

KUNST OG HÅNDVERK I EN DIGITAL TID 1

Undervisningsoppgaver i kunst og håndverk med vekt på digitale verktøy

NUMMER 1

13. januar 2017

Ellen Marie Sæthre-McGuirk

DIGITAL

KUNST OG HÅNDVERK

Ellen Marie Sæthre-McGuirk, Førsteamanuensis, Nord Universitet

Kunst og håndverk i en digital tid 1 presenterer 44 undervisningsopplegg laget i tråd med LK06 for undervisning i kunst og håndverk med vekt på digitale verktøy. Dette er den første av en serie av seks planlagte bøker med digitale undervisningsopplegg.

Boka er 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. 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. Ved å lage denne boka av undervisningsoppleggene som studentene har utviklet i løpet av semesteret, håper vi å

kunne dele på våre erfaringer og ideer for hvordan man kan lettere ta de digitale verktøyene i bruk.

Det er min glede å presentere dette arbeidet 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. 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. 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, Januar 2017

#MITT DRØMMESTED

Merete Forsdahl

LK06 Kunst og håndverk/visuell kommunikasjon/8.trinn

LK06 Kunst og håndverk/kunst/8.trinn

Kompetansemål fra LK06:

- Bruke ulike materialer og redskaper i arbeid med bilder ut fra egne interesser
- Bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogram
- 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

Konkretiseringen av kompetansemålet:

- Samtale om hvordan ulike kunstnere til forskjellige tider og i ulike kulturer har framstilt mennesket.
- Bruke mobilen til å ta bilder som skal brukes i eget skapende arbeid.
- Visualisere et bestemt stemningsuttrykk i et bilde ved bruk av farger og formelementer.
- Bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogrammet GIMP og bygge opp et helhetlig bilde ved å bruke ulike funksjoner.
- Vise eksperimenteringsvilje og evne til kreativitet.
- Samtale om digital manipulering av bilder og konsekvenser av dette.

Faglig fokus og ambisjon:

Gjennom kjennskap til fotohistorien la eleven bli inspirert til å jobbe med bilder ut fra

egne interesser.

Andre tema eller kunnskapsområder:

Opphavsrett og etikk

Oppgave:

1. Skolen har blitt oppringt av TV2 som skal lage et nytt realityprogram med navnet «#mitt drømmested». De ønsker bilder fra elevene som kan brukes som teasere i forkant av seriestart. TV2 ber elevene å ta bilder som representerer seg og sitt drømmested .
2. Bildet skal formidle en bestemt stemning eller følelse. Eleven skal bruke ideer fra foredraget om fotografiets historie eller bruk fantasien og drømme seg bort. Eleven kan også kombinere disse.
3. Bildet skal inneholde et selvportrett, gjerne en selfie. Selfien trenger ikke være i forgrunnen, men kan også brukes som et mindre element i bildet.
4. Som bakgrunn eller som andre elementer i bildet kan eleven ta egne bilder med mobilen eller eleven kan bruke bilder som lastes lovlig ned.
5. Eleven skal lage minst to ulike bilder og velge det ene som innlevering. Dette bildet lastes opp på klassens Padlet. <https://padlet.com>
6. For å løse denne oppgaven skal eleven ta i bruk bildebehandlingsprogrammet GIMP, slik at hun eller han behersker bruk av programmet på en egnet og kreativ måte. Eleven skal etter opplæringen kunne bruke flere av funksjonene i programmet og vise dette i eget produkt. Eleven skal kunne jobbe i dette programmet i ulike lag og bruke redskaper som bl.a. slynge, pensel og saks. Eleven skal også kunne kopiere og duplisere elementer i et bilde. Eleven skal også beherske fotofunksjonen på mobilen sin.
7. Tips: Utforsk appene Snapseed og Hipstamatic.
 - <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.niksoftware.snapseed>
 - <https://itunes.apple.com/no/app/hipstamatic/id342115564?mt=8>

Visuelle referanser:

Verdens første fotografi, tatt av franskmannen Joseph N. Niepce i 1826, viser utsikten

fra hans arbeidsværelse i Gras. Eksponeringstid: 8 timer. <https://snl.no/fotografi> (Lastet ned: 15.09.16)

Amerikaneren, Robert Cornelius, kan ha tatt verdens første «selfie» i 1839. Kameraet var en lystett boks med en linse fra en påmontert teaterkikkert. Eksponeringstid: 15. minutter. Cornelius' «selfie» er mer uformell enn andre bilder i samtiden. Han ser forbi kameralinsen med et rufsete hår og skjeggbuster. Sånn sett er han ikke så langt unna dagens uformelle «selfie» <http://www.tv2.no/a/5403430/> (Lastet ned: 15:09.16)

Morten Krogvold (1950-); En av Norges fremste fotografer, mest kjent som portrettfotograf. <http://ndla.no/nb/node/114138> (Lastet ned: 15.09.16.)

Spesielle hensyn/utstyr:

Ta med datamaskin og mobil til alle timer. Sørg for at elevene har lastet ned bildebehandlingsprogrammet GIMP på maskinene sine eller at noen har gjort det på skolens maskiner.

ANIMASJON: TRIVSEL!

Cindy Samsing

LK06 fag/kunst og håndverk/visuell kommunikasjon/etter 10. trinn

Kompetansemål fra LK06:

- Tegne bildemanus, redigere og manipulere enkle digitale opptak og vurdere bruk av egne virkemidler
- Vurdere ulike budskap, etiske problemstillinger og visuell kvalitet i reklame, film, nettsteder og dataspill

Konkretiseringen av kompetansemålet:

Elevene skal kunne planlegge og produsere en stop-motionfilm med utgangspunkt i et gitt tema.

Faglig fokus og ambisjon:

Elevene skal lære å bruke enkle digitale filmtjenester for å produsere egne videoer og filmer.

Andre tema eller kunnskapsområder:

Norsk, Engelsk: tekstskriving

Oppgaven:

1. I denne oppgaven skal elevene lage en kort stop-motion-film om mobbing. Filmen skal vise hvordan elever kan hjelpe til å forebygge mobbing på skolen.

2. Filmen skal vare fra 15 sekunder til ett minutt.
3. Som forarbeid kan elevene diskutere i plenum hvordan slike filmer lages og litt teknisk filmhistorie. Vis forskjellige eksempler på stop-motion-film fra Internett.
4. Lær elevene å bruke Windows Movie Maker eller iMovie ved å lage et enkelt klipp med stop-motion sammen. Vis hvordan bildene som er tatt skal settes sammen. Det er viktig at elevene får vite at kamera skal stå helt i ro mens man tar bilder til samme scene, og hvorfor dette er viktig.
5. Elevene skal deles i små grupper på 3-4 elever.
6. Som en del av forarbeidet må elevgruppene diskutere og skrive en fortelling om hvordan de kan forebygge mobbing i skolen. Elevene skal lage tankekart eller bildemanus av fortellingen.
7. Elevene skal hente materialer og lage bakgrunn, ting og figurer til filmen. Når alt er klart skal de begynne å fotografere scenene i filmen.
8. Bildene skal lastes inn i Windows Movie Maker eller iMovie og bearbeides til en stop-motion-film med lyd.
9. Elevene skal presentere filmen for klassen. Klassen skal diskutere filmene. Eventuelle spørsmål kan være: Hva lærte de fra filmen? Hva var bra? Hva kan gjøres annerledes?
10. Gruppen kan bestemme om filmen skal vises til resten av skolen, og det skal diskuteres i plenum hvordan filmen kan gjøres tilgjengelig for de andre på skolen (på Fronter, etc)

Visuelle referanser:

<http://bit.ly/2esBuHs> (lastet ned: 12.10.2016)

<http://bit.ly/2d7YtHI> (lastet ned: 12.10.2016)

<http://bit.ly/2dY2iip> (lastet ned: 12.10.2016)

Spesielle hensyn/utstyr:

Kamera, PC, Windows Movie Maker eller iMovie.

BEEN THERE, DONE THAT

Elisabeth Djuvik Hanstvedt

LK06/Kunst og handverk/visuell kommunikasjon/etter 10.trinn

Kompetansemål frå LK06:

- Nyttja ulike funksjonar i bildebehandlingsprogram
- Vurdera ulike budskap, etiske problemstillingar og visuell kvalitet i reklame, film, nettstader og dataspel.

Grunnleggande ferdigheiter:

Å kunna bruka digitale verktøy i kunst og handverk er viktig for å søka informasjon og for sjølv å produsera informasjon i tekst og bilde. Produksjon av digitale bilde står sentralt i eleven sitt arbeid med foto, skanning, animasjon, film og video. I denne samahengen inngår haldningar til kjeldekritikk, personvern og kjennskap til reglar om opphavsrett.

Konkretisering av kompetansemålet:

- Å læra noko om kor lett det er å manipulera verkelegheita.
- Å kunna samtala om digital mobbing og ytringsfridom.
- Kunsthistorie: Å teikna, måla fotografera, dokumentera. Kva er verkeleg?
- Å laga ein brosjyre i Publisher:
- Kunna komponera ein plakat med tekst og bilete,
- Kunna ta leggja til komponentar i eit digitalt bilde.
- Å kunna laga ei utstilling.

Faglig fokus og ambisjon:

Elevane skal reflektera over korleis verkelegheita kan vera pynta på. Dei skal vita korleis ein kjenner att digital mobbing. Kunna vita kor ein kan henta bilde, og kva bilde ein kan bruka i slikt arbeid. Elevane skal kunna vita korleis dei kan sletta informasjon om seg sjølv på nettet. Dei skal kunna produsera ein plakat med eit manipulert bilete, som skal publiserast, både i ei fysisk og ei digital utstilling.

Andre kunnskapsområde:

Komposisjon. Etikk. Nettvett.

Oppgåva:

1. Elevane skal produsera ein plakat, der dei har henta eit landskap frå nettet, (bilder som er opne for redigering), og setja inn eit bilete av seg sjølv som om dei har vore der.
2. Dei skal nytta layers i GIMP.
3. Utklippingsverkstøy, tilpassing av storleik og fargejustering vil vera sentrale funksjonar å jobba med.
4. Bileta skal publiserast som ei utstilling på skulen, der alle produkt skal trykkast ut i A3. Eventuelt A2 om det lokale trykkeriet ikkje er for dyrt. Utstillinga skal og publiserast på nett
5. Elevane skal i tillegg promotera utstillinga med hjelp av flyers, gjort i Publisher.
6. Nettutstillinga skal publiserast på klassen sin Padlet.

Visuelle referansar:

<http://www.side3.no/teknologi/hun-lurte-hele-familien-med-falske-facebook-statuser/8484921.html> (lasta ned 3/11-2016)

<http://www.abcnyheter.no/reise/2014/09/11/207706/zilla-25-lurte-alle-til-tro-hun-var-pa-drommeferie> (lasta ned 3/11-2016)

<http://www.arthistoryarchive.com/arthistory/photography/Cindy-Sherman.html> (lasta ned 3/11-2016)

Annen inspirasjon:

Vibeke Tandberg er mest kjent for sine ulike serier manipulererte fotografier, hvor hun selv spiller en fremtredende rolle. Hun har også arbeidet med video. Hennes fotografier er mer et resultat av manipulering enn av rene iscenesettelser... Hun har hovedsakelig arbeidet med seg selv som modell i ulike situasjoner. https://snl.no/Vibeke_Tandberg (Lasta ned 3/11-2016)

Cindy Sherman, amerikansk billedkunstner og fotograf, en av verdens fremste representanter for iscenesatt fotografi. Med seg selv som modell har hun laget en rekke billedserier der særlig kvinners vilkår har vært undersøkt. Hennes kunst tar opp selve grunnlaget for kvinners mulighet til å danne seg et selvbilde, og hvordan massemedienes kvinneframstillinger påvirker dette. https://snl.no/Cindy_Sherman (Lasta ned 3/11-2016)
<http://www.arthistoryarchive.com/arthistory/photography/images/CindySherman-Untitled-Film-Still-21-1978.jpg> (Lasta ned 3/11-2016)

Spesielle omsyn/Utstyr:

Treng PC med GIMP og Publisher.

BUERIE BIEJJIE

Tone Vollan Tyldum

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

LK06 Musikk/Komponere/lytte/etter 7. Trinn

Tverrfaglig prosjekt

Fådeltskole

Kompetansemål fra LK06:

- Manipulere bilder digitalt og reflektere over bruk av motiv og utsnitt.
- Komponere og gjøre lydopptak ved hjelp av digitale verktøy.
- Diskutere særtrekk ved joik som en samisk uttrykksform.
- Improvisere med stemme og instrumenter med utgangspunkt i enkle rytmiske, melodiske og harmoniske mønstre.

Konkretiseringen av kompetansemålet:

Samiske kultur og tradisjoner. Hvordan samisk joik beskriver og forteller om stemninger ting og personer.

Faglig fokus og ambisjon:

Elevene skal få utforske hvordan samisk kultur og tradisjon kan uttrykkes ved hjelp av digitale verktøy.

Andre tema eller kunnskapsområder:

Historie, samefolkets dag 6.februar

Oppgaven:

1. Det er viktig at elevene får kunnskap om det samiske, deres levevis, språk og kultur.
2. I denne oppgaven skal elevene uttrykke følelser gjennom eksperimentering med joik som lyd-komposisjon og bilde som visuelt uttrykk. I forberedelsen til oppgaven vil inspirasjon gjennom lyd og bilder være viktig for forståelse og kunnskap om samiske uttrykksformer. Sentrale spørsmål i det videre arbeidet vil være: Hvordan kan du bruke joikens spesielle lydstrukturer til å beskrive følelser, personer og ting? Hvordan kan du gjennom digitalt arbeid med et bilde forsterke og beskrive det joiken forteller?
3. Alt 1. Gjennom å lytte til joik og prøve ut denne måten å synge på, skal du ta opp lydklipp i Audacity. Elevene skal samarbeide i grupper på to, begge skal produsere lyd som etterpå settes sammen i redigeringsprogrammet.
4. Alt 2. Gjennom å lytte til joik, skal eleven sette sammen en egen joik ved hjelp av den digitale nettsiden www.samer.se.
5. Lydverket skal presenteres for de andre i klassen og skal inspirere til samtale om joik som uttrykksform. Hvilke stemninger uttrykker joiken, hvem er mottakeren av joiken osv.

Videreutvikling av oppgaven:

1. Elevene skal ta utgangspunkt i joiken de har laget. Vurdere tilbakemeldingene de har fått og budskapet/ stemningen den gir. Eleven skal deretter arbeide med et kunstnerisk uttrykk hvor det samiske flagget skal være utgangspunkt. Eleven skal tenke non-figurativ, varme/kalde farger, myke/harde overganger. Eleven skal plukke opp farger fra flagget og bruke dette i et kreativt non-figurativt kunstverk. Bildet skal forandres/redigeres i Photo Filtre.
2. Lydverket og bildeverket skal presenteres for de andre i klassen hvor eleven skal fortelle om de valgene hun eller han har gjort og hvorfor.
3. Bildene stilles ut i skolens bibliotek, med en liten tekst hvor eleven forteller om kunstuttrykket.
4. Lærer samler alle kunstuttrykkene i en PowerPoint/iMovie/Movie Maker-fremvisning, hvor elevene velger ut den joiken de liker best, som legges til. Dette presenteres for de andre på skolen på en samlingsstund i forbindelse med Samefolkets dag.

Referanser:

Nils-Aslak Valkeapää, 23.3. 1943 — 26.11. 2001. ”Sjaman”. <http://bit.ly/2jhVPP5>
Nils-Aslaks kunst (lastet ned: 12.10.16)

Jon Henrik Fjällgren. ”Daniels joik” (2014) <http://bit.ly/1wNprCc> Daniels joik (lastet ned: 12.10.16)

Astrid Båhl. Samiske flagg (1986). Norge, Sverige, Finland, Russland.
<http://bit.ly/2iiss0l> Det samiske flagget (Lastet ned: 12.10.16)

Spesielle hensyn/Utstyr:

- Læreren må ha kunnskap om samisk kultur og tradisjon, nyttige sider kan være om samisk kunst, kultur, samfunn; Samisk språk og kultur.
- Klassen arbeider i Photo Filtre og Audacity, begge deler må være lastet ned på maskinene og elevene må kunne bruke dette til enkel redigering og opptak. It`s learning, hvor elevene finner lenke til samer.se og Det samiske flagget .

DEN BLÅ PERIODEN

Wenche Pettersen

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

Kompetansemål fra LK06:

Elevene skal kunne fotografere og manipulere bilder digitalt og reflektere over bruk av motiv og utsnitt

Konkretiseringen av kompetansemålet:

Elevene fotograferer portretter av hverandre med digitale kamera og manipulerer bildene i GIMP hovedsakelig i forhold til utsnitt og fargevalg. Elevene må ha fokus på lysforhold og bakgrunn. I redigeringsfasen skal de jobbe med GIMP (eller et annet fotoredigeringsprogram), de skal særlig bruke fargeverktøyene og tenke på lys/skygge og kontraster. Vi lar oss inspirere av den ekspresjonistiske kunstneren Pablo Picasso.

Faglig fokus og ambisjon:

Elevene skal lære å ta ekspressive og teknisk gode portrettbilder.

Andre tema eller kunnskapsområder:

LK06/Kunst og håndverk/Kunst/etter 7.trinn: Elevene skal kunne gjøre rede for hvordan sentrale kunstnere i ekspresjonismen på ulike måter har satt spor etter seg.

Oppgaven:

1. Elevene får en innføring i kunstneren Pablo Picasso, og da særlig hans blå periode som varte fra 1901-04. Denne perioden var en tung tid i Picassos liv, både økonomisk og følelsesmessig.

2. Vi har både den melankolske stemningen og Picassos portretter med oss inn i vårt eget arbeid med fotoportrett.
3. Elevene jobber sammen 2 og 2. De skal ta portrettbilder av hverandre med digitalt kamera. Her må de ha fokus på å ha optimale lysforhold og nøytral bakgrunn. Den som blir tatt bilde av skal forsøke å komme i kontakt med sine «blå» følelser slik at de kommer fram i portrettet.
4. Når de har valgt seg et fotografi de vil jobbe videre med laster de bildet ned på datamaskinen og inn i GIMP, eller et lignende fotoredigeringsprogram.
5. I GIMP skal de redigere portrettet i forhold til utsnitt og farger. De skal ikke velge hele portrettet og justere fargenivå, men heller gå inn og velge (med ulike velgeverktøy) deler av portrettet som de vil forandre fargen på. De har kunstnerisk frihet i forhold til måten de deler opp bildet, her kan de for eksempel også hente inspirasjon fra andre av Picassos kunstneriske perioder, som kubismen. Hele bildet skal ha ulike blånyanser.
6. Når elevene har redigert ferdig portrettet, stilles de ut i klasserommet. Andre klasser inviteres til utstillingen. Klassen har laget brosjyrer (A5-størrelse) som deles ut, med informasjon om utstillingen og hva/hvem som inspirerte den.
7. Elevene blir vurdert underveis i arbeidet og får en tilbakemelding som sier noe om hvilken måloppnåelse de har i forhold til kriteriene for oppgaven.

Visuelle referanser:

Pablo Picasso. Femme aux Bras Croisés (Woman with Folded Arms) 1901–02.
<http://bit.ly/2fWeF0D> (lastet ned: 11.11.2016)

Pablo Picasso. Self-portrait with Cloak, Paris, late 1901. <http://bit.ly/2eOQrT2> (lastet ned: 11.11.2016)

Spesielle hensyn/Utstyr:

Elevene må ha tilgang til digitale kamera og PC med fotoredigeringsprogram (GIMP). Skriveprogram for utforming av brosjyre, for eksempel Word eller Publisher.

DRØMMESELFIE

Tomas Nygård-Forsmo

LK06 fag/Visuell kommunikasjon/etter 7. trinn

Kompetansemål fra LK06:

- Bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogram
- Fotograferer og manipulere bilder digitalt og reflektere over bruk av motiv og utsnitt
- Montere utstillinger og andre presentasjoner i ulike typer rom

Konkretiseringen av kompetansemålet:

Elevene skal bruke enkle funksjoner i bildebehandling for å vise at de kan klippe deler fra flere bilder og sette dette sammen til et nytt bilde. Ta en selfie og bearbeid denne. Skriv ut bilder og lag en fysisk utstilling i klasserommet eller på skolen.

Faglig fokus og ambisjon:

Elevene skal få økt forståelse av hvor lett et bilde kan endres på. Det du ser på et bilde kan fortelle eller vise noe helt annet enn det opprinnelige bildet gjorde.

Andre tema eller kunnskapsområder:

Norsk (muntlig kommunikasjon): presentere et fagstoff tilpasset formål og mottaker, med eller uten digitale verktøy.

Oppgaven:

1. Elevene skal ta en selfie.
2. Lete på nett etter bilder av sitt drømmested eller ta/finne frem bilder av favorittplassen sin (hjemme/hytta eller lignende). Dette bildet skal de så sette sammen med sin egen selfie og bearbeide disse bildene slik at man plasserer seg selv på drømmestedet i den redigerte selfien.
3. Det ferdige redigerte bildet og de to opprinnelige bildene skal så «presenteres» i et A4 format som skal stilles ut fysisk.

Visuelle referanser:

Falsk selfie av pilot ut av flyvinduet <http://bit.ly/2jAcqkx> (Lastet ned 13.11.16)

Selfie satt sammen av to bilder. Her har selfien også blitt speilvendt for at det skal passe bedre sammen med bildet av haien. <http://bit.ly/2iclZWD>

(Lastet ned 13.11.16)

Alle tar selfie. Kronprins Haakon tar selfie av seg selv og Mette-Marit. <http://bit.ly/2iimIUm> (Lastet ned 13.11.16)

Spesielle hensyn/Utstyr:

Fotoapparat/mobil. Pc med nødvendig bilderedigeringsprogram. Nødvendig utstyr på klasserom for å kunne stille ut/henge opp ferdige bilder. Her vil man måtte tilpasse ulike løsninger ut fra hva som er tilgjengelig og praktiske hensyn i klasserommet.

EG LIKER

Silje Nora Hindenes

LK06/Kunst og handverk/visuell kommunikasjon/7.trinn

LK06/Kunst og handverk/kunst/7.trinn

Kompetansemål fra LK06:

- Fotografera og manipulera bilete digitalt og reflektera over bruk av motiv og utsnitt.
- Setja saman og vurdera korleis skrift og bilete kommuniserer og påverkar kvarandre i ulike samanhengar.
- Samtala om oppleving av korleis kunstnarar har brukt form,lys og skugge og bruka dette i eige arbeid med bilete og skulptur.

Faglig fokus og ambisjon:

Gjera elevane bevisste på verkemiddel i eit bilete (som form, utsnitt, perspektiv, fargebruk,sjanger) ved sjølvstendig arbeid med å fotografera og få erfaringar med å fotografera. Elevane skal få erfaringar med å vera i ein kreativ prosess; Tolka oppgåva kreativt og visa evne til å testa ut.

Andre tema eller kunnskapsområder:

Norsk LK06 etter 7.trinn: bruka digitale kilder og verktøy til å laga samansette tekstar med hyperkoblingar og varierte estetiske verkemiddel.

LK06 Generell del, Det skapande menneske: ”trena både ’hånd og ånd’” og ”bruka og utvikla vidare det dei lærer”

LK06 Generell del, Kreative evner. ”det fremste mål for utdanning er utvikling”, ”føra dei inn i grenseland der dei kan læra nytt ved å åpna sinn og prøva evner”

Oppgåve:

1. Inspirasjonsfase: Elevane skal få kjennskap til nokre kjente fotografar/fotografi. Øva opp evna til å beskriva eit bilete og finna verkemiddel.
2. Elevane skal ut å fotografera. Tema for oppgåva er "Eg liker"
3. Eleven vel ut eit bilete og jobbar med dette i Gimp. Elevane skal ta utsnitt av biletet og jobba med fargekontrastar. Dei skal i tillegg leggja til valfri tekst.
4. Innlevering på utskrift av biletet festa på svart A4-papir.
5. Dei skal i tillegg jobba med prosessnotat ut frå stikkorda:
 - Min inspirasjon (fotografi/fotograf)
 - Eg liker (begrunn val av motiv)
 - Val av bilete (kvifor valte du dette?)
 - Dette har eg lært i Gimp
 - Dette fekk eg til
 - Dette var vanskeleg
 - Mi vurdering av prosess og resultat
6. Utstilling på skulen.
7. Evaluering.

Visuelle referanser:

Morten Krogvold; Nelson Mandela The last real hero (1992)
<http://www.nle.no/morten-krogvold-des/> (Lasta ned 15.09.2016)

Steve McCurry; Afghan Girl (1984) (Forside National Geographic 1985)
https://en.wikipedia.org/wiki/Afghan_Girl (Lasta ned 15.09.2015)

Simon Murray; <https://stfwiki.wikispaces.com/Simon+Murray> (Lasta ned

16.09.2016)

Frå eit skuleprosjekt (2015): www.jornhagen.no

Spesielle hensyn/Utstyr:

Elevane må ha tilgang på fotoapparat/IPad og nok pc'ar med programvare for bildebehandling, t.d. Gimp.

FOTOGJENFORTELLING

Anne Marie Thomassen

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

Kompetansemål fra LK06:

- lage tegneserier og redegjøre for sammenhenger mellom tegneserier og film
- lage enkle bruksformer i ulike materialer og kunne gjøre rede for sammenheng mellom idé, valg av materialer, håndverksteknikker, form, farge og funksjon
- montere utstillinger og andre presentasjoner i ulike typer rom

Konkretiseringen av kompetansemålet:

Elevene skal lære å gjenfortelle med egne ord, lage skisse over planlagt arbeid, gjenskape scener og personer, redigere bilder og lydklipp til et ferdig produkt.

Faglig fokus og ambisjon:

Kunne få med hovedessensen i en film, for å kunne lage en gjenfortelling ved bruk av fotografi og lyd.

Andre tema eller kunnskapsområder:

Historie, skriving, tegneserie og film.

Oppgaven:

1. I denne oppgaven skal elevene ha sett en film på forhånd i et evt. annet fag. Det kan være en klassisk film som kan sees i annen skolefaglig sammenheng som Titanic,

Trollmannen fra Oz eller Robin Hood.

2. De skal ta utgangspunkt i filmen og gjenfortelle samme historie i 20 bilder. Det første elevene må gjøre er å tegne seg et manus og velge ut hvilke scener de ønsker å skape. Det neste er å gjenfortelle historien med egne ord, som passer til scenene og skrive dette ned. Det er viktig å huske på å beholde riktig struktur/rekkefølge i forhold til filmen, gjenskape det stedet scenene tar sted og gjenskape personene.
3. Når dette er gjort skal elevene prøve å lage scener og personer de trenger til oppgaven. De kan male/tegne scener som de trenger og lage personer for eksempel ved å tegne/male de, lage av kitt/sy dukker etc.
4. Videre skal elevene bruke gjenfortellingen de selv har laget og ta bilde av de ulike scenene med personer til de har alle de 20 bildene. Etter dette er det tid for å sette bildene inn i Windows Movie Maker i riktig rekkefølge og redigere. Elevene kan lese manuset inn med lydopptak. For de elevene som ønsker en utfordring, kan de lese det skriftlige manuset inn i programmet Audacity og redigere. Deretter legger det inn i Windows Movie Maker og lager et ferdig produkt.
5. Produktet kan vises på forestilling for hele skolen, foreldre og foresatte.

Visuelle referanser:

"12 days of terror"; http://www.claytowne.com/ct_gallery_ill_storyboard_15.html
(Lastet ned: 09.10.16)

<https://www.larsendigital.com/movie-film-conversion-digital.html> (Lastet ned: 09.10.16)

Fra filmen "12 days of terror" <http://www.starburstmagazine.com/features/lists/9440-the-top-10-shark-movies-that-arent-jaws> (Lastet ned: 09.10.16)

Spesielle hensyn/Utstyr:

Alle elevene må ha sett filmen, de trenger papir, skrivesaker, utstyr til å lage scener/figurer, kamera, (kamerastativ), hodetelefoner og tilgang på PC med Movie Maker/Audacity evt. annen tilsvarende programvare.

FOTOMONTASJE

Camilla Kulsveen Johansen

LK06 / kunst og håndverk/visuell kommunikasjon/6 og 7. trinn

Kompetansemål fra LK06:

Innen visuell kommunikasjon er et av målene at eleven skal kunne fotografere og manipulere bilder digitalt og reflektere over bruk av motiv og utsnitt.

Konkretiseringen av kompetansemålet:

Elevene tar bilder og behandler disse i Gimp. De setter de redigerte bildene sammen i et valgfritt monteringsprogram, lager tankekart underveis og skriver en reflekterende tekst om bruk av motiv og utsnitt.

Faglig fokus og ambisjon:

Elevene skal utvikle sine ferdigheter innen fotografering og bildebehandlingsprogram.

Andre tema eller kunnskapsområder:

Collage, foto, bilderedigering, reklame

Oppgaven:

1. Beregnet tid på denne oppgaven : 22 skoletimer + lekse
2. Snakk om fotomontasje, relevant teori og se på bilder av ulike collager med projektor på lerret. Ha en felles idemyldring før oppgaven leses sammen.
3. Elevene bestemmer seg for tema og lager et tankekart på A3ark med hva de ønsker

å ha med i sin fotomontasje. De må ta godt vare på tankekartet så de har det tilgjengelig og kan fylle inn mer om de ønsker underveis i prosessen.

4. Elevene bruker en uke inkludert skoletimer og lekse til å ta 15-20. ulike bilder til fotomontasjen med mobiltelefon eller kamera.
5. Bildene overføres til pc og elevene oppretter mapper de lagrer i. Det er viktig at elevene tar med ladeledninger og overføringskabler.
6. Se på ulike muligheter og verktøy i Gimp i fellesskap før elevene laster inn bildene til redigering. Å ta utsnitt, redigere farger og lagre i JPG format er viktig å bruke tid på å.
7. Når elevene føler seg ferdig med bildene åpner dem programmet Picmonkey Her bestemmer de seg for hvilket design de ønsker å sette bildene dine inn i. Minn dem på å lagre underveis.
8. Hvis elevene føler de mestrer programmet godt og vil prøve flere programmer kan de også prøve andre programmer. Se forslag under utstyr.
9. Når elevene er ferdig velger de ut en av fotomontasjene som de printer ut to eksemplarer av i farger.
10. Det ene leveres inn sammen med tankekartet og en tekst på ca.100 ord i Word/Open office (skriveprogram) hvor de reflekterer rundt valg av motiv og utsnitt.
11. Det andre brukes til utstilling.

Visuelle referanser:

John Heartfield <http://www.johnheartfield.com/John-Heartfield-Exhibition/helmut-herzfeld-john-heartfield> (Lastet ned 16.12.16)

Henry Peach Robinson <http://metmuseum.org/exhibitions/view?exhibitionId=%7B36d81705-241d-4934-ab02-fd7c8dbbb3e5%7D&oid=302289> (Lastet ned 16.12.16)

Pixabay bilde <https://pixabay.com/no/collage-foto-fotomontasje-honning-1611166/> (Lastet ned 16.12.16)

Eksempel i Picmonkey https://www.youtube.com/watch?v=gpMTc5x_Aus (Lastet ned 16.12.16)

Eksempel i Picmonkey <https://www.youtube.com/watch?v=G6U3aVQd6sU> (Lastet ned 16.12.16)

Spesielle hensyn/Utstyr:

Mobil eller kamera som kan overføre bilder og Pc til alle med internett og skriveprogram. Programforslag: Gimp, Picmonkey, Befuny , Canva, Photofix, Photoscape, Photovisi.

FRA DØR TIL DØR

Hilde Norberg

LK06 /Kunst og håndverk/ arkitektur /5.trinn

Kompetansemål fra LK06:

- Beskrive særtrekk ved bygninger i nærmiljøet.
- Montere utstillinger og andre presentasjoner i ulike typer rom.
- Fotograferer og manipulere bilder digitalt og reflektere over bruk av motiv og utsnitt.

Konkretiseringen av kompetansemålet:

- Gjøre seg kjent med bruk av fototeknikk.
- Benytte forskjellige programvare.
- Tilegne seg kunnskap om hus og detaljer i nærområdet.
- Reflektere og vurdere opplevelser, estetiske virkemidler og sammenhenger.
- Gjøre seg kjent med og reflektere rundt digital utstilling.

Faglig fokus og ambisjon:

Elevene skal utfra eget nivå gjøre seg kjent i nærområdet og ha fokus på arkitektur og byggedetaljer. Lære seg å velge ut motiv, og benytte dette i videre arbeid.

Andre tema eller kunnskapsområder:

Oppgaven er tenkt å brukes i Kunst og Håndverksfaget, men kan gjøres tverrfaglig med norsk, samfunnsfag, nettvett.

Oppgaven:

1. I denne oppgaven skal eleven lage en collage av dører. Fortrinnsvis at de skal fotografere dører i nærmiljøet, men kan også hente bilder fra nettet. Kanskje også kombinere dette.
2. Etter at de har funnet eller tatt bilder av mange dører må disse redigeres med hensyn på blant annet utsnitt, farge, kontraster.
3. For å redigere bildene kan de bruke Gimp, Bilder, Picasa. Deretter skal de sette bildeutvalget sammen til en collage.
4. For å lage collagen kan de velge hvilket program de vil benytte; for eksempel Pages, Publisher, FrontPage, NVU.
5. Avslutningsvis skal collagene stilles ut. Dette kan gjøres ved å skrive de ut og henge de opp på skolen. Eller de kan stilles ut digitalt.
6. Siden denne oppgaven er tenkt på yngre elever, kan ikke vanlige publiseringsprogrammer benyttes. Men de kan benytte klassens Fronter-rom, Padlet, Google Docs eller et mer åpent fora som vi har på vår skole som kalles "Elevfelles".

Visuelle referanser:

Gamletrehus.no <https://no.pinterest.com/pin/477663104208676048/> (Lastet ned 31.10.2016)

Nicole Evans, Pat Farrell; Doors to nowhere (2011)
<http://www.juxtapoz.com/news/doors-to-nowhere-by-nicole-evans-and-pat-farrell/>
(Lastet ned 11.11.2016)

Den norske legeförening tidsskriftet <http://tidsskriftet.no/2000/11/livet-er-mer/trondheimsk-dor-til-dor-aksjon> (Lastet ned 31.10.2016)

Spesielle hensyn/Utstyr:

Ved valg av publisering må man ta hensyn til aktuelle aldersgrenser på sosiale medier. I tillegg til bevisstgjøring av kopiering av hverandres produkter og bruk av dette.

FRAMTIDEN ER GJENNOMSİKTIG - MITT FRAMTIDSPORTRETT

Merete Forsdahl

LK06/Kunst og håndverk/arkitektur/etter 10. trinn

Kompetansemål fra LK06/Visuell kommunikasjon:

- bruke ulike materialer og redskaper i arbeid med bilder ut fra egne interesser
- bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogram
- stilisere motiver med utgangspunkt i egne skisser i arbeid med mønster, logo, skilt og piktogrammer

Kompetansemål fra LK06/Design

- 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

Kompetansemål fra LK06/Kunst

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

Konkretiseringen av kompetansemålet:

I dette arbeidet jobber vi med bildemanipulasjon. Elevene skal bruke arbeidsredskapet GIMP når de lager sitt framtidsporett. Elevene skal beskrive ulike løsningsalternativer til oppgaven og kan ta i bruk ulike virkemidler som f.eks. silisering, bruk av lys skygge og ulike farger.

Faglig fokus og ambisjon:

Se muligheter i spenningsfelt som ligger i kreative kontraster; for eksempel i arbeidet mellom forgrunn og bakgrunn, lys og skygge, men også i nåtid og fremtid.

Andre tema eller kunnskapsområder:

Etikk knyttet til bildemanipulasjon

Oppgaven:

1. I denne oppgaven skal eleven drømme seg 10 år fram i tid: Hvem er du? Hvordan ser livet ditt ut? Hva jobber du som? Hva er du opptatt av?
2. Lag et mindmap/tankekart hvor du planlegger denne oppgavens innhold.
3. Til portrettet: Elevene skal ta bilder av hverandre ved bruk av mobiltelefoner. Bruk gjerne skolens lånetelefoner. Det er eleven selv som bestemmer hvordan hun eller han skal portretteres. Eleven velger setting og hvilket uttrykk hun eller han selv skal ha på bildet. Eleven bestemmer perspektiv og utsnitt. Bildene lastes ned på elevens PC .
4. Portrettet av eleven selv skal danne forgrunnen i bildet og skal bearbeides. Her skal eleven bruke GIMP som arbeidsverktøy og ha fokus på utsnitt, bruk av filter, stilisering, farger, lys osv.
5. Deretter jobber eleven med et nytt lag i bildet som skal bli bakgrunnen i bildet. Eleven skal sette sammen en bakgrunn som viser tydelig hvilket yrke eleven har om 10 år og hvem eleven er som person. Eleven skal jobbe med bakgrunnen som en collage. Når eleven jobber skal hun eller han tenke forgrunn og bakgrunn, dybde, det gylne snitt, kontraster, lys, skygge. Her kan eleven ta egne bilder eller hente bilder som ligger til fri benyttelse på nett. Elevene må vite hvordan de kan være nøye med å følge loven slik at de ikke laster ned bilder som ikke kan brukes fritt. De må ha og vite hvordan de kan bruke godt nettvett i forbindelse med kunst og håndverk.
6. Det ferdige bildet skal lagres som en PDF fil og skal printes ut på overheadplast, type matt.
7. Utstillingen skal planlegges og settes opp. Utstillingsområde er i vindusveggen i skolens inngangsparti.
8. Produktet er et sammensatt bilde hvor det skal være et portrett av eleven i forgrunnen og i bakgrunnen skal det være ulike elementer som kan knyttes til yrket hun

eller han har og det livet eleven lever om 10 år. Format A4.

Ressurser:

<https://www.flickr.com/>

<http://www.ninafuru.no/2014/10/09/na-far-du-gratis-lovlige-bilder-rett-pa-google/>

Visuelle referanser:

Robert E. Haraldsen (1945-). Sitt dataskapte collage, med tittelen "Sterk Mjød", er satt sammen av malerier av Chr. Krohg og Salvador Dali. Den kvalifiserte til finaleplass i NM i fotofikling i 2006.

<http://www.eivindhansen.com/> Etter tre år som elev på Breivang videregående skole i Tromsø, Medier og kommunikasjon, flyttet Eivind Hansen til Oslo for å studere ved Oslo fotokunsthøgskole. Deretter flyttet han til London for å studere mote fotografi ved London College of Fashion. I 2016 fullførte han sin bachelorgrad med sitt mote prosjekt i Zambia. Eivind Hansen brenner for det vakre i fotografiet. I 2016 fikk han et av sine portrettbilder på trykk i Vouge Ukraina.

<http://www.itromso.no/nyheter/2016/10/23/Troms%C3%B8fotograf-fikk-dr%C3%B8mmen-sin-oppfylt-13683877.ece>

Erik Johansson (1988-). Erik Johansson har blitt kåret til Årets Fotograf av svenske Naturvårdsverket. Han skaper realistiske fotografier fra umulige scener – og er kjent for å fange ideer og ikke øyeblikk. <http://www.fotografi.no/arkiv/tag/erik-johansson>

Spesielle hensyn/Utstyr:

Mobiltelefon. Lån gjerne en skoletelefon. Det digitale verktøyet GIMP må være lastet ned på PCen.

GJENNOM DRØMMEBRILLER

Hilde L. Norberg

LK06/Kunst og håndverk/Visuell kommunikasjon/arkitektur/5.trinn

Kompetansemål fra LK06:

- Fotograferer og manipulere bilder digitalt og reflektere over bruk av motiv og utsnitt.
- Montere utstillinger og andre presentasjoner i ulike typer rom.

Konkretiseringen av kompetansemålet:

Valg av eget eller andres fotografi og reflektere over valget. Redegjøre for produktet ved hjelp av presentasjon og utstilling.

Faglig fokus og ambisjon:

Elevene skal utforske tegneverktøy og layers i digitale verktøy og forstå hvordan man kan bruke tegning og foto i visuell kommunikasjon.

Andre tema eller kunnskapsområder:

Opphavsrettigheter, fakta og fiksjon.

Oppgaven:

1. Oppgaven er tenkt som et utgangspunkt i å kartlegge elevenes digitale ferdigheter. Oppgaven har en oppgavetekst med tittel "Sommerdrøm".
2. Klassen vil få en innføring i hvordan benytter layers i Gimp.

3. Elevene skal kopiere et valgfritt brillepar (stilisert svart/hvit tegning av briller som er funnet av lærer på internett eller tegnet selv og er gjort tilgjengelig for elevene digitalt.
4. Ved bruk av Gimp skal de: tegne i det ene brilleglasset; lime inn et bilde i det andre; rammen skal ha farge/mønster. Elevene skal bruke layers i alle operasjoner.
5. De kan bruke valgfritt foto, eget eller hentet fra Internett. I den forbindelse vil vi ha samtale om bruk av foto i slike arbeider.
6. Produktet skal presenteres både digitalt og klippes ut og henge opp på anvist tavle.
7. Under presentasjonen skal de redegjøre for idè og utførelse.

Visuelle referanser:

Artikkel fra MPM School Supplies – 23.juni 2014 <http://bit.ly/2iELFr7> (Lastet ned 10.9.2016)

Spesielle hensyn/Utstyr:

PC, Gimp, fargeskriver, internett, fotoapparat.

HJELP, VI HAR KUNST OG HÅNDVERK!

Vincent Rey

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

Kompetansemål fra LK06:

- Bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogram
- Vurdere ulike budskap, etiske problemstillinger og visuell kvalitet i reklame, film, nettsted og dataspill
- Gjenkjenne virkemidlene humor, ironi, kontraster og sammenligninger, symboler og språklige bilder og bruke noen av dem i egne tekster (norsk etter 10.trinn)

Konkretiseringen av kompetansemålet:

- Skjønne at bilde, tekst og skrifttype er avgjørende for budskapet vi ønsker å formidle. Se at filmplakater har sine koder, og bli kjent med noen av disse med fokus på komedier.
- Elevene vil lage en filmplakat, og skal presentere den til klassen. Under presentasjonen, skal de forklare tenke- og arbeidsprosessen deres, og knytte deres produkt til teorien som blir gjennomgått i begynnelsen av prosjektet.

Faglig fokus og ambisjon:

Elevene skal bruke digitale verktøy til å uttrykke sin kreativitet, og vise humor ved å "aktualisere" den gamle norske "hjelp"-filmer-tradisjonen på en humoristisk og selvironisk måte.

Bilddredigering brukes i dag på Internett til mange store og små "moroprojekter". Med litt humor og digital kompetanse, kan man bli en del av den utrolig kreative

“Internett/geek-kulturen” - der ironi, selvironi og parodi er viktige, men også “farlige” ord. Det er viktig at elevene er klare over på hvilken måte, og med hvem, humor og ironi kan brukes. Disse etiske problemstillinger tas det hensyn til i dette opplegget.

Andre tema eller kunnskapsområder:

Humor og dens ulike former, parodi, pastisj, ironi, selvironi ; opphavsrett og parodi ; filmplakater som kunst og reklame ; norsk filmhistorie

Oppgaven:

1. «Er det noe som er typisk norsk i internasjonal filmhistorie, må det være bruken av ordet hjelp i filmtitler. Over 50 utenlandske filmer har fått norske titler som begynner med hjelp, og av disse er det bare [to] som bruker ordet i originaltittelen», skriver P.W.Schjerven i boka *Typisk norsk*. Noen eksempler fra 1960 til 1980-tallet: «Hjelp, jeg har fått bil!», «Hjelp, vi har en sønn!», «Hjelp, vi bygger hus!» og ikke minst «Hjelp, vi får hjelp!». «Filmimportøren», ironiserer Schjerven, «heller enn å skaffe seg en [språk]kindig oversetter, har prøvd å oppsummere essensen i filmen.» Det må også legges merke på at det også finnes ekte norske «hjelp-filmer»: «Hjelp – vi får leilighet!», og i vårt årtusen «Hjelp, vi er russ!» og den selvironiske «Hjelp, vi er i filmbransjen!».
2. De fleste av disse filmene er grove komedier av varierende kvalitet. Filmplakaten, like mye som «hjelp»-tittelen, har som mål å «lokke» publikumet: her skal du få hjernen til å slappe av, ha det gøy, og se en lett og morsom film!
3. Nå er det elevens tur å videreføre den rike «hjelp»-filmer-tradisjonen. Finn en tittel og lag en filmplakat til en «hjelp»-film. Eleven kan finne opp tittelen til en helt «ny» film («Hjelp, vi har kunst og håndverk!»), eller «oversette» tittelen til en utenlandsk film. Eleven kan gjerne velge en utenlandsk film som ikke er en komedie, og gjøre det om til en «hjelp»-film: «The Lord of the Rings» = «Hjelp, vi har en ring!», «The Dark Knight» = «Hjelp, klovnene vil ta meg!»
4. Eleven skal la seg inspirere av komedieplakater, og bruke Gimp til å lage sin egen filmplakat. På plakaten sin, kan eleven blande bilder hun eller han tar selv og bilder fra Internett, eller kun bruke sine egne bilder.
5. Plakaten skal gi inntrykket av at filmen er en komedie/“grov komedie”, og dette må gjenspeiles i bilder, skrift og tekst.
6. På plakaten skal det minst stå: «hjelp»-tittelen, eventuelt originaltittelen i meget

små (men leselig) skrift, ulike illustrasjonsbilder redigert i Gimp, og en «tagline». Du kan i tillegg ha (parodiske?) navn på skuespillere, utgivelsesdato, osv. Størrelse: A3 eller større.

7. Muntlig presentasjon av arbeidet i slutten av perioden; elevene skal forklare deres valg og knytte dem til teorien som blir drøftet i begynnelsen av opplegget.

8. Produktet kan henges opp i klassen. Eleven/gruppen bestemmer selv om han/de ønsker å publisere plakaten på Internett. Humor, kreativitet, ungdomskultur og selvironi gjør at dette opplegget kan bli en del av skolens arbeid mot mobbing på ungdomstrinn.

Visuelle referanser:

Plakat av filmen Hjelp, vi er russ!; Årstall laget: 2011;
<http://montages.no/2011/04/analysen-hjelp-vi-er-russ-2011/> (Lastet ned: 12.9.2016)

Plakat av filmen “Hjelp - vi får leilighet!”; Årstall laget: 1965;
<http://www.filmfront.no/utgivelse/3375/hjelp---vi-faar-leilighet> (Lastet ned: 12.9.16)

Henrik Sandsmark; Parodisk plakat til filmen Mad Max (2015)
<https://twitter.com/hsandsmark/status/605656573843779584> (Lastet ned: 12.9.16)
Tweet'en sier: “Hjelp @norskfilm å lage norsk Mad Max-plakat. Ikke klart om tittelen blir dette eller «Hjelp, vi kjører lastebil».”

Spesielle hensyn/Utstyr:

Elevene må ha hatt ei-to økter med innføring i Gimp (Alpha-chanel, Fuzzy select tool og Free select tool, Move tool, Scale tool, Rotate tool, fjerne ting). Alle elevene må ha en datamaskin (+ Gimp) - dersom elevene jobber i par/gruppe, trenges det én maskin per gruppe. Digital kamera/mobiltelefon.

Det er også tenkt at elevene skal jobbe litt med filmplakater, først generelt (filmplakater som kunst og reklame), så med fokus på komedier (eks.: <http://www.slideshare.net/leighacoade/media-cc-movie-posters>) før de starter å jobbe med opplegget.

HVEM ER JEG

Tomas Nygård-Forsmo

LK06 /Kunst og håndverk/ Visuell kommunikasjon/ 8.trinn

Kompetansemål fra LK06:

- Bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogram
- Tegne bildemanus, redigere og manipulere enkle digitale opptak og vurdere bruk av egne virkemidler
- Designe produkter ut fra en kravspesifikasjon for form og funksjon

Grunnleggende ferdigheter:

- Å kunne bruke digitale verktøy i kunst og håndverk er viktig for å søke informasjon og for selv å produsere informasjon i tekst og bilder. Produksjon av digitale bilder står sentralt i elevene arbeid med foto, skanning, animasjon, film og video. I denne sammenheng inngår holdninger til kildekritikk, personvern og kjennskap til regler om opphavsrett. Multimedier inngår i presentasjon av egne og andres arbeid. Kunnskap om estetikk og digitale virkemidler er avgjørende for bevisst kommunikasjon.

Konkretiseringen av kompetansemålet:

- Bruke kamerafunksjon på mobil eller bruke annet digitalkamera til å ta bilde av tankekart som skal presenteres
- Gjøre egne video- og lydopptak ved bruk av mobiltelefon, kamera, pc med nødvendig programvare (her bruker vi Audacity).
- Bruke Movimaker til redigering av lyd, bilder og film, samt presentasjon av eget arbeid.
- Ferdig produkt skal presenteres for klassen.

Faglig fokus og ambisjon:

La eleven jobbe med et kjent tema (seg selv eller familien) for å videreutvikle sin digitale kompetanse og bli kjent med ulike verktøy som kan brukes i redigering av lyd/bilde/video.

Andre tema eller kunnskapsområder:

- «Bruke digitale verktøy til å presentere samfunnsfaglig arbeid og følge regler for personvern og opphavsrett» (LK06 samfunnsfag)
- Forståelsen av at man har ulike familieformer (Etikk innenfor KRLE-faget)

Oppgaven:

1. Elevene skal lage en presentasjon med bruk av programmene Windows Movie Maker og Audacity. Ulike presentasjonsformer kan vurderes. Alle må ikke nødvendigvis stå foran klassen å presentere arbeidet sitt, men klassen kan lage egne «plattformer» hvor produktet presenteres (Padlet, lukket FB side, skolens hjemmeside er aktuelle presentasjons arenaer, etc).
2. Vi bruker første time(r) av prosjektet til nedlasting av programvare, samt at de gjør seg kjent med bruken av programmene (introduksjonsvideoer på nett m.m) som de skal bruke i arbeidet. De får også lov til å begynne og utforske/prøve å bruke programmene. Alle elever har egne PCer som nødvendige programmer lastes ned på.
3. Eleven skal lage en presentasjon av seg selv (selvportrett) eller av familien sin (familieportrett). Først skal eleven lage et tankekart med seg selv eller familien som sentrum. Eleven skal vise hvilke elementer hun eller han skal ha med i presentasjonen. Dette tankekartet skal eleven fotografere med midnre det er laget i et digitalt verktøy og bruke som en del av presentasjonen sin. Opptak av bilder/videoer som eleven skal bruke må gjøres som hjemmearbeid.
4. Eleven kan kombinere egne lyd og bilde/filmopptak med kjente lydfiler(musikk) eller velge og kun å bruke egne opptak i oppgaven. Eleven skal ha med et eget videoopptak i oppgaven som er 10-15 sekunder langt.
5. Hvis eleven bruker bilder/video som identifiserer andre personer enn seg selv må eleven avklare dette med disse på forhånd.

6. Presentasjonen skal ha en lengde på minimum 1 minutt, maks 2 minutt.

Visuelle referanser:

Hvordan arbeide med Movie Maker: <https://www.youtube.com/watch?v=voezcl3-luA>
(Lastet ned 12.10.2016)

Spesielle hensyn/Utstyr:

Alle elver har egne PCer som de laster ned nødvendig programvare på. De elevene som ikke har mobil eller kamera må få lånt dette av skolen. Det er en fordel å kjenne elevene godt med tanke på spesielle familieforhold.

IMPRESJONISMEN I BILDER

Wenche Pettersen

LK06/Kunst og håndverk /kunst /etter 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:

- Lage en bildeserie/video
- Lage en lydfil med kommentarer til bildene

Faglig fokus og ambisjon:

Elevene skal kunne finne bilder på nett og sette sammen disse til en bildeserie ved hjelp av programmer som Windows Movie Maker. De skal lage en lydfil, som er synkron med bildene, ved hjelp av et egnet program, som for eksempel Audacity.

Andre tema eller kunnskapsområder:

Kanskje like viktig for oppgaven er læringsmålet fra norsk/muntlig kommunikasjon: presentere et fagstoff tilpasset formål og mottaker, med eller uten digitale verktøy.

Oppgaven:

1. Før elevene setter i gang med oppgaven vil de få en kort innføring i impresjonismen som kunstform. De vil også være informert om regler for deling av bilder funnet på nett.

2. Elevene skal jobbe sammen i små grupper på 2-3 stk. De skal lage en bildefremvisning med lyd som presenterer en kunstner i den impresjonistiske kunstperioden.
3. Bildeserien skal vise hvordan kunstneren så ut (fotografi/portrett/selvportrett), bilder av kunstnerens hjemsted/området han/hun kom fra, kunstverk laget av kunstneren og eventuelle kunstverk som er inspirert av denne kunstneren (dette kan være egenproduserte malerier).
4. I lydfilen skal elevene si noe om hvor kunstneren kom fra og når han/hun levde og virket. De skal si noe om hva eller hvem som inspirerte kunstneren og hvem som ble inspirert av han/henne. Kunstverkene til kunstneren skal kommenteres i forhold til motiv og virkemidler.
5. Bildeserien og lydfilen skal komplementere hverandre.
6. Alle gruppene må ta for seg hver sin kunstner. Selv om den enkelte gruppen bare konsentrerer seg om en kunstner vil de lære fra de andres filmer/lydfiler.
7. De ferdige filmene skal vises i klassen og gruppene skal komme med tilbakemeldinger til hverandres filmer.

Visuelle referanser:

Claude Monet, photo by Nadar, 1899. <http://bit.ly/2e2WgwR> (Lastet ned: 14.10.2016)

Claude Monet, Impression, soleil levant, 1872. <http://bit.ly/2dSf97F> (Lastet ned: 14.10.2016)

Selvportrett av Christian Krogh publisert i en bok 1891. <http://bit.ly/2efd01y> (Lastet ned: 14.10.2016)

Spesielle hensyn/Utstyr:

Elevene må ha tilgang til datamaskiner med nødvendig programvare for videoredigering og lydredigering.

INTERNETT LYVER

Ingerid Falksete

LK06/Kunst og håndverk/Kunst/ 7. trinn

LK06/Visuell kommunikasjon/ 7.trinn

Kompetansemål fra LK06:

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

Konkretiseringen av kompetansemålet:

- Gi kunnskap om hvordan bilder og tekst påvirker oss.
- Benytte gimp som redigeringsverktøy.
- Lære om åndsverkloven, eierskap og rettigheter til digitale bilder på nett.
- Lage plakat og fotoutstilling.

Faglig fokus og ambisjon:

Elevene utsettes hver dag for store mengder digital informasjon. Fortolkning og manipulering av bilder og tekst kan fortelle en fiktiv sannhet. Hvordan skal barn og unge gis kompetanse til motta, behandle og sortere denne informasjonen. Undervisningen skal hjelpe elevene å sortere informasjonen. Bli bevisste på hva er sannhet og hva er fiksjon. Hvor finnes hva? Hva er åndsverksloven og brukerrettigheter? Hvordan påvirker sosiale medier oss? Elevene må bli bedre på å bruke digitale verktøy klokt?

Andre kunnskapsområder:

KRLE Livssyn, filosofi og etikk (etikk med vekt på virkelighetsforståelse).

Oppgaven:

1. Oppgaven skal gi eleven kompetanse om bilderedigering og hvordan bilder og tekst på nett påvirker oss. Oppgaven består av to deler:
2. Del 1:
 - a. Bevisstgjøre elevene på omfanget av digital påvirkning fra bla sosiale media, dokumentarer, film og serier, nyheter og reklame.
 - b. Vis eksempel på redigerte bilder som ikke forteller sannheten. Eks modeller som blir «fotoshoppet» lengre, tynnere ol. The Kardashians benytter både kirurgi og fotoshop for å poste perfekte bilder på sine sosiale media. Utstrakt bruk av Apper som forandrer ansikt og kropp til ønsket form og farge har eskalert. Hva gjør dette med oss? Gi eksempler.
 - c. Ved å redigere bilder kan budskapet endres radikalt. La elevene sammenligne to bilder (en redigert en ikke redigert). Hva kan bilder med endret budskap føre til?
3. Del 2:
 - a. Lær å redigere bilder med gimp. Felles innføring.
 - b. Elevene skal lage 5 bilder som forteller en ny historie enn den som var tenkt da bildet ble tatt. Bruk egne bilder, bilder som har “falt i det fri” eller fra bildeportalen.net <http://bildeportalen.net/>
 - c. Lag en collage/presentasjon av hvert bilde i POW eller annet redigeringsprogram. Vis gjerne før og etterbilde og lag en kort tekst/tittel til hvert bilde.
 - d. Lag en plakate for å gi publikum kunnskap om tema.
 - e. Lag en fotoutstilling på skolen og inviter alle elevene på trinnet/skolen.

Visuelle referanser:

Trine Jensen; Selfie surgery. Juks og bedrag. Derfor blir du lurt av disse bildene!
<http://www.klikk.no/mote/skjonnhet/article1538948.ece> (Publisert 7.5.2015)

Spesielle hensyn/Utstyr:

Oppgaven er planlagt ut i fra en firedeling syklus av skoleåret. Hvert trinn deles i fire grupper som i løpet av året roterer på de forskjellige verksted: tekstil, sløyd, tegning og data/ foto. Dvs at vi har ca 7 uker til å gjennomføre opplegget. PC/mac/iPad. Gimp eller andre redigeringsverktøy som kan jobbe i lag.

KOMBINERE TRADISJONELL OG DIGITAL PERSPEKTIV TEGNING

Ingerid Falksete

LK06Kunstoghåndverk/visuell kommunikasjon/7.trinn

Kompetansemål fra LK06:

Sette sammen og vurdere hvordan skrift og bilder kommuniserer og påvirker hverandre i ulike sammenhenger.

Konkretiseringen av kompetansemålet:

Elevene skal benytte BookCreator på iPad til å lage egen bok med egne arbeider.

Faglig fokus og ambisjon:

Eleven skal i tillegg til å tilegne seg praktisk kunnskap også lære å bruke digitale teknikker for å visualisere eget praktisk arbeid. Målet er at elevene skal opparbeide digital kompetanse i kunst og håndverk samt gi arena for underveisveiledning og sluttvurdering.

Andre kunnskapsområder:

Fotografere og manipulere bilder digitalt og reflektere over bruk av motiv og utsnitt.

Oppgaven:

1. Elevene er på verksted med teknisk tegning i 7 av årets 28 uker i kunst og

håndverk.

2. Økt1-5 blir brukt til å gi elevene kunnskaper innen fargekontraster, forminskning, sentralperspektiv, gi illusjon av rom i praktisk arbeid med tegning. Elevene tar vare på alt arbeid fra øktene og lagrer i egen mappe. I økt 6 og 7 skal elevene digitalisere eget tegnearbeid og lage bok om perspektivtegning. Eleven lager utstilling av egne arbeider. Deretter fotograferer de arbeidene sine med egen iPad. Bildene redigeres og benyttes i en bok på BookCreator/iPad. I boken skal elevene vise arbeidene sine samt beskrive hva de har laget og hvilke teknikker de har benyttet.

3. Lærer oppretter klasserom på Showbie. <https://www.showbie.com/>

4. Der kan elevene laste opp sin bok og lærer kan gi tilbakemelding på produktet. Eventuelt gi nye oppgaver, rettelser, tilføyelser og lignende.

Hovedelementene i opplæringen:

1. Tilegne seg praktisk kunnskap om perspektivtegning

2. Elevene skal digitalisere sine praktiske arbeider fra perioden med teknisk tegning.

3. Elevene skal benytte Book Creator på iPad til å lage egen bok med egne tegne arbeider.

4. Vurdering: Eleven skal levere boken/arbeidet sitt i et læreropprettet klasserom i Showbie <https://www.showbie.com/> på iPad.

Bildene viser sider av bøker i Book Creator laget av elever i 5. trinn ved Aune skole. Boken viser hvordan elevene har jobbet med egne arbeider og ferdig resultat.

Spesielle hensyn/Utstyr:

Div egnet tegneutstyr til økt 1-5.

iPad med appene Book Creator og Showbie eller lignende.

Vurdering:

Eleven skal levere boken/arbeidet sitt i et læreropprettet klasserom i Showbie på iPad.

KULTURPERSONER

I KREATIVE RAMMER

Kerstin Storsveen

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

Kompetansemål fra LK06:

- Hente inspirasjon fra kunstfilm (samtale om opplevelse av hvordan kunstnere til forskjellige tider og i ulike kulturer har uttrykt seg gjennom film)
- Presentere norskfaglige og tverrfaglige emner med relevant terminologi og formålstjenlig bruk av digitale verktøy og medier
- Tegne bildemanus, redigere og manipulere enkle digitale opptak og vurdere bruk av egne virkemidler
- Samtale, diskutere og gjøre rede for arbeidet
- Dokumentere i en multimediapresentasjon

Konkretiseringen av kompetansemålet:

- Lage et manus i et digitalt program
- Gjøre filmopptak og redigere dem
- Sette inn informasjon som "tale" /musikk / ev. lydfil
- Fotografere/skanne/finne bilder som kan brukes i filmen

Faglig fokus og ambisjon:

Elevene skal kreere en videofilm inspirert av arbeidet til en kjent kulturperson og lære om perioden som denne representerer.

Andre tema eller kunnskapsområder:

Norsk

Oppgaven:

1. Kick off: Se en eller to kunstfilmer som motivator. For eksempel Jana Vinderen: Out of Range / Sense of Latent Power eller Nam June Paik: Global Groove 1973. Kilde: YouTube.
2. Elevene skal skape en egen film inspirert av en kulturperson/med tema kulturpersoner i kreative rammer. De bør velge en person fra kunstfilm, billedkunsten eller litteraturen som de presenterer som en del av filmen. Filmen skal altså ha kreative deler som elevene skaper selv, samtidig som de presenterer en person, et arbeid og en tid i andre deler.
3. Filmen bør være på ett til fem minutter. Arbeidet kan gjøres individuelt eller gruppevis.
4. Idedugnad: Først individuelt, så sammen med læringspartner. Eleven / gruppen leverer til slutt sin ide til godkjenning.
5. Informasjonssøk: Elevene samler informasjon. Faktadelen kan være et samarbeid med norskfaget.
6. Tankekart: Eleven tegner / lager et manus digitalt og legger ut et utklippsbilde av manuset på klassens Padlets side. Gjennomgå manusene i klassen, korte presentasjoner.
7. Opptak: Eleven filmer, skanner og fotograferer; laster opp filene og starter redigeringen i Windows Movie Maker / iMovie eller annet aktuelt program. Eleven "snakker inn informasjon" til film- / bildefilene og setter eventuelt inn musikk.
8. Presentasjon: Eleven / gruppen presenterer filmen og virkemidlene som er brukt. Inkluder elevvurdering.

Vurdering:

Punkter som vurderes i elevens arbeid og prosess:

- Innhold
- evne og vilje til eksperimentering og kreativ handling
- teknisk og materialmessig ferdighet og dyktighet
- estetisk kunnskap og skjønn
- personlig uttrykkskraft i arbeidet
- presentasjon

Visuelle referanser:

Johan Christian Dahl; Stugunøset på Filefjell (1851) Nasjonalgalleriet, Oslo
<http://bit.ly/2g2Evuy> (Lastet ned: 05.12.2015)

J.M.W. Turner; Norham Castle, Sunrise (1845) Courtesy of Tate. <http://bit.ly/2gZyjIl>
(Lastet ned. 05.12.2015)

Johan Gørbitz; Portrett av Camilla Collett, Oslo Museum. <http://bit.ly/2h72Xvx> (Lastet ned: 05.12.2015)

Aktuelt utstyr:

Foto- /videoapparater, iPad, telefon. Programmer: Redigering: Windows Movie Maker / iMovie. Lyd: Audacity. Tankekart: Digitalt program til å lage et tankekart i, f.eks. Mindmap (<https://www.mindomo.com/no/mindmap>), Free Mind, Coggle, Inspiration eller appen Mindly. Padletside: www.padlet.com.

KREATIVT BILDEPROSJEKT

Anne Marie Thomassen

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

Kompetansemål fra LK06:

- Fotograferer og manipulere bilder digitalt og reflektere over bruk av motiv og utsnitt
- Benytte kontraster mellom diagonale, horisontale og vertikale retninger i enkel komposisjon for å gi illusjon av ro og bevegelse
- Bruke ulike grafiske teknikker i eget arbeid

Konkretiseringen av kompetansemålet:

Elevene skal øve på å bruke ulike teknikker når de tegner. De skal bruke kontraster og bevegelse i tegningen. Lære seg å redigere bilder og lage et ferdig produkt.

Faglig fokus og ambisjon:

I denne oppgaven skal elevene lære seg å bruke kreativitet i et bilde ved bruk av ulike tegneteknikker og redigering av bilder.

Andre tema eller kunnskapsområder:

Norsk, opphavsrettigheter, bruk av programvare til redigering, lage fotobok og lage plakat/brosjyre.

Oppgaven:

1. Oppgaven går ut på at elevene skal klippe ut et portrett og gi omgivelsen rundt personen et humoristisk preg.
2. Bildene er bare eksempler for å vise ideen med oppgaven. Disse evt. andre kan vises på SmartBoard, før elevene starter arbeidet.
3. Før elevene starter på oppgaven er det også viktig å gå gjennom opphavsrettigheter og retningslinjer. Dette i forhold til hvor man finner bilder og hva man har lov til å gjøre. Det er viktig å lete etter bilder på nettsider, som gir tillatelse til å redigere. Det kan f.eks. være Wikimedia Commons.
4. Det kan være en god ide å lage tankekart med felles idesamling om hva man kan gjøre med et bilde for å få et humoristisk preg. Velger man å bruke program for å lage tankekart (FreeMind, iMindQ etc.), vil det være lettere å finne frem ideene i løpet av arbeidsprosessen. Læreren kan lage tankekartet på SmartBoard fortløpende, med de ideene elevene har.
5. Elevene skal finne et nærbilde av en person der de skal klippe bort omgivelsene. Er det noen elementer på bilde som de ønsker å beholde i forhold til ideen de har, er dette mulig. Dette kan gjøres i Gimp, Paint etc. Det forutsetter at elevene kan bruke dette verktøyet, hvis ikke må det introduseres og test av elevene. Deretter skal elevene skrive ut bildet.
6. Alle i klassen skal bidra med minst ett bilde hver, som skal brukes i en felles digital fotobok. Dette kan lages i f.eks. Blurb eller Momento. Elevene skal også lage plakater og brosjyrer hvor de promoterer produktet sitt i Office Publisher. Dette legges ut på hjemmesiden, henges opp og blir sendt som ranselpost.
7. Programmene for å lage fotobok og plakater er rimelig enkle. Det er mulig for elevene til å prøve ut med veiledning fra lærer, eller lære seg selv hvordan man bruker disse.

Visuelle referanser:

<http://bit.ly/2eC2S4S> (Lastet ned: 06.11.16)

<http://bit.ly/2fuukz6> (Lastet ned: 06.11.16)

<http://bit.ly/2fQs09K> (Lastet ned: 06.11.16)

Spesielle hensyn/Utstyr:

Alle programmene er gratis eller en del av skoleavtalen som omfatter pedagogisk programvare for elever. PC, Gimp/Paint etc., FreeMind/iMindQ etc., SmartBoard, skriver, tegnesaker, Blurb/Momento og Office Publisher.

.

KREATIVT FOTO

Anne Berit Austad

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

Kompetansemål fra LK06:

- Bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogram
- Bruke ulike materialer og redskaper i arbeid med bilder ut fra egne interesser.

Konkretiseringen av kompetansemålet:

Elevene skal lære å bruke Photoshop mix. Bruke ulike verktøy i appen og lage et foto som skal printes ut og lamineres. Til bildet skal det lages en informasjonsplakat. Det ferdige resultatet skal stilles ut på skolen.

Faglig fokus og ambisjon:

Elevene skal kunne jobbe med et bildebehandlingsprogram og lage/redigere et foto til en felles utstilling.

Andre tema eller kunnskapsområder:

Tverrfaglig opplegg med faget norsk.

Oppgaven:

1. I denne oppgaven skal elevene lage et foto og en informasjonsplakat som skal være med i en fotoutstilling på skolen.
2. Forarbeid: Vis forskjellige eksempler på redigerte bilder som finnes på nett. Ha

en diskusjon om hva elevene tror er endret fra originalbildet.

3. Lær elevene å bruke Photoshop Mix ved å vise de viktigste funksjonene på tavla. (Evt. lage en videoforelesning som elevene kan se på egenhånd).
4. Praktisk arbeid: Elevene skal jobbe individuelt med sitt eget bilde på iPad. Elevene skal ha en læringspartner som gir tilbakemelding på 3 bra ting og et ønske.
5. Elevene skal stille ut sitt ferdige bilde i fellesarealet på skolen. Det printes ut og lamineres på forhånd av lærer. I tillegg skal elevene lage en informasjonsplakat i A4 hvor de viser originalbildene som det ferdige bildet består av.
6. Etterarbeid: Elevene skal presentere sitt ferdige bilde for klassen. Klassen skal diskutere de ulike bildene og snakke om hva som er bra og hva som kunne ha vært gjort annerledes.
7. Elevene skriver en kort egenvurdering til sitt eget bilde og hva de har lært av oppgaven.

Visuelle referanser:

<http://bit.ly/2fZkvNP> (Lastet ned: 7.11.16)

<http://bit.ly/2fCj8ly> (Lastet ned: 7.11.16)

<http://bit.ly/2fDtdx5> (Lastet ned: 7.11.16)

<http://bit.ly/2fy00EV> (Lastet ned: 7.11.16)

<http://bit.ly/2fCjPeE> (Lastet ned: 7.11.16)

Spesielle hensyn/utstyr:

IPad med appen Photoshop Mix (eller lignende program på PC/ nettbrett) hvor det er mulig å jobbe med flere lag.

KUNSTHISTORIE

Cindy Samsing

LK06/Kunst og håndverk/ kunst/ 7. trinn

Kompetansemål fra LK06:

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

Konkretiseringen av kompetansemålet:

Elevene skal lage en tidslinje med oversikt over renessansen, nasjonalromantikken, impresjonismen og ekspresjonismen.

Faglig fokus og ambisjon:

Elevene skal utforske kunsthistorien som fagområde og inspirasjonskilde.

Andre tema eller kunnskapsområder:

Samfunnsfag; historie

Oppgaven:

1. I denne oppgaven skal elevene lage en fargerik tidslinje med oversikt over renessansen, nasjonalromantikken, impresjonismen og ekspresjonismen.
2. Forarbeid: Klassen skal lære om og diskutere disse fire ulike kunstperiodene og kunstnere fra de ulike periodene.
3. Klassen skal også se på bilder fra de fire ulike kunstperiodene og snakke om

hvordan mennesker og natur er framstilt i de ulike periodene.

4. Praktisk arbeid: Elevene skal deles i grupper og finne informasjon om to av de mest kjente kunstnerne fra hver kunstperiode. I tillegg skal de finne bilder av mennesker og natur som kunstnerne har malt.
5. Deretter skal elevene skrive ut bildene og begynne å lage tidslinjen. Hver periode skal ha overskrift hvor det står litt informasjon om perioden. Under hver periode skal det stå bilder av to kunstnere og to/tre bilder som de har malt.
6. Elevene står fritt til å være kreative i utformingen av tidslinjen, men god informasjon om periodene og kunstnerne vil telle positivt.
7. Etterarbeid: Tidslinjene kan henges i klasserommet. Elevene kan gå rundt og se på hverandres tidslinjer. Etterpå kan klassen snakke om hva de liker med hverandres tidslinje og hva de har lært.

Visuelle referanser:

<http://bit.ly/2fyOEAK> (Lastet ned: 09.11.2016)

<http://bit.ly/2fE5iO2> (Lastet ned: 09.11.2016)

<http://bit.ly/2fD10Km> (Lastet ned: 09.11.2016)

Spesielle hensyn/utstyr:

PC/nettbrett, printer, plakatark, tusj, lim, saks

KVEN ER EG?

EIT UNDERVISNINGSSOPPLEGG I FOTO

Elisabeth Djuvik Hanstvedt

LK06/Kunst og håndverk/kunst/ 10.trinn

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

Kompetansemål frå LK06:

- Diskutera korleis kunstnarar i ulike kulturar har framstilt menneske gjennom tidene, og nytta dette som utgangspunkt for eige skapande arbeid med portrett og skulptur.
- Samtala om oppleving 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. Nytt ulike materiale og reiskapar i arbeid med bilde ut frå egne interesser.
- Nytt ulike funksjonar i bildehandsamingsprogram.
- Vurdera ulike budskap, etiske problemstillingar og visuell kvalitet i reklame, film, nettstader og dataspel.
- Dokumentera eige arbeid i multimediepresentasjonar.

Konkretisering av kompetansemålet:

- Kunna komponera eit motiv (sjølvportrett), presentera og formidla seg sjølv i eit fotografi.
- Kunna forsterka eller tona ned element i fotografiet.

- Kunna presentera prosessen og resultatet
- Kunna diskutera identitet og samfunnsansvar i digital manipulering.

Faglig fokus og ambisjon:

Elevane skal utforska og gjera seg nytte av dei moglegeheitene som eit fotografi gjer. Vidare reflektera over korleis ein kan endra på sanninga , og skapa forventningar ut over det som er sunt.

Andre kunnskapsområde:

Identitet, etikk, moral, reklame

Oppgåva:

1. Eleven skal i denne oppgåva laga eit digitalt sjølvportrett og presentera dette for resten av gruppa. Elevane skal manipulera og eksperimentera med uttrykket i fotografiet.
2. Dei skal kunna samtala om korleis dei har manipulert bildet for å forsterka eller tona ned aktuelle karaktertrekk. Dei skal og kunna seia noko om korleis mote- og reklameindustrien nyttar slike verkemiddel i kommersiell samanheng. Klasesamtale om korleis menneske er framstilt i kunsten gjennom tidene, i ulike medier. Kva er det greitt å «pynta på»? Kvifor/kvifor ikkje?
3. Elevane skal notera ned, i (minst) ein positiv og ein negativ informasjon om seg sjølv, noko som skal gi spor i det ferdige biletet (Janet Delayney: The Self-Portrait).
4. Dei skal ta bilde av seg sjølve (eventuelt jobba i par med ein dei stolar på) der dei freistar få fram noko av det dei skreiv ned i det hemmelege dokumentet.
5. Vidare skal dei jobba med nokre av bileta i GIMP. Dei skal ved hjelp av ulike funksjonar freista å forsterka eller tona ned element i fotografiet, slik at budskapen i det hemmelege dokumentet kjem tydelig(are) fram.
6. Bileta kan presenterast i ein blogg, eller i Prezi, der dei dokumenterer nokre av stikkorda og ulike steg i prosessen, samt kva val som er gjort.

Utvide oppgåva?

Dersom tidsrammene tillét det, kan denne oppgåva utvidast til overføring på to-dimensjonale medium.

Til dømes å overføra til plate og jobba med akrylmalling, eller til linoleum og arbeida vidare i reduksjonstrykk. (Digitalt eksperimentera med desaturate/contrast/posterize)

Visuelle referanser (Ulike (sjølv) portrett gjennom tidene):

- Edvard Munch
- Van Gogh
- Pablo Picasso
- Pushwagner
- Marie Høeg og Bolette Berg
- Arnfinn Johnsen
- Morten Kroghvold

Francesco Fumelli; Fat Barbie. <https://www.flickr.com/photos/franzfume/11530902934>
(Lasta ned 9/9-16)

Christian Reppen: Retouch <https://www.youtube.com/watch?v=Kl32uTFAhvk&list=PL83DE3497B022BA28&index=2> (Lasta ned 9/9-16)

Andre aktuelle lenkjer:

<http://www.minmote.no/#!/artikkel/22927544/ny-mobiltrend-retusjerer-seg-til-falsk-skjoennhet>

<http://digispire.no/lovlig-bruk-av-bilder-pa-nett/>

Spesielle omsyn/Utstyr:

Ein treng fleire digitale kamera, helst med minnekort som er kompatible med skulen sine datamaskinar. Klassen arbeider i GIMP. Alle må ha lastet ned GIMP eller ha

tilgang til GIMP. Lærer bør kjenna elevgruppa, slik at desse kan utfordrast på personlege innfallsvinklar til oppgåva.

LYD OG BILETE I FØRESTELLING

Silje Nora Hindenes

LK06/Kunst og handverk/ kunst / 4. trinn

LK06/Kunst og handverk/ visuell kommunikasjon / 4. trinn

Tverrfaglig

Kompetansemål fra LK06:

- Bruke enkle funksjonar i digitale bilderedigeringsprogram.
- Samtale om si oppleving av samtidskunst.
- Variere stemmebruk og intonasjon i framføring av tekstar. (Frå læreplan i norsk.)
- Lage tekstar som kombinerer ord, lyd og bilete, med og utan digitale verktøy. (Frå læreplan i norsk.)
- Komponera melodiar og lyd illustrasjonar til tekstar og lage eigne tekstar til musikk. (Frå læreplan i musikk.)
- Eksperimentera med song, talekor og instrument i enkle samspel.

Konkretisering av kompetansemålet:

I denne oppgåva skal elevane jobba tverrfagleg med digitale verktøy. Eg tenkjer prosjekt der ein nyttar element frå norskopplæring (lesing), musikk (songtekstar) og kunst og handverk (bilete eller skulptur som illustrasjon til tekstar/songar). For å forankra desse prosessane i læreplanmåla må ein då setja nokre estetiske/visuelle krav. Det treng ikkje vera veldig figurativt eller konkret, men som kan skapa variasjon i førestellinga. Små videosnuttar med speling/lyd på instrument, kombinert med noko visuelt er eit døme. Korleis bruka lyd/stemme i kombinasjon med film/animasjon.

Faglig fokus og ambisjon:

Elevane skal få erfaring med å vera med i ei førestelling der bilete, film/animasjon og lyd skal gje ein ekstra dimensjon til ei fysisk førestelling/presentasjon av eit tema. Tanken er at elevane kan delta uansett føresetnadar. Dei som tykkjer det kan vera skummelt å prestera på ei scene kan få vera med i produksjonen på førehand, anten spela inn lyd/skodespel/ta bilete/film eller styra det tekniske under oppsetjinga.

Andre tema eller kunnskapsområder:

Førestelling/produksjon til scene er hovudfokus i denne oppgåva som må gå over lengre tid og skal vera ein del av ei oppsetjing ut frå eit valfritt tema. Erfaring og kunnskap om lyd og bilete som verkemiddel i framsyningar. Erfaring med digitale verktøy.

Oppgåve:

1. Laga ein digital presentasjon tilknytt eit prosjekt med ei sceneoppsetjing på skulen.
2. Vel eit tema å jobba ut frå (t.d. Alf Prøysen). Del elevane inn i grupper ut frå interesse og ynskje. Dette kan vera: illustrera ein song, syngja, skodespel, lesing, ta bilete eller film, teknisk ansvarleg under oppsetjinga, skulptur.
3. Gå i «produksjon» av råmateriale. Samle bilete av illustrasjonar/skulpturprosessar (bilete som kan brukast til animasjon)/lydfile med lesing/opptak av film og liknande og sett saman til korte visningar i iMovie på iPad. Her er det fint å kunne bruka iMotion til å laga animasjon, anten leire (korleis den tek form) eller utklippte teikningar/ord.
4. Teknisk gruppe med lærar arbeidar vidare med å setja saman produksjonen. Dette kan vere introduksjon til noko som skal skje i førestillinga, til dømes visa korleis elevane har jobba med førebuingane til oppsetjinga eller deler av oppsetjinga kan vera på skjermen (t.d. illustrasjonar til ein song). Det kan òg fungera som mjuke overgangar der det er scenebytte slik at fokuset vert på lerretet. Lydar kan òg vera ei fin effekt i skodespel.
5. Oppsetjing på skulen der foreldre og sysken er invitert. Obs! Invitasjonane kan lagast enkelt i Publisher, Gimp eller Word.
6. Bilettane kan lagast i Publisher/Gimp/Word.
7. Oppsetjing på skulen med skodespel/tekstlesing og song og «digitale pustehol» undervegs.

Vidare:

Denne oppgåva må gjerne koplast opp til eit prosjekt i musikk med utgangspunkt i eit tema (t.d. førestelling om Alf Prøysen). Eller for å visa på foreldremøte (!). Tanken er at elevane skal få erfaringar med å spela inn lyd (syngja/lesa/finna lyder som understrekar songtekstar) og bruka dette i vidare arbeid digitalt.

Visuelle referanser:

Eksempel på lydverk til bilete: <https://www.youtube.com/watch?v=-cKZ1Rte2gA>
(Lastet ned: 11.10.2016)

Instruksjonsvideo iMovie: https://www.youtube.com/watch?annotation_id=annotation_81659&feature=iv&src_vid=NCTQjmsCZRk&v=WX8P6KE
(Lastet ned: 11.10.2016)

Eksempel på animasjon frå 5.tr.: <https://www.youtube.com/watch?v=uFy84ejwsfg>
(Lastet ned: 11.10.2016)

Spesielle hensyn/Utstyr:

Elevane må ha tilgjengeleg helst minimum 2-3 iPad. Skulen må ha ein sal til oppsetjingar med projektor og (helst stort) lerret.

LYDAR OG TANKAR

Elisabeth Djuvik Hanstvedt

LK06/Kunst og handverk/Visuell kommunikasjon/9.klasse

LK06/Kunst og handverk/Kunst/9.klasse

Kompetansemål frå LK06 (etter 10.trinn):

Visuell kommunikasjon:

- Nyta ulike funksjonar i bildebehandlingsprogram
- Teikne bildemanus, redigera og manipulera enkle digitale opptak og vurderera bruk av eigne verkemiddel
- Vurdera ulike budskap, etiske problemstillingar og visuell kvalitet i reklame, film, nettstader og dataspel
- Stilisera motiv med utgangspunkt i eigne skisser i arbeid med mønster, logo, skilt og piktogram
- Dokumentera eige arbeid i multimediepresentasjonar.

Kunst:

- 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.

Konkretisering av kompetansemålet:

- Bli kjent med kunstnarar som jobbar med lyd.
- Kunna komponera eit motiv (gruppebilde).
- Kunna ta vekk fargar i eit fotografi.

- Kunna justera kontrastar i fotografiet.
- Kunna jobba med eit lydbilde som passar til fotografiet.
- Kunna leggja lyd og foto inn i WMM.
- Kunna publisera på Padlet.
- Kunna visa digital dømmekraft.

Faglig fokus og ambisjon:

Elevane skal gjera seg erfaringar med å setja saman fleire komponentar. Fleire lydar til eit lydbilde, vidare knytta lydbilde og fotografi saman.

Andre kunnskapsområde:

Identitet, etikk, moral, komposisjon

Oppgåva:

1. Elevane skal jobba med digital mind mapping i Mindmaple på kva lydar ein kan ha i seg.
2. Kvar elev skal ta eit gruppefotografi, der ingen av personane kan kjennast att. Det kan vera eit oversiktsbilde i eit offentleg rom, frå bak i eit klasserom, kantina etc..
3. Fotografiet skal jobbast med i Gimp, der dei tar vekk fargar og jobbar med kontrastar og posterize.
4. Vidare skal dei laga ein lydfil til bildet, i Audacity, som seier noko om tankane til og lydane i personane i bildet. Lydfila skal ikkje ha uttalte ord, kun lyd/musikk/stemning. Elevane skal sjølve samla lydar. Minst tre «stemmer»i lydbildet.
5. Filen skal vera max 1 minutt.
6. Elevane skal eksperimentera med uttrykket i lydbildet.
7. Dei skal kunna vurdere etiske problemstillingar og ulike budskap i eit lydbilde, når dette skal knyttast til verkelege personar.
8. Lyd og bilde skal setjast saman i Windows Movie Maker.

9. Mind map og ferdig fil skal publiserast på klassen sin Padlet, og delast med resten av gruppa.

Visuelle referanser:

Jana Winderen er ein norsk kunstnar frå Bodø. Ho er kurator, produsent og arbeider med lydopptak, installasjonar og film. Ho er mellom anna kjent for lydopptak frå ulike økosystem. <http://www.janawinderen.com/> (Lasta ned 11/10 2016)

Thomas Köner (f. 1965 i Bochum, Tyskland) er en særegen figur innen samtidsmusikk, techno og multimedialkunst. Han arbeider på tvers av kategoriar som komposisjon, bildekunst, installasjonsarbeid og musikkproduksjon.

Lyd til inspirasjon (Lasta ned 11/10 2016):

<https://www.youtube.com/watch?v=Iox2ypl5jSg> (Kva forventer ein av ei stemme? Spela med og utan lyd)

<https://www.youtube.com/watch?v=BfKSU1udoWk>

<https://www.youtube.com/watch?v=9r5HythNWhA>

<https://thomaskoner.bandcamp.com/album/dalmatinska-beograd>

<https://www.youtube.com/watch?v=VDAYQWRH9z8>

Spesielle omsyn/Utstyr:

- Elevane tar med mobiltelefon, dersom dei har, til kvar time. Dette for å bruka lydopptak-funksjon. Skulen har nokre lånemobilar.
- Skulen har PC til alle elevar, med aktuell programvare.
- Lydar kan spelast inn på mobil, i Audacity, eller elevane kan finna på Internett.

LÆR DEG GRUNNLEGGENDE FOTO PÅ 7 UKER

Ingerid Falksete

LK06/Kunst og Håndverk/visuell kommunikasjon/ 7. trinn

Kompetansemål fra LK06:

Fotografere og manipulere bilder digitalt og reflektere over bruk av motiv og utsnitt.

Konkretiseringen av kompetansemålet:

- Få kjennskap til teoretisk og praktisk fototeknikk.
- Benytte GIMP og PICASA som redigeringsverktøy.
- Få kjennskap til «gyllent snitt» generelt og spesielt innen fotografi.
- Hvordan fungerer et speilreflekskamera.

Faglig fokus og ambisjon:

Elevene skal gis varig glede og nytte av økte ferdigheter innen fotofaget.

Andre tema eller kunnskapsområder:

Nettvett, opphavsrett, redigeringer/»når bilder lyver» Hvordan produsere en utstilling.

Oppgaven:

1. Elevene skal tilegne seg kunnskap om speilrefleks kameraets funksjoner og enkle tips for å ta gode foto. Eleven skal også kunne benytte fotoredigeringsverktøy i

bearbeidelse av bilder. Til slutt komponere en utstilling med egne produksjoner. Mål: Etter kursets slutt skal elevene sitte igjen med 4 ferdig redigerte egenkomponerte bilder i en utstilling: et portrettbilde, et landskapsbilde, et sport/action bilde, og et kunstfoto.

2. Uke1 :

- a. Teori: Gi innføring i gyllent snitt
- b. Gi innføring i hvordan bruke et speilreflekskamera
- c. Vise ulike sjangre som eks på portretter, landskapsbilder, action/sportsbilder, kunst og hva manipulasjon kan gjøre med bilder. Vi googler og leter frem gode bilder og diskuterer hva som gjør dem gode osv. (Motiv, komposisjon, snitt ol)

3. Uke 2:

- a. Teori: -Hvordan ta gode portrettbilder?
- b. Praksis: -Elevene tar gruppevis portrettbilder av hverandre i ulike settinger og med ulike bakgrunner? (Sett sammen grupper som er trygge på hverandre)
- c. Hvordan laste bildene fra kamera -pc

4. Uke 3:

- a. Teori:-Hvordan fungerer Picasa billedredigeringsverktøy?
- b. Praksis:- Rediger portrettbilder. -Velg ut et bilde til slutt som legges i egen mappe »Mine beste bilder«?

5. Uke 4:

- a. Teori: -Hvordan ta gode landskapsbilder?
- b. Praksis:- Ut å ta landskapsbilder
- c. Last opp bildene på pc
- d. Rediger landskapsbildene. Legg det beste bildet i mappen «mine beste bilder»

6. Uke 5:

- a. Teori: Hvordan ta gode Action/sportbilder?
- b. Praksis:.. -Ut å ta actionbilder gruppevis
- c. Last opp bildene på pc
- d. rediger og lagre det beste bildet i mappen «mine beste bilder»

- e. Lekse: Bruk YouTube og lær om GIMP for nybegynnere
- 7. Uke 6:
 - a. Teori: innføring i GIMP
 - b. Praksis:- Bli kjent med GIMP. Ulike typer verktøy. Test ut ulike enkle redigeringer. Lys. metning, rotere, beskjær, kontrast, farger.
 - c. Lag enkel kunst av utvalgte bilder, forsøk varierte teknikker. Noen av elevene vil her få tilpasset undervisningen ved å bruke Picasa og ikke GIMP siden Picasa er enklere.
- 8. Uke 7:
 - a. Teori: Repeter Gimp
 - b. Praksis: Rediger et av bildene dine til et kunstfoto
 - c. Teori: Hvordan lage utstilling?
 - d. Elevene printer ut sitt utvalg på 4 bilder fra «mine beste bilder og lager fotoutstilling.

Visuelle referanser:

Trine Bjervik, Portrett av Maria (2009)_

<http://www.fotografbjervig.no/2009/10/portretter-av-maria-portrettfoto-barnefoto/>
(Lastet ned 14.9.2016)

Seung Kye Lee, Landskap (2014)

<http://www.leeseungkye.com/img/s2/v60/p1170937944-3.jpg> (Lastet ned 14.9.2016)

<http://www.aksellundsvindal.com/> (Lastet ned 14.09.2016)

Yves Klein, Leap into the void (1960).

Spesielle hensyn/Utstyr:

PC, Picasa og Gimp på alle pcer, fotoprintark og printer, passe-partout og lærer-tyggis til oppheng.

LØP OG KJØP!

VI LAGER REKLAMEBILDER

Wenche Pettersen

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

Kompetansemål fra LK06:

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

Konkretiseringen av kompetansemålet:

Med utgangspunkt i reklamebilder jobber vi med motiv, utsnitt og virkemidler.

Faglig fokus og ambisjon:

Elevene skal lære å ta bilder med kamera, lære å lagre bildet digitalt og lære å bruke digitale redigeringsprogram. De skal i tillegg bli oppmerksom på og kritisk til reklamens virkemidler.

Andre tema eller kunnskapsområder:

Norsk: lage sammensatte tekster, vurdere blant annet reklame.

Mat og helse: vurdere produktinformasjon og reklame for ulike varer.

Oppgaven:

1. Lærer introduserer tema/oppgave med å vise ulike reklamebilder, primært fra magasiner, blader og aviser. På forhånd kan elevene ha fått i oppgave å ta med ulike blader som inneholder reklamebilder. Vi snakker om bildene, hva ser vi, hva står i tekstene, hva får disse bildene oss til å føle? Lærer stiller spørsmål som stimulerer diskusjon og tar opp tema som likestilling, påvirkningskraft og etikk.
2. Vi jobber videre med virkemidler i reklame, elevene tilegner seg kunnskap om de vanligste virkemidlene i reklame. Vi ser på flere reklamebilder med tekst og prøver å finne virkemidlene.
3. Vi bruker det vi har lært om reklame og virkemidler til å lage vårt eget reklamebilde. Elevene står fritt til å velge hva slags reklamebilde de skal lage ut fra noen utvalgte kategorier, som f.eks: mat, klær, hudpleie, leker. Elevene har på forhånd fått en oppgavebeskrivelse med kriterier som skal følges. Kriteriene sier noe om hva som skal være med i reklamebildet, og hvordan elevene skal dokumentere prosessen sin. De kan jobbe individuelt eller i små grupper.
4. Elevene skal bruke bilderedigeringsprogram for å redigere bildene med tanke på utsnitt, farger og tekst.
5. I løpet av perioden får elevene fortløpende underveisvurdering og til slutt en vurdering på ferdig resultat. I tillegg kan elevene vurdere hverandres arbeid, ved f.eks «2 stars and a wish».
6. Bildene skrives ut og stilles ut i klasserommet/ på skolen.

Visuelle referanser:

Burger King reklame <http://bit.ly/2ihLaC0> (2013) (Lastet ned: 16.09.2016)

Maybelline reklame <http://bit.ly/2ilnjVk> (Lastet ned: 16.09.2016)

«Filly Fantasy Castle» <http://bit.ly/2ilCVbl> (Lastet ned: 16.09.2016)

Spesielle hensyn/Utstyr:

Tilgang på fotografiapparater, datamaskiner, redigeringsprogram.

MALERI OG MUSIKK

Anne Berit Austad

LK06/Kunst og håndverk/arkitektur/etter 10. trinn

Tverrfaglig

Kompetansemål fra LK06:

- Kunst og håndverk:
 - o dokumentere eget arbeid i multimediepresentasjoner
 - o diskutere hvordan kunstnere i ulike kulturer har framstilt mennesker gjennom tidene, og bruke dette som utgangspunkt for eget skapende arbeid med portrett og skulptur
- Musikk:
 - o gjenkjenne og beskrive musikalske stiltrekk fra improvisert musikk og rytmisk musikk
 - o bruke digitalt opptaksutstyr og musikkprogram til å manipulere lyd og sette sammen egne komposisjoner

Konkretiseringen av kompetansemålet:

- Dokumentere eget arbeid i iMovie
- Etterfølgende diskusjon om filmenes innhold. Dette blir en introduksjon til et praktisk arbeid f.eks. skulptur i leire eller portrettmaleri.

Faglig fokus og ambisjon:

Et tverrfaglig undervisningsopplegg hvor fokus er å bli bedre kjent med ulike tidsperioder innenfor kunst- og musikkfaget.

Andre tema eller kunnskapsområder:

Musikk og kanskje med noen små justeringer også norskfaget.

Oppgaven:

1. Elevene skal jobbe sammen i grupper på 4, lærer bestemmer gruppene.
2. Elevene skal lage en felles film i iMovie, eller annet egnet program for lyd og bilde på iPad. Presentasjonen skal være av en bestemt stilperiode som bestemmes av lærer evt. trekkes av elevene slik at hver gruppe får ulike stilperioder.
3. Elevene skal finne malerier, info om den valgte perioden. I tillegg skal de prøve å lage musikk som passer til valgt stilperiode. Musikken lages i Garageband som legges inn i presentasjon. Fortellerstemme kan også gjerne brukes i tillegg hvis gruppene synes det er bedre enn tekst i filmen.

Visuelle referanser:

Skrik laget av Edvard Munch. Utstilt på Munchmuseet i Oslo (1893).
www.bit.ly/2dKvBTN (Lastet ned: 10.10.16)

Komponist Alban Berg, av Emil Stumpp (1927) https://snl.no/Alban_Berg (Lastet ned: 10.10-16)

Anton Webern; https://snl.no/Anton_Webern (Lastet ned: 10-10-16)

Spesielle hensyn/Utstyr:

iPad, lærebøker og internett.

MIN HJEMPLASS – I LYD OG BILDER

Marita Warem

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

LK06/Samfunnsfag/ utforskeren/etter 7.trinn

Kompetansemål fra LK06:

- Bruke digitale verktøy til å presentere samfunnsfaglig arbeid og følge regler for personvern og opphavsrett (Samfunnsfag etter 7. trinn)
- Fotograferer og manipulere bilder digitalt og reflektere over bruk av motiv og utsnitt. (K&H etter 7.trinn)
- Komponere og gjøre lydopptak ved hjelp av digitale verktøy. (Musikk etter 7.trinn)

Konkretiseringen av kompetansemålet:

- Fotografi, film og lydopptak.
- Gimp, Windows Movie Maker og audacity.
- Tankekart på papir og på pc.

Faglig fokus og ambisjon:

Elevene skal utforsker grunnoperasjoner i foto, film og lyd for kreativt bruk.

Andre tema eller kunnskapsområder:

Personvern/opphavsrett, dette med fokus på bilder og lydopptak som gjøres. Minoritetsgrupper, for eksempel samisk kultur.

Oppgaven:

1. Denne oppgaven er en samfunnsfaglig oppgave, med fokus på forskjellige bosteder. Her vil vi også komme inn på kultur, arbeid, geografi hvor produktet skal utformes i kunst og håndverk. Fokuset vil også være på digitale ferdigheter, hvor det skal jobbes med tankekart, fotografi, lydopptak, redigering og filmlaging. Musikk blir også nevnt da det skal lages en lydfil av lyder som forteller litt om hjemplassen.
2. Denne oppgaven gjøres med utgangspunkt i Sandra Phillips oppgave i ”The photographers playbook”, s. 269: Imagine a Country.
3. Tanken bak denne oppgaven er å presentere en plass, til en gruppe mennesker som ikke har vært der eller aner hvordan det ser ut.
4. Elevene skal presentere sitt hjem, ved hjelp av lyd og bilde. Som introduksjon legger lærer frem sitt hjem/ sin hjemplass med lyd og bilder. Etterfulgt av samtale med elevene om hva som kan være aktuelt å trekke frem om man skal «reklamere» for sitt hjemsted. Hvilke lyder kan være typisk for et sted?
 - a. By vs tettsted.
 - b. Enebolig, rekkehus, blokk?
 - c. Lyder ute/lyder inne i huset.
 - d. Hvem bor her?
 - e. Kjæledyr
 - f. Geografiske forskjeller
 - g. Hva skal vi fotografere, hva vil mottaker se?
5. Etter en felles idemyldring skal elevene lage et tankekart over sin hjemplass, først på papiret og så digitalt.
6. Lyd og foto må tas som hjemmelekse. Det er viktig at elevene har tenkt over hva som er typisk for akkurat deres hjemplass.
7. Videre arbeid skjer på skolen. Her skal elevene jobbe med redigering av bilde og lyd. Elevene skal få eksperimentere mer i Audacity, Gimp og Movie maker. Sluttproduktet skal bli en filmsnutt om hjemplassen, med lyd og bilder.
8. Når disse filmene skal lages deles klassen inn i grupper, der de med “like” hjemplasser går sammen om en film. feks de som bor på gårder, de som bor

sentrumsnært, de som bor nært sjøen osv.

9. Filmene vises til full klasse, og kan gjerne vises til foreldre på en eventuell foreldre kveld/foreldremøte.

Visuelle referanser:

Colourbox; Melbourn. <http://bit.ly/2ej7XRN> (Lastet ned: 12.10.16)

Eirik Thorberg /SCANPIX; Bondegård (2010) <http://bit.ly/2erHZHI> (Lastet ned: 12.10.16)

Spesielle hensyn/Utstyr:

I denne oppgaven forutsettes det at elevene har mobil tilgjengelig med lydopptaker og kamera, eventuelt digitalkamera, samt pc, og de rette programvarene.

MIN REKLAME

- HVEM ER MOTTAKEREN?

Marita Warem

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
- Sette sammen og vurdere hvordan skrift og bilde kommuniserer og påvirker hverandre i ulike sammenhenger

Konkretiseringen av kompetansemålet:

Elevene skal lage en reklame, der de selv skal fotografere og manipulere produktet. Reklamen skal inneholde et produkt og en tekst til produktet. Det skal også lages en power point om prosessen, fra ide til produkt. Reklameplakaten skal lastes opp på klassens blogg.

Faglig fokus og ambisjon:

Vi ser på reklamens påvirkningskraft, forskjellige mottakere og får gode samtaler rundt etikken knyttet til reklame og dens bransje.

Andre tema eller kunnskapsområder:

Oppgaven kan gjerne gjøres mer tverrfaglig, med fag som norsk og samfunnsfag, samt brukes ved holdningsskapende arbeid ifm nettvett.

Oppgaven:

1. I denne oppgaven skal elevene jobbe med reklame og lage sin egen reklameplakat.
2. Vi ser på reklamenes påvirkningskraft, forskjellige mottakere og får gode samtaler rundt etikken knyttet til reklame og dens bransje. Er det noen reklamer som snakker mer til kvinner enn menn, og omvendt? Hva er spesielt med reklamer som selger til barn? Er det greit å retusjere et bilde, for å få det til å se best mulig ut?
3. Vi skal ha fokus på forskjellige kjønnsroller, og se på forskjellige reklamer som selger spesielt til kvinner, og menn. Samt se på reklamer som snakker til barn.
4. Som innledning til oppgaven vises det et knippe reklamer, etter fulgt av samtale rundt disse i fellesskap.
5. Med spesielt fokus på kjønnsroller, motiv, mottakere, virkemidler, og oppbygning.
6. Det vil bli naturlig med en samtale om personvern og opphavsrett, samt annet holdningsskapende arbeid.
7. Elevene skal bruke bilderedigeringsprogrammet GIMP når de lager reklameplakaten sin. Her skal de fremheve motivet/produktet som de skal reklamere for, med hjelp av GIMPS redigeringsmateriale.
8. Klassen deles i tre. En gruppe som skal jobbe med reklame som selger til kvinner, en til menn og en til barn.
9. Hver gruppe mindstormer rundt sitt tema. Før de går videre til individuelt arbeid med selve reklamen. Her skal de selv bestemme hvilket produkt de skal reklamere for, bare de forholder seg til "sin" gruppe. Så skal de fotografere, manipulere og retusjere plakaten i GIMP. Her må elevene tenke på: Budskap; Mottaker; Virkemidler (fargevalg, layout, bilder, typografi, lyd og former); Skrift
10. Det skal lages power point, hvor det fortelles om prosessen fra produkt til den ferdige reklameplakaten.
11. Tilslutt skal elevene holde et muntlig fremlegg om prosessen, og vise frem sin reklameplakat. Alle reklameplakatene skal også lastes opp på klassens blogg.

Visuelle referanser:

Reklame fra L'oreal Paris Shampoo <http://www.lorealparisusa.com/> (Lastet ned; 04.10.2016)

Reklame fra Mc Donalds Happy meal <http://bit.ly/2cKgTMS> (Lastet ned: 04.10.16)

Reklame fra blåkläder <http://bit.ly/2e5pEV1> (Lastet ned: 04.10.2016)

Spesielle hensyn/Utstyr:

- Elevene kan bruke mobil, iPad eller digital kamera.
- Bilderedigeringsprogrammet GIMP.
- Power point.

MONA LISA AND MRS. HYDE

Vincent Rey

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

LK06/Kunst og håndverk/ kunst/ etter 10. trinn

«Mona Lisa smiler fordi alle de som har tegnet bart på henne er død.»

André Malraux

Kompetansemål fra LK06:

- bruke ulike materialer og redskaper i arbeid med bilder ut fra egne interesser
- bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogram (evt.)
- dokumentere eget arbeid i multimediepresentasjoner
- diskutere hvordan kunstnere i ulike kulturer har framstilt mennesker gjennom tidene, og bruke dette som utgangspunkt for eget skapende arbeid med portrett og skulptur

Konkretiseringen av kompetansemålene:

Kunst og kunstutstillinger: refleksjon over maleriet Mona Lisa. Hvorfor er maleriet Mona Lisa kjent i hele verden? Hvor finnes det? Hvor stort er egentlig maleriet? Hvordan er det utstilt? Osv.

Lage sitt eget «Mona Lisa», og utstille det på mest hensiktsmessig måte. Forklare sitt valg.

Faglig fokus og ambisjon:

I denne oppgaven, skal elevene bli kjent med et maleri som alle kjenner... men som mange ikke vet så mye om. Elevene skal reflektere over fremstilling av mennesket i kunst med utgangspunkt i Da Vinci sitt maleri, men også reflektere over kunst og utstilling av kunst.

Elevene skal deretter lage sin egen versjon av «Mona Lisa», slik det er blitt gjort av hundrevis av kunstnere/illustratører i de siste 100 år. De skal også utstille deres produkt der de synes det finner mest sin plass (i klasserommet, i skolegangen, på biblioteket, på nett...), og de skal forklare deres arbeidsprosess, fra oppgaveteksten til «utstillingen».

Andre tema eller kunnskapsområder:

Kunsthistorie, det gylne snitt (regning i K&H), Renessansen, Louvre-museet, Duchamp, Dali, Botero m.fl.

Oppgaven:

1. Denne oppgaven er tredelt: den første delen fokuserer på kunsthistorie og refleksjon over spørsmålene: hva er kunst? Hvem bestemmer det? Så lager elevene sine egne versjoner av Mona Lisa, og til slutt utstiller de deres produkter.
2. Læreren viser først et bilde av Mona Lisa på smartboard, og stiller noen enkle spørsmål til elevene. Flere i klassen vil sannsynligvis vite hva maleriet heter, og hvem kunstneren er. Men vet de noe om tidsepoken? Størrelsen av maleriet? Hvor finnes det?
3. Så ber læreren elevene om å beskrive maleriet. Bruk god tid til det, gå dypt i detaljer.
4. Læreren fortsetter med en presentasjon om bruk av det gylne snitt i dette maleriet, og utdyper noen aspekter: om Leonardo da Vinci, om teknikker, stoff som ble brukt, osv.: et 10 min. foredrag om maleriet, for å gå litt i dybden. Stoff kan man finne for eks. på Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=Sr4l0NhrV9c>
5. Så viser læreren begynnelsen av en «virtual tour» på Louvre museum: <https://www.youtube.com/watch?v=vmKeRxv-xwM>
6. (Mona Lisa: fra 2' til 2'15, men det er lurt å vise hele begynnelsen fram til det – og hvorfor ikke hele videoen!)
7. Spørsmål til elevene: Hvor mye tid tror dere folk egentlig bruker til å se på dette maleriet på museet? Hvor mye tror dere de ser av detaljene? Hvor mye tid burde man

bruke til å se på et maleri? Hvordan skulle det bli utstilt? (her er jeg inspirert av John Deweys Art as Experience)

8. Så fortsetter diskusjonen videre: «hvorfor Mona Lisa?» Hvorfor samles folk fra hele verden rundt akkurat dette maleriet? Er det så utrolig bedre enn alle andre som er i samme rom? I hele museet?

9. Læreren forteller om maleriets historie, hvordan/hvorfor det er blitt verdenskjent fra slutten av 1800-tallet. Hvem «bestemte» det? Dette som innledning til neste del: vise hvordan kunstnere i det 20. århundret har på ulike måter reflektert rundt kunst ved å «desakralisere» Mona Lisa: Duchamp, Dali, Warhol. Andre har gjort maleriet sitt ved å lage sin egen versjon av Mona Lisa: Botero, Picasso.

10. Uansett det man mener om Mona Lisa, er dette maleriet et av de mest kjent i hele verden: "the best known, the most visited, the most written about, the most sung about, the most parodied work of art in the world" (John Lichfield: <http://ind.pn/2gdmYSmh>).

11. Elevene skal nå lage deres egne versjoner av Mona Lisa.

12. Elevene får som oppgave å søke "Mona Lisa", «Mona Lisa parody», osv. i en søkemotor, og å se på de ulike bildene. De skal la seg inspirert av disse, for å lage deres versjon: produktet skal være en utforskende og reflektert versjon av Mona Lisa, og ikke kun humoristisk eller parodisk (man kan ellers lage flere versjoner). Det kan lages digitalt, men kan også være en tegning, et maleri, en collage, en skulptur, osv. Elevene skal utfordres til å være kreative!

13. Produktet skal deretter stilles ut. Elevene må bestemme selv hvordan dette skal gjøres, og kunne begrunne deres valg: fysisk utstilling eller på nett? Hvor? For hvor lang tid? Skal produktet skjermes fra publikumet, som en parodi av det «ekte» Mona Lisa, eller vil tilskuere kunne se det nærmere? Kanskje bør de kunne røre det? Tegne på det, som Duchamp har gjort? Snakker vi da fortsatt om ei utstilling, eller om en fortsettelse av den kreative prosessen?

14. Alt er mulig!

15. Eleven skal lage en lydfil der han/hun skal forklare refleksjonen og arbeidsprosessen deres. Filen skal lagres på nett (for eks. i Google Drive), og gjøres tilgjengelig i form av QR-kode. Filen skal kunne høres på samtidig som tilskueren ser på elevens produkt.

Visuelle referanser:

Leonardo da Vinci; Mona Lisa (1503-1519) Louvre museum, Paris.

<http://bit.ly/1G3u3cV> (Lastet ned: 20.11.16)

Marcel Duchamp; L.H.O.O.Q. (1919); Privat samling, Paris. <http://bit.ly/2gCgKyO>
(Lastet ned: 20.11.16)

Jason Scott Pueri; Crowd around Mona Lisa in Louvre (u.å.) Wikimedia Commons:
<http://bit.ly/2gezb9e> (Lastet ned: 20.11.16)

Spesielle hensyn/Utstyr:

Tilgang til smartboard/prosjektor. Internett. Evt. datamaskiner med et bilderedigeringsprogram til de som ønsker å jobbe på den måten. Telefon/tablett til å ta opptak av lyd.

MOSAIKK

Marita Warem

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

LK06/Kunst og håndverk/design/etter 7. trinn

LK06/KRLE/ islam/ etter 7.trinn

LK06/Matematikk/ Geometri/ etter 7.trinn

Tverrfaglig oppgave

Kompetansemål fra LK06:

- Presentere ulike uttrykk fra kunst og musikk knyttet til islam(KRLE/islam)
- Bruke formelementer fra ulike kulturer i utforming av gjenstander med dekorative elementer. (Design)
- Lage enkle bruksformer i ulike materialer og kunne gjøre rede for sammenheng mellom ide, valg av materiale, håndverksteknikker, form, farge og funksjoner. (Design)
- Beskrive og gjennomføre speiling, rotasjon og parallellforskyving. (Geometri)

Konkretiseringen av kompetansemålet:

Elevene skal lage sitt eget gryteunderlag, med eget design inspirert av kunst fra en gitt religion. Teknikken som skal benyttes er mosaikk. Produktene skal ha en fysisk og en digital utstilling. Med tekst til produkt/bilde av produktet.

Faglig fokus og ambisjon:

Elevene får innsikt i hvordan fagene henger sammen og kan samlet gi et bedre og bredere kunnskapsgrunnlag om en eller flere ting.

Andre tema eller kunnskapsområder:

Dette kan også gjøres med de andre religionene, da gjør vi bare noen små justeringer i forhold til relevant kunst i gitt religion.

Flere områder innenfor kunst og håndverk:

- Eksperimentere med enkle geometriske former i konstruksjon og som dekorative formelementer
- Planlegge og lage enkle bruksgjenstander
- Lage og utforske geometriske mønster og beskrive dem muntlig

Oppgaven:

1. Dette er en tverrfaglig oppgave hvor vi jobber med religioner i RLE. Eksempelvis tar vi for oss Islam. (Men vi kan også velge en annen religion.) I denne oppgaven ser vi spesielt på Islamsk kunst, med fokus på islamsk ornamentikk. Vi ser på bygninger som bærer preg av islamsk kunst. I matematikk jobbes det med geometri. Da ser vi spesielt på speiling, symmetri, rotasjon. Samt geometriske mønster. Etter å ha hentet inspirasjon fra både RLE og matematikk løses selve oppgaven i kunst og håndverk timene.
2. Som idemyldring skal elevene først prøve seg på speiling, symmetri og rotasjon ved hjelp av perler. Klassen ser spesielt på et lite utvalg bilder som lærer har forberedt for dem.
3. Klassen deles inn i små grupper på maks fire. De skal sammen gjenskape et av bildene (som enten blir utdelt til dem eller de må velge) ved å perle frem et mønster. Mønsteret kan planlegges ved hjelp av rutepapir eller ved å finne/lage det rette rutepapiret fra digitale hjelpemidler (<https://incompetech.com/graphpaper/>). Etter elevene har laget perlemønstrene skal disse fotograferes for å se mest mulig lik ut på fotografiet.
4. Utstilling: Det skal være en fysisk utstilling på skolen, som andre elever og lærere kan besøke. Elevene skal stille ut original fotografiet, mønsteret (perlene), sitt perlefotografi og skissene om aktuelt.
5. Perlefotografiet skal også stilles ut digitalt. Elevene skal laste sitt eget produkt opp på en låst padlet, som elevene og foreldrene får tilgang til.

Visuelle referanser:

Registan Square, Usbekistan. <http://bit.ly/2eM2912> (Lastet ned: 09.11.16)

Golv. <http://bit.ly/2eHY1PF> (Lastet ned: 08.11.16)

Nasir ol Molk mosque; Shiraz, Iran. <http://bit.ly/2eQyb9C>. (Lastet ned: 08.11.16)

Spesielle hensyn/Utstyr:

- Til idemyldringen trenger man perler og perlebrett.
- Utstyret som skal brukes til gryteunderlaget kan fort bli litt kostbart. Oppgaven kan også løses ved at elevene lager bilder av kartong mosaikk.
- Til den digitale utstillingen trengs kamera og pc.

MULTIMEDIEPRESENTASJON

Camilla Kulsveen Johansen

LK06 /Kunst og håndverk/kunst/8., 9. og 10. trinn

Kompetansemål fra LK06:

- Mål for opplæringen er at eleven skal kunne dokumentere eget arbeid i multimediepresentasjoner.
- Eleven skal vurdere konsekvenser for bærekraftig utvikling, miljø og verdiskaping.

Konkretiseringen av kompetansemålet:

En multimediepresentasjon består av flere meningsbærende ressurser som for eksempel skriftlig verbaltekst, bilder, symboler, film og lyd. Presentasjonene kan lages ved hjelp av for eksempel PowerPoint og Prezi, og du kan enkelt ta bilder, gjøre film- og lydopptak ved hjelp av f.eks mobiltelefonen.

Faglig fokus og ambisjon:

Elevene skal få eksperimentere med visuelle virkemidler som står sentralt i arbeid med visuell kommunikasjon i ulike medier.

Andre tema eller kunnskapsområder:

Fotografering. Tekst og bilderedigering. Dokumentasjon. Kildehenvisning.

Oppgaven:

1. Elevene skal få kjennskap til Gimp, Prezi og Powerpoint. De skal lære alternative

måter å presentere en oppgave på med bruk av lyd, bilder, overganger og tekst. Elevene skal bli mer bevisst på hvordan eget forbruk kan virke inn i en bærekraftig utvikling og nærmiljøet.

2. Vi starter med å se multimediepresentasjoner fra tidligere elever som inspirasjon.
3. Elevene skal lage en multimediepresentasjon i Powerpoint, Prezi eller Moviemaker som inneholder: Tekst; Egne bilder og bilder fra internett. Rediger ett av bildene i Gimp eller et valgfritt bilderedigeringsprogram og eleven skal kunne forklare hva hun eller han har gjort; Lyd av stemmen sin; Overgangene skal gå videre av seg selv; Kildehenvisninger. Fremføringen skal være på 8-12 minutter og vises for klassen. (Hvis eleven velger video og musikk så pass på at lyden ikke overstiger lyden av stemmen sin).
4. Eleven skal velge deg et tema hun eller han vil jobbe med. De kan for eksempel velge mellom kildesortering, redesign, gjenbruk og resirkulering.
5. I presentasjonen skal de: Gjøre rede for bærekraftig utvikling og sine egne forbruksvalg i forhold til det tema de har valgt; Gi eksempler på hvordan menneskers forsøpling kan påvirke et naturområde i nærmiljøet hvor de bor. Gi eksempler på hvordan kan dette løses bedre? Si litt om sine tanker rundt tema og nevne 3 eksempler som kan bidra til et bedre miljø globalt.
6. Tips! Det kan være lurt at elevene må lage seg et tankekart eller en skisse i begynnelsen over hva de vil ha med i presentasjonen slik at det blir oversiktlig og lett å følge med. Logg hvilke redigeringer de gjør er også lurt. Husk! Hvis de laster ned bilder fra nett må disse være godkjent og lov å laste ned.
7. Presentasjonen legges i mappe på fronter innen: dato (Beregnet tidsbruk ca 12-14 skoletimer).

Visuelle referanser:

Se eksempel på multimediepresentasjon fra Skrivesenteret her:

<https://www.youtube.com/watch?v=VcVbiZG9gsE>

Prezi program <https://prezi.com/support/> (Lastet ned 16.12.16)

PowerPoint <https://support.office.com/en-us/powerpoint> (Lastet ned 16.12.16)

Gimp <http://www.gimp.org/> (Lastet ned 16.12.16)

Moviemaker <http://windows-movie-maker.org/> (Lastet ned 16.12.16)

Spesielle hensyn/Utstyr:

Mobil eller kamera. Pc. Programvare (Powerpoint, Gimp, bilderedigeringsprogram eller Prezi).

Vurdering:

Eleven vurderes etter om hun eller han i mindre, middels eller stor grad viser at de behersker de ulike digitale verktøyene og etter om presentasjonen inneholder punktene som står i oppgaveteksten. Det er bra om eleven tester ut ulike effekter og overganger men ikke lar dette komme i veien for det eleven vil fremføre.

NASJONALROMANTIKKEN

Hilde Norberg

LK06/Kunst og håndverk/ kunst/ etter 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:

Presentere og redegjøre for nasjonalromantikken som epoke, aktuelle kunstnere og deres arbeid. Reflektere og vurdere opplevelser, estetiske virkemidler og sammenhenger.

Faglig fokus og ambisjon:

Eleven skal utforske kunsthistorien gjennom bruk av digitale verktøy for opptak og visning av film og lyd.

Andre tema eller kunnskapsområder:

Musikk, samfunnsfag, norsk, naturfag, miljø

Oppgaven:

1. Oppgaven er tenkt som en annen måte å tilegne seg kunnskap om en kunstepoke på. I tillegg vil de få god kjennskap i bruk av lyd, bilde, og film- redigeringsprogram.
2. Utfra sitt nivå, skal elevene vise at de mestrer: enkelt filmredigeringsprogram, enkelt lydopptak, viser forståelse for epokens særegenhet, kjenner enkelte kunstnere fra

epoken, kjenner enkelte kunstverk fra epoken.

3. I timen skal lærer og ha en gjennomgang av kompetansemål og introdusere enkelt filmredigeringsprogram slik at elevene blir i stand til å bruke bilder/filmsnutter/lyd.
4. Praktisk arbeid individuelt/evt to sammen. De skal beskrive, analysere og vurdere relevant informasjon om:
 - o kunstepoken
 - o kunstnere
 - o kunstverk
 - o For de som ønsker det: Musikk som passer til epoken.
5. Elevene skal sette inn utvalgte bilder og bruke lydopptak til å forklare og redegjøre for relevant informasjon. Filmen bør vare i 3-5 minutter.
6. Elevene skal presentere for gruppen eller hele klassen.

Visuelle referanser:

Theodor Kittelsen, Soria Moria slott (1900)

https://no.wikipedia.org/wiki/Soria_Moria_slott (Lastet ned: 2.10.2016)

Rolf Groven, En moderne versjon av Brudeferden i Hardanger, (1975)

<http://www.groven.no/rolf/previewpages/previewpage14.php> (Lastet end: 2.10.2016)

Spesielle hensyn/Utstyr:

Windows Movie Maker, iMovie, PC, Internett.

NÅR BILDENE FORTELLER – EN FOTOUTSTILLING OM DE NÆRE TING

Tone Vollan Tyldum

LK06/Kunst og håndverk/ visuell kommunikasjon/ etter 4.-7. trinn

LK06/Kunst og håndverk/ arkitektur/ etter 4.-7. trinn

Fådeltskole

Kompetansemål fra LK06:

- Fotograferer og manipulere bilder digitalt og reflektere over bruk av motiv og utsnitt. (etter 7.tr)
- Bruke enkle funksjoner i digitale billedbehandlingsprogrammer. (etter 4.tr)
- Bruke fargekontraster, forminskning og sentralperspektiv for å gi illusjon av rom i bilder både med og uten digitale verktøy.(etter 7.tr)
- Montere utstillinger og andre presentasjoner i ulike typer rom. (etter 7.tr)

Konkretiseringen av kompetansemålet:

Visualisere eget skapende uttrykk gjennom bilder og gi en auditiv opplevelse i tilknytning til dette, ved å skrive/fremføre tekster/dikt eller lage lydfil som forsterker bildets budskap og uttrykk. Presentere digitalt redigerte bilder i et egnet ”lokale” digitalt eller materielt.

Faglig fokus og ambisjon:

Elevene skal utforske og oppøve kompetanse i digital fotografi og lyd som

meningsskapende, kreativt arbeid, med aktuell digital visningsform.

Andre tema eller kunnskapsområder:

Skapende arbeid med tekst og lyd, koble inn norskfaget for produksjon og skriving av tekst til andre del av oppgaven.

Oppgaven:

1. Intro til oppgaven vil være å se på arbeider av fotokunstnere i Norge. Samtale om uttrykksform, utsnitt, kontraster, følelser osv. For deretter å snakke om nære ting elevene ønsker å fotografere.
2. Oppgaven er del ti tre deler:
3. DEL 1: FOTO
 - a. Fotografere bilder digitalt på iPad. Velge ut ett bilde, Beskjær bildet med tanke på motiv og utsnitt ved hjelp av billedredigering på iPaden
 - b. Fotografere bildene med iPad/digitalt kamera. Velge ut to av bildene som viser valgt motiv fra ulik vinkel, rediger og bearbeid disse med tanke på farge, kontrast og utsnitt. Legge de ut på Padleten som er opprettet for oppgaven.
 - c. Fotografere flere bilder med IPad/digitalt kamera. Tenk komposisjon. Ta utsnitt av bildene og redigere bildene med tanke på farge og kontrast. Bildene skal kunne illustrere en fortelling.
4. DEL 2: TEKSTSKAPING/LYDPRODUKSJON
 - a. Skrive tekst/ fortelling på pc, skrive ut og henge opp ved siden av bildet.
 - b. Bruke IMovie-lyder for å fremheve/uttrykke stemninger man vil skal komme til uttrykk i bildene, legge ved bildet i Padleten
 - c. Skrive tekst som passer til bildene, lese dette inn i Audacity. Lagre som MP3fil.
5. DEL 3: UTSTILLING/FREMVISNING
 - a. Skrive ut bildet på egnet fotopapir, montere på kartong. Presentere bildene i en utstilling for andre på skolen på et egnet sted.
 - b. Lagre på Padleten og presentere/dele med de andre i klassen.

c. Legge bilder og lydfil inn i Storie Creator på iPad som en bok/billedserie. Lagre og dele med de andre i klassen.

Visuelle referanser:

Christina Børding, Apocalyptic Beetle <http://bit.ly/2in1Qvg> (Lastet ned: 09.11.16)

Anne Gundersen, Vinterlys <http://bit.ly/2iJQGP0> (Lastet ned: 09.11.16)

Rune Johnsen, Gammelfjøsen <http://bit.ly/2jyZlUs> (Lastet ned: 09.11.16)

Spesielle hensyn/Utstyr:

Audacity lydbehandlingsprogram på PCer. Storie Creator er lastet ned på alle iPader. Headset med mikrofon. Ha digitalt kamera tilgjengelig. Fotopapir. Opprette en lukket Padlet for klassen. Mulighet for utlån av iPad til fotografering hjemme.

THE OTHER ME

Student Ved KH145L/Nord Universitet/Høst 2016

LK06/Kunst og håndverk/Visuell kommunikasjon/etter 10. trinn (evt. 8.trinn)

Kompetansemål fra LK06:

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

Konkretiseringen av kompetansemålet:

Individuell kollasj/bilde som viser to sider av deg selv.

Faglig fokus og ambisjon:

Eleven skal utforske muligheter som digitale verktøy gir for å skape visuell inntrykk.

Andre kunnskapsområder:

Samfunnsfag: identitet og roller.

Oppgaven:

1. I denne oppgaven skal elevene lage en kollasj/bilde av to bilder i ett, som presenterer to motsatte sider av dem selv. De to sider kan vise to forskjellige følelser/uttrykk, eller to forskjellige «identiteter».
2. Oppgavene er delt i tre deler.

3. Del 1. Fotoshoot: Elevene skal samarbeide i del 1 hvor de tar to forskjellige bilder av hverandre. De kan selv ta med rekvisitter dersom de trenger noe (klar, sminke).
4. Del 2. Individuelt arbeid: redigering av bilder. Elevene skal tenke gjennom et uttrykk de ønsker å formidle. De skal også utforske forskjellige redigeringsverktøy for å oppnå ønsket effekt.
5. Del 3. Presentasjon og diskusjon. Klassen kan bli enig om å lage midlertidig digital utstilling som er lukket, eller skrive ut ett eksemplar av hver kollasj og lage utstilling i klassen/evt. skole.
6. Aktualisering gjennom en diskusjon som kan ta utgangspunkt i følgende påstand: «På samme måte som en maler lager et selvportrett oppretter vi våre online profiler på en måte som avdekker et glimt av vårt virkelige selv og samtidig den personen eller artisten vi ønsker at andre skal se» («Online identitet i sosiale nettverk», dato: 14.09.16)

Visuelle referanser:

Frida Kahlo, The two Fridas (1939) <http://www.fridakahlo.org/the-two-fridas.jsp#prettyPhoto> (Lastet ned: 14.09.16)

Khadija Hashemi, Passion <http://www.robertneralich.com/2011/09/30/an-artful-moment-khadija-hashemi/> (Lastet ned: 14.09.16)

Toby Dixon, Day and night www.dailymail.co.uk/femail/article-2451476/Alter-egos-captured-shot-Cleverly-styled-photographs-peoples-square-raunchy-sides.html (Lastet ned: 14.09.16)

Spesielle hensyn/Utstyr:

Fotoapparat/iPad, GIMP på PC, evt. et sett med sminke/ansiktsmaling (ved behov)

PORTRETT PÅ EN NY MÅTE

Kerstin Storsveen

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

Kompetansemål fra LK06:

- produksjon av digitale bilder står sentralt i elevenes arbeid med foto, skanning, animasjon, film og video. I denne sammenheng inngår holdninger til kildekritikk, personvern og kjennskap til regler om opphavsrett.
- diskutere hvordan kunstnere i ulike kulturer har framstilt mennesker gjennom tidene, og bruke dette som utgangspunkt for eget skapende arbeid med portrett og skulptur
- eleven skal kunne bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogram

Konkretiseringen av kompetansemålet:

- Digital bildebehandling
- Bildedelingstjenester
- Opphavsrett og personvern
- Kunsthistorie

Faglig fokus og ambisjon:

Elevene skal jobbe med digitaliserte bilder og utforske mulighetene som ligger i allerede digitalisert materiale.

Andre tema eller kunnskapsområder:

Norsk

Oppgaven:

1. Elevene skal bli kjent med bildedelingstjenester som morguefile.com og flickr.com; bli kjent med regler ved bruk av åpne bildedelingstjenester, Creative Commons; samtale og reflektere rundt personvern i bruken av bilder; redigere bilder digitalt; og offentliggjøre portrett/er og plakat.
2. Forarbeid: Som forarbeid til denne oppgaven kan elevene arbeide med tema "Menneske" og bruke vanlige tegneverktøy, f.eks. krokier i kull og arbeide med portrettegning ev. i kombinasjon med portrettfotografering. Portrettbildene kan elevene tegne av. I forarbeidet kan man legge inn innledende samtaler om personvern, opphavsrett og misbruk av bilder digitalt.
3. Forelesning: Bildedeling og opphavsrett. Læreren bør gjennomgå regler for opphavsrett og bruk av bilder på åpne bildedelingstjenester.(morguefile.com og flickr.com; Creative Commons)
4. Kunsthistorie: En kort presentasjon av noen av Pablo Picassos spennende portrettbilder kan starte arbeidet med oppgaven og kanskje åpne for kreativitet. Man kan ev. inkludere en samtale om hvordan noen kunstnere gjennom tida har presentert mennesker i sine arbeider.
5. Arbeid med portrett: Elevene skal finne bilder av mennesker på åpne digitale bildedelingstjenester og redigere dem i et bildebehandlingsprogram, f.eks. GIMP. Bildene skal redigeres i synlig grad sammenlignet med utgangsbildet. Elevene bør etterstrebe å få frem et nytt bilde som fungerer på estetisk og kreativt nivå. De kan endre farger, fjerne deler / legge til deler, ta utklipp mm.
6. Elevene skal lage en plakat med bilde/r og tekst. Her skal eleven presentere portrett/er med tittel, arbeidsmåtene sine, navn mm. I arbeidet med plakaten bør eleven utforske ulike måter å legge inn tekst. Portrettene og plakatene bør offentliggjøres på skolen; presenteres og vurderes.

Visuelle referanser:

Vincent van Gogh; Self-Portrait with Straw Hat (1887). The Detroit Institute of Arts: <http://bit.ly/2foTL61> (Lastet ned; 06.11.2016)

Edvard Munch, Madonna (1893-94). Nasjonalgalleriet / Munchmuseet
<https://snl.no/Madonna/maleri> (Lastet ned; 06.11.2016)

Rembrandt van Rijn, Badende kvinne (1654). National Gallery, London.
<https://snl.no/Rembrandt> (Lastet ned; 06.11.2016)

Spesielle hensyn/Utstyr:

Bilredigeringsprogram f.eks. GIMP og Microsoft Publisher for arbeid med plakat.

PÅ KJENTE STIER, ELLER?

Merete Forsdahl

LK06/Kunst og håndverk/Visuell kommunikasjon/etter 10.trinn

LK06/Kunst og håndverk/Kunst/etter 10.trinn

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

Kompetansemål fra LK06:

- Visuell kommunikasjon
 - o bruke ulike materialer og redskaper i arbeid med bilder ut fra egne interesser
 - o bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogram
 - o tegne bildemanus, redigere og manipulere enkle digitale opptak og vurdere bruk av egne virkemidler
- Design
 - o designe produkter ut fra en kravspesifikasjon for form og funksjon
 - o beskrive ulike løsningsalternativer i design av et produkt ved hjelp av skisser og digital programvare
- Kunst
 - o 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

Konkretiseringen av kompetansemålet:

- Eleven skal kunne kjenne til Nam June Paik og hans rolle i videokunsten.
<https://www.arts.gov/photos/nam-june-paik-artist-who-invented-video-art>

- Laste ned de programmene som de trenger for å løse oppgaven.
- Tegne et bildemanus ved hjelp av <http://www.mindlyapp.com> , <http://freemind.en.softonic.com>, <http://www.mindmaple.com/Default.aspx> eller tegne et manus på frihånd, ta bilde og lagre dette som en PDF.
- Bruke mobilen til å ta bilder/video som skal brukes i eget skapende arbeid.
- Bruke lydopptakerfunksjonen på mobilen til å ta ulike lydopptak som skal brukes i eget skapende arbeid eller bruke lydbilder som lastes ned fra f.eks. Audacity.
- Bruke <http://www.audacityteam.org> for å bearbeide lydopptak.
- Sette sammen lyd og bilde ved bruk av <http://www.apple.com/no/mac/imovie/> , <http://www.windows-movie-maker.org>, eller ved bruk av Powerpoint med lydbilde.
- Visualisere et bestemt stemningsuttrykk i bilder og lydverk.
- Vurdere om eleven vil bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogrammet GIMP for å bygge opp bildene hun eller han velger å bruke.
- Vise eksperimenteringsvilje og evne til kreativitet.

Faglig fokus og ambisjon:

Opplive gleden av å få være i en kreativ prosess hvor du mestrer bruken av ulike verktøy i eget skapende arbeid.

Andre tema eller kunnskapsområder:

- Bruk av virkemidler
- Kjenne begrepet multimediepresentasjoner

Oppgave:

1. Forarbeid: Se de videoene som ligger som link under “Visuelle referanser”. Samtal med gruppa din om hva du tenker etter å ha sett disse. Hvordan kan det du har sett og lært inspirere deg i eget skapende arbeid? Last ned de ulike digitale verktøyene som du vil trenge for å løse oppgaven.
2. Gi eleven oppgaven: Hver dag går du der, på denne veien du nå skal ha som

utgangspunkt for ditt arbeid. I en uke skal du ta bilder og/eller video mens du går på veien. Se etter detaljer, stemninger og opplevelser langs veien. Etter en uke skal du sette sammen bildene/videoene lage et “bilde og lydverk” av denne vandringen. Videoverket skal formidle en stemning eller følelse. Vis oss gjerne hvordan du endret oppfatning av veien mens du jobbet med denne oppgaven.

3. Du skal tegne ideen din til bildemanus som et tankekart og bruke <http://www.mindlyapp.com> , <http://freemind.en.softonic.com>, <http://www.mindmaple.com/Default.aspx> eller tegne for hånd. Hvis du velger det siste skal du ta bilde av det som du har tegnet og lagre bildet som PDF.
4. Dette arbeidet lastes ned på klassens Padlet.
5. Gjør lydopptak med mobilen og/eller bruk lydeffekter som du finner i Audacity. Du kan også bruke <http://www.audacityteam.org> for å bearbeide lydopptakene.
6. Du må ta bilder og/eller gjøre filmopptak. Hvis du velger å presentere bilder, må du vurdere om du vil behandle bildene i GIMP slik du tidligere har lært.
7. For å sette samme lyd og bilde kan du bruke: <http://www.apple.com/no/mac/imovie/> , <http://www.windows-movie-maker.org>, eller Powerpoint/Prezi med lydbilde.
8. Presentasjon: Bilde og lydverket skal presenteres for klassen. Du laster dette opp på klassens Padlet i god tid før visningen for klassen. <https://padlet.com>

Visuelle referanser:

Nam June Paik (1932- 2006) var en amerikansk kunstner. Han var en pionér innen elektronisk musikk og var den første med «electronic art». I 1961 prøvde Paik komme Sony i forkjøpet med å konstruere sitt eget bærbare videokamera. Han var en av pionérene i utforskningen av videomediet innen kunsten fra slutten av 1960-tallet. I 1974, lenge før internett, stod Paik for lanseringen av idéen om «electronic super highway». <https://www.arts.gov/photos/nam-june-paik-artist-who-invented-video-art>

Kjell Bjørgeengen (født 4. juni 1951) Norsk kunstner som jobber med skulptur, video og installasjoner. Innen bruk av video i installasjoner har han vært en pioner i Norge. <https://www.youtube.com/watch?v=Q5MeqXUAut8&feature=youtu.be>

Ulike lydverk til inspirasjon:

<https://www.youtube.com/watch?v=VDAYQWRH9z8>

https://padlet.com/university_art_ellen/videoverk/wish/126811379

Spesielle hensyn/utstyr:

- Ta med datamaskin og mobil til alle timer. Vi har mange lånemobiler, så du trenger ikke bruke din egen.
- Sørg for at alle de digitale verktøyene er lastet ned på maskinen din. Trenger du hjelp på du si i fra til lærer.

REKLAMEFILM

Student Ved KH145L/Nord Universitet/Høst 2016

LK06/Kunst og håndverk/ visuell kommunikasjon/ etter 10. Trinn

Tverrfaglig prosjekt

Kompetansemål fra LK06:

- Tegne bildemanus, redigere og manipulere enkle digitale opptak og vurdere bruk av egne virkemidler
- Vurdere ulike budskap, etiske problemstillinger og visuell kvalitet i reklame, film, nettsteder og dataspill

Konkretiseringen av kompetansemålet:

- Lydopptak og redigering i Audacity
- Redigering i Windows Movie Maker
- Kompetansemål fra språk fag kan evt. tas med

Faglig fokus og ambisjon:

Elevene skal utforske reklameformatet og reflektere over hvordan budskap presenteres gjennom lyd og bilde.

Andre kunnskapsområder:

Denne oppgaven passer godt til tverrfaglig prosjekt med norsk, engelsk/engelsk fordypning eller fremmedspråk (spansk, fransk osv) – fokus på muntlig kommunikasjon. Dvs at filmen kan være på norsk, engelsk eller annet språk.

Oppgaven:

1. Eleven skal ta lydopptak og redigere lydfiler; bruke Windows Movie Maker til filmredigering; vurdere ulike budskap, etiske problemstillinger og visuell kvalitet i reklame; lyd som virkemiddel
2. Elevene skal få «utdelt» videofil (filen kan legges ut på It'slearning, for eksempel) av en kort reklamefilm lyd og tekst er fjernet på forhånd av lærer.
3. Elevene skal lage sin egen lyd til videoen. De skal bestemme selv hva denne filmen skal være reklame for.
4. I arbeid med lyd skal elevene ta opptak av de lyder de trenger. Lærer bestemmer om reklame skal være på norsk eller fremmed språk.
5. Ut i fra klassestørrelse kan elevene jobbe individuelt eller i grupper to og to.
6. Arbeidet skal presenteres i klassen. Kan eventuelt legges ut på et lukket område som for eksempel It'slearning-mappe.

Visuelle referanser:

Eks. på film som kan bli brukt (første 40 sec): <https://www.youtube.com/watch?v=fuoYiJuT9L4>. Director/Editor: Murree Ajeb Jarso; DP: Zerayacob Berhe (Lastet ned 12.10.16)

Det finnes også reklamefilmer uten lyd på YouTube som man kan bruke: Smash! Veggen. Laget av reklamebyrået Saatchi & Saatchi <http://www.tv2.no/a/8003255/> (Lastet ned 12.10.16)

Developed at Duval Guillaume Modem by creative directors Katrien Bottez and Geoffrey Hantson

(2012) <http://theinspirationroom.com/daily/2012/tnt-drama-button/> (Lastet ned: 12.10.16)

Sound of taste: Agency: Grey London. Director: Chris Cairns at Partizan. <https://www.youtube.com/watch?v=LGmDp2JK-vo> (Lastet ned: 12.10.16)

Spesielle hensyn/Utstyr:

Videofil å jobbe med, mobil (annet tilgjengelig å ta lydopptak med), datamaskin, Audacity, Windows Movie Maker.

REKLAMEPLAKAT OG UTSTILLING

Anne Berit Austad

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

Tverrfaglig prosjekt

Kompetansemål fra LK06:

- Bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogram
- Vurdere ulike budskap, etiske problemstillinger og visuell kvalitet i reklame, film, nettsteder og dataspill.

Konkretiseringen av kompetansemålet:

Elevene skal kunne jobbe med et bildebehandlingsprogram og lage en reklameplakat. Vurdere budskap, etiske problemstillinger og visuell kvalitet i reklame som finnes i ukeblader og på nett.

Faglig fokus og ambisjon:

Elevene skal lære å bruke billedbehandlingsverktøy og formulere et visuelt uttrykk (reklameplakat i A3 format) samt lage en utstilling.

Andre tema eller kunnskapsområder:

Tverrfaglig opplegg med faget norsk.

Oppgaven:

1. I denne oppgaven skal elevene lage en reklameplakat på iPad med appen

Photoshop Mix.

2. Forarbeid: Vis forskjellige eksempler på reklamer som finnes på nett og i ukeblader. Ha en diskusjon om budskapet i reklamen, etiske problemstillinger og visuell kvalitet. Holder reklamene det den lover? Hva med reklame for produkter som er skadelige? Hva med reklame for kredittkjøps ordninger? Hva når reklamen påvirker følelsene våre? Trenger man informere om alt i reklamen? Hva med reklame til barn?
3. Lær elevene å bruke Photoshop Mix ved å vise de viktigste funksjonene på tavla. (Evt. lage en videoforelesning som elevene kan se på egenhånd). Vis hvordan man jobber med å sette inn tekst og bilder settes sammen på et bilde.
4. Praktisk arbeid: Elevene skal jobbe individuelt med å lage sin egen reklameplakat på iPad. Elevene skal ha en læringspartner som gir tilbakemelding på to bra ting og et ønske.
5. Elevene skal stille ut sin reklameplakat i fellesarealet på skolen. Den printes ut og lamineres på forhånd av lærer.
6. Etterarbeid: Elevene skal presentere sin reklameplakat for klassen. Klassen skal diskutere de ulike reklamene og vi snakker om hva som er bra og hva som kunne ha vært gjort annerledes.
7. Elevene skriver en kort egenvurdering til sin egen reklameplakat og hva de har lært av oppgaven.

Visuelle referanser:

Tine Melk:

<http://www.dagbladet.no/2014/02/10/nyheter/ol2014/sotsji2014/reklame/tine/3173115>

(Lastet ned: 17.09.2016)

Benetton: <https://no.pinterest.com/acer80/benetton-advertising/> (Lastet ned: 17.09.2016)

Spesielle hensyn/utstyr:

IPad med appen Photoshop Mix (eller lignende program på PC/ nettbrett) hvor det er mulig å jobbe med lag og tekst i bilder.

SLIK EG SER DET

Silje Nora Hindenes

LK06/Kunst og handverk/ visuell kommunikasjon/ etter 4. trinn

LK06/Kunst og handverk/ design/ etter 4. trinn

LK06/Kunst og handverk/ kunst/ etter 4. trinn

Kompetansemål frå LK06 etter 4.trinn:

- Bruka enkle funksjonar i digitale bildebehandlingsprogram.
- Laga enkle utstillingar av egne arbeid.
- Undersøka, visualisera og presentera korleis enkle bruksgjenstandar har fått si form, frå idè til ferdig produkt.

Konkretisering av kompetansemålet:

- Elevane skal få kjennskap til korleis eit produkt vert til. Samtale kring den kreative prosessen, ta val og prøva ut, enkel funksjonsanalyse.
- Få elevane til å reflektera rundt måten vi stiller ut arbeida på, å tenkja heilheit.
- Eksperimentera i digitalt bildebehandlingsprogram.
- Undersøka : orientera seg på nett for å finna relevant informasjon saman med lærar. Visualiseringa vert her å la seg inspirera av dei visuelle referansane til å velja ut ein bruksgjenstand dei vil fotografera og undersøka nærare, ta foto for så å redigera bilete og visa dei i utstilling. Foto frå ulike vinklar kontra arbeidsteikningar frå ulike vinklar for å skildra ein gjenstand.
- Presentera i fysisk utstilling på skulen og evt på nett. Her er det berre ting og ikkje personar involvert, noko som gjer det enklare når det kjem til publisering digitalt.

Faglig fokus og ambisjon:

Elevane skal få erfaring med å ta bilete, redigering av bilete og eksperimentera med bilete. Elevane skal laga ei gjennomtenkt og god utstilling.

Andre tema eller kunnskapsområder:

- Samfunnsfag.
- Auka forståelsen kring tinga vi omgir oss med, kvifor dei er utforma som dei er.

Oppgåve:

1. Oppgåva har tittelen «Slik eg ser det». Dette med tanke på korleis ein gjenstand/form kan endra seg når du endrar perspektiv, farge, utsnitt mm. Vi tek alle ulike val og blir farga av våre idear og den enkelte sin bakgrunn der det endelege produktet er eit resultat av desse koplingane.
2. Elevane skal få erfaring med å ta bilete av gjenstandar sett frå ulike synsvinklar: froskeperspektiv, normalperspektiv og fugleperspektiv; Bli kjent med enkel redigering av bilete på iPad (evt. PC); Kunne ta utsnitt og bruka fargekontrastar og eksperimentera med ulike filter; Laga ei gjennomtenkt og god utstilling; Kjennskap til industridesign og kjente produktdesignarar. Reflektera rundt den kreative prosessen frå idè til ferdig produkt.
3. Bakgrunnskunnskap og inspirasjon: Ei lita innføring i produktdesign og modellering av fotografering med ulike perspektiv. Elevane vel ein bruksgjenstand som dei fotograferar nedanfrå, rett på og ovanfrå.
4. Innføring i bruk av bildebehandlingsprogram t.d Lightroom. Vis korleis ta utsnitt og endre fargar (ulike filtre).
5. Elevane utforskar moglegheitene i bildebehandlingsprogrammet og vel ut tre bilete (tre ulike perspektiv) som dei arbeidar vidare med.
6. Bileta vert skrive ut og montert (for eksempel limt med vanlig stiftlim) på svart bakgrunn (kartong) eller limt på tjukk papp («arkitektapp»). Dei tre bileta skal ha lik størrelse/ytre ramme og hengja vertikalt etter kvarandre. Forslag til oppheng: Ta to små hol i venstre og høgre hjørne og fest binders mellom bileta. I tillegg til bileta kan de òg stilla ut nokre av typen bruksgjenstandar som elevane har fotografert.
7. Monter utstillinga og inviter skuleklassar på omvising.

8. Laga utstilling på nett. Oppretta ein Padlet for klassen/trinnet, eller publisera på skulen si heimeside evt. facebookside til skulen.

Visuelle referanser:

Animasjonsfilm om produktutvikling:

<http://designoghandverk.no/En%20arbeidsprosess/En-arbeidsprosess-uten-kommentar.wmv>

Kaffekjele med Lotus-mønster av Arne Clausen. Designet av Grete Prytz Kittelsen. Produsert på Cathrineholm i Halden omkring 1965.

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kaffekjele,_Norsk_Folkemuseum,_NF.2007-0149AB.jpg (Lasta ned 10.11.2016)

Stolen Egget av Arne Jacobsen lansert i 1958.

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Egg_Chair.jpg (Lasta ned 10.11.2016)

Arbeidstegningen til en tidlig ostehøvel med patentnr.: 43377 (Foto: A-01077 Thor Bjørklund & Sønner AS, Opplandsarkivet avd. Maihaugen)

<http://www.opam.no/ostehovel/no/oppfinnelsen> (Lasta ned 10.11.2016)

Spesielle hensyn/Utstyr:

Elevane må ha tilgang til iPad, minimum ein per 2-3 elev. Dersom ein har få iPad tilgjengeleg kan oppgåva organiserast på andre måtar, som gruppearbeid, del av stasjonsarbeid eller arbeidsplan.

SITUASJONSBILDER

I FOTOMONTASJE

Kerstin Storsveen

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

Kompetansemål fra LK06:

- Bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogram
- Beskrive livsløpet til et produkt og vurdere konsekvenser for bærekraftig utvikling, miljø og verdiskaping
- Dokumentere eget arbeid i multimediepresentasjoner

Konkretiseringen av kompetansemålet:

Elevene skal vise at de mestrer momentene på sitt nivå. De skal: reflektere; fotografere; bruke bildebehandlingsprogram; og presentere bildene i en utstilling.

Faglig fokus og ambisjon:

I arbeid med fotografi og bilder reflektere, utarbeide og presentere en situasjons nåtid, fortid og/eller fremtid og i det bringe frem et problem i lyset .

Andre tema eller kunnskapsområder:

Samfunn og miljø, norsk, musikk

Oppgaven:

1. Læreren gjennomgår kompetansemål, arbeidets hovedmomenter og kan ved en spørrende tilnærming motivere eleven til å gå inn i et kreativt modus i forhold til problemstillingen.
2. Elevene fortsetter med en ide-myldring først individuelt, så i en liten gruppe. Klassen kan til slutt drøfte ulike ideer og perspektiv. Hva kan man arbeide videre med, hva bør forkastes?
3. Praktisk arbeid: Fotografering, overføring av bilder til PC og bildebehandling. Eleven kan ta utsnitt, duplisere, fjerne deler og sette sammen deler fra flere bilder, redigere farger og lys med mer for å oppnå ønsket effekt.
4. Klassen kan hente inspirasjon fra ekspresjonismen, som på en fargefull måte har uttrykk som også kan være aktuelle i dag.
5. Arbeid med utstilling; Elevene stiller ut 1-3 redigerte bilder mot en bakgrunn for å beskrive en situasjon. Man kan presentere en eller flere situasjoner. Tekst, musikk og annet kan inkluderes. Arbeidet kan presenteres på et foreldremøte.
6. Elevene skal vise at de mestrer momentene på sitt nivå. De skal: reflektere; fotografere; bruke bildebehandlingsprogram; og presentere bildene i en utstilling. Vurderingsmomenter til en matrise:
 - a. Ideskaping og refleksjonsevne
 - b. Eksperimenteringsvilje og kreativ handling
 - c. Estetisk kunnskap og forståelse
 - d. Personlig uttrykk
 - e. Teknisk og materialmessig ferdighet og dyktighet
 - f. Egenvurdering
 - g. Presentasjon
7. Læreren bør gjøre elevene kjent med vanlige funksjoner i et egnet bildebehandlingsprogram, f.eks. GIMP, slik at elevene har en basis. Dette kan klassen gjøre som en før-oppgave.

Visuelle referanser:

Johan Christian Dahl, Bjørk i storm (1849) Bergen Kunstmuseum, Bergen.

<http://bit.ly/2guVaHW> (Lastet ned: 05.12.2016)

Franz Marc, Die gelbe Kuh (1911) Guggenheim Museum, New York.
https://de.wikipedia.org/wiki/Die_gelbe_Kuh (Lastet ned: 14.09.2016)

Edvard Munch, Det syke barn (1885-86) <https://snl.no/Edvard> Munch (Lastet ned: 14.12.2016)

Spesielle hensyn/Utstyr:

Digitalt kamera, nettbrett eller mobiltelefon kan brukes ved fotografering. Alle bør ha tilgang til kjent bildebehandlingsprogram på PC, f.eks. GIMP.

SJARLATAN! ARTISJOKK!

LOGARITME!

Vincent Rey

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

LK06/Norsk/etter 10. Trinn

Tverrfaglig prosjekt

Kompetansemål fra LK06:

- Tegne bildemanus, redigere og manipulere enkle digitale opptak og vurdere bruk av egne virkemidler (Kunst og håndverk)
- Uttrykke seg med et variert ordforråd (!) og mestre formverk, ortografi og tekstbinding (Norsk – skriftlig kommunikasjon)
- Planlegge, utforme og bearbeide egne tekster manuelt og digitalt, og vurdere dem underveis i prosessen ved hjelp av kunnskap om språk og tekst (Norsk – skriftlig kommunikasjon)
- Drøfte hvordan språkbruk kan virke diskriminerende og trakasserende (Norsk - språk, litteratur og kultur)

Konkretiseringen av kompetansemålet (kunst og håndverk):

Film, opptak (lyd og video), Windows Movie Maker og Audacity

Faglig fokus og ambisjon:

Elevene skal utforske og reflektere over språk på ulike nivåer: hva er «fine» og

«stygge» ord, hvorfor er de det, bruke ord som «lyd» (og ikke for meningen de bærer). Dette kan få elevene til å være mer bevisst på bruk av ord i litteratur, og spesielt dikt, der rytme, lyd, og mening bidrar alle til å lage et kunstverk. Ofte fokuserer man bare på meningen, og da går man glipp av mye! I den oppgaven (del 2) gjør man det motsatte: det er ordenes lyd og rytme som er viktig! Opplegget kan også få elevene til å utvikle deres ordforråd.

Dette opplegget bør absolutt jobbes med tverrfaglig, i samarbeid med norsklæreren. På den «tekniske» sida, skal elevene lære seg å ta opptak med opptaksutstyr (mobiltelefon) og bruke programmene Audacity og Windows Movie Maker på datamaskin (kutte, sette sammen, redigere, eksportere lyd- og videofiler)

Andre tema eller kunnskapsområder:

Lingvistikk, drama (spille en sint person), reflektere over vår «auditiv kultur», reflektere over skjellsord, banneord og eder, reflektere over spørsmålet «hva er en «god oversettelse»?» (se forskjellen mellom visuelle referanser 1 og 3)

Oppgaven:

1. Denne oppgaven består av 2 deler. Den første delen er ment som en introduksjon. Der ville jeg ta en innføring i bruk av Audacity, og sette i gang refleksjonen rundt språk og lyd. Den delen kan godt tas muntlig i plenum/grupper, dersom man vil spare litt tid. Refleksjonsdelen er likevel viktig til å jobbe godt med del 2.
2. Del 1 (løst inspirert av oppg. s.138 i The Photographer's Playbook)
 - a. Du er en norsk astronaut og skal reise til en annen planet for å opprette kontakt med romvesener. For å vise at du kommer i fred, skal du få dem til å høre fredelige og vennlige ord og lyder fra ditt land (ikke musikk!).
 - b. Lag lydfilen du skal få aliens til å høre. Med opptaksutstyr, skal du selv ta opptak av ordene og lydene du vil bruke (el.: du kan eventuelt bruke lydfiler fra nettet, for eks. <http://soundbible.com/free-sound-effects-1.html>).
 - c. Bruk Audacity til å sette sammen lydfilene, justere lydnivået, og kutte delene du ikke trenger. Varighet: 30 sek. til 1 min.
 - d. Live long and prosper!
 - e. Refleksjon (underveis/etter): Hvilke lyder mener du er «vennlige» eller «fredelige»? Hvorfor? Sier det noe om vår kultur, eller er det «internasjonalt»? Når du

velger «vennlige» ord, er det meningen i ordet som er «vennlig», eller «lyden», «klangen», «melodien»? Hva hvis våre romvesener hører godt, men ikke skjønner norsk...?

f. Klarer vi å skille mellom lyd og mening? Lyder «rakkaus», «ukuthanda» eller «amour» like søte som «kjærlighet»?

3. Del 2 – A: lydfil

a. Kjenner du kaptein Haddock (fra Tintin)? Han er en gammel sjømann som er kjent for sitt rikt ordforråd. Han kan vise en nesten uendelig kreativitet når det gjelder å kalle folk når han blir sint (noe som skjer ofte). Men det er ikke skjellsord han bruker: det kan være negativt ladede ord («pirater», «analfabet»), men også helt vanlige ord eller sjeldne/gamle ord som lyder som eder («artisjokk», «anakoluti», «krysantemum»). Så, det som gjelder her er ikke meningen i ordet, men måten det lyder – hvor vanskelig eller «rart» fonemene er satt sammen i ordet.

b. Bruk en ordbok/et leksikon, og hjelp kapteinen å utvikle sitt norsk ordforråd.

c. Lag en lydfil der du roper sint minst 20 personlige «Haddock-ord»

d. Bruk Audacity til å sette sammen lydfilene.

e. Sett også inn «sinte lyder» [her kan man tenke tordenvær, en dør som smeller, en eksplosjon...?]

f. Rediger din lydfil i Audacity ved å bruke ulike effekter. Du skal lagre filen i MP3-format.

4. Del 2 – B: film

a. Skriv dine ord i boblene i tegneserien (bruk Paint eller Gimp).

b. Nå skal du filme deg som roper dine «skjellsord» [det kan være bra at elevene tar først lydopptak i Del 2A, og så filmer seg i Del 2B: sannsynligvis vil måten de uttaler og spiller dette, være ulik i de to filene!]

c. Bruk bildene og videoutsnittene til å lage en film i Media Player. Du får også lov til å bruke andre bilder fra nettet (for eks. sinte folk, eller bilder du synes forsterker budskapet i videoen), men dette skal ikke utgjøre størsteparten av produktet.

Eksempel på forlengelse i norskfaget:

1. Skriv setninger der du bruker på riktig måte ordene du har funnet. Husk: der er det ordenes mening som er viktig!

2. Denne oppgaven kan også gi anledning til å utforske sin dialekt.

Visuelle referanser:

Hergé, fra tegneserien *Tintins opplevelser - Koks i lasten* (1958) kan leses på nb.no for norske IP adresser:

<http://www.nb.no/nbsok/nb/822ed20301b2b56c8909d242a829b465?index=7#0> (Lastet ned: 07.10.16)

issyteam/Hergé, *Les insultes du capitaine Haddock* (2016)

<https://issyparis.wordpress.com/2016/01/24/les-insultes-du-capitaine-haddock/> (Lastet ned: 07.10.16)

Hergé, Fra tegneserien *The Adventures of Tintin - The Red Sea Sharks* (1958)

<http://www3.sympatico.ca/brooksdh/haddock/main.htm> (Lastet det ned: 07.10.16)

Spesielle hensyn/Utstyr:

Mobiltelefon (til opptak av film og lyd), datamaskin med Audacity, Paint/Gimp og Windows Movie Maker, tilgang til «ordentlig» leksikon eller ordbok (ikke barneordbok), helst også med «gamle» ord (kan finnes for eks. på nb.no, eller generelt på nett).

STOP-MOTION OG TANKEKART

Camilla Kulsveen Johansen

LK06 fag/kunst og håndverk/ visuell kommunikasjon/ 8., 9., 10.klasse

Kompetansemål fra LK06:

Innen visuell kommunikasjon skal elevene kunne bruke ulike materialer og redskaper i arbeid med bilder. De skal beherske ulike funksjoner i bildebehandlingsprogram, tegne bildemanus, redigere og manipulere enkle digitale opptak. Elevene skal også vurdere bruk av egne virkemidler og visuell kvalitet i film.

Konkretiseringen av kompetansemålet:

En animasjonsfilm er en film som ikke er filmet på vanlig vis men som blir laget bilde for bilde, med for eksempel tegninger, dukker eller andre objekter. Å animere betyr «å gi liv», dvs vi gir liv til bildene. Stop-motion lages ved at det tas et bilde av et stillestående objekt, objektet flyttes, det tas et nytt bilde, objektet flyttes igjen og det tas enda et bilde og så videre. Når bildene vises etter hverandre som levende film skapes illusjonen av bevegelse.

Faglig fokus og ambisjon:

Elevene skal få eksperimentere med visuelle virkemidler som står sentralt i arbeid med visuell kommunikasjon i ulike medier gjennom gruppearbeid. De skal få kjennskap til programmene Monkey jam og Moviemaker. De skal lære å lage et digitalt tankekart og en stop-motion film med bruk av lyd, bilder, overganger.

Andre tema eller kunnskapsområder:

Animasjon, punktfotografering, lyd

Oppgaven:

1. Les oppgaven sammen, se på filmsnutter og snakk om animasjon. Elevene får tid til å google stop-motion filmer på YouTube for å få inspirasjon.
2. Elevene blir delt inn i grupper på 3-4 stykker og skal sammen google et gratis tankekartprogram hvor de setter inn ideer til filmen de skal lage. Et eksempel iPad applikasjon er Mindmap. Tankekartet skal inneholde: tekst, budskap, karakteristikker, virkemidler, plan for lys, scene, modeller og materialer. Filmen skal ha en spennende tittel som skal kunne appellere til en bestemt målgruppe (bestemmes av læreren: det er en film for venner, for småbarn, for foreldrene, etc). Filmen skal ha lyd av stemmer og eventuelt musikk/lydeffekter. Elevene må oppgi kildene der det er aktuelt, med linker. Filmen bør vare såpass lenge at budskapet kommer frem.
3. Elevene må beregne å forberede seg til skoletimene. De får ca.3-4 uker på å levere ferdig tankekart på fronter. Når historien er godkjent kan de begynne på filmen.
4. Elevene starter på ideen. De lager det de trenger av materialer som er tilgjengelig og bruker webkamera til å ta bilder av tegningene eller objektene sine. De prøver mellom 200-500 bilder først. Beregnet tid på å lage filmen er ca. 8-10 uker.
5. De kan laste ned en lyd app, f.eks voice recorder til mobilen for å ta opp lyder til filmen.
6. Elevene laster ned programmene Monkey jam og Windows Movie Maker hvis disse ikke ligger inne på maskinene. De velger selv om de vil jobbe i begge programmene eller kun iMovie maker.
7. Elevene laster så opp bildene til filmen i programmet. Det er viktig at de husker å lagre i rett format.
8. De åpner filmen i programmet Windows Movie Maker når de skal bruke lydeffekter, musikk eller dine egne lydopptak. Det er viktig å minne elevene på å lagre underveis.
9. Den ferdige filmen lastes opp på fronter. Elevene ser hverandres filmer og gir hverandre tilbakemeldinger før de har visning for andre klasser på skolen.

Videreutvikling av undervisningsopplegget:

Blir det tid kan elevene lage plakater til filmvisning i programmet Canva.

Visuelle referanser:

<https://www.youtube.com/watch?v=cY207xbWwD8> (lastet ned: 16.12.16)

<https://www.youtube.com/watch?v=knLaovT6L0E> (lastet ned: 16.12.16)

https://www.youtube.com/watch?v=Lvpgud_p7es (lastet ned: 16.12.16)

<https://www.youtube.com/watch?v=CsxVhYxXOE4> (lastet ned: 16.12.16)

<https://www.youtube.com/watch?v=h8dTBthEEvA> (lastet ned: 16.12.16)

Andre inspirasjonskilder:

Kjell Aukrust, Flåklypa Grand Prix (1975). Regissør Ivo Caprino

<http://www.aukrust.no/filmene/flaklypa-grand-prix-1975> (lastet ned: 17.12.16)

Willis O'Brien. King Kong (1933)

<http://www.animateclay.com/index.php/articles/11-stop-motion-pioneers/44-willis-obrien-the-man-who-created-kong> (lastet ned: 16.12.16)

Spesielle hensyn/Utstyr:

Movie maker, Monkey jam (gratisprogram), Pc og webkamera/mobil/lydopptaker/lydapp. Evt pappesker til å lage bakgrunner og annet utstyr elevene ønsker.

Vurdering:

Elevene får to karakterer. En etter i hvor stor grad de behersker å lage et digitalt tankekart og en etter i hvor stor grad de behersker å lage en stop-motion film.

VERDIER OG KUNST

Cindy Samsing

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

Kompetansemål fra LK06:

- Bruke ulike materialer og redskaper i arbeid med bilder ut fra egne interesser.
- Bruke ulike funksjoner i bildebehandlingsprogram
- Dokumentere eget arbeid i multimediepresentasjoner

Konkretiseringen av kompetansemålet:

Etiske verdier i kunst – hvordan etiske verdier kan fremstilles gjennom bilder, bilderedigering og tekst.

Faglig fokus og ambisjon:

Elevene skal skape egne bildeuttrykk ved å bruke digital verktøy, samt lære etiske verdier som er viktig faglig og sosialt.

Andre tema eller kunnskapsområder:

KRLE, etikk

Oppgaven:

1. I denne oppgaven skal elevene redigere bilder som forestiller forskjellige etiske verdier som er viktige i skolen, for eksempel vennskap, høflighet, samhandling og mot.
2. Oppgaven er basert på læring og trivsel i skolen. Hvert år er det diskusjon i media

om mobbing i skolen. Derfor er det viktig for elevene å lære om etiske verdier som kan hjelpe dem å trives på skolen.

3. Klassen skal diskutere og finne frem til fem verdier som er viktige for læringsmiljø og trivsel på skolen. Diskuter også forskjellige ideer for hvordan man kan fremstille verdiene på bilder.
4. Elevene skal selv velge tre av disse verdiene og ta bilder som fremstiller dem. Motivene kan være ting, eller andre personer i klassen.
5. Elevene skal velge tre bilder som de har tatt og redigere dem på følgende måter: Jobbe med fargekontrast, kopiere et element og duplisere det i bildet, bruke forskjellige filtre for å forandre på bildet på en hensiktsmessig måte og sette inn tekst som passer til motivet.
6. Elevene skal presentere arbeidet sitt for klassen. Klassen kan bestemme om bildene skal skrives ut og henges i gangen på skolen, eller vises på en annen måte for resten av skolen. (F.eks. utstilling på juleavslutning eller skoleavslutning)
7. Elevene kan jobbe selvstendig eller i grupper.

Visuelle referanser:

Tim Pazy May, Lovely Friends, in a Lovely World. <http://bit.ly/1Qyeek8> (Lastet ned: 04.09.2016)

Berit Roald, Familie på tur i skogen. <http://bit.ly/2cf31cm> (Lastet ned: 04.09.2016)

Robert Kneschke, Team stapelt ihre Hände zusammen <http://bit.ly/2bWsrZW> (Lastet ned: 04.09.2016)

Spesielle hensyn/utstyr:

Kamera, PC/nettbrett, GIMP eller lignende bilderedigeringsprogrammer eller apper for f.eks. iPad.

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>