

Undervisningsplan for faget Værksted

Omfang og organisering

Værkstedsundervisning gives i årgangsdelte klasser og der undervises i faget fra børnehaveklasse til sjette klassetrin. Faget omfatter ”Billedkunst” samt ”Håndværk og Design”.

Formål

Formålet med undervisningen i faget er, at eleverne tilegner sig kundskaber og færdigheder, der knytter sig til skabende og håndværksmæssig fremstilling samt ikke-sproglig kommunikativ fremstilling på baggrund af fysiske og virtuelle materialer samt at eleverne bliver i stand til at iagttage og analysere billedsprog.

Derudover er formålet, at eleverne bliver i stand til at forstå og gennemføre arbejdsprocesser fra behov eller idé til anvendeligt produkt. Det er ligeledes formålet, at eleverne gør sig erfaringer med procesorienteret idé- og produktudvikling.

Endelig er formålet med undervisningen at udvikle evner hos eleverne til iagttagelse og analyse af, refleksion over og kommunikation om ikke-sproglige kulturelle udtryksformer.

Årshjul fra børnehaveklasse til 3. klasse

Indtil 4. klasse arbejdes der primært med ”Billedkunst”. Dette omfatter:

- Tegning og grafik
- Maleri og collage
- Skulptur og arkitektur
- Digitale billeder
- Billedgenrer
- Billedkomposition
- Billedfunktion
- Analyse
- Udstilling og formidling
- Materialekendskab - papmache, voks, ler, gips, tusch, blyant

Årshjul fra 4. klasse til 6. klasse

Med udgangspunkt i de færdigheder, som eleverne har fra ovenstående, arbejdes der nu videre med:

- Træværksted
- Metalarbejde
- Form og design
- Håndarbejde og håndværk
- Billedkunst

Slutmål efter 6. klasse

Undervisningen skal lede frem mod, at eleverne har tilegnet sig kundskaber og færdigheder, der sætter dem i stand til:

- At gennemføre en arbejdsproces fra behov eller idé til færdigt produkt alene og sammen med andre
- At formgive og fremstille egne produkter
- At kende til og anvende forskellige teknikker og metoder, herunder tegneteknikker og skulpturmetode
- At arbejde med former og komposition
- At kende til forskellige materialer og arbejdsredskaber
- At bruge it i arbejdsprocesser og som materiale og udtryksform
- At anvende ikke-sproglige produkter, udtryk og fremstillinger i fysiske eller virtuelle materialer som kommunikationsmiddel
- At undersøge, analysere, kategorisere og forholde sig til egne og andres færdige produkt ud fra forskellige synsvinkler, herunder æstetisk, funktionel og kommunikativ
- At anvende basale faglige begreber
- At medtænke miljø, ressourceudnyttelse og bæredygtighed i idé og –arbejdsprocesser
- At være opmærksom på arbejdsstillinger og -vaner
- At kende til de lokale museer og andre relevante offentlige rum
- At være opmærksom på, hvad der fremmer egne kreative processer