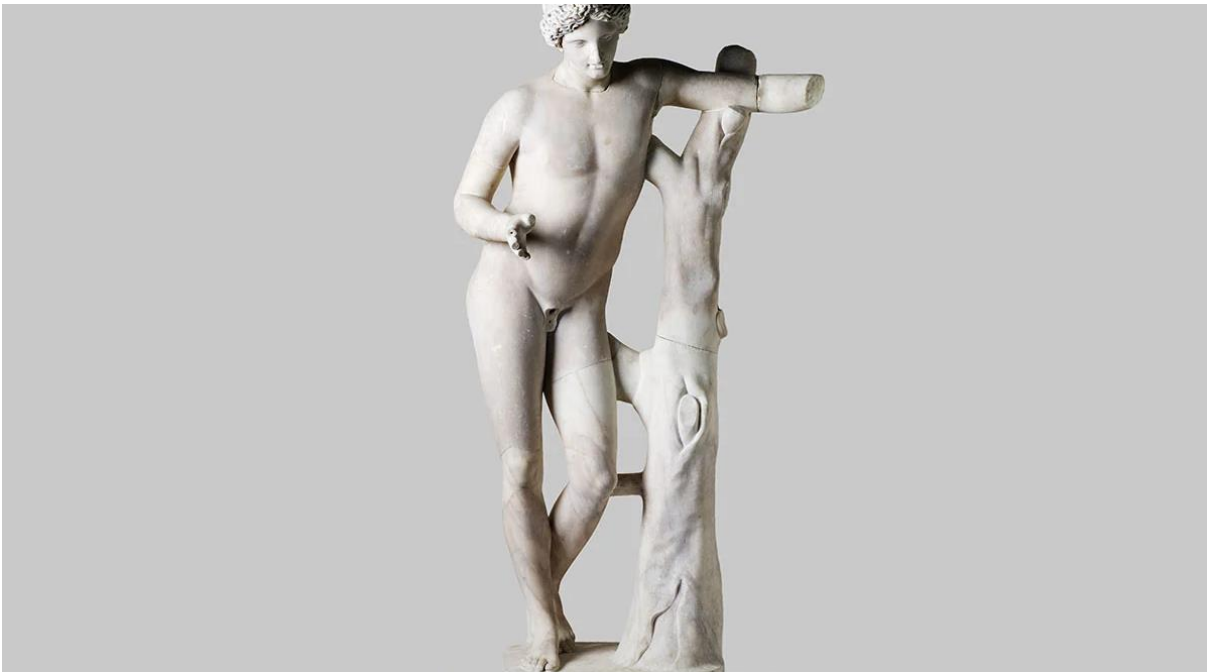




VÄRLDSKULTURMUSEERNA
THE NATIONAL MUSEUMS OF WORLD CULTURE

KONST OCH ARKITEKTUR I ANTIKENS GREKLAND

LÄRARHANDLEDNING TILL TEMATIK I DEN
DIGITALA LÄRPLATTFORMEN *ANTIKEN*

Grundskola åk 7-9, gymnasieskola och vuxenstuderande i ämnena
Bild, Historia, SO, Religion, Svenska, Teknik

Introduktion

Den digitala lärplattformen *Antiken* erbjuder ett stort utbud av kunskaps- och lärmaterial om antikens Grekland och Romarriket främst inom ramen för skolämnet Historia i grundskolans årskurs 7-9, samt gymnasieskolan och vuxenutbildning. I fallet Konst och arkitektur finns även starka kopplingar till ämnet Bild. Lärplattformens innehåll kan levandegöra läroplansanknuten tematik, skapa engagemang och en bas för samtal, och därigenom ligga till grund för ett starkt lärande (se Läro- och kursplanskopplingar). Inom kulturområdena Grekland och Rom lyfts olika teman fram - *Politik & Samhälle, Liv & Död, Religion & Mytologi, Krig & Konflikter, Vetenskap & Språk, Handel & Ekonomi, Litteratur & Dramatik, Konst & Arkitektur*, samt *Idrott*. Inom dessa teman finns ett stort utbud av underteman. Hur olika drag och aspekter av de historiska kulturerna lever kvar inom vårt eget samhälle och vår egen samtid finns alltid med som ett givet undertema.

Plattformens innehåll utgår från de senaste forskningsrönen och diskussionerna inom de arkeologiska och historietvetenskapliga studierna. Källmaterialet utgörs av Medelhavsmuseets föremålssamling, arkeologiska miljöer och byggnadsmonument, skriftliga förstahandskällor, forskningslitteratur, skönlitterära alster, fotografier, historiska målningar och kartor. Till detta kommer 3D-modeller, övrigt bildmaterial, tidslinjer, samt ett tiotal kortfilmer som utgår ifrån ett museiföremål som "vecklas ut", levandegörs och sätts i sin rätta kontext.

Tanken är att det gedigna materialet kan användas av lärare och elever på olika sätt - både i form av lärarens "katederundervisning" och elevernas egna självstudier.



Under mer formell "katederundervisning" kan lärare föreläsa för eleverna utifrån plattformens innehåll. Webbmaterialen kan då projiceras på duk i klassrummet. Som introduktion finns övergripande sidor om begreppen "antiken", "antikens Grekland" och "Romarriket" med tillhörande tidslinjer och kartor, samt en guide till hur ett föremål kan tolkas. Varje tema har därefter en specifik introduktionssida som introducerar dess innehåll och ställer frågor vars svar kan hittas i dess följande underteman. Ofta introduceras varje huvudtema av en kortfilm där ett museiföremål levandegörs och sätts i sin rätta kontext. Varje undertema inleds med en gestaltande bild och/eller föremål, och avslutas nästan alltid av ett föremål. Ständigt finns länkar till fler museiföremål som går att hitta i databasen Carlotta, såväl som gedigna lärarhandledningar med övningar och frågor utifrån varje tema och kultur. Efter att läraren introducerat övergripande tidsperiod och kulturområde, eller specifika teman, kan eleverna själva ta vid med olika underteman, göra övningar och besvara frågor som finns i de olika lärarhandledningarna. Mellan lärarstyrda och elevstyrda moment kan undervisningen därefter varieras.

Nedan följer exempel på övningar och arbetsuppgifter kopplade till ett specifikt tema med underteman, innehåll, bilder, kartor, museiföremål, kortfilmer mm.

Inför användandet av lärplattformen

För att eleverna på bästa sätt ska kunna ta sig an den digitala lärplattformens innehåll kan det vara bra att redogöra för vissa fakta, teman och begrepp, såväl som museerna i sig:

Världskulturmuseernas webbsida

[Världskulturmuseerna - Världskulturmuseerna \(varldskulturmuseerna.se\)](http://varldskulturmuseerna.se)

Filmer om Världskulturmuseerna och deras museer och samlingar hittas via:

<https://www.youtube.com/user/varldskulturmuseet>

Världskulturmuseernas onlineprogram

Antikens Grekland Online – en interaktiv digital föreläsning med museipedagog som projiceras på duk i klassrummet och leder undervisningen därifrån – kan fungera som en introduktion till användandet av lärplattformens material:

[Skola Online - Världskulturmuseerna](http://skolaonline.varldskulturmuseerna.se)

Vårt tips är att boka ett sådant program eller att på egen hand först ge en introduktion till kulturen och epoken, såväl som till andra historiska kulturer i och kring Medelhavet, innan användandet av plattformen.

Det finns även en möjlighet att via andra onlineprogram och digitala lärresurser ta sig an andra historiska kulturer genom *De tidiga flodkulturerna Online*, *Forntida Egypten Online*, *Romarriket Online* samt en annan av Världskulturmuseernas digitala lärplattformar:

Allt har en historia – föremål och kortfilmer om världens historia, däribland ovan kulturer.

<https://www.varldskulturmuseerna.se/digitala-resurser/skolprogram-online/allt-har-en-historia/>

Arbetsuppgifter, frågor och övningar till temat

Efter att läraren gått igenom temats introduktion kan klassen tillsammans eller eleverna var för sig ta sig an övningarna och arbetsuppgifterna som finns till detta, eller så kan de fortsätta med resterande underteman och dess övningar och arbetsuppgifter.

Uppgifterna nedan är uppdelade i:

Konst- och arkitekturhistoria.

Praktiska övningar knutna till ämnet bild.



Konst och arkitektur i antikens Grekland – Introduktion

1. Sammanfatta introduktionen: Vad visar skulpturen? Vad kallas den? Var kommer den ifrån? Var ifrån kommer motivets ursprung? Vad är den gjord av? Vilka andra material kan liknande skulpturer vara gjorda av och varför finns det inte så många kvar av dem? Vad var nytt med konsten under den klassiska tidsperioden? Vilken lögn ligger idag över de flesta av antikens skulpturer? Vad var nytt inom arkitekturen under antiken? Vilka var antikens sju underverk? Skriv max en sida.

2. Använd Medelhavsmuseets samlingar och databasen Carlotta och leta upp ett antikt grekiskt föremål som liknar skulpturen ovan. Beskriv vad för föremål som du valt, var och när det kommer ifrån och vad det gestaltar. Jämför föremålen och ange likheter och skillnader. Skriv max en sida.

3. Studera bilder från Medelhavsmuseets utställning "Vita lögnen". Välj en valfri vit marmorskulptur från plattformens sidor eller databasen Carlotta. Skriv ut bilden på skulpturen i svartvitt och måla/teckna det i färg som du tror att skulpturen såg ut från början.



Grekisk arkitektur och exemplet Parthenon

1. Sammanfatta undertemat i några meningar: Vilket material användes före sten för att göra tempel? Varför har dessa byggnader försvunnit? Vad är Parthenon? När byggdes det och vad har hänt med delar av det?

2. Använd Medelhavsmuseets samlingar och databasen Carlotta och leta upp ett föremål som har med grekisk arkitektur att göra. Beskriv vad för föremål som du valt, var och när det kommer ifrån och vad det används till. Skriv max en sida.

3. Sök i valfria källor efter ett antikt grekiskt tempel. Spara bild och ange tidsperiod och geografisk ort. Obs! Använd ej tempel som finns med på plattformen. Max en halv sida.



Grekisk arkitektur och doriska kolonnordningar

1. Sammanfatta undertemat i några meningar: Vilka grekiska kolonnstilar utvecklades under antiken? Vilka två varianter lade romarna till?
2. Använd Medelhavsmuseets samlingar och databasen Carlotta och leta upp ett föremål som har med grekisk arkitektur att göra. Beskriv vad för föremål som du valt, var och när det kommer ifrån och vad det används till. Skriv max en sida.
3. Sök i valfria källor efter ett antikt grekiskt tempel med doriska kolonner. Spara bild och ange tidsperiod och geografisk ort. Obs! Bilder på tempel från plattformen får inte användas. Max en halv sida.



Grekisk arkitektur och joniska kolonnordningar

1. Sammanfatta undertemat i några meningar: När skapades den joniska kolonnordningen och var någonstans var den som populärast?
2. Använd Medelhavsmuseets samlingar och databasen Carlotta och leta upp ett föremål som har med grekisk arkitektur att göra. Beskriv vad för föremål som du valt, var och när det kommer ifrån och vad det används till. Skriv max en sida.
3. Sök i valfria källor efter ett antikt grekiskt tempel med joniska kolonner. Spara bild och ange tidsperiod och geografisk ort. Obs! Använd ej tempel som finns med på plattformen. Max en halv sida.



Grekisk arkitektur och korintiska kolonnordningar

1. Sök i valfria källor efter ett antikt grekiskt tempel med korintiska kolonner. Spara bild och ange tidsperiod och geografisk ort. Obs! Bilder på tempel från plattformen får inte användas. Max en halv sida.
2. Använd Medelhavsmuseets samlingar och databasen Carlotta och leta upp ett föremål som har med grekisk arkitektur att göra. Beskriv vad för föremål som du valt, var och när det kommer ifrån och vad det används till. Skriv max en sida.



Den arkaiska tidens skulpturkonst och måleri

1. Sammanfatta undertemat i några meningar: Vad var nytt med skulpturkonsten under den arkaiska tiden? Var hämtades inspiration ifrån? När och i vilket sammanhang började marmorskulpturer att skapas och användas? Skriv max en halv sida.
2. Studera föremålet ovan! Vad är det för något? Vad kallas det? Vem tror du det visar? Hur gammalt är föremålet? Vem tror du innehade ett sådant föremål? Jämför föremålet med ett liknande från idag. Upplevdes dessa typer av föremål på olika sätt då och nu? Vilka är skillnaderna och vilka är likheterna? Finns det föremål som upplevs liknande idag? Skriv max en sida.
3. Använd Medelhavsmuseets samlingar och databasen Carlotta och leta upp ett föremål från arkaisk tid. Beskriv hur detta syns, vad för föremål som du valt, var och när det kommer ifrån och vad det används till. Skriv max en sida.



4. Studera föremålet ovan! Vad är det för något? Vem visar det? Vad tror du? Hur gammalt är föremålet? Vem hade ett sådant föremål? Jämför föremålet med ett liknande från idag. Upplevdes dessa typer av föremål på olika sätt då och nu? Vilka är skillnaderna och vilka är likheterna? Finns det föremål som upplevs liknande idag? Skriv max en sida.
5. Använd Medelhavsmuseets samlingar och databasen Carlotta och leta upp ett föremål med mytologiskt motiv. Beskriv hur detta syns, vad för föremål som du valt, var och när det kommer ifrån och vad det används till. Skriv max en sida.



Den klassiska periodens skulpturkonst och måleri

1. Sammanfatta undertemat i några meningar: Vad skapades för första gången inom skulpturkonsten under den klassiska perioden? Hur skapades i regel bronsskulpturer och vad kallas tekniken för? Vilka motiv var vanliga inom vas- och krukmåleriet? Skriv max en halv sida.
2. Studera föremålet ovan! Vad är det för något? Vem visar det? Hur gammalt är föremålet? Vem eller vilka tror du hade ett sådant föremål? Jämför föremålet med ett liknande från idag. Upplevdes dessa typer av föremål på olika sätt då och nu? Vilka är skillnaderna och vilka är likheterna? Finns det föremål som upplevs liknande idag? Skriv max en sida.
3. Använd Medelhavsmuseets samlingar och databasen Carlotta och leta upp ett föremål från klassisk tid. Beskriv hur detta syns, vad för föremål som du valt, var och när det kommer ifrån och vad det används till. Skriv max en sida.



4. Studera föremålet ovan! Vad är det för något? Vem visar det? Hur gammalt är föremålet? Vem hade ett sådant föremål? Jämför föremålet med ett liknande från idag. Upplevdes dessa typer av föremål på olika sätt då och nu? Vilka är skillnaderna och vilka är likheterna? Finns det föremål som upplevs liknande idag? Skriv max en sida.

5. Använd Medelhavsmuseets samlingar och databasen Carlotta och leta upp liknande föremål med mytologiskt motiv som ovan. Beskriv hur detta syns, vad för föremål som du valt, var och när det kommer ifrån och vad det används till. Skriv max en sida.



Var är näsorna och snopparna?

1. Sammanfatta undertemat i några meningar: Var har näsorna tagit vägen på många antika skulpturer? Vad menas med "damnatio memoriae"? Var har näsorna tagit vägen på många antika

skulpturer? Hur såg människor ofta på nakenhet för män och kvinnor under antiken?

2. Använd Medelhavsmuseets samlingar och databasen Carlotta eller andra källor och leta upp en antik skulptur där näsan eller snoppen försvunnit. Beskriv vilket föremål som du valt, var och när det kommer ifrån och vad det använts till. Spara en bild. Skriv max en sida.



Den hellenistiska periodens skulpturkonst och måleri

1. Sammanfatta undertemat i några meningar: Varför spreds den grekiska konsten och kulturen vidare ut över världen under 300-talet f.v.t.? Vilken slags konst blev mer vanlig under hellenistisk tid?

2. Studera föremålet ovan! Vad är det för något? Vem visar det? Hur gammalt är föremålet? Vem eller vilka tror du hade ett sådant föremål? Jämför föremålet med ett liknande från idag. Upplevdes dessa typer av föremål på olika sätt då och nu? Vilka är skillnaderna och vilka är likheterna? Finns det föremål som upplevs liknande idag? Skriv max en sida.

3. Använd Medelhavsmuseets samlingar och databasen Carlotta och leta upp ett föremål från hellenistisk tid. Beskriv hur detta syns, vad för föremål som du valt, var och när det kommer ifrån och vad det används till. Skriv max en sida.



Hur lever den grekiska arkitekturen och konsten kvar idag?

1. Redogör för hur den grekiska arkitekturen och konsten lever kvar idag och vad som varit dess största bidrag till konst- och arkitekturhistorien. Skriv max en halv sida.

Övningar och uppgifter för hela temat

1. Använd Medelhavsmuseets samlingar och databasen Carlotta och leta upp ett föremål som har med grekisk konst och arkitektur att göra. Beskriv vad för föremål som du valt, var och när det kommer ifrån och vad det används till. Skriv max en sida.

2. Berätta om en grekiskkonstnär eller arkitekt. Sök information på egen hand i valfria källor. Vad sysslade denne med? Hur levde denne sitt liv? Diskutera även hur du fick fram informationen - var det lätt eller svårt? Vilka källor användes? Skriv max en sida.

3. Fördjupa dig i fler konstnärliga och arkitektoniska verk från antikens Grekland. Läs [Fördjupning om Konst och arkitektur i antikens Grekland och Rom \(PDF\)](#) och berätta om minst tre skulpturer eller byggnader som inte tas upp i de av undertematets texter som berör skola. Skriv max en sida.

4. Diskutera dagens konst. Vilken är din syn på vetenskapen? Vad har den för roll i samhället? Vilken roll har konstnärer? Vad bidrar konsten med? Vilka är de stora områdena och frågorna inom konsten? Finns det något område och någon fråga som framför allt intresserar dig? Skriv max en sida.

5. Diskutera dagens arkitektur. Vilken är din syn på arkitekturfältet? Vad har arkitekturen för roll i samhället? Vilken roll har arkitekter? Vilka är de stora områdena och frågorna inom arkitekturfältet? Finns det något område och någon fråga som framför allt intresserar dig? Skriv max en sida.

6. Diskutera konsthistorien. Har du någon förebild inom konsthistorien? Vilka fem konstverk anser du har varit av extra stor vikt för människan, världen och dess utveckling? Argumentera för dina val och svar. Skriv max en sida.

7. Diskutera arkitekturhistorien. Har du någon förebild inom arkitekturhistorien? Vilka fem byggnader och arkitektoniska verk anser du har varit av extra stor vikt för människan, världen och dess utveckling? Argumentera för dina val och svar. Skriv max en sida.

8. Diskutera det senaste inom konsten. Sök i valfria källor efter fem större konstnärliga nyheter under det senaste året. Skriv max en sida.

9. Diskutera det senaste inom arkitekturen. Sök i valfria källor efter fem större arkitektoniska nyheter under det senaste året. Skriv max en sida.



10. Tolka föremålet! Vad är det för något och vad kan det berätta? Använd dig av vägledningen och dess frågor på sidan "Vad kan ett museiföremål berätta?". Skriv först vad du TROR att föremålet är och vad det kan berätta. Leta därefter upp föremålet via Världskulturmuseernas databas [Carlotta - Översikt](#). Försök hitta rätt sökord. Besvara frågorna så gott det går med informationen som finns vid föremålet. Jämför dina egna tankar med de riktiga svaren. Hur väl stämde de? Skriv 1-2 sidor.

Antikens Grekland – Bild och Form

Uppgifterna relaterar till det centrala innehållet i Igr och Igy i flera kurser. Se utdrag och [Kopplingar till läro- och kursplaner - Världskulturmuseerna](#)

Se även "Lärohandledning Konst och arkitektur i Romarriket" för fler exempel på uppgifter.

Skulptur och teckning

Uppgift: Teckna av ansiktet från en grekisk skulptur. Teckna också ett idealiserat porträtt av samtidens skönhetsideal.

Blyertsteckning valörer/gråskala på vitt papper, A4. Hur ser dagens skönhetsideal ut? Diskutera och jämför med grekiska antikens skönhetsideal.

Lgr: Två- och tredimensionellt bildarbete.

Samtida konst- och dokumentärbilder samt konst och arkitektur från olika tider och kulturer. Hur bilderna och verken är utformade och vilka budskap de förmedlar.

Bilder som behandlar identitet och maktrelationer, till exempel sexualitet, etnicitet och kön. Hur dessa perspektiv gestaltas och konstrueras.

Lgy: Två- och tredimensionell bildproduktion.

Några stilar och genrer inom bildkonst och vad som kännetecknar dessa.

Skillnader och likheter mellan olika genrer inom bildkonst.

Olika bilders funktioner och användningsområden samt hur konst kan kommunicera känslor, tankar och värderingar.

Hur sammanhanget påverkar bilden och hur bilder ges olika betydelser i olika sammanhang.

Bildproduktion och träning i praktiskt hantverk med syfte att utforma egna bildspråkliga budskap och konstnärliga gestaltningar.

Uppgift: Parafras på känd grekisk skulptur.

Montage/blandteknik. Kan även göras i digital teknik.

Välj en bild av en grekisk skulptur bland ett urval. Klipp ut och skapa en ny bild där skulpturen placeras in i en ny miljö. Även skulpturen kan göras om, använd grunden och ge den kläder etc. Bakgrunden kan målas och/eller göras i collageteknik.

Lgr: Relaterar till centralt innehåll i flera kurser

Framställning av berättande, informativa och samhällsorienterande bilder om frågor som är angelägna för eleverna.

Två- och tredimensionellt bildarbete.

Verktyg och material för två- och tredimensionellt bildarbete. Hur dessa verktyg och material kan användas för bestämda syften.

Former, färger och bildkompositioner samt deras betydelsebärande egenskaper och hur dessa kan användas i bildskapande arbete.

Samtida konst- och dokumentärbilder samt konst och arkitektur från olika tider och kulturer. Hur bilderna och verken är utformade och vilka budskap de förmedlar.

Lgy: Två- och tredimensionell bildproduktion.

Några stilar och genrer inom bildkonst och vad som kännetecknar dessa.

Skillnader och likheter mellan olika genrer inom bildkonst.

Hur sammanhanget påverkar bilden och hur bilder ges olika betydelser i olika sammanhang.

Bildproduktion och träning i praktiskt hantverk med syfte att utforma egna bildspråkliga budskap och konstnärliga gestaltningar.

Uppgift: Levande skulptur/figurteckning.

Hur känns det att vara en grekisk skulptur?

Välj ut några kända grekiska skulpturer utifrån de tre olika perioderna:

Arkaisk tid. Arkaiska leendet, Kore och Korus.

Klassisk tid. Kontrapost-ställning.

Hellenismen. Rörelse och djup i bilder/skulptur.

Låt en i gruppen efterlikna positionen och uttrycket som skulpturen har. Övriga i gruppen tränar på att teckna av. Blyertsteckning/kolteckning.

Lgr: Två- och tredimensionellt bildarbete.

Former, färger och bildkompositioner samt deras betydelsebärande egenskaper och hur dessa kan användas i bildskapande arbete.

Samtida konst- och dokumentärbilder samt konst och arkitektur från olika tider och kulturer. Hur bilderna och verken är utformade och vilka budskap de förmedlar.

Lgy: Två- och tredimensionell bildproduktion.

Några stilar och genrer inom bildkonst och vad som kännetecknar dessa.

Skillnader och likheter mellan olika genrer inom bildkonst.

Olika bilders funktioner och användningsområden samt hur konst kan kommunicera känslor, tankar och värderingar.

Hur sammanhanget påverkar bilden och hur bilder ges olika betydelser i olika sammanhang.

Tolkning av bilders budskap utifrån olika perspektiv, till exempel genus, klass och etnicitet, och med hänsyn till sammanhang, syfte och avsändare.

Uppgift: Maskeradfoto. Digital uppgift, använd ipads/iphone. Använd en app för green screen t ex Green Screen by Do ink (kostar), finns även gratisappar t ex Photoroom Background Eraser.

Klä ut sig i antikens tidstypiska draperade och hängande kläder. Fotografera varandra framför en greenscreen och klistra in bilden i en känd antik miljö.

Lgr: Två- och tredimensionellt bildarbete.

Framställning av berättande, informativa och samhällsorienterande bilder om frågor som är angelägna för eleverna.

Digitalt skapande och digital bearbetning av fotografier, rörlig bild och andra typer av bilder.

Samtida konst- och dokumentärbilder samt konst och arkitektur från olika tider och kulturer. Hur bilderna och verken är utformade och vilka budskap de förmedlar.

Lgy: Två- och tredimensionell bildproduktion med traditionella och nya metoder.

Hur sammanhanget påverkar bilden och hur bilder ges olika betydelser i olika sammanhang.

Några stilar och genrer inom bildkonst och vad som kännetecknar dessa.

Skillnader och likheter mellan olika genrer inom bildkonst.

Uppgift "Den vita lögnen": Skriv och berätta. Hur har "den vita lögnen" påverkat tolkning av historien? Det vita idealet syftar till en idealiserad bild av den mänskliga kroppen via den vita marmorn. Under renässansen och nyklassicismen etablerades den vita marmorn som symbol för skönhet, renhet och perfektion och med det tanken om den västerländska civilisationens överlägsenhet.

Många samtidskonstnärer arbetar med att lyfta och avtäckta frågor som rör kolonisering och diskriminering och i detta finns ofta ett perspektiv som omfattar vithet.

Hur arbetar konstnärer idag med frågor om identitet kopplat till vithet?

Lgr: Samtida konst- och dokumentärbilder samt konst och arkitektur från olika tider och kulturer. Hur bilderna och verken är utformade och vilka budskap de förmedlar.

Bilder som behandlar identitet och maktrelationer, till exempel sexualitet, etnicitet och kön. Hur dessa perspektiv gestaltas och konstrueras.

Lgy: Några stilar och genrer inom bildkonst och vad som kännetecknar dessa.

Skillnader och likheter mellan olika genrer inom bildkonst. Samtal och kritisk granskning.

Bildspråkliga begrepp för tolkning och analys.

Olika bilders funktioner och användningsområden samt hur konst kan kommunicera känslor, tankar och värderingar.

Hur sammanhanget påverkar bilden och hur bilder ges olika betydelser i olika sammanhang.

Tolkning av bilders budskap utifrån olika perspektiv, till exempel genus, klass och etnicitet, och med hänsyn till sammanhang, syfte och avsändare.

Konstuttryckens roll i samhället.

Keramik

Uppgift: Skapa en keramikskål/vas med ett eget svartfigurigt motiv/dekoration.

De attiska vaserna kunde vara i olika format och motiven var ofta mytologiska. De är illustrativa och grafiska utan gråskalor där själva bakgrunden utgörs av lerans färg.

Använd rödbrännande lera och ringlings- och tumningsteknik för att forma skålen. Använd svart engobe och svart underglasypenna för att rita motivet.

Välj ett av formaten som användes i vaser från antiken. Vissa har motivet inuti som dryckesbägaren/kylix. Andra har motivet utanpå som t ex amforan.

Motivet som eleverna väljer att måla på vasen kan knyta an till samtiden. Vem/vad blir mytologiserat idag? Viktiga händelser i samtiden? Nyhetsbilder? Motiv från t ex en tv-serie/film/spel/bok?

Lgr: Framställning av berättande, informativa och samhällsorienterande bilder om frågor som är angelägna för eleverna.

Två- och tredimensionellt bildarbete.

Verktyg och material för två- och tredimensionellt bildarbete. Hur dessa verktyg och material kan användas för bestämda syften.

Former, färger och bildkompositioner samt deras betydelsebärande egenskaper och hur dessa kan användas i bildskapande arbete.

Samtida konst- och dokumentärbilder, samt konst och arkitektur från olika tider och kulturer. Hur bilderna och verken är utformade och vilka budskap de förmedlar.

Lgy: Två- och tredimensionell bildproduktion med traditionella och nya metoder. Användningsområden och egenskaper hos olika material.

Några stilar och genrer inom bildkonst och vad som kännetecknar dessa.

Undersökande arbete och praktisk tillämpning av kunskaper om bildkommunikation för att nå önskat bilduttryck.

Bildproduktion och träning i praktiskt hantverk med syfte att utforma egna bildspråkliga budskap och konstnärliga gestaltningar.

Problemlösning i bild med fokus på eget konstnärligt uttryck.

Arkitektur

Uppgift: Rita ett tempel i två-punktperspektiv /centralperspektiv. Blyertsteckning.

Lgr: Två- och tredimensionellt bildarbete.

Lgy: Två- och tredimensionell bildproduktion med traditionella och nya metoder. Användningsområden och egenskaper hos olika material.

Några stilar och genrer inom bildkonst och vad som kännetecknar dessa.

Uppgift: Bygg en modell av ett grekiskt tempel.
Kartong, foamboard, blandade material. Kan även göras digitalt.

Lgr: Två- och tredimensionellt bildarbete.

Verktyg och material för två- och tredimensionellt bildarbete. Hur dessa verktyg och material kan användas för bestämda syften.

Samtida konst- och dokumentärbilder samt konst och arkitektur från olika tider och kulturer. Hur bilderna och verken är utformade och vilka budskap de förmedlar.

Kopplingar finns även till ämnet teknik.

Lgy: Två- och tredimensionell bildproduktion med traditionella och nya metoder. Användningsområden och egenskaper hos olika material.

Några stilar och genrer inom bildkonst och vad som kännetecknar dessa.

Kopplingar finns även till ämnet teknik.

Uppgift: Undersök vad det finns för arkitektur i staden idag som influerats av antik arkitektur.

Lgr: Samtida konst- och dokumentärbilder samt konst och arkitektur från olika tider och kulturer. Hur bilderna och verken är utformade och vilka budskap de förmedlar.

Lgy: Några stilar och genrer inom bildkonst och vad som kännetecknar dessa.

Skillnader och likheter mellan olika genrer inom bildkonst.

Hur sammanhanget påverkar bilden och hur bilder ges olika betydelser i olika sammanhang.