

# Læreplan i kunst og håndverk

## Om faget

### Fagets relevans

Kunst og håndverk er et skapende og praktisk kulturfag. Faget skal gi elevene kulturforståelse, praktiske ferdigheter og kunnskap om innovasjon og visuell kommunikasjon. I faget utvikler elevene evne til å uttrykke seg, ferdigheter i praktisk problemløsning og innsikt i visuell og materiell kultur. Gjennom å delta i skapende prosesser får elevene erfaring med å forestille seg det som ennå ikke er, og et grunnlag for å medvirke i kultur- og samfunnsutvikling. Faget forbereder elevene på et hverdags- og arbeidsliv som stiller krav til praktiske ferdigheter, kompetanse i kreative prosesser og evne til å ta miljøbevisste valg.

Særsilt for faget er at eleven velger fordypning i en kunstdel eller håndverksdel på ungdomstrinnet. Fordypningen skal være praktisk og legge til rette for samarbeid med næringsliv og lokale aktører. Fordypningen omfatter om lag 30 timer og kan fordeles på ulike trinn etter lokale behov og rammer.

### Kjerneelementer

Kjerneelementene i kunst og håndverk rammer inn det mest betydningsfulle innholdet i faget og beskriver det elevene må lære for å kunne mestre og anvende faget.

#### Håndverksferdigheter

Kjerneelementet håndverksferdigheter innebærer at elevene skal utvikle håndlag, praktiske ferdigheter og utholdenhet ved å bruke ulike redskaper og materialer. Elevene skal utvikle forståelse for materialers egenskaper, funksjonalitet og uttrykk gjennom eget skapende arbeid. De skal bruke harde, plastiske og myke materialer og digitale verktøy på en etisk, miljøbevisst og trygg måte gjennom hele skoleløpet.

#### Kunst- og designprosesser

Kjerneelementet kunst- og designprosesser innebærer at elevene skal utvikle nysgjerrighet, kreativitet, mot, skaperglede, utholdenhet og evne til å løse problemer. Kjerneelementet vektlegger både åpne og utforskende prosesser, og stegvise prosesser med utvikling og innovasjon som mål.

#### Visuell kommunikasjon

Kjerneelementet visuell kommunikasjon innebærer at elevene skal kunne lese, forstå og bruke det visuelle språket. Utvikling av tegneferdigheter er her helt grunnleggende for å kunne kommunisere ideer, erfaringer, budskap og sammenhenger. Elevene skal bruke visuelle virkemidler bevisst og eksperimenterende i todimensjonale- og tredimensjonale og digitale uttrykk.

#### Kulturforståelse

Kjerneelementet kulturforståelse innebærer at elevene skal utforske samtidens visuelle kultur og kulturarv fra ulike verdensdeler som kilde til opplevelser og inspirasjon til egen skapende praksis. Elevene skal møte eksemplere på og reflektere over hvordan kunst, håndverk og design spiller og er med på å forme

kultur, samfunnsutvikling og folks identitet. Kunnskap om visuell og materiell kultur gir grunnlag for å ta bevisste valg som forbruker og medborger og i eget skapende arbeid.

## **Verdier og prinsipper**

Skaperglede, utforskertrang og ansvarlig medvirkning er grunnleggende verdier for samfunnet og individet. Kunstneriske uttrykksformer og kreative læringsaktiviteter gir elevene kompetanse i møte med det ukjente og mulighet til å utvikle nye ideer og forestillinger gjennom utforskning og samhandling. Gjennom refleksjon over den materielle og visuelle verdenen vil elevene få grunnlag for å ta etiske og bevisste valg. Felles referanserammer og toleranse for kulturelt mangfold skapes gjennom forståelse av hvordan behov og identitet kommer til uttrykk i bilder, arkitektur og gjenstander. Elevene skal få erfaring med et mangfold innen norsk og samisk kunst, design og håndverk. Kunnskap om og erfaring med kunst- og håndverkstradisjoner og immateriell kultur gir grunnlag for å forvalte og videreutvikle kulturarven.

## **Tverrfaglige temaer**

### **Folkehelse og livsmestring**

I kunst- og håndverksfaget handler det tverrfaglige temaet folkehelse og livsmestring om at elevene utvikler evne til skapende tankeprosesser og praktisk problemløsning. Elevene opparbeider praktiske ferdigheter, evne til å stille spørsmål, møte utfordringer i hverdagen og se muligheter i ukjente situasjoner. Elevene får verktøy til å utforske meninger, ideer og følelser, og til å uttrykke seg gjennom ulike formater og arenaer. Dette kan bidra til å styrke elevens selvbilde og identitetsutvikling.

### **Demokrati og medborgerskap**

I kunst- og håndverksfaget handler det tverrfaglige temaet demokrati og medborgerskap om at elevene utfordres til å reflektere kritisk over kunst, design og materiell kultur og til å gi uttrykk for egne opplevelser, tanker og meninger. Gjennom arbeid med kreative og visuelle yringer kan elevene utvikle evne til å tolke, medvirke og endre samfunnet de lever i.

### **Bærekraftig utvikling**

I kunst- og håndverksfaget handler det tverrfaglige temaet bærekraftig utvikling om at elevene gjennom praktisk skapende arbeid utvikler evne til å se forbedringer i produkter og til å utforske mer miljøvennlige levesett for fremtiden. Elevenes erfaring med bruk og gjenbruk av materialer gir grunnlag for nyskaping. I arbeid med teknologi, materialer og produktutvikling kan elevene øke sin bevissthet om hvilken innvirkning naturen har på mennesker, og hvordan menneskets levesett påvirker naturen og klimaet.

## **Grunnleggende ferdigheter**

### **Muntlige ferdigheter**

Muntlige ferdigheter i kunst og håndverk er å kunne sette ord på og reflektere over estetiske opplevelser og skapende prosesser. Det innebærer å bruke fagbegreper i dialog, samtaler og muntlige presentasjoner.

Utviklingen av muntlige ferdigheter i kunst og håndverk går fra å kunne fortelle om egne observasjoner og opplevelser til å kunne beskrive visuelle virkemidler, håndverk og kunst- og kulturhistoriske referanser.

### **Å kunne skrive**

Å kunne skrive i kunst og håndverk er å kommunisere visuelt gjennom tegn og symboler. Det innebærer også å kunne skrive tekster for å synliggjøre ideer, valg og meninger under det praktiske arbeidet. Videre omfatter det å kunne kombinere tekst og bilder i arbeid med layout og andre visuelle uttrykk.

Utviklingen av å kunne skrive i kunst og håndverk går fra å sette sammen tekst, tegn og symboler til økt lesbarhet, tilpasning til formål og kreative sammenstillinger av visuelle virkemidler.

## **Å kunne lese**

Å kunne lese i kunst og håndverk er å tolke, forstå og vurdere visuelle- og materielle omgivelser. Å kunne lese tekniske tegninger og anvisninger er sentralt i praktisk problemløsning og for å kunne vurdere form, funksjonalitet og holdbarhet.

Utviklingen av å kunne lese i kunst og håndverk går fra å gjenkjenne og avkode til å reflektere kritisk over visuelle virkemidler og kulturelle referanser.

## **Å kunne regne**

Å kunne regne i kunst og håndverk er å anvende matematiske fremgangsmåter i praktisk skapende arbeid. Det innebærer å ta nøyaktige mål, å beregne målestokk, volum og proporsjoner, og å utforske konstruksjon av mønster, form og rom.

Utviklingen av å kunne regne i kunst og håndverk går fra å kunne følge angitt framgangsmåte til å bruke matematiske framgangsmåter som verktøy i egen problemløsning.

## **Digitale ferdigheter**

Digitale ferdigheter i kunst og håndverk innebærer å kunne bruke ulike digitale verktøy, medier og ressurser som kilde til inspirasjon og i skapende arbeid. Kjennskap til regler om opphavsrett og personvern når man bruker egne eller andres bilder, filmer og skapende arbeid er vesentlig på alle trinn.

Utviklingen av digitale ferdigheter i kunst og håndverk går fra å benytte enkle digitale ressurser til å beherske og forme egne digitale produkter for å skape opplevelser og uttrykke følelser, ideer og meninger.

# **Kompetansemål og vurdering**

## **Kompetansemål og vurdering 2. trinn**

### **Kompetansemål etter 2. trinn**

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- bruke håndverksteknikker og håndverktøy i utforming av tre, leire og tekstile materialer på en miljøbevisst og trygg måte
- utforske egenskaper ved materialer og dele sanseerfaringer
- undersøke visuelle uttrykk og bygge videre på andres ideer i eget skapende arbeid

- eksperimentere med form, farge, rytme og kontrast
- fortelle gjennom tegning, maling og foto etter studier av form
- planlegge og bygge med naturmaterialer etter inspirasjon fra samiske- og lokale konstruksjonsprinsipper
- vise fram og presentere objekter gjennom utstilling eller samling
- skape fortellinger ved hjelp av digitale verktøy etter inspirasjon fra lokale og nasjonale kunstverk
- forestille seg og beskrive framtiden gjennom tegning og modeller

## Underveisvurdering

Elevene skal få mulighet til å utvikle kompetansen sin i faget gjennom underveisvurderingen. Elevene viser kompetanse på 1. og 2. trinn når de bruker hender og verktøy til å forme i forskjellige materialer, forteller gjennom visuelle medier og samtaler om opplevelser av bilder, gjenstander og bygninger.

Læreren skal legge til rette for at elevene får tid til utprøving og at de deler erfaringer fra eget skapende arbeid. Elevene skal oppleve at det å prøve og feile er en del av det å utvikle seg i faget. Læreren skal hjelpe elevene til å sette ord på hva de kan, hva de ikke kan, og hvordan de kan videreutvikle kompetansen sin i faget. Tilbakemeldingene fra lærer skal støtte opp under mestring, skaperglede og evne til undring.

## Kompetansemål og vurdering 4. trinn

### Kompetansemål etter 4. trinn

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- bruke håndverktøy og sammenføringsteknikker i tre, leire og tekstil på en miljøbevisst og trygg måte
- gjennomføre kunst- og designprosesser ved å søke inspirasjon, utforske muligheter, ta valg og lage egne produkter
- undersøke hvordan tradisjonshåndverk, inkludert samisk håndverk har utnyttet naturmaterialers egenskaper og lage enkle bruksgjenstander
- prøve ut ulike ideer og muligheter i gjenbruksmaterialer og formidle til andre hvordan man i egen hverdag kan bidra til å ivareta natur og miljø
- samtale om bruksfunksjon og materialvalg i ulike bygninger, og lage skisser med forslag til ny arkitektur
- tolke former og symboler fra ulike kulturer og bruke disse i visuelle uttrykk
- tegne form og dybde ved bruk av virkemidler som overlapping og forminskning

- bruke enkle komposisjonsprinsipper i fotografi og digitale verktøy
- utforske mangfold i motiv og visuelle uttrykk i kunst fra ulike verdensdeler og lage en digital presentasjon
- formidle og vise fram eget arbeid gjennom utstilling

## Underveisvurdering

Elevene skal få mulighet til å utvikle kompetansen sin i faget gjennom underveisvurderingen. Elevene viser kompetanse på 3. og 4. trinn når de prøver ut håndverksteknikker og visuelle uttrykk, deltar i skapende prosesser og vurdering av egne arbeider. Elevene skal på ulike måter få analysere og sette ord på hva bilder, gjenstander og bygninger forteller om funksjon, tilhørighet og menneskers tanker eller behov.

Læreren skal legge til rette for at elevene får utvikle og vise kompetanse gjennom varierte arbeidsmåter. Elevene skal oppleve at det å prøve og feile er en del av det å utvikle seg i faget. Læreren skal hjelpe elevene til å sette ord på hva de kan, hva de ikke kan, og hvordan de kan videreutvikle kompetansen sin i faget. Gjennom konkrete tilbakemeldinger på håndlag, idéutvikling og bruk av visuelle virkemidler skal læreren støtte opp om elevenes skaperglede og faglige utvikling.

## Kompetansemål og vurdering 7. trinn

### Kompetansemål etter 7. trinn

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- bruke ulike teknikker, elektriske verktøy og håndverktøy i reparasjon, bearbeidelse og sammenføyninger av harde, plastiske og myke materialer på en trygg og miljøbevisst måte
- undersøke materialers egenskaper og funksjon i ulike gjenstander og vurdere materialers holdbarhet og muligheter for reparasjon og gjenbruk
- bygge og eksperimentere med stabile konstruksjoner
- bruke ulike digitale verktøy til å planlegge, dokumentere og presentere prosesser og produkter
- bruke ulike strategier for idéutvikling og problemløsning
- tegne form, flate og rom ved hjelp av virkemidler som kontraster, skygge, proporsjoner og perspektiv
- utforske og sette ord på hvordan følelser og meninger vises i kunst, og bruke symbolikk og farge til å uttrykke følelser og meninger i egne arbeider
- analysere visuelle virkemidler i ulike medier og belyse et aktuelt tema gjennom foto eller infografikk
- presentere et mangfold i folkedrakter, inkludert samiske klesplagg, og designe og lage et produkt med inspirasjon fra kulturarven

- undersøke hvordan kjønnsroller vises i populærkultur og lage visuelle uttrykk som utfordrer stereotypier
- gjenkjenne og programmere mønstersekvenser til visuelle uttrykk
- designe og lage en utstilling som viser fram prosess og produkt

## Underveisvurdering

Elevene skal få mulighet til å utvikle kompetansen sin i faget gjennom underveisvurderingen. Elevene viser kompetanse på 5., 6. og 7. trinn når de når de bruker kreative strategier for å skape visuelle uttrykk og funksjonelle løsninger. Lærerens veiledning skal støtte opp under elevenes skaperglede, deres håndlag, mulighet til utforskning og problemløsning, og deres kompetanse i å bruke materialer og redskaper på en miljøbevisst og trygg måte.

Læreren skal legge til rette for at elevene får utvikle og vise kompetanse gjennom varierte arbeidsmåter. Læreren skal hjelpe elevene til å sette ord på hva de kan, hva de ikke kan, og hvordan de kan videreutvikle kompetansen sin i faget. Læreren skal legge til rette for at elevene medvirker i vurdering av visuelle virkemidler, kulturelle referanser og håndverkskvalitet i egne arbeider. I dialog om elevenes faglige utvikling skal læreren vektlegge både prosess og produkt.

## Kompetansemål og vurdering 10. trinn, fordypning kunst

### Kompetansemål etter 10.trinn, fordypning kunst

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- bruke ulike verktøy og håndverksteknikker og egnet teknologi i reparasjon, bearbeidelse og sammenføyninger av harde, plastiske og myke materialer
- vurdere materialers holdbarhet og muligheter for reparasjon og gjenbruk, og bruke materialer på en hensiktsmessig og miljøbevisst måte
- utvikle løsninger gjennom en stegvis designprosess
- prøve ut hvordan ny teknologi kan gi muligheter for nye kommunikasjonsformer og opplevelser i skapende prosesser og produkter
- visualisere form ved hjelp av frihåndstegninger, arbeidstegninger, modeller og digitale verktøy
- dokumentere og begrunne valg gjennom utstilling eller digitale uttrykk
- analysere hvordan identitet og stedstilhørighet kommuniseres i arkitektur, klestradisjoner, kunst og gjenstander, og eksperimentere med kulturelle referanser i eget skapende arbeid
- undersøke hvordan kunst, inkludert samisk kunst utfordrer, og skape kunstuttrykk som stiller spørsmål ved utfordringer i samtiden
- reflektere kritisk over visuelle virkemidler og bruke disse bevisst og eksperimenterende i eget skapende arbeid

- lage skisser til fornyelse av lokale omgivelser og modellere arkitektoniske løsninger som ivaretar ulike behov og interesser
- søke inspirasjon fra ulike retninger innen kunst og visuell kultur, reflektere over bruken av visuelle virkemidler og skissere egne ideer
- eksperimentere med ulike visuelle uttrykk i en kunstnerisk prosess og begrunne valg fra idé til ferdig resultat

## Underveisvurdering

Elevene skal få mulighet til å utvikle kompetansen sin i faget gjennom underveisvurderingen. Elevene viser kompetanse på 8., 9. og 10. trinn når de bruker kreative strategier og praktisk problemløsning i arbeid med visualisering og i arbeid med ulike materialer.

Læreren skal legge til rette for at elevene kan utvikle mestring og skaperglede gjennom varierte utfordringer i praktisk skapende arbeid med idéutvikling, visuelle virkemidler og håndverksteknikker. I dialog om elevenes faglige utvikling skal fokus være på prosess og produkt, og på hvordan eleven bruker fagbegreper og reflekterer over estetiske uttrykk, kulturelle referanser, og funksjon og holdbarhet i egne og andres arbeider.

## Standpunktvurdering

Standpunktvurderingen skal uttrykke elevenes sluttkompetanse i faget. Læreren skal planlegge og legge til rette for at elevene på varierte måter får vise sin samlede kompetanse i kunst og håndverk. Elevenes praktisk skapende arbeid ligger til grunn for standpunktvurdering i faget. Læreren skal vurdere elevenes idéutvikling, hensiktsmessig og miljøbevisst bruk av verktøy, redskaper og teknikker, og visuelle og håndverksmessige kvaliteter ved sluttprodukter. Elevenes kompetanse kommer også til uttrykk gjennom bruk av fagbegreper og refleksjon over estetiske uttrykk, kulturelle referanser, og funksjon og holdbarhet i egne og andres arbeider.

## Kompetansemål og vurdering 10. trinn, fordypning håndverk

### Kompetansemål etter 10.trinn, fordypning håndverk

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- bruke ulike verktøy og håndverksteknikker og egnet teknologi i reparasjon, bearbeidelse og sammenføyninger av harde, plastiske og myke materialer
- vurdere materialers holdbarhet og muligheter for reparasjon og gjenbruk, og bruke materialer på en hensiktsmessig og miljøbevisst måte
- utvikle løsninger gjennom en stegvis designprosess
- prøve ut hvordan ny teknologi kan gi muligheter for nye kommunikasjonsformer og opplevelser i skapende prosesser og produkter
- visualisere form ved hjelp av frihåndstegninger, arbeidstegninger, modeller og digitale verktøy
- dokumentere og begrunne valg gjennom utstilling eller digitale uttrykk

- analysere hvordan identitet og stedstilhørighet kommuniseres i arkitektur, klestradisjoner, kunst og gjenstander, og eksperimentere med kulturelle referanser i eget skapende arbeid
- undersøke hvordan kunst, inkludert samisk kunst utfordrer, og skape kunstuttrykk som stiller spørsmål ved utfordringer i samtiden
- reflektere kritisk over visuelle virkemidler og bruke disse bevisst og eksperimenterende i eget skapende arbeid
- lage skisser til fornyelse av lokale omgivelser og modellere arkitektoniske løsninger som ivaretar ulike behov og interesser
- undersøke muligheter innen håndverksteknikker og vise ulike alternativer i egen utprøving
- utforske holdbarhet, funksjon og estetisk uttrykk gjennom praktisk problemløsning og begrunne valg fra idé til ferdig produkt

## Underveisvurdering

Elevene skal få mulighet til å utvikle kompetansen sin i faget gjennom underveisvurderingen. Elevene viser kompetansen sin på 8., 9. og 10. trinn når de bruker kreative strategier og praktisk problemløsning i arbeid med visualisering og i arbeid med ulike materialer.

Læreren skal legge til rette for at elevene kan utvikle mestring og skaperglede gjennom varierte utfordringer i praktisk skapende arbeid med idéutvikling, visuelle virkemidler og håndverksteknikker. I dialog om elevenes faglige utvikling skal fokus være på prosess og produkt, og på hvordan eleven bruker fagbegreper og reflekterer over estetiske uttrykk, kulturelle referanser, og funksjon og holdbarhet i egne og andres arbeider.

## Standpunktvurdering

Standpunktvurderingen skal uttrykke elevenes sluttkompetanse i faget. Læreren skal planlegge og legge til rette for at elevene på varierte måter får vise sin samlede kompetanse i kunst og håndverk. Læreren skal planlegge for hvordan elevene skal få vist hvordan de mestrer utfordringer i praktisk skapende arbeid og løser oppgaver i kjente og ukjente situasjoner. Læreren skal vurdere elevenes idéutvikling, hensiktsmessig og miljøbevisst bruk av verktøy, redskaper og teknikker, og visuelle og håndverksmessige kvaliteter ved sluttprodukter. Elevenes kompetanse kommer også til uttrykk gjennom bruk av fagbegreper og refleksjon over estetiske uttrykk, kulturelle referanser og funksjon og holdbarhet i egne og andres arbeider.

## Vurderingsordning

10. trinn: Elevene skal ha én standpunktarakter.

Eksamensordningene i fagene skal sendes på høring og ferdigstilles senere.