

KUNST OG HÅNDVERK I EN DIGITAL TID 2

Undervisningsoppgaver i kunst og håndverk med vekt på digitale verktøy

NUMMER 2

September 2017

Ellen Marie Sæthre-McGuirk

DIGITAL

KUNST OG HÅNDVERK

Ellen Marie Sæthre-McGuirk, Førsteamanuensis, Nord Universitet

Kunst og håndverk i en digital tid 2 presenterer 45 undervisningsopplegg laget i tråd med LK06, for undervisning i kunst og håndverk med vekt på digitale verktøy. Undervisningsoppgavene har blitt skrevet av studentene mine i forbindelse med sine studier i digital kunst og håndverk ved Nord universitet. Inklusivt undervisningsoppgavene i *Kunst og håndverk i en digital tid 1*, har disse studentene laget 89 undervisningsoppgaver i løpet av det akademiske året 2016/2017. Noen få av oppgavene de har laget, har jeg valgt å ikke inkludere i denne publikasjonen. Flere av studentene har også laget *flipper*, eller korte undervisningsfilmer, som du kan finne på YouTube. Disse korresponderer med flere av oppgavene presentert i denne boka. Dette er den andre av en serie av seks planlagte bøker med digitale undervisningsopplegg.

En av kommentarene jeg ofte får i forbindelse med digital kunst og håndverk ved oppstart av semesteret, er at både studentene mine og lærere ute i skolen trenger og ønsker flere ideer til gode undervisningsopplegg hvor digitale verktøy er tatt i bruk og som imøtekommer de digitale kravene i LK06. Det er et stort behov for gode undervisningsopplegg, og det er videre et stort behov for å dele på de gode undervisningsoppleggene.

Derfor er denne som den forrige boka myntet på du som er grunnskolelærer eller som underviser eller er opplæringsansvarlig på en kulturinstitusjon som et kunstmuseum, kunstforening eller kulturhistorisk museum. Boka kan også være en aktuell inspirasjonskilde for samarbeidsprosjekter mellom skole og kulturliv – for eksempel som del av Den kulturelle skolesekken. Oppleggene er rundt beskrevet for at nettopp du skal kunne bruke boka som utgangspunkt – for å vri oppgavene i de retningene som er nødvendig for din institusjon, skole eller klasse. Konkrete og viktige aspekter

av undervisningsplanlegging som forutsetninger og rammefaktorer har vi valgt å ikke ta med, nettopp for at undervisningsoppleggene skal kunne leses og forstås i mange forskjellige sammenhenger.

Samtidig har vi valgt å skrive oppgavene med konkrete trinn i tankene. Med utgangspunkt i LK06 knytter vi også alle oppgavene opp til kunst og håndverks hovedområder og kompetansemål. Dette er både knyttet til våre intensjoner med denne boka, men også utgangspunktet som den kimer fra.

Kunst og håndverk i en digital tid 2 legger vekt på hovedområdene design og arkitektur. Videre har en av oppgavene våre dette året vært å ta tak i eldre undervisningsopplegg og vri disse i en digital retning. Derfor vil noen av oppgavene i denne boka være oppført to ganger – nettopp for å vise hvordan man kan integrere digitale verktøy inn i eksisterende undervisning. Andre oppgaver tar utgangspunkt i “kjente og kjære” opplegg, som å sy et forkle, og viser hvordan man kan utvikle undervisningsoppgaven med digitale verktøy.

Alle forfatterne av undervisningsoppleggene er studenter ved Nord universitet sitt Kompetanse for kvalitet programtilbud Digitale ferdigheter i kunst og håndverk. Målet med dette programmet er å gi lærere en innføring og bredere kompetanse i digitale ressurser som de kan bruke i sitt arbeid som kunst og håndverkslærere i skolen. Vi har arbeidet med å identifisere digital kompetanse for kunst og håndverksfaget både teoretisk og praktisk og å introdusere lærere til grunnleggende digitale ferdigheter som er relevant for kunst og håndverksfagets fire hovedområder (visuell kommunikasjon, kunst, design og arkitektur).

Programmet er et introduksjonskurs som passer for lærere som gjerne har undervist i kunst og håndverk men som sliter med å ta de digitale mulighetene i bruk i faget og i undervisningssammenheng. Programmet omfavner derfor både den digitale dimensjonen av kunst og håndverksfaget, men også lærerens profesjonsfaglig digital kompetanse – de 7 dynamiske og sammensatte områdene av lærerens digital kompetanse som man ønsker å styrke.

Det er min glede å presentere noe av resultatene av deres arbeid her, som redaktør. Men som redaktør kan jeg ikke ta æren for det faglige innholdet som hver av forfatterne presenterer i sine undervisningsopplegg. Hvert opplegg er presentert som ett kapittel og hver forfatter har fått presentere en til tre undervisningsopplegg. I noen tilfeller har jeg som redaktør endret på formuleringer eller gjort andre mindre rettelser for at undervisningsoppleggene

skal kunne forstås lettere, men innholdet er studentenes eget. Jeg har også tatt det utradisjonelle valget å ikke ha med illustrasjonsbilder. Selv om vi har egenproduserte bilder som kunne ha vært brukt som illustrasjonsbilder av vårt og elevers arbeid, er det viktig for meg at vi ikke styrer oppgavene ved å presentere disse som fasitsvar for hvordan oppgaveproduktene bør bli. Oppgavene presenteres både som undervisningsopplegg men også som inspirasjon til nye undervisningsopplegg.

Forfatterne er alle lærere som arbeider ved skoler i Norge. De kommer fra hele landet, fra by og bygd, fra fjell og dal. De jobber ved små skoler med få elever, store skoler med mange elever, eller ved fådelte skoler. De jobber ved barneskoler, ungdomsskoler, eller barne- og ungdomsskoler. Sammen representerer de en spennende bredde av skole-Norge. Blant undervisningsoppgavene som de har laget skal det finnes noe for å inspirere alle. Noen oppgaver er små og kan kjøres i en eller to undervisningstimer. Andre oppgaver er betydelig større og kan gå over flere uker.

Vi håper du tar oppleggene i bruk, endrer dem, vender dem, vrir dem og gjør dem til ditt eget. Lykke til med arbeidet!

Ellen Marie Sæthre-McGuirk

Førsteamanuensis, Nord universitet

Bodø, juli 2017

3 ENKLE REGLER I PERSPEKTIVTEGNING

Ingerid Falksete

LK06 fag/hovedområde/trinn LK06 Kunst og håndverk/Visuell kommunikasjon/IKT i alle fag/etter 7. trinn

Kompetansemål fra LK06

- Bruke fargekontraster, forminskning og sentralperspektiv for å gi illusjon av rom i bilder både med og uten digitale verktøy
- Benytte kontraster mellom diagonale, horisontale og vertikale retninger i enkel komposisjon for å gi illusjon av ro og bevegelse

Konkretiseringen av kompetansemålet

Eleven skal på bakgrunn av kjennskap til sentralperspektiv og illusjon av rom, produsere en digital flipp som omhandler sentralperspektiv og regler for perspektivtegning. Målet er todelt: 1.styrke kunnskap om sentralperspektiv, 2. tilegne seg digital kunnskap gjennom å lære å produsere en flipp av skjerm eller av seg selv. Eleven må selv planlegge flippen sin.

Faglig fokus og ambisjon

Med denne oppgaven utforsker jeg: Hvordan kan du lede elevene i flippen din uten å styre elevenes kreativ prosess for mye underveis? Hvordan skal du didaktisk presentere og løse elevene dine gjennom denne oppgaven/operasjonen?

Andre kunnskapsområder

Regning i alle fag og digitale ferdigheter

Oppgaven

Det forventes at elevene på forhånd kjenner til de tre reglene i teknisk tegning og vet hva de skal gjøre/lære denne økten.

Innledningsvis må lærer gjennomgå hva er en FLIPP/tutorial. Se eks fra YouTube. Deretter må lærer vise programmet Microsoft Expression Encoder el på smartboarden og faktisk vise eks på hvordan en kort flipp lages.

Selve oppgaven løses slik

Du skal lage minst en digital flipp (en veiledningsfilm som viser hvordan du bruker de tre reglene i teknisk tegning. (Loddrette linjer, vannrettelinjer og linjer gjennom FP)

Eksempelvis kan den praktiske flippen vise hvordan du lager en tegning av gate, rom eller hus ved hjelp av de tre reglene. Du må underveis forklare bruken av reglene og hvordan du arbeider. Du kan velge et digitalt program. For eksempel Gimp, Tegnebrett på Ipad , Sketch Up eller andre tegneapper. Et annet alternativ er å filme seg selv mens arbeid blir gjort på ark med blyant.

Fremgangsmåte

Velg hus, gate eller rom du vil lage filmen om. Tren på forhånd slik at du selv vet hvordan du vil lage flippen. Forklar høyt for deg selv mens du trener. Når du mener du kan det godt kan du ta opp video av skjermen eller deg selv mens du gjør oppgaven. Samtidig skal du forklare hva du gjør. Tenk at andre skal lære av din flipp. Se under for eksempler på tegninger du kan velge.

Visuelle referanser/litteratur

- Kunst i skolen. Perspektiv. Vandreutstilling;
<http://www.kunstiskolen.no/perspektiv> Lastet ned 1. 6.2017
- Kunsthistorie.com; <http://kunsthistorie.com/fagwiki/perspektiv> Lastet ned

1.6.2017

Spesielle hensyn/Utstyr

PC/iPad; Program Microsoft Expression Encoder må være lastet ned på forhånd.

Økten er planlagt for pc med programmet. Microsoft Expression Encoder. Lærer må tilrettelegge for pc/mac eller på en iPad ettersom hva som er tilgjengelig?

Eks på program Snagit eller Camtasia (kjøpeprogrammer), Screencast-o-matic (gratis) (som også setter tekniske begrensninger på lengden flipp). Undersøk og prøv ut den tekniske løsningen før undervisning.

ARKITEKTUR SCRAPBOOK

Cindy Samsing

LK06 fag/hovedområde/trinn Kunst og håndverk/Arkitektur/etter 7. trinn

Kompetansemål fra LK06

- Eleven skal kunne beskrive særtrekk ved bygninger i nærmiljøet og sammenligne med nasjonale og internasjonale stilretninger
- Eleven skal kunne fotografere og manipulere bilder digitalt og reflektere over bruk av motiv og utsnitt

Konkretiseringen av kompetansemålet

Elevene skal bli kjent med ulike stilarter og hustyper i sitt nærmiljø og de skal møte andre kulturers byggeskikker. De skal utvikle kunnskap om og evnen til refleksjon over rom og bygninger.

Faglig fokus og ambisjon

Elevene skal lære om byggeskikker og presentere bilder av hus fra nærmiljøet på en digital og kreativ måte.

Andre kunnskapsområder

Matematikk

Oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lage en digital utklippsbok/scrapbook om bygninger i skolens nærmiljø. Utklippsboken skal inneholde informasjon om bygningenes særtrekk perioden de ble bygget, materialer som ble brukt, bygningens stil, osv.

Før elevene skal ut og ta bilder skal de lære om nasjonale og internasjonale stilretninger. Hvordan bygninger har utviklet seg fra de tidligste tider til i dag. Hvordan og hvorfor bygninger varierer fra sted til sted og hvordan klima og kultur påvirker bygninger.

Deretter skal elevene utforske skolens nærmiljø med fotoapparat, de skal studere og ta bilder av forskjellige bygninger fra forskjellige tider.

Etter bildene er tatt skal elevene laste dem opp og bearbeide dem. Elevene skal velge ut minst åtte bilder som de skal jobbe videre med. Bildene skal bearbeides i Gimp. For eksempel, endre utsnitt, få bildene til å se gamle ut, osv. Originale bilder skal også beholdes.

Elevene kan bruke nettsider som <http://cliptomize.com/About/Scrapbook> til å lage utklippsboken. Bruk bildene og sett inn tekst om bygningens særtrekk.

Elevene skal presentere utklippsboken til klassen.

Spesielle hensyn/utstyr

PC, Fotoapparat. Programvare: Gimp.

BOKBIND MED DIGITALT TRYKK

Hilde Norberg

LK06 fag/hovedområde/trinn LK06 Kunst og Håndverk/Arkitektur/etter 7. trinn

Kompetansemål fra LK06

- Lage enkle bruksformer i ulike materialer og kunne gjøre rede for sammenheng mellom ide, form, farge og funksjon.
- Benytte ulike teknikker til overflatebehandling av egne arbeider.
- Bruke symaskin i en formgivingprosess.
- Bruke ulike sammenføyningsteknikker i myke materialer.

Konkretiseringen av kompetansemålet

Eleven skal komponere et bokbind med eget trykkdesign. Materialet skal være i stoff og trukket skal lages digitalt og overføres til stoff. Bokbindet skal sys sammen ved hjelp av symaskin.

Faglig fokus og ambisjon

Eleven skal lage utforske digitale verktøy og ved hjelp av verktøyet lage et mønster av valgfri form med dekorative elementer.

Andre kunnskapsområder

Matematikk, målestogg, geometriske former.

Oppgaven

I denne oppgaven skal elevene designe et bokbind som skal passe til en lærebok som brukes på trinnet.

Elevene skal designe et dekormønster ved hjelp av digitale verktøy (for eksempel Gimp eller Inkscape), som må være tilgjengelig på skolens maskiner. Dette skrives ut på transferpapir.

Deretter skal elevene lage et mønster til bokbindet, i papir som passer til valgfri lærebok. Det er fordi de skal være sikre på at bokbindet vil passe til den boka de har tenkt bokbindet skal brukes på. Mønsteret skal festes på stoff med knappnåler. Det må tas hensyn til sømrom. Deretter skal det klippes ut.

Dekormønsteret skal overføres enten direkte på bokbindstoffet, eller på en annen stoffbit som sys på. Dekormønsteret overføres ved hjelp av transferpapir. Bokbindet sys sammen ved hjelp av symaskin slik at det sitter stødig på boka.

Det ferdige produktet skal monteres på boka og presenteres for medelevene.

Presentasjonen skal inneholde skriftlige deler som dekker ideutvikling, prosess og egenvurdering, for at elevene skal videreutvikle seg og bli mer bevisst sin egen kreative prosess.

Spesielle hensyn/Utstyr

Trenger PC med Gimp, Inkscape, transferpapir, stoff, symaskin, lærebok

BOLIGFELTET

Ingerid Falksete

LK06/Kunst og Håndverk/arkitektur/6.trinn

Kompetansemål fra LK06

- Bygge modeller av hus i målestokk med utgangspunkt i egne tegninger
- Montere utstilling
- Beskrive særtrekk ved byggestiler

Konkretiseringen av kompetansemålet

Elevene skal prosjektere nybygg og bygge hus i liten målestokk og sammen med medelever lage et boligfelt ut i fra gitte retningslinjer. Elevene deles inn i familier og får tildelt inntekt. Ut i fra egen økonomi og ønsker skal de prosjektere og oppføre egen bolig.

Faglig fokus og ambisjon

Elevene skal få kjennskap til hvordan kjøpe tomt, bestemme hus modell, sende byggesøknad, søke lån gjennom lek der virkelighet og fantasi går hånd i hånd. (Gjerne gjennom skuespill)

For å løse sine utfordringer står elevene fritt til å hente kunnskap både digitalt, via telefon og kontorbesøk for eksempel serviceskranken på Rådhuset. Elevene skal kjenne voksenlivet på kroppen og lære om byggeprosesser.

Andre kunnskapsområder

- Tverrfaglig oppg. basert på matematikk, samfunnsfag og kunst og håndverk
- Matematikk Regning i alle fag. Målestokk, prosent, inntekt, lån
- Samfunnsfag Familiekonstellasjoner, leve i et regulert samfunn. Demokrati, byggeskikk, søknadsprosesser, forbruksvaner og personlig økonomi
- Naturfag Legge strøm i boligfeltet.

Oppgaven

Klassen skal sammen utgjøre et lokalsamfunn. Elevene blir delt inn i familier med gitt økonomi/inntekt. Familiene må bygge seg bolig. Sammen må de finne ut hvilke tomt de vil kjøpe, hvilket hus de ønsker å bygge på tomta, søke byggetillatelse og lån som om det skulle være i det virkelige liv.

Lærere må på forhånd legge til rette slik at familiene kan starte prosessene for å bli huseiere. Lærer fungerer som bank, bygningskontor, entreprenør og tomteeier. Familiene må forholde seg til retningslinjer og regler for byggeskikk gjennom prosessen.

For eksempel gjøre klar lapper med informasjon om navn, alder, lønn, antall barn. Sett sammen elever/grupper på forhånd som jobber godt sammen og la elevene trekke lapper som bestemmer inntekt og familienavn.

En asfaltplate kan være selve grunnstammen i boligfeltet. I første økt kan elevene etter innføring lage vei, friområde, dele inn i forskjellige tomter. Effektfullt med pålimte små busker, steiner, elv, liten innsjø ol. Platen/området males og gjøres ferdig til tomtesalg.

Husene kan bygges i for eksempel tynn isopor, papp el som kan formes til detaljerte små hus. Tomtene må også bearbeides.

Visuelle referanser/litteratur

- Hva er storyline
<https://www.ntnu.no/documents/1272526547/1272670894/Hva+er+storyline+-+Eik+m+fl.pdf/40f3d5d7-1081-481b-a304-3c0d16477e5c> Lastet ned 05.04.2017

- Beskrivelse av storyline i skole <http://www.ringstabekk.net/index.php?artID=2327> Lastet ned 5. april 2017
- Høgskolen i Østfold Når fantasi møter virkelighet Publisert 14.11.2016
1110 av Nina Skajaa Fredheim
<http://www.hiof.no/aktuelt/nyheter/hogskoleavisa/?&displayitem=4448&module=news> Lastet ned 05.4.2017

Spesielle hensyn/Utstyr

Det kreves både rom og utstyr til utforming av tomteområde og husbygging. Det må også legges til rette for å benytte timer til flere fag. Tverrfaglig samarbeid er et must for å få kvalitet i alle ledd.

“BORD, DEKK DEG!”

Student KH146L

LK06 kunst og håndverk/Design/4.trinn

Kompetansemål fra LK06

- Eksperimentere med enkle geometriske former i konstruksjon og som dekorative formelementer. (Design, etter 4.tr.)
- Planlegge og lage enkle bruksgjenstander. (Design etter 4.tr)
- Bruke enkle funksjoner i digitale bildebehandlingsprogram. (Visuell kommunikasjon etter 4.tr)
- Tegne, bygge, utforske og beskrive geometriske figurer og modeller i praktiske sammenhenger, medregnet teknologi og design. (Matte etter 4.tr)
- Lage og utforske geometriske mønster og beskrive dem muntlig. (Matte etter 4.tr)

Konkretiseringen av kompetansemålet

Elevene skal få kunnskap om design vi omgir oss med. De skal få erfaring i å være i en skapende prosess der de må vurdere og ta valg og som skal ende opp i et egenprodusert produkt. Fokuset her er på overflatebehandling/dekor og ikke design av selve produktet.

Faglig fokus og ambisjon

Elevene skal øve opp sin vurderingsevne og sin observasjonsevne. Slik kan de bli mer bevisst tingene de omgir seg med i hverdagen. Tingene vi omgir oss med «snakker til oss» både visuelt, følelsesmessig og kvalitetsmessig (praktisk

tilpasning/utforming).

«...innflytelse på sine egne omgivelser.» fra LK06

Elevene skal få utløp for fantasi og praktisk bruke geometriske former. De skal få oppleve at produktene de har laget kan brukes og formidler noe. De skal få erfaring i hvordan planlegge og konstruere et mønster digitalt og slik få et innblikk i prosessen bak et produkts design.

Andre kunnskapsområder

Å kunne bruke digitale verktøy for å søke informasjon og produsere bilder... (fra LK06 kunst og håndverk). Stimulere elevene i deres personlige utvikling og identitet (LK06 Læringsplakaten).

Oppgave

Vi ser på kjent grafisk design som Marimekko (se visuelle referanser). Samtal om mønsterelement, hvordan de er satt sammen av geometriske former og se etter gjentakelser av motiv som danner en bord eller et flatemønster.

Hva er et mønster? - Undervisning.

Undervisningsøkt med opplæring i digitalt program for mønsterkonstruksjon. Utprøving/leik med programmet.

Testing og konstruksjon av eget mønster.

De som trenger ekstra utfordring eller har tid kan prøve å lage en mønsterbord av mønsterelementet.

Del ut en engangstallerken, en engangskopp eller et gjennomsiktig plast og eventuelt kniv/skje/gaffel. Om budsjettet til skolen åpner for en noe dyrere løsning kan billig servise fra Ikea brukes, eller plastfat av høyere kvalitet. Mønsteret skal skrives ut på vanlig kopipapir, klippes ut (tilpasses formen) og limes på disse delene. Tips klipp en sirkel som passer inni flaten på tallerkenen evt bruk firkantede tallerkener. Lim mønstret strimmel på kopp eller som

mønster i bunnen på glasset. Bestikket kan males på slik at det passer inn i designet. Det kan gi en fin finish å lime på og lakke over papiret med decopage for å gi glans.

Dekk bord, pynt med blomster og inviter foreldre på mat og utstilling (!).

Tilleggsoppgave

Vil du «ta av» og har tid? La elevene lage bordbrikker og laminer disse i A3 størrelse.

Visuelle referanser

- Det ikoniske Lotus mønsteret designet av norske Arne Clausen tidlig på 60-tallet, gitt nytt liv av danske Lucie Kaas.
- Marimekko finsk designfirma grunnlagt i 1951. Verdenskjente for sine print og farger. Arbeider for å bringe lykke i hverdagen.
- Oleana sine produkter er produsert på egen fabrikk i Norge siden 1992. Definerer seg i skjæringspunktet mellom industri og håndverk.

Spesielle hensyn/Utstyr

Tilgang til Pc til alle med aktuell programvare som f.eks. Gimp, Paint, Sumopaint eller Inkscape, eller nettbrett med app (som har geometriske verktøy) som f.eks. Adobe Sketch eller Concepts.

DESIGN AV KRUS

Anne Berit Austad

LK06 Kunst og håndverk/Design/etter 10. trinn

Kompetansemål fra LK06

- Designe produkter ut fra en kravspesifikasjon for form og funksjon
- Beskrive ulike løsningsalternativer i design av et produkt ved hjelp av skisser og digital programvare.

Konkretiseringen av kompetansemålet

Lære om designprosess og hvordan man kan tegne skisser til ideer ved å bruke iPad.

Faglig fokus og ambisjon

Lære om designprosess er i arbeid med å skape produkter. Søke i ulike museer etter digitale bilder. Bruke kildehenvisning i dokumentasjonen.

Oppgaven

Eleven får i oppgave å lage en keramikk kopp med høyde mellom 8 og 13 cm.

Den skal ha dekor som har utgangspunkt i geometriske former. Koppen skal stå stødig og ha jevn tykkelse på "veggene", ca 1 cm.

Informasjon om teknikkene gjennomgås av lærer i forkant og som en introduksjon til oppgaven.

Del 1

Elevene skal søke etter ideer på forskjellige former til koppen på f.eks. Louvre og andre store museer som har digitaliserte samlinger. Husk kildehenvisning.

Del 2

Eleven skal designe sin egen kopp med mønster ved å tegne skisser i appen Adobe Photoshop Sketch.

Skissene legges inn i et skriveprogram f.eks. Pages eller Book Creator, for så å skrive litt om hvem du ønsker å jobbe videre med. Begrunn hvorfor du velger den du gjør.

Del 3

Planlegg hvordan du skal lage koppen og hvilken teknikk du ønsker å bruke. Skriv dette ned i samme dokument som skissene dine.

Del 4

Produksjon av produkt. Elevene jobber med å lage koppen. Her kan elevene ta bilder og video fra arbeidsprosessen og legge inn i presentasjonene. Ofte er det enklere for noen elever med video hvor de forklarer underveis, fremfor bilder og tekst. Her kan elevene velge selv hva de synes er best.

Del 5

Utstilling og presentasjon

De ferdige produktene kan stilles ut på skolen og presentasjon av arbeidsprosessen kan deles med klassen, foreldre evt. på skolen nettside.

Spesielle hensyn/Utstyr

IPad med Pages, Book Creator, Adobe Photoshop Sketch

DESIGN OG SY ET FORKLE

Cindy Samsing

LK06 fag/hovedområde/trinn Kunst og håndverk/Design/5. trinn

Kompetansemål fra LK06

- Lage enkle bruksformer i ulike materialer og kunne gjøre rede for sammenhengen mellom ide, valg av materialer, håndverksteknikker, form, farge og funksjon.
- Bruke ulike sammenføringsteknikker i harde og myke materialer.
- Bruke symaskin og enkelt elektrisk håndverktøy i en formgivingsprosess.

Konkretiseringen av kompetansemålet

Elevene skal kunne

- Lære om prosessen fra ide til ferdig produkt.
- Få erfaring med å forme materialer som stoff og tråd.
- Planlegge og lage sitt eget funksjonelle forkle.

Faglig fokus og ambisjon

Elevene skal lære å bruke en blanding av digitale verktøy f. eks Paint eller Gimp og tradisjonelle verktøy som symaskin til å lage et funksjonelt forkle med estetiske elementer.

Oppgaven

Elevene skal digitalt designe et forkle og tegne et bordmønster med frukt og/eller grønnsaker som skal overføres på forkleet etter at elevene har sydd det.

Forarbeid

Elevene skal finne bilder av retro og moderne forklær mønster på internett, ser på likhet og forskjellen og bli inspirert av disse. De kan f.eks. bruke Pinterest eller Google til å søke etter bilder. For de mer avanserte elevene eller i forbindelse med en videreutvikling av oppgaven, kan man også se etter digitaliserte mønster fra 1920-1980 tallet tilgjengelig på nett:

http://vintagepatterns.wikia.com/wiki/Main_Page.

Deretter skal elevene tegne forkleet i et tegneprogram (f.eks. Paint eller Gimp) med ønsket utforming. Tegningen skal skrives ut med påsatte mål, slik at elevene kan bruke den som veiledning når stoffet skal klippes ut.

Elevene skal også tegne navnet sitt pluss et bordmønster av frukt og grønnsaker som skal skrives ut på transferpapir.

Praktisk arbeid

Elevene skal få hjelp til å forstørre mønster og klippe ut forkleet. Her kan lærer også bruke flipper til å vise nøyaktig hvordan dette gjøres. Elevene skal få praktisk opplæring i hvordan de skal bruke tråd og symaskin. Deretter skal elevene sy forkleet sitt. Etter at de er ferdige med å sy så skal de overføre bordmønsteret til forkleet.

Etterarbeid

Elevene skal vise forkleet sitt til resten av klassen. Elevene kan ta bilder av hverandre mens de har forkleet på. Elevene kan lage en utstilling i klasserommet eller utenfor mat og helse, hvor de viser frem sine foto og sine forkle.

Spesielle hensyn/utstyr

PC med tegneprogram, kamera, stoff, målebånd, saks, symaskin, nåler og tråd, transferpapir.

DRØMMEROMMET (VED HJELP AV DIGITALE HJELPEMIDDEL)

Ingerid Falksete

LK06 K og H/Visuell kommunikasjon-Arkitektur/6 trinn

Kompetansemål fra LK06

- Bruke fargekontraster, forminskning og sentralperspektiv for å gi illusjon av rom i bilder både med og uten digitale verktøy
- Bygge modeller av hus i målestokk med utgangspunkt i egne arbeidstegninger

Konkretiseringen av kompetansemålet

Elevene skal tilegne seg kunnskap om perspektivtegning gjennom å konstruere et rom, og lære om forsvinningspunkt og et ettpunktsperspektiv.

Faglig fokus og ambisjon

For å skape engasjement gis elevene en oppgave «Du er arkitekt og skal lage tegninger av ditt eget drømmerom.»

Gjennom prøve- vise- forklare modellen er målet at læringen skal bli styrt av indre motivasjon i læringsprosessen. Først tegner elevene et rom/korridor på skolen. Deretter gjennomgår vi kurs i hvordan tegne rom og inventar både via smartboard og på tutorials på nett. Tilslutt lager elevene egen digital romtegning-drømmerommet. Helt avslutningsvis tas det første rombilde frem og sammenlignes med resultatet etter undervisning. Målet er å skape motivasjon og forståelse for at undervisning/læring er nyttig. Det vil igjen fremme mer søken

etter nye teknikker først og fremst i K og H faget men også i andre fag.

Andre kunnskapsområder

Matematikk/regning i alle fag kommer inn i denne oppgaven.

Oppgaven

Opplegget starter med at elevene får tildelt A3 ark, blyant, viskelær og linjal. De blir plassert i en korridor og får beskjed om å tegne korridoren med evt vindu, dører, tak, gulv og vegg.

En umulig og demotiverende oppgave. Uten å vise tegningen til noen, legges den i mappen.

Undervisningen fra tavle starter. «Hvordan løse dagens nøtt» Ettersom det var en umulig oppgave blir elevene nysgjerrig på hvordan løse oppgaven. Elevene tar frem iPad/pc og blir vist trinn for trinn hvordan konstruere rom gjennom ettpunktperspektiv. via smartboard. Lærer veileder videre elevene gjennom hvordan sette inventar inn i rommet. Vindu, dør, seng, nattbord, skrivepult, stol, sofa, gulvmatte ol.

Til slutt skal elevene konstruere sitt eget rom digitalt via feks programmet SketchUp, Paper 53, Gimp el. Nå skal elevene selv konstruere rom og tilsette inventar. Elevene får linkene til flipper på nett som kan veilede dem gjennom arbeidet

Tilslutt tar elevene frem tegningen fra korridoren og sammenligner med tegningen av “Drømmerommet” digitalt. Effekten av læring er formidabel. Elevene ser utbytte av undervisningen og føler stor mestring.

Tegningene kan printes ut og utstilles. Alternativt kan utstillingen gjøres digitalt ved at elevene laster sitt rom opp på lærerens Padlet, Showbie eller andre egnede apper.

Visuelle referanser/litteratur

- YouTube How to Draw a Room in 1-Point Perspective, Av Jescia Hopper Lastet ned 29.mai 2017

- MC Escher, Relativity, Litografi (1953)
- Raphael, Lecoie d`Athenes (1509)

Spesielle hensyn/Utstyr

- Elevene trenger egen iPad/pc
- Tips på Apper
 - o <https://itunes.apple.com/no/app/drawing-pad/id358207332?mt=8>
 - o <https://www.gimp.org/>
 - o <http://www.fiftythree.com/>

FORKLE MED DIGITALT TRYKK

Hilde Norberg

LK06 fag/hovedområde/trinn LK06 Kunst og Håndverk/Design/5. trinn

Kompetansemål fra LK06

- Lage enkle bruksformer i ulike materialer og kunne gjøre rede for sammenheng mellom ide, form, farge og funksjon.
- Benytte ulike teknikker til overflatebehandling av egne arbeider.
- Bruke symaskin i en formgivingprosess.
- Bruke ulike sammenføyningsteknikker i myke materialer.

Konkretiseringen av kompetansemålet

- Eleven skal designe et forkle med eget trykkdesign.
- Materialet skal være i bomullstoff og ha dekorelement av digitalt trykk.
- Forkleet skal sys sammen ved hjelp av symaskin.

Faglig fokus og ambisjon

Elevene skal lære seg å bruke symaskin for å kunne sy sømmene på forkleet. Eleven skal lage utforske digitale verktøy og ved hjelp av verktøyet lage et mønster av valgfri form med dekorative elementer. Mønsteret skal brukes som dekor på en bruksgjenstand.

Andre kunnskapsområder

Matematikk, målestokk, geometriske former.

Oppgaven

I denne oppgaven skal elevene designe et forkle som skal passe den enkelte elev med tanke på bruk i faget Mat og Helse.

De må ta mål på hverandre slik at de kan lage et mønster i papir som vil passe. Må tenke på sømmonn og ekstra lengde til falder.

Etter at mønsteret er ferdig kan de velge stoff. Mønsteret skal festes på stoffet ved hjelp knappenåler. Viktig å legge mønsteret på en slik måte at stoffet blir utnyttet på best mulig måte.

Deretter klippes forkleet.

Elevene skal designe et dekormønster ved hjelp av digitale verktøy (f.eks Gimp, Inkscape). Dette skrives ut på transferpapir. Deretter strykes trykket på forklestoffet.

Etter å ha øvet på å sy rette sømmer på symaskinen kan sømmene på forkleet forberedes. Falder strykes først med strykejern slik at det blir mer stabilt å sy. Kantbånd monteres og sys på der dette skal være. Stropp rundt hals, og knytestropper rundt midjen tilpasses den enkelte.

Det ferdige forkleet skal presenteres ved at man tar foto av forklærne og setter disse sammen til en collage. Denne collagen kan henges opp på utstillingstavle, eller legges ut digitalt i klassens Fronterrom.

Visuelle referanser/litteratur

- Titing-1 Digitalt trykk- A3 – Epla, Siri Tollefsen
<https://www.epla.no/handlaget/produkter/723518/> Lastet ned 6.4.2017
- Kari Bøes Fagblogg April 2014
<http://fagbloggkari.blogspot.no/2014/04/mnster.html> Lastet ned 6.4.2017

Spesielle hensyn/Utstyr

Trenger PC med Gimp, Inkscape, transferpapir, stoff, symaskin, saks, bånd.

FRA PIKSEL TIL KORSTING

Student KH146L

LK06 kunst og håndverk/Design og visuell kommunikasjon/etter 7.trinn

Kompetansemål fra LK06

- Benytte ulike teknikker til overflatebehandling av egne arbeider (Design, etter 7.tr.)
- Sammenligne bruk av teknikker og virkemidler innenfor folkekunst og kunsthåndverk i ulike kulturer ved bruk av digitale og andre kilder (Design, etter 7, tr.)

Konkretiseringen av kompetansemålet

Elevene skal benytte ulike teknikker til overflatebehandling. Her i denne oppgaven vil det være å bruke digital mønsterskaping og konkret jobbe med korssting på aidastoff/stramei. Dette kan igjen være med å forme overflaten, være dekoren til et gitt produkt.

Som utgangspunkt blir elevene satt inn i trekk ved folkekunst og kunsthåndverk som omhandler brodering. Slik vil de få et historisk innblikk i teknikken og samtidig få inspirasjon til eget skapende arbeid.

Faglig fokus og ambisjon

Elevene skal lære seg et tradisjonelt håndverk brodering med korssting. Her kreves det tålmodighet, planlegging, nøyaktighet og utholdenhet. De vil slik få erfaring i hvor mye arbeid som ligger bak håndverksprodukter (som f.eks. brodering av bunader).

De skal få trening i å stilisere et fotografi i tillegg til å kjenne på fantasiens frihet med hensyn til uttrykk. De skal få erfaring i å benytte det digitale opp mot en ren håndverkstradisjon og slik se hvilke muligheter det kan gi og kunne reflektere over hvilke muligheter denne arbeidsmetoden gir kontra tegning på rutepapir.

Oppgave

Lag ditt eget korsstingmønster digital og broder det på stoff. Som forberedelse på dette ser vi på tradisjonen med brodering via håndverk og folkekunst (visuelle referanser m.m.):

- Finn et bilde av noe levende/organisk (enten ett du har tatt selv eller et lovlig fra nett). Det er en fordel at bakgrunnen er rolig/nøytral og motivet er enkelt og tydelig.
- Stiliser bildet enten for hånd først og så videre arbeid digitalt eller bare ved hjelp av digital programvare. Test eventuelt disse programmene som skal være spesialdesignet for mønsterbygging KG-Chart for Cross Stitch eller Knitbird <http://maskedilla.blogspot.no/2011/04/design-ditt-eget-mnster.html>, eller ta bildet av skissen din og legg det inn i bildebehandlingsprogram. Legg rutenett over i neste «lag» og gjør det om til piksler eller jobb friere i rutenett bare ved å studere skissen og forenkle denne.
- Obs! Vil du ha større utfordring kan du lage en mønsterbord der du øver deg på å duplisere, speilvende osv. Men, da må selve mønsterelementet være ganske lite (få sting) slik at du får tid til å brodere i etterkant!

Innføring i hvordan sy med korssting, stingretning og feste av tråder. Elevene skal deretter brodere mønsteret sitt på aidastoff/stramei med litt store ruter.

Broderiet kan fungere som dekor på produkt i tekstil hvis elevene har god tid eller monteres på en plate for å danne et bilde.

Utstilling her vises de digitale mønstrene sammen med det ferdige produktet. Fysisk på skolen inviter klasser og ha omvisning, elevene kan være ansvarlige for omvisningen. Digital utstilling på Padlet, skolens hjemmeside eller skolens læringsplattform.

Visuelle referanser

- Broderimønster av Anne Knutsdotter. Produsent Gunnar Pedersen A/S. Produksjon 1960/70-tallet; <https://digitaltmuseum.no/021026486226/monsterark> Lastet ned 25.04.2017
- Navneduk. <https://digitaltmuseum.no/011025227109/navneduk> Lastet ned 25.04.2017
- Lilleborg fabrikk A/S 1947. Fabrikkfremstilt trykk på eske. Innskrift LUX Toilet sepe. LUX for moderne skjønnhetspleie <https://digitaltmuseum.no/011021911238/sapestykke-i-eske-a-d> Lastet ned 24.04.2017
- Lausmansjettar i stramei med broderi i sefyr-garn med halve korssting, Fra Norsk Institutt for Bunad og Folkedrakt <https://digitaltmuseum.no/011024089592/krage> Lastet ned 25.04.2017

Spesielle hensyn/Utstyr

Det anbefales å teste ut programvare før du går i gang med oppgaven og velg gjerne ett program/app som alle jobber utfra. Programvare tegneprogram med rutenett for Pc eller nettbrett. Forslag til program på pc KG-Chart for Cross Stitch (gratis), Knitbird, Gimp, Inkscape. Forslag til apper Adobe Sketch, Concepts, Cross stitch maker, Cross stitch pattern generator, Cross stitch Saga needlepoint, PixelPhoto.

GOD DAG MANN ØKSESKAFT!

Tone Vollan Tyldum

LK06 fag/hovedområde/trinn LK06 Kunst og håndverk/Arkitektur/Visuell kommunikasjon - etter 4.-7. trinn) Fådeltskole

Kompetansemål fra LK06

- Beskrive særtrekk ved bygninger i nærmiljøet.
- Bygge modeller av hus i målestokk med utgangspunkt i egne arbeidstegninger.
- Fotograferer bilder digitalt og reflektere over bruk av motiv og utsnitt.
- Planlegge og bygge modeller av hus og rom ved hjelp av digitale verktøy og enkle håndverksteknikker.

Konkretiseringen av kompetansemålet

Elevene skal få innsikt i lokal, nasjonal og internasjonal arkitektur. De skal bli kjent med lokal byggeskikk og historie gjennom eksternt besøk. Elevene skal lære om lafteteknikk og kunne ta del i denne arbeidsprosessen.

Faglig fokus og ambisjon

Gjennom inspirerende arkitektoniske inntrykk skal elevene få ideer til eget utforskende arbeid med arkitektur. Eksteriør og håndverksteknikken lafting vil være fokus.

Andre kunnskapsområder

Målestokk, lafteteknikk, Kulturarvstatus, lokal historie.

Oppgaven

Introduksjon og forberedelse til oppgave /Teoretisk del

Elevene tas med på en «reise» inn i den arkitektoniske verden, gjennom å se på arkitekt/arkitektstudent-arbeider på nett. Vi ser på særtrekk ved internasjonal- og nasjonale stilretninger. Her kan aktuelle kilder være Wikimedia commons eller Pinterest, hvor man kan lage egen mappe med ulike arkitekturverker som er aktuelle. Søk som for eksempel “Arkitektur nordisk”, eller “Arkitektur opera” gir mange spennende treff. Videre diskusjon rundt hvilke særtrekk har bebyggelsen der vi bor? Før og nå? Kontraster mellom Ivar-stua (tjærebredd hus i lafteteknikk) og Fjellfolkets-hus (moderne funksjonalistisk), eller andre bygninger i elevenes nærmiljø. Har vi bygninger med kulturarvstatus? Elevene får presentert den videre oppgaven, blir delt i grupper og planlegger hva som er viktig for å kunne løse oppgavens Del 1.

Del 1 Utforskende del

Dra på ekskursjon til Ivar-stua (Den første bygningen i dalen), eller annen bygning som har betydning for området elevene bor i. Elevene har med iPad som de bruker til å fotografere eksteriør, bygningskonstruksjoner og detaljer. De skriver inn de målene de trenger for å kunne lage en skisse i målestokk. Kanskje kan elevene konkret lage seg en målestokk som er 1m, og ut fra det anslå/måle seg frem til ca. lengde/bredde/høyde "Målestokken min". Elevene bruker appen «Paper by 53» i dette arbeidet. Tilbake på skolen jobber elevene i grupper og ser over bildene/skissene de har tatt/laget. Refleksjon i gruppene rundt bruk av motiv og utsnitt, slik at nødvendige detaljer kommer tydelig frem. Elevene publiserer bildene/skissene på en Padlet som vises på storskjerm på klasserommet.

Del 2 samarbeid mellom K/H og matematikk

Elevene lærer om to-punkts-perspektiv og tegner en mer nøyaktig skisse i målestokk 1:20. Her kan godt elevene bruke SketchUp/Home Planner eller annen aktuell programvare.

Del 3 Eksternt besøk og kunnskapslæring

Hos oss er de fleste gamle bygninger bygd i lafteteknikk. Elevene skal derfor få muligheten til å tilegne seg primærkunnskap på området fra en utøver innen bygg og håndverksfaget. Hos oss får elevene besøk av Torbjørn Prytz (som har restaurert Ivar-stua, restaurert hytter i Antarktis, arbeidet med bevaring av bygninger i forbindelse med verdensarvstatusen/Vega, vært forelder på skolen), eller annen person som kan fortelle om bygningsprosjekter/teknikker i nærmiljøet. Elevene får vise frem de skissene de har laget på Padleten.

Del 4 Praktisk del

Elevene bygger/lafter en miniutgave av Ivar-stua, eller annet byggverk med enkel konstruksjon, i målestokk 12. Eksterne ressurspersoner og foreldre engasjeres. Forarbeidet blir gjort av foreldre på dugnad. Bygningen blir integrert i naturklatrejungelen som allerede er på plass i uteområdet. Elevene fotograferer prosessen underveis.

Etterarbeid

Elevene evaluerer arbeidet. De arrangerer en innvielseskveld, hvor de lager billedpresentasjon i Impress/Power Point som kan stå og gå, viser frem skisser mm. Foreldre, ressurspersoner og bygdefolk inviteres.

Andre muligheter

Servering av lokale matretter, som elevene har laget i Mat og helse.

Elevene lager et lite skuespill, hvor de presenterer historien rundt Susendals første fastboende, Ivar Ivarsen som kom til dalen i 1827. (musikk/drama/norsk)

Visuelle referanser og litteratur

- DRDH Architects, Kulturhuset Stormen (2015) Bodø;
<https://www.arkitektur.no/stormen> lastet ned 15.02.17

- Konrad Wjck, Single pole house (2013); <http://bit.ly/2kxY0NW> lastet ned 15.02.17
- Snøhetta; The 7th Room Treehotel (2016-2017) Harads, Sweden; <http://snohetta.com/projects/320-the-7th-room> lastet ned 15.02.17
- Cathrin Berg Heggenes, Laftet hytte, Hafjell; <http://www.laftekompaniet.no> lastet ned 15.02.17
- Om Torbjørn Prytz i Helgelendingen (2013); <http://bit.ly/2ljUGdb> lastet ned 15.02.17

Spesielle hensyn/Utstyr nødvendig programvare

Paper by 53, iPad, Impress/Power Point, SketchUp, Home Planner

HUS I FLEIRE MATERIALER OG MÅLESTOKK

Student KH146L

LK06 Kunst og handverk/Arkitektur/etter 10. trinn

Kompetansemål fra LK06

Mål for opplæringa er at eleven skal kunna

- Teikna hus og rom ved hjelp av topunktperspektiv
- Bygga og testa berande konstruksjonar i ulike materialer

Grunnleggjande ferdigheiter

Å kunna rekna i kunst og handverk inneber mellom anna å arbeida med proporsjonar, dimensjonar, målestokk og geometriske grunnformer. Teikning inneber vurdering av proporsjonar og to- og tredimensjonale representasjonar

Konkretisering av kompetansemålet

- Å kunna og forstå det å teikna topunktperspektiv.
- Å kunna meistra enkle verktøy i SketchUp, nok til å dra opp eit hus etter gitte mål, laga hol til vindauge/dør, eventuelt å setja inn møbler frå Warehouse.

Faglig fokus og ambisjon

Dei skal få erfare at ulike materialer har ulike eigenskapar. Dei skal læra at matematikk er ein viktig del av arbeid med arkitektur.

Andre kunnskapsområder

Matematikk

Oppgåva

Elevane har allereie teikna hus med topunktperspektiv etter døme frå denne filmen <https://www.youtube.com/watch?v=felys-u4nfk&t=405s>

Dei har så planlagt mini (lys)hus og bygd desse, først i tynn papp, så i leire (plateteknikk). Husa har grunnflate på 10X10 cm. Husa skal vera inspirerte av Kähler lyshus, men ha eigenart og eige design.

Neste steg blir å skissa opp husa til målestokk 130 og overføra denne skissa til SketchUp.

Visuelle referanser/litteratur

- <https://snl.no/Snøhetta%2Farkitektkontor>
- SketchUp tutorials: <http://www.SketchUp.com/learn/videos/826>;
<https://www.youtube.com/watch?v=YGdLwE4Ue-c>

Spesielle hensyn/Utstyr

Elevane har vore gjennom målestokk i matematikk. Alle elevar i gruppa treng maskiner med SketchUp, eller Chrome Book, der dei kan nytta my.SketchUp.

Fordel om gruppa ikkje er så stor.

HVEM ER JEG? MITT PORTRETT

Merete Forsdahl

LK06 Kunst og håndverk/kunst/8.trinn

Kompetansemål fra LK06

- Bruke ulike materialer og redskaper i arbeid med bilder ut fra egne interesser
- Diskutere hvordan kunstnere i ulike kulturer har framstilt mennesker gjennom tidene, og bruke dette som utgangspunkt for eget skapende arbeid med portrett og skulptur
- Stilisere motiver med utgangspunkt i egne skisser i arbeid med mønster, logo, skilt og piktogrammer
- Bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogram

Konkretiseringen av kompetansemålet

Målet med undervisningsopplegget er å gjøre elevene kjent med todimensjonale uttrykk gjennom å lage en collage der tema er portrett. Elevene skal lære om designprosess, komposisjon, bruk av kontraster og stilisering av motiver. I oppgaven skal digitale hjelpemidler brukes i deler av prosessen.

Faglig fokus og ambisjon

Det faglige fokuset og ambisjonen som ligger i bunnen av denne oppgaven er at elevene skal vise sin kompetanse og kreativitet. De skal tørre å eksperimentere med ulike portretter av seg selv som sier noe om hvem de er. De skal også bruke verktøyet GIMP som en del av denne kreative prosessen.

Andre kunnskapsområder

Opphavsrett

Oppgave

Vi skal se på ulike kunstnere som har jobbet med portretter og collager. Vi skal se på Warhol, Picasso og Chagall og andre kunstnere fra ulike kulturer og ulike tidsepoker. Samtaler om designprosessen, kontraster, farger, symboler og virkemidler som er brukt i de ulike bildene.

Forarbeid

Les om portrettet på disse linkene <https://www.fineart.no/doc/portrett> (Lastet ned 23.15.17) og Tips for et perfekt portrett <https://www.tek.no/artikler/10-tips-for-et-perfekt-portrett/156513> (Lastet ned 23.05.17).

Del 1

Du skal bruke et bilde av deg selv som utgangspunkt for jobbinga med portrett. Dette kan være et bilde du har fra før, et som henger på veggen din hjemme, eller et bilde som du nå tar med mobilen din. Dette bildet skal nå være utgangspunktet for «Ditt portrett». I bildet du skal lage skal du ha med tekst eller bilder som viser tre verdier du har, eller tre ting som kjennetegner deg. Vi oss hvem du er! Du skal eksperimentere og jobbe med ulike uttrykk.

Du skal jobbe med bildet i programmet GIMP. Her skal du bearbeide bildet. Jobb med lys skygge og stilisering. Bildet skal ha store kontraster, da dette blir best når vi skal overføre bildet til lerretsramma.

Pass på at formatet på bildet stemmer med størrelsen på lerretet.

Del 2

Det ferdige bildet skal printes ut på en blekkskriver. Husk at bildet blir

speilvendt ved overføringen og snu det dersom du vil ha det samme vei som originalen.

Gjør klar lerretsramma. Påfør rikelig med lim på bildet. Påfør rikelig med lim på lerretet. Ingen områder må være tørre! Trykk bildet ned mot ramma. Lim mot lim. Arbeidet legges i press. Bruk f.eks. bøker. Slik må det ligge minst i 12 timer.

Ta bildet ditt under varmt vann. Skal dynkes skikkelig. Gni forsiktig papiret bort fra ramma mens vannet renner over bildet.

La bildet tørke.

Del 3

Utstilling

Bildet som var utgangspunkt for jobbingen med denne oppgaven og resultatet av arbeidet skal danne klassens utstilling. Vi skal samtale om hvordan bildene gjenspeiler dere selv og reflektere over hvilke virkemidler dere har brukt og teknikker som dere har valgt.

Visuelle referanser

- Andy Warhol (født Andrej Warhola (1928-1987))
- Marc Chagall (1887-1985)
- Pablo Picasso (1881- 1973)

I MIN VESKE HAR JEG?

Marita Warem

LK06 fag/hovedområde/trinn LK06 Kunst og håndverk/design/Visuell kommunikasjon/etter 7.trinn

Kompetansemål fra LK06

- Bruke symaskin i en formgivingsprosess
- Lage enkle bruksformer i ulike materialer og kunne gjøre rede for sammenheng mellom ide, form farge og funksjon.
- Bruke ulike sammenføringsteknikker i myke materialer.
- Bruke ulike verktøy til overflatebehandling av eget arbeid.
- Bruke enkle verktøy i digitalt tegneprogram

Konkretiseringen av kompetansemålet

Elevene skal lage mønster og sy sin egen veske. Veska skal dekoreres med et eget designet motiv, tegnet i et digitalt tegneprogram. Elevene skal lage en personlig logo, som skal inneholde deres initialer.

Faglig fokus og ambisjon

Elevene skal bli kjent med ulike verktøy i digitale tegneprogram. De skal også bruke symaskin i en formgivingsprosess.

Andre kunnskapsområder

Oppgaven kan styres ved at elevene velger helt fritt i forhold til mønster, eller at de må tegne noe i forhold til et gitt tema. For eksempel stjernebilder i naturfag. Eller trykke opp sitt eget produserte dikt. Matematikk, norsk, samisk kunst, samfunnsfag og KRLE.

Oppgaven

I denne oppgaven skal elevene sy sin egen veske. De skal også dekorere veska med et egendesignet mønster, og en personlig logo.

Mønsteret til selve veska skal tegnes med blyant og papir, mens motivet og logoen skal designes digitalt.

Inspirasjon.

Siden elevene skal utforme veskene selv, er det viktig at vi snakker litt rundt bruksgjenstanden. Hva skal vi lag, hvordan skal det brukes, hva er lurt å ta høyde for, størrelse osv. er viktige spørsmål for å få elevene til å starte tankegangen, og begynne idemyldringen.

Elevene henter inspirasjon ved å studere fysiske vesker som lærer har med, samt studere et større utvalg på pintrest/Instagram.

Kravene til denne vesken skal være

- Skal være stor nok til å romme en bærbar pc.
- Dette kan man selvfølgelig endre opp om man har andre ideer.

Den praktiske delen

Elevene starter med å tegne veska, og finner den formen de vil lage. Her er det viktig med nøyaktige mål, vær nøye og husk på sømrom. Mønsteret brukes videre til å klippe ut hver av delene.

Tilpasninger som kan gjøres Lærer spesifiserer utformingen av veska, og elevene lager mønsteret.

Videre designes motivet til veska og logoen i et digitalt tegneprogram (Inkscape,

GIMP, Krita, Assembly).

Krav som gis til det digitale arbeidet. Dette kan man variere fra gang til gang!

- I min oppgave får elevene et gitt tema. Dette skal være noe som beskriver dem eller noe de liker spesielt godt.
- Kravene til logoen er at den skal inneholde elevenes initialer.

NB! Man må sikre at selve motivet ikke blir større enn stoffbitene som skal sys sammen til en veske. Motivet og logoen trykkes ut på transferpapir, og overføres til stoffet veska skal sys av. Elevene velger selv hvor motivet og logoen skal plasseres på stoffene.

Tilslutt skal veska sys.

Alle de ferdige produktene skal stilles ut i en fysisk utstilling på skolen. Alle elevene skal skrive et lite skriv om produktet deres fra ide til ferdig produkt. Her må de si noe om motivet, størrelse, bruksområde, form og stoff.

Visuelle referanser

- @drømmesøm, elevbedrift på bodin videregående skole, design og tekstil;
http://elisenohr.blogspot.no/2012_12_01_archive.html Lastet ned 20.03.17

Spesielle hensyn/Utstyr

PC, Digitale tegneprogrammer, transferpapir, symaskin.

IKONER I NORSK DESIGN

Wenche Pettersen

LK06 Kunst og håndverk/Design/etter 7. trinn

Kompetansemål fra LK06

- Vurdere design og industriell produksjon av kjente bruksgjenstander fra hverdagen og gjennomføre enkle forbrukertester

Konkretiseringen av kompetansemålet

Elevene skal presentere et kjent norsk design og designeren bak produktet ved hjelp av multimedia presentasjon. De skal kjenne begrep som form, kvalitet og funksjon og bruke det om designet i sin presentasjon. De skal dele tanker om hvorfor de tror dette designet har bestått gjennom generasjoner.

Faglig fokus og ambisjon

Elevene skal kunne bruke digitale presentasjonsprogrammer og bli kjent med de mulighetene dette digitale verktøyet byr på, i form av layout, animasjoner, lydspor m.m. De skal søke informasjon på nett med kildekritiske øyne og vise at de kan bruke kildehenvisning på en riktig måte.

Andre kunnskapsområder

LK06 Norsk/muntlig kommunikasjon/etter 7.trinn

- Presentere et fagstoff tilpasset formål og mottaker, med eller uten digitale verktøy.

Oppgaven

Elevene skal lage en presentasjon av et kjent norsk design og designeren bak. De skal bruke et digitalt presentasjonsprogram (som Power Point, Prezi eller lignende) og presentasjonen skal fremføres for klassen/gruppa.

Lærer deler elevene inn i grupper på 2. De trekker et design/designer som de skal jobbe med og presentere sammen fra et utvalg bestemt av lærer.

Eksempler

- Tripp Trapp stolen Stokke, Peter Opsvik
- Marius genseren, Britt Eriksen/Unn Søiland Dale
- Syvern, Arne Jacobsen
- Lotusserien fra Cathrineholm, Arne Clausen/Grete Prytz Kittelsen
- Lofotbunaden, Arnolda Dahl

Elevene skal presentere designet (produktet) og beskrive funksjon, form og kvalitet. De skal si noe om hvorfor designet, i deres mening, tåler tidens tann og hva som gjør det unikt. De skal vise bilder (hentet fra nett) og bruke riktige regler for deling.

De skal presentere designeren bak produktet og fortelle om bakgrunn og karriere. De skal både bruke tekst og lyd i sin presentasjon. Det skal vises at de har utforsket mulighetene det digitale presentasjonsprogrammet har i forhold til layout og animasjoner. Presentasjonen skal vare mellom 3-6 minutter.

Klassen kommer med tilbakemeldinger etter presentasjonen og lærer gir en skriftlig vurdering.

Visuelle referanser

- Mariusgenseren, Britt Eriksen/Unn Søiland Dale

- Tripp Trapp Stolen/Stokke, Peter Opsvik (1972)
- Lotusserien, Cathrineholm, Arne Clausen, Grete Prytz Kittelsen (1960-tallet)

Spesielle hensyn/Utstyr

Elevene må ha tilgang til PC, PowerPoint eller lignende presentasjonsprogram må være installert.

JACK THE DRIPPER OG EG

Student KH146L

LK06 kunst og håndverk 10.trinn

Kompetansemål fra LK06

Kunst

Mål for opplæringa er at eleven skal kunna

- Diskutera korleis kunstnarar i ulike kulturar har framstilt menneske gjennom tidene, og nytta dette som utgangspunkt for eige skapande arbeid med portrett og skulptur
- Samanlikna og vurdera ulike retningar og tradisjonar innanfor to- og tredimensjonal kunst

Konkretiseringen av kompetansemålet

Kjenna til ulike stilartar i kunsthistorien og kjenna til nokre internasjonale kunstnarar.

Kjenna til kva er eit portrett, kva skal framstillast? Elevane skal kunna diskutera ulike framstillingsmåtar i kunsten. Måleteknikk, uttrykk. Forstå at rein gjengiving ikkje alltid leverer sanninga.

Faglig fokus og ambisjon

Elevane skal læra om kunstnaren Jackson Pollock, og måten han jobba på for å setja sitt særpreg på kunsten. Dei skal forstå at ein på ulike måter kan leggja til uttrykk og kjensler i eit måleri. Dei skal jobba med eit sjølvportrett som i tillegg skal ha eit spor av Pollock sin målestil. Ta i bruk QR-kode scannar som eit

verktøy.

Andre kunnskapsområder

Lesing som grunnleggende ferdighet i Kunst/Handverk

Oppgave

Lag ditt eige portrett inspirert av Jackson Pollock

Del 1

Elevane har tidlegare hatt noko undervisning om ulike stilarter gjennom kunsthistoria.

Vi har ei tradisjonell undervisningsøkt (Power Point) som viser liv og virke til kunstnaren Jackson Pollock.

Vi snakkar også om andre kunstnarar som har sett sitt tydelege stilavtrykk i kunsthistorien.

Del 2

Elevane skal så ta eit portrettbilete av seg sjølv og samarbeidspartnaren med mobiltelefon. Dette skal gjerast til svart kvitt. Ein skal og jobba noko med lys og kontrast i biletet, slik at ansiktet blir tona ned.

Elevane skal likevel uttrykkja ei kjensle i dette portrettet, (noko som også skal komma fram i sluttproduktet).

Printa ut biletet i A3-format, eventuelt skriva det ut via eit trykkeri/kommunal teneste dersom mogeleg, i større format.

Portretta skal liggja flatt på golvet under arbeid.

På Pollock-vis, skal dei tilføra akrylmaling i biletet, utan fysisk å berøra papiret. Blåsa, splashe, sugerør. Uttrykket dei hadde i originalbiletet skal forsterkast/stadfestast i bearbeidinga.

Utvida oppgåva? (Meir digitalt)

Som repetisjon av det teoretiske stoffet kan elevane rundt på ein QR-kode-rebus på skuleområdet. Elevane jobbar i par. Dei får fysisk vita kor QR-koden er. Koden må scannast for å finna svar på eit gitt spørsmål. (F. eks Kven er kjent for slike måleri?). Svaret skriv dei eit “kryssord-skjema”

Visuelle referanser/litteratur

- https://snl.no/Jackson_Pollock
- <http://www.jackson-pollock.org/portrait-and-a-dream.jsp>
- http://www.huffingtonpost.com/2013/09/04/renee-bolinger_n_3865653.html

Spesielle omsyn/utstyr

Elevane har noko kunnskap om ulike stilartar i kunsthistorien. Elevane har mobiltelefon med QR-scanner. Dei jobbar i gruppe, så alle treng ikkje ha. Elevane har mogelegheit til å overføra bilde frå telefon til PC. (Kabel eller nett)

JEG VIL BYGGE MEG EN GÅRD

Student KH146L

LK06 fag/hovedområde/trinn LK06 Kunst og håndverk/Arkitektur/etter 7. trinn

Kompetansemål fra LK06

- Bygge modeller av hus i målestokk med utgangspunkt i egne arbeidstegninger

Konkretiseringen av kompetansemålet

Elevene skal tegne og lage modeller av et rom til et gårdsdyr. De skal tenke på hvor stort rommet trenger å være, hvilken innredning dyret trenger/ville satt pris på og farger/dekor på vegger, gulv og eventuelle møbler.

Faglig fokus og ambisjon

Elevene skal få erfaring med å bruke digitale tegneprogrammer, de skal bruke målestokk i sitt arbeide med modellbygging og de skal gjøre seg tanker om interiør og farger.

Andre kunnskapsområder

I dette undervisningsopplegget får vi også dekket et annet mål fra kunnskapsløftet under arkitektur, og matematikk.

- Montere utstillinger og andre presentasjoner i ulike typer rom
- Bruke målestokk til å beregne avstander og lage og samtale om kart og arbeidstegninger, med og uten digitale verktøy

Oppgaven

Før oppgaven gjennomføres, snakker vi om hva et rom er, hvem som bestemmer hva som skal være på rommet, hvilke farger vi synes passer sammen og hvordan vi ville hatt det på rommet vårt om vi kunne velge.

Elevene skal så velge seg et gårdsdyr som de skal tegne et rom til. De skal tegne ideene sine på papir, først som skisser, så jobbe videre og vise lengde, høyde og bredde. De må også bestemme farger, mønster, møbler og annen dekor i skissene. Hvilke forskjellige behov har en høne og en hest i forhold til hvilemøbler? Har en geit og en okse ulike fargesmak? Dette skal vi undre på.

Når lærer har godkjent skissene skal elevene jobbe med SketchUp eller et annet 3D tegneprogram. Vi har på forhånd sett videoer som viser fremgangsmåten. De skal gjenskape sin skisse som en tredimensjonal figur eller rom. I SketchUp bruker vi målene fra skissene og passer på at rommene blir som vi hadde sett for oss.

Rommene blir laget i fysisk form av arkitekturpapp og henges opp på veggen sammen som en eneste stor fjøs med mange forskjellige rom til mange gårdsdyr med behov for å uttrykke seg gjennom arkitektur og farger!

Visuelle referanser

Borge-tapet med Marimekko-design; MARIMEKKO 14105

Spesielle hensyn/Utstyr

PC, 3D-tegneprogram, papp og papir.

KLESDESIGN

Kerstin Storsveen

LK06 Kunst og håndverk/Design/etter 10. trinn

Kompetansemål fra LK06

- Samtale om hvordan urfolk og andre kulturer har påvirket og inspirert ulike designuttrykk
- Gjøre rede for særtrekk ved nordisk design i et internasjonalt perspektiv
- Beskrive ulike løsningsalternativer i design av et produkt ved hjelp av skisser og digital programvare

Konkretiseringen av kompetansemålet

Elevene skal

- Finne mønster, diskutere deres opprinnelse og bruk
- Tegne mønster digitalt
- Lage mønster og sy et produkt

Faglig fokus og ambisjon

Elevene skal

- Bli kjent med design/mønster i et internasjonalt historisk perspektiv.
- Diskutere klesproduksjon i et historisk og industrielt perspektiv.
- Bruke digitale tegneprogram i arbeidet med et eget stoffmønster.

- Tegne et klesmønster og sy et eget klesplagg.

Andre kunnskapsområder

Matematikk og samfunnsfag

Oppgaven

Elevene skal finne eksempel på mønster på nettet og diskutere deres opprinnelse og bruk i nyere tid. F.eks. rosemaling - akantkusblomsten, åttekantsrosa; stavkirkene - dragestilen.

De skal søke etter informasjon om ulike stofftyper og deres egenskaper. Elevene skal legge ut et utklippsbilde av et mønster på padlet og skrive om det. På skolen skal de diskutere ulike mønster og stoffer i fellesskap. Elevene skal sammenligne klesproduksjon i Norden med klesproduksjon ellers i verden.

Mønstertegning Elevene skal tegne en mønsterenhet. Bruk mønsterenheten slik at elevene tegner mønstret som et flatemønster, en bord og en rapport. Elevene skal lære seg begrepene. Elevenes skal ta et utklippsbilde og vise mønstrene på en padlet-side. Gjennomgang i gruppa.

Elevenes mønster skal overføres til stoff. På www.spoonflower.com skal elevene overføre mønstret sitt ved å legge inn mønsterenheten. Elevene må regne om størrelsen på mønstret til inch og vurdere antall piksler. De skal tegne og legge ut en Spoonflower-versjon av mønstret på padlet. Gruppa skal vurdere resultatet. De skal i fellesskap vurdere hvilket stoff som egner seg til et klesplagg som skal sys. Læreren bestiller stoff. Alternativt kan mønsterenheten overføres til stoff med transferpapir eller rammelim, se unghusflid.no eller her.

Tegne klesmønster Eleven skal ta mål og tegne sitt eget mønster til et klesplagg. De skal sy klesplagget.

Elevene skal fotografere arbeidsprosessen sin og legge ut arbeidsgangen i en multimediapresentasjon, f.eks. i programmet Photostory.

Elevene skal presentere de ferdige produktene f.eks. på et foreldremøter og gjennomføre en visning på catwalk. Bilder kan ev. legges ut på skolens hjemmeside.

Visuelle referanser

- Maija Isola, Kristina Isola, Mønster Unikko (1964) Marimekko
- Jenimp ved Spoonflower.com;
<https://www.spoonflower.com/fabric/6186696-dive-in-by-jenimp> lastet ned 19.03.2017
- Hvit romersk pilar, korintisk mønster

Spesielle hensyn/Utstyr

PC, tegneprogram og/eller bildebehandlingsprogram inkscape.com, gimp.com, photofiltre-studio.com, padlet.com, Microsoft Photostory

KOM OG LEK

Hilde Norberg

LK06 fag/hovedområde/trinn LK06 Kunst og Håndverk/Arkitektur/etter 7. trinn

Kompetansemål fra LK06

- Tegne modeller av hus i riktig målestokk.
- Bruke formelementer i utforming av gjenstander med dekorative elementer.
- Montere utstillinger og andre presentasjoner i ulike typer rom.

Konkretiseringen av kompetansemålet

Eleven skal kunne planlegge og tegne en leke-installasjon som skal stå ute. Tegningen skal ha riktig målestokk. Installasjonen skal bestå av forskjellige former og skal smykkes ut. Modellen skal presenteres for medelever.

Faglig fokus og ambisjon

Eleven skal utforske digitale verktøy i 3D og ved hjelp av verktøyet utforme en modell av valgfri form og dekorative elementer.

Andre kunnskapsområder

Samfunnsfunnskap, landskapsarkitektur, kroppsøving

Oppgaven

I denne oppgaven skal elevene designe et lekeapparat som er tenkt skal stå ute. I

skolegården, hjemme eller på en lekeplass.

Lekeapparatet skal være 1,5 til 2 m høyt. Valgfri bredde. Det skal kunne klatres på.

Verktøyet som skal brukes er SketchUp, fordi jeg ønsker de skal gjøre seg kjent med et mer avansert 3d tegneprogram. I tillegg ligger dette tilgjengelig på våre maskiner på skolen. Sentrale funksjoner på verktøylinjen for å utforme modellen bør være Rectangel, Push/pull, Move, Rotate og målestokk.

Til utsmykking bør elevene gjøre seg kjent med Paint Bucket. Dette er et sentralt verktøy i de fleste digitale tegneprogram, så fint hvis de gjør seg kjent med dette i SketchUp også.

Elevene bør samarbeide med hverandre for å diskutere funksjonene i programmet og om ideene vil fungere i virkeligheten.

De ferdige produktene lagres i eget arkiv i Fronter og presenteres for medelever med fokus på funksjon og utføring.

Visuelle referanser/litteratur

Artikkel fra Stavanger Aftenblad (2013) <http://bit.ly/2spT8i1> Lastet ned 11.2.2017

Spesielle hensyn/Utstyr

Trenger PC med SketchUp og tilgang til Fronter – Digital tavle.

KREATIV JUICE AS

Vincent Rey

LK06 Kunst og håndverk/Design/etter 10. trinn

Kompetansemål fra LK06

- Designe produkter ut fra en kravspesifikasjon for form og funksjon
- Beskrive ulike løsningsalternativer i design av et produkt ved hjelp av skisser og digital programvare
- Bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogram
- Stilisere motiver med utgangspunkt i egne skisser i arbeid med mønster, logo, skilt og piktogrammer

Konkretiseringen av kompetansemålet

- “Plantegne” en juicekartong i Inkscape, etter gitte kravspesifikasjoner
- Designe utseende av kartongen i Inkscape slik at den formidler et gitt budskap
- Lage en logo som også skal plasseres på juicekartongen

Faglig fokus og ambisjon

Ambisjonen er å få elevene til å

- Tenke tredimensjonalt, gå fra 2 dimensjoner til 3 dimensjoner.
- Bruke Inkscape til å designe et produkt
- Formidle «idéer» ved hjelp av geometriske former og farger

- Følge kravspesifikasjoner
- Lage en logo knyttet til et bestemt produkt
- Jobbe med regning i K&H

Andre kunnskapsområder

Mat og helse, norsk (reklame, tekst på kartongen), regning (volum, areal)

Oppgaven

Kreativ Juice AS er et nytt selskap som lanserer nye, kreative fruktjuice. Juicene er økologiske og ferskpresset. Du skal designe en juicekartong for én av Kreativ Juice sine juice: pitahaya-mango, pepino-papaya, kiwano-rambutan, cherimoya-mangostan.

Kreativ juice sine verdier gjenkjennes i ordene sunt, fersk frukt, økologisk, natur, rettferdig handel, frisk, familievennlig, moderne, ung, energi, aktiv, høy kvalitet, god smak.

- Juicekartongen skal ha en volum på 0,8 liter og skal være lett å holde i hånda og servere fra.
- På kartongen skal det stå
 - Navnet Kreativ Juice (velg farge og skrift som passer)
 - Et motiv basert på geometriske former, inspirert av fruktenes former og farger, i tråd med Kreativ Juice sine verdier.
 - Logoen til Kreativ juice. Logoen skal du designe selv. Den skal være inspirert av Kreativ Juice sine verdier, ha 2 til 3 farger, være unik og gjenkjennbar.
 - En tekst som beskriver produktet og Kreativ Juice sin filosofi [eller evt. en tom plass til en sånn tekst]
 - Næringsinnhold og andre relevante informasjoner om produktet (nettside, QR-kode.)

Utfordring Kreativ Juice er fornøyd med salg av din juice, og ber deg om å lage

en 20 cl versjon av din juicekartong. Du skal forminske din juicekartong i Inkscape slik at volumet passer. Det nye produktet er tenkt til skolebarn, så må det være lett for dem å holde flasken/kartongen i hånda!

Dette er en fin måte å se nytten av vektoriserte bilder

Opplegget krever litt teoretisk arbeid om design. Elevene må gjerne ta god tid til å studere nøye designet av juice- og melkekartonger. Det samme arbeidet må gjøres med logo.

Elevene må også bli kjent med «fargekoder» i reklame og design, for eks. <http://bit.ly/2n6go1E> og <http://bit.ly/1Ub3uev> og <http://huff.to/1vorBYF>.

En økt må brukes til innføring i Inkscape (lage en terning med ulike bilder og motiver på hver side kan være en fin introduksjonsoppgave, for å tenke fra 2D til 3D).

Regning er en viktig del av opplegget, som kan være utfordrende for noen elever.

Juicekartongen skal skrives ut på A3-papir (180g.), brettes og «monteres». Kartongene kan stilles ut.

Visuelle referanser

- Angela Johansen, Grassroots Juice (2012); <http://bit.ly/2okszZA> lastet ned 22.03.17
- Loreley Videla & Laura Aguilar, Groovy 100% Organic Juice (2015); <http://bit.ly/2nq67k6> lastet ned 22.03.17
- 43 Best Choice Juice Package Designs (2012); <http://bit.ly/2okGyi3> Lastet ned 22.03.17
- Puskar design, Totally Organic Pineapple Juice (Årstall laget ukjent); <http://bit.ly/2nUEwsi> lastet ned 22.03.17

Spesielle hensyn/Utstyr

Datamaskiner med Inkscape, fargekopimaskin

KUL-TUR-STI

- PÅ LAG MED NATUREN

Tone Vollan Tyldum

LK06 fag/hovedområde/trinn LK06 Kunst og håndverk/Visuell kommunikasjon/Design/Arkitektur- Kroppsøving/Friluftsliv etter 7. trinn

Kompetansemål fra LK06

- Fotograferer og manipulerer bilder digitalt og reflekterer over motiv og utsnitt.
- Bruke ulike sammenføringsteknikker i harde og myke materialer.
- Montere utstillinger og andre presentasjoner i ulike typer rom.
- Ta del i planleggingen og utformingen av stasjoner til skolens aktivitetsdag på våren.
- Orienterer seg ved hjelp av kart i kjent terreng (kroppsøving)

Konkretiseringen av kompetansemålet

Elevene skal produsere et digitalt bildeprodukt ved hjelp av fotografering og digitalt skapende arbeid på data. De skal lage en materiell installasjon av produktet, som tåler å stå i uterommet, og som skal stimulere til undring, utforskning og fantasi hos andre.

Faglig fokus og ambisjon

Digitale verktøy gir oss mulighet til å kunne utvikle og utvide fotografiets todimensjonale muligheter, fantasiens realiseringer og elevenes iboende skapertrang. Det å se noe man ikke ser åpner dører til en fiktiv fantasiverden. Eventyrlige skapninger, drømmeverdener og avanserte fremkomstmidler kan være elementer som stimulere til utforskning, kreativitet og fantasi hos elevene. At dette skjer i uterommet gir en ekstra dimensjon til opplevelsen.

Andre kunnskapsområder

Bli kjent i nærområdet, planlegge og organisere aktivitetsdag med ulike stasjoner, kart og orientering.

Oppgaven

Del 1-foto

Elevene, individuelt/par/grupper, går rundt i nærmiljøet rundt skolen og tar bilder av områder de ser for seg kan være aktuelle. For eksempel ved elva/bekken, ved veien, en skogssti, i gapahuken, på fotballbanen, i skogen, et tre i skogen eller mot fjell/hav. Tilbake på skolen plukker elevene ut det bildet de ønsker å bruke. Redigerer bildet med tanke på motiv og utsnitt. Elevene kan gjerne arbeide i grupper, komme med innspill til hverandre og diskutere hvilke elementer de kan tilføre området/stedet, gjennom et nytt visuelt lag.

Del 2-digital arbeidsøkt

Elevene jobber videre med bildet i programmet GIMP eller annen aktuell programvare. Elevene skal jobbe med lag/layers hvor bakgrunnsbildet, det bildet de har etter fotoøkt, legges inn først. Deretter legger elevene inn objektene/elementene på bildet (hentes fra f.eks Pixabay). Disse må være uten bakgrunn, ha transparent bakgrunn. Elementene redigeres i GIMP med tanke på størrelse, plassering, vinkel osv. Elevene lager bildet med elementene, men lagene må ikke ”smeltes sammen”. Til slutt går elevene tilbake (angrehistorikk) og fjerner bakgrunnsbildet. Da sitter elevene igjen med bare objektene de har plassert ut. Dette bildet lagres og skrives ut på overheadfilm.

Del 3-montering og utstilling

Det transparente bildet plasseres mellom to glassplater/plexiglass. Platene limes sammen helt i ytterkant med transparent lim. Platene kan monteres i et spor i to påler med topplister, settes inn i ramme og så videre alt etter hvor i naturen de skal plasseres. Til slutt monteres platene opp i uteområdet der de skal være. Elevene har merket av hvor bildet ble tatt i naturen. De klipper ut fotspor/såler i rester av kraftig gulvbelegg som plasseres der ”kikkeren” skal stå.

Del 4-Aktivitetsdag

Kul-Tur-Stien blir en post på skolens aktivitetsdag, det lages kart og elevene kan orientere seg etter det rundt om i uteområdet.

Visuelle referanser

- Astri Tonoian, LandSkapt (2014) Vestre Kjærnes Gård; lenke Astri Tonoian lastet ned 26.04.17
- Jonas Dahlberg, Minnested etter 22.juli (Pågående prosjekt) Sørbråten i Hole; lenke Minnested etter 22.juli lastet ned 26.04.17
- Theodor Kittelsen, Nøkken (1904) Nasjonalmuseet, Billedkunstsamlingene; lenke Theodor Kittelsen lastet ned 26.04.17

Spesielle hensyn/Utstyr

Digitale fotoapparat eller iPad , GIMP, Overheadfilm, glassplater/plexiglass, monteringsutstyr til bildene.

KUNSTNERE I KUNSTHISTORISKE PERIODER

– MED DIGITALE VERKTØY

Student KH146L

LK06 Kunst og håndverk/Kunst/7.trinn

Kompetansemål fra LK06

- Gjøre rede for hvordan sentrale kunstnere i nasjonalromantikken, renessansen, impresjonismen og ekspresjonismen på ulike måter har satt spor etter seg

Konkretiseringen av kompetansemålet

Finne noen kunstnere fra hver av de nevnte historiske periodene, fortelle om kunstnerne, vise verk de har laget og beskrive hva som er spesielt med verket ut fra perioden.

Faglig fokus og ambisjon

Elevene skal kunne innhente faktaopplysninger, omformulere og presentere dette. De skal også kunne nevne noen kunstnere/verk i de ulike historiske periodene og fortelle litt om dette.

Andre kunnskapsområder

Norsk, KRLE, historie og kildekritikk.

Oppgaven

Elevene deles i små grupper (2-3 elever). Hver gruppe får tildelt en historisk periode. Gruppens oppgave er å undersøke hvilke sentrale kunstnere som finnes innen den gitte perioden. Deretter skal gruppen bli enig om hvilke to kunstnere de skal velge å bruke.

Elevene kan lete opp fakta på internett. De må huske på kildekritikk ikke kopiere andre sin tekst, bruke sikre kilder, bruke bilder med rettighet til å kopiere og kildehenvisning. De kan for eksempel bruke www.snl.no, www.digitaltmuseum.no etc. Dette repeteres av lærer, før elevene påbegynner arbeidet.

Elevene skal

- Finne faktainformasjon om kunstneren
- Minst et kjent verk fra denne kunstneren
- Beskrive motivet
- Fortelle hva som er spesielt med dette motivet ut fra denne kunsthistoriske perioden

Elevene skal lage en dokumentar av kunstnerne de velger innenfor den gitte tidsepoken. De skal bruke bilder fra epoken, kunstnerne og ulike verk i filmen. Med andre ord bilder som er relevante for oppgaven da de ikke skal filme noe, og de skal lese inn teksten. Til dette kan de f.eks. bruke Movie Maker eller Photostory. Det er viktig at alle får prøve seg i programmet og bidrar, for å løse oppgaven i fellesskap. Dersom elevene ikke har brukt programmet før, kan læreren vise en kort instruksjonsvideo som viser de viktigste funksjonene i programmet.

Dokumentarene kan vises på foreldremøtet og skoleavslutning. Filmen kan legges ut på hjemmesiden eller skolens facebookside, dersom elevene overholder skolens regler og retningslinjer for publisering. I ettertid vil det også være mulig å vise elevene statistikk for antall visninger og diskutere dette.

Hver elev vil få et vurderingsskjema med noen punkter som vil bli vektlagt i arbeidsprosessen bl.a. innhold, struktur, presentasjon/språk. Innenfor hvert av områdene som blir vektlagt vil det stå hva som forventes av elevene for å oppnå lav-, middels- og høy måloppnåelse. Det anbefales at elevene bruker skjemaet underveis i arbeidet. På slutten av prosessen skal de individuelt krysse av for hva de følte mestring på de ulike punktene, og til slutt skal læreren gi tilbakemelding til elevene på samme skjema.

Visuelle referanser

- Nasjonalromantikken; for eksempel Adolph Tidemand og Hans Gude, Brudeferd i Hardanger, 1848
- Renessansen; for eksempel Leonardo Da Vinci, Nattverden, 1495-97
- Impresjonismen; for eksempel Claude Monet, La Grenouillère, 1869
- Ekspresjonismen; for eksempel Ernst Ludwig Kirchner, Vinterskog, 1925-26

Spesielle hensyn/Utstyr

PC/nettbrett med internett, Movie Maker, Photostory evt. annen relevant programvare og hodetelefoner.

LEIRKRUKKER

Kerstin Storsveen (Analog/Digital (Hybrid) Oppgave Omarbeidet Etter Lise Sandberg)

LK06 Kunst og håndverk/Design/etter 10. klasse

Kompetansemål fra LK06

- Beskrive ulike løsningsalternativer i design av et produkt ved hjelp av skisser og digital programvare
- Samtale om hvordan urfolk og andre kulturer har påvirket og inspirert ulike designuttrykk
- Gjøre rede for særtrekk ved nordisk design i et internasjonalt perspektiv
- Dokumentere eget arbeid i multimedia-presentasjoner

Konkretiseringen av kompetansemålet

Å arbeide med form, dekor og leire; i arbeidet med form og dekor skal elevene arbeide digitalt.

Faglig fokus og ambisjon

Elevene skal lære om form og dekor og lære seg å presentere dette i et tegneprogram; bli kjent med leire som materiale og bruken av den i historisk perspektiv; lære seg hvordan man kjevler og setter sammen leirdeler, og hvordan man tørker, brenner og glaserer gjenstander; diskutere fordeler og ulemper med leire sammenlignet med andre av dagens bruksmaterialer i et miljøperspektiv; dokumentere arbeidsprosessen.

Andre kunnskapsområder

Samfunnsfag: Lage fotostory med en kulturhistorisk og miljømessig vinkling på leire og andre bruksmaterialer.

Oppgaven

Kulturhistorie (ev. hjemmearbeid) Elevene skal finne informasjon digitalt og i bøker, presentere på padlet og diskutere. Samlet bør gruppa presentere et historisk tilbakeblikk på bruken av leire før og i dag. Sammenlign med andre materialer som vi bruker.

Tema:

- Naturreligion - kvinnestatuetter, jaksener
- Byggemateriale - hytter - murstein
- Leirkar - de eldste funn er fra 7000 år siden i Tyrkia. Leire ble også tidlig brukt i Egypt og Hellas.
- Blåleire og rødleire
- Dekor geometrisk og organisk
- Positiv og negativ form
- Samtale om form lett, tung og nøytral og studer ulike mønstre.

Inspirasjonslenker

- <https://no.wikipedia.org/wiki/DigitaltMuseum>
- <https://digitaltmuseum.no/>
- <http://www.unimus.no/arkeologi/forskning/>

Bruk tegneprogram, f.eks. Inkscape, og tegn vaser/krukker/potter med forskjellig form. Tegn mønster på dem, geometrisk og organisk. Elevene skal tegne tre ulike mønster og velge ett som kan passe på en rektangulær leirkrukke. Tegningene skal stilles ut på en padlet; form og mønster diskuteres.

Det praktiske arbeidet med leiren

Elevene arbeider med en/flere leirplater. Riss inn dekor. Platene bør oppbevares overdekket, men ikke lukket, ei uke.

Neste gang kan elevene kjevle flak og ta positive avtrykk av mønsteret sitt. Sett flaket over mønsterplaten og kjevl lett slik at mønstret preges inn i flaket. Skjær til fire sider og en bunnplate. Føy sammen alle delene med tynne pølser og slikker (flytende leire) i skjøtene på innsiden og tett alle sprekker på utsiden. Sett krukkene svalt og lett overdekket til tørking.

Brenning, råbrenning og glasurbrenning

Krukkene skal glaseres med gjennomsiktig glasur innvendig for å bli tett. Utvendig skal de pensles med en tynnflytende mangan-pipeleire-glasur vannløsning, som delvis vaskes bort med svamp. Krukken blir da brunlig matt og begitningen setter seg i sporene.

Multimediapresentasjon

Elevene presenterer arbeidsprosessen i en multimedia-presentasjon, vises på foreldremøte.

Utstilling på skolens hjemmeside og eventuelt på en passende utstillingsplass på skolen.

Visuelle referanser/litteratur

- Venus of Willendorf, Funnet Willendorf i Østerrike datert til 28 000-25 000 år f.kr. Naturhistorisches Museum, Wien
<https://global.britannica.com/topic/Venus-of-Willendorf> lastet ned 3.04.2017
- Digitalt museum <https://dms-cf-02.dimu.org/image/032yjyoRVewb?dimension=250x250> lastet ned 25.05.2017

Spesielle hensyn/Utstyr

PC eller nettbrett. Forslag til tegneprogram Inkscape og Paper by 53.
Presentasjonsprogram Padlet.

NB! Leirflakene får ikke bli for tørre. Beregne god tid til å sette sammen delene.
La gjerne to og to samarbeide slik at en holder og den andre tetter og limer.

LEVENDE TEGNESERIE

STUDENT KH146L

LK06 Kunst og håndverk/visuell kommunikasjon/etter 7. trinn

Kompetansemål fra LK06

- Fotograferer og manipulerer bilder digitalt og reflekterer over bruk av motiv og utsnitt
- Lage tegneserier og redegjøre for sammenhenger mellom tegneserier og film
- Sette sammen og vurdere hvordan skrift og bilde kommuniserer og påvirker hverandre i ulike sammenhenger

Konkretiseringen av kompetansemålet

Elevene skal lage storyboard/manus, fotograferer bilder, manipulerer disse digitalt og sette det sammen til en «tegnserie» med foto istedenfor tegninger.

Faglig fokus og ambisjon

Elevene skal få erfaring med å bruke digitale fotokamera, bruke digitale fotoredigeringsprogrammer, se sammenhengen mellom tegneserie og film og hvordan skrift og bilde påvirker hverandre.

Andre kunnskapsområder

I dette undervisningsopplegget får vi også dekket et annet mål fra kunnskapsløftet under norsk

- Bruke digitale kilder og verktøy til å lage sammensatte tekster

Oppgaven

Elevene skal lage en «tegneserie» med fotografier.

Elevene får en innføring i hva en tegneserie er og består av. Bilder, tekstbøker, utrop, tegn osv. Vi snakker om hvilke forskjellige perspektiv bildene har i forhold til handlingen i bildet, froskeperspektiv, fugleperspektiv, nærbilde og avstandsbilde. Lærer viser eksempler på tegneserier, og tegnefilmer som har samme karakterer.

Elevene jobber i grupper på 2 elever. De bestemmer seg for hva bildeserien skal handle om, lager et manus og et storyboard med 9-12 tegninger med tekst. Lærer kommer med tilbakemeldinger på storyboardet og når det er godkjent går de videre til å fotografere.

Gruppene bruker hverandre som statister/«skuespillere» (her innhenter man de nødvendige tillatelsene på forhånd, hvis noen ikke vil bli tatt bilde av skal det respekteres) og fotograferer de bildene de trenger til serien sin.

Bildene manipuleres digitalt. Her kan de bruke gratis programvare som finnes på nett og som kan jobbes med online, som for eksempel Pixlr Express. De legger på tekst, utrop, tankebobler, symboler og filter som understreker innholdet i teksten.

Til slutt settes bildene sammen til en «tegneserie», det kan for eksempel gjøres i en tabell i Word om så. Seriene skrives ut og stilles ut i klasserommet eller et annet på skolen.

Visuelle referanser/litteratur

- «Comic Strip Conversations app» <https://www.linkedin.com/pulse/comic-strip-conversation-apps-bronwyn-sutton> lastet ned 25.05.2017

Spesielle hensyn/Utstyr

PC, digitalt fotokamera, redigeringsprogram.

MIN FREMTIDIGE HYBEL

Anne Berit Austad

LK06 Kunst og håndverk/Arkitektur/etter 10. trinn

Kompetansemål fra LK06

- Tegne hus og rom ved hjelp av topunktperspektiv
- Samtale om arkitekttegninger og digitale presentasjoner av byggeprosjekter, vurdere tilpasning til omgivelsene og skissere ulike løsninger
- Vurdere funksjonell innredning av rom, stil og smak og visualisere egne løsninger

Konkretiseringen av kompetansemålet

Kunne tegne og innrede rom digitalt i appen HomeDesign på iPad Kunne tegne rom eller hus i topunktperspektiv på iPad i appen AdobeSketch.

Faglig fokus og ambisjon

Bli kjent med å lese plantegninger og forstå målestokk i praktisk arbeid. Få kunnskap om bruk av ulike apper for å visualisere hus og rom.

Andre kunnskapsområder

Matematikk lage et budsjett som elevene må forholde seg til i innredningen av hybelen.

Oppgaven

Del 1

Elevene skal innredet en hybel på 3, 5 x 6 meter. Den skal innrede funksjonelt med møbler og interiørartikler slik at det blir den stilen du ønsker.

Krav til hybelen Muligheter for å lage mat, vaske klær, gjøre lekser på en god arbeidsplass, spise, sove og slappe av. Det skal være eget bad med dusj/badekar, WC og vask.

Utfordringen blir å finne møbler som passer den stilen du ønsker og å få plass i den lille hybelen. (Her kan man fint knytte inn matematikk slik at elevene kan jobbe med et budsjett).

Her er det lurt å komme med flere smarte løsninger. Hvilke forslag mener du egner seg best og hvorfor?

Alle forslagene legges ut på oppgavenes padlet slik at alle får sett de ulike hyblene.

Del 2

Du skal nå tegne et topunktperspektiv at et valgfritt hjørne i hybelen din. Tegnes i appen AdobeSketch på iPad.

Tilleggsoppgave Gruppeoppgave

Kan også løses individuelt men fin gruppeoppgave hvor elevene kan ha gode diskusjoner underveis.

Gå sammen 3 og 3. Bruk en skoeste og innred en av gruppas tre hybler ved hjelp av en eske for eksempel skoeste. Lag møbler og interiørartikler av papp, tre og papir. Fargesett hybelen slik dere ønsker at den skal se ut.

De ferdige modellene kan stilles ut på skolen.

Spesielle hensyn/Utstyr

- Ipad med HomeDesign (evt. Pc med roomsketcher)
- Ipad med AdobeSketch (evt. Pc og SketchUp)

MIN MINIMALISTISK HYTTE

Student KH146L

LK06 Kunst og håndverk/Arkitektur/etter 10. trinn

Kompetansemål fra LK06

- Tegne hus og rom ved hjelp av topunktperspektiv
- Samtale om arkitekttegninger og digitale presentasjoner av byggeprosjekter, vurdere tilpasning til omgivelsene og skissere ulike løsninger
- Forklare hvordan klima, kultur og samfunnsforhold påvirker bygningers konstruksjon, valg av materialer, form, uttrykk og symbolfunksjon
- Bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogram (visuell kommunikasjon)

Konkretiseringen av kompetansemålet

Elevene skal bli kjent med en trend innenfor internasjonal (og nasjonal) arkitektur minimalistisk arkitektur. De skal reflektere over dette, på både en estetisk og en praktisk synsvinkel. De skal også ta i bruk det de har reflektert over, til å tegne digitalt deres egen «minimalistisk hytte», med hensyn på miljø og estetisk tilpasning til omgivelsene.

Faglig fokus og ambisjon

Tre hovedfokus med dette opplegget

1. Skjønne at minimalistisk ikke betyr «simpelt» forstå at det er en arkitektonisk og estetisk tenkning bak dette!
2. Forstå at kreativitet i arkitektur er begrenset av mange typer krav miljø,

estetikk, klimaforhold, tomt, (og kundens egne krav!).

3. Ut ifra dette, klare å tenke kreativt til å tegne sin egen minimalistisk bygning. Dette skal gjøres digitalt.

Andre kunnskapsområder

Regning i K&H (målestokk, måling), naturfag (forskerspiren, teste og beskrive egenskaper ved materialer som brukes i en produksjonsprosess, og vurdere materialbruken ut fra miljøhensyn), samfunnsfag (utforskeren, geografi)

Oppgaven

Oppgaven deles i to hoveddeler først en teoretisk del, så en praktisk del som bygger på teorien.

Teori om minimalistisk arkitektur. Generell presentasjon, eksempler (det finnes ekstremt mye på Internett. Lærerens arbeid blir da å velge gode eksempler.) Elevene diskuterer eksemplene som er presentert.

Før man presenterer den praktiske oppgaven, bør man gjennomgå programmet som skal brukes til digital tegning (SketchUp for eksempel)

Praktisk del elevene skal tegne en minimalistisk hytte, og lage en presentasjon om den, der de forteller om bruk av materialer til hytta, tilpasning til tomta, hensyn til miljø, og estetiske valg. Hytta skal være «realistisk», bl.a. i forhold til areal og høyde.

Etter gjennomgang at teoridelen, bør elevene være i stand til å tenke kreativt selv, eller til å hente «inspirasjon» fra eksisterende prosjekter.

Hytta skal bygges i nærområdet før elevene begynner å planlegge, tar vi en tur i

marka hvor skal din hytte bygges? Elevene fotograferer deres «tomt». Tegningen av hytta skal ta utgangspunkt i denne tomta er det myr, fjellterreng, og så videre? Hvorfor der? Utsikt, tilgang, areal, evt. risiko (flom, skredfare) osv. Elevene skal svare grundig på disse praktiske spørsmålene. Det eneste som ikke skal tas hensyn til her, er reglene om byggetillatelse (til denne oppgaven, later vi som om vi kan bygge hvor vi vil).

Når dette er klargjort, jobber elevene med tegning av deres hytte. Minimalisme gjør det mulig for alle å tegne «noe», i hvert fall en kube med dør og vinduer (selv om elevene bør nå ha skjønnt at høy måloppnåelse krever mer enn dette!)

Når elevene har tegnet deres hytte, skal bilde fra SketchUp klippes (skjerm bilde) og «limes» på fotografiet av tomta. Her bruker elevene Gimp. Passer hytta til tomta? Er resultatet slik elevene hadde visualisert det?

Elevene lager en presentasjon om deres prosjekt.

Bildene (enten fra Gimp, eller kun fra SketchUp) skrives ut. Elevene skriver et lite «informasjonsark» om hytta (material, miljøhensyn, plassering, tankeprosess) – og så lager vi en liten arkitekturutstilling (kan også gjøres digitalt). Kanskje kan publikum kåre den beste hytta? (Dersom utstillingen er digital, kan man stemme, for eks. på Facebook?)

Visuelle referanser

- Avanto Architects, Four-Cornered Villa (2008-2010) Virrat (Finland): <http://bit.ly/1jOqgtJ> 01.03.17
- Casati Architects, Casa Prè de Sura (2010) San Lorenzo di Sebato (Italia): <http://bit.ly/2ILT0Wr> 01.03.17
- Bruce Bolander, Blair Residence (2009) Malibu (USA): <http://bit.ly/2n32iyq> 01.03.17

Spesielle hensyn/Utstyr

Datamaskiner, SketchUp, kamera (mobiltelefon for eks.), projektor

MIN MINIMALISTISK HYTTE – FOR HÅND

Student KH146L

LK06 Kunst og håndverk/Arkitektur/etter 10. trinn

Kompetansemål fra LK06

- Tegne hus og rom ved hjelp av topunktperspektiv
- Samtale om arkitekttegninger og digitale presentasjoner av byggeprosjekter, vurdere tilpasning til omgivelsene og skissere ulike løsninger
- Forklare hvordan klima, kultur og samfunnsforhold påvirker bygningers konstruksjon, valg av materialer, form, uttrykk og symbolfunksjon

Konkretiseringen av kompetansemålet

Elevene skal bli kjent med en trend innenfor internasjonal (og nasjonal) arkitektur minimalistisk arkitektur. De skal reflektere over dette, på både en estetisk og en praktisk synsvinkel. De skal også ta i bruk det de har reflektert over, til å plantegne deres egen «minimalistisk hytte», med hensyn på miljø og estetisk tilpasning til omgivelsene. Til slutt skal de lage en modell av hytta i riktig målestokk.

Faglig fokus og ambisjon

Tre hovedfokus med dette opplegget

- Skjønne at minimalistisk ikke betyr «simpelt» forstå at det er en arkitektonisk og estetisk tenkning bak dette!

- Forstå at kreativitet i arkitektur er begrenset av mange typer krav miljø, estetikk, klimaforhold, tomt, (og kundens egne krav!)
- Ut ifra dette, klare å tenke kreativt til å plantegne sin egen minimalistisk bygning, og å lage en modell av den

Andre kunnskapsområder

Regning i K&H (målestokk, måling), naturfag (forskerspiren, teste og beskrive egenskaper ved materialer som brukes i en produksjonsprosess, og vurdere materialbruken ut fra miljøhensyn), samfunnsfag (utforskeren, geografi)

Oppgaven

Oppgaven deles i to hoveddeler først en teoretisk del, så en praktisk del som bygger på teorien.

Teori

Teori om minimalistisk arkitektur. Generell presentasjon av læreren (bruk av lærerens datamaskin og klassens projektor). Læreren viser eksempler (det finnes ekstremt mye på Internett. Lærerens arbeid blir da å velge gode eksempler.) Læreren kan bruke følgende nettsider:

- minimalismen i kunsthistorie
- minimalismen i arkitektur (mange eksempler, enkel tekst)
- minimalismen i arkitektur (andre eksempler, enkel tekst óg)
- mer avansert om temaet, kan brukes av læreren som forberedelse

Eksempler av plantegning, se visuelle referanser.

Elevene diskuterer eksemplene som er presentert.

Praktisk del

Praktisk del elevene skal tegne en minimalistisk hytte, lage en modell av den, og

presentere den muntlig til klassen. De skal fortelle om bruk av materialer til hytta, tilpasning til tomte, hensyn til miljø, og estetiske valg. Hytta skal være «realistisk», bl.a. i forhold til areal og høyde. Læreren kan gjerne bestemme et maks. areal, for eks. 25 til 35 kvm.

Etter gjennomgang at teoridelen, bør elevene være i stand til å tenke kreativt selv, eller til å hente «inspirasjon» fra eksisterende prosjekter som de er blitt presentert. Det anbefales at læreren henger opp eksempelbilder i klassen.

Hytta skal bygges i nærområdet før elevene begynner å planlegge, tar vi en tur i marka, og bestemmer sammen hvor hytta skal bygges. Tegningen av hytta skal ta utgangspunkt i denne tomte er det myr, fjellterreng, og så videre? Hvorfor der? Utsikt, tilgang, areal, evt. risiko (flom, skredfare) osv. Elevene skal svare grundig på disse praktiske spørsmålene. Det eneste som ikke skal tas hensyn til her, er reglene om byggetillatelse (til denne oppgaven, later vi som om vi kan bygge hvor vi vil).

Når dette er klargjort, jobber elevene med plantegning av deres hytte. Til innredningen, bruker de disse symbolene (elevene får en kopi av arket).

Når elevene har tegnet planen til deres hytte, skal de lage en modell av den i papp, med riktig målestokk (for eks. 130 eller 150), som viser utseende av hytta.

Elevene lager også en presentasjon om deres prosjekt.

Elevene skriver et lite «informasjonsark» om hytta (material, miljøhensyn, plassering, tankeprosess). Siden vi kun har tilgang til få maskiner, er det lurt å tenke stasjonsarbeid noen elever jobber med den “materiale- og miljødelen” delen av opplegget tidlig i prosjektet, andre senere.

Læreren skriver ut på A3-ark et flyfoto av området der elevene skal “bygge” hytta, i samme målestokk som modellen (bruke finn.no for eks.). Hver elev får

sitt ark. Hyttemodellen kan settes på plass på arket, slik at vi kan visualisere den i 3 dimensjoner.

Prosjektet avsluttes med en liten arkitekturutstilling. Kanskje kan publikum kåre årets beste hytte?

Visuelle referanser

- “Hytte med 4 sengeplasser, tilrettelagt for handicappede” (Etter 2000) Hallingdal Feriepark; lenke <http://bit.ly/2q6rGsn> lastet ned 20.04.17
- Rever og Drage Arkitekter, Hytte Årsund (2015) Straumsnes, Møre og Romsdal; lenke <http://bit.ly/2pdhF7X> lastet ned 20.04.17
- Jensen & Skodvin Arkitektkontor, Juvet Landscape Hotel (2008) Burtigard, Norge; lenke <http://jsa.no/filter/built> lastet ned 20.04.17

Spesielle hensyn/Utstyr

Læreren trenger en datamaskin med prosjektor, klassen har tilgang til 4 datamaskiner koblet til Internett, som skal brukes til å finne informasjon. Her tenkes det stasjonsarbeid, slik at alle elevene får bruke maskinene etter tur.

MINIATYR/MODELL

Anne Marie Thomassen

LK06 Kunst og håndverk/Arkitektur/etter 7. trinn

Kompetansemål fra LK06

- Bygge modeller av hus i målestokk med utgangspunkt i egne arbeidstegninger
- Montere utstillinger og andre presentasjoner i ulike typer rom

Konkretiseringen av kompetansemålet

Elevene skal lage arbeidstegninger av sitt eget rom. De skal bruke disse tegningene til å lage en miniatyrmodell i målestokk.

Faglig fokus og ambisjon

Elevene skal lære seg å tegne tegninger av rom, ved hjelp av digitale verktøy. De skal ved hjelp av disse arbeidstegningene kunne bygge en modell av rommet i målestokk.

Andre kunnskapsområder

Matematikk og engelsk.

Oppgaven

Elevene skal tegne en grov skisse over rommet sitt. Elevene skal ha målt

veggene, vinduer, plassering av vinduene og plassering av dør. Deretter skal de tegne rommet sitt i SketchUp. De som ønsker kan lage skissen sin i 3D.

Læreren kan lage flipper med noen av de mest nødvendige funksjonene i programmet og la elevene se disse, for så å teste dette ut før de begynner på oppgaven.

For de elevene som trenger utfordring er det mulig å innrede rommet med møbler og ha farger på vegger/vinduer/gulv i tegningen.

Deretter skal de bruke skissene de har laget til å bygge en miniatyr av rommet sitt. De skal bygge rommet ved hjelp av ulike trematerialer i sløyden.

Det ferdige resultatet inkludert arbeidstegningene, skal elevene stille ut.

Spesielle hensyn/Utstyr

Målebånd, skrivesaker, kladdeark, pc, SketchUp eller lignende, trematerialer (trepinner, treklosser etc.) og lim.

MITT FRAMTIDIGE HUS

Cindy Samsing

LK06 fag/hovedområde/trinn Kunst og håndverk/Arkitektur/etter 10. trinn

Kompetansemål fra LK06

- Samtale om arkitekttegninger og digitale presentasjoner av byggeprosjekter, vurdere tilpasning til omgivelsene og skissere ulike løsninger
- Vurdere funksjonell innredning av rom, stil og smak og visualisere egne løsninger

Konkretiseringen av kompetansemålet

Elevene skal kunne tegne hus i SketchUp og tegne og innrede et fellesrom i Roomsketcher, for å utforske det å bruke digitale verktøy i forbindelse med arkitektur/undervisning.

Faglig fokus og ambisjon

Elevene skal bruke digitale verktøy til å tegne sitt framtidige miljøvennlige hus og finne løsninger for innredning av fellesrom.

Andre kunnskapsområder

Matematikk

Oppgaven

I denne oppgaven skal elevene bruke SketchUp til å tegne sitt framtidige miljøvennlig hus. I tillegg skal elevene bruke Roomsketcher til å tegne og innrede et fellesrom i huset (for eksempel kjøkken eller stue).

Forarbeid

Elevene skal lære om arkitektur i Norge og diskutere hvordan valg av byggematerialer og energiløsninger påvirker miljøet. Sammenlign ulike typer miljøvennlige hus som passivhus og plusshus.

Elevene skal få opplæring i å bruke tegneprogrammer for hus (for eksempel SketchUp og Roomsketcher). Som en del av forarbeidet kan klassen innrede et eller flere rom sammen. Diskuter og lag ulike løsninger for hvor møbler skal plasseres og hvordan rommet skal se ut.

Praktisk arbeid

Elevene skal først lage en skisse av huset og rommet de har lyst å tegne og deretter tegne det på PC i SketchUp og Roomsketcher.

Etterarbeid

Elevene kan skrive ut bilder av huset fra forskjellige vinkler, lage en plakat og presentere resultatet for klassen.

Spesielle hensyn/utstyr

PC, SketchUp, Roomsketcher, Skriver, tegnepapir og linjal

MITT LILLE FRISTED

Student KH146L

LK06 kunst og håndverk tverrfaglig med matte/arkitektur/4.trinn

Kompetansemål fra LK06

- Planlegge og bygge modeller av hus og rom ved hjelp av digitale verktøy og enkle håndverksteknikker. (fra plan kunst og håndverk)
- Tegne hus og rom sett rett ovenfra, rett forfra og rett fra siden. (fra plan i kunst og håndverk).
- Samtale om gater, plasser og bygninger med forskjellige bruksfunksjoner i nærmiljøet. (fra plan i kunst og håndverk)
- Tegne, bygge, utforske og beskrive geometriske figurer og modeller i praktiske sammenhenger, medregnet teknologi og design. (fra plan i matematikk)

Konkretiseringen av kompetansemålet

Elevene skal bli kjent med arkitektur i nærmiljøet og kunne si noe om noen av byggene. Skape bevissthet om utformingen av omgivelsene våre og hvordan de påvirker oss. De skal kunne tegne et eget enkelt hus digitalt. Bli bevisst vinkelen man ser en bygning fra.

Faglig fokus og ambisjon

Få elevene til å reflektere over ulike typer arkitektur i nærmiljøet og hvordan den skapes og virker inn på menneskene. La elevene få erfaring i å skape et hus/rom. Lære elevene digitale verktøy de trenger til denne prosessen.

Andre kunnskapsområder

Denne oppgaven berører både mål for kunst og handverksfaget innen arkitektur og matematikkfaget innen geometri.

Oppgaven

Del 1

a) Introduksjon tema arkitektur. Vi ser på ulike typer arkitektur (i nærmiljøet, visuelle referanser mm). Observasjon, samtale om stiler, uttrykk, form, bruk, plassering, materialer osv.

b) Elevene tar bilder av arkitektur i nærmiljøet. Vi printer ut og henger opp på veggen og skaper slik god samtale rundt temaet.

Del 2

Tegne en kube/rom i 3D, enten med digital programvare (lærer må modellere) eller for hånd for å få litt erfaring med å skape et rom/hus.

Del 3

Lage skisser av sitt lille fristed (for hånd eller eventuelt på iPad). Sett rett forfra, fra siden og ovenfra (inni, plantegning). Ikke viktig her med riktige proporsjoner, men skisser/frihåndstegning utfra fantasi.

Del 4

Det lille fristedet skal kun bestå av ett rektangel (ett rom) på maksimum 12 m² med en etasje. Hva kan du tenke deg å gjøre her på ditt lille fristed?

- Vis hvordan noen begrensede verktøy brukes i f.eks. SketchUp (eller tilsvarende enklere program).
- Vis på nytt mens elevene hermer steg for steg et enkelt hus.

- Lag ditt eget ettroms hus digitalt.
 - Rotèr og ta skjermbilder/lagre bilder rett forfra, fra siden, ovenfra og et der du ser flere sider (3D). Skriv ut.
 - Innred minihuset, for hånd (skrive ut i stort format og tegne møbler inn) eller digitalt (iPad), tegn opp areal i riktig mål og sett inn møbler.
- Eventuelt lage modeller i papp.

Visuelle referanser

LK06 har fokuset på arkitektur i nærmiljøet. Her er det da naturlig å dra inn bilde av bygg i nærområdet i tillegg eller isteden for disse.

- Heddal stavkirke, Telemark; Norges største stavkirke, bygget rundt 1250.
- Operaen i Bjørvika, Oslo; Tegnet av arkitektfirmaet Snøhetta AS, ferdig i 2008.
- Arkitekt Todd Saunders, Hagehytteprosjekt. (Lastet ned 12.02.17)

Spesielle hensyn/Utstyr

Elevene må ha tilgang til datamaskiner med programmene SketchUp (eller tilsvarende programmer) og/eller app på iPad som Home Design 3D, ArchiTouch 3D eller tilsvarende. Oppgaven er et prosjekt som vil ta tid så ta høyde for det! Du kan eventuelt velge ut deler av oppgaven.

MUNCH – SLIK VI SER DET

Student KH146L

LK06 Kunst og håndverk/Kunst/etter 10. trinn

Kompetansemål fra LK06

KUNST

Mål for opplæringa er at eleven skal kunna

Samtala om opplevinga av korleis kunstnarar til forskjellige tider og i ulike kulturar har uttrykt seg gjennom foto, film og video, og nytta dette som utgangspunkt for eige arbeid.

VISUELL KOMMUNIKASJON

Mål for opplæringa er at eleven skal kunna

- Nyttja ulike materialer og reiskapar i arbeid med bilder ut fra eigne interesse
- Nyttja ulike funksjonar i bildebehandlingsprogram

Konkretiseringen av kompetansemålet

- Elevane skal kjenna til sentrale kunstverk frå Edvard Munch.
- Elevane skal læra om komposisjon i/av eit bilde.
- Elevane skal vita noko om fargebruken til Edvard Munch.
- Elevane skal nytta foto for å rekonstruera eit kunstverk frå Munch sin produksjon.
- Elevane skal leggja på filter og endra farger i fotografiet, slik at det liknar på

originalbildet.

Faglig fokus og ambisjon

I denne oppgåva skal elevane læra om Edvard Munch, hans liv og kunst. Vi skal særleg ha fokus på komposisjon og fargebruk.

Dei skal læra litt om symbol i bilde, og at tilsynelatande uviktige element/detaljar i eit kunstverk kan ha stor tyding for forståinga.

Elevane skal få leika seg med fargebruk og filter i GIMP, slik at deira kunstverk kan likna på originalen. Dei skal så laga flyer som promoterer utstillinga Munch - slik vi ser det.

Oppgåva

Lærer har først ei teoriøkt om dei mest sentrale kunstverka til Edvard Munch.

Elevane skal jobba i par/grupper, og rekonstruera eitt av verka vi har gjennomgått. Det er her viktig at elevane har hovudfokus på former og linjer i originalbildet, og prøver å gjenskapa desse i sin rekonstruksjon. Til dømes kan dei vertikale linjene i "Sommernatt" gjenskapast i eit trapperekkverk eller eit trepanel, så kan elevane seinare fjerna nokre av stolpene i teikneprogrammet. (Eller duplisera ein llystestolpe?)

For å skapa variasjon, er det lurt om lærar deler ut verk til elevane. Eller dei kan trekka. (Avhengig av gruppa).

Dei må jobba med oppstilling og farger. Få med detaljar i bildet. Fotoperspektiv, zoom.

Råmaterialet (fotografiet) skal overføres til PC og hentast fram i GIMP eller anna programvare dei kjenner til.

Ved hjelp av utsnitt, fargejustering og filter, skal dei prøva å få fram eit produkt som liknar på original-kunstverket til Edvard Munch.

Bileta skal skrivast ut på A3 og presenterast i ei utstilling på skulen.

Elevgruppa skal og laga ein flyer i Publisher eller Word, som inviterer til vernissage for utstillinga. Alle gruppene lagar eit utkast. Den beste får trykka opp og dela ut til foreldre/kollegaer.

Visuelle referanser/litteratur

“Edvard Munch, født i Løten, norsk maler og grafiker. Influert av symbolismen beveget Munch seg bort fra naturalismen, og søkte gjennom personlige fremstillinger å uttrykke det moderne menneskets psykiske liv”.

https://snl.no/Edvard_Munch lasta ned 21/5-2017.

Av Munch:

- Skrik (1910) Tempera på plate.
- Sommernatt/Stemmen (1896) Olje på lerret.

Av Munch, aktuelle bilde for grupper på tre elevar:

- Det syke barn (1925) Olje på lerret.
- To småpiker med blå forklær (1904-05) Olje på lerret.
- Vampyr (1895) Olje på lerret

MØNSTER

Anne Berit Austad

LK06 Kunst og håndverk/Arkitektur/etter 10. trinn

Kompetansemål fra LK06

- Designe produkter ut fra en kravspesifikasjon for form og funksjon
- Beskrive ulike løsningsalternativer i design av et produkt ved hjelp av skisser og digital programvare

Konkretiseringen av kompetansemålet

Elevene skal lage mønster til iPad -mappe, pc-cover eller bok-cover og mønsterelement som skal være dekor.

Faglig fokus og ambisjon

Kunne bruke ulike apper til design av mønster og tegne skisser.

Oppgaven

Del 1 Designe mønster

Elevene skal designe og lage sin egen iPad -mappe i filt. Mappen skal ha dekor i form av en bord, motiv eller flatemønster.

Hver enkelt elev skal lage et mønster av geometriske former. Tegn et mønsterelement i appen Sketches. Bruk gjerne linjalfunksjon når de tegner da

dette gir rette linjer.

Når elevene mener de har det nye mønsterelementet kan de lagre bildet på kamerarull jobbe videre med det i appen Photoshop Mix.

Elevene kan der vende og snu, duplisere lag og kopiere til de får en bord, et flatemønster eller et motiv de selv er fornøyd med. Mønsteret skal kunne være på maks størrelse med en iPad.

Det ferdige resultatet printes ut på A4 kopiark og overføres til bomullsstoff med rammelim teknikk. Rammelim (Trelim for utendørs bruk kan fint benyttes) teknikken kan det leses mer om på http://www.unghusflid.no/filer/Ung_Husflid_e-bok.pdf

Del 2 Mønster til iPad -mappe i filt.

Tegne forsiden til iPad -mappen i Sketches. Lag ulike forslag på hvordan mønsteret kan plasseres. Hvem passer best?

Del 3

Elevene tar mål og lager mønster til mappen/coveret. Her kan også lærer lage en flipp som viser noen tips om hvordan dette kan gjøres. Elevene skal deretter produsere det mappen/coveret.

Visuelle referanser

<http://bit.ly/2nnB1dq> 20.3.17

<http://bit.ly/2o5aPBo> 20.3.17

<http://bit.ly/2mQKjKU> 20.3.17

Spesielle hensyn/Utstyr

- Sketches koster penger, Photoshop Mix gratis men elevene må ha en Adobe bruker.
- Oppgaven kan gjennomføres uten produksjon av mappen.
- Mappen kan produseres med håndsøm i filt og uten fór. Lukkemekanismen kan gjøres enkel ved å sy på borrelås eller knapp med strikk.

OG AT DET ER EN NYTTIG TING KAN INGEN KOMME FRA!

Tone Vollan Tyldum

LK06 fag/hovedområde/trinn LK06 Kunst og håndverk/Design/etter 4.-7. trinn)
Fådeltskole

Kompetansemål fra LK06

- Planlegge og lage enkle bruksgjenstander/bruksformer i tre.
- Gjøre rede for sammenhengen mellom idé, materiale, teknikk, form og funksjon.
- Bruke enkle, hensiktsmessige håndverktøy i arbeidet med tre.
- Eksperimentere med enkle geometriske former i konstruksjon og som dekorativt formelement.
- Bli inspirert av formelementer fra ulike kulturer.

Konkretiseringen av kompetansemålet

Elevene skal designe en skjærefjøl. Det inspireres til en utradisjonell utforming som kan bidra til å være nytenkende med tanke på flerbruk, opphengsmetode og design. En mønsterbord/et mønsterelement av geometriske former, inspirert av tradisjonell treskjæring/karveskurd/samisk duodji, skal danne et dekorelement på fjøla. Kombinasjon av tre og lær skal danne en utradisjonell og nytenkende måte å henge opp fjøla på.

Faglig fokus og ambisjon

Gjennom det eksterne besøket, og den aktive arbeidsprosessen, skal elevene få kunnskap om tresløyd på ulike måter. Erfaringene og lærdommen skal danne grunnlag for et egenprodusert treprodukt som skal være innovativt og nyskapende med tanke på dekor, form, oppheng og funksjon.

Andre kunnskapsområder

Samisk håndverk <http://riddoduottarmuseat.com/samisk-handverk/>, matematikk geometri.

Oppgaven

Introduksjon og forberedelse til oppgave, Teoretisk del

Elevene får eksternt besøk av kunsthåndverker som driver med treskjæring og koksemakeri. De blir presentert for ulike produkter, kniver, kokser, skåler, med utskjæring og spørre om ting de lurer på. Om det er vanskelig å få tak i en slik ressursperson, vil man digitalt kunne finne inspirasjon. (Se Visuelle referanser)

Del 1 Utforskende del- skisser og Pinterest

Diskusjoner rundt utforming og flerbruk av fjøla er spennende og viktig å starte med. F.eks. kan det være et hull som passer til et egg i fjøla, kan fjøla ha utforming som en palett, slik at du kan holde den i hånda som et brett? Kan baksiden av fjøla ha et dekorativt element slik at fjøla er fin som dekor når den ikke brukes? Kan fjøla ha små føtter, slik at den kan brukes som serveringsbrett? osv. Elevene lager skisser av ulike utforminger på trefjøla, før de får se en samlingen av ulike trefjøler på for eksempel Pinterest. (Trefjøler) Nye ideer og tilpasning til allerede valgt utforming kan gjøres.

Del 2

Praktisk del 1 Formelement av geometriske figurer

Elevene skal deretter designe eget mønster av geometriske former. I dette arbeidet bruker de iPad og appen Assembly eller Inkscape. Mønstret skal utformes som en bord, eller et sirkelformet mønsterelement. Inspirasjonen til

mønsterlagning får elevene gjennom tidligere eksternt besøk, og digitale medier, f.eks. fra Pinterest mønster

Praktisk del 2 Trearbeid

Elevene får ta i bruk et bra materiale som er godt tørket. Rått treverk kan ofte sprekke og slå seg. Lokale treprodusenter leverer ofte fine materialer av ulike treslag, ellers kan også hobbyplank brukes. Fjøla skjæres ut med løvsag og pusses. Mønsterrapport eller mønsterelement overføres til trefjøla og elevene får velge om de svir med svipenn, maler mønster eller skjærer ut med treskjærekniv. Alternativt kan elevene skrive ut det digitale mønsteret med farger, og overføre til treplata med trelim og våt svamp. (<http://bit.ly/1EPCskh>) Om man velger malt mønsterelement eller bilde må det lakkkes over. Det er da best egnet å lakke akkurat rundt motivet, eller at dekoren er på baksiden av fjøla. Ellers må trefjøla ikke lakkkes, men behandles med olje som ikke er skadelig f.eks. jordnøttolje. Oppheng ved bruk av lærreim gjøres til slutt.

Del 3 utstilling og presentasjon

Fjølene stilles ut på skolen. Elevene får vise frem det digitale mønsterarbeidet, og fortelle om arbeidet fra idé til sluttprodukt til de andre elevene i klassen/på skolen. Bilder av utstillingen legges ut på skolens facebook-side.

Visuelle referanser

- Håvard Larsen, Samisk tresløyd/Duodji; <http://bit.ly/2nKAjo4>, <http://bit.ly/2nDwbcX> lastet ned 20.03.17
- Gunnar Veivåg, Karveskurd; <http://bit.ly/2mlw05S> lastet ned 20.03.17
- trefjola.no. Flere designere av treprodukter; <http://bit.ly/2n7aOPJ> lastet ned 20.03.17
- Botrend.no, Artikkel om norsk design i utlandet; <http://bit.ly/2fj0y3Z> lastet ned 20.03.17

Spesielle hensyn/Utstyr

IPad med appen Assembly, data med programmet Inkscape, tørt trevirke, løvsag, kopieringsmuligheter, egnet utstillingsplass.

PEPPERKAKELANDSBY

Marita Warem

LK06 fag/hovedområde/trinn LK06 for eksempel LK06 Kunst og håndverk/Arkitektur/etter 7. trinn

Kompetansemål fra LK06

- Beskrive særtrekk ved bygninger i nærmiljøet og sammenligne med nasjonal stilretninger.
- Montere utstillinger og andre presentasjoner i ulike typer rom
- Bygge modeller av hus i målestokk med utgangspunkt egne plantegninger

Konkretiseringen av kompetansemålet

Elevene skal bygge et pepperkakehus, inspirert av et av husene/byggverkene vi har studert. Med utgangspunkt i egen plantegning. Tegningen skal tegnes digitalt, og ha riktig målestokk. Videre skal dette huset bygges, med utgangspunkt i den skisserte tegningen.

Faglig fokus og ambisjon

Elevene skal utforske digitale verktøy som tegneredskap, og utforme et hus i 3D. Elevene skal se på hvordan arkitekturen i Norge har utviklet seg med årene ved å sammenligne eldre og nyere byggverk.

Andre kunnskapsområder

Samfunnsfag – Norges historie, mat og helse- juletradisjoner, matematikk –

målestokk, geometriske former. Naturfag - teknologi og design

Oppgaven

Introduksjon/inspirasjon til oppgaven

Elevene skal se på hvordan arkitekturen i Norge har utviklet seg med årene. Her skal de studere bilder av gamle byggverk, og sammenligne disse med nåtidens bygninger/byggverk. Samt snakke om særpreg ved de ulike bygningene/byggestilene.

Her vil det være aktuelt å ta seg en tur ut i nærområdet for å studere lokale bygninger. Et hjelpemiddel vil være Google maps. Her har man mulighet til å «besøke» gater, og studere bygninger i andre deler av verden. Da kan man for eksempel søke opp Urnes stavkirke, å se på Norges eldste kirke.

Praktisk oppgave

Oppgaven er å bygge et hus av pepperkakedeig. Når man bruker pepperkakedeig må man ta høyde for at hver del vil øke noe under steking. Om man ønsker å gjennomføre oppgaven på et annet tidspunkt av året eller vil bruke noe som kanskje er enklere å jobbe med, kan man bruke noe alternativt i forhold til pepperkakedeigen. Eksempler på dette kan være bananesker eller capa.

Huset skal være inspirert av et av husene vi har studert eller «besøkt». Før selve byggingen starter skal elevene tegne en skisse/plantegning av huset. Tegningen skal tegnes i et digitalt tegneprogram, for eksempel SketchUp. Med målestokk 12.

Tegningen skal være i 3D. Her vil det også være nødvendig å sette noen begrensninger i forhold til størrelse og konstruksjon.

Tilpasninger som kan gjøres er utformingene av husene, de som trenger litt ekstra hjelp kan få en dypere veiledning til et enklere hus.

Utstilling av oppgaven

De ferdige resultatene skal stilles ut som en pepperkakelandsby på skolen. Hele oppgaven skal stilles ut digitalt, på skolens kunst og håndverksblogg. Her skal hver enkelt lage en bildecollage med inspirasjonskilden, skisse/plantegningen og selve resultatet.

Visuelle referanser

- Lofotr Viking museum, Borg, Vestvågøy Lofoten; https://snl.no/Borg/h%C3%B8vdingsete_i_Nordland Lastet ned 12.02.17
- Arkitekt Tarald Lundevall, Opera huset, Oslo; <http://bit.ly/2kgnF2n> lastet ned.02.17
- Urnes stavkirke, Bygget på 1600tallet, Sogn og Fjordane, Ornes; <http://bit.ly/2leEwSf> lastet ned 14.02.17
- Arkitekt Jan Inge Hovig; Ishavskatedralen, Tromsø; <http://bit.ly/2l9qhfD> lastet ned 15.02.17

Spesielle hensyn/Utstyr

Pc, smartboard (til gjennomgang), Google maps. Tegneprogram, for eksempel SketchUp. Diverse til pepperkakebaking(Kanskje foreldre kan stille med deig). Utstyr til dekor. Eventuelt bananesker eller capa.

PIXEL-KUNST – FRA GRÅ OG KJEDELIG, TIL FARGERIK OG INSPIRERENDE

Tone Vollan Tyldum

Samarbeidsprosjekt 1.-7.trinn

LK06 fag/hovedområde/trinn LK06 Kunst og håndverk/Visuell kommunikasjon/design/etter2.-4.-7. trinn)

Kompetansemål fra LK06- 2.trinn

- Blande og bruke primærfarger i eget skapende arbeid.
- Eksperimentere med form, farge og rytme i border.
- Bygge med enkle geometriske grunnformer.
- Lage enkle former i papir og tekstil gjennom å rive, klippe, lime, tvinne, flette.
- Lage enkle gjenstander i leire.

Kompetansemål fra LK06- 4.trinn

- Visualisere og formidle egne inntrykk i ulike teknikker og materialer.
- Benytte overlapping i arbeidet med tegning og maling.
- Bruke enkle funksjoner i digitale bildebehandlingsprogrammer.

- Lage utstillinger av egne arbeider.
- Lage enkle gjenstander gjennom å strikke, veve, filte, sy, spikre, og skru i ulike materialer.
- Eksperimentere med enkle geometriske former i konstruksjon og som dekorative formelementer.

Kompetansemål fra LK06- 7.trinn

- Fotograferer og manipulerer bilder digitalt og reflekterer over bruk av motiv og utsnitt.
- Benytte ulike teknikker til overflatebehandling av egne arbeider.
- Bruke ulike sammenføringsteknikker i harde og myke materialer.

Konkretiseringen av kompetansemålet

Elevene på skolen, skal i samarbeid utforme et pixelbilde i ulike teknikker. Bildet skal brukes til utsmykning av lokalt bygg, inne eller ute. Valg av teknikker må tilpasses kompetansemålene for trinnet og miljøet hvor bildet skal brukes. De skal starte prosessen klassevis for deretter å fortsette arbeidet i aldersblandede grupper.

Faglig fokus og ambisjon

Gjennom prosessen skal elevene utforme et felles utsmyknings-objekt ved hjelp av materielle og digitale prosesser. Elevene skal erfare det positive med samarbeid på tvers av trinn. Det endelige produktet skal stimulere til taktil utforskning og gi andre en positiv opplevelse og noe å tenke over.

Andre kunnskapsområder

Samarbeid på tvers av trinn/alder, at utsmykning kan ha en sosial verdi, sansestimulering/taktil stimuli , Hva er en pixel/digitale bilder, kunne bruke gjenbruksmaterialer, lære hva det betyr å Konvertere, fargelære,

Geometri/former/speiling.

Oppgaven

Nærmiljøet vårt er stadig i forandring. Nybygg og påbygging av offentlige bygg, gir ofte ”nakne” flater som står tomme. Dette gir muligheter for utsmykning og dekorering. Utgangspunktet for denne oppgave er at elevene skal lage noe de skal gi til bygda. Et dekorativt element som gjør fasaden eller en interiørvegg på skolen/samfunnshuset/fjellfolkets hus, penere å se på. I denne oppgaven skal vi lage noe til samfunnshuset/skolen der elevene går.

Del 1- forarbeid/foto

De eldste elevene får i oppgave å finne et formelement de ønsker skal smykke ut skolen/samfunnshuset. De får noen kriterier å gå ut fra f.eks. –formen må være enkel, fargesterkt, klar og tydelig, frittstående. Elevene får så i oppgave å bruke iPad og fotograferer noe som inspirerer dem. Vurdere motiv og utsnitt, noe de tror de kan gjengi ved hjelp av enkle former. Ved avstemning, velges det beste forslaget ut.

Del 2-utforming av digitalt formelement

Deretter deles elevene inn i aldersblandede grupper. De har en iPad på hver gruppe og skal ved hjelp av programmet Assembly, lage et mønster av det valgte forslaget. Elevene kan forenkle mønstret, og utforme mønstret i de fargene de vil, men motivet skal utformes ved hjelp av geometriske figurer. Resultatene fra hver gruppe vises via projektor på storskjerm, og det stemmes over det beste alternativet. Alle forslagene stilles ut i skolens aula.

Del 3-konvertering til pixler

Det valgte motivet gjøres om til pixler i programvaren GIMP, Photo Pearls eller annet egnet program. Samtale om dette vil være en viktig læringsbit- digitale bilder vs. analoge bilder. Hva er en pixel osv. Antall pixler må ikke overstige de antall pixelprodukter man ser for seg elevene samlet kan produsere. Det bestemmes også hvor store hver enkelt pixel skal være, f.eks. 8*8 cm eller

større. Pixelbildet skrives ut og klippes opp i pixelbiter, om man ønsker at disse skal være i original størrelse kan man bruke programmet Blockposters. De ulike fargene sorteres. Det kappes opp finer-/hardplatebiter i valgt pixelstørrelse og antall.

Del 4-praktisk del-vi lager “pixler”

Elevene lager “sine” pixler klassevis. Hver pixel har en farge og elevene må etterstrebe og utforme sin pixel så nær som mulig til denne fargen. Her kan variasjonen være stor i hvordan pixelene utformes. Alt etter trinn kan man lage pixler med fingerhekling, toving, nabbi/perler, maling, collage, trebiter, korker, leire, steiner, tapetrester, ulikt gjenbruksmateriale, QR-koder, fjær, skinn. f.eks. kan elevene i 1.-2.trinn rive, klippe, lime, tvinne flette. Elevene kan også få i heimelekse å utforme en pixel. Pixelene må gjerne ha ulik tekstur, slik at det danner en reliefflignende overflate. Bildet kan ha en hybrid funksjon ved at det ikke bare skal være et utsmyknings-objekt, men også fortelle/synliggjøre et samfunnsengasjement, for eksempel kreftsaken, røde kors, redd barna, mm. QR-koden må gjerne linke til en side som gjenspeiler dette.

Del 5- montering og overrekkelse

De ferdige pixelbitene settes sammen på et tykt lerret (uten stretch) hvor de limes på med høvelig lim eller stiftes fra baksiden. På denne måten blir dette et bevegelig teppe som tilfører en annen dimensjon til produktet, nesten som et åkle, med tekstur som er nærliggende et relieff. Bitene kan også monteres på en hardplate og rammes inn med gammelt treverk eller lister.

Vårt “Kunstverket” blir montert på plass og høytidelig overrakt til rektor på skolens sommeravslutning. Avdukning med trommehvirvel og salutt (ballonger som sprenges). Elevene får deretter presentere arbeidet sitt gruppevis hvor de enkelte gruppene forteller om starten, prosessen og produktet. Det serveres sitronbrus i høye glass og pixelsnacks (kanapeer/frukt) som elevene har laget i mat og helse.

Visuelle referanser/litteratur

Ann-Hege L. Waterhouse, Tekstur, <http://bit.ly/2p0UP7x> lastet ned 11.04.17

Spesielle hensyn/Utstyr

Utstyr Projektor/smart Board-iPad. Apper og programvare Assembly, GIMP/Photo Pearls, Blockposters

PÅ EIT FAT I EIN BOKS

Elisabeth D. Hanstvedt

LK06 kunst og håndverk/Design/10.trinn

Kompetansemål frå LK06

Design

Mål for opplæringa er at eleven skal kunna

- Designa produkt ut frå enn kravspesifikasjon for form og funksjon
- Skildra ulike løysingsalternativ i design av eit produkt ved hjelp av skisser og digital programvare
- Laga funksjonelle bruksgjenstandar og vurderer kvaliteten på eige handverk

Konkretiseringen av kompetansemålet

Læra om nordisk design og utvalte designarar. Samtale om design av form og dekor. Kunne eksperimentera seg fram til ulike variantar av dekor, med same utgangspunkt. Læra at innhald og innpakking skal gjenspegla kvarandre.

Faglig fokus og ambisjon

Leik i digitale verktøy. Kombinera tradisjonelt handverk og digital kunnskap. Glede over eit sjølvdesigna produkt med profesjonelt utsjånad.

Andre kunnskapsområder

Identitet, kulturforståing, nasjonalkjensle. Miljømedvit (masseproduksjon kontra

kunsthåndverk)

Oppgave

Elevane skal laga ein serie (3-4) med fat i keramikk. (Diameter max 15 cm.)
Desse blir utført i kvitleire. Ein kan godt nytta pappskåler eller -fat som mal.
Elevane kjevler ut ei tynn leiv, måler og tilpasser til den valde malen, slik at alle fat/skåler har same form.

Råbrann.

Digital programvare. Elevane skal produsera eit ornament med utgangspunkt i ein delt/open frukt. Dei kan finna eit bilde på internett eller ta fotografi sjølv.
Jobba vidare med bildet. Forenkla, ta utsnitt, kopiera, speglvenda.

Dei skal laga tre ferdige bilde. Eit enkeltstående ornament, ein rapport/bord og eitt flatemønster. I tillegg skal det enkeltstående ornamentet leggjast etter kvarandre i ei rekke, (slik at det kan klippast opp og nyttast rundt kanten på det eine fatet. Nokre elevar kan kanskje laga rund rapport etter mål, slik at den kan passa rett på fatet.). Maks 4 fargar. Maks format A4.

Bestille dekalpapir med mønster.

Overføra til keramikkfata.

Aktuelle produkt

- 1 fat med ornament i botn.
- 1 fat med flatemønster i botn.
- 1 fat med rapport tvers over.

- Ekstra utfordring
- 1 fat med rapport langs kanten.

Glasurbrann.

I tillegg skal dei laga innpakkingspapir av flatemønsteret. Skriva ut på A3. Dette papiret skal nyttast til å kle små boksar som fata skal presenterast i. (F. eks skoer frå barnesko)

Overflatebehandla med lim/decoupage lim/lakk.

Visuelle referansar/litteratur

- https://snl.no/Inger_Waage
- https://snl.no/Turi_Gramstad_Oliver
- https://snl.no/Stig_Lindberg
- Korleis overføra bilde til keramikk: <https://www.youtube.com/watch?v=snpTpo5w6rE>

Tidsbruk (Klokketimar)

- Keramikkfat 2 timar
- Produksjon av mønster 2X2 timar (Litt avhengig av kor kjente elevane er med aktuell programvare.)
- Overføra mønster til leire 2 timar
- Produsera boks 2 timar

Spesielle hensyn/Utstyr

Elevane treng kvar sin PC med aktuell programvare Gimp eller Paint. Eventuelt

nettbaserte teikneprogram som Pixlr, Sumopaint eller GIMP online (Krev registrering).

Dekalar må lastast opp og bestillast hos for eksempel Waldemar Ellefsen <http://we.no/produkter/dekaler/>.

SKOLEKATALOG

Anne Berit Austad

LK06 Kunst og håndverk/Design/etter 10. trinn

Kompetansemål fra LK06

- Beskrive ulike løsningsalternativer i design av et produkt ved hjelp av skisser og digital programvare
- Designe produkter ut fra en kravspesifikasjon for form og funksjon

Konkretiseringen av kompetansemålet

Elevene skal lage forslag og designe skolekatalog for skolen og gjennom det arbeidet lære om personvern, billedrettigheter, design og layout.

Faglig fokus og ambisjon

Knytte kjennskap til elevene på skolen, spesielt nye 8. trinn. Bidra til å designe og utarbeide skolens skolekatalog. Jobbe med fotografering, bilderedigering, tekst, og design for å skape skolekatalog som skal sendes til trykkeriet.

Andre kunnskapsområder

- Valgfag medier og kommunikasjon
- Norsk

Oppgaven

10 trinns elever skal lage årets skolekatalog for skolen. Det kan fint være et samarbeidsprosjekt med valgfag medier og kommunikasjon på 10. trinn.

Elevene vil få en grundig gjennomgang om personvern før oppstart av oppgaven. Elevene kan være delaktige i å utarbeide samtykkeskjema som foreldre/foresatte skal undertegne.

Det skal være bestemte grupper på 5 elever som får tildelt ulike oppgaver etter elevenes interesser og ønsker så langt det lar seg gjøre. Noen grupper skal fotografere elevene, andre ordne med lys og egnet "location". Noen jobber med å lage et dokument i Pages hvor tekst og bilder skal settes inn.

En stor prosess hvor det er viktig at hver gruppe gjøre det de blir satt til å gjøre og samarbeider godt sammen.

Layout med skrifttype (font) og farger og illustrasjoner bør passe godt sammen for å få et best mulig resultat. Elevrådet vil få mulighet til å gi tilbakemeldinger på det ferdige forslaget før det trykkes opp til alle elevene.

Elevene får denne skolekatalogen gratis.

Visuelle referanser

- Bildet av skolekatalog Sørvik skole.
<http://www.harstad.kommune.no/skolekatalog-201415.5560643.html> lastet ned 17.06.2017
- Bildet av skolekatalog. <http://www.ipopam.com/tag/skolekatalog> lastet ned 17.06.2017

Spesielle hensyn/Utstyr

Et egnet rom/sted (location) til fotograferingen, fotoapparat, lysutstyr og evt. stoff eller lerret til bakgrunn.

SKOPOSE TIL Å BLI GLAD I

Marita Warem

LK06 fag/hovedområde/trinn Kunst og håndverk/kunst/design/etter 7.

Kompetansemål fra LK06

- Fotograferer og manipulerer bilder digitalt og reflektere over bruk av motiv og utsnitt
- Lage enkle bruksformer i ulike materialer og kunne gjøre rede for sammenheng mellom ide, form farge og funksjon.
- Bruke ulike sammenføyningsteknikker i myke materialer.
- Bruke ulike verktøy til overflatebehandling av eget arbeid.
- Bruke symaskin og enkelt elektrisk håndverktøy i en formgivings prosess
- 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 (kompetansemål etter 10.trinn)

Konkretiseringen av kompetansemålet

I denne oppgaven kan lærer ha en samtale med elevene om hvordan man kan uttrykke seg gjennom foto. Videre skal de selv fotograferer og redigere/manipulere et bilde, av seg selv. Til slutt skal dette fotoet trykkes på et stoff, som de skal sy en bruksform av.

Faglig fokus og ambisjon

- Elevene lære seg ulike verktøy for digital bilderedigering.

- De skal også samtale om opphavsrett og nettvett.
- Bruke symaskin og overføring av digitalt trykk til stoff.

Andre kunnskapsområder

Matematikk – målestokk, geometriske figurer: Engelsk/Norsk – Om du velger å trykke en tekst på posen/baggen; Samisk – Kan også knyttes til samisk kunst.

Oppgaven

I denne oppgaven skal elevene jobbe både digitalt med bilderedigering, og med symaskin. Oppgaven introduseres til elevene, og lærer viser eksempler på hvordan baggen/posen skal se ut.

Det første praktiske elevene skal i gang med er fotografering og redigering av bildet. Det vil være greit å starte med en samtale om hvordan kunstner i forskjellige kulturer og i forskjellige tider har uttrykt seg gjennom foto, for at elevene skal kunne bruke dette videre i deres arbeid ved redigering av bildet. Det vil også være lurt og bruke litt tid på samtale om opphavsrett og bildebruk.

Bildet som skal redigeres skal ha noen krav:

- Bildet skal være av eleven selv, med en morsom vri. De skal redigere seg selv inn i et gammelt bilde. Da må de tenke igjennom hvordan bakgrunnen på bildet av dem ser ut. Slik at den er lett og redigere bort.
- Videre skal de lete i gammel lokalhistorie fra hjemstedet, finne et bilde som de liker, å bruke som bakgrunnsbilde. Da må de scanne dette bildet inn på pc, for så å redigere med det nye og gamle bildet.

Deretter starter selve redigeringen og utformingen av det nye bildet. Her skal elevene jobbe med fargekontraster, skalering, klipp og lim. (Om programmet som skal brukes er nytt for elevene vil det være nødvendig med en innføring i de ulike verktøyene. Dette kan enkelt gjøres med en flipp som lærer har laget i forkant av timen. Denne snurrer og går mens elevene jobber med redigeringen.

)

Under fotograferingen må elevene hjelpe hverandre.

Når bildet er ferdig redigert skal elevene bestemme seg hvordan selve utformingen av bildet på posen skal være. De skal vurdere og må kunne redegjøre for:

- Skal bildet være alene på posen?
- Skal det være noe tekst til?
- Skal bildes lages i et bestemt mønster?

Når dette er klart, skal det trykkes ut på transferpapir, og føres over på selve stoffet som skoposen skal sys av.

Til slutt skal selve skoposen sys. Her er det greit å bruke digitale medier til å lage en video som viser fremgangsmåten.

Posene stilles ut fysisk på skolen, og digitalt via skolens blogg eller padlet.

Spesielle hensyn/Utstyr

Mobil, kamera, pc, scanner, redigeringsprogram (for eksempel gimp) transferpapir, symaskin.

SLIK SER VI SKOLEN VÅR

Hilde Norberg

LK06 fag/hovedområde/trinn LK06 Kunst og Håndverk/Visuell kommunikasjon/Kunst/5. trinn

Kompetansemål fra LK06

- Samtale om opplevelse av hvordan kunstnere har benyttet form, lys og skygge og bruke dette i eget arbeid med bilde.
- Bruke fargekontraster og forminskning for å gi illusjon av rom i bilder med digitale verktøy.
- Fotograferer og manipulere bilder digitalt og reflektere over bruk av motiv og utsnitt.

Konkretiseringen av kompetansemålet

Eleven skal få innsikt i og kunnskap om Graffiti og Street Art. Dette skal de bruke i eget arbeid ved å fotograferer og bearbeide fotografiet digitalt slik at motiv og utsnitt passer sammen.

Faglig fokus og ambisjon

Eleven skal gjennom inspirerende inntrykk om Graffiti og Street Art få ideer til eget utforskende arbeid med digitale verktøy.

Andre kunnskapsområder

Matematikk, målestokk, fotografering

Oppgaven

Introduksjon og forberedelse til oppgave/Teoretisk del

Elevene vil få kunnskap om stilretningen Graffiti og Street art, gjennom å se på videoer og bilder fra nettet. I tillegg vil de bli introdusert for fakta rundt retningen.

Praktisk del

Elevene skal finne gå rundt på skoleområdet og studere detaljer på bygning og andre installasjoner på området.

De skal velge seg et motiv og fotografere dette. Fotografiet skal legges inn på pc. Deretter skal fotoet bearbeides digitalt. De skal laste bildet opp i Gimp. Der kan de fritt velge hvordan de ved hjelp av fargekontraster, forminskning, form, lys og skygge kan endre en del av bildet.

Det bør reflekteres over hvorfor og hvordan man ønsker å gjøre endringene. Fokuset bør være at endringene skal forsterke utsnittet på en kreativ og spennende måte.

De ferdige bildene skal skrives ut og stilles ut i skolens Aula under overskriften Slik ser vi skolen vår.

Visuelle referanser/inspirasjon

- Banksy

Spesielle hensyn/Utstyr

Trenger PC med Gimp, skriver, fotoapparat.

TESSELERING

Ingerid Falksete

LK06 K og H/Design/4.trinn. (LK06 Kunst og håndverk/Design/etter 4. trinn)

Kompetansemål fra LK06

- Eksperimentere med enkle geometriske former i konstruksjon og som dekorative formelementer.

Konkretiseringen av kompetansemålet

- Elevene skal få kjennskap til mønsterbygging og dekor både digitalt og i praksis.
- Se på ulike kulturers bruk av dekor og mønster
- Lære enkle geometriske former
- Lære seg å sette sammen geometriske former til flatemønster

Faglig fokus og ambisjon

Tesselering er inn i tiden på interiørsiden for tiden. Gulv, veggflis og tekstiler er mye preget av orientalske tesselerete mønstre. I K og H kan vi dra nytte av at elevene kjenner til mønstrene og liker produktene. (For eksempel det er lettere å lære elevene å hekle luer når det er tidsriktig med heklede luer)

Andre kunnskapsområder

RSGF Tema Tesselering og geometriske former er også en del av faget matematikk.

Grunnleggende regning i alle fag er satsing for å øke regne egenskapene til norske barn. Denne planen er i tråd med denne satsingen.

Oppgave 1

- Hva betyr å tesselere?
- Hvilke former kan du benytte til tesselering?
- På hvilken måte kan du lage tesseleringer ved hjelp av regulære femkanter?
- Lag en eller flere tesseleringer på datamaskinen. Bruk et interaktivt tesseleringsprogram.

Mangekantens vinkel

Antall flis som møtes $= 360^\circ$

Dersom ikke dette er oppfylt vil ikke flisene dekke hele flaten. Det vil bli en glippe i punktet der flere flis møtes. Vi at det kun er regulære tre-, fire- og sekskanter som oppfyller dette kravet. Med regulære femkanter blir det umulig å dekke flaten. Man kan selvfølgelig benytte forskjellige regulære mangekanter til tesseleringen.

Oppgave 2

Lag et eget mønster. Linken her viser hvordan lage egne former til tesselering. Denne oppgaven kan elevene gjøre i praksis.

Visuelle referanser/litteratur

- <http://www.tesselations.org/tesselations-all-around-us.shtml>
www.tesselations.org er en informativ og morsom side som inspirerer.
- Pattern shapes by math learning center, appen kan fritt lastes ned på <https://www.microsoft.com/en-us/store/p/pattern-shapes-by-the-math-learning-center/9nblggh5x5dh>

- Nettsiden Interactivate lar elevene teste tesselering på nettet.
<http://www.shodor.org/interactivate/activities/Tessellate/>

Spesielle hensyn/Utstyr

Utstyr PC/iPad, farget papir, papp, saks, blyant, passer, linjal, gradskive, tape eller limstift Eventuelt en kopimaskin.

VI BYGGER SKOHYLLE

Cindy Samsing

LK06 fag/hovedområde/trinn Kunst og håndverk/Design/etter 10. trinn

Kompetansemål fra LK06

- Designe produkter ut fra en kravspesifikasjon for form og funksjon
- Beskrive ulike løsningsalternativer i design av et produkt ved hjelp av skisser og digital programvare
- Lage funksjonelle bruksgjenstander og vurdere kvaliteten på eget håndverk
- Gjøre rede for særtrekk ved nordisk design i et internasjonalt perspektiv

Konkretiseringen av kompetansemålet

Elevene skal ved hjelp av forskjellige design og løsningsalternativer, lage et oppbevaringsmøbel som skal passe godt til et rom.

Faglig fokus og ambisjon

Elevene skal

- Lære noe om forskjellen på nordisk (skandinavisk) design og design fra andre land.
- Lære å bruke verktøy på en hensiktsmessig måte.
- Lære å lage en funksjonell bruksgjenstand

Andre kunnskapsområder

Matematikk

Oppgaven

I denne oppgaven skal elevene bruke digitale verktøy som for eksempel SketchUp, Gimp, Paint osv. til å tegne og designe en skohylle som passer godt til rommet. Deretter skal de lage produktet i tre.

Prosessen skal begynne med en idemyldring. Elevene må selv finne ut hvordan de på best mulig måte kan løse oppgaven. Først skal elevene skissere ideene sine ved hjelp av tegninger. Deretter må elevene finne ut hvordan de skal løse oppgaven praktisk.

Forarbeid

Elevene skal lære om forskjellen på nordisk (skandinavisk) design og design fra andre land.

Se på eksempler for hvordan et møbel kan designes på forskjellige måter. For eksempel stoler fra Arne Jacobsen eller Svenn Ivar Dysthe.

Elevene skal få opplæring eller oppfriskning om hvordan man bruker trebearbeidingsverktøy på riktig og hensiktsmessig måte.

Praktisk arbeid

Elevene skal først lage tre forskjellige skisser av en skohylle og deretter velge den ene de ønsker å lage. Tegningen skal inkludere mål og dimensjoner. Deretter skal elevene lage produktet i tre.

Det er viktig at elevene bruker tegningen som veiledning mens de lager produktet.

Etterarbeid

Elevene skal vise frem skohyllen og fortelle om hvordan arbeidsprosessen har vært. F.eks. Hva er bra med skohyllen? Hva kunne gjøres annerledes?

(NB Oppgaven er laget slik at elevene også kan designe og lage andre bruksgjenstander for andre rom i huset. For eksempel krydderhyller til kjøkkenet, håndklestativ til badrom, kafebord til stue)

Spesielle hensyn/utstyr

PC, tegneprogram, tegnepapir og linjal, tre planker, trebearbeidingsverktøy

VI ER ALLE FORSKJELLIGE, MEN PASSER PERFEKT SAMMEN

Marita Warem

LK06 fag/hovedområde/trinn LK06 Kunst og håndverk/Arkitektur/etter 4. trinn)

Kompetansemål fra LK06

- Bruke enkle funksjoner i digitale bildebehandlingsprogram
- Lage enkle utstillinger av egne arbeider
- Planlegge og lage enkle bruksgjenstander
- Lage enkle gjenstander gjennom å strikke, veve, filte, sy, spikre og skru i ulike materialer
- Lære seg forskjellen på rette og vrangle masker.

Konkretiseringen av kompetansemålet

I denne oppgaven skal elevene tegne sitt eget mønster i et digitalt program. Dette kan for eksempel være Excel. Videre skal de strikke en lapp med dette mønsteret. Alle lappene fra elevene skal tilslutt sys sammen til et stort teppe. Som skal være med å dekorere skolen område.

Faglig fokus og ambisjon

Elevene skal utvikle kunnskaper innenfor mønster tegning digitalt. De skal kjenne til ord som mønsterelement og mønster rapport. De skal lære seg enkel strikking, med to farger.

Andre kunnskapsområder

- Man kan oppgi andre tema, for eksempel at de skal tegne kjente logoer.
- Denne oppgaven kan også brukes i forhold til brodering.
- Elevene kan også tegne mønster med sitt eget navn.

Oppgaven

Elevene skal introduseres for strikking for første gang. De skal få tegne sitt eget mønster i det digitale tegneprogrammet Inkscape.

Elevene skal tegne et mønster i Inkscape. Temaet for min oppgave vil være forbokstaven deres. Før de skal starte tegningen skal de se en flipp om hvordan man lager rutenett og tegner inn selve mønsteret i Inkscape. Her får de vite hvor mange masker og hvor langt det skal være.

Elevene skal da begynne selve strikkingen. Da er det lurt med noe ekstra hender. Da kan man engasjere foreldre/besteforeldre. Videre kan lærer lage en video, hvor fremgangsmåten vises, her får elevene se hvordan maskene strikkes, og hvordan det gjøres når baksiden strikkes, i forhold til mønster. Denne filmen spilles hele timen.

Om noen skal strikke vrangle masker, kan det være en ide at disse også vises.

Tilpasninger som kan gjøres er at lærere “hjelper til” i strikkingen til de som sliter. Slik at deres bidrag også blir med.

Tilslutt skal hver lapp sys sammen til et stort teppe, som skal utsmykke en av korridorene på skolen. «Vi er alle forskjellige, men passer perfekt sammen»

Spesielle hensyn/Utstyr

Pc, Excel, smartboard, utstyr som kreves til strikking.

VIS VEI

Student KH146L

LK06 kunst og håndverk/visuell kommunikasjon/etter 7. trinn

Kompetansemål fra LK06

- Sette sammen og vurdere hvordan skrift og bilde kommuniserer og påvirker hverandre i ulike sammenhenger.
- Fotograferer og manipulere bilder digitalt og reflektere over bruk av motiv og utsnitt.

Grunnleggende ferdigheter (LK06)

Å kunne lese i kunst og håndverk dreier seg mellom annet om å kunne tolke tegn og symboler og om å få inspirasjon til skapende arbeid. Visuell kommunikasjon gjennomsyrrer faget...

Konkretiseringen av kompetansemålet

Få elevene til å reflektere over hvordan ulike skrifttyper og skriftstørrelser kommuniserer og påvirker bilder. Hvem er mottakeren? Oppøve evnen til å gjøre gjennomtenkte valg med hensyn til å skape et helhetlig og rent uttrykk, som bevisst og begrenset bruk av farger. Bli kjent med grafisk design.

Faglig fokus og ambisjon

Målet er å oppøve ferdigheter i å sette sammen bilde og skrift digitalt på en måte som berører/når frem til publikum, sier noe om hva som er bak den døra (eller noe om hva som blir undervist i dette rommet). Målet er å skape trivsel og

trygghet vite hvor jeg skal og glede meg til å være der!

Andre kunnskapsområder

Være med på å forme/påvirke egne omgivelser, elevmedvirkning (Læringsplakaten LK06).

Oppgaven

Elevkonkurransen elevene produserer dørskilt eller skilt til merking av de ulike spesialrommene på skolen (eller plakater i rommene). Den beste ideen/utformingen vinner og videre arbeid i gruppene må bruke samme skrifttype og layout for å gi skolen et helhetlig uttrykk.

Introduksjon

Introduser oppgaven Vi har for dårlig merkinga av rom på skolen og det er vanskelig for andre å finne frem. Dette skal vi nå gjøre noe med. Tenk kreativt og få andre til å ha lyst til å bruke rommet!

Jobb sammen to og to. Velg ut ett rom dere vil jobbe med tekstil, sløyd, tegnesal, musikk/amfi, kultursal, administrasjon, bibliotek, gymsal, mat og helse, klasseromsfløyer, naturfag, personalrom/kontor, helsesøster, kantine. Oppgaven kan også gjennomføres til merking av skap/utstyr og/eller inspirasjonsprint på vegger i spesialrom.

Finn bilder som er lovlig å bruke på nett eller ta bilder selv. Sett sammen bildene i f.eks. Gimp eller annen egnet programvare. Navnet på spesialrommet må være med. Sjekk denne med maler for fotocollager Lastet ned 26.05.2017

<https://www.canva.com/templates/collages/MAB-k693Xn0-teal-warm-feel-art-school-photo-collage/>

Undervisning om grafisk design https://no.wikipedia.org/wiki/Grafisk_design

Inspirasjonsdel

Vis eksempler (visuelle referanser) til merking av rom til inspirasjon for å få de i gang. Snakk om fargebruk, plassering av motiv, dusing/fremheving for å få mest mulig stilrene plakater.

Elevene lager en bildecollage eller bruker ett bilde i A3-format. Montering må være noe som tåler en støyt så en ide er å bestille plexiglass og legge plakaten mellom to plater og feste til vegg med skruer. Sjekk evt. denne siden med blant annet «akryllommer» (som gjort at innholdet lett kan byttes ut)

<http://www.messevegger.no/snapi>

Spesielle hensyn/Utstyr

Noen fotoapparat eller mobiltelefoner må være tilgjengelig. De må kunne å laste opp bilder til Pc på egen hånd og de må ha noe forkunnskap om hvor man finner bilder på nett som er lovlig å bruke.

VÆR DIN EGEN ARKITEKT

Kerstin Storsveen

LK06 Kunst og håndverk/Arkitektur/etter 10. trinn

Kompetansemål fra LK06

- Tegne hus og rom ved hjelp av topunktperspektiv
- Samtale om arkitekttegninger og digitale presentasjoner av byggeprosjekter, vurdere tilpasning til omgivelsene og skissere ulike løsninger
- Vurdere funksjonell innredning av rom, stil og smak og visualisere egne løsninger

Konkretiseringen av kompetansemålet

Elevene skal tegne hus både på papir og digitalt. De skal studere profesjonelle hustegninger og bruke prinsippene i eget arbeid med å tegne hus utvendig og innvendig, digitalt på en tilpasset måte.

Faglig fokus og ambisjon

Elevene...

- Skal reflektere og vurdere bygninger ut fra miljø- og funksjonalitet
- Skal lære seg å tegne hus i topunktperspektiv på papir.
- Skal lære seg å tegne hus i 3D, digitalt forfra, fra siden og/eller ved hjelp av topunktperspektiv.
- Skal tegne grunnplanen med dører og vinduer i 2D og ev. 3D.

- Skal finne frem til en passende innredning.

Andre kunnskapsområder

Matematikk

Oppgaven

Tegning Hus i topunktperspektiv (ev. også i sentralperspektiv). Tegninger leveres, vurderes og kan stilles ut på skolen.

Diskusjon

Studere hustegninger sammen/i grupper og diskutere størrelse, materialvalg, hvordan bygge billigere men ikke dårligere, leilighetskomplekser kontra eneboliger, passer bygningene inn i miljøet, betydningen av samfunnshus av ulike slag mm.

Digital tegning - utsiden

- Tegn hus f.eks. i programmet SketchUp. Se opplæringsvideoer på YouTube.
- Momenter: Lagre med nytt filnavn etter hvert moment.
- Dimensjonen på grunnflaten
- Trekke opp vegger og tak
- Dører og vinduer Lær elevene å bruke hjelpelinjer/guides for å tegne inn dører og vinduer nøyaktig.
- Overflate Farger og materialer på hus
- Omgivelsen Trapp, terrasse, gang, grøntområde og annet
- Grei ut om miljø og materialvalg

Digital tegning - innsiden

- Momenter: Lagre med nytt filnavn etter hvert moment.
- Tegn grunnflaten i programmet Roomsketcher.
- Marker vegger, dører og vinduer. Lagre i 2D-form.
- Sett inn farger, møbler og annet aktuelt. Gjør om tegningen til 3D-form. Lagre i 3D-form.

Ferdigstillelse

- Innlevering På Padletsider
- Ett utklippsbilde med utgreiing.
- Utstilling, presentasjon og vurdering: Offentliggjøring eventuelt på skolens hjemmeside

Spesielle hensyn/Utstyr

PC. Programmer www.SketchUp.com, www.roomsketcher.no, www.padlet.com

WE ARE US! SKOLENS NAVN PÅ SKOLEVEGGEN

Student KH146L

LK06 Kunst og håndverk/Design og visuell kommunikasjon/etter 10. trinn

Kompetansemål fra LK06

- Stilisere motiver med utgangspunkt i egne skisser i arbeid med mønster, logo, skilt og piktogrammer
- Bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogram
- Designe produkter ut fra en kravspesifikasjon for form og funksjon
- Beskrive ulike løsningsalternativer i design av et produkt ved hjelp av skisser og digital programvare
- Sammenligne og vurdere ulike retninger og tradisjoner innenfor to- og tredimensjonal kunst

Konkretiseringen av kompetansemålet

Elevene skal felles lage et “skilt” med skolens navn, som skal henges på skoleveggen. Hver elev skal designe digitalt, og lage (ved å sage en kryssfinerplate), én bokstav av skolens navn.

For å designe bokstaven, skal eleven ikke bruke eksisterende skrifttyper, men lage en bokstav av sitt eget, originalt skrift. Bokstaven skal også dekorerer. Dette gjøres etter en teoretisk innføring i typografi som medium og som kunst.

Faglig fokus og ambisjon

- Bli kjent med typografi som håndverk, medium og kunst. Evt. bli kjent med illuminerte manuskripter.
- Kunne designe digitalt (f.eks. i Inkscape) én bokstav
- Kunne “lage” sin bokstav (sløyd)
- Dekorere sin bokstav (designe, male og lakkere) på en kreativ måte, med hensyn til kravspeks.

Andre kunnskapsområder

Regning i K&H, lage noe felles, og til fellesskapet

Oppgaven

Oppgaven starter med en teoridel om typografi. Dette er sannsynligvis ukjent for de fleste elevene, så kan læreren gjerne holde en litt utdypet presentasjon om temaet. Dette kurset <https://www.coursera.org/learn/typography> anbefales for å få grunnleggende kunnskap om typografi (andre nettsider <http://bit.ly/1cy1F9X>) Poenget er at elevene blir kjent med typografi, og blir bevisst på at skrifttypen man velger aldri er tilfeldig den inneholder i seg selv et budskap.

Dette tar elevene i bruk i andre del av oppgaven designe en bokstav i en skrifttype eleven utvikler selv bevisst, ut ifra prinsippene presentert i teoridelen. Eleven må kunne forklare sitt valg hva ønsket du å formidle, og hva gjorde du for dette? Elevene bruker til dette arbeidet programmet Inkscape (vektorisert tegning, som gjør at bildet kan forstørres eller forminskes uten at kvaliteten blir dårligere).

Bokstaven skal også dekorerer, enten på en enkel, minimalistisk måte, eller på en “rik” måte. Her kan den gamle tradisjonen for illuminerte manuskripter hentes. Da må den også presenteres til elevene. Elevene som ønsker å la seg inspirere av den, må gjerne utfordres til modernisere den! (Og lærerens ambisjonsnivå må bli realistisk). Fargene og evt. motiver skal gjenspeile skolen

sine verdier (positivitet, vennskap, læring m.f.) Alle bokstavene skal være helt forskjellige, og skal illustrere skolens mangfold, samtidig som de, sammen, viser skolens navn og enhet.

Etter eleven har tegnet sin bokstav, skal han lage den “fysisk” (kryssfinerplate). Eleven maler sin dekorasjon, før produktet lakkeres. Bokstavene, som satt sammen danner skolen sitt navn, fastes opp på skoleveggen, enten av kommunens teknisk avdeling eller (ideelt sett) ved en foreldredugnad.

Visuelle referanser/litteratur

- A.M. Cassandre, Bifur (1929) <http://bit.ly/2qetL5C> lastet ned 30.04.2017
- Odile Jobbé Duval, Lettre I, enluminure type irlandaise (Etter 2006) <http://ojd40.free.fr/galerie.html> lastet ned 30.04.2017
- Ségolène Derudder, Typographie animale (2013) <http://bit.ly/2pVBx1o> lastet ned 30.04.2017

Spesielle hensyn/Utstyr

Datamaskiner, Inkscape, projektor, en godt-utstyrt sløydavdeling, kryssfinerplater, maling, lakk.

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.

Fra: Læreplan i kunst og håndverk / LK06

<https://www.udir.no/kl06/KHV1-01/Hele/Hovedomraader>

Design

I design står formgivning 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.

Fra: Læreplan i kunst og håndverk / LK06

<https://www.udir.no/kl06/KHV1-01/Hele/Hovedomraader>

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.

Fra: Læreplan i kunst og håndverk / LK06

<https://www.udir.no/kl06/KHV1-01/Hele/Hovedomraader>

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.

Fra: Læreplan i kunst og håndverk / LK06

<https://www.udir.no/kl06/KHV1-01/Hele/Hovedomraader>

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.

Fra: Læreplan i kunst og håndverk / LK06

<https://www.udir.no/kl06/KHV1-01/Hele/Hovedomraader>

Design

I design står formgivning 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.

Fra: Læreplan i kunst og håndverk / LK06

<https://www.udir.no/kl06/KHV1-01/Hele/Hovedomraader>

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.

Fra: Læreplan i kunst og håndverk / LK06

<https://www.udir.no/kl06/KHV1-01/Hele/Hovedomraader>

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.

Fra: Læreplan i kunst og håndverk / LK06

<https://www.udir.no/kl06/KHV1-01/Hele/Hovedomraader>