Náms- og kennsluáætlun - Haustönn 2024

LISF2LM05

Kennari	Gunnhildur Þórðardóttir, gunnhildur.thordardottir@fss.is	
Viðtalstími	Viðtalstími er föstudaga kl.14:00 -14.40 í stofu 301	
Námsefni	Ljósrit frá kennara, efni frá veraldarvefnum og annað efni auk þess sem farið verður í safnfræðslu og sýningar á Listasafni Reykjanesbæjar og vinnustofa listamanns heimsótt og Fablab Suðurnes.	
Áfangalýsing	Í áfanganum er fjallað um list sem tjáningarform og tæki til að skapa margvísleg áhrif og þá menningarþætti sem mótað hafa listsköpun mannins í gegnum tíðina. Nemendur rannsaka ólíka þætti listalífsins s.s. myndlist, handverk, hönnun, tónlist, dans, leiklist og kvikmyndagerð og skoða tilgang og áhrif lista í nútíð og fortíð. Jafnframt eru skoðuð áhrif lista og skapandi greina á atvinnu og nýsköpun. Lögð er áhersla á menningar-, félags -, náttúru- og heimspekilegar tengingar við viðfangsefnin. Markmiðið er að nemandinn öðlist hæfni til að tengja sig við þá menning sem hann er hluti af og öðlist skilning á hvernig menning og listir tengjast atvinnusköpun og samfélagsþróun. Nemendur vinna að rannsóknum á viðfangsefnum lista og menningar með ábyrgum og sjálfstæðum hætti.	
Námsmat og vægi námsmatsþátta	Áfanginn er símatsáfangi. Skilyrði til að ljúka áfanganum er að nemandi klári öll verkefni sem lögð eru fyrir og skili á réttum tíma. **Símatsáfangi** ☒ **Lokapróf** ☐ **Sleppikerfi** ☐	

Heiti	**Vægi**
Verkefni	50%
Skissubók	25%
Virkni og raunmæting	25%

Reglur áfanga	Notkun á snjallsímum er ekki leyfileg í tímum nema með leyfi kennara.

Annað sem kennari vill láta koma fram	Nemendur komi undirbúnir í kennslustundir og með viðeigandi gögn meðferðis. Þá er ætlast til að þeir sæki allar kennslustundir og skili verkefnum á réttum tíma skv. mætingareglum skólans. Nemendur þurfa að koma meða skissubók og teikniblýanta: HB, 2B, 4B og 5B/6B, strokleður og yddara.

Þekking	**Leikni**
Nemandi skal hafa öðlast þekkingu og skilning á: • Rótum, áhrifum og tilgangi lista, hönnunar og menningar í nútíma samfélagi og í sögulegu samhengi • Menningarlegu og samfélagslegu gildi lista • Áhrif lista og skapandi greina á atvinnulíf og efnahag • Uppbyggingu, aðferðum, hugtökum og sérkennum listgreina	Nemandi skal hafa öðlast leikni í að: • Tengja margvíslegar listir og listform við menningu, samfélaga, náttúru og tækni • Skoða og meta eigin gildi og viðhorf til margvíslegra listforma • Virkja hugmyndaflugið og sköpunarkraft • Tjá sig um list, skiptast á skoðunum og tjá ólíkan hátt með sköpun í gegnum ýmsa miðla • Njóta lista og skapandi starfs • Hafa skilning á fjölbreytileika efnisnotkunar og úrvinnslu

Hæfni

Nemandi skal geta hagnýtt þá þekkingu og leikni sem hann hefur aflað sér til að:

- Beita skapandi lausnarhugsun bæði í leik og starfi
- Sýna frumkvæði og skapandi hugsun og greina ný tækifæri í umhverfi
- Nota fjölbreyttar aðferðir við að leysa viðfangsefni
- Horfa á sköpun, myndlist og hönnun með opnum hug
- Skilja samspil menningar, sögu, tækniþróunar og listsköpunar

Vinnuáætlun- Símat		
Tímasókn	8 vikur x 7 klst.	56 klst.
Heimavinna og skissur	8 vikur x 2 klst.	16 klst.
Rannsóknarvinna	6 x 2 klst.	12 klst.
Undirbúningur f. tíma	12 klst.	12 klst.
Alls		**96 klst. = 5 fein***

Kennsluvikur	Áætluð yfirferð námsefnis	Skil á verkefnum
1. vika 19. - 23. ágúst	Kynning – kennsluáætlun – formfræði – myndband - teikning Byggingalist frá landnámi til byrjunar 20. aldar Fyrstu menntuðu arkitektarnir, Rögnvaldur Ólafsson og Guðjón Samúelsson	Heimavinna: ýmis rannsóknarvinna, 2 skissur á viku í skissubók, lágmark.
2. vika 26. - 30. ágúst	Formfræði – teikning – arkitektúr Nýrri byggingarlist – stefna og straumar eftir miðja 20. öld	Skil á skissum, 4 skissur
3. vika 2. - 6. september	Teikning - uppstilling Fjarvídd – teikning Saga myndlistar á Íslandi Söfn og safnanotkun	Skil skissur, 6 skissur Skila módeli af húsi/byggingu/rými
4. vika 9. - 13. september	Teikning - senur Saga leiklistar á Íslandi Byrja á stuttmyndaverkefni teikna senur	Skil skissur, 8 skissur
5. vika 16. - 20. september	Saga tónlistar á Íslandi Rýnum í tónlist í tölvuleikjum	Skil skissur, 10 skissur Skila podcast/hljóðvarpi gagnrýni á tölvuleik/sýningu eða kvikmynd
6. vika 23. - 27. september	Saga kvikmynda á Íslandi Skoðum brot úr kvikyndum	Skil skissur, 12 skissur
7. vika 30. september - 4. október	Vöruhönnun Saga hönnunar á Íslandi	Skil skissur, 14 skissur Skila stuttmynd/video/gjörningur
8. vika 7. - 11. október *Námsmatsdagur*	Frágangur og verkefnaskil til kennara Formfræði – myndbygging	Skil skissur 16, skissur Skila hönnunarverkefni Má vera fatnaður, myndverk, tölvuleikur, vöruhönnun
9. vika 14. - 18. október *Miðannarmat*	Miðannarmat	lokaskil
10. vika 21. - 24. október *Vetrarleyfi 25. okt.*	Vetrarleyfi	

Með fyrirvara um breytingar og von um gott samstarf

Gunnhildur Þórðardóttir