

<b>Kennari</b>	Hallgrímur Stefán Ingólfsson	<b>Sk.st.</b>	HGI
----------------	------------------------------	---------------	-----

**Innkaup Gögn sem þarf að eiga:**

Teikniblyantar 2B 4B 6B t.d.(mismunandi mýkt)  
Strokleður, yddari, Hnoðstrokeður / Pappírsvöndull / dreifari ( til að jafna áferð / deyfa útlínur )



**Áætlun um yfirferð og fyrirlögn námsmatsþátta:**

↓Athugið: Með vikunúmer er átt við vikur ársins eins og á dagatalinu í INNU.

VIKA	NÁMSEFNI - VERKEFNI	
33 – 37	LOTA 1	Kynning á kennsluáætlun . Upphitun. Teiknuð eru grunnform með áherslu á línu, innra rými þeirra útfært með tví-og þrívíðri teikningu, ljós og skuggar túlkaðir inn með ýmiskonar skyggingaraðferðum.
38 – 41	LOTA 2	Hlutateikning, náttúruform og uppstilling
42 –45	LOTA 3	Fjarvídd eins-og tveggja-punkta. Unnar eru myndir út frá grunnfórmúlum þessara aðferða
46 –48	LOTA 4	Módelteikning. Hlutföll mannslíkamans skoðuð og teiknuð.Unnið verður eftir fórmúlum, ljósrítum og lifandi fyrirmynd.
48		<b>Lokamynd</b> Frágangur <b>SKIL 30. nóvember</b> <b>OPIÐ HÚS á listnámsbraut – Sýning 2.des.kl. 20-21:30</b>
		<b>SAMHLIÐA VERKEFNAVINNU ERU UNNAR</b> <b>SKISSUR</b> <b>SEM SKILAÐ ER Í LOK ANNAR ÁSAMT ÖÐRUM VERKEFNUM</b>

**Námsmat og vægi námsmatsþátta:**

<b>Matsform:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Símat	<input type="checkbox"/> Lokapróf/valið lokapróf	<input type="checkbox"/> Lokaverkefni
<b>Námsmatsþættir</b>	<b>Lýsing námsmatsþátta</b>	<b>Vægi</b>	
Lota 1	Grunnform	5%	
Lota 2	Hlutateikning, náttúruform og uppstilling	10%	
Lota 3	Fjarvídd	10%	
Lota 4	Módelteikning	10%	
Önnur verkefni	Verkefni sem reyna á ímyndunarafl + lokamynd	20%	
Uppsetning / Frágangur	Sjónræn framsetning í möppu	5%	
Skissubók	Skissuvinna samhlíða verkefnavinnu	10%	
Virkni / Ástundun Frumleiki	Opinn hugur, frumleiki, hugvitssemi, eflist við ögrun, sjálfstæð rannsókn, heldur sig að verki, vinna úr upplýsingum, nota fyrirmynd, ígrunda	30%	
		<b>Samtals:</b>	<b>100%</b>
<b>Annað:</b> Nemendum ber að skila öllum verkefnum sem sett eru fyrir. Skilafrestur rennur út á miðnætti á skiladegi nema annað sé tekið fram. Skilafrestur verður ekki framliðgur. Sé verkefni ekki skilað jafngildir það 0 í einkunn nema fullgildar astæður séu fyrir hendi að mati kennara. Nái nemandi ekki að skila á réttum tíma, þá lækkar einkunn um hálfan (0.5) næstu fimm virku daga. Eftir það eru skil ekki heimil.			

**ATH! SKILAVERKEFNI SKULU SÓTT Á SÝNIDEGI PRÓFA.**

**Gangi ykkur vel! Með fyrirvara um breytingar - Hallgrímur**

Dagsetning: 17.08.21

Undirritun kennara

Undirritun brautarstj., fagstj eða staðgengils

<b>Kennari</b>	Hallgrímur Stefán Ingólfsson	<b>Sk.st.</b>	HGI
----------------	------------------------------	---------------	-----

## SJÓNLIST Teikning



### Áfangalýsing:

Í áfanganum lærir nemandinn grunnatriði í teikningu. Hann þjálfar sig í að yfirfæra þrívíða fyrirmynd í tvívíða teikningu og jafnvel þrívíða. Nemandinn þjálfar eigin formskilning með því að teikna einföld form eins og kassa, kúlu og sívalning og skoða hvernig aðrar fyrirmyndir eru byggðar úr þeim. Hann teiknar rýmið í kringum sig, innanhúss og utan og lærir um leið forsendur eins og tveggja punkta fjarvíddar og fleiri leiðir til að skapa dýpt.

Nemandinn teiknar mannlíkamann og kynnist hlutföllum hans, jafnvægi og hreyfingu.

Hann þjálfar sig í að þeita ímyndunaraflinu í teikningu. Hann kynnist ólíkum möguleikum teikningar í listum, vísindum og hönnun í nútíma og sögu. Nemandinn notar ólíkar teikniáðferðir og beitir margskonar teikniáhöldum.

### Markmið:

#### Þekkingarviðmið

Nemandi skal hafa öðlast þekkingu og skilning á:

- mikilvægi samræmis og samfellu milli skynjunar og hreyfingar handar í teikningu eftir fyrirmynd hvernig umhverfi okkar byggist úr grunnformum
- mismunandi formum og hvernig ljós og skuggi hegða sér á þeim eins og tveggja punkta fjarvíddarreglum
- hvernig hægt er að skapa dýpt með ýmsum aðferðum hlutföllum mannlíkamans
- nokkrum algengum teiknimiðlum
- nokkrum leiðum til að útfæra teikningu eftir fyrirmynd á skapandi hátt
- ólíkum tilgangi með teikningu

#### Leikniviðmið

Nemandi skal hafa öðlast leikni í að:

- hreyfa teikniáhald í samræmi og samfellu við skynjun sína
- yfirfæra það sem hann sér með teikningu á tvívíðan flöt
- teikna og skyggja grunnform
- nota þekkingu sína á grunnformum í teikningu á ýmiss konar fyrirmyndum
- þeita eins og tveggja punkta fjarvídd til að teikna umhverfi innan húss og utan
- þeita algengum teiknimiðlum eins og blýanti, kolum, bleki ofl.
- nota ímyndunarafl til að útfæra og víkka út teikningu eftir fyrirmynd

#### Hæfniviðmið

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

- þróa eigin stíl í teikningu
- rannsaka aðferðir og hugmyndir á bak við ólíkar teikningar
- þróa áfram aðferðir sínar til að setja fram eigin hugmyndir með teikningu
- nýta teikningar eftir listamenn vísindamenn og hönnuði sem innblástur fyrir eigin vinnu
- vinna með mismunandi teikniáhöld og aðferðir í tengslum við eigin markmið
- setja fram eigin hugmyndir með teikningu