

Årsplan: Kunst og håndverk

8. trinn

Skuleår: 2024-25

Hugs:

-Designprosess – lage eit oppsett på korleis dette skal sjå ut + innhald (maks tre sider, både bilete og tekst, sluttprodukt fyrst) + i slutten av dokumentet kjem eit «skjema» for eigenvurdering

Tidsrom	Tema	Kompetansemål Kunst og håndverk (KH01-02)	Kjelde	Vegen til mål	Vurdering for læring i forhold til kompetansemåla
Uke:	Kunstopp-gave: «Kven er eg, plakat.»		Kor finn me bakgrunnsstoff om emnet	Korleis arbeida for å nå målet. -CL strukturar som kan brukast. -Lesestrategiar.	Eleven skal: -Forstå kva dei skal læra og kva som er venta av dei -få tilbakemeldingar om arbeidet -få råd om korleis bli betre -vurdera eige arbeid
	KUNSTOPPGAVE: Demokrati og medborgerskap Oppgave: POP ART (Kunst og illustrasjon) Collageportrett	-Reflektere kritisk over visuelle virkemidler og eksperimentere med ulike visuelle uttrykk i en skapende prosess		2.Prøve ut programme: Digitaleferdighete	
	HÅNDVERKSTEKNIKKER: Oppgave: LEKE I TRE	-utforske hvordan digitale verktøy og ny teknologi kan gi muligheter for kommunikasjonsformer og opplevelser i skapende prosesser og produkter	-Vertøy-sertifikat -idé-liste på tavlen i felleskap	Fokus på gjenbruk og holdbarhet: -kun bruke håndsag, rasp og pussepair -leken skal oljes med matolje	Eleven skal lære å lage ei treleike ved hjelp av passende verkty -lage arbeidsteikningar/skisser i 1:1 -stilisere – frå teikning til figur -lære å bruke sag, rasp, sandpapir

				-montering med plugg eller blomsterpinner og trelim.	-proporsjonar i figuren -balanse/tyngdepunkt -overflatebehandling
	Trykk og grafikk				
	Arkitektur: Ta bilete av moderne og eldre bygningar i sentrum	-lage skisser til fornyelse av lokale omgivelser og modellere arkitektoniske løsnings som ivaretar ulike behov og interesser			Elevane skal lære å snakke om ulike typar arkitektur i nærmiljøet. -Jærhus -Gamle hus på Bryne:1900-huset v/Bryne skule, apotekerbygget/Heine Grov -høgghuset -lære ord/omgrep for å snakke om arkitektur/bruk

: