

VALFAG · MELLOMTRINNET

Studio Mork

Fagplan og heilårsplan – fast valfag frå hausten.



Innhald

- | | | | |
|----|---------------------------------------|----|-------------------------|
| 1 | Om valfaget | 2 | Mål for valfaget |
| 3 | Organisering (eigne grupper 5./6./7.) | 4 | Årshjul – heilårsplan |
| 5 | Periodane i detalj | 6 | Progresjon 5. → 6. → 7. |
| 7 | Fag og kompetansemål (LK20) | 8 | Roller i bedrifta |
| 9 | Arbeidsmåtar og økt-struktur | 10 | Vurdering |
| 11 | Rom, utstyr og økonomi | 12 | Tryggleik og HMS |
| 13 | Samarbeid og vegen vidare | 14 | Årsklokke – kort |

1 Om valfaget

Studio Mork er eit praktisk, skapande valfag for mellomtrinnet (5.–7. trinn) der elevane driv ein liten designverkstad: dei tek imot oppdrag, designar motiv og produserer t-skjorter og handlenett med DTF-trykk – frå idé til ferdig vare som blir seld. Faget er fast frå hausten, med eigne grupper for kvart trinn.

Mellomtrinnet har ikkje eigne nasjonale valfag-læreplanar (slik ungdomstrinnet har), så Studio Mork blir organisert som eit **lokalt valfag / ei valbar økt** innanfor skulen sitt handlingsrom i fag- og timefordelinga. Innhaldet er likevel tydeleg forankra i kompetansemål i LK20 (etter 7. trinn) og i dei tverrfaglege tema. Faget byggjer bru mot ungdomstrinnet sine valfag som «Design og redesign» og «Produksjon av varer og tenester».

Kjerneidé

Elevane lærer mest når dei lagar noko ekte som andre vil ha. Studio Mork gjer praktisk skaparglede, faglæring, entreprenørskap og livsmeistring til éin samanhengande aktivitet – og overskotet frå salet går til fellesskapet.

2 Mål for valfaget

Etter eit år i Studio Mork skal eleven kunne:

- gå gjennom ein heil **designprosess**: idé → skisse → produksjon → kvalitet → sal.
- bruke **digitale verktøy** og enkel AI til å lage og tilpasse motiv.
- **måle, rekne og prise** eit produkt, og føre eit enkelt rekneskap.
- bruke utstyr **trygt** og forklare kva som skjer fysisk i trykkprosessen.
- **samarbeide** i roller, ta ansvar og gi og ta imot tilbakemelding.
- presentere arbeidet sitt og reflektere over **kvalitet, forbruk og berekraft**.

Faget støttar dei tverrfaglege tema i LK20 – særleg **folkehelse og livsmeistring** (meistring, tilhøyrslle), **demokrati og medborgarskap** (samarbeid, ansvar) og **berekraftig utvikling** (gjenbruk, kvalitet framfor bruk-og-kast) – og dei grunnleggjande ferdigheitene.

3 Organisering - egne grupper per trinn

Valfaget køyrer med **separate grupper for 5., 6. og 7. trinn**, slik at innhald og tempo kan tilpassast kvart trinn. Same grunnstruktur går igjen, men oppgåvene veks i kompleksitet (sjå kap. 6).

	5. trinn	6. trinn	7. trinn
Gruppe	8-12 elevar	8-12 elevar	8-12 elevar
Lag	Par/3-ar	Par/3-ar	3-4, meir sjølvstyrt
Tid	~2 t/veke	~2 t/veke	~2 t/veke + arrangement
Vaksen	Lærer + assistent ved trykk	Lærer	Lærer (retteleiar)

Felles arrangement

Sjølv om gruppene er trinnvise, samlar vi heile valfaget til felles marknadsdagar og utstillingar (jul og sommar). Då får 7. trinn øve på å leie og rettleie, og elevane byggjer fellesskap på tvers.

4 Årshjul - heilårsplan

Året er delt i seks periodar. Kvar periode har eit tema, eit produkt/leveranse og tydelege fag. Vekenummer er rettleiande og blir justert etter skuleruta.

Periode	Tema	Leveranse
1 · veke 34-40	Oppstart, HMS og designprosessen	Første egne trykk (prøveplagg)
2 · veke 41-47	Designbyrået - kundeoppdrag	Bestilte t-skjorter/nett
3 · veke 48-51	Julemarknad	Sal + julkolleksjon
4 · veke 1-8	Vårt egne merke	Eigen kolleksjon m/logo
5 · veke 9-16	Berekraft og redesign	Redesign av brukte plagg
6 · veke 17-24	Stor utstilling og sal	Utstilling + sommaravslutning

5 Periodane i detalj

Periode 1 · Oppstart, HMS og designprosessen

Mål: bli kjend med verkstaden, utstyret og designprosessen; meistre eit enkelt trykk.

Innhald: tryggleik og rutinar, idé→skisse→trykk, fargelære, måle og plassere, første prøveplagg.

Fag: K&H;, naturfag (HMS/varme), matematikk (måling).

Periode 2 · Designbyrået - kundeoppdrag

Mål: ta imot og levere ein reell bestilling med god kvalitet.

Innhald: kundebrief, design digitalt/AI, produksjon i roller, kvalitetskontroll, levering.

Fag: Norsk (brief/tekst), K&H;, matematikk (skala/plassering), naturfag (logg).

Periode 3 · Julemarknad

Mål: planleggje og gjennomføre eit sal med rekneskap.

Innhald: kolleksjon, pris og budsjett, marknadsføring/plakat, sal og kasse, oppgjer.

Fag: Matematikk (pris/rekneskap), norsk (marknad), samfunnsfag (forbruk).

5 Periodane i detalj (framh.)

Periode 4 · Vårt eige merke

Mål: utvikle ein eigen liten kolleksjon med felles uttrykk og logo.

Innhald: merkevare og logo, moodboard, fleire produkt, namn og slagord, lansering.

Fag: K&H;, norsk, samfunnsfag (entreprenørskap).

Periode 5 · Berekraft og redesign

Mål: gi brukte plagg nytt liv og reflektere over forbruk.

Innhald: redesign av brukte plagg, materiallære, livsløp og avfall, før/etter-utstilling.

Fag: Naturfag (materiale/berekraft), samfunnsfag (forbruk), K&H.;

Periode 6 · Stor utstilling og sal

Mål: vise fram heile året og evaluere arbeidet.

Innhald: kurere utstilling, presentasjonar, sommarsal, sluttrekneskap og evaluering.

Fag: Norsk (presentasjon), matematikk (rekneskap), alle fag.

6 Progresjon 5. → 6. → 7. trinn

Same prosess, aukande sjølvstende og kompleksitet:

Område	5. trinn	6. trinn	7. trinn
Design	Enkle motiv, mykje rettleiing	Eigne motiv, digital design + AI	Kompleks design, fleire lag, merkevare
Produksjon	Trykk med tett støtte	Sjølvstendig i roller	Leier produksjon, lærer opp yngre
Matematikk	Måle, telje, enkel pris	Skala, kostnad, overskot	Budsjett og rekneskap for byrået
Sal/entrepr.	Vere med på sal	Planleggje eit sal	Drive sal og oppgjer
Ansvar	Eiga oppgåve	Eiga rolle	Dagleg leiing og rettleiing

Same opplegg, ulik djupn

Læraren vel vanskegrad på oppgåvene frå oppgåvebanken (merkt 5/6/7), og bruker dei same arbeidsarka med meir eller mindre støtte. Slik er materialet felles, men tilpassa.

7 Fag og kompetansemål (LK20, etter 7. trinn)

Matematikk

I valfaget	Kompetansemål
Måle og plassere motiv, skala/forstørring.	representere og bruke ... prosent på ulike måtar; strategiar i rekning
Pris, kostnad, overskot og rekneskap for byrået.	lage og vurdere budsjett og rekneskap med rekneark
Føre og presentere salstal.	logge, sortere, presentere og lese data i tabellar og diagram

Kunst og handverk

I valfaget	Kompetansemål
Fargelære, komposisjon, eige uttrykk og merke.	bruke symbolikk og farge til å uttrykkje kjensler og meiningar
Trygg bruk av verktøy og varmpresse.	bruke handverktøy og elektriske verktøy trygt og miljømedvite
Digital design og utstilling.	bruke digitale verktøy til å planleggje og presentere; lage utstilling

7 Fag og kompetansemål (framh.)

Naturfag

I valfaget	Kompetansemål
Oppskriftslogg: temp/tid/trykk – test og juster.	stille spørsmål og lage hypotesar, samle data; skilje observasjon/slutning
Kva som skjer i trykket; materiale og redesign.	utforske faseovergangar; designe og lage produkt etter behov
Lese faremerking på blekk/utstyr.	lese og forstå faremerking og reflektere over formålet

Norsk

I valfaget	Kompetansemål
Kundebrief, slagord, produkttekst.	skrive i ulike sjangrar og for ulike formål
Munnleg presentasjon på utstilling.	presentere faglege emne munnleg med og utan digitale ressursar
Tilbakemelding til kvarandre.	gi tilbakemelding på medelevtetekstar ut frå kriterium

Samfunnsfag

I valfaget	Kompetansemål
Drive eit byrå: ansvar, samarbeid, roller.	reflektere over korleis ein sjølv og andre er del av fellesskap
Forbruk, kvalitet, berekraft og redesign.	reflektere over kommersiell påverknad på forbruk og sjølvbilete
Marknadsføring vs. fakta.	skilje mellom fakta, meiningar og kommersiell bodskap

8 Roller i bedrifta

I eit heilårig valfag utvidar vi rollesystemet. Rollene går på omgang, og 7. trinn kan ha faste leiarroller. Bruk rolle-/jobbsøknadsarka i arbeidsheftet.

1 Dagleg leiar

Held oversikt, fordeler oppgåver, passsar tidsfristar. (Særleg 7. trinn.)

2 Designar

Idé, motiv, fargar, merke og digital/AI-design.

3 Produksjonssjef

Måling, print, tørk og press. Ansvar for utstyret saman med vaksen.

4 Kvalitetssjef

Sjekkar og godkjenner produkt, fører produksjonslogg.

5 Marknad & sal

Plakat, prisliste, stand, kasse og kundekontakt.

6 Lager & innkjøp

Held styr på plagg, film og blekk; melder frå om påfyll.

9 Arbeidsmåtar og økt-struktur

Ei typisk dobbeltøkt (~90 min):

Tid	Kva	Hensikt
5-10 min	Oppstart: dagens mål og roller	Føreseielegheit, ro
10 min	Mini-økt / fagleg innslag	Lære noko nytt (fag)
55-60 min	Produksjon i roller	Skapande arbeid, meistring
10 min	Kvalitet, logg og rydding	Ansvar og rutine
5 min	Oppsummering og refleksjon	Setje ord på meistring

10 Vurdering

Vurderinga er **undervegs og framovermeldande**, og vekta ligg på prosess, samarbeid og fagleg bruk – ikkje berre det ferdige produktet. Valfaget gir ikkje karakter på mellomtrinnet; vi bruker kjenneteikn på måloppnåing (låg/middels/høg) til halvårssamtalar og elevmedverknad.

- **Designprosess** – frå idé til ferdig, med logg.
- **Handverk og kvalitet** – nøyaktigheit og resultat.
- **Fagleg bruk** – matematikk, naturfag, norsk i praksis.
- **Samarbeid og ansvar** – rolle, innsats, hjelpe andre.
- **Presentasjon og refleksjon** – vise og forklare arbeidet.

Eige dokument

Fullstendige kjenneteikn på måloppnåing og vurderingsskjema ligg i «Vurderingsrettleiing». Eigen- og kameratvurdering ligg i arbeidsheftet.

11 Rom, utstyr og økonomi

Verkstaden treng eit fast, låsbart rom delt i soner (design, produksjon, lager, utstilling). Eit lokalt firma er importør/distributør av utstyr, forbruk og blanke plagg, og er villig til gunstige ordningar for skulen – minimal investering. Skulen stiller med rom, vaksen, tid og 1–2 datamaskiner (minst 1, helst 2). Som fast ordning bør skulen leggje inn eit lite årleg budsjett for forbruk (film, blekk, pulver), medan salsinntekter dekkjer mykje og overskotet går til elevane sine fellesaktivitetar.

Post	Testfase	Som fast valfag
Utstyr	Frå lokalt firma (gunstig ordning)	Leige eller kjøp
Forbruk	Leige/innkjøp	Lite årleg budsjett + salsinntekt
Blanks	Leige/innkjøp	Innkjøp/redesign + salsinntekt
Inntekt	Til fellesaktivitetar	Til fellesaktivitetar + drift
Datamaskiner	Skulen stiller (1–2)	Skulen stiller (1–2)

12 Tryggleik og HMS

- Vaksen til stades ved all bruk av varmpresse og ovn.
- Varmesikkert underlag, god avstand til brennbart, merka av/på.
- Varmehanskar ved varme plater; aldri elevar åleine med varmt utstyr.
- Ventilasjon; les og forklar faremerking på blekk og pulver.
- Fast oppstart- og rydde-rutine; sjekklister på veggen.
- Førstehjelp ved småbrannskade: kjøøl med vatn; ha utstyr tilgjengeleg.

HMS som læring

Å lese faremerking og følge rutinar er eit eige kompetansemål i naturfag – gjer det til ein fast, kort del av kvar oppstart.

13 Samarbeid og vegen vidare

- **Lokalt næringsliv** – oppdrag, sponing av materiale, besøk.
- **Foreldre og bygd** – kundar, marknadsdagar, dugnad.
- **Nettside** (studiomork.kreatek.no) – vise fram, ta imot bestillingar, AI-design.
- **Bru mot ungdomstrinnet** – grunnlag for valfaga «Design og redesign» og «Produksjon av varer og tenester».
- **Utviding** – fleire produkt, eige merke, og elevbedrift på sikt.

14 Årsklokke - kort

Når	Fokus
Aug-sep	Oppstart, HMS, designprosess, første trykk
Okt-nov	Kundeoppdrag og byrådrift
Des	Julemarknad og sal
Jan-feb	Eige merke og kolleksjon
Mar-apr	Berekraft og redesign
Mai-jun	Stor utstilling, sommarsal, evaluering

Kort sagt

Studio Mork som valfag gir mellomtrinnet ein fast arena for skaparglede, faglæring og meistring – forankra i LK20, drive som ei lita bedrift, og til glede for heile skulen.