



TRONDHEIM KOMMUNE

5. september 2017

Selsbakk skole

Års- og vurderingsplan
Kunst og håndverk
Selsbakk skole 9. 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.

****I denne kolonnen finnes eksempler på vurderingsformer som kan benyttes. Elevene deltar fortrinnsvis i valg av metode/vurdering innen det enkelte tema. At eleven vurderer sitt eget arbeid/egen prestasjon inkluderes uavhengig av metode/vurderingsvalg.***

Tema	Mål (fra Kunnskapsløftet)	Litteratur/ ressurser	*Vurdering (hvordan)	Kjennetegn på høy måloppnåelse
<p>Kunst</p> <p>Eks. på oppgaver:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kinetisk tegning - Kroki - Skulptur 	<p>1. Bruke ulike materialer og redskaper i arbeid med bilder ut fra egne interesser</p> <p>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</p> <p>16. Sammenligne og vurdere ulike retninger og tradisjoner innenfor to- og tredimensjonal kunst</p>	<p>Akantus</p> <p>kap. 7 + 9</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Oppgave-beskrivelser med vurderingskriterier blir utlevert - muntlige tilbakemeldinger blir gitt underveis og skriftlige tilbakemeldinger på sluttprodukt <p>Egenvurdering.</p> <p>Vurdering av medelevers arbeid.</p> <p>Logg, egenvurdering på IL</p>	<p>Ideutvikling/kreativitet</p> <ul style="list-style-type: none"> • Har gjort svært godt forarbeid • Har vist god evne til å utvikle egne ideer • Har gode tegnetekniske skisser som viser varierte forslag <p>Håndverk/tekniske ferdigheter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produktet har form/komposisjon som svarer svært bra til gitt oppgaver • Viser meget gode tekniske ferdigheter • Utnytte egenskaper ved materiale i eget skapende arbeid <p>Visuell kommunikasjon</p> <ul style="list-style-type: none"> • Skaper et produkt der valg av visuelle virkemidler understreker idè <p>Presentasjon og vurdering</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beskriver prosessen og redegjør for valg og erfaringer som ble gjort underveis • Reflekterer over kvaliteter ved sitt eget arbeid og hva som kunne vært gjort annerledes

<p>Visuell kommunikasjon</p> <p>Eksempel på oppgaver:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Foto/film-opp gave 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bruke ulike materialer og redskaper i arbeid med bilder ut fra egne interesser 2. Bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogram 5. Stilisere motiver med utgangspunkt i egne skisser i arbeid med mønster, logo, skilt og piktogrammer 6. Dokumentere eget arbeid i multimediepresentasjoner 	Akantus kap.12	<p>-oppgave-beskrivelser med vurderingskriterier blir utlevert</p> <p>-muntlige tilbakemeldinger blir gitt underveis og skriftlige tilbakemeldinger på sluttprodukt</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Beskrive prosessen ved hjelp av inspirasjonsmateriale, egne skisser og produkt • Bruke noen fagbegreper og kunst- og designhistoriske referanser ved presentasjon og vurdering <p>Arbeidsmåte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Er svært selvstendig og viser kritisk sans • Har evne til å ta begrunnede valg under arbeidsprosessen • Har utført alle deler av oppgaven <p>Grunnleggende ferdigheter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Digital kompetanse: Fotoredigering, tegneprogram • Regning: Måling, målestokk • Lesekompetanse: Oppskrifter, bruksanvisninger, arbeids-beskrivelser • Skrivekompetanse: Logg, egenvurdering, arbeidsbeskrivelse
--	---	----------------	---	--