**Fag**: KHV **Trinn**: 8-10. trinn

Tverrfaglige temaer

|  |  |
| --- | --- |
|  | Demokrati og medborgerskap |
|  | Folkehelse og livsmestring |
|  | Bærekraftig utvikling |

Vurderingsformer skolen benytter: Karakterer fra 1-6, med + og – , og underveisvurdering.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 8-10 uker | **Tema – lenke til kjerneelementer og grunnleggende ferdigheter** | **Kompetansemål** | **~~Vurderingsformer skolen benytter~~** |
| Tekstil | <https://www.udir.no/lk20/khv01-02/om-faget/kjerneelementer>  Forkle  Kokkehatt  Portrett  Shorts  Strikking | Analysere hvordan identitet og stedstilhørighet kommuniseres i arkitektur, klestradisjoner, kunst eller gjenstander, og integrere kulturelle referanser i eget skapende arbeid Utvikle løsninger gjennom en stegvis designprosess  og vurdere holdbarhet, funksjon og estetisk uttrykk.  - 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 | Alle oppgaver og emner har egne målark. |
| **Læringsmidler og læringsressurser** | Tilgjengelige ressurser i de ulike verkstedene. |  |  |
| 8-10 uker | **Tema – lenke til kjerneelementer og grunnleggende ferdigheter** | **Kompetansemål** | **~~Vurdering~~** |
| Keramikk | <https://www.udir.no/lk20/khv01-02/om-faget/kjerneelementer>   Relieff  Maske/skulptur  Krukker i pølseteknikk  Hus  Fat  Gauk/fløyte  Vannbeholder  Boks  Dører og vinduer  blyantholder | Utforskemuligheter innenfor håndverksteknikker og egnet teknologi ved å bearbeide og sammenføye harde, plastiske og myke materialer.  - 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 | Alle oppgaver og emner har egne målark. |
| **Læringsmidler og læringsressurser** | Tilgjengelige ressurser i de ulike verkstedene. |  |  |
| 8-10 uker | **Tema – lenke til kjerneelementer og grunnleggende ferdigheter** | **Kompetansemål** | **~~Vurdering~~** |
|  | Visuell kommunikasjon/  kunst | <https://www.udir.no/lk20/khv01-02/om-faget/kjerneelementer>    Perspektiv  Menneskekropp  Collage  Maleri (samarbeid)  Trykk (grafikk)  Portrett  Kull og kritt  Krokí  Kinetisk tegning  Maleri  Spenne lerret  Digital byfornyelse i Minecraft  Arkitekturhistorisk oppgave i Minecraft  Digital opplevelse i Minecraft  Minecraft fordypning (Bygge by)  Drømmeskole  Bilderedigering i Pixlr.com  «Oppfinnelse»  Smykker | tegne hus og rom ved hjelp av topunktsperspektiv -samtale om arkitekttegninger og digitale presentasjoner av byggeprosjekter, vurdere tilpasning til omgivelsene og skissere ulike løsninger -vurdere funksjonell innredning av rom, stil og smak og visualisere egne løsninger Skape kunstuttrykk som belyser utfordringer i egen samtid  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 Undersøke hvordan kunst, inkludert samisk kunst, kan bidra i samfunnskritikk, og skape kunstuttrykk som belyser utfordringer i egen samtid  utforske hvordan digitale verktøy og ny teknologi kan gi muligheter for kommunikasjonsformer og opplevelser i skapende prosesser og produkter | Alle oppgaver og emner har egne målark.  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 Undersøke hvordan kunst, inkludert samisk kunst, kan bidra i samfunnskritikk, og skape kunstuttrykk som belyser utfordringer i egen samtid |
| **Læringsmidler og læringsressurser** | Tilgjengelige ressurser i de ulike verkstedene. |  |  |
|
|  |
|
|
|
|
|
|

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 8-10 uker | **Tema – lenke til kjerneelementer og grunnleggende ferdigheter** | **Kompetansemål** | **~~Vurderingsformer skolen benytter~~** |
| Sløyd | <https://www.udir.no/lk20/khv01-02/om-faget/kjerneelementer>  Bestikk  Fuglekasse  Pappmachefigur  Skap  Trepingviner  Kniver | designe produkter ut fra en kravspesifikasjon for form og funksjon  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. | Alle oppgaver og emner har egne målark. |
| **Læringsmidler og læringsressurser** | Tilgjengelige ressurser i de ulike verkstedene. |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |