

## Sal og scene - veiledning til valgfaget

Denne veiledningen gir tips og råd til lærere om hvordan de kan arbeide med læreplanen i valgfaget.

ARTIKKEL | SIST ENDRET: 12.08.2015

## Innhold

### 1 Innledning

### 2 Fagets egenart

- Forslag til faser i en produksjon

### 3 Praktiske eksempler

- Eksempel 1: Danseproduksjon
- Eksempel 2: Konsert
- Eksempel 3: Filmmusikk

### 4 Vurdering

### 5 Støttmateriell

## 1 Innledning

Denne veiledningen gir tips og råd til lærere om hvordan de kan arbeide med læreplanen i valgfag. Veiledningen er ikke ment å være heldekkende ved at eksemplene dekker alle kompetansemålene i læreplanen, men veiledningen gir noen tips og råd til hvordan lærere kan jobbe praktisk med det faglige innholdet i valgfaget.

Veiledningen er ikke et formelt dokument som kan erstatte eller sidestilles med selve læreplanen i valgfaget. Utdanningsdirektoratet er ansvarlig for innholdet i veiledningen, og den er utarbeidet i samarbeid med relevante fagmiljøer og fagpersoner.

I denne veiledningen gir **kapittel 2** en beskrivelse av fagets egenart og omtale av hovedområder. **Kapittel 3** gir tips og råd til innhold i faget med gjennomgang av noen eksempler på undervisningsforløp. Kompetansemål er konkretisert til læringsmål med kjennetegn på høy måloppnåelse. Her er også mulighetene for variasjon i faget beskrevet. **Kapittel 4** omtaler vurdering i faget. Henvisning til støttemateriell og kilder er plassert i **kapittel 5**.

## 2 Fagets egenart

Målet med faget er at elever som velger faget får mulighet til å skape og formidle kreative uttrykk, både individuelt og sammen med andre. Faget vektlegger det audiovisuelle aspektet ved kunst, noe som innebærer at det som skapes og formidles både er synlig og hørbart. Dette kan være ulike produksjoner der det visuelle og auditive er presentert, for eksempel musikk, lyd, dialog til film, bilder, installasjoner eller sal- og sceneopptreden. Dette åpner igjen opp for mange muligheter og for samarbeid mellom elever med ulike, kreative og praktiske interesser.

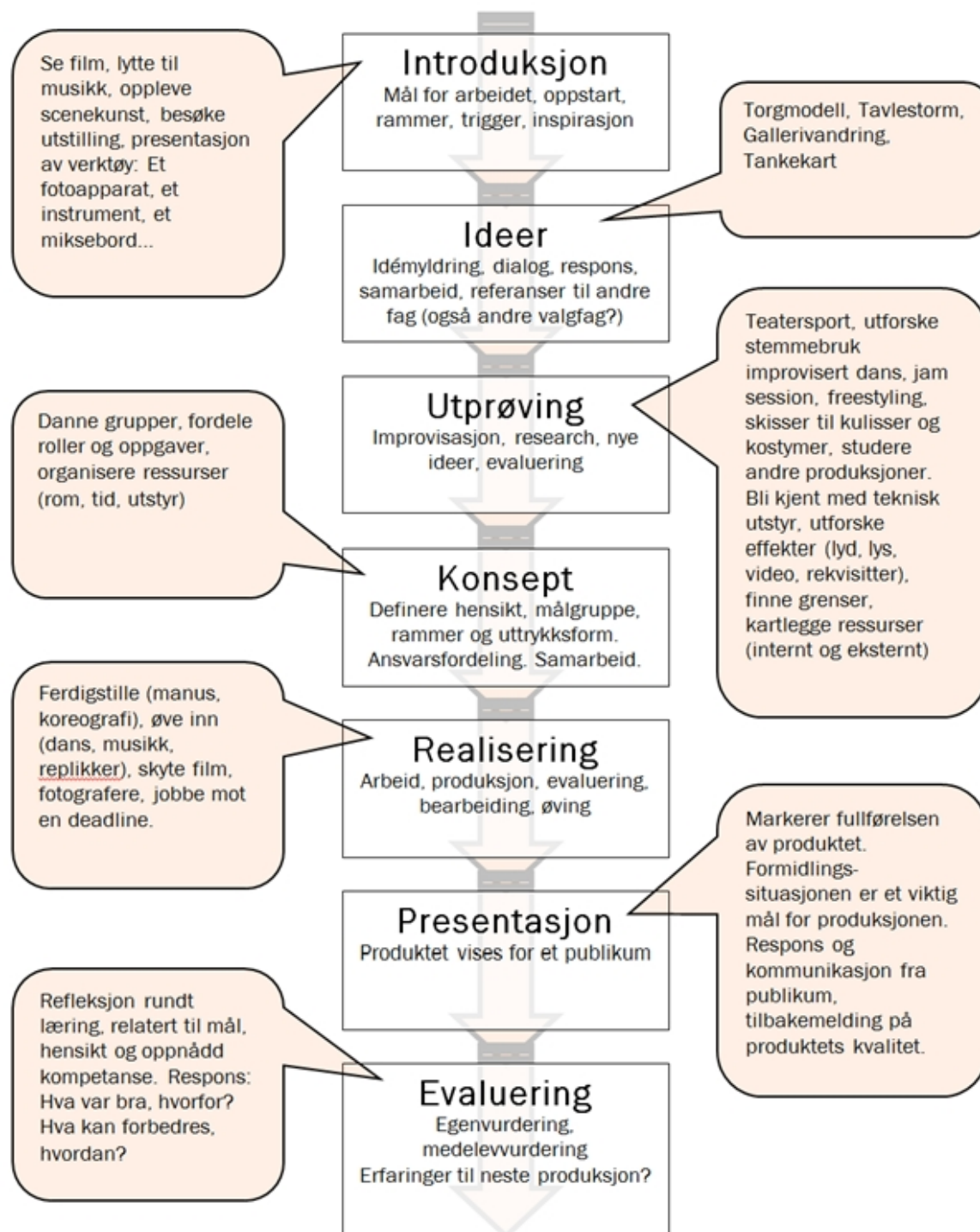
En produksjon er å arbeide fram et sluttprodukt. En slik prosess innebærer en vekselvirkning mellom idéarbeid, utprøving, evaluering og videreutvikling, før produktet er ferdigstilt og kan presenteres. Det er viktig at alle produktene som skapes og formidles er tydelig forankret i kompetansemålene, og at disse målene er konkretisert og kjent for elevene.

I arbeidet med en produksjon kan det være gode muligheter til å trekke inn samarbeid med andre fag, også andre valgfag. Faget er innrettet tverrfaglig, og henter elementer fra i hovedsak musikk og kunst og håndverk. På samme tid har faget muligheter til å implementere de fleste fag. For eksempel vil det i en oppsetning av en musikal være naturlig at fag som norsk, engelsk, kroppsøving, matematikk, andre fremmedspråk, samfunnsfag og RLE kan inngå, uten at det her er lagt direkte føringer for dette. Gjennom produksjon av en musikal kan elevene få vist en tverrfaglig kompetanse.

Faget har to hovedområder, **skape** og **formidle**. Hovedområdet **skape** uttrykker at elevene skal få tid og mulighet til å utforske egne ideer til en skapende produksjon. I dette ligger det også en realisering av ideene. Her kommer prosessen og selve arbeidet med å utvikle ideen til et produkt. Det andre hovedområdet **formidle** uttrykker elevens presentasjonskompetanse. Formidlingen av kunst er en del av selve kunsten, og det kan ligge mye læring i selve formidlingen.

Hvert hovedområde har kompetansemål som grunnlag for opplæringen. Hovedområdene må ses i sammenheng, og kompetansemålene er slik innrettet at i en større produksjon vil for eksempel mange av dem være aktuelle.

## Forslag til faser i en produksjon



## 3 Praktiske eksempler

Dette kapitlet gir tips og råd knyttet til planlegging, gjennomføring og vurdering i arbeidet med valgfaget. Det faglige innholdet i opplæringen vil variere ut fra lokalt arbeid med læreplanene. Kapitlet presenterer også en idébank som kan inspirere til egen planlegging.

Temaet variasjon i innhold blir tatt opp med utgangspunkt i rammene for læreplanene knyttet til

kompetansemål og vurdering. Videre følger det praktiske eksempler på hvordan lærere kan jobbe med innhold ut fra hovedområdene og kompetansemålene i valgfaget. Enkelte av eksemplene viser kompetansemål som er konkretisert i læringsmål, og som viser eksempler på kjennetegn på høy måloppnåelse. Dette kan brukes som grunnlag i undervisningsvurdering, slik at det er kjent for elevene hvor de er i opplæringen, og hva som er grunnlaget for videre læring.

## Læreplanene i valgfag og variasjon i innhold

Læreplanene i valgfag skiller seg ut fra de andre læreplanene i Kunnskapsløftet ved at valgfagene har kompetansemål som beskriver ett års opplæring, men de skal kunne brukes på alle tre trinn i opplæringen. Elever har også mulighet til å velge samme valgfag om igjen. Dette betyr at alle elever uansett om de har faget i ett år eller over flere år, skal ha opplæring i - og vurderes ut fra de samme kompetansemålene. Opplæringen i faget skal avsluttes hvert år.

- Intensjonen med valgfagene er bl.a. å motivere elevene.
- Hvordan kan elever som har hatt valgfaget tidligere, oppleve variasjon i valgfaget?

Valgfaggruppen kan være mer sammensatt enn i andre fag, for eksempel ved aldersblanding av elever eller ved at noen elever har hatt valgfaget tidligere, mens andre har valgfaget for første gang. Det er viktig å ta hensyn til sammensetningen av gruppen når det gjelder variasjon i valg av innhold, osv. Det er ikke trinnet eleven går på, som skal styre innholdet, og det skal heller ikke vektlegges at elever har hatt valgfaget tidligere. Ettersom valgfagene har kompetansemål som skal oppnås etter ett år, vil det likevel være hensiktsmessig at elever som velger samme valgfag om igjen, opplever variasjon i faget fra ett år til det neste.

Å gjennomføre en opplæring i valgfag med progresjon og variasjon løses, som i alle andre fag, innenfor tilpasset opplæring. Variasjon og progresjon kan for eksempel være forskjell i innhold, arbeidsoppgaver, aktiviteter, lærestoff, intensitet (tempo) og organisering av opplæringen, arbeidsmåter, læringsarenaer med mer. Utgangspunktet for opplæringen skal være at de samme kompetansemålene gjelder for alle elevene, og at de gir rom for å velge variert innhold ut fra lokale forhold og elevenes forutsetninger.

## Noen eksempler på ulike muligheter for variasjon

Det samme valgfaget kan ha variasjon knyttet til ulike aktiviteter og innhold fra ett år til det neste. Dette kan sikre at elevene opplever og lærer noe nytt om de velger samme faget over flere år.

Elever som ønsker større utfordringer, kan tilbys mer komplekse læringsaktiviteter innenfor de samme kompetansemålene i læreplanen. Dette kan være en måte å tilpasse innholdet i opplæringen på, sikre variasjon og motivasjon, selv om kompetansen er den samme for alle elevene.

Valgfagene kan være prosjektbaserte. Dette åpner opp for variasjon og samarbeidsoppgaver mellom ulike elever fra ulike trinn og mellom ulike valgfag.

I dette valgfaget er det naturlig med en tredelt struktur, - planlegging, gjennomføring, formidling, - og faget

kan være prosjektbasert. For å oppnå en tydelig prosjektarbeidsmetode, må fagets mål og kjennetegn være kjent for elevene. Faget åpner opp for en variert praksis og mange muligheter, fra små produkter til større produksjoner.

## **Om eksemplene**

Eksemplene i denne veiledningen er ingen fasit på hvordan lærere bør drive opplæring i faget, men kan være nyttig når de skal tenke mål, kjennetegn, struktur og organisering. Et mål er at lærere kan benytte veiledningen som en mal til å komme i gang med faget og som et supplement til egen undervisningsmetodikk. De ulike maler og eksempler på tema, produkt og kjennetegn kan i noen tilfeller brukes direkte, men i de fleste tilfellene må lærere tilpasse dem etter lokale mål og forutsetninger.

Eksemplene som følger er utformet forskjellig, og de er ikke uttømmende. Disse praktiske eksemplene er ment som hjelp for hvordan en produksjon kan organiseres, hva slags produksjoner man kan lage, og hvordan man kan tenke rundt underveisvurdering.

I denne veiledningen er det til flere av oppgavene satt opp forslag på kjennetegn på høy grad av måloppnåelse som sier noe om hvilken kvalitet elevene presterer i sine arbeider. Eksemplene i denne veiledningen viser til konkrete metoder. Noen prinsipper og eksempler på arbeidsmetoder er beskrevet i vedlegget.

## **Eksempel 1: Danseproduksjon**

Elevene skal lære å utarbeide en danseforestilling ut fra ideer. Elevene samler ideer og setter sammen bevegelser og posisjoner til en koreografi eller danseimprovisasjon.

I arbeidet bør det fokuseres på grunnelementer som koreografi og/eller improvisasjon med fokus på bevegelse, posisjon og tid/telling/rytme. Elevene kan velge å utvikle en fastlagt koreografi eller å la dansen forbli improvisert. De kan utarbeide produksjonen som et rent bevegelsesuttrykk, eller knytte den til et tema, en historie eller å formidle et ønsket budskap.

Improvisasjon og samtidsdans åpner opp for å utforske bevegelsesrepertoar. Denne sjangeren kan introduseres som en relativt fri form og utforskning av bevegelse.

Selv om dans i moderne tid betraktes som en selvstendig kunstform, er det nærliggende å koble dans til musikk. Valg av musikk vil derfor ofte utgjøre en betydelig del av en danseproduksjon.

## **Eksempel 2: Konsert**

Dette eksemplet kan legge opp til en samtale om ulike konsertopplevelser, og eventuelt en historisk gjennomgang av hvordan konsertbegrepet har oppstått.

## Ideer til fasene i produksjonen av en konsert

Faser	Eksempler til fasene
<b>1. Introduksjon</b>	Vise konsertopptak fra store og små scener. Samtale om tidligere konsertopplevelser. Gjerne fellesopplevelser gjennom Den Kulturelle Skolesekken. Fortelle kort om hva som må til for å arrangere en konsert. Ta med elevene til konsertstedet og se på scenen og utstyr, og visualisere hvor musikerne og publikum vil være, og samtale om muligheter og begrensninger.
<b>2. Ideer</b>	La elevene individuelt, i grupper og i plenum samtale om muligheter og ideer. Torgmodellen kan for eksempel benyttes. La elevene samtale om hvilke låter som kan være aktuelle. Skal det være en rød tråd eller en tematikk i konserten?
<b>3. Utprøving</b>	Lage midlertidige grupper, fordele låter og la elevene forsøke seg på å spille låtene de har plukka ut. De kan utfordres til å plukke låtene, eller finne noter/besifring selv, eller lærer kan finne frem dette for de. Bruke enkelt utstyr i utprøvingen. Gitar, tamburin og sang kan være nok. Øve inn hele eller deler av låta og presentere det for de andre som skal være med på konserten. Samtale om hvilke låter som er mulig å få bra til.
<b>4. Konsept</b>	Utarbeide en plan for konserten. Har den et tema, eller et budskap? Hvilke låter skal med? Når skal konserten være? Hvem skal inviteres som publikum? Hva har vi, og hva trenger vi av utstyr og kompetanse? Hvordan skaffe det som trengs? Fordele arbeidsoppgaver. Når en plan foreligger kan denne med fordel evalueres og evt. utbedres.
<b>5. Produksjon</b>	Øvingsfase. Fordele tider for bruk av utstyr. Øve på samspill på skolen og på detaljer individuelt utenfor skoletid. Det bør avtales milepæler. Hvilke sanger skal være klare når? Hvilke andre oppgaver skal være ferdige når? Underveis kan det også legges opp til deling. Elever i forskjellige grupper kan vise for hverandre hvor langt de er kommet og gi hverandre konstruktiv kritikk.
<b>6. Presentasjon</b>	En generalprøve anbefales. Denne bør avdekke svakheter i planen og ansvarsfordelingen og dette må rettes opp før selve konserten. Så er det bare å kjøre på! Rock on!
<b>7. Evaluering</b>	Elevene kan individuelt besvare spørsmålene: Hva var bra? Hvorfor? Hva kunne vært bedre? Hvordan? Deretter diskuteres de individuelle svarene i gruppene og de viktigste momentene fremmes i plenum. I plenum bør målet være å ende opp med ei liste over hva man må gjenskape i neste produksjon og hva som må forbedres.

Her er eksempler på hvordan læringsmål kan utformes på bakgrunn av kompetansemål og beskrivelse av kjennetegn på høy måloppnåelse. Eksempelene er tenkt brukt til underveisvurdering.

## Hovedområde: Skape

Kompetansemål Eleven skal kunne	Læringsmål Eleven kan	Kjennetegn på høy målkompetanse
<b>utvikle og formidle ideer til en eller flere produksjoner</b>	formidle ideer til produksjonen ved hjelp av dialog, skisser, demonstrasjon og ved å vise til eksempler.	Kan delta i idémyldring, finne kilder og gjengi eksempler på ideer, fremme egne ideer, gi respons på andres ideer, ta i mot tilbakemelding fra andre, bruke tilbakemeldingene til videre idéutvikling, vurdere kilder og egne ideer kritisk, formulere målgruppe og ønsket hensikt med produksjone.
<b>samarbeide om å utvikle et audiovisuelt eller scenisk uttrykk, inkludert tekniske løsninger</b>	samle ideer og avgrense prosjektet, planlegge og gjennomføre en ferdig konsert for et publikum. Utføre egendefinerte og tildelte oppgaver i samarbeid med andre. Inngå avtaler om ansvarsfordeling og tidsfrister for å gjennomføre oppgaver. Skal kunne bruke teknisk utstyr som forsterkere og effekter, og utnytte instrumentets potensial til å skape et kunstnerisk uttrykk i samarbeid med andre. Evaluere på bakgrunn av tilbakemeldinger og egen refleksjon.	Kan sette opp, koble til og aktivere teknisk utstyr, kjenne grunnleggende funksjoner ved utstyret, klargjøre instrument til bruk, justere innstillinger for å oppnå en ønsket virkning. Kan sammen med andre finne tekniske løsninger som framhever budskapet i framføringen. Kan muntlig beskrive egne oppgaver, føre logg som beskriver læringsprosessen (kan inneholde ideer, kjøreplan, avtaler, tidplaner, refleksjoner), formidle ønsker og behov til samarbeidspartnere, utføre oppgaver som avtalt og overholde tidsfrister, evaluere seg selv underveis og produksjonene som helhet.
<b>sette opp et enkelt budsjett og markedsføringsplan</b>	kartlegge, innhente og disponere nødvendige ressurser og vurdere behov for innkjøp/leie av utstyr som mangler for å gjennomføre produksjonen. Holde orden på teknisk utstyr. Sette opp et budsjett for innkjøp/leie av utstyr, forholde seg til tildelte midler (penger) og føre regnskap. Det sentrale er å gjøre elevene bevisste på at budsjett og regnskap hører	Kan utarbeide inventarliste over utstyr som ligger under gruppas ansvarsområde, utføre vareopptelling og etterse at utstyr er intakt og fungerer, utarbeide liste over utstyr som kan lånes, leies eller kjøpes inn, innhente prisinformasjon og sette opp budsjett for innkjøp/leie av utstyr, kartlegge mulige inntektskilder, avklare rettigheter og tillatelser for bruk av opphavsbeskyttet materiale (TONO), føre regnskap.

med i en produksjon.

Her er eksempler på hvordan læringsmål kan utformes på bakgrunn av kompetansemål og beskrivelse av kjennetegn på høy måloppnåelse. Eksempelene er tenkt brukt til underveisvurdering.

### Hovedområde: Formidle

Kompetansemål Eleven skal kunne	Læringsmål Eleven kan	Kjennetegn på høy måloppnåelse
<b>presentere en eller flere produksjoner for publikum</b>	framføre musikk for et publikum i form av en konsert eller som en del av en større produksjon	Kan delta i framføring av musikk, følge et fastlagt musikalsk arrangement, framføre rytmisk og harmonisk/melodisk korrekt, framføre med god frasering og intonasjon, tilføre musikken nyanser gjennom egne forslag og utveksling av ideer
<b>samarbeid både på og bak scenen for at resultatet skal bli best mulig</b>	samarbeide, lytte til og tilpasse seg andre deltakere	Kan samarbeide og reagere konstruktivt og profesjonelt på uforutsette hendelser, følge kjøreplan og kommunisere med de andre i produksjonen. Diskutere seg fram til de beste løsningene for produksjonen
<b>utveksle synspunkter om valg av virkemidler og utførelse</b>	beskrive og diskutere hvilke valg som er tatt, gjøre rede for begrunnelsen for disse valgene og vurdere virkningen av disse valgene opp mot alternative løsninger	Kan beskrive valg som er gjort i utvelgelsen av et repertoar, gjøre rede for kunstneriske valg som er tatt i prosessen (valg av instrumentering, tempo, toneart og arrangement, valg av oppstilling, belysning, påkledning og framtoning på scenen), begrunne valgene sine, vurdere egne valg og diskutere andre alternativer

## Eksempel 3: Filmmusikk

### Generelt

Å arbeide med filmmusikk er selve uttrykket for en audiovisuell produksjon. Å sette musikk til film kan gjøres både som store og små produksjoner. En start kan være å lage små videoer på mobiltelefonen, der elevene kan sette sammen lydsekvenser eller enkle musikksekvenser til filmscener eller bilder. Enkle sammensetninger av lyd og musikk kan de gjøre med lyder som finnes på mobiltelefoner eller bruke gratis verktøy som finnes på nett. Som et større prosjekt kan elevene komponere, spille inn og sette dette til utvalgte



filmscener. Lyd og bilde kan settes sammen på ulike måter som formidler budskap og følelser med ulik grad av kompleksitet.

Å arbeide med musikk til film forutsetter at det er korte filmer eller filmsekvenser/scener tilgjengelig. Filmene kan for eksempel være produsert i en annen periode i faget, eller produksjonen kan foregå parallelt med andre elever som lager film/videoproduksjon. Elevene kan presentere filmmusikk som et selvstendig produkt eller som et produkt av et kunstnerisk samarbeid. Elevene bør være oppmerksomme på at det kan være nødvendig å innhente tillatelser i arbeidet med film, både når det gjelder å filme personer, steder osv, og når det gjelder å benytte opphavsbeskyttet materiale.

## Ideer til fasene i arbeidet med filmmusikk

### Introduksjon

- Elevene kan begynne med å lytte til utvalgt filmmusikk. Hva kjennetegner ulike typer filmmusikk? Hvilken musikk/lyd assosierer elevene med ulike *filmsjangre*?
- Elevene bør fokusere på å kunne «se» og høre musikken som en funksjon og som en del av handlingen i utvalgte filmscener (for eksempel gjennom heroiske motiver til en karakter).
- Elevene kan for eksempel forestille seg hvilke bilder musikken skal beskrive.
- Det kan være nyttig å kjenne til den grunnleggende historien om filmmusikk. Her kan læreren ta utgangspunkt i hvordan musikk til film oppstod, litt om stumfilmen og musikkens betydning, bruk av levende musikk til film, gullalderen til filmmusikken ca. 1930-1950, og litt om nyere filmmusikk fra 1990 og fram til i dag.
- Elevene kan introduseres for paradoksal bruk av musikk til film. Dette er musikk som «sier det motsatte» av det filmen viser. Her kan elevene reflektere over mulig tvetydige eller underliggende budskap i filmen som ikke nødvendigvis er visualisert, men som musikken framhever.
- Velge filmscener/sekvenser eller filme egne sekvenser som elevene setter passende musikk til. Dette er på utprøvningsstadiet, og de kan prøve ut om musikken passer til filmens budskap. Elevene kan bruke instrumenter eller musikkproduksjon på pc som en del av utprøvingen av mindre komposisjoner, melodier, rytmer, akkorder som assosieres med filmen, eller ulike orkestreringer som «fargelegger» musikken og filmen.
- Elevene kan analysere scenene og bestemme hvor det bør være og ikke være musikk. De må avgjøre hvor musikken skal starte og stoppe i scenene, og være bevisste på musikkens intensitet i forhold til «tempoet» i handlingen. De må være klar over hvordan det virker når tempo i musikk ikke stemmer med handlingen.
- Elevene kan avgjøre hvilke musikalske tema eller motiv som kan være nødvendig til karakterer eller bilder i scenene. Kan et *ledemotiv* være mulig å bruke i filmen?
- Elevene definerer en klar idé om hvilke scener, musikksjangre og plasseringer av musikk til scenene de skal ha med.
- Elevene begynner å komponere, arrangere eller redigere musikalske skisser. Musikken kan være

enkel eller mer kompleks, der bruken av musikkprogrammer som for eksempel Audacity kan være et hjelpemiddel. Elevene kan også komponere musikk og spille den inn, noe som krever bevissthet om rytmikk og tempo.

- Musikken og filmen må settes sammen. Musikken redigeres og synkroniseres med filmen/bildene.
- Elevene evaluerer sin egen prosess fra begynnelse til slutt. Hvordan var forarbeidet? Har vi truffet riktig sjanger og tempo i musikken? Underbygger musikken filmens budskap, eller gir den feil assosiasjoner til det vi ser? Hva har vi lært om sammenhengen mellom film og musikk, og hvordan fremstår filmen som et endelig produkt?

## Idéfase

- Tankekart og idémyldring
- Tavlestorm
- Lytting til ulike referansemusikk, for eksempel pionerkomponistene Erich Wolfgang Korngold, Alex North, Max Steiner, og Bernhard Herrmann. Og nyere filmkomponister som John Williams, Jerry Goldsmith, James Horner, James Newton Howard og Hans Zimmer.

## Utprøving

- Velge filmscener/sekvenser eller filme egne sekvenser som elevene setter passende musikk til. Dette er på utprøvingsstadiet, og de kan prøve ut om musikken passer til filmens budskap. Elevene kan bruke instrumenter eller musikkproduksjon på pc som en del av utprøvingen av mindre komposisjoner, melodier, rytmer, akkorder som assosieres med filmen, eller ulike orkestreringer som «fargelegger» musikken og filmen.
- Elevene kan analysere scenene og bestemme hvor det bør være og ikke være musikk. De må avgjøre hvor musikken skal starte og stoppe i scenene, og være bevisste på musikkens intensitet i forhold til «tempoet» i handlingen. De må være klar over hvordan det virker når tempo i musikk ikke stemmer med handlingen.
- Elevene kan avgjøre hvilke musikalske tema eller motiv som kan være nødvendig til karakterer eller bilder i scenene. Kan et *ledemotiv* være mulig å bruke i filmen?

## Konsept

- Elevene definerer en klar idé om hvilke scener, musikksjangre og plasseringer av musikk til scenene de skal ha med.

## Realisering

- Elevene begynner å komponere, arrangere eller redigere musikalske skisser. Musikken kan være enkel eller mer kompleks, der bruken av musikkprogrammer som for eksempel Audacity kan være et hjelpemiddel. Elevene kan også komponere musikk og spille den inn, noe som krever bevissthet om rytmikk og tempo.

- Musikken og filmen må settes sammen. Musikken redigeres og synkroniseres med filmen/bildene.

## Evaluering

- Elevene evaluerer sin egen prosess fra begynnelse til slutt. Hvordan var forarbeidet? Har vi truffet riktig sjanger og tempo i musikken? Underbygger musikken filmens budskap, eller gir den feil assosiasjoner til det vi ser? Hva har vi lært om sammenhengen mellom film og musikk, og hvordan fremstår filmen som et endelig produkt?

Her er eksempler på hvordan læringsmål kan utformes på bakgrunn av kompetansemål og beskrivelse av kjennetegn på høy grad av måloppnåelse. Eksemplene er tenkt brukt til underveisvurdering.

## Hovedområde: Skape

Kompetansemål Eleven skal kunne	Læringsmål Eleven kan	Kjennetegn på høy måloppnåelse
<b>utvikle og formidle ideer til en eller flere produksjoner</b>	formidle ideer til musikk som kan framheve filmens budskap eller tema gjennom spill på instrument eller vokal, noter eller musikkseksempler.	Kan presentere egne eller eksisterende noter eller musikkseksempler som ideer til musikk/lyd som kan framheve de ulike scenene på flere måter, og som gir filmen et musikalsk helhetsuttrykk der bilde og lyd spiller naturlig sammen. Kan gjøre utvalg av det beste av musikken. Kjenner til referansemusikk og hvordan den brukes i film.
<b>samarbeide om å utvikle et audiovisuelt eller scenisk uttrykk, inkludert relevante løsninger</b>	samarbeide om å skape lyd/musikk som underbygger eller kontrasterer filmsekvenser. Skal kunne analysere filmscener og skape et lydbilde som assosierer det visuelle. Skal skape egen eller manipulere eksisterende musikk/lyd, produsere dette, gjøre et opptak, og sette dette til film.	Kan samarbeide om å skape musikk/lyd til film der musikk og film har gjensidig påvirkning på hverandre, og som sammen hever filmens helhetsuttrykk. Kan diskutere med andre og finne balansen mellom lyd og bilde, dynamikk, bruk av effekter som framhever filmens dramaturgi. Kan benytte ulike effekter i musikk/lyd der det er naturlig, og der det framhever scenens budskap. Kan redigere musikken for å tilpasse den teknisk til filmen. Kan bruke tidslinje og synkronisere bilde og lyd.
<b>presentere en eller flere produksjoner for publikum</b>	formidle det ferdige produktet gjennom filmvisning på selvvalgt arena.	Kan presentere et ferdig produkt der film og musikk fremstår som enhetlig.

## Hovedområde: Formidle

Kompetansemål Eleven skal kunne	Læringsmål Eleven kan	Kjennetegn på høy måloppnåelse
utveksle synspunkter om valg av virkemidler og utførelse	reflektere over, skrive logg om arbeidsprosessen og avsluttet produksjon.	Kan reflektere over prosessen fra utvikling av idé, til produksjon og teknisk gjennomføring.
samarbeide både bak og på scenen for at resultatet skal bli best mulig	drøfte hvordan samarbeidet har påvirket produksjonen.	Kan reflektere over samarbeid og kombinasjon av å koble film/bilde og musikk/lyd.

## 4 Vurdering

### Om vurdering i valgfag

Vurdering i valgfag er omtalt i rundskriv fra Udir-7-2012 Innføring av valgfag på ungdomstrinnet. Her står følgende:

Reglene om individuell vurdering i forskrift til opplæringsloven kapittel 3 gjelder også for valgfag. Det er tilsvarende bestemmelser i forskrift til privatskoleloven kapittel 3. Bestemmelsene innebærer at elevene skal ha både underveisvurdering og sluttvurdering. I underveisvurderingen har eleven rett til løpende tilbakemeldinger om egen kompetanse i valgfag, og meldinger om hva hun eller han kan gjøre for å øke sin kompetanse, jf. forskrift til opplæringsloven § 3-11. Eleven skal også ha halvårsvurdering i valgfag med og uten karakter etter § 3-13 og mulighet til egenvurdering, jf. § 3-12. I tillegg er det viktig at målene for opplæringen og hva som blir vektlagt i vurderingen av elevens kompetanse, er kjent for elevene, jf. § 3-1 fjerde ledd. Kravene til underveisvurdering er altså de samme for valgfag som for alle andre fag.

Når det gjelder sluttvurderingsordningen for valgfag, er den fastsatt i vurderingskapitlet i læreplanene for valgfag. Det er samme sluttvurderingsordning for alle valgfagene. For valgfag skal det kun gis sluttvurdering i form av standpunktkarakter. Det er ikke eksamen i faget.

Det er fastsatt i læreplanen at elevene skal ha en standpunktkarakter i valgfag på 10. årstrinn eller på det trinnet faget avsluttes. I denne forbindelse skal valgfag forstås som de ulike valgfagene, dvs. produksjon for sal og scene, design og redesign, osv. Det vil si at når eleven, for eksempel avslutter valgfaget design og redesign, skal det settes en standpunktkarakter i dette faget. I de tilfellene hvor eleven velger et valgfag på 8. trinn og et annet på 9. trinn er det satt en standpunktkarakter i det valgfaget eleven hadde på 8. trinn, for

eksempel forskning i praksis. Dersom eleven på 10. trinn igjen velger forskning i praksis som valgfag, vil karakteren fra 8. trinn i faget bli strøket, slik at det er standpunktkarakteren forskning i praksis på 10. trinn som føres på vitnemålet (illustrert i tabellen under).

Elevene kan velge samme valgfag om igjen, og da avsluttes det ikke etter det første året. Eleven skal ha halvårsvurdering i faget når det ikke avsluttes. Det er viktig at skolen har gode rutiner for å avklare om elevene avslutter et valgfag, eller om de skal ha samme valgfag neste skoleår. Både for elevene og for lærerne er det viktig å vite om læreren skal sette en standpunktkarakter eller gi en halvårsvurdering på for eksempel 8. årstrinn.

Ved avslutningen av 10. årstrinn kan eleven ha hatt bare ett valgfag og én standpunktkarakter, eller flere valgfag og flere standpunktkarakterer. Alle standpunktkarakterene skal føres på vitnemålet, men det blir beregnet et gjennomsnitt som teller ved inntak til videregående opplæring. Det vil si at valgfag ved inntak til videregående opplæring i praksis er én standpunktkarakter når elevens poengsum beregnes (jf. Udir.no/regelverk; rundskriv Udir 7- 2012 Innføring av valgfag på ungdomstrinnet).

### Eksempler på vurdering i valgfag:

Standpunktkarakter i valgfag skal beregnes ut fra hvordan elevene velger valgfag i løpet av tre år på ungdomstrinnet. Under er det vist noen eksempler:

#### Eksempel 1

Trinn	Fag	Vurdering	Beregning av standpunktkarakter
8	Sal og scene	Halvårsvurdering	Ikke standpunktkarakter
9	Sal og scene	Halvårsvurdering	Ikke standpunktkarakter
10	Sal og scene	Standpunktvurdering	Karakter vektes 1/1

#### Eksempel 2

Trinn	Fag	Vurdering	Beregning av standpunktkarakter
8	Sal og scene	Standpunktvurdering	Karakter skal strykes
9	Design og redesign	Standpunktvurdering	Karakter vektes 1/2
10	Sal og scene	Standpunktvurdering	Karakter vektes 1/2

### Eksempel 3

Trinn	Fag	Vurdering	Beregning av standpunktkarakter
8	Sal og scene	Standpunktvurdering	Karakter vektet 1/3
9	Design og redesign	Standpunktvurdering	Karakter vektet 1/3
10	Fysisk aktivitet og helse	Standpunktvurdering	Karakter vektet 1/3

### Elever som har samme valgfag over flere år

Læreplanene i valgfag åpner ikke opp for å vurdere faglig progresjon i mer enn ett år om gangen. Elever på ulike trinn med opplæring i det samme valgfaget skal vurderes etter de samme kompetansekravene hvert år. De skal ikke vurderes «strengere» enn elever som har hatt faget i ett år. Utfordringen blir å tilrettelegge for mer variasjon i innhold, oppgaver og aktiviteter slik at elever som har faget over flere år, møter nytt innhold og læring i faget. Med andre ord: Tenk progresjon over ett år og variasjon over flere år (jf. variasjon i innhold i kap. 3).

### Beskrivelse av høy kompetanse

Når man jobber med å lage gode kjennetegn på måloppnåelse, er det viktig at disse ledes direkte ut fra kompetansemålene. Lager man kjennetegn på høy kompetanse, skal beskrivelsene vise hva som er full måloppnåelse i den gitte kompetansen. Dette kan brukes som grunnlag i underveisvurdering, slik at det er kjent for elevene hvor de er i opplæringen, og hva som er grunnlaget for videre læring.

### Eksempel fra veiledningen til valgfaget sal og scene

#### Læringsaktivitet: *Filmmusikk*

#### Hovedområde: *Formidle*

Kompetansemål	Læringsmål	Kjennetegn på høy måloppnåelse
Utveksle synspunkter om valg av virkemidler og utførelse.	Skal kunne reflektere over, skrive logg om arbeidsprosessen og avsluttet produksjon.	Kan reflektere over prosessen fra utvikling av idé, til produksjon og teknisk gjennomføring.
Samarbeide både bak og på scenen for at resultatet skal bli best mulig.	Skal kunne drøfte hvordan samarbeidet har påvirket produksjonen.	Kan reflektere over samarbeid og kombinasjon av å koble film/bilde og musikk/lyd.

## 5 Støttemateriell

### Sirkus

Kildene under viser til ulike sirkusaktiviteter og er ressursider for de som vil lære mer om faget. Noen av sidene er kommersielle aktører, men de gir likevel et visst innblikk i faget og kan være til inspirasjon.

Nettsiden wikipedia skriver litt om ulike sirkus og opprinnelsen til sirkuset.

[www.spinnsirkus.com/](http://www.spinnsirkus.com/)

[www.sirkusanda.com/](http://www.sirkusanda.com/)

[www.cirkacirkus.no/](http://www.cirkacirkus.no/)

[www.sirkuspilar.no](http://www.sirkuspilar.no)

[no.wikipedia.org/wiki/Sirkus](http://no.wikipedia.org/wiki/Sirkus)

### Installasjon

Teknisk Museum hadde en utstilling "Klima X" som hadde en stor isblokk som smeltet. Publikum fikk utdelt gummistøvler og vasset rundt i smeltevannet.

NOTAM - Norsk Senter for teknologi i musikk og kunst har en rekke gode eksempler på installasjoner hvor teknologi inngår: <http://notam02.no/web/fasiliteter/>

På Årvoll skole i Oslo hengte barna isklumper opp i et tre i skolegården. Denne installasjonen endret seg i løpet av dagen, etter hvordan sollyset ble brutt i isklumpene. Temperaturendringene ble også synliggjort, da isklumpene forandret form etter hvert og til slutt forsvant.

### Kilder og lenker:

[https://en.wikipedia.org/wiki/Installation\\_art](https://en.wikipedia.org/wiki/Installation_art)

<http://www.dummies.com/how-to/content/understanding-installation-art.html>

<http://www.tate.org.uk/tateetc/issue3/butisitinstallationart.htm>

<http://www.nrk.no/kultur-og-underholdning/1.6126396>

<http://sveinnyhus.blogspot.com/2009/04/ung-installasjonskunst.html>

<http://www.pnek.org/>

---

## Filmmusikk

Lenkene under er ressurser til hjelp og faglig påfyll for den som vil fordype seg noe mer i filmmusikk. Her kan du lære om filmmusikk historie, teori, filmmusikk som skapes i dag, og litt fordypende kunnskap om en av de største praktiserende filmkomponister i dag, John Williams.

<http://filmsound.org/film-sound-history/>

<http://www.twyman-whitney.com/film/essentials/music-history.html>

<http://no.wikipedia.org/wiki/Filmmusikk>

[http://no.wikipedia.org/wiki/John\\_Williams](http://no.wikipedia.org/wiki/John_Williams)

## Dans

### Nasjonale lenker

<http://www.khio.no/studier/balletthogskolen>

<http://www.dnbh.no/nb/>

<http://www.romfordans.no/>

<http://proda.no/>

<http://noda.no/>

<http://denkulturelleskolesekken.no/>

<http://www.dansenshus.com/>

<http://dansiskolen.no/>

### Internasjonale lenker:

<http://www.mercecunningham.org/>

<http://www.alvinailey.org/>

<http://limon.org/>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Lester\\_Horton](https://en.wikipedia.org/wiki/Lester_Horton)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Laban\\_Movement\\_Analysis](http://en.wikipedia.org/wiki/Laban_Movement_Analysis)

**Nasjonalt senter for kunst og kultur i opplæringen har ressursider i valgfaget:**



