

Eid Ungdomsskule

Årsplan kunst og handverk 10. trinn 2026 - 2027

Kjenneteikn på måloppnåing kunst og handverk 10.trinn:

<https://www.udir.no/laring-og-trivsel/lareplanverket/kjennetegn/kjennetegn-pa-maloppnaelse---kunst-og-handverk-10.-trinn>

1.termin: Elevane jobbar med 3 oppgåver i 5 veker per oppgåve. 2x70 min per veke.

Oppgåve 1: Trearbeid			
Kompetansemål: - utforske muligheter innenfor håndverksteknikker og egnet teknologi ved å bearbeide og sammenføye harde, plastiske og myke materialer. - vurdere materialers holdbarhet og muligheter for reparasjon og gjenbruk, og bruke ulike verktøy og materialer på en hensiktsmessig og miljøbevisst måte - utvikle løsninger gjennom en stegvis designprosess og vurdere holdbarhet, funksjon og estetisk uttrykk - utforske hvordan digitale verktøy og ny teknologi kan gi muligheter for kommunikasjonsformer og opplevelser i skapende prosesser og produkter - visualisere form ved hjelp av frihåndstegninger, arbeidstegninger, modeller og digitale verktøy - analysere hvordan identitet og stedstilhørighet kommuniseres i arkitektur, klestradisjoner, kunst eller gjenstander, og integrere kulturelle referanser i eget skapende arbeid - fordype seg i en visuell uttrykksform og/eller en håndverksteknikk, - utforske muligheter gjennom praktisk skapende arbeid og presentere valg fra idé til ferdig resultat			
Anbefalt tidsbruk	Innhald og tema	Arbeidsmåtar	Vurdering
5 veker	Krympeboks	1. Film og innhenting av informasjon 2. Verktøy og materialkunnskap 3. Sammensetning/ overflatebehandling	Vurdering av dei enkelte produkta

Oppgave 2: Tekstil

Kompetansemål:

- utforske muligheter innenfor håndverksteknikker og egnet teknologi ved å bearbeide og sammenføre harde, plastiske og myke materialer.
- vurdere materialers holdbarhet og muligheter for reparasjon og gjenbruk, og bruke ulike verktøy og materialer på en hensiktsmessig og miljøbevisst måte
- utvikle løsninger gjennom en stegvis designprosess og vurdere holdbarhet, funksjon og estetisk uttrykk
- utforske hvordan digitale verktøy og ny teknologi kan gi muligheter for kommunikasjonsformer og opplevelser i skapende prosesser og produkter
- visualisere form ved hjelp av frihåndstegninger, arbeidstegninger, modeller og digitale verktøy
- analysere hvordan identitet og stedstilhørighet kommuniseres i arkitektur, klestradisjoner, kunst eller gjenstander, og integrere kulturelle referanser i eget skapende arbeid
- fordype seg i en visuell uttrykksform og/eller en håndverksteknikk,
- utforske muligheter gjennom praktisk skapende arbeid og presentere valg fra idé til ferdig resultat

Anbefalt tidsbruk	Innhold og tema	Arbeidsmåtar	Vurdering
5 veker	Handlepose/veske	1. Idémyldring – skisser 2. Verktøy og materialkunnskap 3. Sammensetning/ overflatebehandling	Planlegging og arbeidsprosess Produkt ved periodens slutt Eigenvurdering

Oppgave 3: Visuell kommunikasjon

Kompetansemål:

- visualisere form ved hjelp av frihåndstegninger, arbeidstegninger, modeller og digitale verktøy
- reflektere kritisk over visuelle virkemidler og eksperimentere med ulike visuelle uttrykk i en skapende prosess
- undersøke hvordan kunst, inkludert samisk kunst, kan bidra i samfunnskritikk, og skape kunstuttrykk som belyser utfordringer i egen samtid

Anbefalt tidsbruk	Innhold og tema	Arbeidsmåtar	Vurdering
5 veker	Sjølvpportrett Picasso-oppgave	1. Fotografering 2. Skisser 3. Samansetning/overflatebehandling	Mappevurdering

2.termin: Elevane jobbar med ei oppgåve. 1x70 min per veke.

Arkitektur			
Kompetansemål: - lage skisser til fornyelse av lokale omgivelser og modellere arkitektoniske løsninger som ivaretar ulike behov og interesser - analysere hvordan identitet og stedstilhørighet kommuniseres i arkitektur, klestradisjoner, kunst eller gjenstander, og integrere kulturelle referanser i eget skapende arbeid			
Anbefalt tidsbruk	Innhald og tema	Arbeidsmåtar	Vurdering
Resterande timar i 2.termin	Min første bustad	1. Idémyldring - skisser- planteikning 2. Lage modell i 3D	Vurdering av dei enkelte produkta