

Fagfornyelsen - innspill til kjerneelementer i skolefagene

Status

Innsendt til Utdanningsdirektoratet

Innsendt og bekreftet av instansen via e-post

Innsendt av

Kjersti Grimstad

Innsendt dato

22. september 2017

På vegne av

Kjersti Grimstad, Slåtthaug skole

Målgruppe

Lærer/lektor/skoleansatt (Offentlig)

Stilling

lektor med tilleggsutdanning

1. Innledning

Dette er den aller første skissen til hva kjerneelementer kan være i kunst og håndverk/duodji. Den viser hvor langt kjerneelementgruppen har kommet i arbeidet med å definere hva som er kjerneelementer i de ulike fagene.

2. Første skisse til Kjerneelementer i kunst og håndverk/duodji

- Håndverksteknikker (bli kjent med verktøy, utvikle håndlag, utforske teknikker)
- Material og produksjonsforståelse (Ta vare på og utnytte kvaliteter i harde, plastiske og myke materialer, utforske muligheter og tradisjoner)
- Visualisering (kommunisere gjennom å skape egne objekter og bildeuttrykk, etikk og identitet som forbruker og produsent av visuelle uttrykk og produkter)
- Designmetodikk (innhente informasjon, definere problem, visualisere og utvikle ideer, finne løsning, prøve ut, vurdere)

3. Innhold og perspektiver fra de tverrfaglige temaene. De tre tverrfaglige temaene er bærekraftig utvikling, demokrati og medborgerskap og folkehelse og livsmestring

Bærekraftig utvikling

I verkstedene lærer elevene å utnytte og ta vare på materialene, gjøre etiske valg knyttet til materialer og produksjonsprosesser, utvikle blikk for kvalitet. Det gir elevene grunnlag for å skape og reparere produkter og etterspørre holdbar kvalitet som forbrukere, samt velge bort miljøskadelige produkter og materialer. Designmetodikken i faget gir elevene handlingskompetanse som gjør dem i stand til å skape systemendringer i et samfunn i utvikling.

Demokrati og medborgerskap

Kjennskap til det visuelle språket og hvordan det påvirker og kommuniserer er viktig for å ta aktive og velbegrunnede valg som deltaker i et demokrati i hverdags- og yrkesliv.

Folkehelse og livsmestring

praktisk skapende arbeid utvikler elevenes håndlag og arbeidsrutiner (HMS), og evne til problemløsning, utholdenhet i møte med utfordringer i eget hverdagsliv. Et spenn i arbeidsformer og åpne prosesser vil kunne gi opplevelse av mestring og robusthet i møte med det ukjente og kan gi toleranse for andres valg.

4. Begrunnelser for prioriteringer kjerneelementgruppa har gjort i faget

I fagfornyelsen ønsker vi å fremheve viktigheten av at elevene jobber praktisk skapende i verkstedene. Derfor er håndverksteknikker og materialforståelse løftet frem som to egne kjerneelement. Det å mestre håndverksteknikker og utforskning i harde, plastiske og myke materialer ser vi som overordnet det å bli kjent med et mangfold av materialer og teknikker. Ved å fordype seg i utvalgte håndverksteknikker og materialer åpnes det for tilpasning til lokale tradisjoner og kulturhistorie, samt tilrettelegging for dybdelæring.

Visualisering er valgt som kjerneelement for å vise at elevene skal være aktive og beviste produsenter av todimensjonale og tredimensjonale uttrykk. Herunder er kunnskap om formalestetiske virkemidler og hvordan det visuelle språket kommuniserer tilhørighet, identitet, kultur. Visualisering handler om å gi form til ideer gjennom blant annet å tegne skisser, modellere, ta foto og skape digitale uttrykk.

Designmetodikk er valgt som kjerneelement for å konkretisere kreativ problemløsning, entreprenørielle ferdigheter, legge til rette for endringskompetanse og fleksibilitet i møte med fremtidens utfordringer. Vi tenker oss designmetodikken som en stegvis læringsstrategi gjennom skoleløpet på tvers av produktutvikling og kunstuttrykk. Den gir en arbeidsform i faget der elevene søker informasjon i samtid og tradisjoner og utvikler evne til å koble kunnskap fra ulike kilder for å finne løsninger. Arbeidsformen åpner for tverrfaglighet.

I gjeldende læreplan er det mange kompetansemål som etterspør at elevene skal uttrykke seg verbalt uten at det kobles til det praktisk skapende arbeidet i verkstedene. I fagfornyelsen ønsker vi å knytte dette tettere sammen slik at det å gjøre seg kjent med f.eks. kunsthistorie og kulturarv er et utgangspunkt for å skape produkter og visuelle uttrykk, ikke en selvstendig kompetanse.

Det verbale knyttes til å fortelle om og reflektere over valg i prosessen frem mot å utvikle egne produkter og visuelle uttrykk.

5. Innspill til kunst og håndverk/duodji

Det er mulig å sende innspill selv om du ikke har svart på alle spørsmålene.

Du har nå lest første utkast til kjerneelementer. I hvilken grad synes du at forslaget stemmer med det du mener er det viktigste i faget?

Kommentar

Fantastisk at det fokuseres på det skapende arbeidet, dette har vi savnet!

Et overordnet mål med fagfornyelsen er at lærere, skoleledere og skoleeiere opplever at læreplanene i fag legger til rette for dybdelæring og relevant kompetanse. I hvilken grad tror du forslaget kan bidra til prioritering og dybdelæring i faget?

Kommentar

Jeg anser det som viktig at det ikke blir for mange mål under hvert kjerneelement, det viser seg at dersom man skal fordype seg og prøve ut ulike teknikker så er det tidkrevende.

De nye læreplanene vil ha følgende tre tverrfaglige temaer:

- bærekraftig utvikling
- demokrati og medborgerskap
- folkehelse og livsmestring

Temaene skal inngå der det er faglig relevant. Har du innspill til hvilket innhold og perspektiver fra de tverrfaglige temaene som er sentrale fra faget?

Kommentar

Bærekraftig utvikling sammenfaller i stor grad med mål i samfunnsfag, her kan samfunnsfag stå for den mer teoretiske delen mens K&H fokuserer på praktiske skapende oppgaver som f.eks. redesign og gjenbruk.

I forhold til demokrati og medborgerskap tenker jeg at det vesentlige er hvordan samfunnskritikk/samfunnssyn kommer til uttrykk gjennom kunsten. I tillegg kan det være viktig å se på hvordan man grafisk fremstiller budskap på plakater og film, kanskje også hvordan demokrati og medborgerskap kommer til uttrykk i billedkunst og gjennom skulpturer og installasjoner. Et poeng her er at det ikke blir for omfattende hva man skal være innom, men at hovedmålet er å vise at kunst også kan være samfunnskritisk.

Folkehelse og livsmestring bør i all hovedsak dreie seg om sikkerhet i forhold til bruk og oppbevaring av utstyr.

I forhold til tverrfaglighet er det ofte utfordrende å lage oppgaver som går over samme tid om samme emne i ulike fag, en forenkling av dette kan man få ved å la temaene være en del av hvert fag selv om det ikke nødvendigvis sammenfaller 100% i tid. Jeg håper at fokuset nå kan være på skapende aktiviteter i større grad enn teori slik at K&H blir det praktiske og estetiske faget vi vil det skal være.

Verdigrunnlaget skal integreres tydeligere i fag. Vi har nettopp fått ny overordnet del for skolen. Hva mener du er viktig å integrere i faget ut i fra dette verdigrunnlaget?

Kommentar

Jeg tenker at dette sammenfaller i stor grad med demokrati og medborgerskap, i all hovedsak danning. Elevene skal reflektere over kunstens budskap og innhold samtidig som de også skal få muligheten til å uttrykke seg gjennom skapende arbeid selv. Enhver oppgave i K&H innledes ofte med gjennomgang av mål, oppgave og vurderingskriterier, det er viktig at den teoretiske delen ikke er større enn at den kan være en del av en slik introduksjon.

Kreativitet, teknologi, innovasjon og entreprenørskap skal integreres i fag. Hvordan mener du/dere at det kan gjøre i dette faget?

Kommentar

Jeg mener kreativitet må stå i fokus i faget, igjen er det omfattende emner alle som er nevnt og begrensninger settes av fagets omfang for å rekke alt. Dybdelæring og mange krevende mål i et fag passer dårlig sammen.

Entreprenørskap er f.eks. noe som kan fylle et fag som arbeidslivsfag et helt år, hvordan man skal kunne få rom for det samtidig som man prøver ut ulike materialer og reflekterer rundt kunsten i historisk sammenheng er vanskelig å se, dersom man legger til innføring i typiske norske håndverkstradisjoner mener jeg at vi fort ender opp med en plan som blir gjennomført noe overflattisk pga. tidsnød.

Det skal bli tydeligere hvilke fag som ansvar for ulike sider ved de grunnleggende ferdighetene (lesing, regning, skriving, digitale ferdigheter og muntlige ferdigheter) som skal utvikles i faget. Hvilke sider av de grunnleggende ferdighetene er relevante i faget?

Kommentar

Digitale ferdigheter i form av design, bildebehandling og filmredigering er viktige ferdigheter i faget. Dagens elever er aktive brukere av sosiale medier, de har ofte gode ferdigheter i forhold til bildebehandling og film. Design og fokus på målgruppe er derimot noe de ikke alltid er bevisst på, her kan man med fordel se på f.eks reklameplakater/filmer og være kritisk til design samtidig som man diskuterer hva som er tiltenkt målgruppe og hvilke virkemidler som fungerer eller ikke fungerer for å nå målgruppen. Mange tenker ikke over hvor stort publikum internett faktisk byr på og er derfor ukritisk i forhold til hva som kan publiseres på nett.

Læringsstrategier skal integreres i fagene der det er faglig relevant. Hvilke læringsstrategier er en del av kompetansen i faget?

Kommentar

I K&H vil utprøving være en god læringsstrategi, samtidig er det også tidkrevende å la elevene prøve ut ulike materialer og uttrykksformer. Ulike håndverkstradisjoner krever instruksjon og øving, noe som også er tidkrevende. Med tanke på timene man har til rådighet er det nok viktig at man ikke må gape over for mye, men heller kan fokusere på noe og fordype seg i det.

Hvilke andre fag bør utviklingen av kjerneelementer i dette faget ses i sammenheng med?

Kommentar

Samfunnsfag, KRLE, norsk, matematikk.

KRLE: kunstens plass i ulike religioner, religiøse kunstverk og deres plass i historien.

Samfunnsfag: Bærekraftig utvikling, materialvalg, redesign og gjenbruk

Norsk: Tolkning av reklame - bilder og tekst, illustrasjoner til bøker m.m.

Matematikk: perspektivtegning, det gylne snitt