

Helga Gerður Magnúsdóttir

HÖNNUN KÖNNI

•• Grunnþættir menntunar og grafísk hönnun

HÖNNUN KÖNNUN

ISBN: 978-9979-0-2422-4

© 2019 Helga Gerður Magnúsdóttir

© 2019 Teikningar: Helga Gerður Magnúsdóttir

© Ljósmyndir og teikningar Helga Gerður Magnúsdóttir
nema eftirfarandi:

Benetton Group, bls. 43 "Hearts", 1996, Oliviero Toscani.

"AIDS – David Kirby", 1992. Oliviero Toscani.

Paramount Leader of the People's Republic of China -

President of the USA, FABRICA, Erik Ravelo co-author

New York Times Magazine, Andrew Moore, bls 49 (t.h.)

Shutterstock bls. 34, 49 (t.v.)

Wikipedia bls. 21, 43 (Pietá)

Fagleg ráð: Harpa Pálmadóttir

Málfarslestur: Ingólfur Steinsson

Tillögur að hæfniviðmiðum bls. 58: Ólöf Þórunna Hannesdóttir

Hönnun: Helga Gerður Magnúsdóttir

Umbrot: Helga Gerður Magnúsdóttir og Menntamálastofnun

1. útgáfa 2019

Menntamálastofnun

Kópavogi

Öll réttindi áskilin

Nafnið HÖNNUN KÖNNUN hefur ríka skírskotun í efni bókarinnar en í henni er menningarlegt og félagslegt umhverfi kannað með aðferðum hönnunar. Nafnið felur þannig í sér vísun í þá greinandi hugsun sem þjálfuð er í kennsluefninu samhlíða skapandi aðferðum. Einnig felur titillinn í sér vísun í útúrtnúning og viðsnúning auk leiks að orðum og formrænum tengingum sem er í takt við áherslur efnisins.

Efnisyfirlit:

Grunnþættir menntunar	4
Kennslufræðileg nálgun	6
Hugmyndir að skipulagi	8
Verkefnatafla	10
Æfing 1 – Formrænar tengingar	15
Æfing 2 – Myndgerð merking	16
Æfing 3 – Stafirnir okkar	19
Æfing 4 – Upphleyptir upphafsstafir	20
Æfing 5 – Hvað segja merki?	21
Æfing 6 – Hönnun merkis og bréfsefnis	25
Æfing 7 – Útlitshönnun	28
Æfing 8 – Umbrot	31
Æfing 9 – Leturgerð	33
Æfing 10 – Græn hönnun	35
Æfing 11 – Hönnun og lýðheilsa	37
Æfing 12 – Framsetning gagna	39
Æfing 13 – Hönnun bókarkápu	40
Æfing 14 – Hönnun og myndmál	43
Æfing 15 – Virkjun ímyndunarafls	44
Æfing 16 – Umbúðahönnun	45
Æfing 17 – Hönnun og samfélag	47
Kennsluáætlun	51
Sjálfsmat kennara	52
Matsblað kennara	53
Sjálfsmat nemenda	55
Hugmyndavinnublað	56
Hæfniviðmið	58
Heimildir	62

Grunnbættir menntunar

Grunnbættir menntunar eru hafðir að leiðarljósi við gerð verkefnanna en eins og tekið er fram í almennum hluta aðalnámskár grunnskóla (2011) skal unnið eftir öllum sex grunnpáttum menntunar í öllu skólastarfi. Um markmið grunnpáttanna segir:

Grunnbættir í menntun ásamt áherslupáttum grunnskólalaga skulu vera leiðarljós í almennri menntun og starfsháttum í grunnskóla. Þeir eiga að birtast í inntaki námsgreina og námssviða aðalnámskrár, í hæfni nemenda, námsmati, skólanámskrá og innra mati skólans. [...] Þeir eiga það flestir einnig sammerkt að vera ekki bundnir við einstakar námsgreinar eða afmarkaða þætti skólastarfs heldur þurfa þeir að vera almennt leiðarljós í allri menntun í grunnskóla, bæði formlegri og óformlegri og í starfsháttum skóla (Mennta- og menningarmálaráðuneytið, bls. 34-35).

Læsi:

Eins og fram kemur í ritinu *Læsi* (Stefán Jökulsson, 2012) sem kom út á vegum Mennta- og menningarmálaráðuneytisins og Námsgagnastofnunnar, er læsi margþætt. Mikilvægt er að börn nái góðum tæknilegum tökum á lestri og ritun en nú sem aldrei fyrr ber að beina sjónum að allri þeirri tækni sem stendur nemendum til boða í samskiptum og námi sem getur átt sér stað hvar og hvenær sem er. Námið er ekki lengur einskorðað við bækur eða skólastofur. Litið er svo á að lífið allt sé nám. Meginmarkmið grunnpáttarins læsi er að hjálpa nemendum að læra að leggja greinandi mat á það sem fyrir augu og eyru ber til að gera þá að virkum þátttakendum í að umskapa heiminn og bregðast á persónulegan og frumlegan hátt við því sem þeir læra eða vilja tileinka sér.

Sjálfbærni:

Sjálfbærni snýr að því að mæta þörfum samtíðar hvað varðar umhverfi, efnahag, samfélag og velferð, með það fyrir augum að skerða ekki lífsgæði komandi kynslóða eða möguleika þeirra á að mæta sínum þörfum. Hugmyndafræði sjálfbærni eða sjálfbærrar þróunar gengur út á það að við sem lifum á Jörðinni búum þannig um hnútana, göngum þannig um í lífi og starfi, að afkomendur okkar taki ekki við Jörðinni og lífríki hennar í lakara ástandi en þegar við tókum við því. Hringrás framleiðslu, neyslu og efnahags er órjúfanlegur hluti samfélaga. Stefna stórfyrirtækja og stjórnmála í efnahagsmálum skiptir miklu máli fyrir einstaklinga og öfugt. Efnahagskerfi hafa mikilvægu hlutverki að gegna þegar kemur að sanngjarnri og skynsamlegri skiptingu auðlinda. Þannig má efnahagslegur vöxtur hvorki byggja á né leiða til óhóflegs eða óafturkræfs ágangs á náttúruna. Greint er frá markmiðum grunnpáttarins Sjálfbærni í samnefndu riti Mennta- og menningarmálaráðuneytisins og Námsgagnastofnunnar, (Sigrún Helgadóttir, 2013) en þeim er ætlað að stuðla að gagnrýnum skilningi á eigin vistspori, vistspori samfélaga og þjóða og stuðla að sjálfbærri, hófsamri þróun.

Heilbrigði og velferð:

Heilbrigði ræðst af flóknu samspili einstaklings, aðstæðna og umhverfis og byggir á andlegri, líkamlegri og félagslegri vellíðan án tillits til félagslegrar stöðu. Skólastarf þarf að hlúa að þessum þremur grunnpáttum heilbrigðis og stuðla

markvisst að velferð og velliðan starfsfólks og nemenda sem verja drjúgum hluta dags í skólanum. Skólum ber ekki einungis að veita fræðslu um ákjósanlegar lífsvenjur s.s. hreyfingu og hollt mataræði. Þeim ber einnig að vera fyrirmynd á því sviði og bjóða upp á heilsusamlegt fæði og stuðla með öruggu umhverfi að heilsusamlegu líferni og hollri hreyfingu. Helstu þættir heilbrigðis samkvæmt riti um *Heilbrigði og velferð* (Margrét Héðinsdóttir, Fanný Gunnarsdóttir, Erla Kristjánsdóttir, 2013) sem leggja þarf áherslu á eru jákvæð sjálfsmynd, andleg velliðan, hreyfing, næring, hvíld, góð samskipti, öryggi og jafnrétti, hreinlæti, kynheilbrigði og skilningur á eigin tilfinningum og annarra.

Lýðræði og mannréttindi:

Í riti um *Lýðræði og mannréttindi* (2012) segir: „Forsenda lýðræðis er samábyrgð, meðvitund og virkni borgaranna sem gerir þá færa um að taka þátt í að móta samfélag sitt og hafa áhrif nær og fjær. Virðing fyrir manngildi og heilbrigði barna og ungmenna felur bæði í sér virðingu fyrir mannréttindum þeirra og viðurkenningu á hæfileikum þeirra og þroskamöguleikum“ (Ólafur Páll Jónsson og Þóra Björg Sigurðardóttir, bls. 7). Í lýðræði taka einstaklingar virkan þátt í mótun samfélagsins með því að taka afstöðu til siðferðilegra álitamála. Í lýðræðisríki eiga borgarar að búa við mannréttindi og ráða öllum meiriháttar málum sínum sameiginlega. Í riti um *Lýðræði og mannréttindi* segir enn fremur: „Viðhorf, gildismat og siðferði eru ríkir þættir í lýðræðismenntun jafnframt því sem þau atriði fléttast saman við aðra grunnþætti menntunar. Skólum ber að rækta það viðhorf að samfélagið eigi að vera lýðræðislegt og einstaklingarnir gagnrýnir og með framtíðarsýn“ (bls. 7).

Jafnrétti:

Eins og fram kemur í aðalnámskrá grunnskóla (2011) er jafnrétti regnhlífarhugtak sem nær til margra þátta s.s. aldurs, búsetu, fötlunar, kyns, kynhneigðar, litarháttar, lífsskoðana, menningar, stéttar, trúarbragða, tungumáls, ætternis og þjóðernis. Jafnréttismennt felst í gagnrýnni athugun á viðteknum hugmyndum samfélaga og stofnunum þeirra með það fyrir augum að kenna börnum og ungmennum að greina aðstæður sem leitt geta til mismununar sumra og forréttinda annarra. Á öllum skólastigum á að fara fram jafnréttismenntun þar sem fjallað er um hvernig ofangreindir þættir geta skapað mismunun eða forréttindi í lífi fólks. Auk þess skal stuðlað að jafnrétti í skólum s.s. með því að huga að því að hvergi í skólastarfinu, í inntaki né starfsháttum, halli á annað hvort kynið og þess gætt að nemendur fái eins mikið af tækifærum og frekast er unnt.

Sköpun:

Í ritinu *Sköpun* (2012) segir í inngangi: „Sköpun sem grunnþáttur menntunar á að stuðla að ígrundun og andríki, persónulegum þroska og sveigjanleika í námi, frumkvæði og nýsköpun“ (Ingibjörg Jóhannsdóttir, Elísabet Indra Ragnarsdóttir og Torfi Hjartarson, bls. 6). Sköpun er ferli uppgötvana, þess að njóta og þess að örva forvitni og áhuga, þess að virkja ímyndunarafl og leiks að möguleikum. Skapandi vinnuaðferðir og nálgun byggja á gagnrýnni hugsun og aðferðum sem opna sífellt nýja möguleika. Sköpunarferlið sjálft skiptir því ekki síður máli en afrakstur verkefna. Í sköpunarferli á sér stað hagnýting hugmynda. Vinnubrögð listgreina og vísinda einkennast gjarnan af sköpunargleði, frumkvæði og frumleika. Þess háttar vinnubrögð er æskilegt að sjá nemendur tileinka sér í námi auk þess sem þau ættu að einkenna allt skólastarf.

Kennslufræðileg nálgun

Kennsluefnið byggir að stærstum hluta á hugsmíðahyggju, byggðri á kenningum Piaget, Vygotsky og Dewey, fagmiðaðri listkennslustefnu Elliots Eisners, (DBAE, Discipline-Based Art Education) og gagnrýnni kennslufræði í anda Paulo Freire. Áhrifa Howards Gardners og fjölgreindakenningar hans gætir einnig í kennsluefninu, einna helst þegar hugað er að fjölbreytileika kennsluaðferða.

HÆFNIVIÐMIÐ

Á [bls. 58](#) má sjá hvernig hver og ein æfing fellur að hæfniviðmiðum aðalnámskrár við lok 10. bekkjar. Aðlaga má fleiri æfingar þannig að þær falli undir hæfniviðmiðin.

Til hvers má ætlast af nemendum?

- að þeir sýni áhuga og virkni í tímum
- að þeir taki virkan þátt í samræðum og hópastarfi
- að þeir sýni frumkvæði, sjálfstæði, jákvætt viðhorf og tillitssemi
- að þeir ögri sjálfum sér og reyni á sig
- að þeir sýni viðleitni til framfara
- að þeir tileinki sér skapandi og skipulögð vinnubrögð
- að þeir taki ábyrgð á verkefnunum sínum og haldi þeim til haga

Verkefnið stuðla að:

- aukinni þekkingu og tilfinningu fyrir myndbyggingu, rými, formi, áferð, lit, línu og lettri, stemningu og skapi
- aukinni færni í útfærslu hugmynda og getu til að þróa ímyndar- og myndmál
- auknu mynd- og táknlæsi
- auknum skilningi á hugtökum hönnunar og lista
- aukinni færni í notkun teikniforrita
- aukinni færni í að sækja sér upplýsingar
- aukinni færni í greinandi, gagnrýnni og skapandi hugsun
- aukinni samfélagslegri meðvitund, sjálfsvitund og sjálfsþekkingu
- aukinni viðsýni og umburðarlyndi, lýðræðislegum vinnubrögðum
- aukinni færni í beitingu fjölbreyttra leiða við hugmyndavinnu, skissugerð og hönnunarvinnu

Hugmyndir að endurgjöf:

Mælt er með leiðsagnarmati sem fram fer jafnt og þétt á námstímabilinu og leiðbeinandi sjálfsmati, símati og jafningjamati við endurgjöf verkefnanna í bókinni. Áhersla skal lögð á að leggja mat bæði á ferli og afurð, þ.e.a.s. að leggja mat á vinnubrögð, virkni í tímum, skissur og vinnubók/vinnusvæði ekki síður en endanleg verkefni. Jafnframt mætti gefa slaka eftir verkefnaskil til að gera breytingar ef nemendur finna hjá sér þörf til þess. Slíkt andrúmsloft getur stuðlað að aukinni ábyrgð nemenda á eigin vinnu og kveikt sjálfstæða dómgreind og innri hvata til góðra verka.

Í mati á verkefnum nemenda er mælt með að horft sé til framfara, frumkvæðis, vinnubragða og viðhorfa, frumleika, hugvitssemi og hugmyndaauðgi í framkvæmd.

Fyrir utan endanleg verkefni, sjálfsmat og jafningjamat er mælt með að hugað sé að skapandi verkferlum og vinnulagi og nemendur hvattir til að nota hverja þá aðferð sem þeim hentar til að koma hugmyndum sínum og hugmyndavinnu á blað eða fast form. Því er mælt með að nemendur haldi dagbók, skissubók eða rafræna hugmyndamöppu sem kennari leggur reglulega mat á. Jafnframt ætti að leggja mat á framsögn nemenda og málfa í yfirferðum og þátttöku og virkni í umræðum svo eitthvað sé nefnt.

Rammi verkefna:

Kennsluefnið er tilraun til að nálgast ýmsa þætti grafískrar hönnunar og grunnþætti aðalnámskrár grunnskóla (2011) sameiginlega í þeirri von að það dýpi bæði skilning, ánægju og áhuga nemenda. Rammi verkefnanna er því grunnþættirnir sex: læsi, jafnrétti, lýðræði, heilbrigði og velferð, sjálfbærni og sköpun.

Verkefnin, sem eru 17 talsins eru helguð 1-6 grunnþáttum. Fleiri en einn þáttur getur fléttast inn í verkefni og vinnulag verkefna og eru mögulegir snertifletir nefndir í upphafi hverrar æfingar. Eins eru mögulegir snertifletir við aðrar greinar nefndir í upphafi æfinga.

Verkefni bókarinnar eru bæði stuttar æfingar og verkefni sem taka lengri tíma. Þar má finna einstaklingsmiðuð verkefni og hópverkefni. Kennsluefnið er samið til notkunar fyrir 8.-10. bekk grunnskóla. Ekki þarf að fara nákvæmlega eftir tillögum verkefna til þess að útkoman verði góð. Hægt er að einfalda verkefni eða þyngja eftir hópum og hentugleik. Hér og þar eru gátur sem bjóða upp á vangaveltur og er ætlað að þjálf hugmyndaflug og óvæntar tengingar (e. lateral thinking).

Kennsluefnið er ætlað kennurum með þekkingu á helstu teikni- og myndvinnslu-forritum, s.s. photoshop, indesign og/eða illustrator eða öðrum forritum með svipaðan tilgang. Gert er ráð fyrir að kennsla í tæknilegum atriðum myndvinnslu og teikniforrita fari fram samhliða notkun kennsluefnis þessa og því að nemendur noti myndvinnslu- og teikniforrit við úrlausnir æfinga að stórum hluta. Ástæður þess að ekki er farið nákvæmlega í tækniatriði er að efninu er ætlað að efla skapandi, frjóa, sjálfstæða og gagnrýna hugsun við notkun umræddra forrita. Efninu er jafnframt ætlað að styrkja og efla hugmyndavinnu, tilraunamennsku, greinandi hugsun og sjálfstæð vinnubrögð. Kennsluefnið er því gott í bland við tæknilega kennslu í forritum og aðra hagnýta kennslu í heimi grafískrar hönnunar og myndmenntar.

Hugmyndir að skipulagi

Heimavinna

Eitt af því sem einkennt hefur myndmenntakennslu og kennslu í grafískri hönnun á grunnskólastigi er að í þessum fögum er lítil sem engin heimavinna. Illmögulegt er að krefja nemendur um slíkt þegar þeir t.d. hafa ekki aðgang að forritum nema í skólanum. Tímafjöldi þessara faga er hins vegar af skorum skammti en efnislega er af nógu að taka. Aukaverkefni af því tagi sem hér að neðan verða nefnd, s.s. vefsíðufærslur, greinargerðir, skissubók og skissumöppur eru því tilvaldar leiðir til að innleiða léttu og skemmtilega heimavinnu. Bekkjarblogg og vefsíðugerð eru verkefni sem byggja mál á hugbúnaði sem fæst ókeypis á netinu og sem flestir nemendur hafa aðgang að. Það eru því tilvalin verkefni af því að þau eru óbein kennsla í upplýsingatækni og hönnun og geta stuðlað að félagslegri tengingu nemenda utan skólatíma. Kennarar geta stýrt umræðum og sett fram óbein verkefni sem felast í athugun, umræðum og skoðanaskiptum um ýmis málafni tengd hönnunarnáminu, hönnun almennt og því sem efst er á baugi í menningu og listum. Þess háttar verkefni geta þannig stuðlað að, ef vel tekst til, auknu næmi og skilningi nemenda fyrir umhverfi sínu, eigin hönnun og annarra sem yfirleitt tekur teiknara áraraðir að þróa með sér. Umræða um menningu og listir er ekki síður nauðsynleg í hönnun en tæknileg kennsla og getur með þessu móti, að miklu leyti átt sér stað utan skólastofunnar og þeirra fáu tíma sem faginu eru ætlaðir.

Mappa

Allt sem nemendur gera, merkilegt eða ómerkilegt, fullkomin sem og ófullkomin verk á að geyma í möppu. Möppurnar útbúa nemendur sjálfir og er tilvalið að skoða lógó og leturgerðir og láta nemendur svo merkja möppuna sína með nafni sem þeir hafa útfært á þann hátt. Mikilvægt er að venja nemendur á að bera virðingu fyrir krassi, kroti og tilraunum jafnt sem fullbúnum verkum og að geyma alla hluti í möppunni sinni. Tiltektir geta átt sér stað við annarlok.

Skissubók – dagbók

Mælt er með því að nemendur fái úthlutað teiknibók sem nýst getur sem hálf í hvoru, dagbók eða skissubók, sem námstæki. Venja þarf nemendur á að skissa á pappír og hripa hugmyndir sínar niður, hvort sem það er á myndrænu formi eða skriflegu. Með því að kenna nemendum að halda hugmyndum sínum til haga, flokka þær og koma skipulagi á þær þjálfast ákveðin vinnubrögð sem eru gott veganesti út í lífið hvort sem nemendur hyggjast leggja stund á hönnun eður ei. Þess háttar vinnubrögð nýtast öllum við allt nám og síðar í lífinu. Með því að halda hugmyndavinnu til haga átta nemendur sig líka á því að hugmyndavinnna er vinna. Koma verður hugmyndum á fast form svo að þær öðlist líf, af því að minnið er skeikult.

Blogg

Hugmyndabanki getur líka verið á rafrænu formi. Útbúa má svæði þar sem nemendur safna saman myndefni og hugleiðingum í persónulegar síður, einskonar rafræna dagbók og möppur með flokkuðu efni, þar sem nemendur geyma myndir sem vekja áhuga þeirra og tengjast hönnunarkennslunni. Þar mætti einnig skrifa hugleiðingar um verkefni og starfið. Auk þess gefur blogg færi á samtali nemenda um t.d. menningu, viðburði og málefni hönnunar og lista á líðandi stundu. Með því að útbúa bekkjarsvæði og blogg gefst líka tækifæri á að kenna vinnubrögð í tölvum og æskilega hegðun á veraldarvæfnum.

Vefsíða

Vinna má verkefni með það í huga að láta nemendur setja þau upp á vefsíðu eða samskiptamiðli, s.s. bekkjarblogg-síðu eða facebook-síðu jafnóðum.

Tímarit

Einnig má sjá fyrir sér að verkefni séu unnin með uppsetningu bekkjarblaðs í huga. Verkefnum annarinnar mætti þá skipta niður á hópa til umfjöllunar og vinnslu og dreifast á hópa sem ynnu koll af kolli að grind blaðsins eftir því sem verkefnum (efni blaðsins) fjölgaði. Slíkt fyrirkomulag gæfi kennara færi á að kenna smærri hópum í einu. Tiltekinn hópur færi þá í eins konar aukalotu undir handleiðslu kennara. Blaðagrindin rúllaði svo milli hópa í takt við verkefni önnina á enda og þar til blaðið að lokum væri tilbúið. Hver nemandi gæti þá t.d. fengið það einstaklingsverkefni að setja upp og hanna sína forsiðu á blaðið með sinni hugmynd að nafni auk þess sem verkefni annarinnar sem sýnd væru í blaðinu væru mörg hver einstaklingsverkefni.

Uppsetning blaðs eða tímarits er talsvert erfiðara verkefni en blogg- eða facebook-færslur. Ef hópur stendur vel að vígi tæknilega má til dæmis hugsa sér að hver nemandi setji saman sitt eigið blað með sínum persónulegu verkefnum, skissum og hugmyndum sem lokaverkefni áfanga.

Greinargerðir

Í æfingum kennsluefnisins er stundum gert ráð fyrir greinargerðum, hugleiðingum eða spurningalistar lagðir fyrir nemendur. Skal ítrekað að slík verkefni eru tilvalin heimaverkefni sem hægt er að skila í tölvupósti, inn á sameiginlegt vefsvæði eða áður nefnt bekkjarblogg.

Verkefnatafla

Æfing 1 – Formrænar tengingar

Hraðæfing · Form (u.þ.b. 2-5 mín.)

Kennslufræði: Hugsmíðahyggja (Dewey) · Fagmiðuð listkennsla (Eisner) · Fjölgreindir (Gardner)

Grunnþættir: Læsi · Sköpun · Heilbrigði og velferð

Snertifletir við aðrar greinar: Myndmennt · Stærðfræði

Æfing 2 – Myndgerð merking

Týpógrafía · Form (u.þ.b. 80-160 mín. + heimavinna)

Kennslufræði: Hugsmíðahyggja (Dewey) · Fagmiðuð listkennsla (Eisner) · Fjölgreindir (Gardner)

Grunnþættir: Læsi · Sköpun

Snertifletir við aðrar greinar: Íslenska · (Tungumál) · Myndmennt

Æfing 3 – Stafirnir okkar

Mónógram · Form (u.þ.b. 80-160 mín. + heimavinna)

Kennslufræði: Hugsmíðahyggja (Dewey) · Fagmiðuð listkennsla (Eisner) · Fjölgreindir (Gardner)

Grunnþættir: Læsi · Sköpun · Heilbrigði og velferð

Snertifletir við aðrar greinar: Íslenska · (Tungumál) · Myndmennt · Lífsleikni · Leiklist

Æfing 4 – Upphleyptir upphafsstafir

Tvíídd – Þrívídd (popup) (u.þ.b. 80-160 mín. + heimavinna)

Kennslufræði: Hugsmíðahyggja (Dewey) · Fagmiðuð listkennsla (Eisner) · Fjölgreindir (Gardner)

Grunnþættir: Læsi · Sköpun · Heilbrigði og velferð

Snertifletir við aðrar greinar: Íslenska · (Tungumál) · Lífsleikni · Listasaga · Upplýsingatækni · Stærðfræði

Æfing 5 – Hvað segja merki?

Merki · Umræður (Spurningalisti) (u.þ.b. 40 mín.)

Kennslufræði: Hugsmíðahyggja (Dewey) · Fagmiðuð listkennsla (Eisner) · Fjölgreindir (Gardner) · Gagnrýnin kennslufræði (Freire)

Grunnþættir: Læsi · Sköpun

Snertifletir við aðrar greinar: Íslenska · (Tungumál) · Lífsleikni · upplýsingatækni · saga · listasaga

Æfing 6 – Hönnun merkis og bréfsefnis

(u.þ.b. 160-320 mín.)

Kennslufræði: Hugsmíðahyggja (Dewey) · Fagmiðuð listkennsla (Eisner) · Fjölgreindir (Gardner)

Grunnþættir: Læsi · Sköpun · Heilbrigði og velferð · Lýðræði · Sjálfbærni

Snertifletir við aðrar greinar: Myndmennt · Íslenska · (Tungumál) · Lífsleikni · Saga · Listasaga · Landfræði · Upplýsingatækni

Æfing 7 – Útlitshönnun

Hönnun útlits/grafík (u.þ.b. 240-400 mín.)

(t.d. hugsað fyrir leikskrá tengda uppfærslu í skóla)

Kennslufræði: Hugsmíðahyggja (Dewey) · Fagmiðuð listkennsla (Eisner) ·

Fjölgreindir (Gardner) · Gagnrýnin kennslufræði (Freire)

Grunnþættir: Læsi · Sköpun · Heilbrigði og velferð · Lýðræði · Sjálfbærni

Snertifletir við aðrar greinar: Listgreinar · Íslenska · Leiklist · Saga ·

Listasaga · Upplýsingatækni

Æfing 8 – Umbrot

Uppsetning bæklinga (tengt við verkefni 7) (u.þ.b. 80-160 mín.)

Kennslufræði: Hugsmíðahyggja (Dewey) · Fagmiðuð listkennsla (Eisner) ·

Fjölgreindir (Gardner) · Gagnrýnin kennslufræði (Freire)

Grunnþættir: Læsi · Sköpun · Heilbrigði og velferð · Sjálfbærni ·

Lýðræði og mannréttindi

Snertifletir við aðrar greinar: Listgreinar · Íslenska · Leiklist · Lífsleikni · Saga ·

Listasaga · Upplýsingatækni · Samfélagsfræði

Æfing 9 – Leturgerð

Áróður · Veggspjald (Týpógrafía, mynd og tilfinning), (u.þ.b. 80-160 mín.)

Kennslufræði: Hugsmíðahyggja (Dewey) · Fagmiðuð listkennsla (Eisner) ·

Fjölgreindir (Gardner) · Gagnrýnin kennslufræði (Freire)

Grunnþættir: Læsi · Sköpun · Heilbrigði og velferð · Sjálfbærni ·

Lýðræði og mannréttindi

Snertifletir við aðrar greinar: Myndmennt · Íslenska · (Tungumál) · Leiklist ·

Lífsleikni · Samfélagsfræði · Listasaga

Æfing 10 – Græn hönnun

Tvívið – Þrívíð hönnun · endurvinnsluherferð (u.þ.b. 160-320 mín.)

Kennslufræði: Hugsmíðahyggja (Dewey) · Fagmiðuð listkennsla (Eisner) ·

Fjölgreindir (Gardner) · Gagnrýnin kennslufræði (Freire)

Grunnþættir: Læsi · Sköpun · Heilbrigði og velferð · Sjálfbærni ·

Lýðræði og mannréttindi

Snertifletir við aðrar greinar: Myndmennt · Íslenska · (Tungumál) · Leiklist ·

Lífsleikni · Saga · Listasaga

Æfing 11 – Hönnun og lýðheilsa

Lýðheilsa og borgarskipulag – Hjólað í skólann (u.þ.b. 160-320 mín.)

Kennslufræði: Hugsmíðahyggja (Dewey) · Fagmiðuð listkennsla (Eisner) ·

Fjölgreindir (Gardner) · Gagnrýnin kennslufræði (Freire)

Grunnþættir: Læsi · Sköpun · Heilbrigði og velferð · Sjálfbærni · Jafnrétti ·

Lýðræði og mannréttindi

Snertifletir við aðrar greinar: Myndmennt · Íslenska · (Tungumál) · Lífsleikni ·

Samfélagsfræði · Saga · Íþróttir

Æfing 12 – Framsetning gagna

Tölfræði og myndræn framsetning (u.þ.b. 160-320 mín.)

Kennslufræði: Hugsmíðahyggja (Dewey) · Fagmiðuð listkennsla (Eisner) ·

Fjölgreindir (Gardner) · Gagnrýnin kennslufræði (Freire)

Grunnþættir: Læsi · Sköpun · Heilbrigði og velferð · Sjálfbærni ·

Lýðræði og mannréttindi · Jafnrétti ·

Snertifletir við aðrar greinar: Íslenska · (Tungumál) · Lífsleikni · Saga ·

Listasaga · Stærðfræði · Myndmennt

Æfing 13 – Hönnun bókarkápu

(u.þ.b. 80-160 mín.)

Kennslufræði: Hugsmíðahyggja (Dewey) · Fagmiðuð listkennsla (Eisner) · Fjölgreindir (Gardner) · Gagnrýnin kennslufræði (Freire)
Grunnþættir: Læsi · Sköpun · Jafnrétti
Snertifletir við aðrar greinar: Íslenska · (Tungumál) · Lífsleikni · Saga · Listasaga · Stærðfræði · Myndmennt

Æfing 14 – Hönnun og myndmál

Auglýsingar · Myndmál · Greining (u.þ.b. 40-80 mín.)

eða heimavinna/samfélagsvefur)

Kennslufræði: Hugsmíðahyggja (Dewey) · Fagmiðuð listkennsla (Eisner) · Fjölgreindir (Gardner) · Gagnrýnin kennslufræði (Freire)
Grunnþættir: Læsi · Sköpun · Heilbrigði og velferð · Sjálfbærni · Lýðræði og mannréttindi
Snertifletir við aðrar greinar: Íslenska · (Tungumál) · Lífsleikni · Saga · Listasaga · Myndmennt

Æfing 15 – Virkjun ímyndunarafls

Nýjar hugmyndir með slembiaðferð (u.þ.b. 20-40 mín.)

Kennslufræði: Hugsmíðahyggja (Dewey) · Fagmiðuð listkennsla (Eisner) · Fjölgreindir (Gardner) · Gagnrýnin kennslufræði (Freire)
Grunnþættir: Læsi · Sköpun · Lýðræði og mannréttindi · Heilbrigði og velferð · Jafnrétti · Sjálfbærni
Snertifletir við aðrar greinar: Íslenska · (Tungumál) · Myndmennt · Lífsleikni · Saga · Stærðfræði · Eðlisfræði

Æfing 16 – Umbúðahönnun

Umbúðahönnun (með árstíðatengingu s.s. um páska og jól) (u.þ.b. 240 mín.)

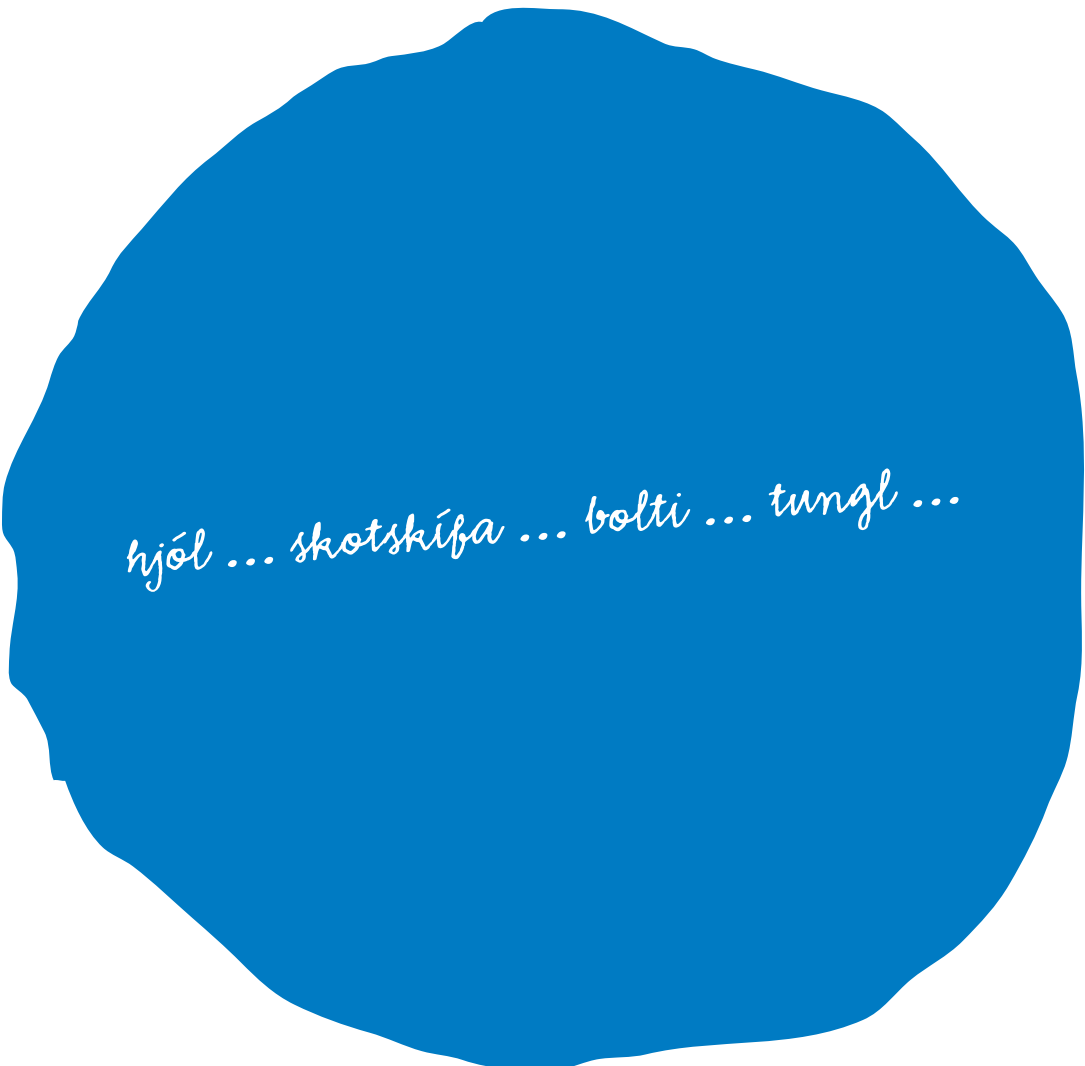
Kennslufræði: Hugsmíðahyggja (Dewey) · Fagmiðuð listkennsla (Eisner) · Fjölgreindir (Gardner) · Gagnrýnin kennslufræði (Freire)
Grunnþættir: Læsi · Sköpun · Lýðræði og mannréttindi · Heilbrigði og velferð · Jafnrétti · Sjálfbærni
Snertifletir við aðrar greinar: Íslenska · (Tungumál) · Myndmennt · Saga · Stærðfræði · Eðlisfræði

Æfing 17 – Hönnun og samfélag

Origami (u.þ.b. 240 mín.)

Kennslufræði: Hugsmíðahyggja (Dewey) · Fagmiðuð listkennsla (Eisner) · Fjölgreindir (Gardner) · Gagnrýnin kennslufræði (Freire)
Grunnþættir: Læsi · Sköpun · Lýðræði og mannréttindi · Heilbrigði og velferð · Jafnrétti · Sjálfbærni
Snertifletir við aðrar greinar: Íslenska · (Tungumál) · Myndmennt · Saga · Stærðfræði · Eðlisfræði · Lífsleikni





hjól ... skotskífa ... bolti ... tungl ...

Æfing 1 – Formrænar tengingar

Grunnþættir:

Læsi • sköpun • heilbrigði og velferð

Snertifletir við aðrar greinar:

Myndmennt • stærðfræði

Ávinningur:

Æfingin þjálfar snerpu í hugmyndavinnu, formrænar tengingar, (mynd)læsi, hugmyndaflug og ímyndunarafli.

Að teikna hringlaga fyrirbæri í hringlaga form

Kveikja – hraðæfing

Tímalengd: 2-5 mínútur

Aðferð:

1. Gefið nemendum 1 mínútu til að teikna inn í hringina eins marga hringlaga hluti og þeir mögulega geta fundið upp og munað eftir. Endurtaka má æfinguna nokkrum sinnum yfir önn og athuga hvort hlutum fjölga. Eins má skipta hringjum út fyrir ferninga. Æfingu má finna í fullri stærð í ítarefni á bls. 56.
2. Hliðstæða æfingu má framkvæma með því að biðja nemendur um að finna hversdagslegum hlut eins og bréfastemmu eins mörg ný hlutverk og þeir mögulega geta ímyndað sér.

Þjálgir:

Skriffæri og ljósrit af æfingu, skissubækur, bréfastemma eða mynd af bréfastemmu, virkt hugmyndaflug og ímyndunarafli.

GÁTA:

Ein eggja tvíburar eru saman á gangi. Þeir hitta mann sem er frændi annars þeirra en ekki hins. Hvernig getur það staðist?

SVAR: Maðurinn er sonur annars og þar af leiðandi frændi hins.

Æfing 2 – Myndgerð merking

Leikur með orð og merkingu – Týpógrafía
Tímalengd: 80-160 mínútur + heimavinna

Aðferð:

Nemendur myndgera merkingu orðanna hér að neðan. Skoða skal mismunandi einkenni og blæbrigði leturs og hvernig það það fer saman við ákveðin orð og merkingu þeirra. Með því að raða stöfunum upp á ákveðinn hátt getur merking orðs komið frekar í ljós. Eins má leika sér að formum leturs til að ná þessu fram. Gera skal margar tillögur við hvert orð. Vinna má með orðin á blaði og í teikniforritum.

Snúa má stöfunum og raða að vild, toga og teygja eða skrifa orð oft merkingu til stuðnings, svo framarlega sem orðin eru læsileg. Nota má há- og lágstafi, stækka og minnka, klippa út og líma. Eins má teikna letur frihendis og þannig búa til nýja leturgerð sem hæfir orðinu og merkingu þess.

Hér að neðan eru örfá dæmi um orð sem vinna má með, finna má fleiri eða önnur:

VEÐRABRIGÐI:

sól · rigning · vindur · rok · stormur · logn · sólarupprás · sólsetur · dagur · nótt

TILFINNINGAR:

gleði · hamingja · reiði · heift · hatur · hræðsla · kjarkur

TÓNLIST:

djass · rokk · klassík · sterkt · veikt · mjúkt · hart

ÞJÓÐFÉLAGSMÁL:

kúgun · múgsefjun · fangelsi · stjórnsýsi · stríð · friður · velmegun · fátækt ·

lýðræði · einræði

ANNAD:

sigling · egg · sprenging · regla · óreiða · fjölbreytni · einsleitni · lárétt · lóðrétt

týndur · truflun · bogi

Bjargir:

Skriffæri, blöð, skissubækur, ljósritunarvél, lím, tölvur, indesign/illustrator, veraldarvefurinn, virkt hugmyndaflug og ímyndunarafli. Leitarorð: typography meaning.

Grunnþættir:

Læsi · sköpun

Snertifletir við aðrar greinar:

Íslenska · (tungumál) · myndmennt

Ávinningur:

Myndrænn leikur að orðum er frábær leið til að velta fyrir sér formfræði og lögmálum hennar, „positívu“ og „negatívu“ plássi, íslenskri tungu, bókstaflegri og táknrænni merkingu, svo fátt eitt sé nefnt.

GÁTA:

Komið er með feðga inn á bráðamóttöku. Faðirinn er dáinn og sonurinn mjög slasaður og þarf að fara í aðgerð. Skurðlæknirinn kemur fram og segir við hitt starfsfólkið: „Ég get ekki framkvæmt þessa aðgerð, þetta er sonur minn“ Hvernig stendur á þessu? Hver er lykillinn að þessari gátu? ...

SVAR: Skurðlæknirinn er mamma þess slasaða.

sprenging

sprenging

sprenging

sprenging

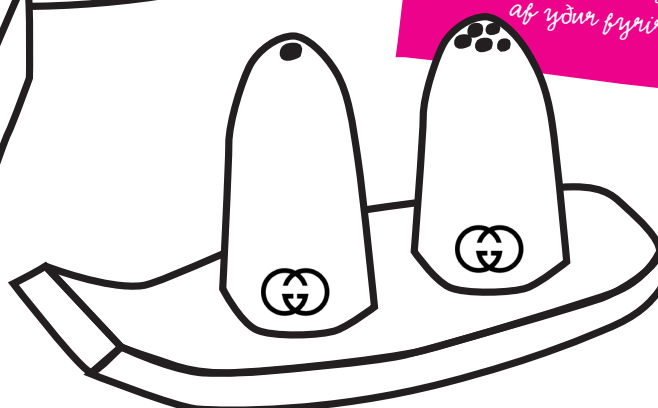
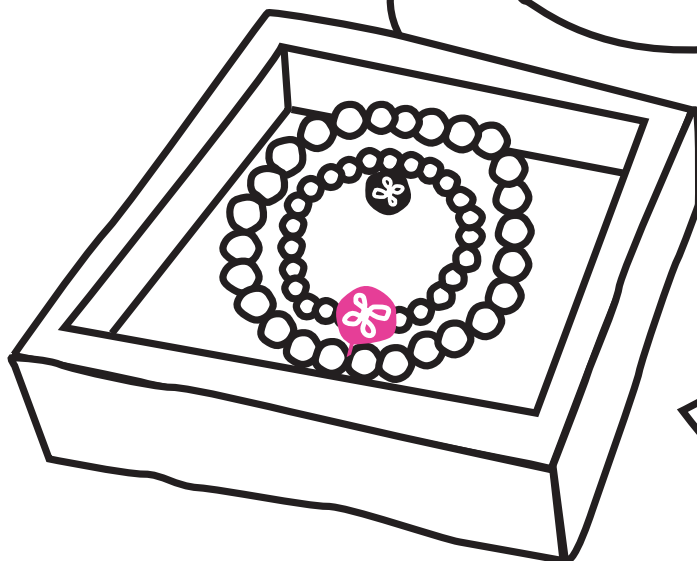


Hér með er yður boðið að vera vitni að
sölarupprás í boði
Sólkonungsins
að Versölum.

Takið með yður sölgleraugu eða góðan
sólhatt og sólskinsskapið!



Éf þér lumið á skinnðóðranti sem þér eruð að
spá í að sníða skó úr eða jafnvel borða væri
það okkur ljúft og skýlt að kaupa gripinn
af yður fyrir samngjarna fúlgv.



Æfing 3 – Stafirnir okkar

Grunnþættir:

Læsi • sköpun • heilbrigði og velferð

Snertifletir við aðrar greinar:

Íslenska • (tungumál) • myndmennt • lífsleikni • leiklist



Ávinningur:

Þessi æfing beinir sjónum inn á við og að persónu nemenda. Hér fá þeir þjálfun í að tjá áhugamál sín, viðhorf, skap og væntingar á táknrænan hátt í leik að bókstöfum. Æfingin þjálfar teikningu, hugmyndavinnu, notkun teikniforríta, mynd-, tákn- og leturlæsi, sjálfstæð vinnubrögð og útsjónarsemi. Æfingunni er ætlað að efla sjálfsmynd nemenda og bekkjar, þjálfra framsögn, heiðarleika og einlægni, táknræna sýn og færni í notkun teikniforríta.

Leikur með stafi – Mónógram

Tímalengd: 80-160 mín. + heimavinna

Aðferð:

Nemendur skoða nöfn sín og bókstafi þeirra, velta fyrir sér samsetningu og möguleikum sem stafirnir bjóða upp á og svo því hvað þeir vilja standa fyrir eða gera við stafina sína. Verkleig einstaklingsæfing.

Góð leið til að kenna nemendum að vinna skissuvinnu er að krefja þá um ákveðnar útfærslutýpur eða tillögur. Vinna með möguleika á ýmsu formi hjálpar þeim að læra að horfa, leita og reyna. Nemendur gera útfærslur og möguleika sem þeir setja á blað og velja svo úr það sem þeim finnst best. Gott er því að gera kröfur um að merki sé skilað fullunnu (t.d. í indesign eða illustrator) og að eftirfarandi tilbrigði séu sýnd: Svart/hvít og í lit, negatívt og pósítívt og ein til þrjár skissur sem sýna mismunandi letur eða myndnotkun.

Í munnlegri yfirferð í lokin fá nemendur tækifæri til að tjá sig. Með þessari vinnu gera þeir sér frekar grein fyrir því hvað þeir geta og vilja og hvert þá langar að stefna.

Ef ekki gefst tími til munnlegrar yfirferðar má setja fram eftirfarandi spurningar á bekkjarbloggi/samskiptavef:

Takið eftir því hvað þið gerið þegar þið fáið hugmynd, þegar þið eruð strand eða þurfið innblástur og hvernig ykkur gengur best að vinna. Skissið eða skrifið hjá ykkur hvernig þið vinnið og skilið stuttri greinargerð um vinnubrögð ykkar sjálfra og hugmyndavinnuna við úrlausn þessa verkefnis.

Mögulegt aukaverkefni:

Nemendur vinna mishratt og því er gott að hafa uppi í erminni aukaverkefni fyrir áhugasama. Tilvalið er að setja nemendum fyrir að setja mónógramið sitt upp á nafnspjald með tilheyrandi tillöguvinnu/nokkrum útfærsluleiðum með grafík og upplýsingum. Eins má skoða ytra form nafnspjaldsins og hvetja nemendur til að reyna að koma kennara á óvart, vinna með formið, brjóta það upp með t.d. útskurði, fara óhefðbundnar leiðir, leika sér með tvívídd – þrívídd, o.s.frv. Eins er við hæfi að nemendur velti fyrir sér efni og áferð, pappír, þykkt o.s.frv.

Bjargir:

Skriffæri, blöð, skissubækur, tölvur og teikniforrit, virkt hugmyndaflug og ímyndunarafli.

Æfing 4 – Upphleyptir upphafsstafir

Tvívídd – Þrívídd t.d. lógó – Mónógram eða orð gert þrívítt – POPUP og pappírslist
Tímalengd: 80-160 mín. + heimavinna

Aðferð:

Nemendur taka mónógram, eða upphafsstafina sína, og útfæra á blaði svo hægt sé að skera í pappír, brjóta og gera útfærslu sem er þrívíð, svokallað POPUP, þar sem letrið stendur út. Vinna má margar týpur og færa sig yfir í orð og myndir sem útfærðar eru með sama móti. Engar fyrirfram lausnir eru gefnar og nemendur verða sjálfir að brjóta heilann og gera tilraunir til þess að komast að niðurstöðu. Hér getur hver nemandi farið eins langt og ímyndunarafl, færni og tími leyfir.

Útfærslumöguleikar:

Þetta verkefni er tilvalið til að nota árstíðatengt og gera á þennan sama máta jólakort, páskaþveðju o.s.frv. Þá útbúa nemendur myndskreytingu eða orðamynd sem hentar til þrívíðrar útfærslu sem POPUP.

Verkefnið má líka tengja áróðursveggspjaldi/herferð eða vinnu með orð og hugtök og áhrif þeirra og stuðla að góðum samskiptum á neti eða í bekknum.

Svo langt mætti t.d. ganga að gera gjörning með kortum, þar sem vel völdum aðilum eða stofnunum eða leynivinum innan bekkjarins eru send kort með góðum hug. Gjörningurinn gæti komið inn í umfjöllun myndlistarkennslu sem dæmi um listgjörning eða félagsfræði og lífsleikni sem dæmi um ábyrgð borgara, rödd einstaklinga og getu til aðgerða, eða frelsi einstaklings og leiðir til tjáningar. Ræða má um getu listarinnar til að koma á framfæri skoðunum, pólitískum sem félagslegum.

Bjargir:

pappír, prentari, tölvur, skurðarbretti, hnífur, skæri, lím, veraldarvefurinn, bækur um pappírslist. Leitarorð: monogram I pop up letter

Grunnþættir:

Læsi • sköpun • heilbrigði og velferð

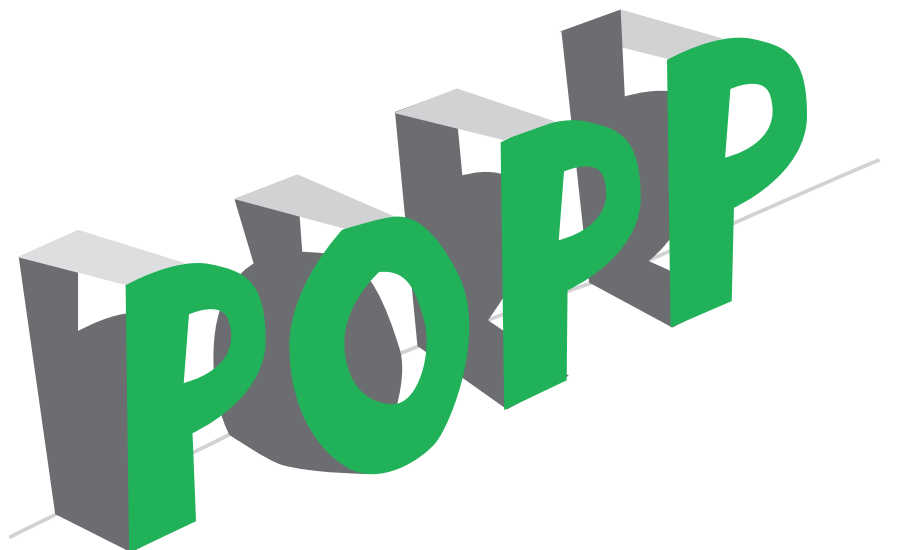
Snertifletir við aðrar greinar:

Íslenska • (tungumál) • lífsleikni • listasaga • upplýsingatækni • stærðfræði

Ávinningur:

Verkefnið er í anda þrautalausna.

Nemendur þurfa að reyna á rýmisgreind og skynjun til að útfæra tvívíðan hlut í þrívídd. Verkefnið reynir á verkfræðilega/stærðfræðilega hugsun og sýnir möguleika hönnunar í þess háttar samhengi þar sem tæknileg úrlausnatriði vega jafnpungt og fagurfræðileg nálgun.



Æfing 5 – Hvað segja merki?

Grunnbættir:

Læsi • sköpun

Snertifletir við aðrar greinar:

Íslenska • (tungumál) • listasaga •
upplýsingatækni • saga • lífsleikni

Ávinningur:

Umræður um einkenni og eiginleika merkis sem nemendur þekkja en hafa kannski aldrei velt fyrir sér eru afar árangursríkar. Með einföldu samræðuformi komast nemendur að ýmsu um sögulegt og listfræðilegt samhengi en enn mikilvægari lærdómur er að þekkja eigin tilfinningar og skoðanir, hlusta á aðra og draga lærdóm af skoðanaskiptum. Nemendur læra með þessu móti að koma hugmyndum sínum og tilfinningum í orð sem svo aftur hjálpar þeim að myndgera og túlka tilfinningar og eiginleika þegar þeir sjálfir glíma við verkefni eins og t.d. að teikna merki. Verkefnið er áhugavekjandi, styrkir sjálfsmynd og þjálfar myndlæsi og framsögu, hlustun og tillitssemi.

Umræður (spurningalisti) um merki (logo)

Tímalengd: 40 mín.

Ríkissjónvarpsins (RÚV) var teiknað á árunum 1965-66 og í upphafi stóð valið á milli tveggja merkja sem sjá má hér að neðan.



Skissa af merki RÚV og endanleg útfærsla merkis RÚV.

Aðferð:

Kennari stýrir umræðum um t.d. merkin hér að ofan. Umræðuna eða umhugsunina má jafnframt framkvæma með spurningalista til nemenda á samfélagsvef eða skriflega og nota þá sem heimavinnu. Ræða má önnur merki og breyta þá spurningalista hér á eftir því til samræmis.

1. HÓPUMRÆÐUR:

1. Hvor tillagan finnst þér/ykkur betri?
2. Eru þær á einhvern hátt líkar?
3. Hvaða form er ríkjandi í báðum tillögum?
4. Sjáið þið móta fyrir bókstaf í merkinu?
5. Hvað skyldi merkið eiga að tákna?
6. Finnst ykkur merkið hafa staðist tímans tönn?
Ef svo er ekki, hvers vegna ekki?
Ef svo er, hvað veldur því?
7. Hver er tilgangur hönnunar?
8. Þarf sjónvarpsstöð að hafa sitt eigið merki? Hvers vegna?
9. Hvernig er merkið í samanburði við merki annarra sjónvarpsstöðva í dag?
(unglegt, gamaldags, fallegt, ljótt ...?)
10. Mynduð þið þekkja merkið ef þið sæjuð aðeins hluta af því?
Ef svo er, hvers vegna ætli það sé?
Ef ekki, hvað veldur?
11. Hvort er merki Ríkissjónvarpsins týpógrafískt (þ.e. byggt á lettri), myndrænt (þ.e. byggt á myndrænu tákni) eða bæði?

Gísli B. Björnsson höfundur vinningsmerkisins lýsti því á eftirfarandi hátt: „Þetta merki er einfalt í margbreytileika sínum og tæknilega í lagi. Það var ekki tíska dagsins þegar það var hannað 1966 og hefur lifað af þenna tíma. Stafurinn S er sýnilegur, og líka tvö hringform kvikmyndarúllunnar og ljósgeislar.“
(Gísli B. Björnsson, án ártals)



MOLAR UM MERKI, TÁKN OG HÖNNUN MERKJA

Merki eru margvísleg og margbreytileg í útliti og inntaki. Algengust eru merki fyrirtækja og stofnana, framleiðslumerki og ýmis tækifærismerki s.s. afmælismerki. Merki geta verið myndræn tákn, myndgert letur, leturgerð eða sambland tákns og leturs. Merki er eins og myndir að því leyti að þau geta sagt frá mörgu eða gefið tilfinningu fyrir mörgum hlutum á meðan stakur bókstafur sem ekki er myndgerður á nokkurn hátt gefur aðeins frá sér hljóð. Merki hefur í einfaldleika sínum það fram yfir myndir að það er auðþekktanlegra og yfirleitt auðveldara að vinna með t.d. í stórum stærðum en myndir. Vel hönnuð merki smækka líka betur niður en myndir. Þess vegna eru þau meðal annars notuð til að einkenna t.d. fyrirtæki og stofnanir.

HVAÐ ER MÓNÓGRAM?

Mónógram er eins konar merki byggt á upphafsstöfum nafns (eins og skammstöfun) eða úr stöfum í nafni. Mónógröm má finna á mynt, fánum og vopnum þegar t.d. um þjóðarleiðtoga er að ræða en persónuleg mónógröm einstaklinga má t.d. finna á handklæðum, sængurverum, ferðatöskum og í bókum og bókasöfnum. Listamenn og handverksfólk hafa um aldir notað mónógröm til að merkja verk sín og eru þau algeng sem merki hátískuhúsa enn þann dag í dag, má nefna fyrirtæki á borð við Chanel, Gucci og Yves Saint Laurent.



2. HEIMAVERKEFNI: Fáirð nemendur til að koma með eða vísa á 2-3 merki í næsta tíma sem þeim finnast flott/falleg/góð og takið 10-15 mínútur af byrjun næsta tíma í að kryfja val þeirra í léttu spjalli. Ræða má merki sem allir þekkja og hafa ef að er gáð skoðanir á og tilfinningu fyrir, s.s. Bónus-merkið, N1-merkið, merki tónlistarhússins Hörpu o.s.frv.

Bjargir:

Tölva, netið, dagböð. Leitarorð: Gísli B. Björnsson merki.

Ítarefni:

Merki RÚV var teiknað af Gísla B. Björnssyni, teiknara. F. 1938 í Reykjavík.

Gísli B. Björnsson er einn af helstu frumkvöðlum í grafískri hönnun á Íslandi. Aðaláhersla hans í námi var á merki, leturteikningu og leturmeðferð. Gísli starfaði um átatuga skeið sem teiknari, tók þátt í stofnun og rekstri auglýsingastofa, s.s. Auglýsingastofu GBB (1961-1987) sem síðar varð Hvíta húsið og Hér og nú (1989). Hann starfaði jafnframt innan vébanda Myndlista- og handíðaskóla Íslands, ýmist sem kennari, deildarstjóri og svo sem skólastjóri (1962-73 og 1976-87). Gísli hefur kennt fjölda námskeiða innan sem utan Listaháskólans.

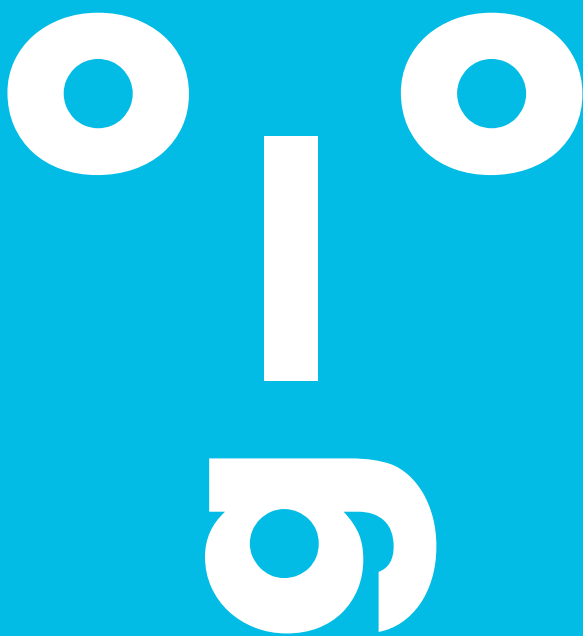
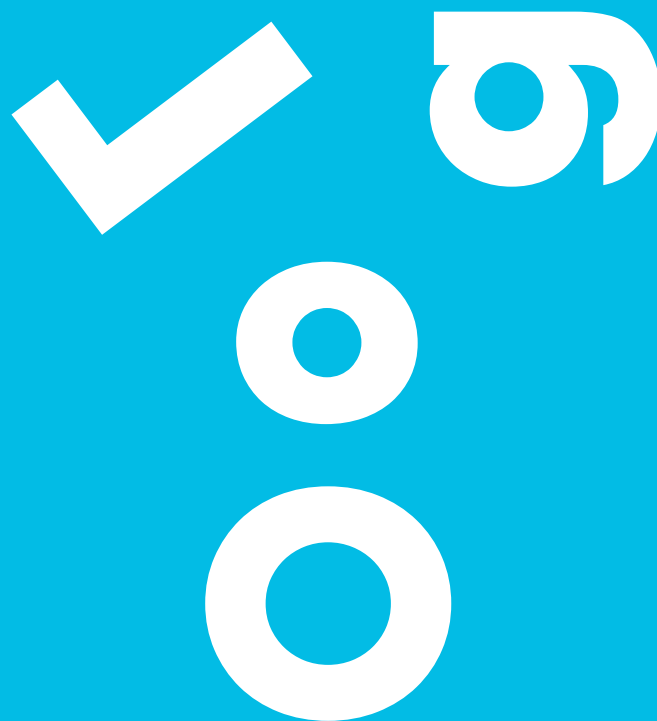
GÁTA:

Jón og Gunna liggja andvana á gólfinu heima hjá sér. Íbúðin er harðlæst að undanskyldum einum glugga sem er opinn. Umhverfis þau er vatnspollur og glerbrot. Hver eru Jón og Gunna og hvað gerðist?

SVAR: Jón og Gunna eru gullfiskar sem dóu þegar búið þeirra datt á gólfið og brotnaði í vindhviðu sem kom inn um gluggann.

HVAÐ SKAL HAFI Í HUGA VIÐ HÖNNUN MERKIS?

- Að skapa einkenni eða tákn sem samræmist eðli viðfangsefnisins
- Að það hafi sín sérkenni og sérstöðu
- Að það sé einfalt og auðskilið
- Að það uppfylli tæknilegar kröfur
- Huga ber að líftíma merkis við hönnun þess, þ.e. að merkið lifi sem lengst óbreytt, verði ekki strax gamalt, hallærislegt, þúkó, afdankað ... o.s.frv.



HVAÐ ERU TÁKN?

Tákn hafa fylgt mannum frá örófi alda s.s. merki fyrir ákveðna hluti, fyrirbrigði eða jafnvel hugsun, sem smám saman hafa fengið ákveðna merkingu og einfaldað form. Bókstafir voru eitt sinn tákn eða stílfærðar myndir af ákveðnum hlutum sem með rás tímans einfölduðust og breyttust.

Menning okkar, trú, listir, stjórnmál og samskipti manna á milli, umferð, siglingar, öryggismál o.s.frv. byggja að miklu leyti á táknmáli. Við lifum og hrærumst í táknum. Til dæmis getur grunnformið þríhyrningur haft mismunandi merkingu snúi hann upp eða niður eða þegar hann er notaður sem götuskipti eða sem siglingatákn.

Æfing 6 – Hönnun merkis og bréfsefnis

Grunnbættir:

Læsi • sköpun • heilbrigði og velferð • lýðræði og mannréttindi • sjálfbærni

Snertifletir við aðrar greinar:

Íslenska • (tungumál) • myndmennt • lífsleikni • saga • listasaga • landafræði • upplýsingatækni

Ávinningur:

Æfingin þjálfar skissugerð, hugmyndavinnu og teikningu, notkun teikniforrita, upplýsingaöflun, túlkun og næmi fyrir fingerðum en þýðingarmiklum blæbrigðum. Hún þjálfar myndlæsi, táknlæsi og tilfinningagreind, eflir sjálfsmynd nemenda og þjálfar sjálfstæð vinnubrögð. Æfingin eflir ímyndunarafli og hugmyndaflug og yfirfærslu hugmynda svo e-ð sé nefnt.

Tímalengd: 160-320 mínútur + heimavinna

Aðferð:

Frjáls einstaklingsæfing þar sem hægt er að vinna með t.d. þrjú mismunandi fyrirtæki/stofnanir með mismunandi einkenni. Hægt er að nefna raunveruleg fyrirtæki/stofnanir en þá felst verkefnið í endurhönnun merkis. Annar útfærslumöguleiki er að nefna bara eðli starfseminnar sem um ræðir og gefa þá nemendum færi á að gefa fyrirtækjunum viðeigandi nafn. Aðalatriðið er að fyrirtækin kalli á ólíka nálgun í stíl og inntaki. (Hægt er að láta nemendur gera merki fyrir öll þrjú fyrirtækin eða velja eitt af þeim, allt eftir tíma og áherslum.)

Fyrirtækin sem áhugavert væri að kljást við væru t.d.:

Rafrænt gagnasafn • endurvinnslustöð • grunnskóli • sjónvarpsstöð • líkamsræktarstöð • heilsulaug • verktakafyrirtæki • veitingarekstur • safn • verslun • fiskvinnslufyrirtæki • framleiðslufyrirtæki o.s.frv.

Verkefnið býður upp á þann möguleika að skoða sögu íslensks iðnaðar og framleiðslu og velta ýmsu upp. Til dæmis má þrengja hönnun matvælaframleiðslu niður í vatnsátöppunarfyrirtæki til að að koma af stað umræðu um þjóðareign þar sem hugtakið þjóðareign er skoðað og greint og afstaða tekin til slíkra mála. Einnig má nálgast merkjagerð út frá umræðum um framleiðslu og stöðu endurvinnslu og sjálfbærni á Íslandi. Jafnframt má tengja hönnun merkis umræðum um menningar- og markaðsmál með umfjöllun um höfundarrétt o.s.frv.

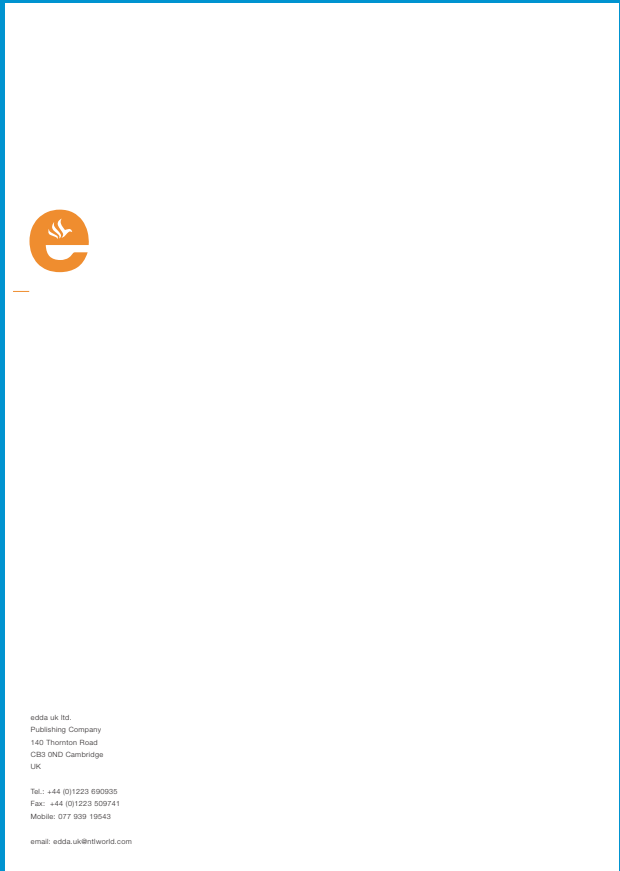
Hver nemandi skal svo í stuttri greinargerð með merki og skissum af merki, fjalla um vinnuferlið og svara eftirfarandi spurningum:

1. Hvernig merki er um að ræða? Lýstu því í stuttu máli. (Tegund merkis: týpógrafískt (þ.e. byggt á lettri) eða tákn eða bæði og þá tákn fyrir hvað)
2. Hefur það listfræðilega eða sögulega tengingu eða aðra tengingu?
3. Hvernig gekk þér að finna hugmynd og skissa?
4. Hvar leitaðir þú helst fanga í hugmyndavinnunni?
5. Hvernig gekk þér að útfæra hugmynd þína? (tæknilega)
6. Þarft þú að æfa þig í einhverju?

Spurningalistanum má breyta en hann er byggður á DBAE – listsköpun, listasögu, listgagnrýni og fagurfræði. Greinargerðina má vinna heima, t.d. á bloggi/samtalssíðu.

Vinna við gerð merkis er mikilvægt tækifæri til að huga að hugmyndavinnu og efnislegri skrásetningu og varðveislu hennar í skissubókum og er mælt með því að ítrekað verði fyrir nemendum að hugmyndavinnan er metin rétt eins og virkni í tímum og endanleg niðurstaða verka.

Bjargir: Skriffæri, blöð, skissubækur, tölvur og teikniforrit, bækur, veraldarvefurinn, virkt hugmyndaflug og ímyndunarafli.





Saga af merki

Myndirnar hér að neðan eru dæmi um ferli merkis frá hugmynd til endanlegrar útkomu.

Skissurnar voru upphaflega unnar fyrir fjármálafyrirtæki árið 2010. Þær voru brot af langri og strangri hugmyndavinnu í leit að viðeigandi merki fyrir viðkomandi fyrirtæki en á endanum var önnur og minna „fígúratív“ nálgun valin. Skissurnar fóru í skissubunka höfundar og söfnuðu ryki. Dag einn er tiltekt var óumflýjanleg rötuðu þær í hendur hönnuðarins sem velti því fyrir sér að fleygja þeim í tunnuna. En eftir að hafa virt skissurnar fyrir sér ákvað hún að þær væru þess virði að geyma. Hún hafði trú á hugmyndum sínum og var sannfærð um að skissurnar ættu eftir að nýtast henni síðar. Daginn eftir, (alveg satt!), var komið að máli við hönnuðinn um hönnun merkis fyrir grunnskóla vestur í bæ. Hugmyndinni laust niður í höfuð hönnuðarins og nú var hún ekki lengi að draga gömlu skissurnar fram og koma þeim á fast form. Það er skemmst frá því að segja að merkið „steinlá“ eins og sagt er í bransanum. Skólastjórnendur og kennarar kolféllu fyrir hugmyndinni og börnin í skólanum tengdust merkinu strax. Það borgar sig að teikna hugmyndir sínar á blað því annars gleymir maður þeim jafnóðum. Það getur líka borgað sig að vera ekki of duglegur að taka til!

Hér mætti spyrja nemendur svipaðra spurninga og í æfingu 5. Hvaða týpógrafísku og myndrænu skírskotanir hefur merkið? Hvers vegna eru fjórir litir í merkinu? – Gæti það verið árstíðatenging eða tákn um fjölbreytileika?



Æfing 7 – Útlitshönnun

Hönnun útlits • merki og/eða grafík (t.d. tengt uppfærslu í skóla, leikskrá + veggspjald)

Tímalengd: 240-400 mínútur + heimavinna

Aðferð:

Tilvalið er að vinna að gerð merkis/útlits fyrir leikskrá tengda leikverki/söngleik /dansverki/tónleikum sem taka skal til sýninga eða flytja á í skólanum. Slík verkefni ná yfirleitt langt út fyrir skólastofuna og geta eflt ábyrgðartilfinningu, kveikt frumkvæði og áhuga. Verkefnið hefur yfir sér raunveruleikablæ, (getur endað sem raunveruleg leikskrá ef vel tekst til, ekki bara „óraunverulegt“ skólaverkefni). Reyna ætti að halda verkefni sem leik og gera það ekki of alvarlegt. Eins þarf alltaf í slíkum verkefnum að gæta hagsmuna nemenda í hönnun, passa að verkefnið verði ekki hlutlaus þjónn t.d. leiklistar eða dansverks. Nemendur í hönnun/myndmennt verða að fá að vera með í verkefninu á forsendum hönnunar.

1. HÓPUMRÆÐUR/HUGARKORT: Umræður um viðfangsefni, útlitið sem hanna á (mögulega endurhönnun heimsfrægs merkis/útlits), boðskap og stemningu. Ræðið hvað merkið/útlitið þarf að segja annars vegar um verkið og hins vegar um uppfærsluna? Mikilvægt er að nemendur vinni t.d. hugarkort eða atriðalista meðan á umræðum stendur í skissubækur sínar.

2. EINSTAKLINGSVINNA: Nemendur skissa og hanna merki og/eða gráfískt útlit sem hægt verður að nota við gerð markaðsefnis fyrir fyrirhugaða sýningu. Skissið á blað og/eða í tölvu. Skannið inn skissur ef þarf til að vinna með á vektorformi. Merki/útlit fullunnið í teikniforritum.

3. Gera má kröfu um að nemendur sýni stig af stigi þróun útlits/vinnunnar þangað til endanlegt útlit er tilbúið. Þurfi t.d. að skila sýnishornum af útliti í „pósítívri“ og „negatívri“ mynd, frumskissu og endanlegu merki til að sýna að þeir hafi skoðað margar útfærsluleiðir og möguleika.

4. EINSTAKLINGSVINNA: Nemendur fullvinna merki í indesign eða illustrator eða öðrum sambærilegum forritum og skoða útfærslumöguleika s.s. svart/hvít/lit, negatívt og púsítívt.

5. Uppsetning merkja á vef/bloggi/tímariti (rafrænt/prenti). Árangursrík aðferð til yfirferðar er að safna merkjum í rafræna möppu og opna í skjávarpa. Vistvænar aðferðir ætti að reyna að nýta sem mest í áfanganum til að sporna gegn óþarfa útprintunum og pappírssóun.

Þjargir:

Pappír, lím, ljósritunarvél, myndavél, tölvur og teikniforrit, prentari, blýantar, strokleður, skæri, bæklingar og tímarit, eldra efni tengt leik, dans og tónlistarsýningum við skólann.

Grunnþættir:

Læsi • sköpun • lýðræði og mannréttindi • heilbrigði og velferð • sjálfbærni

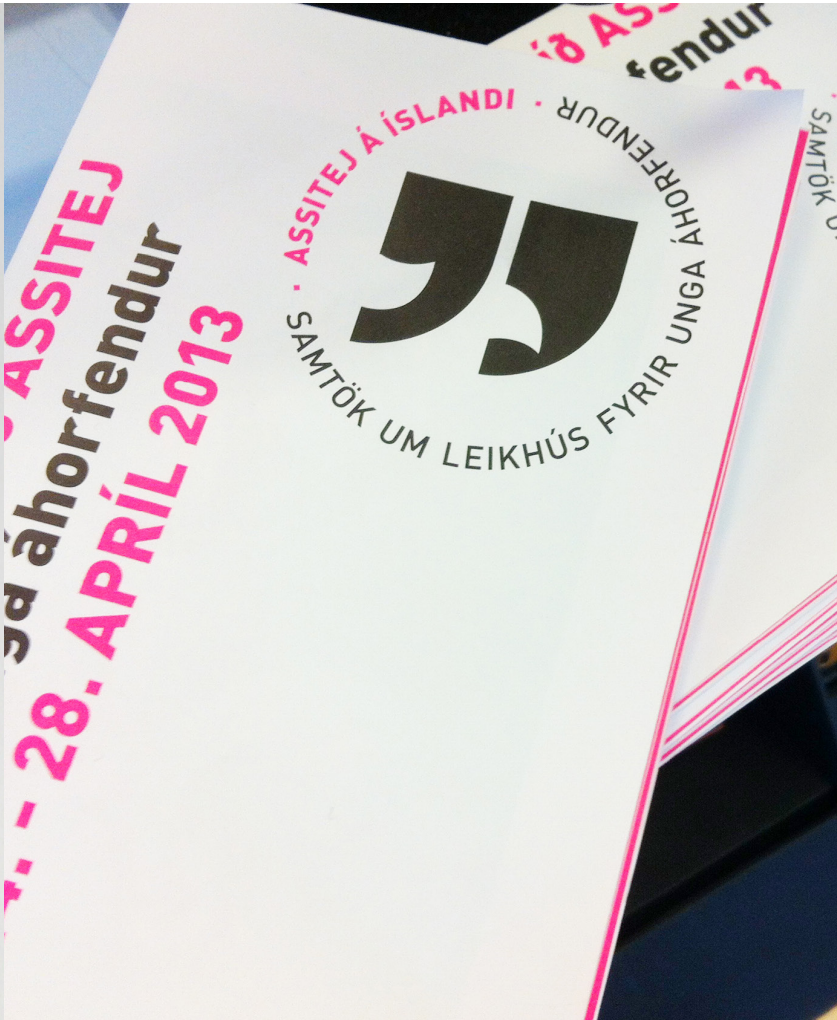
Snertifletir við aðrar greinar:

Íslenska • (tungumál) • myndmennt • leiklist • lífsleikni • saga • listasaga • upplýsingatækni

Ávinningur:

Æfingin þjálfar skissugerð og hugmyndavinnu, þjálfar nemendur í notkun teikniforrita og í upplýsingaöflun. Æfingin eflir hlustun og túlkun fingerðra blæbrigða, þjálfar myndlæsi og tilfinningagreind, eflir sjálfsmynd nemenda og þjálfar sjálfstæð vinnubrögð, hugvitssemi og skipulagsfærni. Hún eflir ímyndunarafl og hugmyndaflug og yfirfærslu hugmynda svo eitthvað sé nefnt.





Æfing 8 – Umbrot

Grunnpættir:

Læsi • sköpun • lýðræði og mannréttindi • heilbrigði og velferð • sjálfbærni

Snertifletir við aðrar greinar:

Íslenska • (tungumál) • myndmennt • leiklist • lífsleikni • saga • listasaga • upplýsingatækni

Ávinningur:

Æfingin þjálfar hugmyndavinnu og færni í notkun umbrotsforrita, öflun og úrvinnslu upplýsinga. Æfingin þjálfar hlustun og túlkun fingerðra blæbrigða, myndlæsi og tilfinningagreind, eflir sjálfsmynd og sjálfstæð vinnubrögð, hugvitssemi, útsjónarsemi, skipulagsfærni og nákvæmni.

Uppsetning bæklinga (t.d. fyrrnefnd leikskrá úr æfingu 7)
Tímalengd: 80-160 mínútur + heimavinna

Aðferð:

Verkefnið má vinna í samhengi við uppfærslu í skólanum eins og áður segir. Fara má í gegnum tæknilega þætti við gerð bæklinga. Mismunandi format/brot rætt og tenging þess við innihald bæklinga. (Din stærðir kynntar.) Eins er hægt að beina sjónum að leturmeðferð, læsileika, vægi upplýsinga og tengslum við stærð og staðsetningu. Eins má gefa nemendum frjálst val um efni að eigin vali, t.d. uppsetningu (ritgerðar)-verkefnis í öðru fagi. Nemendur hanna svo bækling eða einblöðung og rökstyðja lögum og lengd.

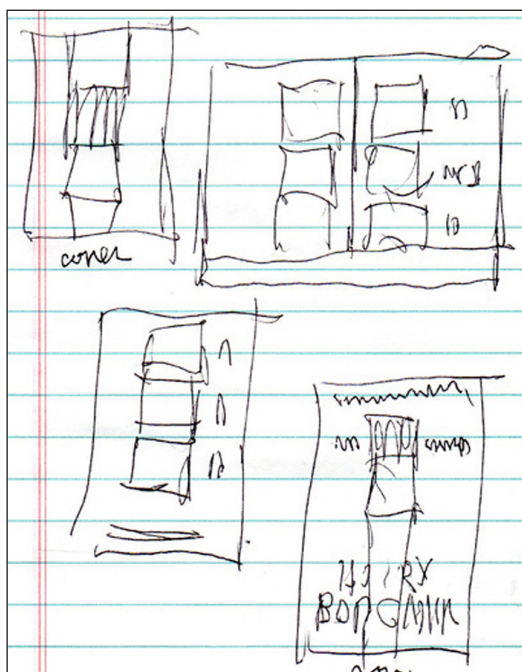
Vert er að huga að umfangi og dreifingu prentefnis í samhengi við sjálfbærni og atvinnulíf. Þetta má framkvæma í formi athugunar sem nemendur gera heima fyrir, t.d. með því að safna á einni viku því efni sem berst inn á heimili þeirra að húsráðendum forspurðum. Nemendur geta svo í formi umræðu, skriflegrar greinargerðar eða vefsfærslu tjáð sig um málið og tekið til þess afstöðu.

Nemendur velta fyrir sér eftirfarandi spurningum:

1. Hvað komu ca. margir bæklingar/blöð inn um lúguna á heimili þínu að þér og foreldrum þínum forspurðum þessa vikuna? Hvað vó efnið í grömmum talið?
2. Hvernig efni var það?
3. Var efnið skoðað eða var því fleygt í ruslið óskoðuðu?
4. Hafa auglýsingabæklingar af þessu tagi áhif á þig? Ef svo er hvers konar áhrif?
5. Hvort heldur þú að prentun og dreifing prentefnis sem fer inn á öll heimili hafi jákvæð eða neikvæð áhrif á mynd fyrirtækis?
6. Hvað heldur þú að skapist mörg störf í kringum útgáfu af þessu tagi?
7. Er það jákvætt eða neikvætt?
8. Finnst þér að fólk eigi að geta ákveðið sjálft hvort það þiggur eða afþakkar efni af þessu tagi?
9. Eiga fyrirtæki að hafa frjálst val um framleiðslu slíks efnis?
10. Ætti að krefja fyrirtæki sem framleiða mikið af auglýsingaefni sem borið er í hús að íbúum forspurðum um t.d. að greiða sorphirðu síns eigin efni eða um framlag til samfélagslegrar ábyrgðar af einhverju tagi í staðinn?
11. Hvers konar verkefni í samfélagslegri ábyrgð dettur þér í hug að krefja slík fyrirtæki um?
12. Hvaða aðrar leiðir til að auglýsa vöru en prentun bæklinga dettur þér í hug?

Bjargir:

Skissubækur, skriffæri, bókasafn, bæklingar og blöð, veraldarvefur, tölvur og teikniforrit, reglustika, hnifar, skæri, spreylím.





Æfing 9 – Leturgerð

Grunnpættir:

Læsi • sköpun • lýðræði og mannréttindi
• heilbrigði og velferð • jafnrétti •
sjálfbærni

Snertifletir við aðrar greinar:

Íslenska • (tungumál) • leiklist • lífsleikni •
samfélagsfræði • listasaga • myndmennt

Ávinningur:

**Nemendur þjálfast í meðferð mynda og
texta og mögulegs áhrifamáttar slíks
sambands. Æfingin þjálfar ímyndunarafl,
greinandi og frumlega hugsun og
framsetningu og stuðlar að myndlæsi.
Æfingin hefur samfélagsleg góð áhrif
og stuðlar að jákvæðri sjálfmynd og
umburðarlyndi og gagnrýnni hugsun.**

Týpógrafía • mynd og tilfinning • áróður • veggspjald
Tímalengd: 80-160 mínútur + heimavinna

Efnistöð:

Í þessu verkefni er hægt að fara ýmsar leiðir og ýmislegt í heimi unglinga sem gæti hentað til að vinna með í veggspjaldagerð. Hér verða nefnd nokkur dæmi um nálgun sem hefur aðallega tengingu við heilbrigði og velferð og mannréttindi og lýðræði. Hægt er að skoða netið og vinna út frá t.d. varnaðarorðum SAFT um netið og netnotkun unglinga. Eins er hægt að skoða facebook og athugasemdakerfi ýmissa vefþimarita og gera veggspjald sem vinnur gegn neikvæðri og ómálefnalegri umræðu.

1. Hægt er að styðjast við Olweusaráætlunina gegn einelti (eins og í æfingu nr. 12) og fá nemendur til að vinna veggspjald gegn einelti á áhugaverðan og áhrifaríkan hátt þar sem lögð er áhersla á myndræna framsetningu niðurstaðna og/eða tölfræði. Önnur klassísk nálgun er að gera veggspjald um skaðsemi vímuefna. Hægt er að vinna verkefnin út frá jákvæðum og neikvæðum áróðri. Skoða má frásögnina í þessu samhengi, notkun boðhátta og áhrifa þess að segja annað hvort „þú mátt“ eða „þú mátt ekki“ og því hvort hægt sé að beita áróðri á „lúmskari“ hátt, skoða sjónarhornið sem fælist t.d. í því að nálgast verkefnið út frá annað hvort geranda eða þolanda. Auk þess má skoða áhrifamátt grafíkur og myndvinnslunnar sjálfar (stórt, lítið, hvað sagt er í texta og hvað ekki o.s.frv.). Hvetja skal nemendur til að mynda sér skoðun á því með umræðum hvað líklegt sé til árangurs og skoða og átta sig á öðrum aðferðum grafískrar hönnunar og auglýsingagerðar og sálfræði til að hafa áhrif á skoðanir og langanir fólks. (Auglýsingaherferðir fyrirtækja á borð við Benetton eru gott dæmi um slíka nálgun.)

2. Önnur leið er að vinna með eflingu sjálfsmyndar og láta nemendur hanna veggspjald með skilaboðum og viðeigandi umgjörð á glæsur sem hengdar eru upp t.d. á speglum salerna í skólanum. Sem dæmi má nefna setningar á borð við: „Þú ert fín/fínn eins og þú ert“ eða „Þín innri feegurð verður sýnileg þegar þú brosir!“. Áhugavert gæti verið að vinna bara með svartan lit, letur og mynd (hér má taka leturmyndagerð skrefi lengra (gott verkefni á eftir mónógrami). Nemendur geta auk leiks með letur leikið sér að spegilmyndinni og þátttöku áhorfenda í verkinu. Eins má skoða aðrar aðferðir við framsetningu og gefa nemendum lausan tauminn.

3. Enn önnur leið með áherslu á myndmál er að kanna tengingar t.d. listasögu eða pólitíkur við auglýsingar og veggspjöld gerð í auglýsingarskyni og birtingarform þess hjá t.d. fataframleiðslufyrirtækjum eins og hinu ítalska Benetton. Það sem þessi æfing ætti að kenna nemendum er sú viðleitni grafískrar hönnunar og auglýsingagerðar að reyna alltaf að koma á óvart og sýna hlutina í nýju ljósi eða óvæntu samhengi. Varla þarf að taka fram að öll veggspjöld sama hvort um netið, facebook, einelti, vímuefni eða sjálfsmynd er að ræða eiga að stuðla að uppbyggilegum og heilbrigðum venjum og samskiptum, jafnvel þótt hlutirnir séu skoðaðir út frá öfugum formerkjum.

GÁTA:

Hópur ræningja var að hlaða sendiferðabíl með sjónvarpstækjum sem þeir voru að stela úr vöruhúsi þegar þeir heyrðu skyndilega í sírenum lögreglubíls sem nálgastist. Þeir gátu ekki forðað sér eða flúið lögregluna en sluppu samt. Hvernig fóru þeir að því?

SVAR: Þeir báru allt góssið inn aftur og létu sem þeir væru að losa sendiferðabílinn en ekki að lesta hann!

Aðferð:

1. HÓPVINNA: Nemendur gera stikkorðalista/hugarkort um atriði sem skipta máli, nálgunarleiðir út frá jákvæðum eða neikvæðum áróðri. Nemendur huga að stíl og nálgun. Þeir skissa og vista hjá sér hugmyndir í verkmöppur, prófa letur, sjá hvað passar málefnum og huga að sambandi texta, leturs og myndmáls.

2. Nemendur vinna veggspjald í teikniforriti (s.s. illustrator/indesign). Vinna má með ljósmyndir, grafík og letur. (Ef týpógrafískt speglaverk er valið er unnið á hvítan grunn með svart letur, verkið svo ljósritað eða prentað á glæsur.)

3. Verk prentuð út og hengd upp á viðeigandi staði. (Spegglaverk – Hengið á salernisspegla eða glerhurðir og takið myndir af verkunum eða skjalfestið virkni verka á einhvern hátt. Birtið á vef/bloggi/blaði og vistið í verkmöppum.

Að verkefni loknu er tilvalið að hafa umræður um verkefnið, yfirferð og ræða þá áhrif framsetningarinnar og þátt hennar í verkinu, s.s. uppsetningu á spegla og hvaða áhrif það hafði að gera veggspjöld á þann hátt. Eins er áhugavert að ræða hvort nemendum finnist áhrifaríkara að vinna út frá jákvæðum eða neikvæðum áróðri eða öfugum formerkjum. Hægt er að hugsa sér að nemendur flögri um netið og birti á bloggi veggspjöld eða auglýsingar sem þeim finnst athyglisverðar eða áhrifaríkar og segi í einni setningu hvers vegna.

Þjargir:

Skissubækur, blöð, skriffæri, veraldarvefur, tölvur, teikniforrit, tímarit, glæsur.

Leitarorð: Tibor Kalman · Benetton



Hvað er meira spennandi en að tipla út á þessa fallegu grasflöt?

Æfing 10 – Græn hönnun

Grunnpættir:

Læsi • sköpun • lýðræði og mannréttindi • heilbrigði og velferð • sjálfbærni

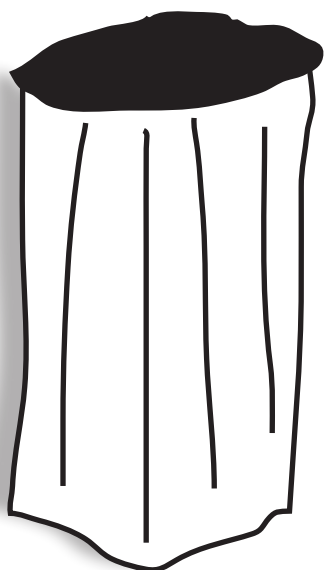
Snertifletir við aðrar greinar:

Íslenska • (tungumál) • myndmennt • leiklist • lífsleikni • saga • listasaga

Ávinningur:

Æfingin þjálfar hugmyndavinnu, myndlæsi og tilfinningagreind, eflir sjálfstæð vinnubrögð, hugvitssemi, útsjónarsemi, lausnaleit og e.t.v. nýsköpun og sundurhverfa hugsun og leikgleði. Æfingin eykur umhverfisvitund og eflir sjálfsmynd og félagslega ábyrgð og samfélagsvitund.

*Þýja
uppvakningur
hér?*



Endurvinnsla • tvívíð – þrívíð hönnun

Tímalengd: 80-160 mínútur + heimavinna

Græn hönnun og endurvinnslutunnur skólans.

Óhefðbundin auglýsingaherferð. Unnið með endurnýtt efni.

Aðferð:

Til að auglýsa endurvinnslutunnurnar hanna nemendur tví- eða þrívíðan hönnunargrip, t.d. lampa eða skapalón fyrir skúlptúr úr pappír/rusli upp úr endurvinnslutunnum skólans. Tilgangurinn með því er að auka meðvitund og þátttöku nemenda í því að endurvinna og fara vel með pappír/efni. Jafnframt má fara í geymslur skóla og finna dót til að vinna með. Nemendur skissa og ræða málin í hópum á fundum. Þeir koma sér saman um lausn og hefjast handa við undirbúning og framkvæmd.

1. Hugmyndavinna: Nemendum má koma af stað í hugmyndavinnu með því að huga að eftirfarandi atriðum: einfaldleika í framkvæmd, stærð og lögun og táknaðum tengingum, óhefðbundinni framsetningu, hreyfingu og/eða frumleika í framsetningu og útsjónarsemi. Huga skal að orðum og orðasamböndum sem hægt væri að myndgera og/eða snúa við merkingarlega. Ef nemendur ná ekki tengingu við verkefnið má gefa þeim vísbendingar um frumlega nálgun eins og að búa til lampa sem lýsir á tunnuna úr endurunnu efni, óróa, brúður o.s.frv. Önnur dæmi um nálgun er að vinna út frá tvíræðum orðum eða orðasamböndum t.d. orðum eins og „uppvakningar“ eða „upprisa“ o.s.frv.

2. Nemendur finna setningu sem getur staðið með verkinu eða verið verkið (til að auka áhrifin) og útfæra.

3. Nemendur vinna verk og setja upp. Nemendur taka myndir af verkinu og skjalfesta og birta á vef/bloggi/blaði.

4. Nemendur skrifa örstutta útskýringu eða greinargerð með verki og setja inn á vef/blogg/blaðagrein. Ef nemendur fóru á vefinn og urðu fyrir áhrifum af einhverju skal vista myndir og tala um tengingar við viðkomandi listamann eða verk.

Þjargir:

Skissubækur, blöð, skriffæri, tölvur og teikniforrit, pappír (enduruninn), gamalt dót úr geymslum skóla, veraldarvefurinn.



Æfing 11 – Hönnun og lýðheilsa

Grunnþættir:

Læsi • sköpun • lýðræði og mannréttindi • heilbrigði og velferð • jafnrétti • sjálfbærni

Snertifletir við aðrar greinar:

Íslenska • (tungumál) • myndmennt • lífsleikni • saga • listasaga • íþróttir

Ávinningur:

Æfingin þjálfar hugmyndavinnu og virkjar ímyndunarafl, þjálfar myndlæsi og tilfinningagreind, sjálfstæð vinnubrögð, hugvitssemi, útsjónarsemi, lausnaleit og sundurhverfa hugsun (nýtt samhengi) og e.t.v. nýsköpun og leikgleði. Auk þess eflir æfingin umhverfisvitund og sjálfsmynd, félagslega ábyrgð, samfélagsvitund og lýðræðisleg vinnubrögð og þátttöku, getu til aðgerða, samkennd, virka hlustun og hópefli.

Lýðheilsa og borgarskipulag – hjólað í skólann.

Tímalengd: 160-320 mínútur + heimavinna

Aðferð:

Nemendur hanna herferð og kynningarefni að eigin vali tengt henni sem beint er að öðrum nemendum skólans í því augnamiði að auka hreyfingu og stuðla að heilbrigðum lífsstíl. Hefja skal vinnuna með því að skoða nánasta umhverfi nemenda t.d. út frá skipulagi, öryggi, vistfræði, arkitektúr, lýðheilsu ...

1. HÓPUMRÆÐA, KLIÐFUNDIR: Borgarskipulag og umferðaröryggi.

Hér að neðan eru tillögur að umræðukeikjum:

1. Hvernig er vistumhverfi ykkar nemenda?
2. Eruð þið örugg þegar þið hjólið/gangið í skólann?
3. Gerir borgarskipulagið nemendum í þessu hverfi auðvelt eða erfitt fyrir að hjóla/ganga í skólann?
4. Langar ykkur að hjóla/ganga í skólann?
5. Hvernig líður ykkur þegar þið gangið/hjólið í skólann?
6. Er tilfinningin/ávinningurinn þess virði að hvetja aðra til þess að hjóla/ganga í skólann?

2. HÓPVINNA: (Kliðfundir) Nemendur skoða sambærileg átaksverkefni

s.s. Hjólað í vinnuna og ræða hvað þarf að gera til að átak sem þetta virki.

Kíkja má líka á herferðina „Brostu með hjartanu“ sem var framkvæmd á Akureyri fyrir nokkrum árum og enn er merki um í bænum.

3. HÓPVINNA: Nemendur ræða kosti og galla. Skriflegir punktar og stutt greinargerð um niðurstöður og mögulega bréf til bæjar-/borgaryfirvalda um umbætur í bænum/hverfinu ef þörf er á og ef tími vinnst til. Nemendur hanna svo drög að herferð (nefna t.d. stíl veggspjalda og annars útgefins efni og greina frá aðgerðaáætlun í grófum dráttum. Til að mynda ef gjörningar eða eitthvað annað verður gert til að vekja frekari athygli á herferðinni, s.s. markpóstur og greina þá frá og skissa upp hugmyndir af viðburðum. Hóparnir skila svo skriflegri lýsingu á því hvernig þeir hugsa sér herferðina.

4. EINSTAKLINGSVINNA: Nemendur hanna markaðsherferðar veggspjald/leiðakort/myndverk sem er ætlað að hvetja nemendur til þátttöku í átakinu.

5. Nemendur birta efni á vef/bloggi/blaði og vista í verköppur.

Þjargir:

Virkt ímyndunarafl, skissubækur, rafræn skissubók, myndamappa, ritföng, blöð, tímarit, teikniforrit, vefur. Leitarorð: líkamsvirðing í hjólaborgin Reykjavík | Hjólað í vinnuna | Rory Sutherland life lessons from an ad man





**Höfði konunnar svipar til hrings
með prósentusneiðum í.**

Hvert skyldi umræðuefnið vera?

**Trúmál, mannréttindi eða
uppáhalds litur kvenna?**

**Er þetta ekki ögn meira
spennandi en strípað kökurit?**

**Í þessu verkefni kemur æfing 1
að góðum notum.**

Æfing 12 – Framsetning gagna

Grunnpættir:

Læsi • sköpun • lýðræði og mannréttindi • heilbrigði og velferð • jafnrétti • sjálfbærni

Snertifletir við aðrar greinar:

Íslenska • (tungumál) • myndmennt • lífsleikni • saga • listasaga • stærðfræði

Ávinningur:

Æfingin þjálfar hugmyndavinnu og framsetningu hugmynda, hugmyndaflug og ímyndunarafl, talnalæsi og myndlæsi. Æfingin þjálfar jafnframt lausnaleit, sundurhverfa hugsun, nýtt samhengi, eflir samkennd og stuðlar að hópefli, félagslegri ábyrgð og getu til aðgerða.

Tölfræði og myndræn framsetning

Tímalengd: 80-320 mínútur

Efnistöð:

Verkefnið gengur út á að myndgera tölfræði á áhugaverðan og frumlegan hátt og skoða áhrif myndrænnar framsetningar á tölur og tölfræði. Verkefnið er hægt að laga að ýmsum grunnþáttum, s.s. sjálfbærni, lýðræðisumræðu og heilbrigði og velferð og finna þá til nýjar tölur um eitthvað sem er áhugavert í því samhengi og sem helst snertir unglinga, neyslu- og lífsmunstur þeirra. Verkefni hér á eftir snýr að lýðræði, heilbrigði og velferð þar sem niðurstöður úr Olweusaráætluninni eru teknar til athugunar. Hún er notuð í mörgum skólum og snýst um að mæla og uppræta einelti í skólum. Olweusaráætlanirnar eru heppilegar því þær eru gerðar í hverjum skóla og því hafa niðurstöður könnunarinnar beina skírskotun til nemenda hvers skóla fyrir sig.

Vel má líka hugsa sér að vinna með tölfræði út frá ýmsu öðru s.s. kynjahlutfalli í tengslum við kennslubækur, fréttatíma og sjónvarpsefni. Slíka vinnu er tilvalið að samþætta stærðfræði eða lífsleikni. Sé tíminn naumur má vinna með fyrirfram fengnar tölur líkt og í Olweusaráætluninni gegn einelti.

Aðferð:

1. Nemendur skoða niðurstöður Olweusaráætlunar á heimasíðu skóla og finna tölfræði sem þeim finnst áhugaverð.
2. Nemendur vinna veggspjald/myndverk, grafíska framsetningu eða ljósmyndaverk eða allt í senn upp úr greiningunni.
3. Nemendur gera í munnlegri yfirferð/spjalli grein fyrir rannsóknarefni sínu og niðurstöðum og útskýra myndræna túlkun/nálgun og framsetningu. Segja frá því hvað vakti athygli þeirra og hvers vegna tiltekinn hlutur varð fyrir valinu til að myndgera. Útskýrið mynd, greinið frá aðferð (s.s. ljósmynd, klippimynd, blöndun grafíkur og ljósmyndar, litanotkun o.s.frv.)

Þjargir:

Olweusaráætlun um einelti, veraldarvefurinn, skissubækur, skriffæri, tölva og teikniforrit, ímyndunarafl. Leitarorð: informationisbeautiful visualization | visual news graphic design | grafísk hönnun.

Æfing 13 – Hönnun bókarkápu

Tímalengd: 80-160 mínútur + heimavinna

Aðferð:

Beita má mörgum aðferðum við val á bókum sem nemendur eiga að hanna eða endurhanna.

1. Velja má bók sem lesin hefur verið í skólanum í einhverri af tungumálagreinunum t.d. íslensku, ensku, dönsku. Valin er bók til vinnslu sem flestir hafa lesið og hafa tilfinningu fyrir, ekki síst til að umræður um tillögur bekkjarfélaga fari fram af öryggi, þekkingu og djúpstæðum skilningi (eins má hafa atkvæðagreiðslu um bók sem flestir hafa lesið).

2. Hægt er að gefa nemendum frelsi til að ákveða bók sjálfir, svo framarlega sem valið tekur ekki of langan tíma. Biðja má nemendur um að koma með upphalds bókina sína í næsta tíma og endurhanna hana svo.

Jafnframt má beita slembiaðferðum til að velja bók. Eins og t.d. þeirri aðferð að safna nemendum saman á bókasafninu og láta þá leita í Dewey kerfi bókasafnsins eftir sinni eigin kennitölu (fyrirparti) og vinna svo kápu þeirrar bókar sem ratar í hendur þeirra. Slembiaðferð af þessum toga verður að skemmtilegum leik, kemur í veg fyrir valkvíða og líkist að svolitlu leyti því hvernig verkefni rata stundum í hendur hönnuða.

3. Hópumræður/hugmyndavinna/hópvinna eða einstaklingsvinna. Ef allir vinna að sama verki má gera eins konar leik úr hugmyndavinnunni. Hver og einn segir eitt orð sem honum dettur í hug um verkið/bókina og kennari skrifar orðin á töflu.

4. Nemendur velta svo fyrir sér í hóp eða einslega (eftir því hvaða aðferð við bókaval er notuð):

1. Eftir hvern er bókin?
2. Hvenær var hún skrifuð?
3. Um hvað er bókin?
4. Fyrir hvaða aldur er bókin?
5. Hvað finnst þér minnststæðast úr bókinni?
6. Hvaða orð koma upp í hugann?
7. Hvaða litir tengjast tilfinningu ykkar fyrir bókinni?
8. Hvernig letur hæfir bókinni?
9. Er eitthvað í sögunni eða við hana sem kallar á ákveðin stílbrigði?
10. Rifjið upp í huganum bækur sem ykkur hafa þótt fallegar og hugsið út í hvers vegna ykkur þótti það?
11. Veljið ykkur bók og skiptið ykkur í hópa eftir bókavali.

5. Nemendur safna í sarpinn hugmyndum og myndum sem þeim finnst tengjast verkinu. Eins skal athygli nemenda vakin á mismunandi framsetningu t.d. ef um margútgefna bók er að ræða.

Grunnpættir:

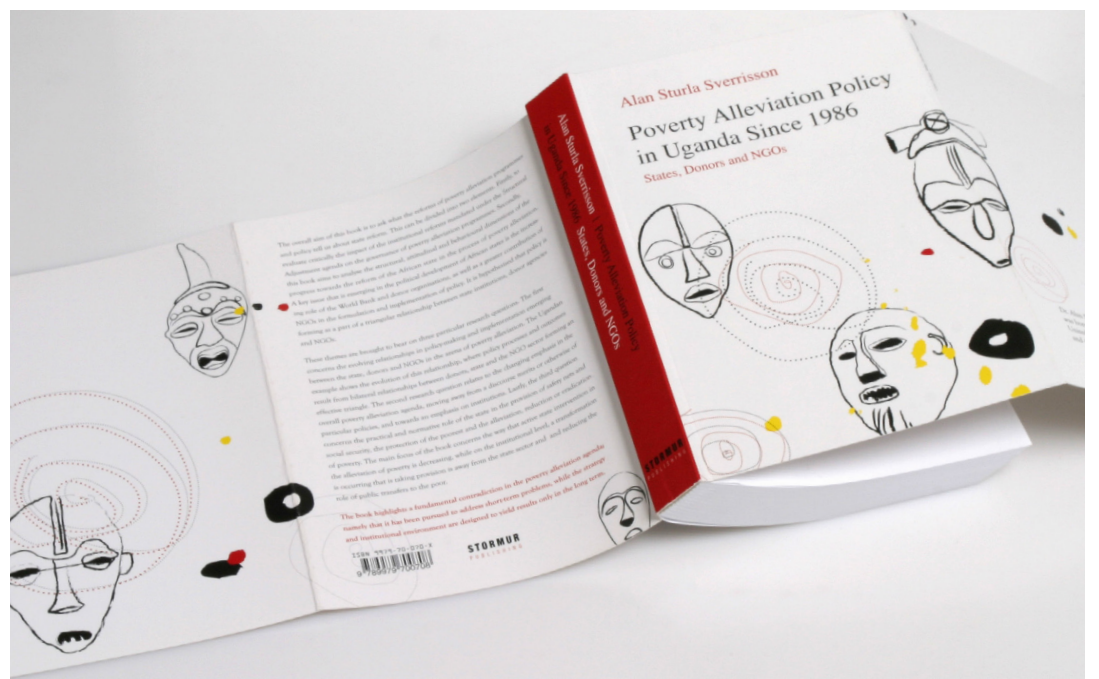
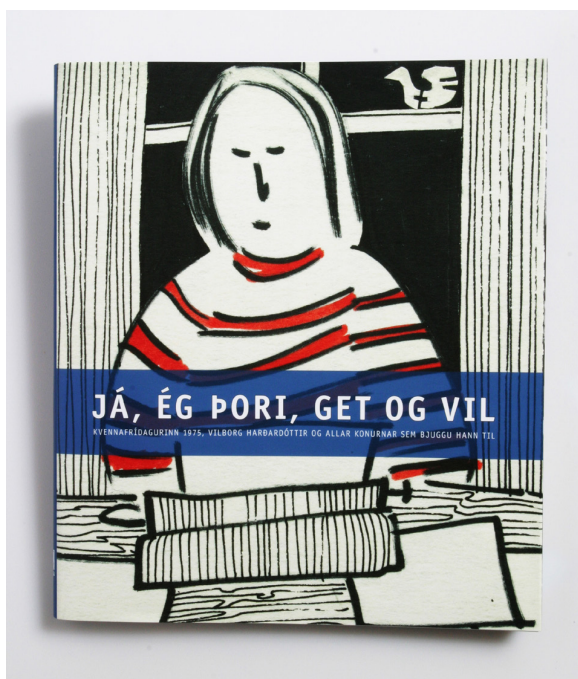
Læsi • sköpun • jafnrétti

Snertifletir við aðrar greinar:

Íslenska • (tungumál) • myndmennt • lífsleikni • saga • listasaga • stærðfræði

Ávinningur:

Æfingin þjálfar hugmyndavinnu, framsetningu hugmynda, heimildaöflun, upplýsingatækni og -leit. Enn fremur þjálfar æfingin tilfinninga-, mynd- og menningarläsi og nákvæmnisvinnubrögð.



6. Nemendur hanna bókarkápu: forsíðu, kjöl og baksíðu, (með innabrotum ef vill).

7. Mögulegt aukaverkefni eða spurning að verkefni loknu á t.d. bloggi eða samskiptavef:

Takið eftir því hvað þið gerið þegar þið fáið hugmynd, þegar þið eruð strand eða þurfið innblástur og hvernig ykkur gengur best að vinna. Skissið eða skrifið hjá ykkur hvernig þið vinnið og skilið stuttri greinargerð um vinnubrögð ykkar sjálfra og hugmyndavinnuna við úrlausn þessa verkefnis.

Þjargir:

Bókasafnið, skissubók, veraldarvefurinn, skriffæri, tölvur og teikniforrit, reglustikur, bækur, hugmyndaflug. Leitarorð (kveikja): Laurie Rosenwald How to make mistakes on purpose.

Æfing 14 – Hönnun og myndmál

Grunnþættir:

Læsi • sköpun • lýðræði og mannréttindi • heilbrigði og velferð • sjálfbærni

Snertifletir við aðrar greinar:

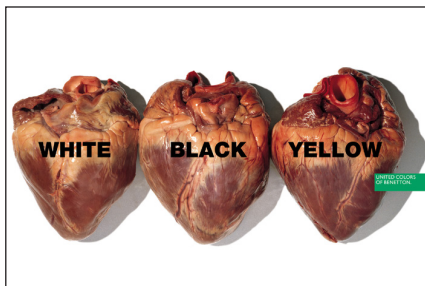
Íslenska • (tungumál) • myndmennt • lífsleikni • saga • listasaga

Ávinningur:

Æfingin þjálfar greinandi vinnubrögð og hugsun, myndlæsi og sýnir fram á listfræðilegar og pólitískar tengingar auglýsingaheimsins. Æfingin eflir sjálfstraust og æfir framsögn og virka hlustun.



Pietá eftir Michelangelo



Benetton auglýsingar

Auglýsingar • myndmál • greining

Tímalengd: 80 mínútur + heimavinna



Nemendum er sýnd mynd til að hefja umræðu um myndmál. Til dæmis myndin hér að ofan, sem hlaut World Press Photo Award árið 1991.

Auglýsingaherferðir ítalska fyrirtækisins Benetton voru fram til 1982 byggðar á hefðbundnum ljósmyndum sem sýndu fót vörumerkisins. Eftir samvinnu Benettions við margverðlaunaðan ljósmyndara, Oliviero Toscani, breyttist auglýsingastefnan og farið var að birta myndir sem vöktu athygli og sköpuðu umræður.

Í myndinni hér að ofan er andstæðum teflt saman.

1. Sjáið þið hvaða andstæður um ræðir?
2. Hvaða áhrif hafa þær?
3. Hvað er verið að auglýsa?
4. Virkar auglýsingin?
5. Vitið þið í hvaða fræga listsögulega mótíf (stef) verið er að vísa? (Pietá)

Í framhaldi geta nemendur svo fundið fleiri dæmi og unnið í hópum að því að greina myndmál dagblaða og vefmiðla.

Sama fyrirtæki sendi frá sér auglýsingarnar tvær hér til hliðar.

1. Hvað segja myndirnar?
2. Hvað er verið að auglýsa?
3. Virkar auglýsingarnar?
4. Hvaða, ef einhver, ávinningur er að því fyrir fataframleiðanda að vinna að mannúðarmálum?
5. Finnst ykkur auglýsingarnar vera unnar af heilindum og skiptir ásetningur auglýsenda máli?

Í framhaldi mætti biðja nemendur að finna í auglýsingum dæmi um það hvernig t.d. stórfyrirtæki eigna sér hamingju og frelsi, æsku og frið, dyggðir og vellíðan.

Bjargir:

Tölvur, veraldarvefurinn, bókasöfn, bækur, tímarit, dagblöð, tölvuskjávarpi.

Leitarorð: "La Pietà" United Colors of Benetton's most controversial campaign

Æfing 15 – Virkjun í myndunarafls

Nýjar hugmyndir með slembiaðferð

Tímalengd: 20-40 mínútur

Aðferð:

Framkvæmið stuttar æfingar í því að búa til nýtt samhengi með endurskilgreiningu. Skiptið nemendum í hópa sem hefja vinnu með klišufundum. Ritara skrá niðurstöður og tillögur hópa. Gera má allar æfingar í einu eða nota þær sem kveikjur fyrir önnur verkefni.

1. Kennari finnur til fullan bala af dóti, s.s. herðatré, axlabönd, könnu, þvottaklemmu, gorm, bréfaklemmu, gatara, blómapott, vasaljós, endurskinsmerki, skóhorn, tannbursta, tölvumús, snæri, spegil, flösku, hitabréa, tesú, kaffipoka, handlóð. Nemendur endurskilgreina notagildi hlutanna. Dæmi: „Þetta er ekki bréfaklemma, heldur eyrnalokkur“.

2. Önnur slembiaðferð felst í því að búa til nýtt samhengi með því að draga upp úr hatti orð annars vegar og mynd hins vegar og skrifa niður eða segja frá því hvaða hugrenningatengsl þetta nýja samhengi skapaði.

3. Þriðja æfingin er formlegs og sálfræðilegs eðlis. Nemendur fá blað og blek í hendur, láta nokkra blekdropa detta á blaðið fyrir framan sig og brjóta svo blaðið saman í tvo til fjóra helminga. Blaðið er svo opnað og nemendur setjast í hring og segja hinum hverju þeim fannst blekklessan sín líkjast og nemendur skoða og spá í saman.

Þjargir:

Alls kyns dót nefnt í lið 1. Blöð og blýantar, blek og penslar, virkt ímyndunarafl og hugarflug. Leitarorð: rorschach test

Grunnþættir:

Læsi • sköpun • lýðræði og mannréttindi • heilbrigði og velferð • jafnrétti • sjálfbærni

Snertifletir við aðrar greinar:

Íslenska • (tungumál) • myndmennt • lífsleikni • saga • stærðfræði • eðlisfræði

Ávinningur:

Æfingarnar þjálfar nemendur í því að búa til nýtt samhengi og sjá hluti í nýju ljósi. Æfingarnar eru leikjakenndar og skemmtilegar og þjálfar formtilfinningu og ímyndunarafl.

GÁTA:

Maður nokkur hafði eytt kvöldstund hjá vinafólki. Hann gekk heimleiðis eftir miðjum fátörum sveitavegi. Það var hvorki kveikt á götuljósum né tunglskin til að lýsa upp veginn og maðurinn klæddur dökkum fötum. Skyndilega kom ljóslaus bíll keyrandi eftir veginum og stefndi á manninn á ógnarhraða. Bílstjórinn kom þó auga á manninn á síðustu stundu og sveigði frá til að keyra ekki á hann. Hvernig tókst honum að sjá manninn?

SVAR: Það voru góð birtuskilyrði af því að þetta gerðist um sumarnótt á norðurhveli.

Æfing 16 – Umbúðahönnun

Grunnþættir:

Læsi • sköpun • lýðræði og mannréttindi • heilbrigði og velferð • jafnrétti • sjálfbærni

Snertifletir við aðrar greinar:

Íslenska • (tungumál) • myndmennt • saga • stærðfræði • eðlisfræði

Ávinningur:

Æfingin þjálfar nemendur í því að búa til nýtt samhengi og sjá hluti í nýju ljósi. Hún þjálfar skissuvinnu, eflir rannsókarvinnubrögð og byggir á lausnaleyti. Æfingin eflir tvívíða og þrívíða hugsun og þjálfar nákvæmnisvinnubrögð sem og hugmyndaauðgi og frumleika og kannar tengsl forms og innihalds, bragðs og lita.

Umbúðahönnun

(Með árstíðabundinni tengingu s.s. við páska og jól, ef vill)

Tímalengd: 160-240 mínútur

Aðferð:

Nemendur hanna umbúðir. Skissa og rannsaka. Teikna svo í teikniforritum upp endanlega afurð, prenta út og brjóta, líma eða festa á umbúðir eftir því sem við á. Horft skal til nákvæmni, hugmyndaauðgi og frumleika sem og táknrænnar tengingar við viðfangsefnið, hvað varðar lögun, litanotkun, bragð og útlit.

Til að spara tíma er eflaust hentugt að gefa nemendum kost á að velja viðfangsefni úr mengi t.d. fjögurra hluta. Hægt er létta og þyngja verkefnið. Ef valdir eru þrívíðir hlutir eins og kassar eða öskjur reynir það meira á rúmfræði. Ef hönnunin snýst um að gera miða á krukku eða fernur er verkefnið auðveldara. Ef tími er nægur má gefa nemendum frjálst val. Eins er hægt að beina nemendum á einstaklingmiðaðan hátt í annaðhvort tvívíðan eða þrívíðan hlut eftir getu. Eins má einfaldlega gefa fyrirmæli um að hanna eigi miða á eitthvað eða öskju utan um eitthvað og leyfa nemendum að ákveða hvað.

Hér verða tekin dæmi um nokkra hluti sem reyna mismikið á rúmfræði- og stærðfræðilegar lausnir en eru ekki of flóknir og geta tengst árstíð.

Þrívíðir hlutir: Ferna, ópalpakki, umbúðir utan um páskaegg, súputeningapakki, askja utan um sápu eða súkkulaði.

Tvívíðir hlutir: Hönnun miða á vatnsflösku eða vatnsdrykk, ólífúolíuflösku, sultu- eða hunangskrukku, lýsisflösku eða kaffipoka.

Nýsköpunarleið: Æfinguna má framkvæma með meira nýsköpunarsniði. Nemendur búa til nýja vöru og rissa hugmyndina að henni á blað. Varan getur t.d. tengst íslenskum matvælum eða minjagripaframleiðslu t.d. tengt ferð í safn en þess háttar verkefni taka eflaust meiri tíma en gefinn er upp hér að framan.

Bjargir:

Pappír, skriffæri, skissubækur, skurðarbretti, hnífar, skæri, reglustikur, spreylím, veraldarvefur, teikniforrit og tölvur, prentarar, bækur um brot og umbúðahönnun, snæri, límband.



Æfing 17 – Hönnun og samfélag

Grunnþættir:

Læsi • sköpun • lýðræði og mannréttindi
• heilbrigði og velferð • jafnrétti •
sjálfbærni

Snertifletir við aðrar greinar:

Íslenska • (tungumál) • myndmennt •
lífsleikni • saga • stærðfræði • eðlisfræði

Ávinningur:

Æfingin þjálfar stærðfræðilega nákvæmni, virkjar hugmyndaflug og táknræna framsetningu. Hún þjálfar lausnaleit og hamskipti tvívíðs efnis yfir í þrívítt, einstaklingsframtak yfir í hópefli. Æfingin kannar mörk hönnunar og listar. Hún eflir tjáningu og lýðræðisleg vinnubrög. Æfingin stuðlar að jákvæðu sjálfsmati.

Origami • hönnun fjöldalistaverks • þemadagar • fjáröflun Tímalengd: 80-160 mínútur + heimavinna

Origami- pappírsgerðarlistin á rætur sínar að rekja til Japans. Orðið sjálft er samsett úr japönsku orðunum ori- (að brjóta) og kami (pappír). Listin er í því fólgin að brjóta pappír og forma úr honum ýmis konar þrívíð form án þess að nota skæri, lím eða nokkur verkfæri önnur en hendurnar.

Aðferð:

Ótal margar leiðir er hægt að fara í þessu verkefni sem er á mörkum hönnunar og listar. Hægt er að hanna árstíðatengd listaverk s.s. tengt jólum eða páskum, þemastarfi eða fjáröflun. Eins er hægt að gera hóplistaverk með origami-aðferð til að vekja athygli á endurnýtingu eða sjálfbærni (og nota þá endurnýttan pappír, t.d. úr tímaritum og dagblöðum). Aðferð þessa má jafnvel nota til að koma pólitískum skoðunum á framfæri út í samfélagið, í mótmælaskyni eða bara til að stuðla að sameiningu og bræðralagi á táknrænan hátt innan skóla þar sem framlag hvers og eins skiptir máli o.s.fr.v. Hér er því um afar fjölnota verkefni að ræða. Aðferðir origami eru einfaldar og efniviðurinn bæði ódýr og nærtækur. Hægt er að vinna að einstaklingsverkefnum eða stórum hópverkefnum en áhrif slíks hópeflis í bland við táknræna merkingu og listræna framsetningu getur komið verulega á óvart. Verða nokkrar leiðir útskýrðar hér að neðan til glöggvunar en finna má origami nýtt samhengi, við t.d. fréttir og liðandi stundu með lítilli fyrirhöfn og slá má tvær flugur í einu höggi með aðferðinni.

Árstíðabundið origami:

Kennarar halda stutta kynningu á fyrirbærinu, (e.t.v. 3-5 mínútna myndasýningu af veraldarvef). Að því loknu er nemendum skipt í hópa. Hóparnir eiga að ræða innbyrðis hvernig verk þeir myndu vilja gera t.d. í tilefni jóla eða páska, hvar þeir sjái það fyrir sér staðsett, hvernig það eigi að líta út og hvaða origamibrot sé viðeigandi, tengt árstíð eða táknrænni tengingu. Nemendur huga að litafræðilegum tengingum, huga að formi origami og táknrænni merkingu brots en jafnframt heildarlögun verks. Þeir skissa upp útlit og lögun listaverks eða setja hugmyndir sínar fram í punktaformi. Hægt er að vinna að mörgum smærri verkefnum eða hafa hópakynningu þar sem kosin er vinsælasta hugmyndin, (15-25 mín). Að því búnu er hafist handa (með endurunnu efni sem kennari hefur þá þegar útvegað) við að útbúa listaverkið. Leita má samstarfs við list- og verkgreinar sem og aðrar greinar og fá sem flesta með í verkið. Halda má áfram vinnu að verkinu í formi heimavinnu og verja þá frekar tíma í uppsetningu verks í tíma með kennara.

Listrænt fjáröflunar- eða ádeiluorigami:

Origami er tilvalin leið til að slá nokkrar flugur í einu höggi, t.d. þegar um fjáröflun er að ræða. Þá má hanna og setja upp fjöldalistaverk úr origami til styrktar málefni sem seldir eru partar úr. Bæði geta origami-brotin sjálf haft táknræna merkingu, eins og t.d. tröubrotið eða heildarútlit verksins. Um leið má vinna út frá sjálfbærni og endurvinna pappír úr glans tímaritum sem svo getur aftur haft gagnrýnn undirtón. Þannig getur origami-verk haft gagnrýnn undirtón eða verið gert sem ádeila.

Vinna má að innsetningu í skóla og nágrenni hans eða jafnvel standa fyrir sendingu eitthvert og breyta verkinu þannig í gjörning.

Þjargir:

Pappír, dagblöð, tímarit, snæri, girni, skurðarbretti, hnífar, skæri, reglustikur, veraldarvefur, bækur um pappírslit, bókasafn, listaverkabækur. Leitarorð: origami crane, origami for kids, origami harts, origami, flowers, recycled origami, paper art, Su blackwell, Sadako Sasaki, Sadako og pappírströurnar o.s.frv.

GÁTA:

Kona nokkur gekk til manns sem stóð á bak við afgreiðsluborð og rétti honum bók. Hann leit í bókina og sagði: „Þetta verða 400 krónur.“ Hún borgaði manninum en gekk síðan út tómhent. Maðurinn sá að hún fór út bókarlaus en kallaði hvorki á eftir henni né benti henni á þetta. Hvers vegna hagaði maðurinn sér svona?

SVAR: Þetta var á bókasafninu og konan var að borga skuld.



Minnisvarði um Sadako í friðargarðinum í Hiroshima



2.000.000 Origami trönur sem börn víðs vegar um heim bjuggu til og sendu Bezos fjölskylduhjálpinni sem gaf tvo dollara fyrir hverja trönu til styrktar hjálparstarfi í Japan eftir jarðskjálfta í mars 2011. Myndir: Andrew Moore, New York Times Magazine.

Sagan af Sadako Sasaki

Sadako Sasaki fæddist 7. janúar 1943 í Hiroshima, Japan. Hún var aðeins tveggja ára gömul þegar Bandaríkjaher varpaði kjarnorkusprengju á Hiroshima þann 6. ágúst 1945. Geislavirkni kjarnorkusprengjunnar hafði þau áhrif að Sadako fékk hvítblæði þegar hún var 11 ára gömul.

Vinur Sadako braut fyrstu origami-trönuna fyrir hana og minnti hana á þá japönsku hjátrú að hver sá sem getur brotið 1000 origami-trönur fái ósk sína uppfyllta. Sadako gerði það að keppikefli sínu að ná þessu markmiði á meðan að sjúkrahúsvist hennar stóð.

Sadako tókst aðeins að brjóta 644 trönur. Hún lést 25. október 1955, þá 12 ára gömul. Skólafélagar Sadako brutu hins vegar þær 356 trönur sem uppá vantaði og voru þær lagðar til hvílu með Sadako.

Vinir Sadako gáfu út bréfasafn hennar og stóðu fyrir fjársöfnun fyrir gerð minnisvarða um hana í friðargarðinum í Hiroshima, Children's Peace Monument, sem var reistur árið 1958. Efst á minnisvarðanum stendur Sadako Sasaki með gullslegna origami-trönu á höfði sér. Á minnisvarðann eru eftirfarandi orð rituð: „This is our cry, this is our prayer: Peace in the world.“

Síðan minnisvarðinn var reistur hafa hundruð manna um allan heim brotið þúsundir trana með von um frið í heiminum.



Kennsluáætlun

Nafn	
Hópur	Fjöldi nemenda:
Dagsetning	Kennslustundir
Markmið	Kennslugögn
Staða nemenda – hvað var gert í síðasta tíma/síðustu tímum?	
Efni kennslustundar (og rök)	
Nálgun (og rök)	
Hvað geri ég?	Hvað gera nemendur?
Hugsanlegar áskoranir	Hugsanlegar áskoranir
Lausnir við áskorunum	Lausnir við áskorunum

Sjálfsmat kennara

Hvað gekk vel?

Hvað kom á óvart?

Náði ég settum markmiðum?

Hverju myndi ég breyta ef ég kenndi sama efni aftur?

Mat á hæfniviðmiðum

NEMANDI:		BEKKUR:	
VERKEFNI	HÆFNIVIÐMIÐ		
		A – Framúrskarandi	
		B – Hæfni náð	
		C – Þarfnast þjálfunar	
		A – Framúrskarandi	
		B – Hæfni náð	
		C – Þarfnast þjálfunar	
		A – Framúrskarandi	
		B – Hæfni náð	
		C – Þarfnast þjálfunar	
		A – Framúrskarandi	
		B – Hæfni náð	
		C – Þarfnast þjálfunar	
		A – Framúrskarandi	
		B – Hæfni náð	
		C – Þarfnast þjálfunar	
		A – Framúrskarandi	
		B – Hæfni náð	
		C – Þarfnast þjálfunar	
		A – Framúrskarandi	
		B – Hæfni náð	
		C – Þarfnast þjálfunar	
		A – Framúrskarandi	
		B – Hæfni náð	
		C – Þarfnast þjálfunar	
		A – Framúrskarandi	
		B – Hæfni náð	
		C – Þarfnast þjálfunar	

Matsblað kennara um nemendur

Nemandi:	Mjög vel	Vel	Sæmilega	Ekki	Athugasemd

sýndi frumkvæði og þor					
gerði tilraunir í listsköpun					
valdi og beitti viðeigandi aðferðum og tækni					
beitti fjölbreyttu formi og stíl til þess að skapa verk					
byggði á eigin hugmyndum					
útskýrði vinnuferli frá hugmynd að lokaverki					
túlkaði verk með nokkurri tilfinningu fyrir hrynjandi og blæbrigðum					
lýsti, greindi og ræddi inntak eigin verka og annarra					
setti í menningarlegt, sögulegt og samfélagslegt samhengi					
beitti orðaforða og hugtökum í listum					
gerði grein fyrir fjölbreyttu hlutverki lista í menningar- og atvinnulífi samfélagsins					
Annað					

Sjálfsmat nemenda

Nemandi:

Lýsing á verkefni:

Hvernig gekk? Vel – illa (hugmyndavinnan · samstarfið · útfærslan · uppsetning?)

Aðrir útfærslumöguleikar?

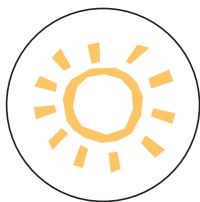
Myndir þú breyta einhverju ef þú gerðir verkið aftur?

Annað:

Hugmyndavinnublað

Æfing 1

Teiknið eins marga hringlaga hluti/fyrirbæri í hringina og þið mögulega getið á 1 mínútu.

Hugmyndavinnublað

Kostir



Gallar



Óvissuatriði



Annað



HÆFNIVIÐMIÐ SJÓNLISTA

Í töflunni má sjá hvernig æfingarnar falla að hæfniviðmiðum aðalnámskrár við lok 10. bekkjar. Aðlaga má fleiri æfingar þannig að þær falli undir hæfniviðmiðin.

Eins er hægt að aðlaga sumar æfingar að hæfniviðmiðum 5.-7. bekkjar. Á miðstigi eiga nemendur meðal annars að geta greint og fjallað um áhrif myndmáls í umhverfinu og samfélaginu sem og að geta gert grein fyrir margvíslegum tilgangi myndlistar og hönnunar. Æfingar 2, 3, 5, 16 og 17 væri t.d. hægt að kenna í 7. bekk og æfingar 1 og 15 gætu hentað öllum árgöngum miðstigs.

UNGLINGASTIG 1 af 4

Nemandi geti ...	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
valið á milli mismunandi aðferða við sköpun, prófað sig áfram og unnið hugmyndir í fjölbreytta miðla,		X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X			X	
greint og beitt fjölbreyttum aðferðum og tækni,		X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X			X	X
tjáð skoðanir eða tilfinningar í eigin sköpun með tengingu við eigin reynslu og gagnrýni á samfélagið,			X						X	X		X					
sýnt og útskýrt vinnuferli frá hugmynd að lokaverki sem felur m.a. í sér upplýsingaöflun, tilraunir og samtal,		X	X	X		X	X	X	X			X				X	
skrásett og sett fram hugmyndir á fjölbreyttan hátt byggðar á eigin ímyndunarafli og/eða rannsókn, myndrænt og/eða í texta,		X	X	X		X	X	X	X	X	X	X				X	

UNGLINGASTIG 2 af 4

Nemandi geti ...	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
notað orðaforða og hugtök til að tjá skoðanir sínar á myndlist og hönnun og fært rök fyrir þeim út frá eigin gildismati,		X	X	X	X	X	X	X	X			X		X			X
gagnrýnt af þekkingu, sanngirni og virðingu eigin verk og annarra bæði einn og í samvinnu,		X	X	X	X	X	X	X	X		X	X		X			
greint, borið saman og lýst ýmsum stílum og stefnum í myndlist og hönnun bæði á Íslandi og erlendis og tengt það við þá menningu sem hann er sprottinn úr,				X													X
greint hvernig samtímalist fæst við álitamálefni daglegs lífs með fjölbreyttum nálgunum sem oft fela í sér samþættingu listgreina,				X										X			X
túlkað listaverk og hönnun með tilvísun í eigin reynslu, nærumhverfi, samtímann, siðfræði og fagurfræði,		X	X	X		X			X					X			X
gert grein fyrir margvíslegum tilgangi myndlistar og hönnunar og sett hann í persónulegt, menningarlegt og sögulegt samhengi,	X	X	X	X	X	X			X					X			X
greint hvernig sjónrænt áreiti daglegs lífs hefur áhrif á líf okkar og gildismat.		X							X					X			

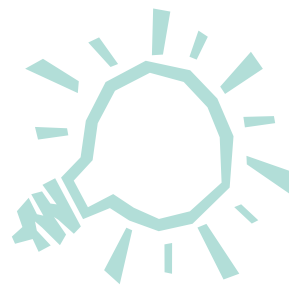
UNGLINGASTIG 3 af 4

Sameiginleg hæfniviðmið fyrir list- og verkgreinar (Menningarlæsi)

Nemandi geti ...	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
unnið sjálfstætt eftir vinnuferli frá hugmynd til lokaafurðar og greint frá mismunandi nálgun við vinnuna,		X	X	X		X	X	X	X			X				X	
hagnýtt þá sérhæfðu leikni og þekkingu sem hann hefur öðlast á skapandi hátt og sýnt frumkvæði,		X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X			X	
tekið þátt í samvinnu með sameiginlegt markmið hópsins að leiðarljósi, [Til dæmis með því að ræða saman/ samræðuspurningar]							X	X	X		X						X
skipulagt vinnu sína með sjálfbærni í huga,						X	X	X	X	X	X	X			X	X	X

UNGLINGASTIG 4 af 4

Nemandi geti ...	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
beitt þeirri tækni sem námsgreinin býr yfir á sjálfstæðan hátt,	x	x	x	x		x	x	x	x	x	x	x	x				
sett verkefni sín í menningarlegt samhengi,		x	x	x		x	x	x	x	x	x	x				x	x
tjáð sig um verkefni sín með því að nota hugtök sem greinin býr yfir,		x	x	x		x	x	x	x	x	x	x				x	x
sýnt frumkvæði í góðri umgengni og frágangi á vinnusvæði,	x	x	x	x		x	x	x	x	x	x	x	x		x	x	x
metið eigið verk og annarra og rökstutt álit sitt með þeim hugtökum sem viðkomandi námsgrein býr yfir.		x	x	x		x	x	x	x		x	x					x



Heimildir

Ingibjörg Jóhannsdóttir, Elísabet Indra Ragnarsdóttir og Torfi Hjartarson. (2012). *Sköpun* – Rit um grunnþætti menntunar. [Án staðar]: Mennta- og menningarmálaráðuneytið og Námsgagnastofnun.

Margrét Héðinsdóttir, Fanný Gunnarsdóttir, Erla Kristjánsdóttir. (2013). *Heilbrigði og velferð* – Ritröð um grunnþætti menntunar. [Án staðar]: Mennta- og menningarmálaráðuneytið og Námsgagnastofnun.

Mennta- og menningarmálaráðuneytið. (2013). *Aðalnámskrá grunnskóla – almennur hluti – greinasvið* – Mars 2013. Reykjavík: Mennta- og menningarmálaráðuneytið.

Ólafur Páll Jónsson og Þóra Björg Sigurðardóttir. (2012). *Lýðræði og mannréttindi* – Ritröð um grunnþætti menntunar. [Án staðar]: Mennta- og menningarmálaráðuneytið og Námsgagnastofnun.

Sigrún Helgadóttir. (2013). *Sjálfbærni* – Ritröð um grunnþætti menntunar. [Án staðar]: Mennta- og menningarmálaráðuneytið og Námsgagnastofnun.

Stefán Jökulsson. (2012). *Læsi* – Ritröð um grunnþætti menntunar. [Án staðar]: Mennta- og menningarmálaráðuneytið og Námsgagnastofnun.

Grunnþættir menntunar og grafísk hönnun



Kennsluefninu *Hönnun Könnun* er ætlað að þjálfar nemendur á unglingastigi í greinandi hugsun samhliða því að vinna á skapandi hátt.

Um er að ræða 17 verkefni sem þjálfar nemendur m.a. í mynd- og táknlæsi, færni í greinandi, gagnrýninni og skapandi hugsun og fjölbreyttum leiðum við hugmyndavinnu, skissugerð og hönnunarvinnu.

Lögð er áhersla á tengingu grafískrar hönnunar við grunnþættina sex og æfingar hugsaðar og flokkaðar út frá þeim og ýmsum snertiflötum þeirra við grafíska hönnun.

Kennsluefnið er ætlað kennurum í grafískri hönnun og myndmennt á unglingastigi grunnskóla.

Höfundur efnisins er Helga Gerður Magnúsdóttir.

