



VÄRLDSKULTURMUSEERNA
THE NATIONAL MUSEUMS OF WORLD CULTURE

KONST OCH ARKITEKTUR I ROMARRIKET

LÄRARHANDLEDNING TILL TEMATIK I DEN
DIGITALA LÄRPLATTFORMEN *ANTIKEN*

Grundskola åk 7-9, gymnasieskola och vuxenstuderande i ämnena
Bild, Historia, SO, Religion, Svenska, NO, 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*, *Antikens Grekland 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 Romarriket – Introduktion

1. Sammanfatta kort introduktionen:
Vad var *Forum Romanum*? Vad är det idag?



Romersk arkitektur

1. Sammanfatta undertemat i några meningar:
Vad hände år 79 e.v.t. och hur och varför har detta betydelse för vår kunskap om romersk konst, arkitektur, kultur och historia idag? Vad var *Villa Papyri*? Vad var *De architectura*? Romersk arkitektur influerades mycket av den grekiska – men vilka nya tekniker och stilar såg dagens ljus under den romerska tidsperioden?
2. Skriv en berättelse om den fruktansvärda katastrof som ödelade staden Pompeji år 79 e.v.t. Fokusera på en huvudkaraktär och hur denne lever sitt liv precis före katastrofen. Skildra det som händer och hur det går för huvudkaraktären. Skriv 2-10 sidor.
3. Använd Medelhavsmuseets samlingar och databasen Carlotta och leta upp ett föremål som har med romersk 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.



Romersk tempelarkitektur och exemplet Pantheon

1. Sammanfatta undertemat i några rader:
Vad menas med *templum in antis*? Vilka kolonner lade romarna till på de redan existerande grekiska? Vilket ytterligare tempelinslag introducerade de för en större värld? Vad är *Pantheon*?

2. Använd valfria källor och leta upp bild och information om ett romerskt tempel vars kvarlämningar finns kvar idag. Beskriv var det ligger, var det användes till och när det byggdes. Ange källor. Max en sida.

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



Kejsar Neros Domus Aurea

1. Sammanfatta undertemat i några meningar: Vad var *Domus Aurea*?

2. Sök i valfria källor efter information om berömda byggnader som förlorats och inte finns kvar i världen. Beskriv var byggnaden, var den användes till, när den byggdes och vad som hände med den. Ange källor. Max en sida.

3. Sök i valfria källor efter mer information om kejsar Nero. Vem var han och vad är han känd för? Hur gick det för honom? Ange källa. Max en sida.



Colosseum

1. Sammanfatta *Colosseum* i några meningar: Egentligt namn? Anledning till smeknamn? Byggherre? Byggnadsår? Publikkapacitet? Underdel? Anledning till varför den byggdes? Antal liv som förbrukats på arenan? Skriv max en sida.

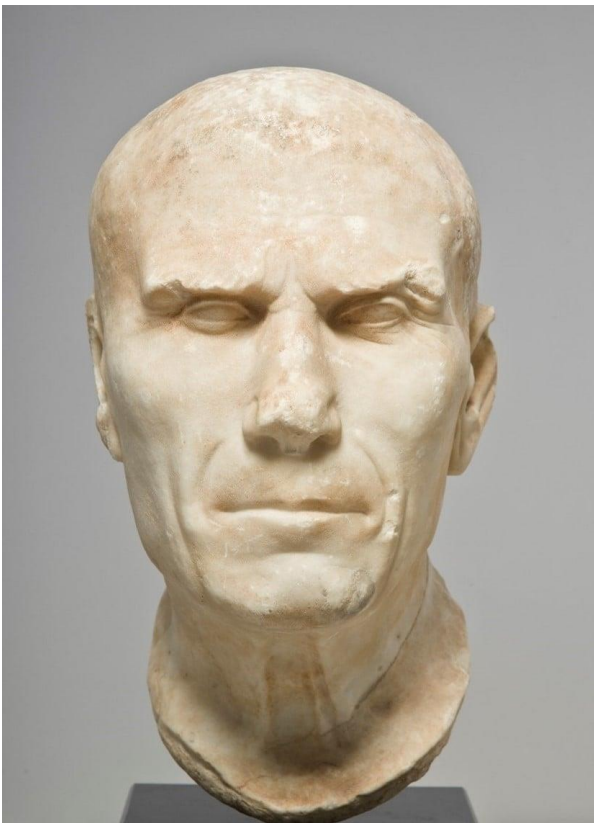
2. Skriv en berättelse som utspelar sig i och kring Colosseum. Fokusera på en huvudkaraktär och hur det kommer sig att denne kommer till arenan. Skildra det som händer på arenan och hur det går för huvudkaraktären. Skriv 2-10 sidor.



Romersk skulpturkonst

1. Sammanfatta undertemat i några meningar: Den romerska skulpturkonsten lånade inslag från den grekiska porträttkonsten som realism och naturalism. Men vad blev en nyhet under den romerska tidsepoken? Vilka exempel på realism lyfte arkitekter som Marcus Vitruvius Pollio in i skulpturkonsten? Vad är Laokoongruppen för skulpturgrupp?

2. 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.



3. 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.



Augustus fredsaltare samt Trajanus och Marcus Aurelius kolonner

1. Sammanfatta *Augustus fredsaltare* i några meningar: Byggherre? Byggnadsår? Motiv? Anledning till varför det byggdes? Vad det vill berätta och på vilket sätt den gör det? Skriv max en sida.

2. Sammanfatta *Trajanus kolonn* i några meningar: Byggherre? Byggnadsår? Motiv? Anledning till varför den byggdes? Vad den vill berätta och på vilket sätt den gör det? Skriv max en sida.

3. Sammanfatta *Marcus Aurelius kolonn* i några meningar: Byggherre? Byggnadsår? Motiv? Anledning till varför den byggdes? Vad den vill berätta och på vilket sätt den gör det? Vilket inslag som var en nyhet? Skriv max en sida.



Kejsar Hadrianus, Tivoli och kärleken till den grekiska konsten och kulturen

1. Sammanfatta undertemat i några meningar: Vem var kejsar Hadrianus? Vad var Villa Hadriana i Tivoli? Hur visade sig inflytandet från den grekiska konsten och kulturen under Hadrianus tid?



Hur lever den romerska arkitekturen och konsten kvar idag?

1. Redogör för hur den romerska arkitekturen och konsten lever kvar idag. Ange minst fem exempel. 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 romersk 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 romersk konstnär 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 Romarriket. 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 undertemats 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.

Romariket – Bild och Form

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

Se även "Lärarhandledning Konst och arkitektur i antikens Grekland" för fler exempel på uppgifter.

Skulptur och teckning

Den romerska skulpturkonsten visar realistiska porträtt av verkliga människor. Man vet ofta vem det föreställer och porträtten är inte förskönade utan personliga. Ibland kan man även härleda det till tid genom t ex hur håret är uppsatt.

Uppgift: Teckna av ansiktet från en romersk 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 romerska 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: Personligt porträtt. Gör ett självporträtt i blyerts. Försök att se de personliga dragen i ansiktet och teckna dem. Teckna sedan en bakgrund som berättar något om personen på bilden, t ex intressen, favoritdjur, favoritplats etc. Kan göras i blyerts och/eller färgläggas.

Uppgift: gör en exakt avbild av ansiktet genom att göra en gipsmask.

Klipp remsor av gipsbindor. Smörj ansiktet i något fett/vattenavvisande så att masken inte fastnar när den torkar. Se till att det är en öppning i näsan så det går att andas.

Lgr: Två- och tredimensionellt bildarbete.

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

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

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

Uppgift: Parafras på känd romersk skulptur.

Montage/blandteknik. Kan även göras i digital teknik.

Välj en bild av en romersk 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.

Skilnader 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 romersk skulptur? Välj ut några kända romerska skulpturer:

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.

Skilnader 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.

Mosaik

Uppgift: skapa en bild i mosaikmönster och placera i en miljö i ett digitalt montage

Romerska mosaiker förekommer på golv, väggar, tak i både offentliga och privata miljöer. Kunde användas för att berätta en historia. Vanligt förekommande motiv; vardagsscener – jakt och bad, idrottsevenemang, mat och festligheter – i matsalar, geometriska mönster, mytologiska motiv – gestalter och berättelser, naturmotiv – djur och växter. Romerska mosaiker var inte bara dekorativa utan också ofta symboliska.

Välj bild utifrån en tematik och motiv. Utgå från de vanligaste historiska motivgrupperna och välj ett samtida motiv. T ex maktbild/samtida nyhetsbild, bad/pool eller badplats, idrott/lag eller tävling, mat/dagens mat eller restaurang, djur/husdjur eller favoritdjur, växter, mytologi/figurer i dataspel.

Välj också en plats för mosaiken, var ska den placeras. Det kan t ex vara i sitt eget hem, en offentlig plats/miljö eller någon annanstans t ex i ett inredningsreportage etc.

Uppgiften görs med lämplig teknik för ämnet. Ett sätt är att måla separata pappersark i olika färger som förekommer i bilden och klipp ut och klistra på sin skiss. Därefter fotas/scannas bilden och klistras in i vald miljö. Uppgiften kan också göras helt digitalt.

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

Två- och tredimensionellt bildarbete.

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

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.

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

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.

Arkitektur

Många romerska villor var storslagna och fantasifulla. Romarna utvecklade också många byggtekniker, bl a valv och kupoler.

Uppgift: alt. 1, bygg en modell av ditt drömhushus. Alt. 2, bygg en modell inspirerad av en romersk villa

Alt. 1. Hur skulle du vilja bo? Hur skulle ditt hus se ut och var skulle det ligga? Gör en modell i papp, kartong och blandmaterial på en platta. Bygg ditt drömhushus och skapa också en omgivning kring huset. Träd, andra byggnader, vatten etc. Uppgiften kan även göras digitalt.

Alt. 2. Studera några romerska villor, t ex Hadrianus lyxiga villa Hadriana och kejsar Neros storslagna palats Domus Aurea. Inspireras av arkitekturen och planlösningarna och bygg en modell av en egendesignad romersk villa.

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.

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.

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

Uppgift: Makt genom arkitektur.

Diskutera hur man under antiken och under senare tider har arbetat med arkitektur för att visa sin makt. Analysera byggnader som representerar makt genom att undersöka format/influenser/material. T ex riksdagen, Riksbanken, kyrkobyggnader etc.

Lgy: Uppgiften kan relatera till centralt innehåll i ämnet Bildteori.

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

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

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: Drömstaden.

Romarna byggde städer och utvecklade stadsplaneringen genom att utgå ifrån ett rutnätssystem och kvarter. Även infrastrukturen utvecklades med vägar och vattenledningar. Hur skulle du vilja att en stad såg ut? Teckna en stad i fågelperspektiv/kartvy och färglägg. Uppgiften 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.

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.

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: 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 romerskt 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: Rita en utsmyckad kolonn 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 en utsmyckad romersk kejsarkolonn. 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.