

Lokale læreplaner

Grunnskolen

Fag:	Kunst og håndverk
Årstrinn:	5.-7. trinn

Fagets relevans og sentrale verdier

Kunst og håndverk er et sentralt fag for praktiske ferdigheter, kreativitet og refleksjon over visuell og materiell kultur. Gjennom å delta i estetiske prosesser skal elevene få erfaring med å forestille seg det som ennå ikke er, og et grunnlag for å medvirke i kultur- og samfunnsutvikling. Faget skal forberede elevene på et hverdags- og arbeidsliv som stiller krav om innovasjon, praktiske ferdigheter og evne til å gjøre estetiske og etiske valg. Samarbeid med lokalt kultur- og næringsliv skal bidra til å knytte elevenes skapende arbeid til aktuelle problemstillinger.

Alle fag skal bidra til å realisere verdigrunnlaget for opplæringen. Skaperglede, utforskertrang og ansvarlig medvirkning er grunnleggende verdier for samfunnet og individet. Kunst- og kulturuttrykk løfter fram nye perspektiver og har betydning for den enkeltes personlige utvikling. Elevene skal få erfaring med et variert spekter av norsk, samisk og internasjonal kunst, design og håndverk. Felles referanserammer og toleranse for kulturelt mangfold skapes gjennom refleksjon over hvordan identitet kommer til uttrykk i bilder, kunst, arkitektur og gjenstander. Kunnskap om og erfaring med kunst- og håndverkstradisjoner og immateriell kultur gir grunnlag for å forvalte og videreutvikle kulturarv og ta vare på sine omgivelser.

Kjerneelementer

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

Lokale læreplaner

Grunnskolen

grunnleggende for å kunne kommunisere ideer, erfaringer, budskap og sammenhenger. Elevene skal bruke visuelle virkemidler bevisst og eksperimenterende i todimensjonale, 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 eksempler på og reflektere over hvordan kunst, håndverk og design speiler 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.

Tverrfaglige temaer i faget

Folkehelse og livsmestring

I kunst og håndverk handler det tverrfaglige temaet folkehelse og livsmestring om at elevene utvikler evne til skapende tankeprosesser og praktisk problemløsning. Elevene opparbeider praktiske ferdigheter og 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. Arbeid med visuell og materiell kultur bidrar til å styrke elevenes selvbilde og identitetsutvikling, gir forståelse av mangfold og skaper mening i tilværelsen.

Demokrati og medborgerskap

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

Bærekraftig utvikling

I kunst og håndverk 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 bærekraftige levesett for framtiden. Kritisk undersøkelse av forbrukskultur og erfaring med bruk og gjenbruk av materialer kan gi elevene grunnlag for å gjøre etiske valg. 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.

Lokale læreplaner

Grunnskolen

Grunnleggende ferdigheter i faget

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 kunne sette sammen tekst, tegn og symboler til å kunne øke lesbarhet, tilpasse tekst til formålet og gjøre 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 bruke matematiske framgangsmåter 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 en angitt framgangsmåte til å kunne bruke matematiske framgangsmåter som verktøy i egen problemløsning.

Digitale ferdigheter

Digitale ferdigheter i kunst og håndverk innebærer å kunne bruke digitale verktøy og medier til inspirasjon, utprøving, dokumentasjon og presentasjon. Det innebærer også å bruke digitale verktøy og programmering i kreative og skapende prosesser. 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 bruke enkle digitale verktøy og medier, til å forme egne digitale produkter som skaper opplevelser og kommuniserer følelser, ideer og meninger.

Lokale læreplaner

Grunnskolen

Kompetansemålene

For beskrivelser av kjerneelement, tverrfaglige tema og grunnleggende ferdigheter – se innledning

Mål	Kjerneelement	Tverrfaglig tema	Grunnleggende ferdigheter (primærferdighet(er))	Trinn
Bruke ulike håndverktøy og elektriske verktøy for å bearbeide og sammenføre harde, plastiske og myke materialer på en trygg og miljøbevisst måte	Håndverksferdigheter	Bærekraftig utvikling	Å kunne regne	5. (6., 7.)
Undersøke materialene i ulike gjenstander og vurdere funksjon, holdbarhet og muligheter for reparasjon og gjenbruk	Håndverksferdigheter. Kunst- og designprosesser	Bærekraftig utvikling	Digitale ferdigheter Å kunne lese Muntlige ferdigheter	5. (6., 7.)
Bygge og eksperimentere med stabile konstruksjoner	Håndverksferdigheter Kunst- og designprosesser	Folkehelse og livsmestring	Å kunne regne	6. (7.)
Bruke ulike strategier for idéutvikling og problemløsning	Visuell kommunikasjon Kunst- og designprosesser	Folkehelse og livsmestring Demokrati og medborgerskap handler om	Digitale ferdigheter Å kunne skrive	5. (6., 7.)
Bruke digitale verktøy til å planlegge og presentere prosesser og produkter	Visuell kommunikasjon Kunst- og designprosesser	Folkehelse og livsmestring	Digitale ferdigheter Å kunne skrive	5. (6., 7.)

Lokale læreplaner
Grunnskolen

			Muntlige ferdigheter	
Tegne form, flate og rom ved hjelp av virkemidler som kontraster, skygge, proporsjoner og perspektiv	Visuell kommunikasjon Kunst- og designprosesser	Folkehelse og livsmestring Demokrati og medborgerskap - se over	Digitale ferdigheter Å kunne skrive Å kunne regne	5. (6., 7.)
Utforske og reflektere over hvordan følelser og meninger vises i kunst, og bruke symbolikk og farge til å uttrykke følelser og meninger i egne arbeider	Håndverksferdigheter Visuell kommunikasjon Kunst- og designprosesser Kulturforståelse	Folkehelse og livsmestring Demokrati og medborgerskap	Digitale ferdigheter Å kunne lese Muntlige ferdigheter	5. (6., 7.)
Analysere visuelle virkemidler i ulike medier og belyse et aktuelt tema gjennom foto eller infografikk	Visuell kommunikasjon Kunst- og designprosesser Kulturforståelse	Demokrati og medborgerskap	Digitale ferdigheter Å kunne lese Muntlige ferdigheter Å kunne skrive	5. (6., 7.)
Beskrive mangfoldet i klestradisjoner eller gjenstander, inkludert samiske, og lage et produkt med inspirasjon fra kulturarv	Visuell kommunikasjon Kunst- og designprosesser Kulturforståelse Håndverksferdigheter	Demokrati og medborgerskap Folkehelse og livsmestring	Digitale ferdigheter Muntlige ferdigheter Å kunne skrive	5. (6., 7.)

Lokale læreplaner

Grunnskolen

Undersøke hvordan kjønnsroller vises i kulturelle uttrykk før og nå, og lage visuelle uttrykk som utfordrer stereotyper	Visuell kommunikasjon Kunst- og designprosesser Kulturforståelse	Demokrati og medborgerskap Folkehelse og livsmestring	Digitale ferdigheter Å kunne lese Å kunne skrive	7.
Bruke programmering til å skape interaktivitet og visuelle uttrykk	Visuell kommunikasjon Kunst- og designprosesser		Digitale ferdigheter Å kunne regne	6., (7.)
Design og lage en utstilling som viser fram prosess og produkt	Visuell kommunikasjon Kunst- og designprosesser	Folkehelse og livsmestring	Digitale ferdigheter Muntlige ferdigheter Å kunne skrive	5. (6., 7.)

Underveisvurdering

Underveisvurderingen skal bidra til å fremme læring og til å utvikle kompetanse i faget. Elevene viser og utvikler kompetanse i kunst og håndverk på 5., 6. og 7. trinn når de bruker ulike kreative strategier for å skape visuelle uttrykk og funksjonelle løsninger. Videre viser og utvikler de kompetanse når de reflekterer over visuelle virkemidler, kulturelle referanser, håndverkskvalitet og miljøbelastning.

Læreren skal legge til rette for elevmedvirkning og stimulere til lærelyst gjennom varierte praktiske oppgaver i verkstedene og ved at elevene får komme med forslag til endringer i forbruk og visuelle omgivelser. Læreren og elevene skal være i dialog om elevenes utvikling i kunst og håndverk. Elevene skal få mulighet til å prøve seg fram. Med utgangspunkt i kompetansen elevene viser, skal de få mulighet til å sette ord på hva de opplever at de får til, og hva de får til bedre enn tidligere, når det gjelder både prosess og produkt. Læreren skal gi veiledning om videre læring og tilpasse opplæringen slik at elevene kan bruke veiledningen for å utvikle kompetansen sin i kreative prosesser, miljøbevisst forbruk, håndverk, visuell kommunikasjon og vurdering.

Lokale læreplaner

Grunnskolen

Kilde: <https://www.udir.no/laring-og-trivsel/lareplanverket/> (hentet 07.08.20)

Læreplanen er utarbeidet av skolene i Grimstad. Koordinator for arbeidet: Maria Kylland