

Slutmål efter 6. klasse for praksis musiske fag på Riberhus Privatskole

Design og produkt

Undervisningen skal lede frem mod, at eleverne har tilegnet sig kundskaber og færdigheder, der sætter dem i stand til at

- forstå kreative processer, hvori der indgår inspiration og ideer, planlægning, udførelse og evaluering
- eksperimentere med materialer, teknikker, farver, form og funktion
- formgive med personligt præg
- forholde sig til det færdige produkt ud fra en æstetisk, funktionel og kommunikativ synsvinkel
- sætte ord på designprocessen
- vælge form, metode og materialer i forhold til indhold
- arbejde med aspekter af kunst, arkitektur og design
- eksperimentere med billeder og kunstneriske kreative metoder

Håndværksmæssig bearbejdelse

Undervisningen skal lede frem mod, at eleverne har tilegnet sig kundskaber og færdigheder, der sætter dem i stand til at

- formgive og fremstille produkter
- vælge hensigtsmæssigt materialer, teknikker, maskiner og værktøj
- arbejde i forskellige sammenhænge med baggrund i den historiske og sociale kontekst, de er skabt i
- forstå kunstens funktion inden for forskellige fagområder.

Visuel kommunikation

Undervisningen skal lede frem mod, at eleverne har tilegnet sig kundskaber og færdigheder, der sætter dem i stand til at

- vælge og anvende forskellige former i formidlingen
- præsentere egne og andres produkter, først og fremmest mundtligt og ved udstillinger
- bidrage med visuelle udtryk i kulturprojekter i eller uden for skolen

- udvikle elevernes visuelle kompetencer i samarbejde med andre.
- kommunikere ideer og betydninger i visuelle udtryk
- give eksempler på naturgivne og kulturelle forhold, der har indflydelse på menneskets formgivning, fremstilling og anvendelse af håndværksmæssige produkter og udtryk
produkter
- præsentere og formidle egne produkter i samspil med det omgivende samfund

Det sociale og skabende aspekt

- deltage opmærksomt, lyttende og medskabende med forståelse for forskellige genrer og stilarter
- betjene tekniske udstyr
- arbejde med udtryksformer fra forskellige kulturer.
- anvende krop, stemme, musikinstrumenter og andre klangkilder, herunder computer, i skabende arbejde
- skabe lydforløb med udgangspunkt i fortællinger, tekster eller billedforløb