

KUNSTENS BETYDNING?



Marit Roland Paper Drawing # 30, Sørlandets Kunstmuseum 2019 Foto: Lisbet Skregelid

NETTVERK FOR FORMGIVING, KUNST OG HÅNDVERK I
UH-SEKTOREN

ABSTRACTS

Nettverkskonferanse ved Universitetet i Agder,
Kristiansand / digitalt, 25.- 26. januar 2021

Innholdsfortegnelse

FORORD	4
KEYNOTES	6
Keynote 1. Gert Biesta.....	6
Trying to be at home in the world: What we should not forget about art and education	6
Keynote 2. Helene Illeris.....	7
Økologisk oppmerksomhet gjennom kunstnerisk praksis i kunst og håndverk / Intimacy, solidarity, vulnerability. Ecological awareness in, with and through arts and crafts education.....	7
PhD	8
Solveig Bendiksen.....	8
Unge tegnmakers skrivelek i iscenesatte verksteder: En A/R/Tografisk studie	8
Ane Malene Sæverot.....	9
Bilde og pedagogikk. En empirisk undersøkelse av ungdoms fortellinger om bilder	9
Ingvill Gjerdrum Maus.....	11
Enhancing design literacy for sustainability: Craft-based design for sustainability in lower secondary education in Norway.....	11
ABSTRACTS	13
Beate Vigeland Arnesen, Lise-Kari Berg, Jeanette Dybvik og Elisabeth Jarstø.....	13
Koronatilpasset kunst og håndverksundervisning i grunnskolelærerutdanningen	13
Lise-Kari Berg.....	14
Hverdagsdimensjoner i kunst og håndverksfaget. Livsmestring i skolen.....	14
Aase-Hilde Brekke	16
"Who am I?" The creation of Identity through Visual and Performative Mythology	16
Irene Brodshaug	17
Profesjonsutvikling gjennom fagnettverk for lærere i kunst og håndverk	17
Karen Brønne og Sissel Midtlid.....	18
Med videofilmen som spegel – eit kollegasamarbeid om å utvikle handverksundervisning	18
Ingvard Bråten og Gro Eide	19
K&Hrona: Pandemierfaringer i kunst og håndverk	19
Kari Carlsen, Anniken Randers-Pehrson og Åsta Rimstad	20
Rammefaktorerens betydning for kunst og håndverksundervisning i grunnskolen – preliminnære resultater	20
Jeanette Helleberg Dybvik.....	21
Emosjonell design- skaperglede gjennom hverdagsobjekter.....	21
Trine Sofie Dybvikstrand	22
Painted theoretical perspectives.....	22

Irene Fanebust Eknes	24
I dialog med kunsten	24
Nina Scott Frisch.....	25
Inspired by the concept of boundary objects in arts education	25
Mette Gårdvik, Karin Stoll, Wenche Sørmo	26
Utdanning for bærekraftig utvikling (UBU) – affektivitet og skapende arbeid i møte med krevende problemstillinger	26
Hilde H. Honerud.....	28
Hvordan kan vi kommunisere om alvorlige hendelser gjennom bilder?	28
The contrast between the photographed moment and all others.	28
Peter Haakonsen og Kari Saasen Strand	29
Interaktivitet og problemløsning i Scratch	29
Samira Jamouchi and Trine Sofie Dybvikstrand	30
Performative passages into colour theory/teaching (fargelære).....	30
Per Ola Juusola	31
Digitale 3D-skulpturer for visning i AR (blandet virkelighet).....	31
Per Ola Juusola	32
Karakter og heraldikk	32
Trine Kampmann-Jensen.....	33
Tegning av en potet, å se en potet.....	33
Monica Klungland.....	34
Materiell-kollektiv praksis som fagdidaktisk tilnærming i kunst og håndverk.....	34
Anne Lien, Anna Svingen-Austestad, r a k e t a, Kari Fiskvatn, Jorun Larsen, Anne Vegusdal	36
LAB (skala 1 : 1) - Hva er observasjon?	36
Gunhild Lien.....	36
The praxis of Drawing within computer game development in the field of education	36
Eva Lutnæs	38
Bevisstgjøring og endringskompetanse på ungdomstrinnet.....	38
Eva Lutnæs og Janne Heggvoll.....	38
Hvordan virkelighetsnære problemstillinger gjør seg gjeldende i kunst og håndverk – en analyse av den nye læreplanen LK20.	38
Anne-Brit Soma Reienes.....	40
Embodied Art/ Om å se etter forbindelser i kreative prosesser hos barn og voksne.....	40
Kirstine Riis, Helene Illeris, Ragnhild Näumann.....	41
BKH – Bærekraftdidaktikk i kunst og håndverk. Gjenbruke, oppvinne, skape.....	41

Line Sanne og Marit Silsand	42
Cultivating meaning.....	42
Line Sanne og Marit Silsand	43
Cultivating meaning.....	43
Andreas Schille	44
Digital og kulturell skolesekk: Annika Borg – Tilfeldigheter satt i system.....	44
Bente Helen Skjelbred	46
Blikk for en helhetlig undervisning.....	46
Lisbet Skregelid.....	47
Encounters with the world in Cultural Schoolbag Workshops.....	47
Ingri Strand	48
VR as a tool in architectural projects	48
Tone Takle	50
Åpne spørsmål som didaktisk metode	50
Tassy Ellen Thompson	51
Moving Stories, Community Landscapes, Meaningful Ecologies	51
Tor Jarle Wergeland og Jørund Føreland Pedersen	52
Pensler eller piksler – digitale verktøy i kunst og håndverksfaget.....	52

FORORD

Velkommen til Nettverk for formgiving, kunst og håndverk i UH-sektoren sin årlige nettverkskonferanse – i 2021 i digitalt format, med Universitetet i Agder som vertskap.

Ved **Universitetet i Agder** tilbyr *Fakultet for kunstfag* tjenester til *Avdeling for lærerutdanning*. Ansatte som underviser lærerstudenter og barnehagelærerstudenter i kunst og håndverk er tilknyttet *Institutt for visuelle og sceniske fag*. Konferansens tema er i år kunsten og kunst- og håndverksfagenes betydning for barnehage, skole og samfunn. Gjennom dette temaet rettes oppmerksomheten mot en verdenssentrert, demokratisk, økologisk, etisk og politisk fagforståelse. Det stilles spørsmål ved fagenes potensialer for å skape nye og alternative måter å omgås verden og hverandre på.

Nasjonalt senter for kunst og kultur i opplæringen (KKS) ligger ved *Nord universitet, Fakultet for lærerutdanning og kunst og kulturfag*, i Bodø. Senteret har et nasjonalt oppdrag fra Kunnskapsdepartementet, og var tidligere underlagt Utdanningsdirektoratet.

KKS skal bidra til økt kvalitet i kunst- og kulturfagene i barnehagen og grunnsopplæringen, drive forskningsformidling og praksisnær aktivitet og bistand, basert på relevant forskning. Aktuelle målgrupper for arbeidet er lærerutdanningene, skole- og barnehageeiere, ledere og ansatte i barnehager og skoler og PP-tjenesten. Senteret skal støtte lærerutdanningene i arbeidet med kompetanseutvikling innenfor kunst- og kulturfag i skolene og barnehagene, og være rådgiver for nasjonale utdanningsmyndigheter innenfor dette fagfeltet.

Nettverk for formgiving, kunst og håndverk i UH-sektoren ble etablert på initiativ fra KKS i 2013, etter en evaluering av Nettverk for estetiske fag og ønsker fra fagmiljøet. Nettverket ble organisert med et AU og en vitenskapelig komité, med ansvar for en årlig nettverkskonferanse. På konferansen presenterer deltakerne forskning, deler erfaringer og refleksjoner samt diskuterer fagets framtid. Det er viktig å skape en møtearena for å dele kunnskap, utvikle forskningsfeltet, samt diskutere vilkår og forutsetninger for å kunne utdanne fremtidens lærere i barnehage og grunnskole i dagens utdanningssystem og samfunn generelt.

Årets keynotes

Professor **Gert Biesta**, National University of Ireland at Maynooth & University of Edinburgh, professor II, University of Agder: *Trying to be at home in the world: What we should not forget about art and education*

Professor **Helene Illeris**, UiA, Institutt for visuelle og sceniske fag: *Økologisk opmærksomhed gennem kunstnerisk praksis i kunst og håndverk / Intimacy, solidarity, vulnerability. Ecological awareness in, with and through arts and crafts education*

Velkommen til konferansen 2021

AU 2020

Monica Klungland og Anita Skogen, UiA, Gro Merete Eide, HVL og Merete Hassel, KKS

VITENSKAPELIG KOMITÉ

Lisbet Skregelid, UiA (leder), Mari-Ann Letnes, NTNU og Nina Scott Frisch, DMMH

KEYNOTES

Keynote 1. Gert Biesta

Trying to be at home in the world: What we should not forget about art and education

Professor National University of Ireland at Maynooth & University of Edinburgh
Professor II, University of Agder, Kristiansand, Norway

Abstract

I encountered the phrase 'trying to be at home in the world' in the work of Hannah Arendt, and think that it wonderfully captures the most fundamental challenge of our human existence. This is the challenge of trying to be 'at home' in 'the world,' knowing that the world is precisely not 'home' but is what we meet when we leave the safety of our home, literally and metaphorically.

Whereas much educational discourse and practice nowadays seems to be focused on learning and, even worse, on the production of measurable learning outcomes, I see the question of how we can encourage and support the new generation to step into the world and try to be at home 'out there' as the most central task for education.

I also think that art is an ongoing exploration of what this world in which we find ourselves actually is and what it might mean to try to be there. It is at this intersection where I think that art may encounter its educational mission. In my presentation I will explore the connections between art and education from this angle, arguing against a certain forgetfulness about art and education in our times.

Keynote 2. Helene Illeris

Økologisk opmærksomhed gennem kunstnerisk praksis i kunst og håndverk / Intimacy, solidarity, vulnerability. Ecological awareness in, with and through arts and crafts education

Professor UiA, Institutt for visuelle og sceniske fag

Abstract

In 2020 sustainable development was introduced as one of three transdisciplinary themes in Norwegian arts and crafts education. The new curriculum emphasizes that arts and crafts education at all levels should help students to explore more sustainable ways of living for the future through creative practices. In order to pursue this goal it will be necessary to start thinking very differently both about education and about arts and crafts. In my recent research I have followed the Danish performance group Seidlers Sensorium while doing performance-workshops with school classes in

Nature. In my presentation I will use examples from my research to explore ecological awareness as an existential theme in arts and crafts. Following the philosopher Timothy Morton and his 'dark ecology', I will argue that ecological awareness is not about 'handling problems', but rather about getting closer to other life forms, including objects, materials and what we usually call 'nature'.

PhD

Solveig Bendiksen

Unge tegnmakeres skrivelek i iscenesatte verksteder: En A/R/Tografisk studie

Nord universitet/ NTNU

Sammendrag:

«Kan dere skrive?». Dumt spørsmål, syns ni tre-, fire- og femåringer i en barnehage med en bred interkulturell kontekst. Selvsagt kan de det. «Vil dere vise meg deres skrift?». Naturlig nok fins det mye språkfaglig forskning på feltet tidlig litterasitet, der de yngste barnas lek med former for skrift hører til. Men selv om skriveleken gjerne foregår på todimensjonale flater med håndverktøy som også er kunstmedier, fins det minimalt med kunstfaglig forskning på feltet. Hvordan kan tidlig litterasitet studeres fra et forming/kunst og håndverksfaglig ståsted? Det er et viktig spørsmål fordi det trengs mer kunnskap om at det foregår en fysisk, teknisk og estetisk utforskning av flater og verktøy samtidig med utprøving av former for skrift. Det er også viktig i en tid der håndskrift med tradisjonsrike verktøy og skriveflater blir supplert og utfordret av digital teknologi.

Avhandlingen undersøker utviklingen av ni forskjellige verksteder der barna i løpet av et år utforsker former de selv sier er skrift. Verkstedene er inspirert av Reggio Emilia-barnehagenes pedagogiske filosofi og verkstedpedagogikken. Metodologien som blir brukt er a/r/tografi. Den gjør det mulig å studere noe fra kunstnerens (a = artist), forskerens (r = researcher) og lærerens (t = teacher) ofte overlappende og sammenvevde perspektiver.

Etter at mange velkjente, ukjente og lett risikable håndverktøy og skriveflater er vurdert, får barna sjansen til å prøve dem ut i barnehagen og i verkstedhallen hos en steinhogger. Barnas oppgave er å skrive hva de vil så lenge de har lyst. Videoobservasjonen foregår ved å stå på en stol og rette zoomen mot barnas hender mens de skriver med verktøyet på flaten.

Studiens viktigste bidrag er at den artografiske metodologien synliggjør flere estetiske innganger som utvider feltet tidlig litterasitet.

Et annet viktig bidrag er videoobservasjonsmetoden der zoomen avgrenser utsnittet til barnas hender, verktøy og flate. Skrivelekens former blir synlige på ultranært hold. En analyse viser at formene har estetisk, narrativt og hybrid preg. De sier noe om at skriftkulturene også følger med på reisen til nye land.

Et tredje viktig bidrag er metodene som barna finner opp når de leker med skrift, for eksempel rundtomkringskriving og kappskriving. Eksempler på skrivelekens særdeles estetiske formasjoner er samlet i et AlfaBarnehageBet.

Et fjerde bidrag viser at utstilling er en velegnet metode til å synliggjøre skrivelekens prosesser og produkter for et større publikum i et offentlig rom. Femte bidrag peker på

betydningen av å synliggjøre barnas estetiske og skriftkulturelle erfaringer som tilblivelser der ulikhet anerkjennes. Et sjette bidrag viser at skrivelek i mulighetsrike verkstedmiljøer også åpner for kunstformidling og tverrfaglighet

Bendiksen, Solveig Åsgard. (2020). Unge tegnmakeres skrivelek i iscenesatte verksteder: En A/R/Tografisk studie. NTNU, Fakultet for samfunns- og utdanningsvitenskap. Hentet fra <https://hdl.handle.net/11250/2652133>

Ane Malene Sæverot

Bilde og pedagogikk. En empirisk undersøkelse av ungdoms fortellinger om bilder

NLA/UiB

Sammendrag

Temaet for denne avhandlingen er bilder, ungdom og pedagogikk. Ungdoms liv i dag er preget av digitale medier og teknologiske gjenstander som smarttelefon, IPAD og datamaskin (Frantzen og Schofield, 2018, Tønnessen, 2007). Mange unge mennesker er pålogget og tilgjengelig på sosiale medier som Snapchat, Facebook og Instagram det meste av døgnet. Både kommunikasjon og kunnskapsformidling er ofte visuell og figurativ (Bamford, 2006, 2012). Vi kan anta at de fleste unge mennesker er omgitt av tusenvis av bilder daglig. Litteraturgjennomgang viser at det finnes mye forskning om visuell kultur, sosiale medier og ungdom (Frantzen og Schofield, 2018). Likefullt er koblingen mellom bilder og ungdom i relativt liten grad utforsket (Engebretsen, 2013; Erstad, 2005; Frantzen & Schofield 2018; Gripsrud, 2011; Skarpenes og Sæverot, 2018; Svoen, 2008). Dette er en av grunnene til at hovedtematikken i denne i avhandlingen omhandler pedagogiske implikasjoner av bilders betydning for ungdom. Formålet med avhandlingen er å forstå og samtidig utvikle kunnskap om hvordan ungdom lever med og bruker bilder i en verden som er utpreget visuell. Målet er dermed å frembringe ny kunnskap om, og skape en større bevissthet omkring, bruk av bilder i undervisning.

Den overordnede problemstillingen er: *Hvordan kan ungdoms fortellinger om, respons på og bruk av bilder forstås?* Denne problemstillingen utforskes nærmere gjennom tre perspektiv i avhandlingens tre artikler: 1) *Hvilken betydning kan bilder ha for ungdoms forståelse av sin eksistens i verden og hvordan kan bilder åpne for etiske og eksistensielle refleksjoner?* 2) *Hva rapporterer skoleelever som viktig i sine liv og hvordan skal vi forstå det mønsteret som trer fram?* 3) *Hvordan kan lærere bruke bilder i undervisning for elever i videregående skole?*

Det empiriske datamaterialet som artiklene er basert på er samlet inn ved hjelp av semistrukturerte intervjuer. Intervjuene var tredelt og hadde ulike tilnærminger til bildebruk

og forståelse av bilder. Det har vært en bærende idé at avhandlingen skulle ha en tilnærming som bar preg av epistemisk symmetri (se Sæverot og Skarpenes, 2017). Dette innebærer blant annet at intervjupersonenes stemmer skulle ha en sentral plass. Intervjupersonene er elever i videregående skole og det ble etterstrebet et strategisk utvalg. Det ble tatt lydopptak av intervjuene og disse ble først transkribert og siden analysert tematisk.

Funn i den første delen av undersøkelsen viser at ungdom, med utgangspunkt i bestemte selvvalgte bilder, forteller historier om seg selv og sine liv. Bestemte bilder er av eksistensiell betydning og blir for den enkelte ungdom stående som et visuelt uttrykk for sentrale hendelser i deres liv. I den andre delen av undersøkelsen viser det seg at elevers utvelgelse av bilder er visuelle uttrykk for deres selvpresentasjoner og gjennom bildene plasserer de seg selv inn i kollektiver eller sosiale institusjoner. Samtaler omkring disse bildene frembringer personlige fortellinger om hva og hvem som har betydning i deres liv. I den tredje delen av undersøkelsen viser det seg at når elevene blir presentert for et utvalg av bilder velger de seg ut bilder som er knyttet til noe de allerede vet. Tendensen er at ungdommene velger noe de har kjennskap til, forstår seg på, og er opptatt av. Bilder som utfordrer velges bort. Ungdommene forteller også at bilder ofte blir brukt på en illustrerende måte i skolen og sjeldent som et selvstendig uttrykk eller for å skape undring og refleksjon. Totalt sett gir funnene et innblikk i ungdoms og elevers forhold til bilder og hvordan de opplever at bilder blir brukt i skolen. Dette gir oss et visst grunnlag for å svare på spørsmålet hva vi som pedagoger kan lære av elevperspektivet.

Prosjektet diskuterer, ut fra resultatene i den empiriske undersøkelsen, hvordan pedagogisk praksis og undervisning kan utfolde seg med hensyn til ungdoms visuelle hverdag. De tre hovedperspektivene i avhandlingen gir en beskrivelse av hvordan bilder kan skape pedagogiske muligheter for dagens unge menneskers eksistens, altså som en mulighet for den enkelte å tre inn i verden, for eksempel ved at ungdommenes egne fortellinger blir fortalt. Det er noen forhold som peker seg ut når det gjelder implikasjonene av funnene i denne avhandlingen. Det er særlig forhold knyttet til bildets posisjon som selvstendig uttrykksform, forhold knyttet til samtaler med elever om bilder i skolesammenheng og forhold knyttet til utvelgelse av bilder til undervisning.

Doktoravhandlingen ble forsvart 12.06.20. UiB

Sæverot, Ane Malene. (2020). *Bilde og pedagogikk. En empirisk undersøkelse av ungdoms fortellinger om bilder.* UiB. Institutt for pedagogikk. Hentet fra https://bibsyst-almaprmo.hosted.exlibrisgroup.com/permalink/f/lk1rme/TN_cdi_cristin_nora_1956_22512

Ingvill Gjerdrum Maus

Enhancing design literacy for sustainability: Craft-based design for sustainability in lower secondary education in Norway

OsloMet

Sammendrag

Sammendrag Denne phd-avhandlingen består av tre artikler og en kappe som omhandler et forsknings-prosjekt om hvordan håndverksbasert designundervisning kan styrke ungdomsskoleelevers utvikling av designkompetanse for bærekraft. Studien imøtekommer behovet for forsknings-basert kunnskap om operasjonalisert undervisning og elevers erfarte læring om design og bærekraft i det norske skolefaget Kunst og håndverk, og bidrar gjennom dette til utvikling av Utdanning for bærekraftig utvikling (UBU) i grunnskolen. Jeg har tilnærmet meg temaet med hovedforskningsspørsmålet: Hvilke muligheter og utfordringer ligger i håndverksbasert designundervisning for å styrke ungdommers designkompetanse for bærekraft?

Forskningsprosjektet ble gjennomført som en aksjonsforskningsstudie informert av semi-strukturerte gruppeintervju, i samarbeid med elever og to lærere i faget Kunst og håndverk i en norsk ungdomsskole i 2015–2016. De semistrukturerte gruppeintervjuene i den første casestudien, kalt Case Keramikk, omfattet sju elever i 10. klasse (alder 15–16 år) som deltok i et prosjekt der de laget enten en bruksgjenstand eller en skulptur i keramisk leire. Aksjonsforskningen i den andre casestudien, kalt Case Sveip, omfattet 26 elever i 8. klasse (alder 12–13 år), som deltok i et prosjekt der de laget treesker i sveipeteknikk. Datamaterialet består av videotranskripsjoner, tidsregistreringer, observasjonsnotater og skriftlige elev-besvarelser på oppgaver og egenvurderingsspmål.

Det teoretiske perspektivet i avhandlingen er at utvikling av ungdommers designkompetanse for bærekraft er et sentralt mål for den håndverksbaserte designundervisningen. Design-kompetanse er her forstått som praktisk kunnskap i produktdesign som støtter utvikling av bærekraftige miljø, i henhold til Nielsen og Brønne's (2013) beskrivelse av design literacy. Elevenes utvikling av designkompetanse er forstått som en prosess som oppstår i arbeid med praktiske eksempler der elevene bruker sin kritiske tenkning, vurderingsevne, vilje og fantasi i møte med kunnskap om design for bærekraft (DfB), i tråd med teori om kategorial danning for utvikling av helhetlig kunnskap (Klafki, 1959/2001, 1985/2001).

Blant resultatene er to modeller med tilhørende analyser av de to casestudiene, som viser muligheter og utfordringer for å styrke designkompetanse hos ungdom. I Artikkel 1 presenterer jeg to motstridende elevsynspunkt på miljøhensyn som enten et nyttig tema i design og håndverk eller som et forstyrrende tema som vil endre undervisningspraksisen i retning av mer teoretisk arbeid. Jeg anvender disse synspunktene i utviklingen av Modell av undervisnings-praksis i DfB, variasjon 1 (Maus,

2017, s. 164). Denne modellen skisserer elevenes arbeid med sitt eget designprodukt, informasjonen om produktets potensielle miljøpåvirkning og den gjensidige påvirkningen mellom disse. Jeg diskuterer muligheten for å eksemplifisere DfB i elevenes designprodukter og produksjonsprosesser, og gjennom dette fremme elevens forståelse av miljøhensyn som et relevant tema. I Artikkel 2 og 3 studerer jeg to tilnærminger til elevarbeid med eksempler på DfB prinsipper og praksiser i håndverksbasert design. I tillegg bruker jeg Modell av undervisningspraksis i DfB, variasjon 2, 3 og 4 i diskusjoner av resultatene i begge artiklene og i kappen.

Artikkel 2 presenterer Modell av livsløpstenkning (LLT) i håndverksbasert design (Maus, 2019a) som visualiserer mulighetene for at elever kan bruke erfart læring fra håndverksbasert design i LLT om produktene sine, som var lokalisert i Case Keramikk. Elevene brukte erfart læring som samsvarer med DfB praksiser for øko-effektivitet, sirkulær ressursbruk og produkt holdbarhet i produktenes produksjonsfase, samt de ulike egenskapene i materialer, produkter og produksjonsprosesser som er avgjørende for å utføre disse DfB-praksisene i material-utvinning, bruk og avhending av produktene.

Artikkel 3 presenterer operasjonalisert undervisning og elevers erfarte læring fra håndverksbasert DfB i Case Sveip. Dataene omfatter elevens refleksjoner i introduksjoner og oppgaver der DfB prinsipper og praksiser er eksemplifisert i deres egne håndverksbaserte design produkter, samt elevenes egenvurdering av sitt erfarte læringsutbytte. Elevene ga uttrykk for at de opplevde DfB som forståelig og relevant. Imidlertid indikerer egenvurderings-resultatene at elevene var kommet lenger i utvikling av designkompetanse om DfB praksiser for øko-effektivitet og sirkulær ressursbruk som reduserer produkters direkte miljøpåvirkning, enn DfB praksiser for produktholdbarhet som reduserer produkters indirekte miljøpåvirkning. Jeg diskuterer om dette utfallet kan skyldes de ulike egenskapene til disse DfB praksisene.

Forskningsprosjektet startet med elevers bekymringer for at temaet bærekraft vil forstyrre det praktiske arbeidet. Imidlertid viser casestudiene at elevene syntes DfB var nyttig, samt at deres refleksjoner over temaet tok begrenset tid (i.e. 1,8% i Case Keramikk og 7,5% i Case Sveip). Denne tiden ble anvendt i situasjoner der elevene tok avgjørelser om design i skisser, arbeids-tegninger og materialvalg, og mens elevene vurderte de ferdige produktene sine med bruk av ervervet kompetanse om materialer, produkter og produksjon. Her ser jeg muligheter for å styrke ungdoms designkompetanse for bærekraft.

Maus, Ingvill Gjerdrum. (2020). *Enhancing design literacy for sustainability: Craft-based design for sustainability in lower secondary education in Norway.* (Philosophiae Doctor (PhD) Article based), OsloMet – Oslo Metropolitan University, Oslo. Hentet fra <https://skriftserien.hioa.no/index.php/skriftserien/article/view/700>

ABSTRACTS

Beate Vigeland Arnesen, Lise-Kari Berg, Jeanette Dybvik og Elisabeth Jarstø

Koronatilpasset kunst og håndverksundervisning i grunnskolelærerutdanningen

OsloMet

Nøkkelord: korona- tilpasset undervisning, samhandling, «hjemmeverksted»

I Kunst og håndverk ved Grunnskolelærerutdanningen, OsloMet har vi satt i gang et fellesprosjekt for å undersøke erfaringer vi gjorde i undervisningen etter lockdown vårsemester 2020. Vi vil gjennom eksempler beskrive, reflektere og diskutere hvordan vi tilpasset undervisningen på kort varsel. Videre vil vi diskutere erfaringer som vi tok med oss fra den første krisen, til en periode hvor vi har implementert hybridundervisning, og hvordan vi kan ta med oss dette videre i en tid som ser ut til å bli nokså usikker mht. til smittevern.

Problemstillingen:

Hva skjer når den fysiske og praktiske samhandling mellom studenter og faglærere endres på grunn av korona?

Prosjektet omfatter 63 studenter på 5. og 6. semester i grunnskolelærerutdanningen (GFU) hvor studentene kan velge Kunst og håndverk som et av flere fag i lærerutdanningen. Studentene som prosjektet handler om har ulike erfaringer, fra nybegynner til noe øvet:

- a) Studentene har ingen verkstedserfaring. I løpet av semesteret gjennomførte de oppgaver blant annet innenfor materialområdene tre, tekstil og plastiske materialer.
- b) Studentene har verkstederfaring tilsvarende 30 studiepoeng. I løpet av semesteret gjennomfører de en FoU-oppgave med selvvalgt tematikk og materialområde.

De fire lærerne som er med i prosjektet arbeider alle ved seksjon for Kunst og håndverk, GFU, OsloMet.

Metodisk starter prosjektet med observasjon gjennom egen undervisning (erfæringsbasert), fagrapporter (fagevalueringer) utarbeidet i samarbeid med studentenes fagutvalsrepresentanter og fagansvarlige lærere, litteraturstudier.

Prosjektet er i oppstartsfasen og pr. i dag, vil vi undersøke og diskutere følgende:

- Struktur, rammer og gjennomføring av undervisning.
- Former for veiledning og hybridundervisning som ble gjennomført.
- Utfordringer og erfaringer knyttet til overgangen fra verkstedfasiliteter på campus til «hjemmeverksted» (eks. samhandlingens betydning).

Prosjektet er i oppstartsfasen og vi vil arbeide videre med det teoretiske grunnlaget for diskusjonen. Det vil være naturlig å trekke inn for eksempel Donald Schön (reflekterende praktiker) og Richard Sennet og Maurice Merleau-Ponty (refleksjon gjennom materialer).

Gjennom diskusjonen om korona-tilpasset undervisning, vil vi at våre erfaringer med en relativt stor studentgruppe skal komme fagfeltet til gode.

Lise-Kari Berg

Hverdagsdimensjoner i kunst og håndverksfaget. Livsmestring i skolen

OsloMet

Vitenskapelig foredrag

Emneord: livsmestring, folkehelse, kunst og håndverk, håndverksferdigheter, tverrfaglighet, Fagfornyelsen 2020

Abstract

Helt siden hovedfagsoppgaven på slutten av 1990-tallet har jeg på ulike måter arbeidet med tema hverdagsdimensjoner i kunsten både gjennom eget kunstnerisk utviklingsarbeid og i undervisning. Jeg er særlig opptatt av hvordan hverdagsobjekter kan transformeres fra sin kjente funksjon til å bli et estetisk objekt som forteller en historie. Jeg undersøker hvordan det velkjente da kan fremstå som noe nytt som kan skape undring og ny mening.

Livsmestring er et av de tverrfaglige temaene i nye læreplaner for grunnskolen. Det å mestre, eller ikke mestre livet, er ofte tett koblet til hvilken hverdag en har, hvilket liv en lever. I konferansebidraget vil jeg diskutere hvordan mine erfaringer med hverdagsdimensjonen i kunsten kan kobles sammen med livsmestringsbegrepet slik at dette kan brukes som i tverrfaglig arbeid i skolen. Jeg vil undersøke:

Hvordan kan kunst- og håndverksfaget bruke hverdagslivet som inngang til tverrfaglig arbeid om livsmestring i skolen?

Det kunstneriske utviklingsarbeidet som undersøkelsen viser til er en form for etnografisk undersøkelse. Forskningsmetoden kjennetegnes ved at forskeren oppholder seg på et sted over tid slik at hun blir godt kjent med mennesker og miljøet de lever i. På denne måten kan en se, forstå og kanskje få et nytt blikk på de ulike fenomenene en undersøker (Hagen & Skorpen, 2016). Undersøkelsen faller også inn under forskningsmetoden arts-based research fordi det er en kunstneriske undersøkelser av tematikkene «hverdagsliv» (Bresler, 2006a, 2006b; McNiff, 1998). Kunstneriske referanser kan kategoriseres som konseptbasert kunst (Nasjonalmuseet 2016, SNL 2020) fra samtiden og nyere historie, eksempelvis Kari Steihaug og Børre Larsen (Steihaug 2019, Wendt 1995). I tillegg baseres undersøkelsen på litteraturstudier om livsmestring i skolen (Ringereide & Thorkildsen, 2019, Sælebakke, 2018, Ødegård & Virik, 2019) samt gjeldene læreplaner for grunnskole og lærerutdanning

(OsloMet, 2020, Udir, 2020). Konferansebidraget retter seg først og fremst mot lærere og studenter i Grunnskolelærerutdanningen, men tematikken kan også være relevant for andre yrkesgrupper som arbeider med barn og unge siden livsmestring og folkehelse berører mennesker langt utenfor klasserommet.

Litteratur

Bresler, L. (2006a). *Embodied Narrative Inquiry: A Methodology of Connection*. Research Studies in Music Education, 27(1), 21-43. <https://doi.org/10.1177/1321103X060270010201>

Bresler, L. (2006b). *Toward Connectedness: Aesthetically Based Research*. Studies in Art Education: A Journal of Issues and Research in Art Education, 48(1), 52-69.

Hagen, A. L. & Skorpen, G. S. (2016). *Hjelp, jeg skal på feltarbeid!: håndbok i etnografisk metode*. Oslo: Cappelen Damm akademisk.

McNiff, S. (1998). *Art-based research* / Shaun McNiff Jessica Kingsley.

Ringereide, K.E. og Thorkildsen, S.L. (2019). *Folkehelse og livsmestring i skolen*. Oslo: Pedlex

Steihaug, K. (2019). Kari Steihaug. Hentet 25.11 2019 fra <http://www.karisteihaug.no/default.pl?showPage=176>

Sælebakke, A. (2018). *Livsmestring i skolen: et relasjonelt perspektiv*. Oslo: Gyldendal Akademisk.

Wendt, S. (1995 28. april). Børre Larsen: Skap-reisende i støvsugere. Morgenbladet. Hentet fra <https://morgenbladet.no/1995/04/borre-larsen-skap-reisende-i-stovsugere>

Ødegård, I.K.R. og Virik, T. (2019). *Pedagogisk entreprenørskap : kreativitet, livsmestring og dybdelæring i skolen*. Oslo: Cappelen Damm akademisk

I tillegg:

Grunnskolelærerutdanning for trinn 1-7, Masterprogram, OsloMet – storbyuniversitetet. Hentet 27.11.2020 fra <https://www.oslomet.no/studier/loi/grunnskolelerer-1-7>.

Grunnskolelærerutdanning for trinn 5-10, Masterprogram, OsloMet – storbyuniversitetet. Hentet 27.11.2020 fra <https://www.oslomet.no/studier/loi/grunnskolelerer-5-10>.

Utdanningsdirektoratet. (2019). Læreplan. Overordnet del. Overordnet del – verdier og prinsipper for grunnopplæringen. Tverrfaglige temaer. Folkehelse og livsmestring. Hentet 27.11.2020 fra <https://www.udir.no/lk20/overordnet-del/prinsipper-for-laring-utvikling-og-danning/tverrfaglige-temaer/folkehelse-og-livsmestring/>

Nasjonalmuseet (2016). *Stille revolt: Norsk prosess- og konseptkunst på 70- og 80-tallet*. Hentet 27.11.2020 fra <https://www.nasjonalmuseet.no/utstillinger-og-arrangementer/museet-for-samtidskunst/utstillinger/2016/stille-revolt/>

Store norske leksikon. Konseptkunst. Hentet 27.11.2020 fra <https://snl.no/konseptkunst>

Aase-Hilde Brekke

"Who am I?" The creation of Identity through Visual and Performative Mythology

Tara Media og Nord Universitet.

Scientific paper and presentation

Key words: *Identity, the I, the Self, a/r/tografi, aesthetic learning processes, art didactics.*

Spørsmål til diskusjon: How can an artistic autobiographic perspective and practice be useful in order to develop art didactics and for discussing philosophical terms in order to make a theoretical foundation for life skills for children and youngsters? What is your personal mythology? How can this be told through visual art?

Abstract

In my abstract I will discuss how mythology can be an inspiration and a framework for the creation of a personal identity and as part of the process of creating art and art didactics. Within an interdisciplinary theoretical framework, I will discuss how identity can be understood and elaborated on both theoretically and artistically and through art didactics. As an Teaching Artist working with children and youngsters I have initiated projects identifying their cultural and personal identity using this as a source of creating art and as well strengthen their life skills as described in the book *På tvers med performancekunst/Cross-over performance Art* (Brekke, 2019), Norsk Kulturskoleråd/Norwegian School of Music and performative arts.

I am using an A/R/Tografi approach with an autobiographic storytelling from my childhood and professional background in order to discuss philosophical issues like: What is an identity? "Who am I"?, in relation to the Buddhist notion of "No-Self" (Sanskrit: anatman), and in relation to Carl G. Jungs "The Self" (C.G. Jung, 2009) and "the I" described as an "entangled intra-connection" (Barad 2007), and Schechners use of "rasaboxes," (Rasa, sct.: "juice, essence or taste"), a technique of emotional training for performers and others. My presentation is based on discussions, storytelling and visual art.

Literature

- Barad, K. (2007). *Meeting the Universe Halfway*. Quantum physics and the entanglement of matter and meaning. Duke University Press, Durham & London.
- Brekke, Aase-Hilde (2019): *På tvers med performancekunst*, fag-og idebok for kulturskolen, lærere, kunstnere. Norsk Kulturskoleråd, Trondheim, 2019. 120 s, m. foto.
- Byrski, Christopher (1973) *Concept of Ancient Indian Theatre*. New Delhi: Munshiram Manoharlal Publishers Pvt. Ltd.
- Chodron, Pema (2002). *When Things Fall Apart*. Boston: Shambhala.
- Daniel Goleman (2003). *Destructive Emotions*. New York: Bantam Books.

Jung, C. G (2009), *Østen og det ubevisste* (2009). Ove Steen, Ole Grepp (Oversetter), Eik forlag.

Irwin et al. (2006:3) A/R/Tografi: The Rhizomatic Relations of A/r/tography. Irwin, Rita L.; Beer, Ruth; Springgay, Stephanie; Grauer, Kit; Xiong, Gu; Bickel, Barbara Studies in Art Education: A Journal of Issues and Research in Art Education. National Art Education Association.

Kemp, Peter(1981): Døden og maskinen: introduktion til Derrida. Rhodos.

Schechner, Richard *Rasaesthetics*, The MIT Press Journals. Posted Online March 13, 2006
<https://doi.org/10.1162/10542040152587105>

Schechner, Richard (2002). *Performance Theory*. Revised and expanded edition. London: Routledge.

Other references:

Hommage à Iver Jåks. Hentet fra: <https://www.oslokunstforening.no/hommage-a-iver-jaks>

Nordnorsk kunstnersenter, RiddoDuottarMuseat (tidl. De Samiske Samlinger), Samisk kunstnersenter og Saviomuseet. Supportet by Norges forskningsråd, Polaråret, Fritt ord, Sametinget, og Norsk kulturråd.

Irene Brodshaug

Profesjonsutvikling gjennom fagnettverk for lærere i kunst og håndverk

Utdanningsetaten i Oslo og Oslo Metropolitan University

Praksisfortelling

Stikkord: *Kunst og håndverk, fagnettverk, kompetanseutvikling, etterutdanningstilbud, profesjonsutvikling, profesjonsfellesskap*

For å styrke kunst og håndverksfaget i Osloskolen har Utdanningsetaten igangsatt strukturerte fagnettverk som tilbys alle lærere som underviser i faget.

Abstract

Irene Brodshaug som presenterer har skrevet en masteroppgave om fagnettverk i kunst og håndverk¹. Hun har sammen med førsteamanuensis Janne Reitan publisert to vitenskapelige

1

Brodshaug, I. (2016). Faggrupper for lærere i kunst og håndverk—Innhold, organisering, og nytteverdi [Professional networking groups for teachers of Design, Art and Crafts—Content, organization, and utility] (Master's thesis). Høgskolen i Oslo og Akershus [Oslo and Akershus University College], Oslo. Retrieved from <http://hdl.handle.net/10642/3335>.

papers² og fremlagt tematikken på flere konferanser. Hun jobber nå i Utdanningsetaten som fagkonsulent for de praktiske og estetiske fagene. Irene er tilknyttet forskergruppen design Literacy på OsloMet og veileder masterstudenter.

Presentasjonen viser forskning og eksempler på hvordan strukturere fagnettverk for kompetanseutvikling og etterutdanning i faget kunst og håndverk. Nytt læreplanverk vektlegger styrking av profesjonsfellesskapet i skolene. Forskning og erfaringer viser at lærere i kunst og håndverk har en rekke utfordringer som blant annet går på få lærere i faget på hver skole, svake fagmiljøer og manglende samarbeid og etterutdanningsstilbud.

Presentasjonen viser til teorier fra Etienne Wenger om praksisfellesskap og Unn Stålsett sine modeller om nettverk. Eksempler fra nettverkssamlinger i Oslo legges frem. Presentasjonen viser organisering og nytteverdien av et slike nettverk og drøfter utfordringer og muligheter for opprettelse av slike nettverk i en kommune. Presentasjonen kan være et bidrag og støtte til etablering av fagnettverk for faget i andre kommuner/deler av landet.

Karen Brænne og Sissel Midtli

Med videofilmen som spegel – eit kollegasamarbeid om å utvikle handverksundervisning

Høgskulen i Volda

Vitenskapeleg

Nøkkelord: UH-sektor, kollegasamarbeid, refleksjon, kritisk teori, videofeedback (VFB), støttende stillas

Problemstilling: Korleis erfarer eit kollegapar at videofeedback (VFB) kan utvikle refleksjon over handverksundervisning, der situasjonen er dreining i leire?

Abstract

Denne presentasjonen handlar om eit avslutta felles forskings- og utviklingsarbeid der artikkelforfattarane har konstruert ein læringssituasjon. Den eine læraren lærer den andre å dreie leire. Situasjonane blir filma. Videoane blir så nytta som feedback, forsterking, der den faglege dialogen blir særleg studert, diskutert og kanskje endra.

2

Brodshaug, I., & Reitan, J. B. (2017). Systematic cooperation for improved practice in primary schools' design education in the arts and crafts subject. *EPD&E conference 2017*.

Brodshaug, I., & Reitan, J. B. (2019). Networking for strengthening design literacy. *Academy for Design Innovation management London 2019*.

Kvifor bruken av video i handverkslæring er interessant, er kopla til omgrepet profesjonsfagleg digital kompetanse (PfdK). Rammeverket for PfdK (Utdanningsdirektoratet, 2018) forklarar korleis ny teknologi utfordrar læraren på alle nivå i utdanningssektoren. Den digitale teknologien rører ved handverkslæraren sine arbeidsmetodar i pedagogisk, didaktisk og administrativ samanheng i teknologirike miljø - langt forbi bruken av programvare som til dømes biletebehandling og 3D design. I caset er videofilmen eit medierande digitalt verkty, både i dialogen mellom kollegaene, men også mellom enkeltindivid, material og analoge verkty.

Sentrale omgrep og teori: *Medierande verkty, feedback og videofeedback, refleksjon og profesjonell utvikling.*

Metoden som er nytta kan skildrast som autoetnografisk. Gjennom sjølvrefleksjon kan deltakarane konfrontere spenningane mellom innside og utside perspektiv, mellom sosial praksis og sosiale rammer. Tendensar og funn: Frå erfaringsloggane har vi valt å fokusere på tre forhold der VFB ser ut til å utvikle handverksundervisning i dette caset:

- *Dei tekniske moglegheitene ved VFB hjelper læraren å sjå eiga "teoretisk" plattform*
- *Den multimodale forma ved VBF framkallar kinestetiske og kroppslege minner*
- *VFB fungerer som eit vitne, ei 3. stemme som påverkar det relasjonelle i samarbeidet*

Ved å sjå seg sjølv utanfrå, både ved hjelp av VFB, og i drøftingar saman med kollega B, utviklar lærar A undervisningspraksisen innanfor ramma av det etablerte handverksfaglege undervisningsfeltet. Jamfør Lutnæs er dette ein refleksjon utan prefikset "kritisk" (Lutnæs, 2015). Det systemkritiske, transformativt refleksjonsnivået er krevjande ved at ein også må legge til grunn ulike teoretiske perspektiv som gjeld kunnskapssyn, maktforhold og handlingsstrategiar (Askeland, 2006). Spørsmålet er om refleksjonspraksisen støtta av VFB, kontekstualiserer nok, eller om den fungerer som ekkokammer, der grenseflatene er for nære.

Spørsmål: VFB som medierande verkty i handverksundervisning - kva hensikt har dette? Erfaringsutveksling? Korleis undervise og lære - motoriske "skills", handverk?

Ingvard Bråten og Gro Eide

K&Hrona: Pandemierfaringer i kunst og håndverk

Høgskulen på Vestlandet

Praksisfortelling

Nøkkelord: Improvisasjon, verksted, digitale ressurser

Abstract

Våren og høsten 2020 har de fleste skoler i landet måtte legge om undervisningen sin på grunn av korona-pandemien, så også ved Høgskulen på Vestlandet. I denne praksisfortellingen vil vi fortelle om våre erfaringer. Mye har vært en dyd av nødvendighet, men vi ser også at her har skjedd ting vi gjerne tar med oss tilbake i en normalsituasjon.

Vi har hatt ulike oppgaver og perioder i barnehage- og i grunnskolelærerutdanningen. Ved siden av å utvide vårt eget digitale repertoar har vi hatt studentgrupper som har gjort måneferder fra hyblene sine, utforsket hva det vil si å være en brikolør, gått på oppdagelsesferd etter kunst i byen og annet.

Vi har gjort oss noen betraktninger om at rammene vi setter for studentene får økt betydning når «en korrigerende lærer» ikke er fysisk til stede i arbeidet. Vi mener å se at relativt små nyanser kan føre studentgrupper i vidt forskjellige retninger. I forlengelsen av vår fortelling ønsker vi å diskutere erfaringer andre har gjort i sin praksis.

Spørsmål: Hvilken erfaringer kan vi bygge videre på etter et år med mye alternativ undervisning?

Kari Carlsen, Anniken Randers-Pehrson og Åsta Rimstad

Rammefaktorerens betydning for kunst og håndverksundervisning i grunnskolen – preliminaire resultater

Universitetet i Sørøst-Norge, Institutt for estetiske fag

Nøkkelord: spørreundersøkelse, rammefaktorer, kunst- og håndverksundervisning, resultater

Abstract

I dette paperfremlegget retter vi fokus mot kunst og håndverksfagets stilling i norsk grunnskole med sikte på sentrale rammefaktorer og hvilken betydning disse har for lærerens undervisning og elevenes læring i faget. Tidligere er det gjennomført to større kvantitative evalueringer av faget på landsbasis (Carlsen m. fl., 1995; Kjosavik m. fl. 2003). Begge er knyttet til evaluering av læreplaner i faget. Disse rapportene har ikke hovedfokus på rammefaktorenes betydning for fagets innhold og elevenes utbytte, men viser til flere faktorer som har betydning for undervisningen i faget. Vi ser tendenser til at gruppestørrelser øker, verksteder ikke prioriteres og/eller bygges ned og at arealet for kunst og håndverksundervisning blir redusert (Lefdal & Moe, UH - konferanse 2017). Det er dokumentert at lærerkompetansen blant lærere som underviser i faget er lav (SSB, 2019). I motsetning til disse tendensene etterlyses fagforydning i den alminnelige samfunnsdebatten og fokus på praktisk skapende arbeid i skolen slik fagfornyelsen også krever. Med utgangspunkt i dette dilemmaet har vi

gjennomført en landsdekkende spørreundersøkelsen blant rektorer og lærere for å kartlegge administrative, ressursmessige og pedagogiske faktorer med betydning for undervisningen i Kunst og håndverk. Undersøkelsen styres av følgende problemstillinger: Hvilke rammefaktorer påvirker skolens kunst- og håndverksundervisning? På hvilke måter innvirker disse på skolens kunst- og håndverksundervisning? Vi vil presentere resultater fra undersøkelsen og diskutere tendenser i materialet så langt.

Jeanette Helleberg Dybvik

Emosjonell design- skaperglede gjennom hverdagsobjekter

OsloMet.

Vitenskapelig undersøkelse av praksis

Nøkkelord: *Emosjonell design, skaperglede, keramisk kopp, hverdagsobjekt og arts based research*

Problemstilling-problemområdet:

Hvordan kan en bevisstgjøre studentens forhold til emosjonell design, skaperglede og hverdags objekter?

Abstract

Bidraget er et underveis prosjekt. Presentasjonen tar utgangspunkt i emosjonell design, skaperglede og hverdagsobjekter. Studenter fra kunst & håndverk ved grunnskole lærer utdanningen fra OsloMet fikk i oppgave å designe en kopp. De skulle legge vekt på de ulike uttrykkene som kan gi koppen et personlig preg, både visuelt og emosjonelt. Dette er et pågående kunstbaserte forskningsprosjektet og en vitenskapelig undersøkelse av praksis.

Teori:

Richard Sennett (2009) definerer de grunnleggende håndverks teknikkene som en viktig del av kunst fagene. Anvender teori fra den praktiske disiplinen, Arts based (Eisner 2012), kvalitativ metode (Bresler, 2006) som bygger på fenomenologi. Estetisk praksis fokuserer på materialbevissthet Sennet (2008), hva som gjør et arbeid med prosess og objekt interessant. Kunstbasert forskning erkjenner at kunst, er en sansemessig erfaring i kombinasjon med vitenskap og kan hjelpe oss å forstå den verden vi lever i (Eisner 2002).

Skaperglede utløser en indre tilfredshet. Når vi føler glede ved det vi holder på med blir vi engasjerte, og vi får tak i den indre, naturlige motivasjonen (Ese, 2006).

Emosjonell design: Emosjon, sinnsbevegelse, følelse, affekt, er en persons reaksjon på opplevelser. Emosjonen er nær forbundet med personens motiv. Kognitive (tankemessige)

forhold er viktige for emosjoner, idet personens fortolkning- *her koppen*- av situasjonen er avgjørende for hvilken emosjon som utløses.

Metode:

Metodiske forankring er Arts based research. Estetiske erfaringer hvor sanser danner grunnlag for erfaring og utfoldelse. Kunstbasert forskning spesifiseres av Liora Bresler som kvalitativ forskning som henter inspirasjon, begreper, prosesser og representasjonsformer fra kunsten (2006). En betrakter må koble seg til det man undersøker. Bresler (2006) oppfordrer oss til å ta i bruk alle våre sanser. Det handler om tid til å fordype seg og være i prosessen, enten det handler om å skape eller betrakte.

Forskings resultater:

Resultatene består av keramiske kopper og sammendrag av studentrefleksjoner knyttet til emosjonell design.

Spørsmål til diskusjon:

Hvordan kan stimulering av sansene skape en sterkere tilstedeværelse i øyeblikket?

Trine Sofie Dybvikstrand

Painted theoretical perspectives

Knut Ove Æsøy Oslo metropolitan university, Hilde Sofie Fjeld and Trine Sofie Dybvikstrand, Østfold university college.

Scientific paper. A finished project.

Nøkkelord: *Observation sketches, paintings, visual language, reading and synthetic intuition*

Interest and question - focus and purpose of the project: How can sketches and paintings present research on teaching?

Abstract

This paper is based on the research that resulted in the Book "Lærerpraksis og pedagogisk teori" (teachers practice and pedagogical theory). Our aim in the book was to present pedagogical practice through observation notes, observation sketches, teachers' voices (through interviews), and painted and written theory. In this paper I will focus on how I/We presented our research and made pedagogical theory through paintings (not as illustrations) and the visual language.

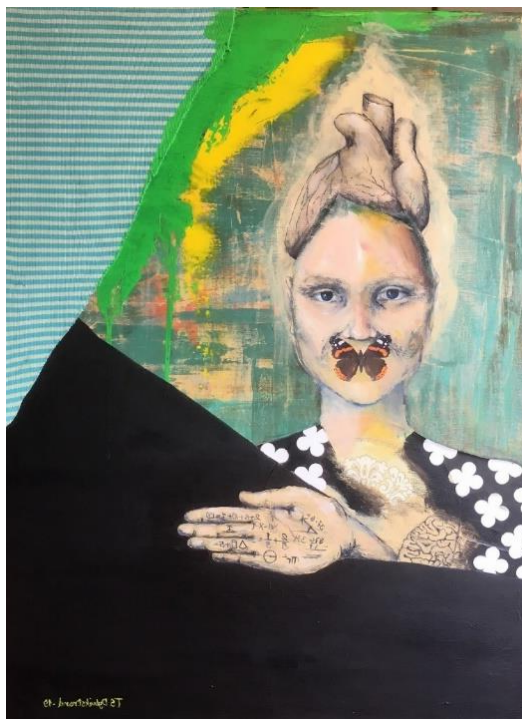
Methods used or planned to use

In the bookproject we used a phenomenological approach to teaching. We observed teachers in the classroom and interviewed them afterwards. During the interview they had the opportunity to explain and elaborate on their actions (*the teachers voice*). When observing the teachers in the classroom, I -the visual researcher- drew sketches instead of taking notes as a way of gaining information and get in tune with my “*synthetic intuition*”. This paper will concentrate on how the observation sketches as a visual language was, together with teachers’ voices and philosophical theory, used further to create painted theoretical perspectives (attachment 1, illustration of the process).

Theory used or planned to use

After an exploration of different theoretical perspectives on visual reading, among those R. Barts, we found that Panofskys theoretical views had some interesting contributions to our theoretical framework. Among others his term “*Synthetic intuition*” gave a whole new awareness to the process of drawing as a research method. In this project we understand “synthetic” as synthesis. Through that understanding, the term also gave some interesting possibilities on reading the visual material. We found that It can offer a more aesthetic approach, rather than apply to a rational and logical way of interpreting.

Among other underlying inspiration sources are: J. Rancier, T. Adorno, M. Merleau Ponty and M. Abromovic.



Irene Fanebust Eknes

I dialog med kunsten

NLA-Høgskolen, Breistein

Poster

Nøkkelord: *A/r/tography, Kunstteori*

«Kva ligg i M.H. Abrams fire teoriar om kunst og i kva grad kan desse nyttast som utgangspunkt for ei artografisk tilnærming til biletskaping»

Abstract

Framstillinga har som mål å visualisere eit pågåande FOU-arbeid der eg artografisk utforskar M.H. Abrams fire teoriar om kunst i biletskapande prosessar. Som utøvande er målet å gjenskape erindringsbilete frå eigen barndom gjennom teikning og maleri. Som pedagog blir elementa prøvd som didaktiske verktøy i ein maleperiode for lærarstudentar. I tillegg blir problemstillinga utforska gjennom ei prosessuell utstilling av eige biletskapande arbeid i møte med publikum.

Teorigrunnlaget er knytt til M.H. Abrams «The Mirror and the Lamp» (1953) og hans fire tilnærmingar til kunst: «Universe», «Work», «Artist» og «Audience». Desse er visualisert i ein modell med «work» sentralt plassert i midten. (Abrams, 1953, s.6) Desse er igjen plassert i 4 teoriar der den første «Mimetic» orienterer seg rundt kunst som imitasjon av verkelegheita. Den andre teorien «Pragmatic» ser på relasjonen mellom kunst og publikum, medan «Expressive Theories» fremjer kunst som har utgangspunkt i kunstnarens eigne tankar og kjensler. Til slutt handlar «Objective theory» om estetiske problemstillingar i sjølve kunstverket. (Abrams, 1953, s. 6-29)

Kunsthistorikar E. Gombrich samaliknar teoriane med det «et eller annet» fremmedlegeme østersen treng for å skape ei fullkommen perle. I analogien er kunstnarens «oppdrag» dette legemet. I fylgje Gombrich kan det handla om kunst som naturetterlikning, som uttrykk og/eller konstruksjon og ; «enhver slik teori, selv den mest forvirrede kan inneholde den kjerne av sannhet som perlen trenger» (Gombrich, 1992, s. 475)

Ut frå ein artografisk metode prøver eg i dette prosjektet å utforske og analysere korleis desse estetiske teoriane kan være stimuli i ein praktisk skapande biletprosess. I tillegg vil eg prøve å utforme ein modell som er på ein evt. samanheng mellom R. Irwind & S. Springgay «A/r/tography as practice-based research» (2008) og Abrams modell.

Spørsmål: Kva posisjon har artografien som metode i akademia?

Litteraturliste

Abrams, M.H. (1953) *The Mirror and the Lamp: Romantic theory and Critical Tradition*. London: Oxford University.

Irwin, R.L & Springgay, S. (2008). *A/r/tography as practice-based research*. I Springgay, S& Irwin, R.L. (Red.), *Being with A/r/tography* (s.xix- xxxiii). Rotterdam: Sense Publishers

Gombrich, E.H. (1992) *Verdenskunsten*. Overs. Ingrid og Jan Askeland. Oslo: Ascheoug

Nina Scott Frisch

Inspired by the concept of boundary objects in arts education

DMMH

Vitenskapelig

Keywords: *interdisciplinary, boundary objects, sosio-cultral theory, early childhood teachers' education, arts / tverrfaglighet, overgangsobjekt, barnehagelærerutdanning, sosiokulturell teori, kunstfag*

Problemstilling

How can the concept of boundary object be used as a thinking tool to identify common grounds for music, drama, and arts and crafts in arts education in early childhood education?

Abstract

The arts are articulated as one subject in early childhood education and as one field of research and learning in Norwegian national curricula, with the subject defined as a learning area named 'Arts, culture, and creativity' encompassing music, drama, and visual art. This constructed unity of arts disciplines includes challenges and implications in a Bachelor of Arts Education aimed at early childhood education. Framed by Cultural Historical Activity Theory and inspired by the concepts of boundary objects and artefacts, this research aimed at answering the question: How can the concept of boundary object be used as a thinking tool to identify common grounds for music, drama, and arts and crafts in arts education in early childhood education? This chapter considered a case study of a multimodal arts project, 'Playing with Light,' conducted by early childhood education students to make a one-day toddler festival for 500–600 toddlers. The case exhibited three categories of common grounds for arts instruction in early childhood education, defined in this study as possible themes for teaching inspired by the concept of boundary objects: 1) techniques and technical tools, 2) the room as a stage for arts pedagogy, and 3) aesthetic principles.

Spørsmål: Hvordan løse den gitte tverrfagligheten (KKK) og samtidig ta vare på fagligheten i KH i barnehagelærerutdanningen? / How can one solve the interdisciplinary challenges and demands in teaching the arts in Norway's early childhood teacher education (the subject

matter being "Arts, culture and creativity") - and at the same time nourish arts education as separate disciplines at a university college level?

Mette Gårdvik, Karin Stoll, Wenche Sørmo

Utdanning for bærekraftig utvikling (UBU) – affektivitet og skapende arbeid i møte med krevende problemstillinger

Nord universitet, campus Nesna

Vitenskapelig

Nøkkelord: Kunst og håndverk, affektivitet, UBU, kreativt skapende læringsprosesser, Eco art

Vi skal i denne presentasjonen vise hvordan kreative og skapende læringsprosesser er betydningsfulle for elevenes forståelse og engasjement innenfor tema marin forsøpling

Abstract

Dagens og fremtidige generasjoner møter enorme miljøutfordringer. For å håndtere og løse disse problemene må det utdannes kreative mennesker med handlingskompetanse for bærekraftig utvikling (BU). I fagfornyelsen LK 20 (Udir., 2020) er BU et av tre tverrfaglige temaområder hvor også kunst og håndverksfaget skal bidra der fokuset er på produktutvikling, materialkunnskap, gjenbruk og upcycling. Disse temaene belyses ofte i forskning innen kunst og håndverk og UBU (Näumann, Riis & Illeris, 2020; Lutnes og Fallingen, 2017). I tillegg finner vi artikler om K&H i kombinasjon med innovasjon, kritisk tenkning, systemforståelse og kulturell bærekraft (Lutnæs, 2015, Härkonen et al., 2018; Illeris, 2017), som også er viktige elementer i UBU didaktikken.

Imidlertid omhandler UBU tema alvorlige og reelle problemstillinger som påvirker og utfordrer elevene følelsesmessig. I vårt tverrfaglige undervisningsprosjekt om marin forsøpling måtte elevene jobbe stedsbasert, kreativt og skapende med individuelle tegninger og bygge felles søppelskulpturer på deres lokale strand (Stoll, Sørmo & Gårdvik, 2018).

Vi skal i denne presentasjonen vise hvordan kreative og skapende læringsprosesser er betydningsfulle for elevenes forståelse og engasjement innenfor tema marin forsøpling

Vi benyttet Visual Art Based Participatory Method (Leavy, 2015) for å analysere det visuelle materialet. I tillegg brukes deltakende observasjon av den skapende prosessen, fokusgruppeintervju og narrativer fra elevtekster for å underbygge analysen. Prosjektet ble gjennomført med skoleelever fra fire utvalgte kasi. Metoden viste seg å være godt egnet i forhold til å avdekke deltakernes følelser, tanker og ideer som ble uttrykt, og vi kom frem til følgende kategorier; *erfart opplevelse med marin forsøpling, systemforståelse,*

aksjonskompetanse, medfølelse (empati med dyr), eksplisitt uttrykk av følelser relatert til tematikken marin forsøpling.

Gjennom prosessen med å skape skulpturale uttrykk, ble elevene Eco- artists der skulpturene uttrykte statements om problematikken med marin forsøpling. Budskapene kommuniserte elevene ut til lokalsamfunnet i form av utstillinger og avisartikler. Resultatet viser at arbeidsformer i kunst og håndverksfaget kan gi elevene utløp for følelser og kan bidra inn i deres engasjement i tema innenfor bærekraftig utvikling.

Spørsmål: Kunst og håndverksfagets rolle i utdanning for bærekraftig utvikling.

Kilder

Härkonen, E., Huhmarniemi, M., & Jokela, T. (2018). Crafting sustainability: Handcraft in Contemporary Art and Cultural Sustainability in the Finnish Lapland. *Sustainability* 10, 1907, doi:103390/su10061907.

Illeris, H. (2017). Subjectivation, togetherness, environment. Potentials of participatory art for Art Education for Sustainable Development (AESD). *Information Nordic J. Art.Res.* 2017, 6, 1-16.

Leavy, P. (2015). *Method Meets Art: Arts-Based Research Practice*. Second Edition. New York: Guildford Press.

Lutnæs, E. (2015). Kritisk refleksjon og systemorientert design – Bevisstgjøring og endringskompetanse gjennom Utdanning for bærekraftig forbruk. *Form Akademisk*. Hentet 08.06.2016 fra: <https://journals.hioa.no/index.php/formakademisk/article/view/1433/1438>

Lutnæs, E. & Fallingen, N. (2017). Bærekraftig utvikling gjennom skapende praksis. Utvikling av økoliteracy i et samlet kunst og håndverksfag. *Form Akademisk*, 10 (3), 1-19

Näumann, R., Riis, K. & Illeris, H. (2020). Bærekraftdidaktikk i kunst og håndverk gjenbruke - oppvinne – skape. Cappelen Damm Akademisk

Stoll, K., Gårdvik, M., & Sørmo, W. (2018). Sea monsters conquer the beaches: Community art as an educational resource. A Marine Debris project. In P. Leavy (Ed.), *The handbook of art-based research* (pp. 455–476). New York: Guilford Press.

Udir. (2020) Læreplanverket. Hentet 29.09.20 fra: <https://www.udir.no/laring-og-trivsel/lareplanverket/>

Hilde H. Honerud

Hvordan kan vi kommunisere om alvorlige hendelser gjennom bilder?

The contrast between the photographed moment and all others.

Universitetet i Sørøst Norge

Vitenskapelig

Nøkkelord: Flyktning, Fotografi, dokumentarfotografi, kunst, betrakter

Problemstilling

Hvordan kan vi kommunisere om alvorlige hendelser gjennom bilder?

Abstract

Mine verk ligger tett på en journalistisk, dokumentarisk stil, men motivene er langt unna det klassiske katastrofefotografiet. I en tid der bilder finnes overalt, og katastrofale hendelser blir alminneliggjort gjennom medier, er det et påtrengende spørsmål; hvordan vi kan kommunisere om alvorlige hendelser gjennom bilder. Jeg lurer på om en slik inflasjon i nyhetsbilder med dramatiske virkemidler kan skape distanse, eller kanskje en nummenhet, mer enn et engasjement. Jeg har lenge arbeida med å knytte dagliglivet og det samfunnskritiske sammen til en fortelling. Gjennom en formal tilnærming, ønsker jeg å undersøke hvordan prekære politiske og sosiale forhold nedfeller seg i det hverdagslige og ordinære. Det handler altså om hva som oppstår mellom verkene og betrakteren, samtidig som verket har en relasjon til en akutt virkelighet. Jeg er opptatt av forholdet mellom form og innhold, eller snarere gapet mellom hva som er synlig og det som blir fortalt.

I dette siste verket har jeg satt sammen tydelig manipulererte bilder med bilder som ikke er det ønsker jeg å videreutvikle relasjonen til betrakteren. Vil tvilen hos betrakteren være tilstede også når de ser bilder jeg ikke har manipulert? Dette er tanker som resonnerer mot Bertol Brechts begrep om «constructed representation», som han mener står i motsetning til glatte og konsumerbare former for representasjon. Jeg har begynt å se nærmere på det jeg ser på som fotografiets informative problem; dets iboende lojalitet til det å være indeksikalt. Med det mener jeg at fotografiet peker direkte tilbake på objektet, og at leseren opplever at det er det bildet handler om. Det er overraskende mange, de fleste av oss, som leser fotografiet som sant, selv om vi vet at fotografiet lett kan manipuleres. For meg er denne sannhetslesningen en motstand jeg hele tiden arbeider opp imot. Hvordan få fram en lesning av fotografiet hvor ikke sannhetlesningen intuitivt tar over?

For dokumentasjon av utstillinger m.m.: <http://www.hildehonerud.com/>

Spørsmål: Hvordan kan vi observere forholdet mellom betrakteren og verket?
Hvilken forpliktelse har jeg ovenfor den avbildede?

Peter Haakonsen og Kari Saasen Strand

Interaktivitet og problemløsning i Scratch

OsloMet

Vitenskapelig

Nøkkelord: *Programmering, designprosesser, problemløsning, kunst og håndverk, Scratch*

Problemstilling

I hvilken grad vil problemløsning og arbeidsmåter koblet til algoritmisk tenkning finne sted i en studentoppgave der egen digital tegning skal programmeres til å danne et mønster eller en animasjon?

Abstract

Artikkelforfatterne har på oppdrag fra Utdanningsdirektoratet utviklet en modul i kunst og håndverk som del av en større kompetansepakke i programmering og algoritmisk tenkning for lærere i grunnskolen (2019-2020). Modulen inneholder blant annet oppgaver i Scratch der brukere skal programmere egne tegninger til å danne mønster eller animasjon. Dette arbeidet bygger på erfaringer fra tidligere kurs vi har holdt for faglærerstudenter i design, kunst og håndverk (heretter DKH), og vil igjen danne et grunnlag for en ny workshop våren 2021 som blir utgangspunkt for aksjonsforskning. Workshopen blir holdt for 60 studenter (20 x 3 økter) ved andre semester. Studentene skal velge mellom å utvikle et mønster eller en animasjon i Scratch. En digital tegning skal her programmeres til å danne en rapport, et flatemønster, eller bevege seg som en animasjon på skjermen. Det at de tegner selv i stedet for å bruke ferdige figurer er sentralt for faget. Til grunn ligger kjerneelementet Kunst- og designprosesser fra læreplan i kunst og håndverk, og blant annet kompetansemålet etter 7. trinn om å "bruke programmering til å skape interaktivitet og visuelle uttrykk" (Udir, 2020).

Selve workshopen skal bære preg av arbeidsmåtene knyttet til algoritmisk tenkning: Fikle og eksperimentere (fra engelsk "tinkering"), skape, feilsøke, holde ut og ikke minst samarbeide, som også handler om å dele ideer og løsninger med hverandre (Udir, 2019). Hovedmålet er problemløsning, og oppgaven blir definert av målene studentene setter seg selv underveis. Studentene skal i etterkant svare på et systematisk spørreskjema slik det er beskrevet i forbindelse med aksjonsforskning hos Tomal og Hastert (2010). Svarene vil bli kategorisert og drøftet. Et mål er å skape praksisendring som igjen vil kunne påvirke neste gjennomføring av kurset, og på sikt kunne styrke hvordan programmering kan undervises for faglærerstudenter. Forslag til videre forskning og utvikling kan være et samarbeid med en universitetsskole der programmering i kunst og håndverk blir prøvd ut med elever i grunnskolen.

Spørsmål: Hvilke spørsmål skal vi stille studentene i etterkant av workshopen? Er case en passende metode, eller har dere andre forslag?

Samira Jamouchi and Trine Sofie Dybvikstrand

Performative passages into colour theory/teaching (fargelære)

Østfold University College.

Scientific paper. Idea on an initial phase

Keywords

Colour, arts-based research, performative approaches and rhizome

Interest and question - focus and purpose of the project

Our interest and concern is to explore colour theory/teaching through movements together with our students. What can a teaching session reveal and bring up when adopting a performative approach to colour theory/teaching (fargelære)?

Movements can be understood as displacements or transformative (Fischer-Lichte, 2008) acts. We propose to see displacements as leaving (pre)given understandings, and the transformative as a broader way of describing art and as a participatory approach to creative processes.

The purpose of the project is to explore how we can use the rhizome (Deleuze and Guattari, 1980) as a planning tool (in advance) or an analysis tool (afterward) of what we do. We are looking for possible meanings of the rhizome related to what we will do with our students.

Methods used or planned to use

We think that arts-based research can be an attitude, as much as a method. We see performative approaches as a way to enquire about something; in this case, a teaching session.

Arts-based research can include rhizomatic movements: “the rhizome is acented, non-hierarchical, no significant” (Deleuze et Guattari, 1980, p. 32). This is how we wish to enact rhizomes through performative passages.

Theory used or planned to use

Our project includes theoretical perspectives related to arts-based research (Leavy, 2009), performative approaches (Fischer-Lichte, 2008), and rhizomatic mapping (Deleuze et Guattari, 1980).

It is together with our students that we will endeavour to create rhizomatic processes during our teaching sessions, as the ground of our theoretical approaches.

Question for discussion

Have some of you explored colour theory/teaching (fargelære) through similar ways?

Per Ola Juusola

Digitale 3D-skulpturer for visning i AR (blandet virkelighet)

Universitetet i Sørøst-Norge

Vitenskapelig

FoU-prosjekt innen kunstnerisk utviklingsarbeid

Nøkkelord: augmented reality, 3D-design, kunstnerisk utviklingsarbeid, skulptur, virtuell

Abstract

Prosjektet gikk ut på å plassere egendesignede teksturerte 3D skulpturer (modeller), via AR-visning på mobiltelfon eller nettbrett i det offentlige rom. Dette slik at andre via bruk av en gratis app kan se disse gjennom egen mobil eller nettbrett, på definerte plasser, eller fritt plassert. En teknologi alt flere kunstnere har tatt i bruk (Gerimenko m.fl. 2014).

Som kunstnerisk prosjekt innebar dette utforming av skulpturer, utforske ny teknologi og - funksjonelle lettbrukte digitale verktøy, samt finne frem til et fungerende distribusjons-system.

Ideen var å bruke funn og utviklet kompetanse i egen undervisning innenfor 3D design og visualisering, der studenter kan gjøre noe lignende. - Da også enklest- og rimeligst mulig.

Utviklingen innen området har endret seg mye de siste årene, så store deler av prosjektet gikk til å finne gode og funksjonelle løsninger rettet mot mine bruksområder.

Metodene som er brukt kan kobles til eksplorerende design, med tilnærming til ulike former for målrettede designprosesser innen det kunstnerisk skapende arbeidet.

Som et kunstnerisk utviklingsarbeid arbeid med produksjon av samtidsorienterte skulpturer ble prosjektet motivert av, og laget som en hyllest til min far (og datalærer) som døde for noen år siden. Spesielt hans interesse for en vitsetegning av et visuelt monster-datavirus.

Skulpturene ble også inspirert av Covid-19 pandemien, folks forhold til dette, samt uttryksmessig inspirert av lowbrow art som visuell uttrykksform. En uttrykksform med et mer folkelige uttrykk enn den ofte mer abstrakte høykulturelle kunsten, som har fått alt større aksept (Levine 2009). Spesielt i forhold til digital interaksjonskunst.

Problemområdet åpnet opp mange ulike problemstillinger der flere ulike løsninger er mulige, bla: Problemstillinger knyttet til selve 3D-designen i relasjon til tilgjengelige teknologier. Ulike AR løsninger for plassering av 3D objekter på ulike geografiske lokasjoner, m.fl.

3 stk. skulpturer ble laget og presentert via informasjon på en plakat med QR-koder for lenker til de ulike skulpturene (nedlasting via Internett). Disse kunne så plasseres og vises gjennom en iPhone eller iPad.

Prosjektet har blitt presentert og publisert ved FoU-/kunstnerisk utviklingsarbeid-utstilling ved galleri Backer, USN Bakkenteigen, Horten, den 22.09.20

Spørsmål til diskusjon: Når deler av kunsten blir sterkt teknologibasert, hvilke følger vil dette ha i en undervisningssammenheng når slikt krever tid og fokus på andre kunnskaper enn tidligere?

Referanser:

Geroimenko, V. (2014). *Augmented reality art : from an emerging technology to a novel creative medium* (p. XVIII, 314 ill.). Springer International Publishing Imprint: Springer.

Levine, L. W. (2009). Highbrow/lowbrow: The Emergence of Cultural Hierarchy in America. In *Highbrow/lowbrow: The Emergence of Cultural Hierarchy in America*. Harvard University Press.

Per Ola Juusola

Karakter og heraldikk

Universitetet i Sørøst-Norge, Institutt for estetiske fag, Notodden

Praksisfortelling. Fullført prosjekt.

Nøkkelord: Heraldikk, Grafisk design, karakterutvikling, vektorgrafikk og illustrasjon

Abstract

Ved grunnutdanningene innen visuelle kunstfag og design ved Universitetet i Sørøst-Norge dreier det siste emnet første året (Illustrasjon og digitalt bildearbeid), seg om karakterutvikling for ulike visuelle bruksområder.

I dette emnet undervises det bla i bruk av digitale verktøy for produksjon av grafiske produkter, der det visuelle blir brukt på ulike måter i en kommunikasjons-sammenheng.

Tematikken siste år har vært bruk av heraldikk (våpenskjold) i en sammenheng der det skulle lages et våpenskjold til en på forhånd utviklet visuell karakter.

Opgaven hadde rammer i forhold til bruk av farger, stilisering, et motto som skulle med, ellers noen generelle og tradisjonelle rammer for våpenskjold laget til personer. I tillegg til dette noen tekniske rammer i henhold til bruk av spesifikke digitale tegneverktøy (Adobe Illustrator).

Bakgrunnen for denne tematikken er at innen logodesign og profilering de siste årene bla har vært en synlig tilnærming til heraldikk i ulike sammenhenger.

Opplegget inkluderte forelesninger innen grafisk design, om ulike typer heraldikk, designprinsipper, typografi, opphavsrett mm.

Spørsmål til diskusjon

I hvilken grad er det greit å bruke eldre uttrykksformer i arbeid med visuelle uttrykk i dagens utdanning?

Trine Kampmann-Jensen

Tegning av en potet, å se en potet.

Høgskolen i Innlandet. BLU

Praksisfortelling

Nøkkelord: Tegning, å se, endring, bærekraft,

Problemområde: Hvordan kan et visuelt møte med en skrukket potet utvide barnehagelærerstudentenes evne til å se omgivelsene med et nytt blikk?

Abstract

En fortelling om hvordan en sekk med poteter som ble lukket inn på lagret 12 mars, fikk nytt liv i formings undervisningen i barnehagelærerutdannelsen på høgskolen i Innlandet høsten 2020.

Den danske hjerneforskeren Kjeld Fredens (2019) laget en liste over **Kunstens 8 gode vaner**. Disse 8 vanene mener han oppstår i kunstnerisk aktivitet, En av disse vanene handler om observasjonsevne; det å se og se en gang til, hvordan det styrker oss i å se lenger enn våre forventninger.

Dagens studenter er sterkt preget av å komme fra en skole med fokus på måloppnåelse. «Hva er det du vil jeg skal lage?» er ikke et ukjent spørsmål fra studentene. Vår verden i dag står ovenfor store utfordringer, vi må skape en mer bærekraftig og demokratisk verden, det ropes på innovasjon. Lærerstudentene må lære å gå utenfor komfortsonen slik at de utvikler sine kreative sider, her kan kunstfagene spille en viktig rolle. I arbeidet med ulike estetiske metoder som tegning kan det oppstå forskyvninger av vår virkelighetsforståelse.

En klasse med barnehagelærerstudenter kommer med de forventede svarene når de blir spurt om å beskrive med ord hvordan en potet ser ut. Men hva skjer når studentene blir bedt om å tegne en skrukkete potet full av groer? Sansene skjerpes gjennom det arbeidet som øyet og hånden utfører i felleskap. Å tegne kan være en ny måte å se verden på og la seg forundre med et nytt blikk. Kan tegningens taktile språk gi direkte innspill til tanken og føre til at den fremtidige barnehagelæreren blir mere åpen i sitt samspill med barn?

Monica Klungland

Materiell-kollektiv praksis som fagdidaktisk tilnærming i kunst og håndverk

Universitetet i Agder

Vitenskapelig - PhD underveis

Nøkkelord: materiell-kollektiv praksis, fagdidaktikk, subjektiveringshendelser, lek, eksperimentering

Abstract

Artikkelen presenterer konseptet materiell-kollektiv praksis som didaktisk tilnærming til undervisning i kunst og håndverk basert på en relasjonell og performativ kunstdidaktikk (Aure, 2013; Illeris, 2002, 2013, 2018; Skregelid, 2016, 2019). Denne pedagogiske tilnærmingen er utviklet ut fra en diffraktiv analyse av veveprosjektet *Veve i åpne dører*, som ble gjennomført av forskeren sammen med elever fra 1. og 7.trinn i grunnskolen. På et sted i skogen i skolens nærområde vevde elevene vegger, tak, rom og hus. Datamateriale ble produsert med aksjonskameraer festet på forskerens og elevenes kropp.

Studiens formål og hensikt er å bidra med en materiell-kollektiv tilnærming til kunst- og håndverksdidaktikk som ved hjelp av strategier fra lek og samtidens fellesskapsbaserte kunstprosjekter kan utfordre et individualistisk fokus i fagets læreplan. Spørsmålene som besvares er hva som oppstår når undervisning i kunst og håndverk gjennomføres som et møte mellom mennesker, materialer og omgivelser og hva som er materialenes rolle i en slik skapende praksis. Videre undersøkes det hva slags potensiale en slik materiell-kollektiv praksis kan ha for subjektiveringshendelser, og hvordan synet på fagkunnskap og fagdidaktikk kan utvides gjennom en slik pedagogisk tilnærming.

Materiell-kollektiv praksis lanseres som en betegnelse på en kunst- og håndverkspraksis som har en bestemt forståelse av både materialisering og kollektivitet innebygget. Forståelsen av materialisering forankres og begrunnes i Karen Barads *agentiske realisme* (Barad, 2003, 2007). Materiell-kollektive praksiser kjennetegnes videre ved at det eksperimenteres med å la *fellesskap* være formingsmateriale i faget. Dette er en pedagogisk tilnærming som er utviklet av Illeris (Illeris, 2015, 2017, 2018). Når det i en materiell-kollektiv praksis eksperimenteres med fellesskap som materiale handler det om å la *hendelser med materialer* være i sentrum.

De funn og analyser som løftes frem bidrar til å belyse hva som kjennetegner materiell-kollektiv praksis som pedagogisk tilnærming for faget kunst og håndverk. Sentralt står vektlegging av sanselige erfaringer, lek og utforskning med materialer i fellesskap, forståelsen av formingsmaterialene og omgivelsene som deltakere i fellesskapet og hvordan rom, bevegelse og tid kan løftes frem som virkemidler i fagets skapende praksiser.

Analysene viser også hvordan disse kjennetegnene ved materiell-kollektiv praksis kan skape muligheter for subjektiveringshendelser (Biesta, 2017; Skregelid, 2016, 2019; Svingen-Austestad, 2017).

Spørsmål: Hvordan kan materiell-kollektiv praksis bidra inn mot den nye læreplanen?

Kilder:

- Aure, V. (2013). Didaktikk - i spennet mellom klassisk formidling og performativ praksis. *InFormation (Oslo, Norway)*, 2(1). <https://doi.org/10.7577/if.v2i1.611>
- Barad, K. (2003). Posthumanist performativity: Toward an understanding of how matter comes to matter. *Journal of Women in Culture and Society*, 28/3.
- Barad, K. (2007). *Meeting the universe halfway. Quantum physics and the entanglement of matter and meaning*. London: Duke University Press.
- Biesta, G. J. J. (2017). *Letting art teach : Art education 'after' joseph beuys*. Arnhem: ArtEZ Press.
- Illeris, H. (2002). *Billede, pædagogik og makt - postmoderne optikker i det billedpædagogiske felt*. Fredriksberg: Samundslitteratur.
- Illeris, H. (2013). Potentials of togetherness: Beyond individualism and community in nordic art education. *Studies in Art Education*, 55(1), 79-83. <https://doi.org/10.1080/00393541.2013.11518918>
- Illeris, H. (2015). "Just building": Togetherness as art and education in a copenhagen neighborhood. *Visual Arts Research*, 41(1), 67-83. <https://doi.org/10.5406/visuartsrese.41.1.0067>
- Illeris, H. (2017). Subjectivation, togetherness, environment. Potentials of participatory art for art education for sustainable development (aesd).
- Illeris, H. (2018). Performativt eksperimenterende fællesskap - en mulig billedpædagogisk tilgang? *Billedpædagogisk tidsskrift*, 3, 14-17.
- Skregelid, L. (2016). *Tribuner for dissens. En studie av ungdomsskoleelevers møter ned samtidskunst i en skole- og museums kontekst* (Doktorgradsavhandling). Universitetet i Oslo, Oslo.
- Skregelid, L. (2019). *Tribuner for dissens. Ungdoms møter med samtidskunst*. Oslo: Cappelen Damm AS.
- Svingen-Austestad, A. (2017). *Questions- concerning the production of subjectivity: On aesthetic practices in art, craft and design studies (formgivingsfag)* (ph.d). The Oslo School of Architecture and Design, Oslo.

Anne Lien, Anna Svingen-Austestad, r a k e t a, Kari Fiskvatn, Jorun Larsen, Anne Vegusdal

LAB (skala 1 : 1) - Hva er observasjon?

Universitetet i Agder

Poster

Nøkkelord: *observasjon, visuell analogi, negativ pedagogikk*

Problemstilling

Hvilken betydning har observasjon i lys av tap av biologisk mangfold? Hvordan kan slike perspektiver kommuniseres med et publikum, studenter, barn og unge - uten å formidle følelser av katastrofe, avmakt og skam?

Abstract

LAB (Skala 1:1) - *Hva er observasjon?* - et pågående forsknings- og kunstnerisk utviklingsarbeid omkring et interdisiplinært samarbeid mellom kunst, naturvitenskap og pedagogikk – en felles vilje til å rote i arkivet, søke annerledes sammenhenger og måter å se, erfare og leve på i en tid hvor miljøødeleggelser har ført til massiv insektsdød og tap av biologisk mangfold. Gjennom en ukes workshop på et naturmuseum og tilhørende landskap har forskere og kunstnere, studenter og faglærere, elever og lærere vært involvert i kunstneriske og vitenskapelig prosesser omkring visuell analogi, sammenligne likheter og forskjeller. Negativ pedagogikk har vært veier inn i spørsmålet, der sentrale spørsmål er: Hvilken betydning har *observasjon* i lys av tap av biologisk mangfold? Hvordan kan slike perspektiver kommuniseres med et publikum, studenter, barn og unge - uten å formidle følelser av katastrofe, avmakt og skam?

Spørsmål

Hvordan kan institusjonelle strukturer legge tilrette for tverrfaglig og tverrsektorielt samarbeid (mellom ulike fagområder i GLU utdanningene, mellom det frie kunstfeltet og det akademiske feltet)? Hvilke mulighetsrom finnes? Hvilke utfordringer står en over? Hva kan gjøres?

Gunhild Lien

The praxis of Drawing within computer game development in the field of education

Inland Norway University of Applied Sciences

Vitenskapelig

How does visualization through drawing play a role and contribute to the development of computer games at Game School, Dep. of Game Development Inland Norway University.

Abstract

This text addresses the creative field of how does visualization through drawing play a role and contributes to the development of the computer game at Game School-Dep. of Game Development at Inland Norway University. What significance does drawing have for game-development? Drawing skills are a basic competence in the praxis and development of Concept art within aspects of computer games - along with, among other things, 3D-animation and modelling. This means that the drawings from concept art must be transformed from idea to a visual unit in the computer game such as a 3D and 2D object or animation. These visual elements are then “sewn” together through programming and becoming a final product - a computer game. The drawings in the “conceptual art” therefore constitutes the foundation of the development of how the game should appear visually.

Practically this idea- development takes place through many types of digital visualization such as sketching, story-boarding, collages, montages, speed painting. These come under the general concept of drawing. When the visual expression is digital, the boundaries between the different art forms become blurred, for example the dividing line between drawing and painting. Such drawings play an important role in the development of communication around game ideas that it is often more natural to express through drawings than words. According to the art historian John Tagg “An image can therefore be seen as a composite of signs, more to be compared to a complex sentence than a single word”. It’s meaning is numerous and constructed or coded. That could also apply to the images in concept art drawings too. They often outlines spontaneous acts that are intuitive and stimulate the imagination. They can help raise important questions and create curiosity to explore ideas over time within computer game productions processes. They are also drawings constructed with a purpose and are coded. Through the text the investigations are carried out by entering the field of practice, methods used and through examples of drawings by BA students.

Question: What is the meaning of artistic drawing within Game development. What kind of artistic /technical drawing skills are developed through an BA education based on game development? What is the properties of digital drawings in such a context?

Investigative digitale student drawings in 2D and 3D GameSchool Inland Norway University 2019

Eva Lutnæs

Bevisstgjøring og endringskompetanse på ungdomstrinnet

OsloMet og Høgskulen i Volda

Praksisfortelling

Nøkkelord: Skapende praksiser, ungdomstrinnet, endringskompetanse, bevisstgjøring

Problemstilling: Utforske fire innganger til økoliteracy med utgangspunkt i konkrete undervisningsopplegg fra ungdomstrinnet

Abstract

I 2017 skrev jeg artikkelen «Bærekraftig utvikling gjennom skapende praksis» til FormAkademisk sammen med min tidligere masterstudent Nina Fallingen. Gjennom sitt mastergradsprosjekt om økoliteracy åpnet Fallingen øynene mine for kunst- og håndverkslærerens ansvar for å koble elevene på verden utenfor verkstedene. I artikkelen løftet vi frem fire innganger til å fremme økoliteracy som kimer til å bebo denne verden bedre: *praktisk skapende arbeid, estetiske erfaringer, ansvarlig produktutvikling og kritisk refleksjon*. I artikkelen stilte vi spørsmål om hva faget Kunst og håndverk kan bidra med for at elevene skal bli mer bevisst globale utfordringer, og se relasjoner mellom naturens tilstand, våre liv og samfunnsutvikling. Vi var opptatt av koblingen mellom bevisstgjøring og endringskompetanse – det i verktøyene for å utfordre det etablerte at håpet om å redusere vår belastning på naturen ligger. Jeg jobber parallelt som kunst- og håndverkslærer og professor. Gjennom en praksisfortelling vil jeg løfte frem og diskutere eksempler fra ungdomsskolen med utgangspunkt i de fire inngangene til økoliteracy. Systemisk tenking er sentralt i økoliteracy og handler om et persepsjonsskifte fra del til helhet, til å se seg selv som en deltaker i verdenssamfunnet både i små dagligdagse handlinger og når en utfordrer det etablerte ved å skape alternativer. Når økoliteracy er overskriften er det naturens bæreevne som setter rammen for skapende praksiser. Praksisfortellingen sees i et bredere bærekraftperspektiv ved å inkludere sosiale forhold i presentasjon og diskusjon av de fire inngangene.

Spørsmål: Hvordan kan elever på ungdomstrinnet utfordres til å tenke seg verden annerledes? Hvilken rolle har provokasjonen, kreative strategier, håpet og kunnskapen?

Eva Lutnæs og Janne Heggvoll

Hvordan virkelighetsnære problemstillinger gjør seg gjeldende i kunst og håndverk – en analyse av den nye læreplanen LK20.

Høgskulen i Volda

Vitenskapelig

Nøkkelord: LK20. Entreprenørskap. Virkelighetsnære problemstillinger.

Problemstilling:

Hvordan forplikter Kunst og håndverk i LK20 til virkelighetsnære problemstillinger gjennom kompetansemålene?

Abstract

Tema for dette innlegget er virkelighetsnære problemstillinger i Kunst og håndverk. Bakgrunnen er det økende fokuset på entreprenørskapskompetanse i den nye læreplanen LK20. Tidligere utdanningsminister Jan Tore Sanner uttalte tidlig i prosessen med fagfornyelsen at undervisningen skal bli mer utforskende og praktisk, og at entreprenørskap skal tydeligere inn i skolen (NTB, 2019). Det virkelighetsnære står sentralt innenfor den entreprenørielle didaktikken. Undervisning med vekt på virkelighetsnære problemstillinger kan fungere som en strategi for å øke elevenes engasjement og motivasjon, samt forsterke deres forståelse av et faglig innhold (Jenssen & Haara, 2019; Kleiven, 2020; Ødegård & Nøvik, 2019; Wang & Chug, 2015).

Gjennom en analyse av den nye læreplanen LK20 vil vi se på hvordan kunst- og håndverksfaget forplikter til virkelighetsnære problemstillinger gjennom kompetansemålene. Begrepet virkelighetsnære problemstillinger forstås her som undervisning relatert til virkelige problem i motsetning til konstruerte utfordringer i lærebøkene. Skoler som fokuserer på virkelighetsnær undervisning er synlige i lokalsamfunnet og samarbeider godt med lokalt arbeids- og næringsliv (Jenssen & Haara, 2019). I den nye læreplanen for Kunst og håndverk, da spesielt under "Fagets relevans og sentrale verdier" ser man en tydelig kobling mot det virkelighetsnære. Her står det blant annet at «samarbeid med lokalt kultur- og næringsliv skal bidra til å knytte elevenes skapende arbeid til aktuelle problemstillinger» (Utdanningsdirektoratet, 2020). Kompetansemålene vil bli analysert inn under fire ulike kategorier, spesifisert som grønn, gul, oransje og rød. Vi har spesielt fokusert på eksplisitt og implisitt innhold. I konkretiseringen av det eksplisitte og implisitte har vi støttet oss på retningslinjene for utforming av de nasjonale og samiske læreplanene, hvor det presiseres at det samiske innholdet skal være eksplisitt eller implisitt til stede i alle fag. I det implisitte inngår det her formuleringer som åpner opp for å sette søkelys på samiske problemstillinger. Det eksplisitte defineres som formuleringer der begrepene samisk eller urfolk nevnes konkret (Utdanningsdirektoratet, 2018). I vår analyse handler dette om at mål tolket som grønne har en eksplisitt kobling til virkelighetsnære problemstillinger, mens hos de røde er det fraværende. De to kategoriene i midten, gul og oransje, viser til kompetansemål hvor det

virkelighetsnære kommer implisitt til uttrykk.

Spørsmål

Hvilke erfaringer har dere med virkelighetsnære problemstillinger?

Hvor viktig er det med virkelighetsnære problemstillinger i kunst- og håndverksfaget?

Hvor viktig er det for undervisningspraksisen at det virkelighetsnære kommer eksplisitt til uttrykk gjennom kompetansemålene?

Hvordan kan koblingen til virkelighetsnære problemstillinger endre andres syn på faget?

Anne-Brit Soma Reienes

Embodied Art/ Om å se etter forbindelser i kreative prosesser hos barn og voksne

Høgskolen i Innlandet, Hamar

Vitenskapelig

Et vitenskapelig paper som bygger på min Master i barnekultur og kunstpedagogikk «Leire som levende materiale i barnehagen» (2019) og ser etter forskningsveien videre.

Nøkkelord: *materialmøter, kroppskognisjon, undervisningsformer, embodied art*

Problemstilling: Hvordan kan performative uttrykk med materialer få plass i barnehagelærerutdanningen? Hvordan kan det tverrfaglige mandatet legitimere embodied art som metode?

Abstract

På konferansen vil jeg presentere hva Embodied Art kan være gjennom fotodokumentasjon av egen utforskning/performance og en Embodied Art-workshop med barnehagelærere. Mitt ståsted kan forstås ut fra sammenflettingen av de tre rollene, kunstner/forsker/lærer, det A/R/Tografiske blikket.

Jeg vil belyse feltet med teori. Fenomenologiens «væren i verden» med et spesifikt fokus på det førspråklige, også kalt kroppskognisjonen/embodied cognition, er mitt omdreiningspunkt (Merlau-Ponty, 1994). I deler av samtidskunsten, som i kunst- og barnehagepedagogikken, finner vi nyere perspektiv omkring materialitet som favner teoretikere som Tim Ingold, Lenz Taguchi, Karen Barad og Deleuze & Guatarri. Ut fra min praksis som kunstner med rik leire-erfaring, forsøker jeg å se etter en omformende undervisningspraksis der deler av de ulike teoriene blir synlige.

Som kropp, stemme, bevegelse, med-leker og veiviser skal barnehagelærerstudentene finne trygghet og mot til å gi barna plass og selv ta plass sammen med dem. De skal få

grunnleggende opplæring i kunst og håndverk med erfaringer som får dem til å stole på egen kompetanse. For å kunne arbeide tverrfaglig innenfor kunnskapsområdet KKK i barnehagen, med musikk, drama og forming, er en-faglig opplæring en av forutsetningene. Kan veien til trygghet for barnehagelærerstudenten gå gjennom en mer kroppslig tilnærming til materialene?

Under en permisjon fra stillingen i barnehagen, muliggjort gjennom 3-årig Statsstipend for kunstnere, innledet jeg et lengre, tverrkunstnerisk samarbeid med en samtidsdanser, Rebekka Andresen. Vi utviklet en performance sammen, som hadde arbeidstittel «innenfra og ut». Danseren samhandlet med leire, tegning og skriftlignende tegn. Avslutningsvis tolket hun sin erfaring gjennom egen koreografi. Kroppens interaksjon med materialer og rom var selve narrativet. På grunnlag av egne kroppsbaserte utprøvinger med tegning og leire, og samarbeidet med danseren, designet jeg en metode ut fra kunstformen Embodied Art. Denne metoden ble prøvd ut i en workshop med barnehagelærere. Dette arbeidet vil jeg, som kunster, lærer og forsker gjerne fortsette med, fremdeles plassert i et A/R/Tografisk perspektiv. Hvordan kan performative uttrykk med materialer få plass i barnehagelærerutdanningen?

Spørsmål: Hvordan kan vi se at Melau-Ponty foregriper Barad og Taguchis filosofi "den materielle vending" gjennom sin kiasmametafor? Hvordan kan vi som Bateson se etter mønstre som forbinder?

Kirstine Riis, Helene Illeris, Ragnhild Näumann

BKH – Bærekraftdidaktikk i kunst og håndverk. Gjenbruke, oppvinne, skape.

Presenteres i plenum

USN

Vitenskapelig

Nøkkelord: BKH-lærerens rolle, ansvar, utfordringer og muligheter

Udviklingen og presentasjonen af BKH - bærekraftdidaktikk for kunst og håndverk som har resulteret i bogen af samme navn.

Abstract

I dette paper presenterer vi BKH – Bærekraftdidaktikk i kunst og håndverk, en didaktik som er utviklet og beskrevet i bogen af samme navn, og som er utkommet ved Cappelen Damm Akademisk høsten 2020. I første del af presentasjonen vil vi redegøre for den didaktiske helhetstænkning bag BKH som et samspill af kundskabsformerne praktisk arbejde, æstetisk erfaring og refleksion, og læringsformerne subjektivering, fællesskab og miljø. I modsætning

til en antroposentrisk verdensforståelse, hvor menneskets perspektiv, menneskets tid og menneskets behov står foran alt andet, tager vi til orde for et økologisk dannelsesideal, som hvor vi i større grad erfarer verden, ting, og ikkemenneskelige skabninger som en del af os selv, og hvor vi samarbejder med naturen og miljøet i stedet for at betrakte dem som ressourcer for vores eget forbrug. I bogen har vi gjenbrugsmaterialer i fokus. Ved at blive bedre til at genbruge og resirkulere i stedet for at kaste og købe nyt, kan vi være med til at tage ansvar for de naturlige økosystemer vi er en del af.

I anden del af præsentationen vil vi vise forslag til, hvordan genbrugsmaterialer kan inddrages i kunst og håndverksundervisningen og danne udgangspunkt for arbejde med både reparation, håndværksteknikker, kulturhistorie, samtidskunst mv. og blive til alt fra smykker og møbler til kunstudtryk og film mv. Vi vil gennem eksemplerne redegøre for, hvordan BKH-kundskabs- og læringsformerne, fagfornyelsen med de tre tværfaglige temaer og FNs bærekraftsmål kan integreres i kunst og håndverksundervisningen. Gennem skabende, udforskende arbejde i skaberværkstedet vil eleverne udvikle kropsliggjort og transformativ læring, empati og evne til at samarbejde med ressourcer, materialer og hinanden, og samtidig udvikle forståelse for sin egen rolle i verden og hvordan egne handlinger kan være med til at skabe den fremtid vi ønsker.

I sidste del af præsentationen vil vi i samspil med deltagere på sessionen drøfte BKH-lærerens rolle, ansvar, udfordringer og muligheder. BKH-lærerens rolle er præget af åbenhed, fleksibilitet og kompleksitet, en krævende men vigtig rolle, hvis fremtidens skole og samfund skal udvikles i en retning som er mindre baseret på markedstænkning og økonomisk vækst og mere på mellem menneskelige og økologiske værdier.

Spørsmål

BKH-lærerens rolle, ansvar, udfordringer og muligheder

Line Sanne og Marit Silsand

Cultivating meaning

Førstelektor i forming og visuell kunstner, Line Sanne ved Universitetet i Sørøst-Norge (USN), i samarbeid med billedkunstner og kunstformidler, Marit Silsand

Poster

Underveis prosjekt

Problemområde/fokus og formål

Kunstprosjektet inngår som et ledd i vår akademiske forskning, og er en del av Sannes kunstnerisk utviklingsarbeid rettet mot barnehagelærerutdanningen og Silsands masterstudie – *Kunst i Samfunnet* ved Oslo Met.

Abstract

Cultivating meaning er et prosessuelt og dialogbasert kunstprosjektet, der vi med en eksperimentell og stedsspesifikk tilnærming til organisk materiale og begrepet park som impuls fra barnehagen, skal utforske hvordan vår kunstneriske prosess kan utarte seg i møtet med barn og undersøke hvordan dette møtet virker inn på vår kunstproduksjon.

Vi skal benytte Kampen Kunstbarnehage i Oslo som vårt prosjektrum (oktober 2020), hvorav barnegrupper inviteres og inkluderes som en del av vår kunstneriske produksjon. Arbeidene vil dermed utvikles i tett dialog og interaksjon med barna. Intensjonen er at vi skal la oss både lede og inspireres av barns leke-drift (Schiller, 1991), tankesett og atferd (Jæger, Hopperstad & Torgersen, 2016), samtidig utvikle barnas estetiske forståelse og skapende evner. Ut ifra erfaringer og refleksjoner i etterkant bearbeider vi materialet mot en visning i Galleri Backer/ USN (desember, 2020).

Som et resultat av samskapingen med barna og visningen i Galleri Backer, ønsker vi å presentere våre arbeider i en utstilling under Nettverkskonferansen 2021. Formålet er å dele våre refleksjoner omkring hvordan en dialogbasert, kunstnerisk prosess i møte med barn kan inspirere og påvirke kunstnere. Vi vil belyse hvilke muligheter, utfordringer og etiske dilemmaer som kan oppstå i denne arbeidsformen, samt belyse hvordan demokrati, solidaritet og medskapning via kunstneriske prosesser kan danne en betydningsfull hverdag i barnehagen.

Litteratur

Jæger, H., Hopperstad, M. H. & Torgersen, J. K. (2016). Barnekultur: kultur for, av og med barn. I: H. Jæger og J.

K. Torgersen (red.), *Barnekultur*. Oslo: Cappelen Damm Akademisk

Schiller, F. (1991). Om menneskets estetiske oppdragelse i en rekke brev. Oslo: Solum Forlag

Line Sanne og Marit Silsand

Cultivating meaning

Førstelektor i forming og visuell kunstner, Line Sanne ved Universitetet i Sørøst-Norge (USN), i samarbeid med billedkunstner og kunstformidler, Marit Silsand

Praksisfortelling fra barnehage
Underveis prosjekt

Nøkkelord: kunstprosjekt, prosessorientert, medskapning, dialog, leke-drift,

Problemområde og formål

Prosjektet inngår som et ledd i vår akademiske forskning, og er en del av Sannes kunstneriske utviklingsarbeid rettet mot barnehagelærerutdanningen og Silsands masterstudie, *Kunst i Samfunnet* ved Oslo Met.

Abstract

Cultivating meaning er et prosessuelt og dialogbasert kunstprosjektet, der vi med en eksperimentell tilnærming til organisk materiale og begrepet park som impuls fra barnehagen, skal utforske hvordan barns væremåte kan virke inn i vår kunstproduksjon og derav utarte seg. Derav bearbeider vi materialet ut fra erfaringer mot en visning i Galleri Backer/ USN (desember, 2020). Vi skal benytte Kampen Kunstbarnehage i Oslo som vårt prosjektrum (oktober, 2020), hvorav barnegrupper inviteres og inkluderes som en del av den kunstneriske prosessen. Arbeidene vil dermed utvikles i tett dialog og interaksjon med barna. Intensjonen er at vi skal la oss både lede og inspireres av barns leke-drift (Schiller, 1991) og deres tankesett og atferd (Jæger, Hopperstad & Torgersen, 2016), samtidig utvikle barnas estetiske forståelse og skapende evner. Under Nettverkskonferansen 2021 vil vi presentere resultater fra kunstprosessen gjennomført i Kampen Barnehage og visningen i Galleri Backer. Formålet er å belyse hvilke muligheter, utfordringer og etiske dilemmaer som kan oppstå i den prosessorienterte, kunstneriske arbeidsformen, samt skape en forståelse for hvordan demokrati, solidaritet og medskapning via kunstneriske prosesser kan danne en betydningsfull hverdag i barnehagen.

Spørsmål til diskusjon

Hva betyr det for barna at kunstformidling skjer via en kroppslig og opplevelsesbasert tilnærming, der barn og voksne er gjensidige undringspartnere?

Hva kan vi kunstnere lære av og hvordan kan vi utvikle vår kunstneriske praksis i et skapende møte med barn og materialer?

I forhold til kunstneriske prosesser, kan leke-driften (Schiller, 1991) være et middel for likeverd og solidaritet mellom barn og voksne?

Litteratur

Jæger, H., Hopperstad, M. H. & Torgersen, J. K. (2016). *Barnekultur: kultur for, av og med barn*. I: H.

Jæger og J. K. Torgersen (red.), *Barnekultur*. Oslo: Cappelen Damm Akademisk

Schiller, F. (1991). Om menneskets estetiske oppdragelse i en rekke brev. Oslo: Solum Forlag

[Andreas Schille](#)

[Digital og kulturell skolesekk: Annika Borg – Tilfeldigheter satt i system.](#)

Hvordan invitere skoleelever inn i et tema og et kunstnerskap uten at kunstneren er fysisk tilstede?

ILU NTNU

Praksisfortelling med videoeksempler

Nøkkelord: Skolesekken, video, kunst, digitalt, formidling

Formålet med prosjektet var å få til nyskapende DKS prosjekter til bruk under Korona-pandemien som ikke krever fysisk tilstedeværelse fra kunstneren selv. Aktører fra film-miljøet i Trondheim ble invitert til å søke DKS om midler, og sammen med Trøndelag senter for samtidskunst og Annika Borg søkte vi og fikk innvilget midler til dette prosjektet.

Abstract

Sammen med kunstner Annika Borg har jeg i samarbeid med Trøndelag senter for samtidskunst laget et formilingsopplegg om Annika sin kunst. Annika kaster terning 101 ganger hver dag, og bruker et enormt tallmateriale fra terningkastene til å lage bilder, skulpturer, animasjoner og lydverk.

Da korona-pandemien traff måtte aktører som lager innhold til Den kulturelle skolesekken tenkte nytt. Hvordan formidle kunstnerskap og kunst til barn og unge når vi skal begrense sosial kontakt? Resultatet ble et video-basert formidlingsopplegg med lærer-veiledninger som gjør det enkelt å ta i bruk i klasserommet. Og, når kunstneren ikke behøver å være tilstede kan man jobbe med DKS-prosjektet over en lengre periode - og gi et mer varig inntrykk?

Denne presentasjonen ser på design av et digitalt formidlingsopplegg til den kulturelle skolesekken, og hvilke muligheter som dukker opp når forutsetningene for skolebesøk endres og man må tenke nytt. I utformingen av videoene jobbet vi med hvordan vi kunne snakke direkte til elevene. Oppgavene og videointroduksjonene ble laget slik de på enklest mulig måte kunne tas i bruk i klasserommet.

I presentasjonen skal jeg vise en eller to av videoene, og snakke litt om hvilke grep vi har gjort for å fange interesse og gi tydelig instruksjon gjennom filmene. Og, så vil jeg snakke litt om den praktiske gjennomføringen og samarbeidet mellom kunstner, filmskaper og institusjon.

Spørsmål

Hvordan gjennomføre et digitalt formidlingsopplegg gjennom den kulturelle skolesekken?

- Hvordan kan kunstnere produsere godt og interessant innhold til den kulturelle skolesekken uten å være til stede?
- Hvordan utforme videoer som både presenterer kunstneren og kunstnerskapet og får elevene interessert i temaene i kunsten?

Videoeksempler:

Intro:

<https://vimeo.com/453241721>

Krøll:

<https://vimeo.com/453241815>

Ord:

<https://vimeo.com/453241909>

Prikk:

<https://vimeo.com/453242058>

Bente Helen Skjelbred

Blikk for en helhetlig undervisning

Læreres operasjonalisering av tegning i spennet mellom observasjonstegning og forestillingstegning i kunst og håndverk

Høgskolen på Vestlandet

Vitenskapelig

Nøkkelord: Tegning, læringsutbytte og læreplan

Problemstilling

Hvordan utformer, gjennomfører og begrunner lærerne undervisning knyttet til observasjonstegning og forestillingstegning i ungdomskolen?

Abstract

Dette abstraktet viser til en casestudie som undersøker hvordan lærere i ungdomsskolen operasjonaliserer og begrunner tegneundervisning i spennet mellom observasjonstegning og forestillingstegning. Abstraktet tar utgangspunkt i en artikkel som inngår i et doktorgrads arbeid som undersøker tegning og didaktiske praksiser i kunst og håndverk i ungdomsskolen.

I kunst og håndverk kan det tegnes på mange måter avhengig av hvordan læreren tolker læreplanens omtale av tegning og fagets egenart. Læreplaner endres gjennom politikkkutforming, og intensjonene med faget gjenspeiler fagideologier og teoretiske posisjoner, mens lærerne gjennom sin operasjonalisering og praksis ansvarliggjøres for elevenes erfarte læreplan (Goodlad, Klein & Tye, 1979). I denne artikkelen undersøkes hva slags læringserfaringer Tyler (1949) og læringsutbytter (Eisner, 1979) lærere i kunst og håndverk oppgir at de arbeider mot i tegneundervisningen, avgrenset til å undersøke tegneundervisning knyttet til observasjonstegning og forestillingstegning i faget i ungdomsskolen etter læreplanen LK06. I lys av den nye læreplanen, Fagfornyelsen (LK20), (Utdanningsdirektoratet, 2019) kan studien være et bidrag til kunnskap om hvordan lærere oppfatter og operasjonaliserer (Goodlad et al., 1979) tegning i sine didaktiske praksiser (Gundem, 2011). Dette kan ha relevans i sammenheng med videre fagutvikling angående tegning i kunst og håndverk. Med denne bakgrunnen undersøkes problemstillingen: *Hvordan*

utformer, gjennomfører og begrunner lærerne undervisning knyttet til observasjonstegning og forestillingstegning i ungdomskolen?

Studien er en kvalitativ case studie som bygger på observasjoner, intervjuer med lærere og studie av elevoppgaver. Gjennom analytisk triangulering mellom observasjonsdataene, intervjuer og dokumenter, undersøkes det hvordan fire lærere på fire skoler operasjonaliserer og begrunner sin praksis. Datainnsamlingen ble gjennomført ved besøk i åtte klasser, to på hver skole.

Resultatene viser at det for lærerne knytter seg ulike utfordringer til hvordan undervise i tegning i spennet mellom observasjonstegning og forestillingstegning etter læreplanen LK06. Selv om lærerne ikke oppfatter læreplanen å vektlegge forestillingstegning i kompetansemål på ungdomstrinnet, legger de til rette for et åpent læringsutbytte med bakgrunn i at de ser verdien i elevenes forestillingsevne der elevene kan erfare det uforutsette i arbeid med tegning, i tillegg til allerede definerte mål.

Spørsmål: Fordi deltagelse, holdning og innsats kun er et vurderingskriterium i faget kroppsøving, og ellers er dekket i en generell karakter i orden og oppførsel, ønsker jeg å diskutere hva vi legger i elevens innsats og deltagelse i faget på ungdomsskolen? Og om det eventuelt oppleves å inngå som en del av elevens prosess?

Lisbet Skregelid

Encounters with the world in Cultural Schoolbag Workshops

UiA

Vitenskapelig

Keywords: *The cultural schoolbag, wordcenteredness, dissensus, subjectivation*

Abstract

I will raise some questions regarding encountering the world and subjectivation in art educational practices. Gert Biesta, recently criticized the continuing emphasis on expressive and self-centered approaches and pedagogies in art education (2017, 2018). Biesta instead makes a call for an earth- or world-centered approach to education in general, and art-educational practices that move the focus from oneself to be more open towards the world.

In my own art educational practice, I attempt to enable this shift from what I see as an emphasis on merely the self to an emphasis on the world, a more sustainable approach to art education. I practice the act of turning students toward the world that explores the possibility for subjectivation, that is for subjects to come into existence. I frame this teaching strategy as *educational dissensus* (Skregelid, 2016, 2019a, b, 2020, a, b).

One of my ongoing research projects on educational dissensus is *Lab for initiating dissensus and exploring the edges in between art and education*, which is part of the project *pARTiciPED. Empowering student teachers for cross-sectorial collaborations with The Cultural Schoolbag (TCS) in Norwegian Schools* funded by NFR. The part of the project I lead is based in University of Agder, and involves teacher students, artists, art-institutions, researchers and various partners and stakeholders who make this project happen.

In this presentation I will discuss the notion of world-centeredness in relation to the initial stages of the project, a pilotstudy that had had it's base in the TCS workshop *Teiporama* by the artist Sandra Norrbin. The workshop had an explorative character and was oriented towards process rather than focusing on developing skills and an artistic object. At first sight what happened in the workshops might seem like the expressive approach to art education that Biesta criticizes. However, I still believe the workshop reveal something more. This leads me to asking: How can an art practice having the I as a point of departure at the same time be ecological and world centered practice? How is the self and the world positioned in art practices where students work with their hands and tape?

Question: How can an art practice having the I as a point of departure at the same time be ecological and world centered practice?

Ingri Strand

VR as a tool in architectural projects

OsloMet

Vitenskapelig

Keywords: VR, Visual representations, Arcitecture, Design Literacy

How can simple VR equipment be used in education on middle school to enhance the pupils understanding of area, volume and units of measurement?

Abstract

Research question and aim of project

This paper presents one case from a PhD-project that explores 3D-models and Virtual Reality (VR) as a tool for visual representations in the planning of our built surroundings. The research question guiding this case is:

How can simple VR equipment be used in education on middle school to enhance the pupils understanding of area, volume and units of measurement?

The case takes place in an architecture project in Art and crafts in 10th grade. The participating pupils make 3D-models and use simple VR-glasses with cell phones to take virtual walks in their models throughout the design process. Through this project, the purpose is to enhance the pupils' understanding of area, volume and units of measurement, as well as the relation between two-dimensional representations and three-dimensional objects.

Methods

Data is gathered august 2020-april 2021, in three cycles of nine weeks, through participating observation and group interviews.

The observing researcher teaches the 3D-modeling software and supervises the pupils' processes. This allows natural observation and informal interviews as the pupils are working with their designs and using the VR-glasses. To limit the spread of Covid-19, outsiders are not allowed inside the school. All observation and communication with participants are therefore conducted through Teams.

At the end of the project, the participants' experiences and learning outcome from the project is sought gathered through group interviews. Due to the restrictions, a planned interview aiming at capturing the informants' pre-understandings, was not carried out in the first cycle. This may be included in later cycles.

Theory

This PhD-project builds upon Liv Merete Nielsen's doctoral theses *Drawing and Spatial Representations. Reflections on Purposes for Art Education in the Compulsory School* (Nielsen, 2000). Examining the interaction between an architect and two clients in the planning of a residential building, she found that the clients did not have the skills to express their own ideas through drawing but could to a certain amount understand architectural drawings. With insufficient skills, laypersons may be vulnerable in these processes, and suitable tools for overcoming this shortcoming is therefore needed.

Question: Which theoretical perspectives may be applicable to shed light on findings from this case?

References

Nielsen, L. M. (2000). *Drawing and spatial representations : reflections on purposes for art education in the compulsory school.* (PhD), Oslo School of Architecture, Oslo.

Tone Takle

Åpne spørsmål som didaktisk metode

Universitetet i Agder, Fakultet for kunsthøgskolen, Kunst, kultur og kreativitet i Barnehagelærer-utdanningen

Praksisfortelling.

Dele erfaringer rundt det å arbeide utforskende på en strukturert måte.

Nøkkelord: *Utforskning, fordypning, progresjon, barnehager*

Problemstilling

Hvordan kan vi gi barnehagelærer-studenter erfaring med hva utforskning, fordypning og progresjon betyr omsatt i praktisk handling? Er det å drive med utforskning basert på komplett «fri flyt», eller kan det gjøres innenfor strukturer? Hvor "åpne" kan de åpne spørsmålene være før kvaliteten går ned?

Abstract

I Rammeplan for barnehagen fra 2017 står det at

«I barnehagen skal barna få estetiske erfaringer med kunst og kultur i ulike former og organisert på måter som gir barna anledning til utforskning, fordypning og progresjon. Barna skal støttes i å være aktive og skape egne kunstneriske og kulturelle uttrykk»

Hvordan kan vi gi barnehagelærer-studenter erfaring med hva utforskning, fordypning og progresjon betyr omsatt i praktisk handling? Er det å drive med utforskning basert på komplett «fri flyt», eller kan det gjøres innenfor strukturer?

I flere år har jeg i verkstedet med barnehagelærerstudenter på UIA arbeidet med temaet *Hvordan kan vi skape fargeglede i barnehagen?* Med utgangspunkt i grunnleggende fargeteori, akrylblekk og akvarellmaling stiller vi åpne spørsmål, og prøver dem ut i praksis. Åpne spørsmål kan være «Hva skjer hvis vi maler med vann først og så drypper farge i vannet?» eller «Hva skjer hvis vi blander rosa med grønt?» Noen studenter er skeptiske i begynnelsen, og spør «Hvor mange må vi lage?», men blir etterhvert ofte ivrige til å stille «Hva skjer hvis»-spørsmål. Kanskje kan årsaken være at det frigjør energi å få være pådriver i sin egen utforskningsprosess?

Høsten 2020 gjorde Covid-19-situasjonen at rundt 180 studenter fikk en digital hjemmeoppgave i stedet for tid i verkstedet med lærer: *Hvordan kan vi legge til rette for barns skapende arbeid med farger i barnehagen på en måte som gjør at de får muligheten til å oppleve utforskning, fordypning og progresjon?* Utforsk farger selv, med det du har tilgjengelig, og lag et opplegg som kan brukes i barnehagen. Til oppgaven var det knyttet en digital forelesning som handlet om fargelære, fargeutforskning og ulike diskurser, med mer.

Jeg ønsker å sammenligne denne oppgaven med den som ble gjort i verkstedene med lærer til stede. Hvor åpne kan de åpne spørsmålene være før kvaliteten går ned?

Spørsmål: Formings-aktiviteter er mer vanlig enn kunstneriske, utforskende prosesser i mange barnehager. Hva kan være årsaken til det?

Tassy Ellen Thompson

Moving Stories, Community Landscapes, Meaningful Ecologies

University of South East Norway, PhD Candidate

Scientific paper

Keywords: *correspondence, materialism, landscape, performative, aesthetic*

RQ: The paper asks if aesthetic, performative practices are vital for human awareness of sustainability as an unfixed dynamic, 'vital ecology', rooted in a shared physical and psycho-eco-social landscape?

Theory

Correspondence, Post Humanism and New Materialism provide the theoretical lens to the study.

Abstract

This is small qualitative study, part of a wider PhD research project (2019-2023), in exploring and mapping performative and aesthetic practices in the outdoors. This is a participatory reflection on the experience of Elvelangs I Kongsberg. This Norwegian event is a free riverside 'vandring', or wander, for local residents with over 40 performative and aesthetic contributions also, largely, by local residents, including university students, local clubs, schools and kindergartens. The event is framed as a community performance with, not just in, the landscape and its more than human elements; weather, light, trees, water, ducks, flies, stars etc as fellow actors in a gestalt mutuality (Sturrock and Else 1998). An open invitation to become eco-social beings in a shared physical landscape. Relational and reciprocal interchanges, agential intra-actions (Barad 2003), between human and more than human are in constant flow, forming and re-forming material substance, bodies and their boundaries, shifting perspectives, tensions and altering chemistries as vibrant matter (Bennett).

This paper proposes that it is not possible for sustainable ways of knowing and being to be developed exclusively by 'education' as we know it - in and by traditional early years, school or university learning and teaching systems, structures and environments but require to be facilitated by performative and relational actions in community wide settings and

behaviours. The study attempts a 'deep mapping' to see how such practices might be an essential part of learning and teaching for sustainability as a communally experienced, embodied, intergenerational, inter-species and multiple element correspondence (Ingold 2018).

The study takes an interpretative approach using abductive (explanatory inference) strategies within a relativist ontology and using a 'Deep Mapping' methodology to include mixed methods such as participant observation, interview, survey, visual and multi-sensory practices.

Question

How might outdoor, aesthetic, performative practices rooted in a shared physical and psycho, eco-social landscape be vital for human awareness of sustainability - as an unfixed dynamic, relational, 'vital ecology'?

Tor Jarle Wergeland og Jørund Føreland Pedersen

Pensler eller piksler – digitale verktøy i kunst og håndverksfaget

Universitet i Agder

Vitenskapelig

Nøkkelord: digital kompetanse, digitale verktøy, digitale og analoge prosesser, metodikk

Problemstilling

Hvordan styrke den profesjonsfaglige digitale kompetansen til kunst og håndverksstudenter i lærerutdannelsen? En utforskning i bruk av digitale verktøy og arbeidsmåter i alle faser av skapende, kunstnerisk arbeid i kunst og håndverksfaget.

Abstract:

Tor Jarle Wergeland og Jørund Føreland Pedersen har gjennom to år gjennomført et FoU-prosjekt knyttet til Kunst og håndverk, som har hatt et fokus på å styrke den profesjonsfaglige digitale kompetansen i lærerstudiene. Prosjektet var knyttet til prosjekt ProDIG ved lærerutdannelsen på Universitet i Agder.

Prosjektet har blitt gjennomført i to ulike GLU-klasser i kunst og håndverk, og har vært knyttet til deres undervisning og oppgaver de har arbeidet med.

Prosjektet fokuserte på hvordan vi kan bruke digitale verktøy og arbeidsmåter på en helhetlig og integrert måte knyttet til følgende aspekter:

- Formidling av inspirasjons- og fagstoff, ideer, kunnskap og erfaringer.
- Vurdering, både underveis- og sluttvurdering.

- Veiledning, både «lærer-student»- og «hverandre»-veiledning.
- Støtteverktøy for analoge/ materialbaserte/ fysiske arbeidsformer.
- Verktøy for digital bildeskaping og egne kunstneriske arbeider.
- Dokumentasjon av egne skapende prosesser og arbeider.
- Publisering og presentering av egne arbeider.

Prosjektet markerte også en overgang fra stasjonær datalab til bruk av iPad, som studentene fikk låne gjennom studiet.

Selv om mye av ProDig-prosjektet vårt var knyttet til iPad og utprøving av relevant programvare, var likevel hovedmålet å finne hensiktsmessige verktøy og arbeidsmåter i arbeid med faget uavhengig av dagens teknologi.

I formidlingen av prosjektet ønsker vi å få frem hvordan vi har endret måten å bruke digitale verktøy og plattformer på i kunst og håndverksundervisningen, og hvordan vi har valgt å integrere disse med analoge prosesser og verktøy, der det er hensiktsmessig.

Vi ønsker å presentere noen av våre funn ved å ta utgangspunkt i en konkret oppgave studentene gjennomførte som et ledd i prosjektet vårt.

Spørsmål

Hvilke argumenter har vi for bruk av digitale verktøy i Kunst og håndverksfaget, og hvordan er disse relatert til utvikling av barn og unges helhetlige digitale kompetanse?

På hvilke måter kan analoge og digitale verktøy og prosesser forenes på en god måte i skapende arbeid?

Abstractheftet er publisert på nettverkets nettside på www.kunstkultursenteret.no