**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 ShortsStrikking |  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 designprosessog 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 pølseteknikkHusFatGauk/fløyteVannbeholderBoksDører og vinduerblyantholder |  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 CollageMaleri (samarbeid)Trykk (grafikk)PortrettKull og krittKrokíKinetisk tegningMaleriSpenne lerretDigital byfornyelse i MinecraftArkitekturhistorisk oppgave i MinecraftDigital opplevelse i MinecraftMinecraft fordypning (Bygge by)DrømmeskoleBilderedigering 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 samtidLage 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 samtidutforske 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 SkapTrepingvinerKniver | designe produkter ut fra en kravspesifikasjon for form og funksjonUtforske 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. |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |