



## Námsgrein: Myndmennt 8. bekkur

Vikustundir: 34

Kennari: Anna Margrét Smáradóttir

Samstarfsfólk:

Tími	Hæfniviðmið/Viðfangsefni Markmið	Kennsluhættir	Verkefni/Námsefni	Mat á námsþætti/afurð
4 kennslu- stundir	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Geti valið á milli mismunandi aðferða í sköpun, prófað sig áfram og unnið með hugmyndir í fjölbreytta miðla.</li> <li>- Geti greint og beitt fjölbreyttum aðferðum og tækni.</li> <li>- Geti skrásett og sett fram hugmyndir á fjölbreyttan hátt byggðar á eigin ímyndunaraflí og / eða rannsókn, myndrænt og/ eða í texta,</li> </ul>	Nemendur fá upprifjun í tví- og þrívídd. Annað hugtak kynnt – sjónhverfing. Hvernig er hægt að blekkja augað? Hvað þurfum við að gera til þess að kalla fram blekkinguna? Victor Vasarely kynntur.	Nemendur fá kennslu í að kalla fram ljós og skugga með litum. Mc-artteacher.blogspot.com kynnt sem kveikja og nemendur velja sér eina mynd þar inni sem innblástur.	Lokaafurð metin. Metnaður í að gera vel.
4-5 kennslu- stundir	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Geti valið á milli mismunandi aðferða í sköpun, prófað sig áfram og unnið með hugmyndir í fjölbreytta miðla.</li> <li>- Geti greint og beitt fjölbreyttum aðferðum og tækni.</li> <li>- Geti skrásett og sett fram hugmyndir á fjölbreyttan hátt byggðar á eigin ímyndunaraflí og/eða rannsókn, myndrænt og/eða í texta.</li> <li>- Geti gagnrýnt af þekkingu, sanngirni og virðingu eigin verk og annarra bæði einn og í samvinnu.</li> </ul>	Kveikja – Við erum ekki eins. Getum ekki teiknað okkur með formum sem allir nota. Andlitsfall nemenda skoðað.	Nemendur fá myndir þar sem leið til þess að teikna andlit í réttum hlutföllum er sýnd. Kennari tekur andlitsmyndir af nemendum og prentar út. Nemendur teikna andlitið á sér eftir fyrirmynd. Læra að skyggja og skoða það hversu miklu máli auka línur hér og þar skipta máli.	Tileinkun á efni tímanna og lokaafurð. Metnaður nemenda til þess að gera vel og þrautseigja.
2 kennslu- stundir	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Geti notað mismunandi efni, verkfæri og miðla á skipulagðan hátt í eigin sköpun.</li> <li>- Geti byggt eigin listsköpun á hugmyndavinnu tengdri ímyndun, rannsóknum og reynslu.</li> <li>- Geti greint og fjallað um áhrif myndmáls í umhverfinu og samfélaginu.</li> </ul>	Kveikja – hrekkjavaka. Dauð tré skoðuð.	Hrekkjavökutré – nemendur byrja á því að vatnslita bakgrunn og síðan er tréð unnið með því að blása bleki yfir blaðið.	Mat á lokaafurð. Skoðað hversu vel nemendur meðtaka fyrirælin.



Tími	Hæfniviðmið/Viðfangsefni Markmið	Kennsluhættir	Verkefni/Námsefni	Mat á námsþætti/afurð
<b>2 kennslu- stundir</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Geti valið á milli mismunandi aðferða í sköpun, prófað sig áfram og unnið með hugmyndir í fjölbreytta miðla.</li> <li>- Geti greint og beitt fjölbreyttum aðferðum og tækni.</li> <li>- Geti túlkað listaverk og hönnun með tilvísun í eigin reynslu.</li> </ul>	<p>Kveikja - hér er abstract súrrealismi kynntur. Jackson Pollock skoðaður.</p>	<p>Action painting – Hér er málað með ýmsum áhöldum og hlutum, t.d. tuskum, spýtum, höndum og penslum.</p> <p>Hér þarf pláss og plast!</p>	<p>Tileinkun súrrealismans, vilji til þess að prófa mismunandi hluti við verkið. Tileinkunn efnisins og hugmyndaflug.</p>
<b>4 kennslu- stundir</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Geti valið á milli mismunandi aðferða í sköpun, prófað sig áfram og unnið með hugmyndir í fjölbreytta miðla.</li> <li>- Geti greint og beitt fjölbreyttum aðferðum og tækni.</li> <li>- Geti gert grein fyrir margvíslegum tilgangi myndlistar og hönnunar og sett hann í persónulegt, menningarlegt og sögulegt samhengi.</li> </ul>	<p>Kveikja - þrívídd. Leir? Hvaðan kemur hann? Hverjir unnu fyrst leirmyndir?</p>	<p>Dýr mótuð úr leir. Nemendur horfa á myndband þar sem ferlið við mótun dýrs er kennt. Nemendur þurfa að skoða hlutföll og áferð dýrsins.</p>	<p>Útsjónarsemi, uppbygging verkefnis og lokaafurð metin.</p>
<b>3-4 kennslu- stundir</b>	<p>tjáð skoðanir eða tilfinningar í eigin sköpun með tengingu</p>	<p>Andlit – áhugamál Heilinn? Af hverju eiga sumir mörg áhugamál en aðrir fá? Getum við teiknað áhugamálin?</p>	<p>Nemendur prenta út eina A4 andlitsmynd af sér. Teikna helminginn á blað og teikna síðan hinn helminginn eingöngu út frá áhugamálum sínum.</p>	<p>Útsjónarsemi, ímyndunarafl, frumkvæði, vandvirkni og þrautseigja eru til mats hér.</p>
<b>3-4 kennslu- stundir</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Geti valið á milli mismunandi aðferða í sköpun, prófað sig áfram og unnið með hugmyndir í fjölbreytta miðla.</li> <li>- Geti greint og beitt fjölbreyttum aðferðum og tækni.</li> <li>- Geti túlkað listaverk og hönnun með tilvísun í eigin reynslu.</li> <li>- Geti gert grein fyrir margvíslegum tilgangi myndlistar og hönnunar og sett hann í persónulegt, menningarlegt og sögulegt samhengi.</li> <li>- Geti greint hvernig sjónrænt áreiti daglegs lífs</li> </ul>	<p>Kveikja Picasso er fyrirmyndin og kúbismi. Einnig munu nemendur kynna sér dadisma og súrrealisma.  Hvað er rétt og hver segir að hlutirnir eigi að vera eins og þeir eru?</p>	<p>Kúbismi - nemendur teikna andlitið á sér með bundið fyrir augun. Enda á höfðinu. Byrja á augum, nefi og munn og eyrum. Endað á hári og höfði til þess að fylla vel út í blaðið. Málað með þekjulitum í anda Picasso.</p>	<p>Metnaður til þess að gera vel og tileinkun kúbismans ásamt lokaafurð.</p>



Tími	Hæfniviðmið/Viðfangsefni Markmið	Kennsluhættir	Verkefni/Námsefni	Mat á námsþætti/afurð
	hefur áhrif á líf okkar og gildismat.			
<b>2-4 kennslu- stundir</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Geti valið á milli mismunandi aðferða í sköpun, prófað sig áfram og unnið með hugmyndir í fjölbreytta miðla.</li> <li>- Geti greint og beitt fjölbreyttum aðferðum og tækni.</li> <li>- Geti greint hvernig sjónrænt áreiti daglegs lífs hefur áhrif á líf okkar og gildismat.</li> </ul>	<p>Klippimynd í anda Erró. Nemendur læra um Erró og fræðast um Pop list.</p> <p>Hvað er sjónrænt áreiti? Hvernig getum við minnkað það? Hvað er gott áreiti og hvað er slæmt?</p>	Nemendur þurfa að ákveða hvernig verkefnið á falla inn í pop listar skilgreininguna. Sambland af úrklippum og teiknuðum myndum.	Val á aðferðum og hugmyndavinna er til mats hér, sem og loka útkoman.
<b>6-8 kennslu- stundir</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Geti valið á milli mismunandi aðferða í sköpun, prófað sig áfram og unnið með hugmyndir í fjölbreytta miðla.</li> <li>- Geti greint og beitt fjölbreyttum aðferðum og tækni.</li> </ul>	Farið vel yfir gifs ferlið. Minna á að nemendur eiga að bera nóg af vaselíni á andlitið á sér. Gifsgrímur skoðaðar.	Gríma - gifs. Nemendur vinna tveir og tveir saman og gífa andlitið á hvoru öðru. Þeir að lokum laga grímuna og mála.	Metnaður nemenda við að gera eins vel og þeir geta við hvorn annan. Lokaafurð eftir að nemendur hafa lagað og málað sína grímu til.



**Niðurstöður úr einstökum þáttum námsmatsins eru birtar á [mentor.is](http://mentor.is) undir námsmat.**

**Kennari áskilur sér rétt til breytinga á áætlun.**