

ABSTRAKTHEFTE KHUH 2025



«Kommunikasjon?» Studentarbeid av Sara Sybil Gundersen. Foto: Yrjan Olsnes, Høgskulen i Volda

NETTVERK FOR FORMGIVING, KUNST OG HÅNDVERK I UH-SEKTOR

Høgskulen i Volda, 27.- 28. januar 2025

Lærarroller i forming, kunst- og handverk –
utfordringar og moglegheiter

INNHold

FORORD	5
KEYNOTE	7
Peder Haug.....	7
Kunst og handverk si rolle i skulen	7
Eva Lutnæs.....	8
Kunst, design, arkitektur og håndverk – lærerroller på tvers	8
ABSTRAKT	9
Anne-Line Bakken	9
Duodji – samiske perspektiv i lærerutdanningen	9
Anne-Line Bakken og Siri Reinsberg Mørch.....	11
Skulptur – stor og rå!.....	11
Silje Bergman og Magnus Stivi	12
Generativ KI i kunst og håndverk: pedagogiske muligheter og etiske utfordringer	12
Katrine Borgenvik og Kjetil Sømoe.....	13
Utforskning av laserkutter som verktøy i kunst og håndverk.	13
Irene Brodshaug	14
Ressurslærere i kunst og håndverk i osloskolen-muligheter og utfordringer - Et utviklingsarbeid.....	14
Errol Fyrileiv.....	15
Å portrettere folk som statue - mimesis som representasjon av person(lighet)"	15
Stein Erik Grønningsæter.....	16
Håndverk i boks»-Fra norsk tradisjonshåndverk til inkluderende arena.....	16
Jon Øivind Hoem, Gro Eide og Ingvard Bråten	17
Fysiske og virtuelle visningsrom	17
Jon Øivind Hoem, Johannes Ringheim, Jostein Stalheim og Katrine Borgenvik.....	19
Sonic Greenhouse - konstruksjonisme med lydgartnerier.....	19
Rakel Elice Huglen	21
FoU-basert undervisning i kunst og handverk.....	21
Rakel Elice Huglen	22
Abstrakte avteikningar	22
Monica Klungland	23
Materi(men)ing i elevers nøstelek – Materialisering av kunst- og håndverksfaglig innhold i tredjeklassingers lek med nøster	23

Monica Klungland og Anne-Mette Liene	25
Estetiske uttrykk skapt i lek med materialer, kropp og rom.....	25
Åse Kvalbein, Tor Jarle Wergeland og Solveig Sumire Sandvik.....	26
Hvem vil du sette på sokkel? Portrettmodellering av hode i papirleire	26
Åse Kvalbein og Solveig Sumire Sandvik.....	27
Hvem vil du sette på sokkel? Et utviklingsarbeid i forbindelse med KODE-utstillingen «Ambrosia Tønnesen. Skulptur.».....	27
Else Margrethe Lefdal.....	28
Modeller og prototyper i kunst, design og arkitektur (KDA)	28
Anette H. Lund.....	30
Kunst i offentlig rom som verktøy i lærerutdanningen - erfaringer fra kunstnerisk virksomhet og FoU arbeid rettet mot skolemiljøer.	30
Anette H. Lund og Anne-Line Bakken	31
Effekten av studentmedvirkning i emnet Estetiske Læreprosesser ved lærerutdanningen ved NTNU.....	31
Eva Lutnæs.....	33
Ferdighetstrapp for tresløyd - aktuelle verktøy, teknikker og oppgaver?	33
Sofia Lång	34
Relasjonelle aspekter ved transformative, estetiske prosesser	34
Ingvill Gjerdrum Maus	35
Tekstillære med mobilkamera	35
Tore Andre Ringvold og Eva Lutnæs.....	36
Karakterforskjeller og kjønn i Kunst og håndverk. Hvorfor gjør gutta det så mye dårligere enn jentene?"	36
Tore Andre Ringvold, Ingri Strand, Peter Haakonsen og Kari Saasen Strand	38
Kunstig intelligens og fremtidens Kunst og håndverk	38
Ingrid Skarprud	40
Pedagogisk innovasjon – med verkstad som fenomen, stad og utforskningspraksis	40
Bente Helen Skjelbred.....	42
Billedskapende arbeid i en utdanningskontekst	42
Marie Skreden og Åse Kvalbein	44
GIGABITS – samskapende praksis i et brikolage- og mosaikkverksted	44
Lisbet Skregelig og Monica Klungland	45
Skapende kunstmøter - fra egosentrisk til økosentrisk arbeid med portrett	45
Lovise Søyland, Ingrid H. Høibo og Peter Haakonsen	47
Materialbasert og kunstnerisk utforsking av form, vind, bevegelse og programmering i småskolens skaperverksted	47

Hildegunn Kalviknes Tessmann og Pia Wall	48
Alle sitt uttrykk er like viktig	48
Lissi W. Thrane.....	49
Kreativitet i posthumanistisk perspektiv – nye muligheter for læring, didaktik og lærerrolle?	49
Tor Jarle Wergeland og Jørund F. Pedersen.....	51
Med kunstig intelligens som medskaper og veileder i et sløydprosjekt.....	51
Vigdis Dagsdatter Øien.....	52
Sanselighet, tilstedeværelse og mot – kjerneverdier i min lærerpraksis.	52

FORORD

Velkomen til nettverkskonferansen 2025! Høgskulen i Volda og Nasjonalt senter for kunst og kultur i opplæringa ønskjer Nettverk for forming, kunst og handverk i UH-sektoren velkomen til Volda.

Lærarroller i forming, kunst og handverk er overordna tema for konferansen. Profesjons- og fagfellesskapet i lærarutdanning, skule og barnehage spelar ei sentral rolle i utviklinga av fagleg og pedagogisk kompetanse. Gjennom fagfellesskapet blir erfaringar og refleksjonar over diskursar og tradisjonar som pregar forskingsfelt og praksisutøvingar delte. Det er høge ambisjonar, på vegne av barn og unge, i både rammeplan for barnehagen og læreplanar for grunnskule og vidaregåande opplæring. I lærarar sine faglege, pedagogiske og didaktiske praksisar er det å skape eit stimulerande læringsmiljø for barn, unge og vaksne, avgjerande. Dette inneber å leggje til rette for ein læringsarena som inkluderer materialmøte, kreativ utfolding, utvikling av handverksferdigheiter og estetisk refleksjon.

Det knyter seg ulike utfordringar til lærarroller i forming, kunst og handverk, men òg moglegheiter og visjonar for framtida. Utdrag frå bidraga til konferansen i år viser til nokre av tematikkane og problemområda lærarutdannarar i fagfeltet er opptekne av: Korleis kan vi involvere studentar i forskingsprosessen, og kva er effekten av studentmedverknad i estetiske læreprosessar? Korleis kan eit kunstnarisk utviklingsarbeid auke kunnskap om lærarstudentar sitt arbeid med duodji i eit samisk perspektiv? Korleis leggje til rette for utviklingsarbeid og karrierevegar for kunst- og handverkslærarar, og korleis kan læraren leggje til rette for meistring i møte med elevar med behov for tilrettelegging?

Korleis fremje forståing av samisk kultur i barnehagelærarutdanninga? Kva verdi gir praksisfellesskapet i utvikling av erfaringsbasert kunnskap, og kva innsikt gir erfaringar frå kunstnarisk verksemd retta mot skulemiljø? På kva måte kan den digitale verkstaden endre eller utvide tradisjonelle handverksteknikkar? Korleis kan skapande arbeid bidra til elevar sitt engasjement for samtidskunst? Kva er konsekvensar for undervisning og lærarrolle, dersom kreativitet vert sett i posthumanistisk perspektiv?

Forskning og nysgjerrigheit er ei drivkraft for å fremje god undervisning. Gjennom presentasjonar i plenum og parallelle sesjonar får vi høyre meir om utfordringar og moglegheiter knytt til det å vere lærar i forming, kunst og handverk. Denne gongen i vakre Volda!

Vi har spurt etter bidrag i følgande kategoriar:

- 1) Vitskapleg paper
- 2) Praksisforteljing
 - a) rigg til ein mikroverkstad og ta oss med inn i lærarpraksisen din - eller
 - b) presenter eit utviklingsarbeid
- 3) Vitskapleg poster
- 4) Diskusjonsbord

Høgskulen i Volda

Midt mellom Bergen og Trondheim, finns bratte fjell, djupe fjordar, og haugevis med nynorsk-entusiastar, båtbyggjarar og ein liten, men fin høgskule med 4600 studentar og 350 tilsette. Høgskulen i Volda er kjent for aktive og synlege studentar, og nokre av landets leiande medieutdanningar, natur-guideutdanning og tradisjonsrike lærarutdanningar.

Institutt for design kunst og handverk (DKH) høyrer til Avdeling for kulturfag. Avdelinga har fem bachelorprogram og seks årsstudium, og studenttalet er på om lag 550. Institutt for DKH byr bachelorgrad i faget, årsstudium, fagdidaktikk på PPU, emne i Grunnskulelærarutdanninga og Barnehageutdanning. Det er også mogleg å ta vidareutdanning for lærarar i Kunst og handverk innan områda teikning og trearbeid. Instituttet byr tverrfagleg emne innan Entreprenørskap i kulturnæringar, og internasjonalt studietilbod innan emne Visuell kommunikasjon. Instituttet disponerer 8 ulike verkstadar som er døgnopne: tresløyd, metall- og grafikk, leire- og tekstil. Skaparverkstaden er lokalisert midt mellom dei andre verkstadane, med sosial sone, der studentane utforskar arbeid med 3d-printar, laserkuttar, teiknebrett og meir.

Nettverk for formgiving, kunst og handverk i UH-sektoren (KHUH) vart etablert av KKS i 2013 på initiativ frå fagmiljøet. Nettverket vart raskt organiserte med eit AU og ein vitskapleg komité, med ansvar for ein årleg konferanse for lærerutdannere innan fagfeltet. På konferansen presenterer deltakarane si forskning, deler erfaringar og refleksjonar, og diskuterer framtida til faget. Ein slik arena er viktig for å dele kunnskap, utvikle forskingsfeltet, og dessutan diskutere vilkår og føresetnader for utdanning av lærarane i framtida i barnehage og grunnskule. Konferansen blir arrangert av KKS og nettverket i tett samarbeid. Vertskapsrolla rullerer mellom institusjonane.

Nasjonalt senter for kunst og kultur i opplæringa (KKS) ligg ved Nord universitet i Bodø, knytt til fakultet for lærarutdanning og kunst og kulturfag. Senteret har eit nasjonalt oppdrag frå Kunnskapsdepartementet. KKS skal bidra til auka kvalitet i kunst- og kulturfaga i barnehagen og grunnopplæringa, driva forskingsformidling og praksisnær aktivitet og bistand, basert på relevant forskning. Aktuelle målgrupper for arbeidet er lærarutdanningane, skule- og barnehageeigarar, leiarar og tilsette i barnehagar og skular og PP-tenesta. Senteret skal støtta lærarutdanningane i arbeidet med kompetanseutvikling innanfor kunst- og kulturfag i skular og barnehagar og vera rådgivar for nasjonale utdanningsstyresmakter innanfor fagfeltet.

KKS har vore koordinator for Nettverk for formgiving, kunst og handverk i UH-sektoren sidan oppstarten i 2013.

Velkomen til Volda 2025!

Arrangørar

Nasjonalt senter for kunst og kultur i opplæringa (KKS) og Nettverk for formgiving, kunst- og handverk i UH-sektor (KHUH) i samarbeid med Høgskulen i Volda.

Vitenskapeleg komite: Eva Lutnæs, OsloMet (leder), Bente Skjelbred, HVL og Ann Hege Lorvik Waterhouse, USN.

Arbeidsutval: Janne Heggvoll og Karen Brønne, Høgskulen i Volda, Sofia Lång, Nord universitet og Merete Hassel, KKS

KEYNOTE

Peder Haug

Kunst og handverk si rolle i skulen

Undringa mi innleiingsvis er kvifor ein vel å diskutere lærarrolla i faget kunst og handverk. Når lærarrolla er tema, er forklaringa ofte at det er spenningar som må eller bør møtast og helst løysast. Det er liten tvil om at tilhøve i faget tilseier at dette behovet er til stades. Desse diskusjonane finn ein først og fremst i fagmiljøa mellom dei som «har greie på det». Mi tilnærming til saka er å gje eit utanfråblikk på faget og rolla gjennom å drøfte nokre overordna tema. Det viktigaste spørsmålet vil vere kva rolle kunst og handverk har i den samla opplæringa i skulen. Då gjeld ikkje diskusjonen lærarrolla i snever tyding, men i eit vidare perspektiv. Saka som blir løfta fram er kva plass faget er gitt i dei samtidige og samla utdanningspolitiske prioriteringane. Historia gir alltid spennande perspektiv på notid og framtid. I denne samanhengen er det tilstrekkeleg å gå attende til slutten av 1980-åra. Det var då den retninga som framleis gjeld i utdanningspolitikken kom opp i dagen. Kunst og handverk har slett ikkje vore ein viktig og prioritert del i dei ideane og planane som sidan har dominert skulepolitikken. Kva det heng saman med, og følgjene av dette er interessante tema for drøftinga. Eit stikkord for kva som er sentralt her, er den auka prestasjonsorienteringa i dei «viktige» faga norsk, engelsk og matematikk. Det kjem til syne i auken i timetalet og i den utdanningspolitiske retorikken om kva som er viktig for å sikre levekåra for framtida. Konsekvensane av dette for heilskapen i opplæringa er eit interessant tema som blir teke vidare. Har kunst og handverk eigentleg noko å bidra med her? Ein del av denne politikken kan vidare knytast til omgrepet akademisering, at yrkesretta opplæringar og utdanningar blir meir teoretiske og forskingsbaserte. Det gjeld også kunst og handverk, der har det vore ulike synspunkt i fagmiljøa. Her er det retoriske spørsmålet om det som er bra for faget i tydinga akademisering, er bra for elevane. Sett på spissen handlar innlegget om dette: har og bør kunst og handverk ha ei rolle i skulen, og i tilfelle, kva skulle denne rolla vere?

[Peder Haug- Høgskulen i Volda](#)

Professor emeritus, Institutt for pedagogikk, Høgskulen i Volda

Allmennlærerutdanning og embetseksamen i pedagogikk (Cand paed)

Doktograd: Educational reform by Experiment. HLS Förlag 1992, Högskolan I

Stockholm/Stockholms Universitet

Eva Lutnæs

Kunst, design, arkitektur og håndverk – lærerroller på tvers

Gjennom sitt arbeid i ungdomsskolen har Eva Lutnæs utforsket mange ulike roller som kunst- og håndverkslærer. Det er en lærerrolle som inviterer elevene med inn i et mangfold av skapende praksiser fra byplanlegging, tradisjonshåndverk, produktdesign, animasjon til bildeskaping. Problemene elevene stilles ovenfor i faget kan variere i skala fra arbeid med detaljer på et skaff til global klesindustri. Lutnæs vil diskutere hvordan de profesjonelle praksisene elevenes arbeider knyttes til endrer rollen hun går inn i som lærer i verkstedet med elevene.

Organisasjonen lærerne handler på vegne av, både lokalt og nasjonalt, preger utøvelsen av rollen som lærer. Lutnæs vil ta utgangspunkt i et pågående feltarbeid på sløydsaler i Osloregionen for å løfte frem hvordan kunst- og håndverkslærere finner løsninger til tross for krevende rammevilkår. På en leken og utforskende måte vil hun navnsatte rollene lærerne går inn i på vegne av barn og unge. Avslutningsvis tegnes det opp en tidslinje over hvordan lærerrollen har forandres seg fra faget ble et obligatorisk skolefag og frem til i dag.

[Eva Lutnæs - OsloMet](#)

Professor Institutt for estetiske fag (EST) / Fakultet for teknologi, kunst og design (TKD)

Forskningsgruppeleder Design Literacy,

OsloMet - storbyuniversitetet / Oslo Metropolitan University

[Design Literacy - OsloMet](#)

Lutnæs (2021) https://doi.org/10.21606/drs_lxd2021.05.138

ABSTRAKT

Anne-Line Bakken

Duodji – samiske perspektiv i lærerutdanningen.

Institutt for lærerutdanning, NTNU, Trondheim

Abstrakt - Vitenskapelig paper

Prosjektmedarbeider: Marie Louise Somby Hætta, samisk kunstfotograf og selvstendig næringsdrivende, Alta.

Duodji har lange tradisjoner og er en integrert del av samisk kultur og identitet. Det omfatter alt fra bruksgjenstander til kunstneriske uttrykk, der både estetikk og funksjonalitet er viktige elementer. I læreplanen i kunst og håndverk LK20 er samiske tema gjennomgående vektlagt, spesielt knyttet til tradisjonshåndverk, klestradisjoner, gjenstander og samiske kunstuttrykk (Udir., 2020). Samtidig viser det seg at mange lærere mangler kompetanse og opplever utfordringer når det gjelder å undervise i samiske temaer i skolen (Evju & Olsen, 2022).

Dette prosjektet tar utgangspunkt i et kunstnerisk utviklingsarbeid som vi samarbeider om. Prosjektet baserer seg på mediene film og fotografi der vi undersøker duodji fra hvert vårt perspektiv, Anne-Line som norsk og Marie Louise som samisk. Vi søker å skape visuelle fortellinger som belyser både tradisjonelle og moderne aspekter av samisk kultur og samfunn.

Hensikten med prosjektet er å skape bevissthet og dialog, bevare kulturarv, dokumentere tradisjoner, fremme læring, samt å bli inspirert av det samiske håndverket. Samtidig vil vi søke å få mer kunnskap om og flere muligheter for å jobbe med samiske temaer og duodji i opplæring der samiske perspektiver blir representert. Det relasjonelle er sentralt i prosjektet, både mellom deltakerne, til håndverket og til naturen.

Prosjektet er estetikkbasert og praksisledet med en hermeneutisk fenomenologisk tilnærming, og undersøker samiske perspektiv på duodji gjennom semistrukturerte intervju. Video, lydopptak og fotografi brukes som metode både for å tilegne kunnskap og for å skape et kunstnerisk uttrykk. Prosjektet har som mål å ende opp i både en fagdidaktisk presentasjon, en multimodal kunstutstilling og en fagartikkel.

Diskusjonen vil dreie seg rundt relasjon og samspill mellom og med mennesker, materialer og natur, og sette dette i sammenheng med bærekraftsdidaktikk (Näumann et al., (2020), estetiske læreprosesser (Austring & Sørensen, 2006, Østern, et al., 2019), dybdelæring (Tochon, 2010), nærhet til naturen som motiverer til ivaretagelse og handling (Bientie, 2023) og dekolonisering i utdanning (Eriksen et al., 2020).

Økt kunnskap om duodji og samiske perspektiver vil gi økt kompetanse og trygghet til å undervise i temaer tilknyttet dette, og det vil igjen kunne gi studentene økt kunnskap og trygghet i sin lærerpraksis. Det vil også kunne gi ringvirkninger i et profesjonelt lærerfelleskap der vi vil fremme samiske perspektiver på flere områder, blant annet i forskningsgruppa Indigenous Topics in Education ved ILU, NTNU.

Referanser:

Austring, B. D. & Sørensen, M. (2006). *Æstetik og læring. Grundbog om æstetiske læreprocesser*. Hans Reitzels Forlag.

Bientie, M. K. L., 2023. Sørsamiske perspektiver – å leve av, i og med naturen. I B. Fønnebø, A. L. Johnsen-Swart og Somby, H. M. (Red.), *Samiske stemmer i skolen* (s. 170-185). Cappelen Damm AS.

Eriksen, Kristin Gregers; Svendsen, Stine H. Bang. (2020) Decolonial Options in Education – Interrupting Coloniality and Inviting Alternative Conversations. *Nordic Journal of Comparative and International Education* (NJCIE). vol. 1 (4).

Evju, K. & Olsen, T. A. (2022). Undervisning om samiske temaer i skolen – betydninga av kompetanse og urfolksperspektiv for en inkluderende praksis. I *Nordisk tidsskrift for pedagogikk og kritikk*, Special issue: Inkluderende utdanning og oppvekstmiljø, 8, 219–232.
<http://dx.doi.org/10.23865/ntpk.v8.3433>

Näumann, R., Riis, K. & Illeris, H. (2020). *Bærekraftdidaktikk i Kunst og Håndverk*. Cappelen Damm akademisk.

Tochon, F. (2010). Deep Education. *Journal for Educators, Teachers and Trainers*. JETT, 1, 1-12.
https://jett.labosfor.com/pdf_748_78b181e102a52d5d22b754a9357304a3.html

Utdanningsdirektoratet (2020). *Læreplan i kunst og håndverk* (KHV01-02).
<https://data.udir.no/kl06/v201906/laereplaner-lk20/KHV01-02.pdf?lang=nob>

Østern, T.P., Selander, S. & Østern, A-L. (2019b). Dybde//undervisning – sanselig designteoretisk og dramaturgiske perspektiver. I T.P. Østern, T. Dahl, A. Strømme, J.A. Petersen, A-L. Østern & S. Selander (Red.), *Dybde//læring - en flerfaglig, relasjonell og skapende tilnærming* (s. 57-77). Universitetsforlaget.

Problemstilling Hvordan kan et kunstnerisk utviklingsarbeid med fotografi og film øke kunnskap om lærerstudenters arbeid med duodji i et samisk perspektiv?

Nøkkelord Duodji, bærekraftsdidaktikk, relasjonell estetikk, dybdelæring, dekolonisering.

*

Anne-Line Bakken og Siri Reinsberg Mørch

Skulptur – stor og rå!

Institutt for lærerutdanning, NTNU, Trondheim

Abstrakt - Praksisfortelling - utviklingsarbeid

Hvordan kan man uttrykke ubehag gjennom en skulptur? Hva slags form har redsel, sjalusi eller ensomhet? Kan man oppleve en stemning av noe mystisk, okkult eller truende gjennom en overflate?

Dette var innledning i en oppgavebeskrivelse våren 2024 til 1. årsstudenter ved Kunst og håndverk, Institutt for lærerutdanning, NTNU, Trondheim. Vi, universitetslektor Siri Reinsberg Mørch og universitetslektor Anne-Line Bakken, er emneansvarlige for emne 1 hvor studentene blir introdusert for ulike metoder, teknikker og materialer i tegning, maleri, fotografi, grafikk og skulptur i kunst og håndverksfaget. Estetiske læreprosesser, kreativitetsteorier, kunsthistorie og teorier om barns arbeid med to- og tredimensjonale uttrykk står også på planen.

I semesterets avsluttende skulpturoppgave ønsket vi å bryte studentene ut av det vi opplevde som resultatorientert fokus og at de skulle jobbe rått og ekspressivt i et stort format. En estetisk opplevelse i møte med skulpturinstallasjonen Salamandernatten av Kjell Erik Killi Olsen ble satt som et anslag for studentene, før de i grupper arbeidet med å skape en skulptur med minimum 175 cm høyde. Studentene ble enige i grupper om en utfordrende eller vanskelig følelse eller stemning som skulle uttrykkes gjennom skulpturen. Basismaterialet var hønsenetting med mulighet for å tilføre andre materialer og teksturer. Målet var å utfordre studentene til å tørre å lage noe uperfekt og uttrykksfullt i en utforskende, kreativ og estetisk prosess, der det kroppslige og emosjonelle var en vesentlig del av prosessen.

Oppgaven var knyttet til de tre tverrfaglige emnene bærekraftig utvikling, demokrati og medborgerskap og folkehelse og livsmestring. Gjennom dialogbasert undervisning, kroppslig læring og estetiske erfaringer skapte studentene en samlet utstilling på campus, tilgjengelig for alle forbipasserende. Flere studenter beskriver i loggene sine en befrielse av å jobbe ekspressivt og intuitivt i et stort format der prosessen var vektlagt. De hadde medbestemmelse og formet oppgaven gjennom følelsen/stemningen de hadde valgt. Vi som faglærere hadde en tilsvarende prosess som vi fasiliterte for studentene; en åpen prosess som krevde mot da vi ikke hadde mulighet til å forutse resultatet hverken i form av læringsprosess for studentene eller de skulpturelle objektene. Prosjektet ble et betydningsfullt bidrag til vår profesjonelle faglige utvikling.

Problemstilling/tema: Hvordan kan man gjennom en utforskende, kreativ og estetisk læringsprosess utfordre studenter til å lage uperfekte og uttrykksfulle skulpturer i stort format?

Nøkkelord: Estetiske læreprosesser, kreative prosesser, kroppslig læring, dialogbasert undervisning.

Silje Bergman og Magnus Stivi

Generativ KI i kunst og håndverk: pedagogiske muligheter og etiske utfordringer

Universitetet i Sørøst-Norge

Abstrakt - Vitenskapelig paper

Tema og hensikt/bakgrunn: Universitetet i Sørøst-Norge har fått i oppdrag av Statsforvalteren i Østfold, Buskerud, Oslo og Akershus å styrke det lokale arbeidet med vurdering i praktisk-estetiske fag, spesielt knyttet til bruken av kunstig intelligens (KI). I dette prosjektet undersøker vi hvordan kunst- og håndverklærere i ungdomsskolen kan utvikle kunnskap og erfaring i bruk av generativ KI, med mål om å skape et læringsmiljø som fremmer kreativ utforskning og estetisk refleksjon. Vi ønsker også å belyse de etiske og pedagogiske utfordringene knyttet til bruk av KI.

Metode/forskningsdesign: Vi har gjennomført en undersøkelse ved hjelp av et spørreskjema sendt til over 300 skoler i Østfold, Buskerud, Oslo og Akershus. I spørreskjemaet stilte vi spørsmål om læreres erfaringer med generativ KI, både i egen utforskning og i undervisning. Vi fikk svar fra over 100 deltakere, som deretter ble analysert for å identifisere behov og utfordringer i bruken av KI. Resultatene ble utgangspunkt for en digital workshop.

Forventa resultater/diskusjon: I skoleåret 2024-25 gjennomfører vi en serie workshops og webinarer for kunst- og håndverklærere på ungdomsskolen. Her fokuserer vi på hvordan lærere kan ta i bruk KI i sin pedagogiske praksis, og hvordan elevarbeider som involverer KI kan vurderes i tråd med læreplanen LK20. Resultatene fra gjennomførte workshops har avdekket ulike erfaringer og holdninger til teknologi, og vi forventer resultater som kan utvikle læreres profesjonelle skjønn og evne til å navigere både muligheter og utfordringer knyttet til KI. Resultatene skal danne grunnlag for fremtidige vitenskapelige utviklingsprosjekter.

Relevans for feltet: Med utgangspunkt i LK20s fokus på digitale ferdigheter, og fagets inkludering av digitale verktøy i flere kompetansemål, har prosjektet som målsetting å styrke kunst- og håndverklæreres kompetanse innen generativ KI gjennom deling av erfaringer og metoder for kreativ bruk av teknologi.

Problemstilling: Hvilke utfordringer ser lærere ved bruk av KI i kunst- og håndverksfagene, og hvilken støtte trenger de for å kunne bruke generativ KI som et pedagogisk verktøy i undervisningen?

Nøkkelord: Kunstig intelligens, Generativ KI, Tekst-til-bilde generator, Digitale verktøy i LK20.

Katrine Borgenvik og Kjetil Sømoe

Utforsking av laserkutter som verktøy i kunst og håndverk.

Høgskulen på Vestlandet

Abstrakt - Praksisfortelling - utviklingsarbeid

"Det siste året har vi utforsket mulighetene for å bruke laserkutter i bildeskaping og design i kombinasjon med tradisjonelle teknikker. Studentgruppene har være EVO-, GLU- og masterstudenter. De kombinerte teknikkene omfatter tresnitt, digital tegning, tresløyd, metallstøping, stofftrykk med mer. Programvarene vi har benyttet er Autodesk Fusion, Inkscape, Procreate på iPad og Photoshop.

Studentene har laget tresnitt med utgangspunkt i foto, grindvev med mønster inspirert av gamle grindvever utsilt på Sunnhordland museum, esker og skrin laget ved hjelp av 3d-modellering, smykker/ nøkkelringer i bronse basert på lasergravert mdf / kryssfiner osv. Vi ønsker å formidle erfaringer fra denne utforskingen. Som alltid vil innføring av nytt innhold, enten det dreier seg om verktøy, materialområder, teknikker eller teori, skape plass på annet innhold som enten vil få mindre plass, eller fases helt ut. Laserkutteren bidrar, som 3d-printere og tegneprogram på iPad til spennende muligheter for faglig utvikling, engasjement og utforskning. Vi vil bidra til en kritisk vurdering av laserkutterens potensiale og utfordringer så lang i vår utforskning."

Problemstilling/tema Hvilke muligheter og utfordringer representerer bruk av laserkutter i KH-undervisning

Nøkkelord: Laserkutter, tresløyd, tresnitt, design og teknologi.

Irene Brodshaug

Ressurslærere i kunst og håndverk i osloskolen-muligheter og utfordringer - Et utviklingsarbeid.

Utdanningsetaten Oslo kommune / OsloMet

Abstrakt - Praksisfortelling - utviklingsarbeid

Utdanningsetaten i Oslo kommune har hatt gode erfaringer med lærerspesialistordningen og lærerspesialister i kunst og håndverk. De har bidratt med sin kompetanse i skolens profesjonsfelleskap, de har bidratt med sin kompetanse for mer praktisk læring og tverrfaglig undervisning for elevene på skolene. Samtidig har de vært pådrivere for å styrke fagmiljøet for kunst og håndverksfaget i Osloskolen. Da lærerspesialistordningen ble avviklet i 2022 ble 16 lærere med høy kompetanse i kunst og håndverk innlemmet i en ressurslærerordning. Disse har i to år bidratt fortsatt å bidra med å styrke fagmiljøene, flere er nettverksledere for bydelsnettverk i kunst og håndverk, de er rådgivere og veiledere for å bidra med å styrke faget i kommunen.

Presentasjonen vil vise utviklingsarbeidet, hva som har fungert og hva som har vært utfordringer.

Problemstilling/tema: Hvordan tilrettelegge for utviklingsarbeid og karriereveier for kunst og håndverkslærere?

Nøkkelord: Nettverk, profesjonsfelleskap, karriereveier, ressurslærere

Errol Fyrileiv

Å portrettere folk som statue - mimesis som representasjon av person(lighet)"

NTNU

Abstrakt - Praksisfortelling - utviklingsarbeid

Tema/problemområde: Problemområdet er hvordan og hvorfor det er vektlagt ulike karaktertrekk og imitasjonsteori i formgivingsprosessen av statuene som representerer Åge Aleksandersen (2009), Nils Arne Eggen (2019), Harald «Dutte» Berg (2023/2024) og Pål Tyldum (2025).

Det blir også rettet oppmerksomhet mot statuenes plassering i rom, og samspill med tilskuere og plassrommets øvrige bestanddeler og orienteringer.

Nøkkelord: Statue, skulptur, imitasjonsteori, representasjon, Practice as research (PaR).

Stein Erik Grønningsæter

Håndverk i boks»-Fra norsk tradisjonshåndverk til inkluderende arena

NTNU, Institutt for lærerutdanning

Abstrakt: Praksisfortelling - utviklingsarbeid

Visuell kunst ved Trondheim kulturskole og Kunst og håndverk ved Institutt for lærerutdanning ved NTNU har i samarbeid utviklet en satsning på håndverk i kulturskolen med støtte fra Håndverksløftet. Midlene er brukt til innkjøp av verktøy, materialer oppbevaringsbokser og utstyr til bearbeiding og forberedelser av materialer. Fokus har vært på utvikling av et nytt tilbud innenfor kulturskolen og lære hva slags områder og teknikker som er interessant for nåværende og nye elever i kulturskolen. Med dette utgangspunktet har kulturskolen og lærerutdanningen gjort seg noen viktige erfaringer til en spennende praksisfortelling om tradisjonshåndverk og inkludering.

Nøkkelord: Tradisjonshåndverk, inkludering, kulturskole, samarbeid og teknikker.

Jon Øivind Hoem, Gro Eide og Ingvard Bråten

Fysiske og virtuelle visningsrom

HVL

Abstrakt - Vitenskapelig paper

Tema og hensikt/bakgrunn: Prosjektet tar sikte på å undersøke hvordan digital teknologi kan utvide og berike de tradisjonelle rammene for visningsrom, samt øke tilgjengeligheten til disse rommene. Hensikten er å utforske hvordan ulike fysiske og virtuelle visningsformer kan ivareta essensielle kvaliteter ved utstillinger.

Prosjektet, «Fysiske og virtuelle visningsrom», gjennomføres i samarbeid mellom Høgskulen på Vestlandet (HVL) og Universitetet i Stavanger (UiS). I tillegg til utstillingsformatene, er en sentral problemstilling i prosjektet er å vurdere om digitale, virtuelle representasjoner har tilstrekkelig kvalitet til å støtte vurdering i estetiske fag, som ofte har en materialbasert og kroppslig karakter.

Metode/forskningsdesign: Metodisk sett arbeider prosjektet med å dokumentere og digitalisere utstillingsobjekter og visningsrom. Gjennom bruk av 360-kameraer og videodokumentasjon skapes digitale 3D-modeller av utstillingsobjektene. Den primære teknologien for å utvikle disse modellene er NeRF (Neural Radiance Fields), en avansert metode som kombinerer fotogrammetri og kunstig intelligens for å produsere realistiske tredimensjonale representasjoner (Mildenhall et al.).

Basert på disse 3D-modellene skapes det både to- og tredimensjonale digitale representasjoner, som kan brukes i projeksjonsvisninger og ulike virtuelle visningsopplevelser. Disse digitale representasjonene integreres i både fysiske og rent virtuelle omgivelser, og vi eksperimenterer med hvordan ulike visningsrom og arkitektur spiller sammen med de digitale modellene.

Forventede resultater/diskusjon: Forventede resultater inkluderer praktiske eksempler på hvordan en kan benytte enkle fotograferingsteknikker til å lage 3D-visualiseringer, som gir nyttige innblikk i hvordan digitale representasjoner kan supplere og utvide fysiske utstillingsformater. Resultatene vil videre bidra til diskusjoner om hvorvidt slike teknologier kan levere representasjoner av tilstrekkelig kvalitet til å kunne benyttes ved vurdering av kunstneriske og håndverksbaserte prosjekter. Dette kan særlig være relevant for lærere og studenter i estetiske fag, som får muligheten til å arbeide med og vurdere objekter på tvers av fysiske begrensninger.

Relevans for feltet estetiske fag og kunst og håndverk: Dette prosjektet er relevant for estetiske fag og kunst og håndverk, da det representerer ny tilnærming til hvordan disse fagene kan presentere og evaluere materialbaserte verk i digitale formater. Ved å gjøre utstillinger tilgjengelige på tvers av geografiske begrensninger kan prosjektet bidra til å utvikle et bredere nettverk av visningssteder og formidlingsmetoder.

Gjennom denne utprøvingen av 3D-modellering og teknikker for visualisering skapes nye pedagogiske muligheter for både lærere og studenter i estetiske fag, og prosjektet kan dermed bidra til en videreutvikling av hvordan digitale teknologier kan inngå i kunst- og håndverksundervisning og -vurdering.

Referanser:

Lutnæs, E. (2020). *Kreativ kompetanse i vurderingsskjema*. Nasjonalt senter for kunst og kultur i opplæringen. URI: <https://kunstkultursenteret.no/ressursbase/kreativ-kompetanse-i-vurderingsskjema/>

“Fysiske og virtuelle visningsrom” (2024). URI: <https://nettgalleri.no>

Mildenhall et. al. (2020). *NeRF: Representing Scenes as Neural Radiance Fields for View Synthesis* URI: <https://arxiv.org/pdf/2003.08934>

Olafsson, B. (2020). Å støtte kreativitet. *Form Akademisk* (vol13, nr 3), 1-16. URI: <https://journals.oslomet.no/index.php/formakademisk/article/view/3947/3692>

Udir (2024). *Underveisvurdering*. URI: <https://www.udir.no/laring-og-trivsel/vurdering/om-vurdering/underveisvurdering/>

Udir (2020). *Kjennetegn på måloppnåelse – kunst og håndverk 10. trinn* URI: <https://www.udir.no/laring-og-trivsel/lareplanverket/kjennetegn/kjennetegn-pa-maloppnaelse--kunst-og-handverk-10.-trinn>

Problemstilling: Er virtuelle representasjoner gode nok til å kunne støtte vurdering? Kan virtuelle visningsformater av fysiske objekter inngå som en del av en utstilling sammen med fysiske visningsformater?

Nøkkelord: NeRFs, Visningsrom, Utstilling, Digital visning

Jon Øivind Hoem, Johannes Ringheim, Jostein Stalheim og Katrine Borgenvik

Sonic Greenhouse - konstruksjonisme med lydgartnerier

HVL

Abstrakt - Vitenskapelig paper

Tema og bakgrunn: Teksten tar utgangspunkt i formålsparagrafen fra Opplæringsloven (§ 1-3), som beskriver utdanningens hensikt om å "opne dører mot verda og framtida" og oppfordrer elevene til å "utfalde skaparglede, engasjement og utforskartrøng." Dette danner bakteppet for en diskusjon om hvordan digital fabrikasjon kan introduseres i estetiske fag som kunst og håndverk.

Teksten undersøker hvordan digital fabrikasjon kan spille en rolle i fremtidens utdanning og kunst- og håndverksfag, og reiser spørsmål om hvilke utfordringer og muligheter dette gir.

Forskningsdesign: Artikkelen beskriver et tverrfaglig aksjonsforskningsprosjekt, med sikte på å skape et faglig samarbeid i lærerutdanning og skole. Masterstudenter i kunst og håndverk og musikk samarbeider om å utvikle instrumenter for akustisk-elektronisk lydskaping gjennom digital fabrikasjon. Prosjektet er både et utviklingsprosjekt (bygge fungerende instrumenter) og et didaktisk prosjekt (skape ikke-tonal musikk), og kombinerer konstruksjonistisk metode (Papert & Harel, 1991) med praktiske øvelser som involverer ideutvikling, design, prototyping og feltbruk. Lærere/forskere støtter studentenes skapende prosesser, og belyser undervisningspraksis og samarbeidet mellom fagområdene.

Forventede resultater: Artikkelen vil gjennom eksempler gi innsikt i hvordan digital fabrikasjon kan berike kunst og håndverksundervisningen, og skape rom for ny, skapende praksis. Eksempler fra Sonic Greenhouse-prosjektet blir brukt til å diskutere både praktiske og didaktiske konsekvenser av digital fabrikasjon. Ved å inkludere erfaringer fra idefase, prototyping og testing i felt, vil artikkelen belyse hvordan slike arbeidsprosesser kan gi studentene en bredere forståelse for teknologiens potensial og begrensninger.

Relevans for estetiske fag: Digital fabrikasjon vil trolig utvikles som sentral del av estetiske fag, og Sonic Greenhouse-prosjektet illustrerer hvordan dette kan påvirke både undervisning og kunstneriske praksiser. Prosjektet demonstrerer hvordan digital teknologi kan integreres i kunst og håndverk for å utforske skapende prosesser og eksperimentell lydkunst. Ved å introdusere slike metoder i utdanningen, kan kunst og håndverk bidra til at elever utvikler ferdigheter som kreativ problemløsning, samarbeid og teknologiforståelse, som er viktige i et digitalisert samfunn.

Referanser:

Eliassen, K. O. et al (2022). *Estetiske praksiser i den digitale produksjonens tidsalder*. Knut Ove Eliassen (ed), Anne Ogundipe (ed), Øyvind Prytz (ed) URI:

<https://oa.fagbokforlaget.no/index.php/vboa/catalog/view/28/43/435>

Hoem, J. m fl (2024) *Sonic Greenhouse*. URI: <https://www.sonicgreenhouse.no/>

Hoem, J. (2021) *Digitale medier og materialitet*. Skolerobot

Opplæringsloven (2022) § 1-1. *Formålet med opplæringa* URI:

https://lovdata.no/dokument/NLO/lov/1998-07-17-61/KAPITTEL_1#§1-1

Papert, S. & Harel, I. (1991). Situating constructionism. *Constructionism*, 36(2), 1-11.

https://web.media.mit.edu/~calla/web_comunidad/Reading-En/situating_constructionism.pdf

Udir (2020). *Skaperglede, engasjement og utforskertrang*

URI:<https://www.udir.no/lk20/overordnet-del/opplaringens-verdigrunnlag/1.4-skaperglede-engasjement-og-utforskertrang/?lang=nob>

Problemstilling: Hvilke utfordringer og muligheter gir digital fabrikasjon i kunst og håndverk? Og i lys av skaperglede: Hva kan arbeidsmåter fra kunst og håndverk tilføre digital fabrikasjon?

Nøkkelord: Digital fabrikasjon, Lydgartnerier, Instrumentbygging, Konstruksjonisme

Rakel Elice Huglen

FoU-basert undervisning i kunst og handverk

Høgskulen på Vestlandet - Campus Sogndal

Abstrakt - Vitenskapelig paper

Tema og hensikt/bakgrunn: Tema er koplinga mellom forskning og undervisning. Bakgrunnen er mitt eige utviklingsarbeid og korleis eg tek det inn i undervisning i kunst og handverk/ forming med studentar på lærarutdanningane. Med utgangspunkt i mi eiga forskingsbaserte undervisning i kunst og handverk vil eg trekke fram både utfordringar og tiltak på korleis ein kan involvere studentar i forskingsprosessen.

Metode/forskningsdesign: Eg nyttar kunstfaglege forskingsformer i form av eige kunstnarisk arbeid og eksplisitt refleksjon. Eg ser på mitt kunstnariske utviklingsarbeid som del av ein sirkelflyt der eg tek med meg noko inn i arbeid med studentar og barn, men også tilbake i uttrykket mitt – til dømes i form av respons frå barna eller refleksjon etter samtale med studentane mine. Min kunstfaglege forskingsform kan definerast som «a/r/tography» der a/r/t, syner til tre identitetar eller rollar: (a) er kunstnaren (artist), (r) forskaren (researcher) og (t) undervisaren (teacher) (Illeris, Nødtvedt Knudsen, Skregelid, 2022).

Forventa resultat/diskusjon: Resultat er på grunnlag av empirisk materiale frå undervisning, intervju og samtale med student (ar), samt eige KU-arbeid.

I diskusjonen vil eg trekke fram moglegheiter og utfordringar med FoU-basert undervisning og eigne erfaringar knytt til dette.

Relevans for feltet: I følgje Universitets- og høgskulerådet kan forskingsbasert undervisning vere lærarsentrert (til dømes at innhaldet er forskingsbasert) eller vere undervisning der studentane er aktive i diskusjonar eller i «undersøkande» læreprosessar (Strømsø, 2020). Dette bidraget vil belyse forskingsbasert undervisning i kunst og handverk og korleis det kan fortone seg i praksis.

Kjelder

Illeris, H., Nødtvedt-Knudsen, K. & Skregelid, L. (2022). A/r/tografi som tilgang til utvikling af en sanselig bæredygtighedsdidaktik i kunstfagene. *Nordic Journal of Art & Research*.

<https://journals.oslomet.no/index.php/ar/article/view/5067/4448>

Strømsø, H. I., Hofgaard Lycke, K. Lauvås, P. (2020). *Når læring er det viktigste*. Cappelen Damm.

Nøkkelord: Kunst og handverk, FoU-basert undervisning, kunstnarisk utviklingsarbeid

Rakel Elice Huglen

Abstrakte avteikningar

Høgskulen på Vestlandet - Campus Sogndal

Abstrakt - Praksisfortelling - mikroverksted lærerpraksis

Beskriving av tema: Av forskings- og utviklingsarbeid er teikning med tråd det eg har fordjupa meg mest i siste åra. I denne mikroverkstaden inviterer eg dei frammøtte til å utforske abstrakte uttrykk gjennom å teikne med nål og tråd på tekstil. Det heile byggjer på mitt kunstnariske utviklingsarbeid (KU) der eg blant anna har latt meg inspirere av dei yngste barnas teikningar når eg broderer på ein abstrakt måte.

Enkle skisser og drodlingar blir utgangspunkt for eit interaktivt broderi der dei frammøtte legg att eit spor ved å brodere eller teikne med tråd.

Nøkkelord: Interaktiv broderi, teikne med tråd, abstraksjon, drodling, rabbel, kunstnarisk utviklingsarbeid

Monica Klungland

Materi(men)ing i elevers nøstelek – Materialisering av kunst- og håndverksfaglig innhold i tredjeklassingers lek med nøster

Universitetet i Agder

Abstrakt - Vitenskapelig paper

I overordnet del av gjeldende læreplan er lek holdt frem som nødvendig for trivsel og utvikling, kreativ og meningsfylt læring (Kunnskapsdepartementet, 2020b). Det er en vanlig oppfatning i skolen er at lek er noe man gjør i friminuttene, eller som en oppvarming til undervisning av faglig innhold. I denne artikkelen undersøkes det hvordan lek med nøster kan være undervisningens faglige innhold i skolefaget kunst og håndverk. For å finne svar analyseres og diskuteres feltnotater fra elever på tredje trinn sin lek med egenproduserte nøster laget av lange fingerstrikkede remser. Små hendelser fra denne leken analyseres diffraktivt ved hjelp av Karen Barad´s begrep matter(ing) (Barad, 2007, s. 151) og diskuteres mot Arne Tragetons teori om lek som sentralt for barns sanselige erkjennelse (Trageton, 1995) og mot utvalgt kunstteori (Abakanowicz, 2023; Bourriaud, 2007; Vicuña, 2017). Begrepet materi(men)ing er forfatterens oversettelse av Barads begrep matter(ing), og innebærer hvordan materie og mening blir til i spesifikke hendelser, der hva som fremstår som betydningsfull kunnskap eller faglig innhold handler om hva som inkluderes eller ekskluderes i materi(men)ingen. Kunstteori hjelper oss til å se at det fine produktet som lages i kunst og håndverk kan være en varighet som lærer og elever sammen gjennomlever, en møtetilstand i leken der kollektiv produksjon av betydningsfull kunnskap eller faglig innhold skjer. Det skapes en forskjell i forståelsen av faginnhold om man anerkjenner den langsomme materialfølelse som tilegnes gjennom berøring av materialer i lek, verdsetter elevenes samhandling med nøstene og aksepterer at både romfølelse og relasjon med vevde former og omgivelser kan oppstå i nøsteleken.

Referanser:

Abakanowicz, M. (2023). Artist´s writings. I A. Coxon & M. J. Jacob (Red.), *Magdalena Abakanowicz* (s. 14-30). Henie Onstad Kunstsenter.

Barad, K. (2007). *Meeting the Universe halfway. Quantum physics and the entanglement of matter and meaning*. Duke University Press. https://doi.org/10.1111/j.1527-2001.2009.00013_10.x

Bourriaud, N. (2007). *Relasjonell Estetikk*. Pax Forlag A/S.

Kunnskapsdepartementet. (2020a). Læreplanverket for Kunnskapsløftet 2020: *Læreplan i kunst og håndverk (KHV01-02)*. Utdanningsdirektoratet. <https://www.udir.no/lk20/khv01-02>

Trageton, A. (1995). *Leik med materiale: konstruksjonsleik 1-7 år*. Høgskolen Stord/Haugesund.

Vicuña, C. (2017). *About to happen*. Siglio Press.

Problemstilling: Hva slags kunst- og håndverksfaglige innhold materialiseres i tredjeklassingers lek med nøster?

Nøkkelord: Kunstpedagogikk, Kunst og håndverk, lek med materiale, menings- og kunnskapsmaterialisering

Monica Klungland og Anne-Mette Liene

Estetiske uttrykk skapt i lek med materialer, kropp og rom

Universitetet i Agder

Abstrakt - Praksisfortelling - mikroverksted lærerpraksis

I dette verkstedet skal vi sammen gå inn i kollektive skapende prosesser der vi utforsker og eksperimenterer med ulike teknikker og materialer. Vi vil blant annet arbeide med materialene papir, tekstil og garn og utforske gjennom teknikker som tegne, prikke, rive, veve og flette. Vi vil undersøke hvordan nye estetiske uttrykk og opplevelser kan oppstå gjennom å skape med rom og kropp. Kursets innhold er blitt til i et møte mellom fagene kunst og håndverk og drama.

Innholdet har overføringsverdi til arbeid med barn i barnehage og i grunnskolen trinn 1-4. Ifølge Rammeplan for barnehagen skal barna skal få være sammen om å oppleve og skape kunstneriske og kulturelle uttrykk. Det skal legges til rette for utforskning, fordypning og progresjon. Barna skal ha tilgang til rom, ting og materialer som støtter opp om deres estetiske uttrykksformer og få oppleve estetiske dimensjoner i barnehagens inne- og uterom. Læreplanverket for kunnskapsløftet 2020 sier at elevene på de laveste trinn skal undersøke egenskaper ved materialer og få varierte sanseerfaringer gjennom praktisk utforskning. I overordner del står det at elevene skal få rike muligheter til å utvikle engasjement og utforskertrang, og at lek er helt nødvendig.

Vi vil også dele erfaringer fra pågående forskning på tverrfaglig og kollektiv tilnærming til kunstfagene drama og kunst og håndverk.

Problemstilling/tema: Hvordan kan estetiske opplevelser skapes i lek med materialer, kropp og rom?

Nøkkelord: materiell-kollektiv praksis, tverrestetiske uttrykk, lek med materialer, kunst og håndverk, drama

Åse Kvalbein, Tor Jarle Wergeland og Solveig Sumire Sandvik.

Hvem vil du sette på sokkel? Portrettmodellering av hode i papirleire

NLA Høgskolen/ Kunsthøgskolen i Oslo

Abstrakt - Praksisfortelling - mikroverksted lærerpraksis

Beskrivelse av tema/ problemområde: Hvem er viktig for deg? Hvem er du takknemlig for? Hvem ser du opp til? Er det noen som har gjort noe som du beundrer? Det kan være en person du kjenner eller ikke kjenner. Hvilke egenskaper er det du liker og setter pris på ved denne personen?

Vi jobber sammen med hodemodellering i papirleire samtidig som vi tenker på egenskapene til personen vi modellerer. Metoden som brukes er først utviklet av Tor Jarle Wergeland, førstelektor ved UiA. Deretter er den videreutviklet og dokumentert til et formidlingsverksted ved KODE-museene i Bergen av Åse Kvalbein ved NLA Høgskolen og Solveig Sumire Sandvik fra KODE Bergen. Deltakerne får instruksjoner både gjennom film og praktiske demonstrasjoner. Individuelt arbeid med tekst i forkant av modelleringer og kollektiv utstilling av de ferdige hodene, inngår som en del av mikroverkstedet.

Nøkkelord: Kunstformidling, kollektive arbeidsformer, portrettmodellering, papirleire.

Åse Kvalbein og Solveig Sumire Sandvik.

Hvem vil du sette på sokkel? Et utviklingsarbeid i forbindelse med KODE-utstillingen «Ambrosia Tønnesen. Skulptur.»

NLA Høgskolen/ Kunsthøgskolen i Oslo

Abstrakt- Praksisfortelling - utviklingsarbeid

Beskrivelse av tema/problemområde: KODE-museene i Bergen åpnet høsten 2024 en utstilling med Ambrosia Tønnesen, en av våre første profesjonelle billedhuggere. Hun er særlig kjent for sine portrettbyster i klassisk stil, en sjanger som gjorde det mulig for henne å livnære seg på kunstneriske oppdrag.

Målet med utviklingsarbeidet var å skape rom for en utvidet formidling av Ambrosia Tønnesens kunstnerskap gjennom å la elever gjøre egne erfaringer med hennes arbeidsform og kunstneriske uttryksmåte. Utviklingsarbeidet er knyttet opp til og presentert gjennom Den kulturelle skolesekken.

I etterkant av en omvisning i utstillingen, ble elever fra 3. til 7. trinn tilbudt et opplegg i KODEs formidlingsverksted. De fikk modellere små portrettbyster i papirleire. Tydelige kollektive instruksjoner gjennom en trinnvis framgangsmåte hjalp elevene til å forstå hodets grunnleggende form og mestre prinsippene bak portrettmodellering. Prosessen innebar estetisk refleksjon gjennom materialmøter, utviklings av håndlag og bruk av håndverktøy, utforsking av kunst- og designprosesser, samt erfaringer med utstilling i kontekst. Gjennom prosessen fikk elevene tenke over egenskapene til personer som er betydelige i livene deres som et utgangspunkt for karakterbyggingen til portrettet. Utviklingsarbeidet er et samarbeidsprosjekt mellom verkstedsleder Solveig Sumire Sandvik ved KODEs formidlingsverksted og førstelektor Åse Kvalbein ved NLA Høgskolen.

Nøkkelord: Kunstformidling, kollektive arbeidsformer, portrettmodellering, papirleire.

Else Margrethe Lefdal

Modeller og prototyper i kunst, design og arkitektur (KDA)

OsloMet

Abstrakt - Vitenskapelig paper

Det studieforbereidende utdanningsprogrammet Kunst, design og arkitektur (KDA) sikter mot elever som ønsker videre utdanning innen praktisk skapende fagområder og kreative yrker. Ifølge læreplaner for programfagene på KDA skal elevene kunne bruke ulike teknikker i arbeid med harde, plastiske og myke materialer. I kompetansemålene står det at elevene skal arbeide skapende, utforske kvaliteter ved materialene og bruke egne erfaringer til å lage fysiske modeller, prototyper og produkter.

Prosjektet er i startfasen. Jeg tenker å gjennomføre semistrukturerte intervju med KDA-lærere ved 5-10 skoler som tilbyr utdanningsprogrammet. Det planlegges også for å samle inn visuell dokumentasjon på elevers praktiske arbeider, og evt. foreta en kategorisering av hva som lages av modeller, prototyper og produkter. Forventer at studien kan gi innblikk i hvilke praksiser som er utbredt; i hvilke sammenhenger KDA?-elevene lager modeller, og når det er krav om eller behov for prototyper? Innen tegning opereres det med begrepene observasjonstegning og forestillingstegning. Her er det relevant å undersøke om elevene lager 3d modeller og prototyper etter observasjon og 2d designarbeid, eller anvendes modellering direkte i 3d materialer? For fagfeltet kan det være relevant å få avklart mer rundt denne tematikken, samt rundt begrepsbruken. Innen design- og arkitekturprofesjonene lages det ulike typer modeller, vanligvis i skala. Her kan nevnes skissemodeller, funksjonsmodeller, konseptmodeller, utseende-modeller. Det opereres også med betegnelser som designmodeller, arbeidsdesignmodeller og konseptpresentasjons-modeller. Både skissemodeller og funksjonsmodeller omtales som prototyper. Hensikten med prototyper er gjerne å visualisere idéer, form og funksjon, og avklare om løsninger fungerer før utvikling av ferdig produkt.

Videre kan studien gi innsikt i om KDA som læringsarena, legger til rette for at elevene får utforske et mangfold av materiale, verktøy og teknikker, og om elevene arbeider praktisk skapende i materialer som tre, metall, leire og tekstil.

Referanser:

Skjelbred, B. H. (2021). "Det ekstra laget"- for en helhetlig undervisning: Observasjonstegning og forestillingstegning i skolen-hva står på spill. *FormAkademisk*, 14(1).

<https://doi.org/10.7577/formakademisk.3823>

Utdanningsdirektoratet. (2020). *Læreplan i design og arkitektur (KDA02-02)*. Fastsatt som forskrift. Læreplanverket for Kunnskapsløftet 2020. <https://www.udir.no/lk20/KDA02-02>

Utdanningsdirektoratet. (2020). *Læreplan i kunst og visuelle verkemiddel (KDA01-02)*. Fastsatt som forskrift. Læreplanverket for Kunnskapsløftet 2020. <https://www.udir.no/lk20/KDA01-0>

Problemstilling: Hvordan tolker KDA-lærerne at det ifølge læreplanen skal lages modeller, prototyper og produkter?

Nøkkelord: Kunst, design og arkitektur (KDA), VGS, modeller, prototyper og produkter.

Anette H. Lund

Kunst i offentlig rom som verktøy i lærerutdanningen - erfaringer fra kunstnerisk virksomhet og FoU arbeid rettet mot skolemiljøer.

Lærerutdanningen ved NTNU

Abstrakt - Praksisfortelling - utviklingsarbeid

Beskrivelse av tema: Jeg ønsker å dele mine erfaringer fra mitt FoU-arbeid og kunstneriske virksomhet innen kunst i offentlig rom (tidligere kalt utsmykking). Jeg har gjennomført flere prosjekter på dette feltet, men ønsker i denne sammenhengen fokusere på erfaringene fra kunstprosjekter rettet spesifikt mot skolebygg og skolemiljøer. Disse prosjektene har styrket min faglige utvikling som lærer, kunstner og forsker, og har direkte påvirket min forsknings- og undervisningsmetodikk i lærerutdanningen og kunst- og håndverksfaget. Gjennom formidling til studentene har arbeidet gitt innsikt i hvordan FoU-arbeid og kunstnerisk virksomhet kan fremme en dypere forståelse av kunst som pedagogisk verktøy, noe de kan anvende i sitt fremtidige virke som lærere.

Presentasjonen vil vise hvordan man kan bli tildelt denne typen offentlige prosjekter, tilhørende saksgang og prosedyrer, samt hvordan jeg har gjennomført oppdragene fra oppstart til ferdigstillelse. Jeg vil deretter belyse mulige pedagogiske effekter i skolen og hvordan denne typen prosjekter kan brukes som et verktøy for faglig utvikling og undervisning i kontekst av lærerutdanningen, samt for egen praktisk-pedagogisk utvikling og forskningsutvikling.

Problemstilling/tema: Kunst i offentlig rom som verktøy i lærerutdanningen: Erfaringer fra kunstnerisk virksomhet og FoU arbeid rettet mot skolemiljøer.

Nøkkelord: Kunstnerisk virksomhet/FoU arbeid, lærerutdanning, kunst i offentlig rom, skolebygg og skolemiljø, lærerutdanning, kunst- og håndverksfaget.

Anette H. Lund og Anne-Line Bakken

Effekten av studentmedvirkning i emnet Estetiske Læreprosesser ved lærerutdanningen ved NTNU

Institutt for lærerutdanning, NTNU

Abstrakt - Praksisfortelling - utviklingsarbeid

Dette bidraget søker å belyse effekten av studentmedvirkning i utviklingen av innhold, måloppnåelse og eksamensform i emnet Estetiske Læreprosesser ved lærerutdanningen ved NTNU høsten 2023. Emnet hadde 23 deltakende studenter som gjennomgikk en rekke praktiske og estetiske aktiviteter, inkludert te-seremoni inspirert av japansk chanoyu, produksjon av sommer- og vinterskåler i stengodsleire med påfølgende rakubrenning, plantesanking, spinning med håndtein og plantefarging av garn, hvor sistnevnte endte opp i en felles utstilling. Studentene deltok også i øvelser med fokus på dramaturgi i en didaktisk kontekst for å øke bevisstheten rundt kroppslig bevegelse og kommunikasjon, samt å skape nye opplevelser i klasserommet gjennom enkle midler og multimodalitet.

Ved emnets oppstart ble studentene invitert til å medvirke i utformingen av hvordan de best kunne nå læringsmålene. De fikk også innflytelse på eksamensformen basert på et utkast til sensorveiledning. Denne høye graden av medvirkning fra studentene som tok emnet, søkte å engasjere de dypere i egen læringsprosess og gjøre undervisningen mer relevant for deres fremtidige yrkespraksis.

En kvalitativ spørreundersøkelse ble gjennomført etter emnets slutt for å evaluere effekten av denne tilnærmingen. Foreløpig analyse av materialet viser at studentene opplevde en betydelig grad av medvirkning i utformingen av både undervisningen og eksamen. De verdsatte muligheten til å bidra med egne ideer og opplegg, noe som førte til en mer engasjerende og meningsfull læringsprosess. Studentene uttrykte at eksamensformen, som var en multimodal gruppepresentasjon, var spesielt positiv: ""Eksamen var utrolig kreativ, og jeg tror ikke jeg har kost meg så mye med eksamen noen gang."" Dette kan tyde på at en fleksibel og studentstyrt eksamensform kan øke motivasjonen og redusere stress.

Videre tyder funnene på at studentmedvirkningen har hatt en langsiktig effekt på deres profesjonelle utvikling. Flere studenter rapporterte at erfaringene fra emnet vil påvirke deres fremtidige undervisningspraksis: ""Dette er veldig relevant til framtidig lærerarbeid, og det er noe jeg vet at jeg skal bruke."" Følelsen av å bli sett og verdsatt ble også fremhevet: ""Jeg opplever at vi som studenter blir tatt på alvor; vi får være i en reell dialog, og våre ideer blir verdsatt.""

Presentasjonen har som mål å inspirere til og styrke studentmedvirkning i undervisningssammenheng for å fremme engasjement, motivasjon og opplevd relevans i utdanningen, og dermed styrke studentenes kompetanse som fremtidige lærere.

Problemstilling/tema: Effekten av studentmedvirkning i emnet Estetiske Læreprosesser ved lærerutdanningen ved NTNU.

Nøkkelord: Studentmedvirkning, engasjement, motivasjon, relevans i utdanningen, kompetanse som fremtidige lærere

Eva Lutnæs

Ferdighetstrapp for tresløyd - aktuelle verktøy, teknikker og oppgaver?

OsloMet - Storbyuniversitetet

Abstrakt - Diskusjonsbord

Organisasjonen Kunst og design i skolen har mottatt midler fra satsingen Håndverksløftet i Sparebankstiftelsen for å utvikle en digital læringsressurs som skal bidra til å fremme tresløyden. Den digitale ressursen er planlagt publisert i desember 2025, og vil inneholde oppgaver med stigende vanskelighetsgrad for elever fra 1. til 10. trinn i ferskt tre og tørt virke. Håndverksferdigheter er omdreiningspunktet i prosjektet og i dette diskusjonsbordet inviteres du med til å:

1. drøfte hvilke verktøy de minste elevene bør starte med og hvordan progresjonsrekka kan bygges frem til elevene forlater ungdomsskolen
2. utforske en progresjonsrekke for teknikker i trearbeid

Gjennom den digitale ressursen Ferdighetstrapp for tresløyd skal verktøy og teknikker kobles til produkter som elevene kan lage. Vi ser etter oppgaver der elevene gjør det meste selv fra materialer til ferdig produkt, ikke oppgaver som krever at læreren blir stående ved båndsga eller med mye forarbeid. Oppgavene bør lede frem til solide produkter som elevene kan kjenne på stolthet over å lage og som de ønsker å ta vare på, og det er åpent for samarbeidsoppgaver. Ta gjerne med deg forslag til oppgaver som kan bli en del av ferdighetstrappa til diskusjonsbordet."

Problemstilling/tema: Diskusjon av aktuelle verktøy, teknikker og oppgaver i den digitale ressursen Ferdighetstrapp for tresløyd

Nøkkelord: Verktøy, teknikker, oppgaver, progresjonsrekke i tresløyd, grunnskole

Sofia Lång

Relasjonelle aspekter ved transformative, estetiske prosesser

Nord universitet

Abstrakt - Vitenskapelig paper

Transformasjon innebærer forvandling. Filosofen Arnold Berleant (1991) betoner den estetiske opplevelsens transformative krefter, og i Berleants fenomenologiske tilnærming til det estetiske er den estetiske opplevelsen en dynamisk, helhetlig, resiprok og situasjonsbasert prosess (Berleant, 1991, s. 49–50). Sentralt står det *estetiske engasjementet*, ett begrep som ivaretar det direkte, sanselige og kroppslig opplevelsesmessige i det estetiske. Det transformative er mulig gjennom at vi blir beveget (Berleant 1991, s. 44–45).

Hvordan kan lærerens rolle bidra til transformative aspekter i estetiske prosesser? Dette paperet tar, i tillegg til Berleants syn på det estetiske, utgangspunkt i filosofen Yuriko Saitos syn på *omsorg* som en grunnleggende del av estetiske prosesser (Saito 2022, s. 14). Saito (2022) er influert av Berleant sin forståelse av det estetiske, og en relasjonell, resiprok tilnærming til det omsorgsetiske (care ethics) foranlediger et syn på omsorg som en konstituerende del av det estetiske (Saito, 2022, s. 26). Det relasjonelle aspektet hos Saito (2022) er basert på Nel Noddings (2013) tilnærming til det omsorgsetiske, en tilnærming som gir prioritet til nettopp det relasjonelle (Saito 2022, s. 25). I transformative prosesser kan en forståelse av omsorg og det estetiske slik de fremheves av Saito og Berleant, utgjøre en vesentlig del av en transformasjon som bidrar til å muliggjøre, og fordype estetiske prosesser. Det estetiske engasjementet kan også, i tillegg til det å bli sanselig, emosjonelt og mentalt beveget av det estetiske, innebære å bli beveget i sosiale situasjoner (Berleant, 2017, s. 9). Når lærerrollen omfatter det å bli engasjert, og utøving av *estetiske ferdigheter* (Saito, 2022, s. 18), kan barnehagebarns og elevers innlevelse i det estetiske sees på som et svar på det omsorgsbaserte engasjementet, og dermed som en fullbyrdelse av omsorgsrelasjonen (Lång, 2024, s. 200 – 201).

Gjennom en i hovedsak fenomenologisk tilnærming, og ovenstående tilnærming til det transformative og det omsorgsetiske, trekker dette paper frem det relasjonelle i estetiske prosesser.

Hovedsaklige kilder:

Berleant, A. (1991) *Art and Engagement*. Temple University Press. Berleant, A. (2017) *Objects into Persons. The Way to Social Aesthetics. Espes 6, no. 2, s. 9-18.* (PDF)

Problemstilling: Hvordan kan lærerens rolle bidra til transformative aspekter i estetiske prosesser?

Nøkkelord: estetiske prosesser, transformasjon, estetisk engasjement, omsorg, relasjonelle aspekter

Ingvill Gjerdrum Maus

Tekstillære med mobilkamera

Institutt for estetiske fag (EST) / Fakultet for teknologi, kunst og design (TKD) / OsloMet - storbyuniversitetet

Abstrakt - Praksisfortelling - mikroverksted lærerpraksis

Grunnleggende materialkunnskap er en forutsetning for å kunne lage gode produkt og for å kunne lage god undervisning i hvordan å lage produkt. Materialkunnskap er avgjørende for å kunne velge ut egnede materialer til produkt man vil lage og for å finne egnede bruksområder til restmaterialer og gjenbruksmaterialer man har.

Tekstilkunnskap er et stort felt. Tekstile produkters egenskaper påvirkes av fibertype, garntype, stoffkonstruksjon, farging og andre etterbehandlinger, samt produktets form, klipping og søm. Å gi studenter mulighet til å bli kjent med det mest grunnleggende på forholdsvis knappe tidsressurser kan virke utfordrende.

I dette mikroverkstedet skal vi utforske raske, praktiske innføringer i ulike stoffkonstruksjoner, tradisjonelt kalt bindingslære, i både vevd og strikket metervare.

Ta med mobiltelefon til mikroverkstedet.

Problemstilling/Tema: Hvilke muligheter og utfordringer ligger i raske, praktiske innføringer tekstile stoffers konstruksjon?

Nøkkelord: Materialkunnskap, Tekstilkunnskap, Bindingslære

Tore Andre Ringvold og Eva Lutnæs

Karakterforskjeller og kjønn i Kunst og håndverk. Hvorfor gjør gutta det så mye dårligere enn jentene?"

OsloMet

Abstrakt - Vitenskapelig paper

Registerdata (Utdanningsdirektoratet, 2024) viser at Kunst og håndverk er det faget i norsk skole med størst kjønnsmessig forskjell på standpunktkarakter. I 2024 hadde jenter i snitt en standpunktkarakter på 4.8 og gutter 4.1. Det er en forskjell på 0.7 av en hel karakter. Forskjellen har vært økende. Fra 2007 og frem til 2024 har den økt med 40%.

Gutta gjør det dårligere enn jentene i alle fag i skolen bortsett fra Kroppsøving (Utdanningsdirektoratet, 2024). Årsakene til karakterforskjellene mellom kjønnene i skolen ser ut til å være sammensatte og kan ikke forklares ut ifra enkeltmomenter (NOU 2019:3). Det er et behov for forskning på de bakenforliggende årsakene til disse kjønnsforskjellene i skolen. Eksisterende studier fokuserer hovedsakelig på sammenhenger, mens årsakene er lite belyst (NOU 2019:3).

I en planlagt studie ønsker vi å undersøke hvorfor gapet mellom guttene og jentenes karakterer i Kunst og håndverk blir stadig større. Vi vil foreta en spørreundersøkelse med et strategisk utvalg av skoleledere. Ved å identifisere sammenhenger kan vi videre belyse mulige årsaker. Vi ønsker å intervju elever for å få en innsikt i deres opplevelse av undervisningen i Kunst og håndverk. Hvilke forventninger ble de møtt med? I hva slags oppgaver kjente de på mestring?

Kan det være at gruppestørrelser og tilgang på materialer og verktøy spiller inn? Frustrerte lærere melder om at det er vanskelig å rekke rundt til alle i løpet av timen (Randers-Pehrson et al., 2023). Da er det kanskje gutta som klarer seg dårligst på egenhånd. I en tid med stramme skolebudsjetter kan det være vanskeligere å lage undervisning der gutta får gode læringsopplevelser og mulighet til å utvikle ferdighetene sine.

For fagfeltet ser vi det som svært aktuelt å utforske årsaker til kjønnsforskjeller i karakterer - det kan være starten på en snuoperasjon der vi kan tilby mer rettferdige premisser for elevene til å vise og utvikle sin kompetanse.

Referanser:

NOU 2019:3. (2019). *Nye sjanser bedre læring. Kjønnsforskjeller i skoleprestasjoner og utdanningsløp*. Kunnskapsdepartementet.

Randers-Pehrson, A., Rimstad, Å., & Carlsen, K. (2023). Utopier og realiteter i kunst og håndverksfaget: Rammefaktorerens betydning for kunst og håndverksundervisningen. *Acta didactica Norden*, 17(3). <https://doi.org/10.5617/adno.9757>

Utdanningsdirektoratet (2024, 26. september), *Grunnskolekarakterer. Eksamenskarakterer og standpunktkarakterer for 10. trinn*. Utdanningsdirektoratet. <https://www.udir.no/tall-og-forskning/statistikk/statistikk-grunnskole/grunnskolekarakterer/>

Problemstilling: Karakterforskjeller og kjønn i Kunst og håndverk. Hvorfor øker gapet mellom guttene og jentenes karakterer i Kunst og håndverk?

Nøkkelord: Kjønn, Kunst og håndverk, skoleprestasjoner, læringsmuligheter

Tore Andre Ringvold, Ingrid Strand, Peter Haakonsen og Kari Saasen Strand

Kunstig intelligens og fremtidens Kunst og håndverk

OsloMet

Abstrakt - Vitenskapelig paper

Utdanning og læringsformer tilpasser seg endringer i samfunnet. Skal skolen være relevant for den fremtiden eleven møter, må faget Kunst og håndverk være en arena for utvikling av den kunnskapen og ferdighetene som elevene behøver. Stadige endringer i teknologien har bidratt til nye læringskulturer (Thomas & Brown, 2011). Kunstig intelligens (KI) er en teknologi som allerede er i ferd med å endre samfunnet på mange felt. Dette er noe skolen og lærere må forholde seg til da det kan føre til grunnleggende endringer i hvordan vi jobber og skaper. Det kan endre undervisningens innhold og form.

Siden høsten 2022 har vi undersøkt de muligheter og hindringer som ligger i bruken av kunstig intelligent generativ tekst-til-bilde-teknologi i undervisning (Ringvold et al., 2023, 2024). I denne undersøkelsen utforsker vi det mulige fremtidsrommet som KI representerer i faget Kunst og håndverk. Dette mulighetsrommet kan både romme det vi frykter, og det vi ønsker oss med en slik teknologi. Å tegne opp et slikt mulighetsrom kan bidra til å synliggjøre hvilke utfordringer vi kan møte og hva vi kan gjøre i dag for å være best mulig forberedt.

Med bruk av fremtidsscenarioetodikk (Börjeson et al, 2006) der vi følger en tre-steps prosess (Abou Jaoude et al., 2022) har vi utviklet tre narrativer for å kunne bidra til diskusjon og refleksjon rundt hvordan vi skal forholde oss til teknologien i tiden som kommer.

Narrativene synliggjorde begrensinger og muligheter. De inneholdt et spenn fra KI som en assistent som muliggjør verkstedsarbeid for alle, til at KI overtar og passiviserer elevene.

I en tid der ressurser i faget er begrenset er det viktig at skolen og myndigheter erkjenner behovet for kunnskap og erfaringer for lærere og elever. Det er en nødvendighet for at vi best kan møte potensialet som ligger i teknologien, men og være godt forberedt på de utfordringene vi møter.

Referanser

Abou Jaoude, G., Mumm, O., & Carlow, V. M. (2022). An Overview of Scenario Approaches: A Guide for Urban Design and Planning. *Journal of Planning Literature*, 37(3), 467-487.

<https://doi.org/10.1177/08854122221083546>

Börjeson, L., Höjer, M., Dreborg, K.-H., Ekvall, T., & Finnveden, G. (2006). Scenario types and techniques: Towards a user's guide. *Futures*, 38(7), 723-739.

<https://doi.org/10.1016/j.futures.2005.12.002>

Ringvold, T. A., Strand, I., Haakonsen, P., & Saasen Strand, K. (2023). *AI Text-to-Image Generation in Art and Design Teacher Education: A Creative Tool or a Hindrance to Future Creativity?*. The 40th International Pupils' Attitudes Towards Technology Conference Proceedings 2023, 1(October). <https://openjournals.ljmu.ac.uk/PATT40/article/view/1350>

Ringvold, T. A., Strand, I., Haakonsen, P. & Strand, K.S. (2024). AI generative text-to-image creative learning process. An art and design educational perspective. *Design and Technology Education: An International Journal*, 29(2), 359–379.

Thomas, D., & Brown, J. S. (2011). *A New Culture of Learning: Cultivating the Imagination for a World of Constant Change*. CreateSpace Independent Publishing Platform.

Problemstilling: Kunstig intelligens og fremtidens Kunst og håndverk.

Nøkkelord: Kunstig intelligens, tekst-til-bilde generering, Kunst og håndverk, fremtidsscenarioer

Ingrid Skarprud

Pedagogisk innovasjon – med verkstad som fenomen, stad og utforskningspraksis

Høgskulen på Vestlandet

Abstrakt - Vitenskapelig paper

Tema og hensikt/bakgrunn: Konferansebidraget bygger på forskning knytt til Ph.d-prosjektet Pedagogisk innovasjon, ei forskningsbestilling frå BARNkunne som går føre seg i barnehagelærerutdanninga ved HVL. Forskinga bidrar inn mot prosjektet EX-PED-LAB (Exploration and Pedagogical Innovation Laboratory), som ser på samskaping på tvers av fag og institusjonar, og forskar på korleis verkstadsmetoden kan skape pedagogisk innovasjon i utdanninga (Ødegaard et al., 2023). Hensikta med prosjektet er å undersøke kva for potensial for pedagogisk innovasjon ein kan utvikle gjennom skapande prosessar knytt til verkstad og korleis dette kan vera med å utvikle utforskande arbeidsmetodar i barnehagelærerutdanninga på tvers av fag.

Metode/forskningsdesign: Forskinga plasserer seg i kunstnariske forskningsformer (Barone & Eisner, 2011), og er vitskapsteoretisk forankra i forskningsmetodologien *a/r/tography* (Irwin, 2004). Empirien blir henta ut av verkstadar i undervisning med fokus på sanslege materialmøter for dei yngste, utforsking, samt å lede eller bli leda. Her er eg posisjonert som kunstnar, lærar og forskar. Materialet er observasjonsnotat, refleksjonar, fotodokumentasjon og materialspor.

Forventa resultat/diskusjon: Forskinga søker å beskrive og undersøke kva for prosessar som går føre seg i ein verkstad i faget forming i kunnskapsområdet Kunst, kultur og kreativitet. Verkstaden skal undersøke kva for utforskningsprosessar som går føre seg, og undersøker potensialet for korleis forskning på verkstad kan skape potensial for transformerte verkstadar som kan utvikle seg til nye pedagogisk praksisar på tvers av fagområde i BLU. Ved å fokusere på potensielle transformerte verkstadar, vil ein vera i bevegelse og sjå på korleis ein kan utvikle område.

Relevans for feltet: Forskinga knyter seg opp mot rolla som lærar, og utvikling av potensielle innovative undervisningsmetodar. Prosjektet søker etter pedagogisk innovasjon kan vera med å skape eit profesjons- og fagfellesskap med mål om å utvikle pedagogiske praksisar som styrkar studentane sine evne til å utforske i si utdanning, og seinare i praksisfeltet.

Litteratur

Barone, T., Eisner, E. & Barone, Jr. T. (2011). *Arts based research*. SAGE Publications

Irwin, R. L. (2004). *A/r/tography: A metonymic métissage*. I Rita L. Irwin & Alex de Cosson (Red.). *A/r/tography: Rendering self through arts-based living inquiry* (s. 27–40). Vancouver, BC: Pacific Educational Press. Reprinted with permission of authors.

Ødegaard, E.E., Oen, M. og Birkeland, J. (2023). Success of and barriers to workshop methodology: Experiences from Exploration and Pedagogical Innovation Laboratories (EX-PED-LAB). I C. Wallerstedt, E. Brooks, E.E. Ødegaard og N. Pramling (Red.), *Methodology for research*

with early childhood education and care professionals (s. 57–82). Springer.

https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-031-14583-4_5

Problemstilling: Kva kan verkstad vera som fenomen og læringsarena?

Nøkkelord: Pedagogisk innovasjon, Barnehagelærerutdanninga, Verkstad, Utforsking

Bente Helen Skjelbred

Billedskapende arbeid i en utdanningskontekst

Høgskulen på Vestlandet

Abstrakt - Vitenskapelig paper

Tema og hensikt/bakgrunn: Innlegget presenterer et kunstfaglig prosjekt som omhandler billedskapende arbeid og fagdidaktiske refleksjoner knyttet til kunst og håndverk i grunnskolelærerutdanningen.

I prosjektet undersøkes hvordan sanselige erfaringer og uttrykk kan gjøres tilgjengelige gjennom refleksjon (Schön, 1983) og hvordan disse uttrykkene kan føre til nye erkjennelser, som igjen skaper grunnlag for inntrykk og videre uttrykk (Austring & Sørensen, 2006). Ved å reflektere over egen billedskapende prosess i arbeidet med illustrasjoner til antologier og artikler, undersøker jeg hvordan denne erfaringen kan bidra til å gi verdifulle innsikter for lærerstudenter i kunst og håndverk. Hensikten er å fremme studentenes læreprosesser i billedskapende arbeid, gjennom å synliggjøre hvordan refleksjon i og over billedskapende arbeid kan skape nye uttrykk og forståelser.

Metode/forskningsdesign: Forskningsprosjektet plasserer seg innenfor praksis-ledet forskning (Smith & Dean, 2009) og er knyttet opp mot autoetnografi (Chang, 2016) som metodisk tilnærming. Gjennom refleksjon i og over handling (Schön, 1983) undersøker jeg hvordan eget billedskapende arbeid kan gi innsikter i kunstneriske og fagdidaktiske prosesser i kunst og håndverk i grunnskolelærerutdanningen. Hovedtema tolkes frem gjennom hermeneutisk lesning (Gadamer, 2004). I presentasjonen av resultatene er sentrale refleksjoner knyttet til den billedskapende prosessen hentet ut for å beskrive sentrale poeng.

Forventa resultater/diskusjon: Forskningsprosjektet søker å bringe frem noen fagdidaktiske bidrag med relevans for læreprosesser i billedskapende arbeid i kunst og håndverk i lærerutdanningen.

Relevans for feltet: Forskningsprosjektet har mål om å utvikle pedagogisk og fagdidaktiske praksiser innen billedskapning som styrker studentene i deres billedskapning i lærerutdanningen, og som fremtidige lærere i kunst og håndverk.

Litteratur

Austring, B. D. & Sørensen, M. (2006). *Æstetik og Læring: Grundbok om æstetiske læreprosesser*. Socialpædagogisk bibliotek. Hans Reitzels forlag.

Chang, H. (2016). *Autoethnography as method*. Routledge.

Gadamer, H. G. (2004). *Sandhed og metode. Grundtræk af en filosofisk hermeneutik* (A. Jørgensen, overs.). Systime

Schön, D. (1983). *Den reflekterende praktiker – Hvordan professionelle tænker, når de arbejder*. Forlaget Klim.

Smith, H. & Dean, R. T. (2009). *Practice-led Research, Research-led Practice in the Creative Arts* (1st. utg.). Edinburgh University Press

Problemstilling: Hvordan kan erfaring fra eget bildeskapende arbeid bidra til å gi verdifulle innsikter for lærerstudenter i kunst og håndverk.

Nøkkelord: Billedskapende arbeid, grunnskolelærerutdanning, kunst og håndverk

Marie Skreden og Åse Kvalbein

GIGABITS – samskapende praksis i et brikolage- og mosaikkverksted

HVL og NLA

Abstrakt – Praksisfortelling - utviklingsarbeid

En utforskning av brikolørens tilnærming/arbeidsmåte i en samskapende praksis gjennom prosjektet «GIGABITS – mosaikkverksted».

Kunstpædagogisk utviklingsarbeid ved Marie Skreden, Høgskolen på Vestlandet og Åse Kvalbein, NLA Høgskolen i samarbeid med FAU på Slettebakken skole.

På Slettebakken i Bergen ligger Norges eldste avfallsdeponi fra perioden 1941 til 1960. Mye har skjedd på Slettebakken siden den gang, og i dag et dette et sentralt bo-område med sin egen identitet. Alt mulig ble kastet i deponiet, så selv om det er lenge siden deponiet var i bruk, har avfallet fremdeles miljømessige konsekvenser. Derfor har kommunen nå satt i gang sanering av deponiet, et arbeidet som avsluttes i 2025.

Måleenheten Gigabit angir overføringshastighet av informasjon i et datanett. Prosjektnavnet GIGABITS viser til tiden vi lever i, der informasjon overføres i et raskt tempo og hvor sanser og kropp i liten grad deltar. Gjennom arbeidet i prosjektet skrus tiden tilbake. I sakte tempo utforskes “tidskapslene” som har vært gravd ned siden 1960. De mange fysiske bitene settes sammen til ny informasjon.

Elevene ved Slettebakken skole deltar gjennom dette kunstpedagogiske prosjektet i en samskapende prosess med forankring i brikolørens arbeidsmåter sammen med studenter fra HVL. Materialer fra deponiet i form av glass- og keramikkbiter samles på dugnad og gir utgangspunkt for å lage fortellinger fra fortiden. Elevene er med på å lage en større mosaikk som monteres på en av ytterveggene på skolen.

I prosjektet ønsker vi å legge til rette for samskapende prosesser som gir estetiske erfaringer, forståelse av egen deltagelse og lokal tilhørighet. Prosjektet kan og gi et utvidet perspektiv på tiden vi lever i.

Gjennom en utvidet pedagogisk praksis vil det i utviklingsarbeidet ses nærmere på brikolørens arbeidsmåte i planlegging og samskaping. Bitene fra deponiet bærer med seg et potensiale for det som kan skapes. I prosjektet undersøkes hvordan den pedagogiske praksisen kan stimulere til interaksjon og kreativ utfoldelse med materialene, og hvordan organiseringen av verkstedet kan bidra til en stemning for å skape.

Nøkkelord: brikolør, samskaping, kollektive arbeidsformer

Lisbet Skregelid og Monica Klungland

Skapende kunstmøter - fra egosentrisk til økosentrisk arbeid med portrett

UiA

Abstrakt - Vitenskapelig paper

I dette innlegget presenter vi og diskuterer den innledende fasen av et forskningsprosjekt som er et samarbeid mellom kunst og håndverklærere ved Høvåg skole i Agder, og forskere ved Fakultet for kunsthøgskolen UiA. Prosjektet tar utgangspunkt i skolens ønske om å vite mer om «I hvilken grad kan eksponering av kunst gjennom museumsbesøk, teater, o.l føre til økt interesse for kunst?» og har ledet videre til denne problemstillingen:

Hvordan kan skapende arbeid med samtidsfoto bidra til forflytninger av elevers engasjement for samtidskunst og (selv)fremstillinger gjennom foto?

Individualisering, egosentrisitet og selvopptatthet synes å være fremtredende på mange felt (Binder 2018). I kunsthøgskolen har alltid personlig uttrykk og kreativitet vært tett forbundet (Lowenfeld og Brittain 1979). Arbeid med foto og portrett kan fort handle om personlig selvrealisering og kanskje også noen ganger problematisk selvutlevering. I dette prosjektet ønsker vi å undersøke om og i tilfelle hvordan kunstnere klarer å gjøre det individuelle og personlige allmenngyldig og universelt, og hvordan vi kan la oss inspirere av dette i arbeid med eget fotoarbeid? Hvordan kan vi realiseres det Biesta omtaler som worldcentred education? (Biesta 2021).

Metodologien som legges til grunn i prosjektet er a/r/tografi, en forskningstilnærming som forener de ulike rollene kunstner (artist), forsker (researcher) og lærer (teacher) (Irwin 2012; Leblanc og Irwin 2019).

Konkret dannes det et forskningsfelleskap på tvers av Høvåg skole skole, UiA og Kunstsilo hvor vi i samarbeid skaper et undervisningsforløp som inkluderer arbeid med foto, besøk på Kunstsilo og fotoutstilling.

Målsetninger med undervisningsforløpet og forskningsprosjektet er blant annet at elevene skal få bredere forståelse for hva et portrett kan være gjennom å møte samtidsfoto og hvordan samtidsfoto og kunst generelt kan inspirere til egen skapende praksis. Det er også en generell målsetning og øke interessen for kunst og utforske måter å arbeide med kunst-basert formidling på.

Referanser

Biesta, G. J. J. (2021). *World-Centred Education: A View for the Present*. Routledge.

Binder, P. E. (2018). *Hvem er jeg? Om å finne og skape identitet*. Fagbokforlaget.

Irwin, R. L. (2012). A/r/tography, I L. M. Given (Red.), *The SAGE Encyclopedia of Qualitative Research Methods* (s. 27-28). SAGE Publishing.

LeBlanc, N. and Irwin, R. L. (2019). *A/r/tography*. in G. Noblit (Red.), *Oxford Research Encyclopedia of Education*. (s. 1-21), Oxford University Press.

Lowenfeld, V. and Brittain, L., W. (1976). *Kreativitet og vækst: En redegørelse for den tegnepsykologiske udvikling hos børn og unge og nogle pædagogiske konsekvenser*. Gjellerup.

Problemstilling: Hvordan kan skapende arbeid med samtidsfoto bidra til forflyttelser av elevers engasjement for samtidskunst og (selv)fremstillinger gjennom foto?

Nøkkelord: samtidsfoto, skoleelever, selvframstilling, kunstmuseum, a/r/tografi "

Lovise Søyland, Ingrid H. Høibo og Peter Haakonsen

Materialbasert og kunstnerisk utforskning av form, vind, bevegelse og programmering i småskolens skaperverksted

Universitetet i Sørøst-Norge og OsloMet

Abstrakt - Vitenskapelig paper

Det etableres stadig nye skaperverksteder i norsk grunnskole. Skaperverkstedene bringer med seg en forventning om en skapende tværfaglig praksis der elever får erfare autentiske, åpne og utforskende læringsprosesser med både nyere og tradisjonelle materialer, verktøy og teknologier. Det kunst- og håndverksfaglige perspektivet har i stor grad vært fraværende i norske skaperverksteder som har vært initiert og drevet av realfag- og spesielt naturfagslærere. Skapende aktiviteter og materialbasert utforskning av fenomener er tangerende felt der naturfag og kunst og håndverk møtes og med bakgrunn i det undersøkes: På hvilke måter kan materialbasert og kunstnerisk utforskning av form, vind, bevegelse og micro:bit invitere til tenkende og skapende prosesser i småskolen skaperverksted? Educational Design Research (McKenney & Reeves 2019) og a/r/tografi (Irwin et al., 2019) er tatt i bruk for å undersøke 2. klassingers skaper-orienterte læring og deres læreres praksiser og tilrettelegging av skaperverkstedaktiviteter. I artikkelen drøftes følgende tematikker: 1) Å tenke i materialet, formgi og gjøre seg håndgripelige erfaringer, 2) Å skape utforskende handlingsrom i det material-digitale, 3) Nærvær og kunstnerisk utforskning i det material-digitale og 4) Om å gi muligheten til å ta eierskap og forme verden - skaperverkstedet som et kollektivt utforskende mulighetsrom. Studien løfter fram hvordan det å arbeide med materialbasert utforskning knyttet til fenomenet vind kan invitere til håndgripelige, livsnære og autentiske erfaringer for eleven. Studien peker også på at hvordan det utforskende og de åpne læringsprosessene blir plassert faglig er av stor betydning for hvordan de blir utøvd i skolen og i skaperverkstedet. Det er viktig å skape rom for at elever kan sanse verden og utvikle et mangfoldig uttrykksrepertoar som også inkluderer det kunstneriske.

Referanser

Irwin, R., LeBlanc, N., Yeon Ryu, J., & Belliveau, G. (2019). *A/r/tography as living inquiry*. In P. Leavy (Ed.), *Handbook of arts-based research* (pp. 37–54). The Guildford Press.

McKenney, S. & Reeves, T. C. (2019). *Conducting educational design research* (2nd Edition). Routledge.

Problemstilling: På hvilke måter kan materialbasert og kunstnerisk utforskning av form, vind, bevegelse og micro:bit invitere til tenkende og skapende prosesser i småskolen skaperverksted?

Nøkkelord: Skaper-orientert læring, skaperverksted, hybride materialer, programmering, kunstnerisk utforskning.

Hildegunn Kalviknes Tessmann og Pia Wall

Alle sitt uttrykk er like viktig

UiS

Abstrakt - Vitenskapelig poster

Tegneglede i Samskapingsprosjektet ""JEG ER"" – Et Lysverk for GLØD Lysfestivalen og Stavanger 900-årsjubileum

Ved Kunst og håndverk, Institutt for grunnskoleutdanning, idrett og spesialpedagogikk ved Universitetet i Stavanger, er vi i gang med et unikt undervisningsprosjekt som utforsker tegneglede gjennom samskaping. Prosjektet vil resultere i lysverket JEG ER, som presenteres under GLØD Lysfestivalen fra 16. til 26. januar 2025, som en del av markeringen av Stavanger sitt 900-årsjubileum.

I JEG ER vil over 900 barn og unge delta, fra barnehage (0-6 år), grunnskole (1.-10. trinn) og videregående skole (VGS 1-3). Prosjektet samler digitale tegninger fra deltakerne, som deretter blir satt sammen til en animasjon. Gjennom dette lysverket ønsker vi å fremme tegneglede, mestringsfølelse og kreativ utvikling hos barn og unge.

Prosjektet legger også vekt på å visualisere utviklingen innen tegning, fra tidlig barndom og gjennom hele skoleløpet. Dette samskapingsprosjektet gir en unik mulighet til å belyse betydningen av tegning som uttrykksform og estetisk kompetanse gjennom ulike aldre og skoletrinn.

Problemstilling/Tema: Hvordan legge til rette for kreative og inkluderende tegneprosesser i et samskapingsprosjekt?

Nøkkelord: Inkludering. Samskaping. Tegneprosesser. Tegneglede. Lysfestival.

Lissi W. Thrane

Kreativitet i posthumanistisk perspektiv – nye muligheder for læring, didaktik og lærerrolle?

Universitetet i Agder

Abstrakt - Vitenskapelig paper

I mit ph.d projekt undersøger jeg kreativitetsbegrebet i kritisk posthumanistisk perspektiv, og hvordan det kan oversættes til læreruddannelsesdidaktik. Formålet er at undersøge hvordan denne måde at arbejde med kreativitet på, kan bidrage til at arbejde med kreative processer på positive, kærlige og etisk forsvarlige måder i et samfund præget af ulighed, overforbrug og fokus på mer-vækst.

I oplægget beskriver jeg den udvikling som kreativitetsbegrebet har gennemgået fra kunst til innovation, og fra et psykologiseret til et socio-kulturelt begreb. Med introduktionen af posthumanistisk filosofi beskrives kreativitet som værende ikke kun menneskelig, som ikke-instrumentel og som en affektiv kraft i evig forandring. Jeg undersøger, hvordan begreber som radikale relationer, sammenfiltning og kompleksitet kan kobles til kreativitetsbegrebet og hvordan det giver nye muligheder i didaktisk arbejde – også i forhold til lærerroller. I oversættelsen af kreativitet i posthumanistisk perspektiv til didaktik, vil jeg komme ind på mine konkrete didaktiske overvejelser – og afprøvninger - i forhold til begreber som forestillingsevne, ikke-lineære processer, krop, proces/produkt og materialitet. Teoretisk tager jeg udgangspunkt i teorier formuleret af Dan Harris m.fl. som har udviklet kreativitetsteorier ud fra, hvordan oprindelige folk, i særligt Australien, har forholdt til sig til/udlevet en kreativ tilgang til udvikling og liv.

Oplægget bygger på teoretiske og empiriske studier gennem det første år af mit ph.d. studie. Metodisk er der tre stadier: Først empiri med GLU-studenter, hvor jeg udforsker tilgange til eksperimenterende tilgange i undervisning. Derefter undersøger jeg didaktiske tilgange til at undervise med, om og gennem posthumanistiske perspektiver på kreativitet gennem autoetnografisk metode. Herefter samarbejder jeg med andre undervisere i kreative og æstetiske fag. Mit ph.d-projekt placeres videnskabsteoretisk i det performative paradigme, og der er en metodisk åbenhed, hvor jeg udforsker og udvikler metodiske tilgange undervejs i projektet.

"

Referanceliste

Braidotti, R. (2003) Towards a sustainable ethics – on the concept of creativity. *The Dialogue, Das Gespräch, Il Dialogo. Yearbook of Philosophical Hermeneutics* 1/2002, The Legitimacy of Truth. (377-402) Transaction Publishers

Braidotti, R. (2019) A Theoretical Framework for the Critical Posthumanities. *Theory, Culture & Society* 2019, Vol. 36(6) 31–61. <https://doi.org/10.1177/0263276418771486>

Harris, D., & Holman Jones, S. (2022). A Manifesto for Posthuman Creativity Studies. *Qualitative Inquiry*, 28(5), 522-530. <https://doi.org/10.1177/10778004211066632>

Harris, Dan. 2021. *Creative Agency*. Palgrave Macmillian. <https://doi.org/10.1007.978-3-030-77434-9>

Glăveanu, V.P. & Beghetto, R. A. (2021) Creative Experience: A Non-Standard Definition of Creativity, *Creativity Research Journal*, 33:2, 75-80, <https://doi.org/10.1080/10400419.2020.1827606>

Glaveanu, V.P., Hanchett Hanson, M., Baer, J., Barbot, B., Clapp, E.P., Corazza, G.E., Hennessey, B., Kaufman, J.C., Lebuda, I., Lubart, T., Montuori, A., Ness, I.J., Plucker, J., Reiter-Palmon, R., Sierra, Z., Simonton, D.K., Neves-Pereira, M.S. and Sternberg, R.J. (2020), Advancing Creativity Theory and Research: A Socio-cultural Manifesto. *Journal of Creative Behavior* 54: 741-745. <https://doi.org/10.1002/jocb.395>

Problemstilling: Hvilke muligheder i forhold til undervisning i kreative og æstetiske fag bidrager et kritisk posthumanistisk perspektiv på kreativitet med?

Nøkkelord: kreativitet, kritisk posthumanisme, undervisning, læreruddannelsesdidaktik

Tor Jarle Wergeland og Jørund F. Pedersen

Med kunstig intelligens som medskaper og veileder i et sløydprosjekt

UiA

Abstrakt – Praksisfortelling - utviklingsarbeid

Kan kunstig intelligens (KI) bistå læreren i rollen som inspirator og veileder på idéskapning i et praktisk skapende prosjekt på treverkstedet, men også være en medskaper for den enkelte student i arbeidet med prosjektet?

Dette er spørsmål vi har prøvd å finne svar på gjennom en verkstedsbasert kh-oppgave. Prosjektet har også bakgrunn i erfaringer med at studenter ofte sliter med å komme i gang i mangel på ideer til eget skapende arbeid.

Prosjektet vårt er også knyttet til vår rolle som ""forskende lærer"", der vi med et kritisk og analytisk blikk utforsker aktuelle problemstillinger og nye teknologier i egen praksis, slik det bl.a. formuleres i rammeverket for Profesjonsfaglig digital kompetanse (PfdK-rammeverket). (Utdanningsdirektoratet, 2021).

Utforskningen har blitt gjennomført igjennom eget skapende arbeid, og er A/R/T/ografisk forankret.

Oppgaven vi skulle løse var:

«Ta utgangspunkt i et eksisterende objekt eller produkt som i hovedsak er laget av tre.

Dette objektet skal så redesignes og tilføres noe nytt som på en eller annen måte endrer dets opprinnelige mening eller funksjon. Estetiske kvaliteter skal vektlegges».

I arbeidet med oppgaven ønsket vi at kunstig intelligens, basert på et foto av opprinnelig treobjekt og ledetekster, skulle presentere ulike ideer. Disse ble så tilpasset tilgjengelige materialer og verktøy, samt egen håndverksmessig kompetanse, slik at det opprinnelige treobjektet dekker oppgavens mål

I presentasjonen av prosjektet vil vi formidle prosess og erfaringer med KI som medskaper: Er dette relevant i praktisk skapende arbeid i kunst og håndverksfaget?

Vi vil også kort presentere teknologien vi brukte i dette prosjektet, og hvilke tekniske muligheter og utfordringer denne teknologien har i dag.

Kilder:

Utdanningsdirektoratet. (2021). *Rammeverk for lærerens profesjonsfaglige digitale kompetanse (PfdK)*. <https://www.udir.no/kvalitetogkompetanse/digitalisering/rammeverkklarerenesprofesjonsfaglige-digitale-komp/>

Problemstilling/Tema: Hvordan kan kunstig intelligens være en medskaper og veileder i praktisk skapende arbeid i kunst og håndverksfaget?

Nøkkelord: Digital, kunstig intelligens, idéskapning, veiledning, redesign

Vigdis Dagsdatter Øien

Sanselighet, tilstedeværelse og mot – kjerneverdier i min lærerpraksis.

DMMH

Abstrakt - Praksisfortelling - utviklingsarbeid

Hvorfor er sanselighet, tilstedeværelse og mot begreper med stor betydning for meg i min lærerpraksis og som menneske? Hvorfor mener jeg disse verdiene er viktig for studentenes helhetlige læring og profesjonsforståelse? Hvordan kan min handlingspraksis som lærer gjenspeile min bevissthet og gode intensjoner?

Jeg har det siste året reflektert mye rundt mitt profesjonsfaglige grunnsyn (her forklart som mine kjerneverdier eller hjerteverdier) og hvordan disse påvirker min undervisningspraksis. Utsagnet «practice what you preach» stiller krav til meg som lærerutdanner. Refleksjonsprosessen har vært viktig og inspirerende, for jeg kunne gå inn i det som Hovdenak & Wiese (2017) beskriver som viktige kunnskapsformer for meg som profesjonsutøver og hvordan faget mitt bidrar til å styrke denne forståelsen. I profesjonsutdanningen innebærer en sentral del av vårt mandat som faglærere å bidra til at studentene utvikler sin evne til refleksjon i spennet mellom teori og praktisk erfaring.

I denne presentasjonen fokuserer jeg på hjerteverdiene mine; sanselighet, tilstedeværelse og mot og hvorfor jeg mener disse verdiene er viktige. Jeg bruker eksempler fra min egen praktiske undervisning i kunst og håndverk ved barnehagelærerutdanningen. I presentasjonen knytter jeg til erfaringer, refleksjoner og samtaler jeg har hatt med studenter og kolleger.

Kunst og håndverk representerer og ivaretar spesielle kompetanseområder i studentens helhetlige profesjonsforståelse. Faget kan skape en annen kvalitet i læreprosesser enn profesjonens andre fagområder. Fagfeltet kan også bidra til økt praktisk forståelse og klokskap og at studentene i større grad opplever meningsfulle sammenhenger.

I forskning om profesjonsutdanning er forholdet mellom de tre aristoteliske kunnskapsformene episteme (teoretisk og vitenskapelig kunnskap), techne (teknisk/praktisk kunnskap og handling) og fronesis (praktisk klokskap) blitt diskutert og problematisert. I følge Bjerkholt (2017: i Bjelland et al. 2019, s.169) er overgangen mellom de tre kunnskapsformene flytende. Det er viktig å ivareta de ulike kunnskapsformene hver for seg men også i samspill, fordi de representerer forskjellige viktige aspekter i profesjonsperspektivet. Sammen kan de gi oss et flerdimensjonalt syn på profesjonell praksis.

Referanser:

Bjelland, C. og Haugsgjerd, A.J. (2019). Vårt doble dilemma – luper og spill i arbeid med refleksjon i lærerutdanningen. *Nordisk tidsskrift for pedagogikk og kritikk*, 2019/volum 5, s.162-175.

Hovdenak, S.S. & Wiese, E. (2017). Fronesis: veien til profesjonell lærerutdanning? *Uniped*, 2017, NR.2, Årgang 40, s.170-184. Universitetsforlaget.

Problemstilling/Tema: Hvorfor er sanselighet, tilstedeværelse og mot begreper med stor betydning for meg i min lærerpraksis og som menneske? Hvorfor mener jeg disse verdiene er viktig for studentenes helhetlige læring og profesjonsforståelse? Hvordan kan min handlingspraksis som lærer gjenspeile min bevissthet og gode intensjoner?

Nøkkelord: Estetiske læringsprosesser, lærerrollen, undervisning, helhetlig læring, profesjonsforståelse

Abstrakter i dette heftet er godkjent av vitenskapelig komité for konferansen under ledelse av Eva Lutnæs, professor ved OsloMet. Sammenstilling av heftet er gjort av Merete Hassel, seniorrådgiver ved KKS. Referanser er oppført slik innsenderne har oppgitt dem.

Abstraktheftet 2025 publiseres på nettverkets nettside hos

Nasjonalt senter for kunst og kultur i opplæringen

Nord universitet, 8049 Bodø

Epost: kunstkultur@nord.no

kunstkultursenteret.no