

Trearbeid			
Kompetansemål: <ul style="list-style-type: none"> • utforske moglegheiter innanfor handverksteknikkar og eigna teknologi ved å arbeide vidare med og samanføye harde, plastiske og mjuke materiale • vurdere haldbarheita til materiale og moglegheiter for reparasjon og gjenbruk, og bruke ulike verktøy og materiale på ein formålstenleg og miljømedviten måte • utvikle løysingar gjennom ein stegvis designprosess og vurdere haldbarheit, funksjon og estetisk uttrykk • utforske korleis digitale verktøy og ny teknologi kan gi moglegheiter for kommunikasjonsformer og opplevingar i skapande prosessar og produkt • visualisere form ved hjelp av frihandsteikningar, arbeidsteikningar, modellar og digitale verktøy • analysere korleis identitet og stadtilhøyrse blir kommunisert i arkitektur, klestradisjonar, kunst eller gjenstandar, og integrere kulturelle referansar i eige skapande arbeid • fordjupe seg i ei visuell uttrykksform og/eller ein handverksteknikk, utforske moglegheiter gjennom praktisk skapande arbeid og presentere val frå idé til ferdig resultat 			
Anbefalt tidsbruk	Innhald og tema	Arbeidsmåtar	Vurdering
Haust 3 periodar a 5 veker. Rulering på 3 oppgåver.	TREARBEID - Ein krympeboks	1) Film, innhenting av informasjon 2)Verkty og materialkunnskap 3)Sammensetning/ overflatebehandling	Vurdering av dei enkelte produkta

Tekstil

Kompetansemål:

- utforske moglegheiter innanfor handverksteknikkar og eigna teknologi ved å arbeide vidare med og samanføre harde, plastiske og mjuke materiale
- vurdere haldbarheita til materiale og moglegheiter for reparasjon og gjenbruk, og bruke ulike verktøy og materiale på ein formålstenleg og miljømedviten måte
- utvikle løysingar gjennom ein stegvis designprosess og vurdere haldbarheit, funksjon og estetisk uttrykk
- utforske korleis digitale verktøy og ny teknologi kan gi moglegheiter for kommunikasjonsformer og opplevingar i skapande prosessar og produkt
- visualisere form ved hjelp av frihandsteikningar, arbeidsteikningar, modellar og digitale verktøy
- analysere korleis identitet og stadtilhøyrse blir kommunisert i arkitektur, klestradisjonar, kunst eller gjenstandar, og integrere kulturelle referansar i eige skapande arbeid
- fordjupe seg i ei visuell uttrykksform og/eller ein handverksteknikk, utforske moglegheiter gjennom praktisk skapande arbeid og presentere val frå idé til ferdig resultat

Anbefalt tidsbruk	Innhald og tema	Arbeidsmåtar	Vurdering
3 periodar a 5 veker. Rulering på 3 oppgåver.	TEKSTIL - Handlepose/veske	1)Idémyldring - skisser 2)Verky og materialkunnskap 3)Sammensetning/ overflatebehandling	Vurdering av dei enkelte produkta

Visuell kommunikasjon

Kompetansemål:

- visualisere form ved hjelp av frihandsteikningar, arbeidsteikningar, modellar og digitale verktøy
- reflektere kritisk over visuelle verkemiddel og eksperimentere med ulike visuelle uttrykk i ein skapande prosess
- fordjupe seg i ei visuell uttrykksform og/eller ein handverksteknikk, utforske moglegheiter gjennom praktisk skapande arbeid og presentere val frå idé til ferdig resultat
- undersøkje korleis kunst, inkludert samisk kunst, kan bidra i samfunnskritikk, og skape kunstuttrykk som belyser utfordringar i eiga samtid

Anbefalt tidsbruk	Innhald og tema	Arbeidsmåtar	Vurdering
Haust 3 periodar a 5 veker. Rulering på 3 oppgåver.	VISUELL KOMMUNIKASJON KUNSTHISTORI 1) Sjølvportrett 2) Picasso-oppgåve	1) Sjølvportrett: <ul style="list-style-type: none">• Skisser• Fargelegge, collage• Setje saman fire bilete til eitt stort bilete (A3) 2) Picasso – oppgåve <ul style="list-style-type: none">• Teikne• Male	Mappevurdering

Arkitektur			
Kompetansemål: <ul style="list-style-type: none"> • lage skisser til fornying av lokale omgivelser og modellere arkitektoniske løsninger som tek vare på ulike behov og interesser • analysere korleis identitet og stadtilhøyrse blir kommunisert i arkitektur, klestradisjonar, kunst eller gjenstandar, og integrere kulturelle referansar i eige skapande arbeid 			
Anbefalt tidsbruk	Innhald og tema	Arbeidsmåtar	Vurdering
	Min første bustad	1) Idémyldring - skisser- planteikning 2) Lage modell i 3D	Vurdering av dei enkelte produkta