

Kjerneelementer og begrunnelser for valg av innhold i faget: Kunst og håndverk og Duodji

Håndverksferdigheter er valgt som kjerneelement for å styre fagets undervisningspraksis inn i verkstedene. Kompetansemålene i Kunnskapsløftet gir i liten grad elevene rettigheter til opplæring i bruk av redskaper og verktøy eller praktisk problemløsning i materialer. I fagfornyelsen mener vi at kompetansemålene må bli langt mer forpliktende når det gjelder utvikling av håndverksferdigheter i egnede verksteder. Håndlag og evne til praktisk problemløsning er en nødvendig allmennkompetanse for hverdagslivet for å montere, skape og reparere produkter. Arbeid i verkstedet gir en viktig arena for å prøve ut håndverksfag som yrkesvalg, utvikle blikk for kvalitet, lære om sikkerhet og hvordan en tar vare på materialer, redskaper og verktøy. I utviklingen av kompetansemålene må det sikres at elevene får erfaringer med harde, plastiske og myke materialer gjennom hele skoleløpet. Dybdelæring knyttes til å utvikle håndlag og evne til praktisk problemløsning gjennom å bruke et bredt spekter av redskaper og verktøy, men kompetansemålene bør også åpne for mulighet til fordypning i utvalgte teknikker for eksempel fra lokal kulturarv.

Visuell kommunikasjon er valgt som kjerneelement for å vise at elevene skal være aktive og bevisste produsenter av todimensjonale og tredimensjonale uttrykk. Herunder er kunnskap om formalestetiske virkemidler og hvordan det visuelle språket kommuniserer tilhørighet, identitet og kultur. Visualisering handler om å gi form til ideer gjennom å tegne skisser, arbeidstegninger, lage modeller, arbeide med bilder og skape digitale uttrykk. Kunnskaper om det visuelle språket utvikler skaperglede, engasjement og medvirkning i samfunnet. Vi har valgt en bredere definisjon på visuell kommunikasjon enn den tidligere planen. Med kunnskap om visuell kommunikasjon, mener vi også å opparbeide tegneferdigheter, både for hånd og med digitale verktøy.

Kunst- og designprosesser er valgt som kjerneelement for å fremheve læringsstrategier i faget som utvikler nysgjerrighet, skaperglede og handlingskompetanse i møte med det ukjente. Arbeid i kunst- og designprosesser utvikler elevenes entreprenørielle og skapende ferdigheter forstått som evne til å stille spørsmål, bruke sanser og prøve ut ideer, lære av feil, søke inspirasjon og kunnskap for å komme videre i prosessen, ta valg og begrunne dem, vurdere fordeler og ulemper, samt vise frem det de har laget for andre gjennom dialog, utstillinger og digitale presentasjoner. Vi har konkretisert to prosessstyper og formulert progresjonsløp fra småtrinn til ungdomstrinn. Den ene prosessstypen er åpen og utforskende, den andre stegvis med utvikling og innovasjon som mål. Vi tenker oss de to prosessstypene som strategier for skapende arbeid gjennom hele skoleløpet og på tvers av kunst- og designfeltet og i tverrfaglige prosjekter. Den stegvise prosessen gir en arbeidsform i faget der elevene søker informasjon i samtid og tradisjon og utvikler evne til å koble sammen kunnskap fra ulike kilder for å finne løsninger. Den åpne prosessen gir en arbeidsform der elevenes utforskning av muligheter i teknikker og uttrykk gir estetiske erfaringer og grunnlag for å gjøre valg.

Kultur i kontekst er valgt som kjerneelement for å gi elevene mulighet til å se seg selv og sine egne arbeider i relasjon til samfunn og kultur. Gjennom å oppleve, erfare og utforske et mangfold av samtidens visuelle kultur og vår globale kulturarv, vil eleven kunne se sammenhenger og finne inspirasjon til eget skapende arbeid. Sentralt for å utvikle forståelse er at elevene selv får mulighet til å sette ord på opplevelser, tolke og gjøre vurderinger av hvordan identitet og kulturelle forskjeller kommer til uttrykk gjennom bilder, arkitektur og gjenstander. Ved å opparbeide kritisk blikk og forståelse for visuelle og materielle uttrykk, skapes referanser til fortid og samtid i eget skapende arbeid og grunnlag for diskusjon rundt etiske valg, toleranse og respekt for andres uttrykk. Elevene skal møte eksempler på hvordan kunst og design speiler og er med på å forme vår historie, samt diskutere bærekraftig bruk av ressurser, ansvarlig produktutvikling og hvordan en i egen hverdag kan bidra til å ivareta natur og miljø. Arbeid med dette kjerneelementet vil berikes og gi større muligheter for dybdelæring gjennom samarbeid på tvers av praktisk-estetiske fag, samfunnsfag og norsk slik at elevene ser sammenhenger på tvers av kulturuttrykk.

De viktigste endringene i faget:

- Større fokus utvikling av praktisk håndverk
- Programmering mer synlig i faget
- Tatt bort kunsthistorie, men åpner for å kunne trekke det inn der det er naturlig

Det legges opp til et tverrfaglig samarbeid med flere fag, men spesielt de praktiske og estetiske fagene musikk og mat og helse. Det siste kjerneelementet *Kulturforståelse* er satt inn nettopp for å kunne utvikle de estetiske og praktiske sidene ved flere fag i sammenheng.