Meninger

En arbeidslivsrelevant undervisning

Utadvendt, nyskapende, kreativ, initiativrik, handlekraftig, samarbeidsvillig, løsningsorientert. Et søk i jobbannonser og dette er typiske egenskaper de fleste arbeidsgivere etterspør. Arbeidslivet i dag ønsker seg arbeidstakere som kan bidra til utvikling og nyskaping. Det er disse egenskapene det fokuseres på når vi snakker om entreprenørskap i utdanningen.

Entreprenørskap i utdanningen deles ofte inn i tre kategorier; *om entreprenørskap*, *for entreprenørskap* og *gjennom entreprenørskap.* Jeg finner alle disse interessante for kunst- og håndverksfaget. Å lære om fenomenet entreprenørskap i et samfunnsperspektiv har stor relevans for alle fag i skolen. Å lære om de prosessene som ligger i entreprenørskap for senere i livet å kunne bruke denne kunnskapen til å starte egen bedrift er særs aktuelt. Vårt fagområde, som alle andre fagområder, trenger nyskaping og innovative løsninger. For å kunne oppnå dette må man selv kanskje etablere en egen virksomhet. Ikke minst er det interessant å bruke de prosessene som ligger til entreprenørskap som metoder for å lære faget. Det er dette vi legger i *gjennom entreprenørskap*, eller nærmere bestemt pedagogisk entreprenørskap.

Pedagogisk entreprenørskap handler om å lære ved å gjøre. Dette kjenner vi godt til i vårt fag, og vi er gode på det. Men vi kan i enda større grad gjøre undervisningen vår mer arbeidslivsrelevant. Dette kan være gjennom å designe logo for en lokalavis eller utsmykke det lokale omsorgssenteret. Prosessene knyttet til det samarbeidet elevene må ha med en oppdragsgiver bidrar til en mer helhetlig opplæring. Dette kan også ha en positiv effekt på elevene gjennom blant annet økt selvtillit og mestringsevne. Ved å legge opp til en mer praksis- og virkelighetsnær undervisning skapes et samarbeid med det lokale næringslivet som igjen bidrar til at både lærere, elever og arbeidsliv tilegner seg nye kunnskaper. Kunnskaper de kan ta med seg videre både som fremtidige arbeidssøkere, arbeidstakere og arbeidsgivere. Gjennom disse prosessene og denne type samarbeid får vi samtidig vist vårt fags betydning i arbeidslivet og samfunnet generelt.

Innenfor pedagogisk entreprenørskap snakker vi ofte om sirkulær læring. Læring som er meningsfull, grenseoverskridende og kreativ. Læring hvor eleven er medarbeider og hvor det fokuseres på aktivitet og samarbeid. Som kunst- og håndverkslærere er vi godt vant til å tenke nytt og annerledes om undervisning, men jeg tror vi kan utfordre oss ytterligere på å gjøre den mer virkelighetsnær.

Janne Heggvoll
Høgskolelektor i kunst og håndverk ved Høgskolen i Volda. Heggvoll underviser blant annet i emnet entreprenørskap i kulturnæringar. Hun er også varamedlem styret i Kunst og design i skolen.

Faglige byggesteiner i grunnskolefaget kunst og håndverk

I FORM 3/2015 påpeker Kjetil Sømoe at «kunst- og håndverksfagets styrke på mange måter er dets egen fiende i møte med 21st Century Skills». Dette grunner i at ferdigheter som Ludvigsen-utvalget presenterer i *NOU 2015:8*, er sentrale i vårt fag, men *de er ikke faget.* Dette presiserer også Sømoe: «Faget eier ikke alene kreativiteten eller teknologien». Om fagsøylene kun forankres i fagovergripende ferdigheter, vil kjernen forsvinne, og faget ender opp som emner i andre fag, er Sømoes bekymring. Han oppfordrer derfor fagmiljøet til å definere faglige søyler som er forankret i det konkrete, som materialene, objektene og teknikkene. Ut fra hovedområdenen i faget ser vi at det finnes tre sentrale og fagspesifike byggesteiner: håndverk, tegning og visuelle virkemidler.

Håndverk. Læring av kroppsbåren kunnskap er kompleks, den kan bare læres «hands-on» over lang tid, og må derfor karakteriseres som dybdelæring. I K06 står det at praktisk skapende arbeid står sentralt i faget. Det betyr at verksteder og lærere med håndverkskompetanse er en nødvendighet og ikke noe som kan prioriteres bort. Praktisk innsikt er en forutsetning for å kunne virke som profesjonsutøver eller for å kunne se kvaliteter og ta bevisste valg som forbruker. Som boligkjøper må du for eksempel kunne vurdere både håndverksmessige og estetiske kvaliteter ved boligen du ønsker å kjøpe. Arkitekter kan ikke tegne en bygning uten kunnskaper om de materialer og teknikker som ligger til grunn for det framtidige bygget.

Tegning. Å kunne tegne setter oss i stand til å visualisere og kommunisere ideer, planlegge og synliggjøre det som skal lages samt vise hvordan noe virker eller er satt sammen. Fotografi vil aldri kunne fange det som ennå ikke eksisterer, tegning er derfor et svært viktig redskap i alle problemløsningsprosesser, som kommunikasjonsverktøy, for idégenerering, eller for å formgi nye produkter og løsninger. Tegning er også et nyttig verktøy for å kunne forstå, observere og bli kjent med objekter og våre omgivelser.

Visuelle virkemidler. Å kunne bruke visuelle virkemidler er sentralt i utviklingen av et hvilket som helst produkt. Når ulike produkter koster omtrent det samme og yter omtrent like mye, velges produktet med den mest tiltalende formen. Visuelle virkemidler er sentrale for oss alle når vi orienterer oss i hverdagen. Hvor er hovedinngangen? Hvilken knapp skal jeg bruke og hvordan virker den? Vi må være i stand til å betrakte visuell informasjon på en kritisk måte for å kunne tolke multimodale tekster, og for å kunne avsløre visuell retorikk. Internett har revolusjonert bruken av bilder, grafer og figurer, å kunne kommunisere visuelt er sentralt i dagliglivet. Nordmenn laster daglig opp over en halv million bilder på Facebook. Det vil si om lag 17 millioner bilder i løpet av én måned.

Fagovergripende kompetanser. Kreativitet er sammen med forbruk, miljøproblematikk og de materielle artefaktenes livssyklus, fagoverbyggende fellesnevnere. Vi mener likevel at kunst- og håndverksfaget her har et spesielt ansvar da både kreativitet og våre menneskeskapte omgivelser står sentralt i faget.

Styret i Kunst og design i skolen