: 8, 9 og 10 trinn	Kjerneelementer/ tverrfaglige temaer	Kompetansemål	Læringsmål	Lærestoff	Arbeidsmetoder	Vurderingsform
34- 35	K20: Demokrati og medborgerskap: K20 Folkehelse og livsmestring: K20: Bærekraftig utvikling.	<p>Forstå og følge arbeidstegninger eller instruksjoner for å lage et produkt</p> <p>Velge verktøy og begrunne valget, og bruke og vedlikeholde verktøyene på en trygg måte</p> <p>Holde orden og oversikt i arbeidet og på arbeidsplassen</p> <p>Utforske og beskrive råmaterialers egenskaper og bruksområder</p> <p>Drøfte valg av råmaterialer og produksjon i et bærekraftig perspektiv</p> <p>Ferdigstille produkter på en håndverksmessig, funksjonell, kreativ og estetisk måte</p>	<p>Kunne tilegne forståelse av ulike verkstedsmetoder, funksjonalitet og visuelle uttrykk innen praktiske håndverksfag</p> <p>Kunne samarbeide i mindre grupper for å utforme visuelle plakater om hindringer, muligheter, hindringer og løsninger i praktiske håndverksfag</p>	<p>Nettressurs er med innhold av arkitektur, kunstmalerier, designprosjekter og visuelle fagbegreper for elevene.</p> <p>Visuell og skriftlig eksempler på SWOT-analyse, utformet av faglærer</p>	<p>Digital portefølje fra faglærer: -Samtale der lærer og elever blir enige om klasseregler sosialt, som faglig. -Åpen dialog der elevene deler med lærer og til hverandre, hva de assosierer med praktiske håndverksfag.</p> <p>Plakatoppgave: -Ved gruppearbeid skriver, tegner og klipper elevene i fargepapir for hvilke hindringer, muligheter, utfordringer og løsninger som kan oppstå i praktiske håndverksfaget. De har muntlig fremlegg til de andre i klassen med hver sin plakat.</p>	<p>Elevene skal dele egne tanker og ideer til hverandre. Der de tilegner forståelse for likheter og forskjeller i ulike kreative yrkesretninger</p> <p>Skape bevissthet for et kreativt og godt klassemiljø i gruppearbeid. Her med bruk av tegning, skriving og muntlig samtale.</p>
36- 37	K20: Demokrati og	Velge verktøy og begrunne valget,	Kunne få innsyn og forståelse for	Nettressurs er innen økodesign,	Power Point undervisning fra faglærer med	Elevene skal lese og se med visuelle

	<p>medborgerskap: K20 Folkehelse og livsmestring: K20: Bærekraftig utvikling.</p>	<p>og bruke og vedlikeholde verktøyene på en trygg måte</p> <p>Holde orden og oversikt i arbeidet og på arbeidsplassen</p> <p>Utforske og beskrive råmaterialers egenskaper og bruksområder</p> <p>Drøfte valg av råmaterialer og produksjon i et bærekraftig</p>	<p>ulike treslag og møbel-lære.</p> <p>Kunne tilegne kunnskap om verkstedbruk, med materialer, verktøy, helse, miljø og sikkerhet.</p> <p>Kunne få innsyn om hvordan designprodukter kan lages på en miljø-, - og brukervennlig måte.</p>	<p>GRIP og nettressurer i tråd med (HIOA: produktdesign) og (Norges Interiøskole).</p>	<p>tematikk rettet mot møbel-lære og mangfoldige treslag.</p> <p>Faglærer og elever har innføring i verksted. Her med verktøy, tilgang på materialer og HMS- Kurs</p> <p>Lærer introduserer elevene for (økodesign, GRIP) og har åpen refleksjon og dialog rundt hva som er miljø og brukervennlig design.</p>	<p>eksempler hvordan ulike trematerialer kan skape varierte interiørprodukter.</p> <p>Elevene skal få bevissthet rundt egen skaperprosess fra ide til et ferdig produkt.</p> <p>Elevene skal ha utforsket og orientert seg om tilgjengelige verktøy, materialer og arbeidsmetoder av disse på en forsvarlig og samarbeidsvennlig måte.</p>
38- 45	<p>K20 Folkehelse og livsmestring: K20: Bærekraftig utvikling.</p>	<p>Forstå og følge arbeidstegninger eller instruksjoner for å lage et produkt</p> <p>Velge verktøy og begrunne valget, og bruke og vedlikeholde verktøyene på en trygg måte</p> <p>Holde orden og oversikt i arbeidet og på arbeidsplassen</p> <p>Utforske og beskrive råmaterialers egenskaper og bruksområder</p> <p>Drøfte valg av råmaterialer og produksjon i et bærekraftig perspektiv</p> <p>Ferdigstille produkter på en</p>	<p>Kunne bruke farger og formelementer fra kulturelle uttrykk i eget arbeid.</p> <p>Kunne jobbe selvstendig med produktundersøkelse, arbeidstegninger, modellering og annen relevant dokumentasjon i arbeid med produktutvikling.</p> <p>Kunne presentere, begrunne og argumentere visuelt,</p>	<p>Nettressurer fra pinterest, økodesign, GRIP og nettressurer i tråd med (HIOA: produktdesign) og (Norges Interiøskole).</p>	<p>Oppgave: design eget spill.</p> <p>Elevene skal fremstille en prosessmappe, med innhold av: moodboards/Inspirasjonsbilder, tankekart, skisser, skriftlige refleksjoner underveis, fargeutprøvinger, rentegninger (med farger), materialutprøvinger og prototyper.</p> <p>Hele den utviklingsprosessen dokumenteres skriftlig og visuelt på A4 og A3 ark, som til slutt legges inn på en egen PowerPoint-mappe.</p>	<p>Elevene skal ha tilegnet varierte ferdigheter innen overflatebehandling og sammenføringsteknikker med bruk av ulike verktøy og materialer. De skal også ha tilegnet skapende prosesserfaring i eget arbeid, fra ide til et ferdig produkt. Her med visuelle og fysiske utprøvinger for egenskaper, utseende og brukersituasjoner tilknyttet eget designet spill.</p>

		håndverksmessig, funksjonell, kreativ og estetisk måte	skriftlig og muntlig for eget skapende arbeid.			
41	Høstferie	Høstferie	Høstferie	Høstferie	Høstferie	Høstferie
46- 3	K20: Demokrati og medborgerskap: K20 Folkehelse og livsmestring: K20: Bærekraftig utvikling.	<p>Forstå og følge arbeidstegninger eller instruksjoner for å lage et produkt</p> <p>Velge verktøy og begrunne valget, og bruke og vedlikeholde verktøyene på en trygg måte</p> <p>Holde orden og oversikt i arbeidet og på arbeidsplassen</p> <p>Utforske og beskrive råmaterialers egenskaper og bruksområder</p> <p>Drøfte valg av råmaterialer og produksjon i et bærekraftig perspektiv</p> <p>Ferdigstille produkter på en håndverksmessig, funksjonell, kreativ og estetisk måte</p>	<p>Kunne utvikle «moodboards» av en målgruppe og eksisterende hjelpemidler/løsninger.</p> <p>Kunne lage tankekart for egen utviklende design prosess.</p> <p>Kunne utvikle tydelige og varierte skisser, rentegninger og arbeidstegninger for eget design produkt.</p> <p>Kunne skape varierte materialutprøvinger og prototyper.</p> <p>Kunne fremstille et ferdig fysisk sluttprodukt eller scenarioløsning.</p> <p>Kunne dokumentere skriftlig og muntlig om egen</p>	<p>Nettressurs er fra pinterest, økodesign, GRIP og nettressurer i tråd med (HIOA: produktdesign), (Norges Interiørskole), hjelpemiddelsentralen, enklere liv og andre aktuelle nettressurer.</p>	<p>Elevene skal fremstille en prosessmappe, med innhold av: Moodboards/Inspirasjonsbilder, tankekart, skisser, skriftlige refleksjoner underveis, fargeutprøvinger, rentegninger (med farger), materialutprøvinger og prototyper.</p> <p>Hele den utviklingsprosessen dokumenteres på A4 og A3 ark og legges inn på PowerPoint. Det skal også gjøres rede for hvordan de 7 prinsippene i universell utforming, har blitt benyttet i modellering, utseende og funksjon.</p>	<p>Elevene skal tilegne seg kunnskap, forståelse innen begrepet universell utforming. Her med produktutvikling med bevisstgjøring på empati og forståelse for ulike brukersituasjoner og refleksjoner tilknyttet eksisterende løsninger i nåtidens samfunn.</p>

			utvikling av visuelle bilder, materialbruk og håndverksteknikker tilknyttet universell utforming.			
4-11	K20: Demokrat i og medborgerskap: K20 Folkehelse og livsmestring: K20: Bærekraftig utvikling.	<p>Forstå og følge arbeidstegninger eller instruksjoner for å lage et produkt</p> <p>Velge verktøy og begrunne valget, og bruke og vedlikeholde verktøyene på en trygg måte</p> <p>Holde orden og oversikt i arbeidet og på arbeidsplassen</p> <p>Utforske og beskrive råmaterialers egenskaper og bruksområder</p> <p>Drøfte valg av råmaterialer og produksjon i et bærekraftig perspektiv</p> <p>Ferdigstille produkter på en håndverksmessig, funksjonell, kreativ og estetisk måte.</p>	<p>Kunne bruke farger og formelementer fra kulturelle uttrykk for egen mobilholder.</p> <p>Kunne jobbe selvstendig med produktundersøkelse, arbeidstegninger, modellering og annen relevant dokumentasjon i arbeid med produktutvikling.</p> <p>Kunne presentere, begrunne og argumentere visuelt, skriftlig og muntlig for eget skapende arbeid.</p>	Ressurser hentet fra (Pinterest), (K&H-dele) og andre aktuelle kilder.	Elevene skal med hjelp av varierte materialer og håndverksteknikker utvikle en mobilholder. Der de skal vise til en tydelig prosess fra ide' til et ferdig produkt. Her med fokus på estetikk og utseende, som funksjonalitet og holdbarhet. Selve arbeidsprosessen skal være preget av egen innsats og arbeidsstruktur (orden og oversikt i eget skapende arbeid).	Elevene skal mestre bruk av ulike sager og sammenføringsteknikker for trestykker med andre valgfrie materialer. Elevene skal tilnærme gode pusseteknikker Elevene skal oppøve ferdigheter innen tegning og fargelegging med fokus på tydelig utvikling fra ide til en ferdig mobilholder.
12- 20	K20: Demokrat i og medborgerskap: K20 Folkehelse og	<p>Forstå og følge arbeidstegninger eller instruksjoner for å lage et produkt</p> <p>Velge verktøy og begrunne valget,</p>	Kunne bruke farger og formelementer fra kulturelle uttrykk i eget arbeid.	Ressurser hentet fra (Pinterest), (K&H-dele) og aktuelle kilder fra HIOA produktdesi	Elevene skal fremstille en prosessmappe for en suvenir til Telemark Museum. Her skal de ha med innhold av: moodboards/	Med hjelp av varierte materialer og håndverksteknikker skal det utvikles et produkt for Telemarkmuseum . Der det skal

	<p>livsmestring: K20: Bærekraftig utvikling.</p>	<p>og bruke og vedlikeholde verktøyene på en trygg måte</p> <p>Holde orden og oversikt i arbeidet og på arbeidsplassen</p> <p>Utforske og beskrive råmaterialers egenskaper og bruksområder</p> <p>Drøfte valg av råmaterialer og produksjon i et bærekraftig perspektiv</p> <p>Ferdigstille produkter på en håndverksmessig, funksjonell, kreativ og estetisk måte.</p>	<p>Kunne jobbe selvstendig med produktunder søkelse, arbeidstegninger, modellering og annen relevant dokumentasjon i arbeid med produktutvikling.</p> <p>Kunne presentere, begrunne og argumentere visuelt, skriftlig og muntlig for eget skapende arbeid.</p>	<p>gn, Asker Museum og Telemark Museum.</p>	<p>inspirasjonsbilder, tankekart, skisser, skriftlige refleksjoner underveis, fargeutprøvinger, rentegninger (med farger), materialutprøvinger og prototyper. Hele den utviklingsprosessen dokumenteres skriftlig og visuelt på A4 og A3 ark, som til slutt legges inn på en egen PowerPoint-mappe.</p>	<p>vises til en tydelig prosess fra ide' til et ferdig produkt. Her med fokus på estetikk og utseende, som funksjonalitet og holdbarhet. Her skal også arbeidsprosessen være preget av egen innsats og arbeidsstruktur (orden og oversikt i eget skapende arbeid).</p>
21- 24	<p>K20: Demokrati og medborgerskap: K20 Folkehelse og livsmestring: K20: Bærekraftig utvikling.</p>	<p>Forstå og følge arbeidstegninger eller instruksjoner for å lage et produkt</p> <p>Velge verktøy og begrunne valget, og bruke og vedlikeholde verktøyene på en trygg måte</p> <p>Holde orden og oversikt i arbeidet og på arbeidsplassen</p> <p>Utforske og beskrive råmaterialers egenskaper og bruksområder</p> <p>Drøfte valg av råmaterialer og produksjon i et</p>	<p>Kunne bruke farger og formelementer fra kulturelle uttrykk i eget arbeid.</p> <p>Kunne jobbe selvstendig med produktunder søkelse, arbeidstegninger, modellering og annen relevant dokumentasjon i arbeid med produktutvikling.</p> <p>Kunne presentere, begrunne og argumentere visuelt,</p>	<p>Ressurser hentet fra (Pinterest), (K&amp;H-dele) og aktuelle kilder fra HIOA produktdesign, Norges interiørskole og andre aktuelle kilder.</p>	<p>Elevene skal utvikle et valgfritt produkt. Der de skal fremstille en prosessmappe, med innhold av: moodboards/Inspirasjonsbilder, tankekart, skisser, skriftlige refleksjoner underveis, fargeutprøvinger, rentegninger (med farger), materialutprøvinger og prototyper. Hele den utviklingsprosessen dokumenteres skriftlig og visuelt på A4 og A3 ark, som til slutt legges inn på en</p>	<p>Med hjelp av varierte materialer og håndverksteknikker skal det utvikles et eget design uttrykk. Der det skal vises til en tydelig prosess fra ide' til et ferdig produkt. Her med fokus på estetikk og utseende, som funksjonalitet og holdbarhet. Her skal også arbeidsprosessen være preget av egen innsats og arbeidsstruktur (orden og oversikt i eget skapende arbeid).</p>

		bærekraftig perspektiv	skriftlig og muntlig for eget skapende arbeid.		egen PowerPoint-mappe.	
		Ferdigstille produkter på en håndverksmessig, funksjonell, kreativ og estetisk måte.				
25	Rydde og vaske	Rydde og vaske	Rydde og vaske	Rydde og vaske	Rydde og vaske	Rydde og vaske

### FREMDRIFTSPLAN

Uke 34 – 36	Introduksjon av faglærer og utforming av plakater knyttet til valgfaget «praktiske håndverksfag», for et trygt, åpent og forsvarlig arbeidsmiljø.
Uke 36- 37	Innføring i verkstedet med innføring av ulike verktøy, tilgang på materialer og HMS-kurs. Introduksjon av økodesign, (GRIP).
Uke 38 – 45	Designe eget spill i tremateriale. Fremstilling av prosessmappe med moodboards, tankekart, skisser, 3d-modeller og ferdig produkt.
Uke 46 – 3	Designe og utvikle et produkt eller scenariløsning, tilknyttet begrepet universell utforming. Fremstilling av prosessmappe med moodboards, tankekart, skisser, 3d-modeller og ferdig produkt.
Uke 4 – 11	Designe egen mobilholder i primært tremateriale og eventuelt andre tilgjengelige ressurser. Fremstilling av prosessmappe med moodboards, tankekart, skisser, 3d-modeller og ferdig produkt.
Uke 12 – 20	Designe suvenirer til Telemark Museum. Fremstilling av prosessmappe med moodboards, tankekart, skisser, 3d-modeller og ferdig produkt.
Uke 21 – 24	Valgfritt prosjekt: Designe produkt i ønsket tilgjengelig materiale. Fremstilling av prosessmappe med moodboards, tankekart, skisser, 3d-modeller og ferdig produkt.
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