

**ÅRSPLAN I KOH FOR 3. og 4. KLASSE
BREIVIKBOTN SKOLE 2014 - 2015**

LÆRER: June Brattfjord

LÆREVERK:

**MÅLENE ER FRA LÆREPLANVERKET FOR
KUNNSKAPSLØFTET - 06, OG VEKTLIGGER
HVA ELEVENE SKAL HA TILEGNET SEG
ETTER 4. KLASSE**

Grunnleggende ferdigheter

Grunnleggende ferdigheter er integrert i kompetansemålene der de bidrar til utvikling av og er en del av fagkompetansen. I kunst og håndverk forstås grunnleggende ferdigheter slik:

Å kunne uttrykke seg muntlig i kunst og håndverk om sitt eget og andres arbeid er en viktig del av faget. Samtalen kan føres på ulike nivåer, fra det beskrivende til det mer analyserende og vurderende. Presentasjon av eget arbeid, muntlige beskrivelser og vurderinger står sentralt. Muntlig ferdighet er også viktig i forbindelse med refleksjon over og vurdering av opplevelser, estetiske virkemidler og sammenhenger.

Å kunne uttrykke seg skriftlig i kunst og håndverk innebærer blant annet å uttrykke seg visuelt ved hjelp av tegn og symboler. Utvikling av skriftlig og visuell kompetanse skjer ved å omsette fakta, ideer og holdninger til tegn. For å opprettholde den visuelle ferdigheten parallelt med utviklingen av skriveferdigheten er bevisst og allsidig arbeid med tegning like viktig på alle trinn.

Å kunne lese i kunst og håndverk dreier seg blant annet om å kunne tolke tegn og symboler og om å få inspirasjon til skapende arbeid. Visuell kommunikasjon gjennomsyrrer faget og bidrar til utvikling av tekstforståelse. For å nyttiggjøre seg informasjon og unngå å bli lurt av visuell retorikk er det viktig å kunne lese og forstå ulike tekstuttrykk. Tolkning av diagrammer og andre visuelle representasjoner, som for eksempel bruksanvisninger og arkitekttegninger, danner grunnlag for viktige beslutninger.

Å kunne regne i kunst og håndverk innebærer blant annet å arbeide med proporsjoner, dimensjoner, målestokk og geometriske grunnformer. Tegning innebærer vurdering av proporsjoner og to- og tredimensjonale representasjoner. Sammenhengen mellom estetikk og geometri er også et vesentlig aspekt i arbeidet med dekor og arkitektur. Regneferdighet kreves også i arbeid med ulike materialer og teknikker.

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 elevenes 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 estetiske og digitale virkemidler er avgjørende for bevisst kommunikasjon.

Mål for KOH (2. år) for 3. og 4. klasse, skoleåret 2014-2015:

Visuell kommunikasjon

1. Visualisere og formidle egne inntrykk i ulike teknikker og materialer
2. Bruke enkle funksjoner i digitale bildebehandlingsprogram: Fra farge til sort-hvitt og beskjæring
3. Lage enkle utstillinger av egne arbeider

Design

1. Planlegge og lage enkle bruksgjenstander gjennom å strikke, veve, filte, sy, spikre og skru i ulike materialer og bruke enkle, hensiktsmessige håndverktøy i arbeid med leire, tekstil, skinn og tre:
 - Garn: Strikke skjerf, pannebånd eller gryteklut
 - Tre: Lage smykkeskrin med filt inni
 - Leire: Lage blyanholder
2. Undersøke, visualisere og presentere hvordan enkle bruksgjenstander har fått sin form, fra idé til ferdig produkt: Binders, ostehøvel, sag, hjulet osv.

Kunst

1. Samtale om hvordan kunstnere i ulike kulturer har visualisert natur og benytte dette som utgangspunkt for eget arbeid (skolen har egne plansjer)
2. Samtale om sin opplevelse av samtidskunst

Arkitektur

1. Planlegge og bygge modeller av hus og rom ved hjelp av digitale verktøy og enkle håndverks-teknikker: Fra plantegning til modeller i papp eller tegne ved hjelp av romplanlegger i 3D (Google SketchUp)
2. Tegne hus og rom sett rett ovenfra, rett forfra og rett fra siden

Tempoplan i KOH

Vurdering	Vi begynner alltid et prosjekt med å lage felles vurderingskriterier. Elevene får veiledning og tilbakemeldinger i løpet av arbeidet der det lar seg gjøre. Når et produkt er ferdig får elevene vurdering i henhold til kriteriene.	
Måned/uke	Hva gjør vi?	Mål fra kunnskapsløftet
August 34 start ons. 35	Ta bilder av blomster og trær/høst <ul style="list-style-type: none"> Beskjære og endre til sort/hvitt i bildebehandlingsprogram Lage en liten utstilling 	Visuell kommunikasjon: 2 og 3
September 36-39	Bygge med tre (bil/båt/krakk/boks/knaggrekke) <ul style="list-style-type: none"> Elevene skal bruke spikring og/eller skruing for å lage tingen sin... 	Visuell kommunikasjon: 1 Design: 1
Oktober /Nov. 40 41 <i>høstf.</i> 42-44 45-48	Strikke <ul style="list-style-type: none"> Strikke en kvadratisk lapp De som får tid kan sy en mus eller en kanin av lappen 	Visuell kommunikasjon: Design: 1
Desember 49-51	Oppsummering av prosjekter hittil. Lage julepynt. Juleverksted	Design:
Januar 2-5	Undersøke, visualisere og presentere hvordan enkle bruksgjenstander har fått sin form, fra idé til ferdig produkt: Binders, ostehøvel, sag, hjulet osv Her lager vi veggavis i grupper.	Design: 2
Februar 6-8 9 Vinterf.	Veve <ul style="list-style-type: none"> Lage rund vev av papp Veve en rundt lapp Prøve seg fram med perler i veven 	Design: 1 Arkitektur:
Mars 10-13	Kunst <ul style="list-style-type: none"> Samtale om hvordan kunstnere i ulike kulturer har visualisert natur og benytte dette som utgangspunkt for eget arbeid (skolen har egne plansjer) Samtale om sin opplevelse av samtidskunst 	Kunst: 1 og 2
April 14 <i>påskef. til 8.4</i> 15-17 18 <i>fri to+fre</i>	Lage påskepynt	
Mai 19 20 <i>fri to+fre</i> 21 22 <i>fri man.</i>	Planlegge og bygge modeller av hus og rom <ul style="list-style-type: none"> bruke digitale verktøy og enkle håndverks-teknikker: Fra plantegning til modeller i papp eller tegne ved hjelp av romplanlegger i 3D (Google SketchUp) 	Arkitektur: 1
Juni 23-25	Bruke originalkunst i skolens nærmiljø som utgangspunkt for egne bilder og skulpturer	Kunst: