

**Gjennomgående plan i KUNST OG HÅNDVERK for 8. -10.trinn
ved Atlanten ungdomsskole**



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 formgiving 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

1. designe produkter ut fra en kravspesifikasjon for form og funksjon
2. beskrive ulike løsningsalternativer i design av et produkt ved hjelp av skisser og digital programvare

3. skape klær og drøfte mote, pris og kvalitet i et forbrukerperspektiv
4. samtale om hvordan urfolk og andre kulturer har påvirket og inspirert ulike designuttrykk
5. beskrive livsløpet til et produkt og vurdere konsekvenser for bærekraftig utvikling, miljø og verdiskaping
6. lage funksjonelle bruksgjenstander og vurdere kvaliteten på eget håndverk
7. 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

1. diskutere hvordan kunstnere i ulike kulturer har framstilt mennesker gjennom tidene, og bruke dette som utgangspunkt for eget skapende arbeid med portrett og skulptur
2. 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
3. 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

1. tegne hus og rom ved hjelp av topunktperspektiv
2. samtale om arkitekttegninger og digitale presentasjoner av byggeprosjekter, vurdere tilpasning til omgivelsene og skissere ulike løsninger
3. vurdere funksjonell innredning av rom, stil og smak og visualisere egne løsninger
4. forklare hvordan klima, kultur og samfunnsforhold påvirker bygningers konstruksjon, valg av materialer, form, uttrykk og symbolfunksjon
5. bygge og teste bærende konstruksjoner i ulike materialer

8.trinn

Kompetansemål	Tema Tidsbruk	Kilder	Arbeidsmåter	Produkt
Bli kjent med KUHA faget og rommene på skolen	2 timer	Lærer	Samtale, prøving	Prøve utstyr og verktøy i de ulike rommene
Design 6.	Lage penneboks 4 timer	Akantus Kap.1 Perm KUHA	Kappe, skru, bore, lime, måle	Penneboks
Design 1,6,7 Formgiving, skapende arbeid. Sikker knivbruk	4 timer	"-"	Idemyldring,spikke pusse	Smørkniv eller annet småsløydarbeid
Design 1,2,6	20 timer. Lære grunnleggende arbeidsmetoder	Perm KUHA	Repetere/lære gr. leggende arbeidsmetoder	Treleke, fly, bil eller annen leke
Design 1,2,6,7	10 timer	Perm KUHA	Bruke grunnleggende arbeidsmetoder	Treskrin
Formidle kulturarv. Formgiving, skapende arbeid. Lære sikker knivbruk	2 timer	Lærers kunnskaper	Spikke	Seljefløyte

Gjennomgående plan (fag) for 8.-10. trinn ved Atlanten ungdomsskole

Formidle kulturarv Arkitektur 1 og 4	Tradisjonsbåter 2 timer	Naustet i Lasken Geitbåten. Læreren	Samtale, tegne, fotografere	Tegning, foto.
Formidle kulturarv Visuell kommunikasjon 6	Knuter og knoper 2 timer	Lærer, instruksjons- plakater	Lage knuter og knoper	Fotografere og tegne Dokumentere resultatet
Arkitektur 1,3,4. Visuell kommunikasjon 2 og 6	Lokal byggeskikk 2 timer	“Gammelnaustet” Lasken. CD med bilder.	Tegne i topunksperspektiv. Ta bilder.	Tegning og foto.
Design 1	2 timer Lage elevmappe	Bruk ferdig mal	Måle opp, klippe, brette, sette på strikk, dekorere, skrive på navn og klasse	Elevmappe
Kunst 1	Fargelære i praksis Ca. 10 timer	Kap. 3 i Akantus	Blande farger ut i fra Ittens fargesirkel Lime en bit på et ark, lag et motiv og bland farger slik at biten “forsvinner”.	Lite maleri

Gjennomgående plan (fag) for 8.-10. trinn ved Atlanten ungdomsskole

			<p>Bruk kull eller grafitti og tegn etter et oppstilt motiv (skyggelegging)</p> <p>Bli kjent med en kunstner, eks.: Pushwagner, van Gogh.</p>	<p>Stilleben</p> <p>Bilde laget i kunstnerens stil (særpreg)</p>
Arkitektur 1,3	<p>Perspektiv</p> <p>Ca 10 timer</p>	Kap. 4 i Akantus	<p>Gå igjennom prinsippene for et-punktperspektiv, sentalperspektiv og to-punktperspektiv (ta med renessansen hvor perspektiv ble satt i system)</p>	<p>Tegning med sentralperspektiv</p> <p>Tegning med to-punktperspektiv (eks. Gammelnaustet, Dalen Gård, Mellomværftet etc.)</p>
<p>Design 2,4</p> <p>Visuell kommunikasjon 1,5</p>	<p>Mønsterbygging</p> <p>8 – 12 timer</p>	Kap. 11 i Akantus	<p>Vandring i og utenfor skolen for å se og observere bruken av mønster</p>	<p>Foto og skisser</p> <p>Bilde eller relieff med</p>

Gjennomgående plan (fag) for 8.-10. trinn ved Atlanten ungdomsskole

			og ornamentikk, tegn skisser og ta bilder. Bygg mønster med bruk av geometriske former.	mønster/ornament
--	--	--	--	------------------

10.trinn

Kompetansemål	Tema Tidsbruk	Kilder	Arbeidsmåter	Produkt
Design 1,2,6,7	Designprosess, nordisk design. 5-6 uker	Akantus kap. 8 Akantus sin veiledningsperm	Tilpasses produktet. Utforme kravspesifikasjon.	Eksempler: Kniv med slire, veske, arbeidsredskap, bruksgjenstand.

Gjennomgående plan (fag) for 8.-10. trinn ved Atlanten ungdomsskole

		Lærerens kunnskaper	Vurdere eget arbeid. Eks: Strikk, symaskin, forming og design i tre, lær, stoff.	
Design 1,2 Kunst 1,3	Menneskekroppen 5-6 uker	Akantus kap. 9 Lærerens kunnskaper. Modellering.	Læreren modellerer; ansiktets proposjoner. Tegne portrett av hverandre, to og to. Ulike tegneteknikker som feks kroki, blindtegning mm. Læreren modellerer; menneskekroppens	Portrett

Gjennomgående plan (fag) for 8.-10. trinn ved Atlanten ungdomsskole

			<p>proposjoner.</p> <p>Lage en skulptur/relieff av menneskekroppen eller deler av menneskekroppen.</p>	Skulptur/relieff
Visuell kommunikasjon 1,2,3,4,6	Film/foto	<p>Akantus kap. 5</p> <p>2D, 3D SE DET</p> <p>Div. kortfilmer</p> <p>Lærerens kunnskaper.</p> <p>Side 10-28</p> <p>Nordic Light</p>	<p>Gjennomgå ulike virkemiddel i samarbeid med norskfaget.</p> <p>Lage film/bildeserie ved å bruke de ulike virkemidlene.</p> <p>Bruke digitale verktøy</p> <p>(besøke Nordic Ligth)</p> <p>Forslag:</p> <p>Animasjon, foto</p> <p>musikkvideo</p>	Film/ bildeserie

Gjennomgående plan (fag) for 8.-10. trinn ved Atlanten ungdomsskole

Arkitektur 2,3,4,5 Visuell kommunikasjon 2,6	Arkitektur Kulturarv 6-8 uker	Akantus kap 8 og kap 6 Lærerens kunnskaper. "Gjenreisningsby- en Kristiansund"	Teori om ulike stilepoker Byvandring, ta bilder og tegn skisser (fokus på detaljer, f eks dører) Framlegg, der gruppene får utdelt hver sin stilepoke Lag et bygg/detalje av et bygg i tre, leire osv	Bilder/skisser Framlegg Et produkt fra et bestemt bygg
---	-------------------------------------	---	--	--