

HÖNN1DD02

Búið til: Thu, 27 Feb 2020 12:47:54 GMT

Titill

Drasl eða djásn

Skammstöfun

HÖNN1DD02

Útgáfunúmer

19

Námsgrein

hönnun

Viðfangsefni

Drasl eða djásn

Staða

Samþykkt af skóla

Þrep

1

Einingafjöldi

2

Tillaga að bókstöfum/tölustöfum skóla

Lýsing

Markmið námskeiðsins er að skapa vettvang fyrir hugmyndavinnu og nýsköpun með endurnýtingu gamalla hluta til hönnunar á nýrri vöru. Nemendur við að sér allskyns gömlum hlutum eða afkasti sem eiga sér hvernig hlutverk lengur. Nemandinn kynnist því hvernig hönnunarforsendur breytast eftir því hvaða efni eru notuð, hvaða framleiðsluaðferð er valin og hvort um er að ræða fjöldaframleidda eða sérsmíðaða afurð. Nemandinn kynnist því hvernig mismunandi efnisval og yfirborðsfrágangur breytir ásýnd og eigindum afurðar.

Forkröfur

Þekkingarviðmið

Nemandi skal hafa öðlast þekkingu og skilning á:

- endurvinnslu og endurnýtingu
- fjölbreyttri hugmyndavinnu
- aðferðarfræði hönnunar
- ábyrgð og sjálfbærni í hönnun

Leikniviðmið

Nemandi skal hafa öðlast leikni í að:

- sjá möguleika á endurvinnslu- og endurnýtingarhönnun
- beita fjölbreyttri hugmyndavinnu svo sem heilaspunafundum og notkun hugkorta sýna sjálfstæð vinnubrögð
- sjá fyrir sér hugmynd og koma henni á blað

Hæfniviðmið

Nemandi skal geta hagnýtt þá almennu þekkingu og leikni sem hann hefur aflað sér til að:

- sýna sjálfstæði í vinnubrögðum
- já möguleika á endurvinnslu og endurnýtingu í kringum sig
- sýna frumkvæði og frumlega útfærslu í verkefnavinnu
- geta tjáð sig á skýran og ábyrgan hátt um eigin verk og annarra
- fylgja eftir hugmynd yfir í hönnun og til framleiðslu

Námsmat

Í áfanganum er viðhaft leiðsagnarmat með símati yfir áfangann. Öll vinna, þátttaka og verkefni í áfanganum gilda til einkunnar.

Skólar**Fyrirmynd**