

Årsplan for kunst og håndverk 2022/23 for 9. trinn

VASSMYRA.NO			
Periode Uke	Tema	Kompetansemål	Læringsmål
34-42	Portretttegning Innføring i proporsjoner i ansiktet. Tegne et portrett Bli kjent med en kunstner, et av kunstnerens arbeid og lage en bakgrunn inspirert av dette.	- visualisere form ved hjelp av frihåndstegninger, arbeidstegninger, modeller og digitale verktøy -fordype seg i en visuell uttrykksform og/eller en håndverksteknikk, utforske muligheter gjennom praktisk skapende arbeid og presentere valg fra idé til ferdig resultat -Reflektere kritisk over visuelle virkemidler og eksperimentere med ulike visuelle uttrykk i en skapende prosess	Lære å tegne et portrett og plassere øyne, nese, munn, ører Lære å skyggelegge Bli kjent med en kunstners arbeid og bruke et av kunstnerens arbeid som inspirasjon til å lage en bakgrunn til portrettet
42 - 50	Arkitektur: Undersøke detaljer ved valgt hus. Bruke digitalt romplanleggingsprogram. Tegning av planløsning Innrede et rom. Oppgave 1: Eksteriør Tegning av hus fasade på A3 ark	analysere hvordan identitet og stedstilørighet kommuniseres i arkitektur, klestradisjoner, kunst eller gjenstander, og integrere kulturelle referanser i eget skapende arbeid visualisere form ved hjelp av frihåndstegninger, arbeidstegninger, modeller og digitale verktøy	Kjenne igjen ulike typer hus fra forskjellige landsdeler i Norge. Kunne forklare hvordan klima, kultur og samfunnsforhold påvirker hvordan man bygger hus. Tegne fasaden til et hus samt detaljer som dører og vinduer. Tegne et hus ved hjelp av topunktperspektiv. Samtale om arkitekttegninger og digitale presentasjoner av byggeprosjekter, vurdere hvordan de er tilpasset omgivelsene og komme med forslag til ulike løsninger. Vurdere praktisk innredning av et rom, stil og smak gjennom å lage ditt eget drømmerom.

Årsplan for kunst og håndverk 2022/23 for 9. trinn

	<p>Tegning av vindu på A4 ark</p> <p>Tegning av dør på A4 ark</p> <p>Topunkts perspektivtegning av et moderne hus</p> <p>Oppgave 2: Interiør</p> <p>Plantegning av drømmehuset/et rom på papir eller digitalt.</p> <p>Mood Board av et av rommene.</p> <p>Logg hvor du beskriver prosessen over hvordan du løste oppgavene.</p>		
<p>1 - 7</p>	<p>Bildefortelling:</p> <p>Bevisst bruk av bildespråk (utsnitt, ro/uro, fargebetydning, kameravinkel, lys/skygge, perspektiv/dybdevirkning) og lage en bildefortelling ved hjelp av mobilkamera og PC.</p> <p>Gruppearbeid på 3-4 personer.</p> <p>Storyboard (alle på gruppa har ver sin)?.</p>	<p>utforske hvordan digitale verktøy og ny teknologi kan gi muligheter for kommunikasjonsformer og opplevelser i skapende prosesser og produkter</p> <p>reflektere kritisk over visuelle virkemidler og eksperimentere med ulike visuelle uttrykk i en skapende prosess</p>	<p>Lære å bruke bildespråk mer bevisst.</p> <p>Kunne planlegge detaljer i et større stykke arbeid.</p> <p>Kunne fortelle en historie uten å bruke tekst eller lyd, kun bilder.</p> <p>Bruke digitale hjelpemidler.</p>

Årsplan for kunst og håndverk 2022/23 for 9. trinn

	Pepperkakehus		
<p>utforske muligheter innenfor håndverksteknikker og egnet teknologi ved å bearbeide og sammenføre harde, plastiske og myke materialer.</p> <ul style="list-style-type: none">☒ vurdere materialers holdbarhet og muligheter for reparasjon og gjenbruk, og bruke ulike verktøy og materialer på en hensiktsmessig og miljøbevisst måte☒ utvikle løsninger gjennom en stegvis designprosess og vurdere holdbarhet, funksjon og estetisk uttrykk☒ utforske hvordan digitale verktøy og ny teknologi kan gi muligheter for kommunikasjonsformer og opplevelser i skapende prosesser og produkter☒ visualisere form ved hjelp av frihåndstegninger, arbeidstegninger, modeller og digitale verktøy☒ analysere hvordan identitet og stedstilørighet kommuniseres i arkitektur, klestradisjoner, kunst eller gjenstander, og integrere kulturelle referanser i eget skapende arbeid☒ undersøke hvordan kunst, inkludert samisk kunst, kan bidra i samfunnskritikk, og skape kunstuttrykk som belyser utfordringer i egen samtid☒ reflektere kritisk over visuelle virkemidler og eksperimentere med ulike visuelle uttrykk i en skapende prosess☒ lage skisser til fornyelse av lokale omgivelser og modellere arkitektoniske løsninger som ivaretar ulike behov og interesser☒ fordype seg i en visuell uttrykksform og/eller en håndverksteknikk, utforske muligheter gjennom praktisk skapende arbeid og presentere valg fra idé til ferdig resultat			

