

Skuletrinn: 8. trinn

Skuleår: 2023/2024

Grunnleggjande ferdigheiter

Munnlege ferdigheiter

Munnlege ferdigheiter i kunst og handverk er å kunne setje ord på og reflektere over estetiske opplevingar og skapande prosessar. Det inneber å bruke fagomgrep i dialog, samtalar og munnlege presentasjonar. Utviklinga av munnlege ferdigheiter i kunst og handverk går frå å kunne fortelje om eigne observasjonar og opplevingar til å kunne beskrive visuelle verkemiddel, handverk og kunst- og kulturhistoriske referansar.

Å kunne skrive

Å kunne skrive i kunst og handverk er å kommunisere visuelt gjennom teikn og symbol. Det inneber òg å kunne skrive tekstar for å synleggjere idear, val og meiningar under det praktiske arbeidet. Vidare omfattar det å kunne kombinere tekst og bilete i arbeid med layout og andre visuelle uttrykk. Utviklinga av å kunne skrive i kunst og handverk går frå å kunne setje saman tekst, teikn og symbol til å kunne auke lesarheit, tilpasse tekst til føremålet og gjere kreative samanstillingar av visuelle verkemiddel.

Å kunne lese

Å kunne lese i kunst og handverk er å tolke, forstå og vurdere visuelle og materielle omgivnader. Å kunne lese tekniske teikningar og tilvisingar er sentralt i praktisk problemløysing og for å kunne vurdere form, funksjonalitet og haldbarheit. Utviklinga av å kunne lese i kunst og handverk går frå å kjenne att og avkode til å reflektere kritisk over visuelle verkemiddel og kulturelle referansar.



Å kunne rekne

Å kunne rekne i kunst og handverk er å bruke matematiske framgangsmåtar i praktisk skapande arbeid. Det inneber å ta nøyaktige mål, å berekne målestokk, volum og proporsjonar og å utforske konstruksjonen av mønster, form og rom. Utviklinga av å kunne rekne i kunst og handverk går frå å kunne følgje ein gitt framgangsmåte til å kunne bruke matematiske framgangsmåtar som verktøy i eiga problemløysing.

Digitale ferdigheiter

Digitale ferdigheiter i kunst og handverk inneber å kunne bruke digitale verktøy og medium til inspirasjon, utprøving, dokumentasjon og presentasjon. Det inneber òg å bruke digitale verktøy og programmering i kreative og skapande prosessar. Kjennskap til reglar om opphavsrett og personvern når ein bruker egne eller andre sine bilete, filmar og skapande arbeid, er vesentleg på alle trinn. Utviklinga av digitale ferdigheiter i kunst og handverk går frå å bruke enkle, digitale verktøy og medium til å forme egne digitale produkt som skaper opplevingar og kommuniserer kjensler, idear og meiningar.

Fag: Kunst og handverk - tekstilrommet

Lærer: Audhild Øksnes

Klasse: 8a og b

Periode: 2023/2024

Læringsmål:

- analysere korleis identitet og stadtilhøyrse blir kommunisert i arkitektur, klestradisjonar, kunst eller gjenstandar, og integrere kulturelle referansar i eige skapande arbeid
- lage skisser til fornying av lokale omgivnader og modellere arkitektoniske løysingar som tek vare på ulike behov og interesser
- utforske moglegheiter innanfor handverksteknikkar og eigna teknologi ved å arbeide vidare med og samanføre harde, plastiske og mjuke materiale

Kompetansemål	Kjerneelement	Tverrfaglege tema	Korleis skal vi lære dette?	Undervegsvurdering
Mål for opplæringa er at eleven skal kunne <ul style="list-style-type: none">• utforske moglegheiter innanfor handverksteknikkar og eigna teknologi ved å arbeide vidare med og samanføre harde, plastiske og mjuke materiale• vurdere haldbarheita til materiale og moglegheiter for reparasjon og gjenbruk, og bruke ulike verktøy og materiale på ein formålstenleg og miljømedviten måte• utvikle løysingar gjennom ein stegvis designprosess og vurdere haldbarheit, funksjon og estetisk uttrykk	Handverksferdigheiter Kjerneelementet handverksferdigheiter inneber at elevane skal utvikle handlag, praktiske ferdigheiter og uthald ved å bruke ulike reiskapar og materiale. Elevane skal utvikle forståing for eigenskapar, funksjonalitet og uttrykk til materiale gjennom eige skapande arbeid. Dei skal bruke harde, plastiske og mjuke materiale og digitale verktøy på ein etisk, miljømedviten og trygg måte gjennom heile skuleløpet. Kunst- og designprosessar Kjerneelementet kunst- og designprosessar inneber at elevane skal utvikle nysgjerrigheit, kreativitet, mot,	Folkehelse og livsmeistring I kunst og handverk handlar det tverrfaglege temaet folkehelse og livsmeistring om at elevane utviklar evne til skapande tankeprosessar og praktisk problemløysing. Elevane opparbeider praktiske ferdigheiter og evne til å stille spørsmål, møte utfordringar i kvardagen og sjå moglegheiter i ukjende situasjonar. Elevane får verktøy til å utforske meiningar, idear og kjensler og til å uttrykkje seg gjennom ulike format og arenaer. Arbeid med visuell og materiell kultur bidreg til å styrkje sjølvbiletet og identitetsutviklinga til elevane, gir forståing av mangfald og skaper meining i tilveret.	Arkitektur <ul style="list-style-type: none">- Tema – Kva er arkitektur?- Signalbygg i Oslo- Signalbygg i nærleiken – Kva signalbygg kjenner elevane til.- Arkitektar: Zaha Hadid, Sverre Fehn, Friedensreich Hundertwasser og Le Corbusier- Designe eit ungdomshus ut ifrå spesifikasjonar. Symaskin <ul style="list-style-type: none">- Bli kjent med symaskinen.- Designe produkt ut frå ein kravspesifikasjon for form, funksjon.- Lage funksjonelle bruksgjenstandar og vurdere kvaliteten på eget handverk.	Arkitektur <ul style="list-style-type: none">- Presentere eit særskilt bygg.- Presentere ein arkitekt.- Designe ungdomshuset, anten fysisk eller digitalt.- Arbeidsprosessen er ein del av vurderinga. <ul style="list-style-type: none">- Sy en nålepute etter mønster.- Lage gryteklut etter mønster.- Lage eit handlenett.

<ul style="list-style-type: none"> • utforske korleis digitale verktøy og ny teknologi kan gi moglegheiter for kommunikasjonsformer og opplevingar i skapande prosessar og produkt • visualisere form ved hjelp av frihandsteikningar, arbeidsteikningar, modellar og digitale verktøy • analysere korleis identitet og stadtilhøyrse blir kommunisert i arkitektur, klestradisjonar, kunst eller gjenstandar, og integrere kulturelle referansar i eige skapande arbeid • undersøkje korleis kunst, inkludert samisk kunst, kan bidra i samfunnskritikk, og skape kunstuttrykk som belyser utfordringar i eiga samtid • reflektere kritisk over visuelle verkemiddel og eksperimentere med ulike visuelle uttrykk i ein skapande prosess • lage skisser til fornying av lokale omgivnader og modellere arkitektoniske løysingar som tek vare på ulike behov og interesser • fordjupe seg i ei visuell uttryksform og/eller ein handverksteknikk, utforske 	<p>skaparglede, uthald og evne til å løyse problem. Kjerneelementet legg vekt på både opne og utforskande prosessar, og stegvise prosessar med utvikling og innovasjon som mål.</p> <p>Visuell kommunikasjon Kjerneelementet visuell kommunikasjon inneber at elevane skal kunne lese, forstå og bruke det visuelle språket. Utvikling av teikneferdigheiter er her heilt grunnleggjande for å kunne kommunisere idear, erfaringar, bodskapar og samanhengar. Elevane skal bruke visuelle verkemiddel medvite og eksperimentierende i todimensjonale, tredimensjonale og digitale uttrykk.</p> <p>Kulturforståing Kjerneelementet kulturforståing inneber at elevane skal utforske samtidig visuell kultur og kulturarv frå ulike verdsdelar som kjelde til opplevingar og inspirasjon til eigen skapande praksis. Elevane skal møte døme på og reflektere over korleis kunst, handverk og design speglar og er med på å forme kultur, samfunnsutvikling og</p>	<p>Demokrati og medborgarskap I kunst og handverk handlar det tverrfaglege temaet demokrati og medborgarskap om at elevane blir utfordra til å reflektere kritisk over kunst, design og materiell og immateriell kultur og til å gi uttrykk for eigne opplevingar, tankar og meiningar. Gjennom møte med kunst og kultur og arbeid med visuelle ytringar kan elevane utvikle evne til å tolke, medverke i og endre samfunnet dei lever i.</p> <p>Berekraftig utvikling I kunst og handverk handlar det tverrfaglege temaet berekraftig utvikling om at elevane gjennom praktisk skapande arbeid utviklar evne til å sjå forbetringar i produkt og til å utforske meir berekraftige levesett for framtida. Kritisk undersøking av forbrukskultur og erfaring med bruk og gjenbruk av materiale kan gi elevane grunnlag for å gjere etiske val. I arbeid med teknologi, materiale og produktutvikling kan elevane styrkje medvitte sitt om kva innverknad naturen har på menneske, og korleis levesettet</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kan tre over- og undertråd - Kan stille inn maskina til vanleg rettsaum, og sikksakksaum. - Kan feste tråden i starten og slutten - Snur riktig i hjørna. - Kan spole på meir undertråd. - Sette maskinen i kvilestilling etter bruk. 	
---	---	--	--	--

molegheiter gjennom praktisk skapande arbeid og presentere val frå idé til ferdig resultat	identiteten til folk. Kunnskap om visuell og materiell kultur gir grunnlag for å ta medvitne val som forbrukar og medborgar og i eige skapande arbeid.	til mennesket påverkar naturen og klimaet.		
--	--	--	--	--