

# Kunst og håndverk 10.klasse

2024/2025

4 økter på 30 min. pr.uke

Faglærere: Katrine Sletten Haraldsen

| Kjerneelementer/<br>tverrfaglige<br>temaer   | Kompetansemål   | Læringsmål   | Lærestoff  | Arbeidsmåter   | Vurderings-<br>form                                       |
|--|---|--|--|--|---|
| Kunst- og<br>designprosesser<br><br>Visuell kommunikasjon<br><br>Demokrati og<br>medborgerskap | Visualisere form ved<br>hjelp av<br>frihåndstegninger og<br>arbeidstegninger.<br><br>Analysere hvordan<br>identitet<br>kommuniseres i kunst<br>og integrere kulturelle<br>referanser i eget<br>skapende arbeid.<br><br>Reflektere kritisk<br>over visuelle<br>virkemidler og<br>eksperimentere med<br>ulike visuelle uttrykk i<br>en skapende prosess | <b>Kunne tegne portrett<br/>etter et fotografi.</b><br><br>Jobbe med form og<br>skyggelegging som får<br>frem dybde og en<br>illusjon av<br>tredimensjonalitet.<br><br>Kjenne til kunstnere fra<br>ulike tidsepoker, som<br>har jobbet med portrett. | Se på hvordan<br>kunstnere fra ulike<br>tidsepoker har jobbet<br>med portrett. | Tegne studier av øyne,<br>nese og munn.<br>Jobbe med å tegne form og<br>få frem illusjon av<br>tredimensjonalitet ved<br>hjelp av skyggelegging. | Underveis<br>individuellt.<br>Skisser.<br>Ferdig produkt. |

|   |   |   |  |   |  |
|---|---|---|--|---|--|
| <p>Kunst- og designprosesser</p> <p>Visuell kommunikasjon</p> <p>Demokrati og medborgerskap</p> <p>Håndverksferdigheter</p> | <p>Lage funksjonelle bruksgjenstander og vurdere kvaliteten på eget håndverk.</p> <p>Designere 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 multimediepresentasjoner</p> <p>Utforske hvordan digitale verktøy og ny teknologi kan gi muligheter for kommunikasjonsformer og opplevelser i skapende prosesser og produkter .</p> <p>Utforske muligheter innenfor håndverksteknikker og egnet teknologi ved å bearbeide og sammenføye harde, plastiske og myke materialer.</p> <p>Vurdere materialers holdbarhet og muligheter for</p> | <p><b>Kunne lage en kuvert til et suppemåltid:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Kuvertbrikke</b></li> <li>- <b>Suppeskål</b></li> <li>- <b>Kopp</b></li> <li>- <b>Skje</b></li> <li>- <b>Noe å ha brød på</b></li> </ul> <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>Kunne dokumentere eget arbeid i en multimediepresentasjon.</p> | <p>Hente inspirasjon på nett.</p> <p>Se på ulike former og uttrykk. Kunne bruke form- og fargelære for å sette sammen og kombinere farger og former.</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.</p> <p>Utforme en multimediepresentasjon av prosessen og produktet.</p> | <p>Individuell underveisvurdering.</p> <p>Presentere prosessen og produktet for gruppen og lærerne. Reflektere i samlet gruppe.</p> <p>Karakter.</p> |
|---|---|---|--|---|--|

|                            |   |  |  |  |  |
|----------------------------|---|--|--|--|--|
| Bærekraftig utvikling      | reparasjon og gjenbruk, og bruke ulike verktøy og materialer på en hensiktsmessig og miljøbevisst måte. |  |  |  |  |
| Folkehelse og livsmestring |   |  |  |  |  |

|   |  |  |  |  |   |
|---|--|--|--|--|---|
| <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</p> | <p><b>Kunne sette seg selv inn i et kjent kunstportrett, (artfie).</b></p> <p>Kunne bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogram.</p> <p>Kjenne til kunstnere fra ulike tidsepoker, som har jobbet med portrett, og bli ekstra kjent med det jobbes med.</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> |
|---|--|--|--|--|---|

|   |  |   |  |                 |  |
|---|--|---|--|-----------------|--|
|   | skapende prosesser og produkter.   |   |  |                 |  |
| Håndverksferdigheter<br>Kunst- og designprosesser<br>Visuell kommunikasjon<br>Kulturforståelse<br>Folkehelse og livsmestring<br>Demokrati og medborgerskap<br>Bærekraftig utvikling | Fordype seg i en visuell uttrykksform og/eller en håndverksteknikk.<br><br>Utforske muligheter gjennom praktisk skapende arbeid og<br><br>Presentere valg fra idé til ferdig resultat. | <b>Kunne jobbe med en valgfri oppgave.</b><br><br>Kunne beskrive ulike løsningsalternativer ved hjelp av skisser.<br><br>Kunne beherske ulike verktøy og teknikker. | Ha et ønske om å jobbe med en spesiell teknikk eller materiale.<br><br>Hente inspirasjon fra nett. | Valgfri oppgave | Underveis individuelt. Skisser, og bilder fra prosessen. Ferdig produkt. |

#### FREMDRIFTSPLAN

|                       |   |
|-----------------------|---|
| <b>FREMDRIFTSPLAN</b> |   |
| Uke 34 - 38           | 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 39 – 7            | Lage en kuvert til et suppemåltid. Tegne skisser. Lage en brikke i tekstil, valgfri teknikk. Lage suppeskål og kopp i keramikk som skal glaseres. Lage noe til å ha brød på i valgfritt materiale. Lage suppeskje i tre. Prosessen og produktene skal presenteres i en multimediepresentasjon og i en utstilling.   |
| Uke 9 – 10            | 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.<br><a href="http://portfolio.no">Artfie – gjenskap et portrett fra kunsthistorien (portfolio.no)</a> |

|             |   |
|-------------|---|
|             |   |
| Uke 11 - 24 | Design en bruksgjenstand i valgfritt materiale. Velge teknikk selv. Levere skisser 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 framtiden. 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 ønskeformål. | 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 2024, Katrine Sletten Haraldsen