

NÁMSGREIN MYNDMENNT / SJÓNLISTIR

KENNSLUFIRLIT

Bekkur: 1. bekkur

Kennari: Greta S. Guðmundsdóttir

Kennsluaðferðir: Innlögn, myndasýningar, sýnikennsla. verkleg vinna og samtal.

Námsefni: Allt námsefnið er búið til og mótað af myndmenntakennara

Námsmat: Leiðsagnarmat / Hæfniviðmið

Námsgögn: Margskonar litir, pappír og verkfæri ásamt myndasýningum og fagorðabanka

Lykilhæfni: *Lögð verður áhersla á að nemandi öðlist eftirfarandi lykilhæfni.*

- Gert sér grein fyrir að iðulega er hægt að komast að fleiri en einni niðurstöðu við úrlausn verkefna og að læra má af mistökum og nýta það á skapandi hátt.
- Unnið eftir fyrirmælum og borið ábyrgð á eigin verkefnum og vinnubrögðum þegar við á.
- Tekið leiðsögn á jákvæðan hátt.

Tímabil	Verkefni	Markmið og leiðir	Hæfniviðmið	Námsmat
<p>Kennt er í þrískiptum Lotum:</p> <p>Hópur 1: 25.08 - 19.11</p> <p>Hópur 2: 20.11 - 02.03</p> <p>Hópur 3: 03.03 - 07.06</p>	Grunnform:	Þekki grunnformin með því að teikna þau upp og lita.	<p>Geti:</p> <p>Nýtt sér í eigin sköpun einfaldar útfærslur sem byggja á færni í meðferð lita- og formfræði og myndbyggingar</p> <p>Unnið út frá kveikju í eigin listsköpun</p> <p>Skapað myndverk í ýmsum tilgangi með margvíslegum aðferðum</p>	<p>Leiðsagnamat og hæfniviðmið.</p> <p>Verkefnin eru metin út frá vinnu /hugmyndavinnu, verklagi, virkni og svörum og viðbrögð við verkefninu í samræmi við hæfniviðmið.</p>
	Mynsturgerð	Þekki nokkrar grunntegundir mynsturgerða og geti beitt þeim. Mynstrin teiknuð upp og lituð.		
	Andlitsmynd	Þekki hlutföllin í andlitinu og grunnreglur í andlitsmyndagerð. Skoða sitt eigið andlit og teikna það upp.		
	Stafamynd	Þekki stafina og geti leikið sér með stafaformin stór og smá og teiknað og litað mynd út frá því.		
	Listasaga og umræður um myndverk.	Kynnist heimi myndlistarinnar og möguleika myndsköpunar. Kynnist og þekki ýmis listaverk og listamenn. Áhersla á listakonuna Yayoi Kusama vinna síðan verkefni í anda hennar.		
Hafið	Þemaverkefni þar sem skoðuð eru form tengd fjöru og sjó og unnið verkefni út frá því.			