



TRONDHEIM KOMMUNE

Selsbakk skole

21.september 2020

**Års- og vurderingsplan**  
**Kunst og håndverk**  
**Selsbakk skole 10.trinn**  
**Kompetansemål etter 10.årstrinn**

---

## Kompetansemål

### Visuell kommunikasjon

I visuell kommunikasjon er praktisk skapende arbeid med todimensjonal form og digitale bildemedier vektlagt. Form, farge og komposisjon samt idéutvikling, problemløsning og symbolbehandling er sentrale emner i hovedområdet. Eksperimentering med visuelle virkemidler står sentralt i arbeid visuell kommunikasjon i ulike medier.

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

1. •bruke ulike materialer og redskaper i arbeid med bilder ut fra egne interesser
2. •bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogram
3. •tegne bildemanus, redigere og manipulere enkle digitale opptak og vurdere bruk av egne virkemidler
4. •vurdere ulike budskap, etiske problemstillinger og visuell kvalitet i reklame, film, nettsteder og dataspill
5. •stilisere motiver med utgangspunkt i egne skisser i arbeid med mønster, logo, skilt og piktogrammer
6. •dokumentere eget arbeid i multimediepresentasjoner

### Design

I design står formgivning av gjenstander sentralt. Her videreføres håndverkstradisjonen i faget. Design omfatter både arbeid direkte i materialer og arbeid med skisser og modeller. Utforming av ideer, arbeidstegninger, produkter og bruksformer står sentralt. Kjennskap til materialer, problemløsning og produksjon kan danne grunnlag for innovasjon og entreprenørskap.

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

7. •designe produkter ut fra en kravspesifikasjon for form og funksjon
8. •beskrive ulike løsningsalternativer i design av et produkt ved hjelp av skisser og digital programvare
9. •skape klær og drøfte mote, pris og kvalitet i et forbrukerperspektiv
10. •samtale om hvordan urfolk og andre kulturer har påvirket og inspirert ulike designuttrykk
11. •beskrive livsløpet til et produkt og vurdere konsekvenser for bærekraftig utvikling, miljø og verdiskaping
12. •lage funksjonelle bruksgjenstander og vurdere kvaliteten på eget håndverk
13. •gjøre rede for særtrekk ved nordisk design i et internasjonalt perspektiv

## **Kunst**

Tradisjonen med fritt skapende arbeid innenfor bilde og skulptur videreføres og utvikles i dette hovedområdet. Inspirasjon fra kunsthistorien, fra helleristninger via antikken og renessansen til dagens kunstverk i vårt flerkulturelle samfunn, danner utgangspunkt og referanse for elevens fantasi og eget skapende arbeid i ulike materialer.

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

14. • diskutere hvordan kunstnere i ulike kulturer har framstilt mennesker gjennom tidene, og bruke dette som utgangspunkt for eget skapende arbeid med portrett og skulptur
15. • samtale om opplevelse av hvordan kunstnere til forskjellige tider og i ulike kulturer har uttrykt seg gjennom foto, film og video, og bruke dette som utgangspunkt for eget arbeid
16. • sammenligne og vurdere ulike retninger og tradisjoner innenfor to- og tredimensjonal kunst

## **Arkitektur**

I arkitektur står kunnskap om det fysiske nærmiljøet sentralt. Dette innebærer kunnskap om hvordan bygningskulturen, inne- og uterom, kan påvirke vår hverdag. Tegning og bygging av modeller i målestokk inngår i hovedområdet og danner grunnlag for å forestille seg tredimensjonale rom ut fra tegninger og dataanimasjoner.

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

17. • tegne hus og rom ved hjelp av topunktperspektiv
18. • samtale om arkitekttegninger og digitale presentasjoner av byggeprosjekter, vurdere tilpasning til omgivelsene og skissere ulike løsninger
19. • vurdere funksjonell innredning av rom, stil og smak og visualisere egne løsninger
20. • forklare hvordan klima, kultur og samfunnsforhold påvirker bygningers konstruksjon, valg av materialer, form, uttrykk og symbolfunksjon

Denne planen er ikke inndelt i uker/perioder da prosjektenes varighet varierer noe fra klasse til klasse.

Tema	Mål (fra Kunnskapsløftet)	Litteratur/ ressurser	Vurdering (hvordan)	Kjennetegn på høy måloppnåelse
<p><b>Design</b></p> <p>Eksempel på oppgaver:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bruksgjenstand</li> <li>- Lag et produkt i tre, skrin/aviskurv/gryteunderlag/blyantkopp</li> <li>- Strikk av lue/votter/sitteunderlag/grytelapp/kjøkkenklut etc</li> </ul>	<p>5. Stilisere motiver med utgangspunkt i egne skisser i arbeid med mønster, logo, skilt og piktogrammer</p> <p>7. Designe produkter ut fra en kravspesifikasjon for form og funksjon</p> <p>8. Beskrive ulike løsningsalternativer i design av et produkt ved hjelp av skisser og digital programvare</p> <p>9. Skape klær og drøfte mote, pris og kvalitet i et forbrukerperspektiv</p> <p>10. Samtale om hvordan urfolk og andre kulturer har påvirket og inspirert ulike designuttrykk</p>	<p>Akantus kap.7+8+10+11</p>	<p>-oppgave-beskrivelser med vurderingskriterier blir utlevert</p> <p>- muntlige og skriftlige tilbakemeldinger blir gitt underveis og på sluttprodukt</p>	<p><b>Kjennetegn på måloppnåelse går igjen gjennom hele skoleåret.</b></p> <p><b>Ideutvikling/kreativitet</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Har gjort svært godt forarbeid</li> <li>- Har vist god evne til å utvikle egne ideer</li> <li>- Har gode tegnetekniske skisser som viser varierte forslag</li> </ul> <p><b>Håndverk/tekniske ferdigheter</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Produktet har form/komposisjon som svarer svært bra til gitt oppgave</li> <li>- viser meget gode tekniske ferdigheter</li> <li>- Utnytte egenskaper ved materiale i eget skapende arbeid</li> </ul> <p><b>Visuell kommunikasjon</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- skaper et produkt der valg av visuelle virkemidler understreker ide</li> </ul> <p><b>Presentasjon og vurdering</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Beskriver prosessen og redegjør for valg og erfaringer som ble gjort underveis</li> <li>- Reflekterer over kvaliteter ved sitt eget arbeid, og hva som kunne vært gjort annerledes</li> </ul>

	<p>11. Beskrive livsløpet til et produkt og vurdere konsekvenser for bærekraftig utvikling, miljø og verdiskaping</p> <p>12. Lage funksjonelle bruksgjenstander og vurdere kvaliteten på eget håndverk</p> <p>13. Gjøre rede for særtrekk ved nordisk design i et internasjonalt perspektiv</p>			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Beskrive prosessen ved hjelp av inspirasjonsmateriale, egne skisser og produkt</li> <li>- Bruker noen fagbegreper og kunst- og designhistoriske referanser ved presentasjon og vurdering</li> </ul> <p><b>Arbeidsmåte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Er svært selvstendig og viser kritisk sans</li> <li>- Har evne til å ta begrunnede valg under arbeidsprosessen</li> <li>- Har utført alle deler av oppgaven</li> </ul>
<p><b>Kunst</b></p> <p>Eks. på oppgaver:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fargelære</li> <li>- Tegning</li> <li>- Ekspresjonistisk maling</li> </ul>	<p>1. Bruke ulike materialer og redskaper i arbeid med bilder ut fra egne interesser</p> <p>15. Samtale om opplevelse av hvordan kunstnere til forskjellige tider og i ulike kulturer har uttrykt seg gjennom foto, film og video, og bruke dette som utgangspunkt for eget arbeid</p> <p>16. Sammenligne og vurdere ulike retninger og tradisjoner innenfor to- og tredimensjonal kunst</p>	<p>Akantus</p> <p>kap. 5 + 7 + 9</p>	<p>-oppgavebeskrivelsen er med vurderingskriterier blir utlevert</p> <p>- muntlige og skriftlige tilbakemeldinger blir gitt underveis og på sluttprodukt</p>	

---

<b>Fordypnings- oppgave</b>  Elevene skal lage to ulike produkter, hvor de til sammen bruker tre ulike teknikker.  Arbeidet dokumenteres i multimedie- presentasjon.	Kan dekke de fleste kompetansemålene.	Akantus kap.12	-oppgave-beskrivel ser med vurderingskriterier blir utlevert  - muntlige og skriftlige tilbakemeldinger blir gitt underveis og på sluttprodukt	