

FAG: Kunst og håndverk 10. trinn

VASSMYRA.NO			
Periode Uke	Tema	Kompetansemål	Læringsmål
33-9  Tre ulike oppg. Som hver er på 8 uker.	<b>(1) Keramikk</b> Lage en bruksgjenstand eller skulptur i keramikk	1,2,3,5,8,10	Kunne planlegge og tegne skisser på en nøyaktig måte  Kunne lage de elementene de har tegnet av materialer som fungerer  Kunne tegne elementene i perspektiv  Kunne bruke relevante verktøy
	<b>(2) Strikking</b> Design og strikke sin egen lue	Utforske muligheter innenfor håndverksteknikker og egnet teknologi ved å bearbeide og sammenføre harde, plastiske og myke materialer.  Utvikle løsninger gjennom en stegvis designprosess og vurdere holdbarhet, funksjon og estetisk uttrykk.  Visualisere form ved hjelp av frihåndstegninger, arbeidstegninger, modeller og digitale verktøy.  Vurdere materialers holdbarhet og muligheter for reparasjon og gjenbruk, og bruke ulike verktøy og materialer på en hensiktsmessig og miljøbevisst måte.	

## Årsplan i kunst og håndverk 2022/23

	<b>(3) Sløyd</b> <b>Lage et treskrin som skal oppbevare noe spesielt.</b>	1, 2, 3, 10	Kunne planlegge og lage en oppbevaringsgjenstand som passer til det valgte innholdet. Kunne lage nøyaktig arbeidstegning. Få innsikt i sammenføyning av harde materialer og bruk av enkelt håndverktøy. Stilisere og lage piktogram.  Få større innsikt i bildespråket og dermed få mer ut av visuelle inntrykk som bilder, filmer, reklame, dataspill og kunstverk. Kunne vurdere den visuelle kvaliteten på bilder.
	<b>(4) Bildespråk</b>	4, 8, 10	
<b>10-20</b>	<b>Fordypningsoppgave</b>		

### Kompetansemål

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

1. utforske muligheter innenfor håndverksteknikker og egnet teknologi ved å bearbeide og sammenføye harde, plastiske og myke materialer.
2. Vurdere materialers holdbarhet og muligheter for reparasjon og gjenbruk, og bruke ulike verktøy og materialer på en hensiktsmessig og miljøbevisst måte
3. Utvikle løsninger gjennom en stegvis designprosess og vurdere holdbarhet, funksjon og estetisk uttrykk
4. utforske hvordan digitale verktøy og ny teknologi kan gi muligheter for kommunikasjonsformer og opplevelser i skapende prosesser og produkter

## Årsplan i kunst og håndverk 2022/23

5. visualisere form ved hjelp av frihåndstegninger, arbeidstegninger, modeller og digitale verktøy
6. analysere hvordan identitet og stedstilhørighet kommuniseres i arkitektur, klestradisjoner, kunst eller gjenstander, og integrere kulturelle referanser i eget skapende arbeid
7. undersøke hvordan kunst, inkludert samisk kunst, kan bidra i samfunnskritikk, og skape kunstuttrykk som belyser utfordringer i egen samtid
8. reflektere kritisk over visuelle virkemidler og eksperimentere med ulike visuelle uttrykk i en skapende prosess
9. lage skisser til fornyelse av lokale omgivelser og modellere arkitektoniske løsninger som ivaretar ulike behov og interesser
10. fordype seg i en visuell uttrykksform og/eller en håndverksteknikk, utforske muligheter gjennom praktisk skapende arbeid og presentere valg fra idé til ferdig resultat