

MYNL2TL05

Búið til: Mon, 15 Mar 2021 12:58:01 GMT

Titill

Myndlist í tölvuleikjum

Skammstöfun

MYNL2TL05

Útgáfunúmer

26

Námsgrein

myndlist

Viðfangsefni

Myndlist í tölvuleikjum

Staða

Samþykkt af skóla

Þrep

2

Einingafjöldi

5

Tillaga að bókstöfum/tölustöfum skóla

Lýsing

Áfanginn er grunnáfangi í myndlist sem miðar að þróun útlits og uppbyggingar í tölvuleikjum á myndrænan hátt, þar sem kennd verða grunnatriði teikningar, anatómíu, málunar, form- og litafræði. Lögð er áhersla á að þjálfar formkilning og þekkingu á anatómíu hjá nemendum með því að teikna einföld form og uppbyggingu mannslikamans. Nemendur kynnast og læra að beita lögmálum myndbyggingar, hvernig ólík form, punktar, línur og áferð hafa áhrif á jafnvægi myndflatarins og merkingu. Í litafræðinni kynnast nemendur grundvallaratriðum í meðferð lita, þar sem þeir kanna samspil lita, virkni þeirra og áhrif. Unnið er með liti og farið yfir blöndun og notkun þeirra. Nemendur vinna á sjálfstæðan hátt að fullunnu lokaverki sem getur verið tölvuleikjaheimur, þar sem þeir hagnýta þá þekkingu sem þeir hafa aflað sér. Áfanginn miðar einnig að því að opna sköpunarkraft nemenda og gera þá óhrædda við að prófa, framkvæma og þróa hugmyndir sínar án þess að hræðast útkomuna. Áhersla er lögð á miðlun listrænna afurða nemenda og tjáningu þeirra um eigin sköpun sem tengist tölvuleikjum, rafíþróttum og teiknimyndum. Nemendur skapa á myndrænan hátt eigin tölvuleikjaheim.

Forkröfur

INNL1IL05

Þekkingarviðmið

Nemandi skal hafa öðlast þekkingu og skilning á:

- grunnþáttum myndlistar
- hlutverki myndlistar í þróun tölvuleikja
- að kunna skil á þeim atriðum anatómíu, andlits og þess sem mestu ræður um útlit einstaklinga
- sjálfstæðum vinnubrögðum og hugsun út frá hugmynd (konsepti)
- vinnuumhverfi, vinnutækjum og áhöldum listgreinar sinnar
- skapandi hugsun og hugflæði
- mismunandi nálgun listamanna við listsköpun
- að miðla listsköpun sinni með því að tjá sig um hana og sýna
- að þróa með sér aga, metnað, ábyrgð og jákvæðni í vinnubrögðum
- að meta eigið vinnuframlag

Leikniviðmið

Nemandi skal hafa öðlast leikni í að:

- koma auga á listrænan þátt tölvuleikja
- beita skapandi hugsun
- beita skissun og teiknivinnu
- efla skilning sinn á listrænni vinnu, að upplifa, skynja og túlka það sem hann sér, upplifir
- tjá sig um eigin sköpun
- beita mismunandi miðlunarleiðum í listsköpun sinni
- blanda liti og tóna
- skilja form og uppbyggingu þeirra
- beita mismunandi miðlunarleiðum í listsköpun sinni
- leysa úr viðfangsefnum einn eða í samstarfi við aðra
- hafa skoðanir og setja fram hugmyndir sínar og bregðast við viðmælendum

Hæfniviðmið

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

- vera skapandi í hugsun
- nýta reglur, form og lögmál myndlistar í eigin listsköpun
- vinna á persónulegan hátt með eigin hugmynd og útfæra hana frá skissu/hugmynd yfir í fullklárað verk
- vera meðvitaður um menningarlegt hlutverk listsköpunar
- fullvinna hugmyndir undir leiðsögn kennara
- tjá sig hiklaust um eigin sköpun við aðra viðmælendur
- að skapa eigin verk byggt á eigin listrænum styrk undir leiðsögn kennara
- skilgreina eigin verk
- standa að sýningu þar sem nemandinn miðlar listrænum styrk sínum
- kynna eigin verk og geta brugðist við og tjáð skoðanir sínar um verk annarra
- tjá sig hiklaust og taka þátt í samræðum um myndlist við ólíka viðmælendur
- leysa úr viðfangsefnum einn eða í samstarfi við aðra
- þróa með sér aga, metnað, ábyrgð og jákvæðni í vinnubrögðum
- meta eigið vinnuframlag

Námsmat

Í áfanganum er viðhaft leiðsagnarmat með símati alla önnina.

Skólar

Fyrirmynd