

Ny veileder i vurdering for faget Kunst og håndverk

□ Av Eivind Moe

På oppdrag for Utdanningsetaten i Oslo Kommune har Høgskolen i Oslo, avdeling for estetiske fag (EST), Avdeling for lærerutdanning og internasjonale studier (LUI) og faglærere fra grunnskolen i Oslo utarbeidet en vurderingsveileder i faget Kunst og håndverk på ungdomstrinnet. Bakgrunnen for oppdraget er et ønske om å sikre en god og enhetlig vurderingspraksis. Det skal utarbeides veiledere også i øvrige fag. Kroppøving, Musikk og Kunst og håndverk er først ute. Veilederen inneholder en oversikt over retningslinjene som gjelder for vurdering og viser flere praktiske eksempler på hvordan vurderingsarbeidet kan gjøres.

For at kompetansemålene i kunnskapsløftet skal bli forståelige for elevene brytes de ned til lokale læringsmål med konkrete kjennetegn på ulik grad av måloppnåelse. Læring skjer når det gis konkrete faglige tilbakemeldinger. Elevene skal vite hva som vurderes. Når elevene kjenner igjen egen grad av måloppnåelse involveres de i vurderingsarbeidet og tilegner seg et eieforhold til lærestoffet. De tar en karakter i stedet for å få en. Kjennetegnene er positivt formulert, det vil si beskriver hva elevene skal kunne på ulike nivåer og ikke hva de ikke kan. Selvtilliten styrkes og veien mot høyere grad av måloppnåelse tydeliggjøres.

Nedbryting av målene i Kunnskapsløftet til lokale læringsmål og beskrivelser av kjennetegn på høy, middels og lav kompetanse i oppgavene er til god hjelp både når det gjelder vurdering underveis og når det settes en karakter til slutt. Kjennetegnene kan for eksempel både brukes for å gi tilbakemeldinger muntlig i timene eller for å gi en skriftlig midtveivurdering. Lokale læringsmål og kjennetegn ordnes i naturlig rekkefølge i løpet av oppgavens gang.

I veilederen vises det hvordan ulike oppgaver med lokale læringsmål kan ordnes til en lokal læreplan og hvordan kjennetegn for høy, middels og lav måloppnåelse kan beskrives når sluttkompetanse vurderes.

Å utvikle oppgaver med lokale læringsmål og kjennetegn på ulik grad av måloppnåelse er tidkrevende arbeid. Det er en stor fordel å være flere i et faglig fellesskap og diskutere seg fram til konkrete og forståelige formuleringer. Man må gå flere runder både med oppgavene og med elevene. Justeringer må til for å få kartet til å stemme mest mulig med terrenget.

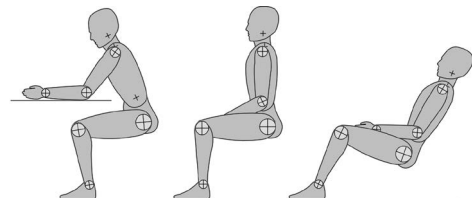
Kompetansemålene i kunnskapsløftet sier ikke noe om kvalitet. I Kunst og håndverk finnes det ikke avgangseksamen, heldags-

prøver, internasjonale eller nasjonale prøver, vi mangler derfor et vurderingsfellesskap. Det har vært opp til den enkelte skole/lærer å definere hva som er høy, middels og lav kompetanse. Vurderingsveilederen kan være en begynnelse til et vurderingsfellesskap i vårt fag.

Veiledningsheftet kan lastes ned som PDF på <http://www.utdanningsetaten.oslo.kommune.no>
Søk "Veiledningshefte for vurdering i kunst og håndverk".

Stol

Eksempel på hvordan vurderingsveilederen kan brukes.



8 trinn

Kritiske suksessfaktorer; elevgrupper ikke større enn 15, minst 10 økter, godt utstyrt treverksted med aktuelle materialer. Elevene designer en stol i målestokk 1:6. En ergonom i form av en leddet papirdukke legges på et papir og brukes for å visualisere en sittestilling. Stolens profil med støtteflate tegnes deretter på papiret til et mønster i målestokk. Mønsteret klippes ut og overføres til to sammentakede plater av kryssfiner. Profilene skjæres ut på vip-pesag. Linjen som definerer støtteflaten deles opp med jevne mellomrom hvorpå det bores hull. Tapen tas av og profilene pusses. Bambuspinner festes i hullene med lim slik at de binder profilene sammen og danner støtteflaten. Puter av stoff og skumgummimatte sys og festes til stolen ved hjelp av hemper. Stolens stødighet og bæreevne testes med en barbedukke.

Kompetansemål fra hovedområdene Design og Arkitektur

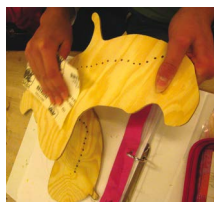
- lage funksjonelle bruksgjenstander og vurdere kvaliteten på eget håndverk
- designe produkter ut fra en kravspesifikasjon for form og funksjon
- bygge og teste bærende konstruksjoner i ulike materialer
- tegne hus og rom ved hjelp av topunktperspektiv



Ergonom og støtteflate



Mønster av stolens profil



Profilene ferdig skåret på vippesag, det er boret hull langs linjen som beskriver støtteflaten.



Hvor bred skal stolen være?



Bambuspinner kappes og pusses før de festes i hullene med lim.

Lokale læringsmål	Kjennetegn på grad av måloppnåelse knyttet til lokale læringsmål i oppgaven		
	lav	middels	høy
Finne fram til en sitteflate	kan - ved hjelp av en ergonom tegne støtteflaten til en sittestilling	kan - ved hjelp av en ergonom tegne støtteflaten til en bekvem sittestilling	kan - ved hjelp av en ergonom tegne flere ulike støtteflater og velge den med mest bekvemme sittestilling
Tegne en arbeidstegning og vise stolen i en perspektivtegning	kan - tegne en arbeidstegning og vise stolen i en perspektivtegning	kan - lage en arbeidstegning i målestokk 1:6 av en stol sett rett fra siden - tegne stolen i parallellperspektiv	kan - lage arbeidstegninger av en stol sett rett ovenfra og fra siden i målestokk 1:6 - tegne stolen i sentralperspektiv med to forsvinningspunkter
Lage en stødig konstruksjon	kan - lage en stolmodell som står støtt av seg selv	kan - lage en stolmodell som står støtt under belastning av en barbidukke	kan - ved hjelp av skisser finne fram til flere mulige stolmodeller og velge en som vil stå støtt under belastning av en barbidukke.
Bruke verktøy, utstyr og redskaper og behandle materialer som viser kunnskap om håndverkstradisjoner	kan - skjære nær en tegnet strek med vippesag - bore hull i et emne i oppmerkede punkter med en ferdig oppsatt benkbormaskin	kan - skjære inntil en tegnet strek med vippesag - feste inn bor i en benkbormaskin med et ferdig oppsatt anlegg og bore i oppmerkede punkter på et emne	kan - med flyt og presisjon skjære tett ved siden av en tegnet strek med vippesag - velge og feste inn bor i en benkbormaskin samt stille inn anlegg og bore hull i nøyaktig oppmerkede punkter på et emne
Tegne mønster til en stolpute	kan - på modellen måle lengde og bredde på en sitteflate - overføre målene til et mønster med sømmonn på et rutepapir	kan - på modellen finne og måle opp en sitteflate - overføre målene på sitteflaten til et mønster med sømmonn på et rutepapir.	kan - på modellen og i tegning prøve ut former, størrelser, og plasseringer av flere ulike puter til modellens sitteflate. - velge løsningen som gir den mest bekvemme sittestillingen
Plassere mønsteret og klippe slik at stoff og skumgummi utnyttes	kan - feste mønsteret og klippe ut stoff og skumgummi	kan - feste mønsteret mot ytterkanten av stoff /skumgummi og klippe jevnt og tett inn til mønsterkanten	kan - finne en plassering av mønsteret som utnytter stoff/skumgummi
Sy puten med kastesting	kan - folde og stryke sømmonnet - sy et putetrekk med store sting	kan - folde og stryke sømmonnet til en passende og jevn kant. - tre nål og tråd, samt feste tråden - sy et putetrekk med jevne kastesting	kan - stryke brettekant på stoffstykket, slik at det ligger rett og jevnt over skumgummien - sy et putetrekk med små tette og jevne kastesting
Kommentar:			



Modellen måles for å tegne mønster til pute.



Stoffet klippes etter mønsteret



Knappenåler festes for putetrekket sys med kastesting.



Stolen måles før puten(e) festes på med hemper.



Stødigheit og bæreevne testes av Ken.

Kopieringsoriginal til "Ergonomen".
Se forrige side.

