

# HÖNNUN KÖYIPI

Grunnþættir menntunar og grafisk hönnun  
Kennsluefni í grafiskri hönnun fyrir unglungastig grunnskóla (8.-10. bekk)

**Helga Gerður Magnúsdóttir**

Raunstærð 25x30cm

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 útúrsnúning og viðsnúning auk leiks að orðum og formrænum tengingum sem er í takt við áherslur efnisins.

# Efnisyfirlit:

Grunnþættir menntunar	2
Kennslufræðileg nálgun	4
Hugmyndir að skipulagi	6
Verkefnatafla	8
Æfing 1	12
Æfing 2	14
Æfing 3	16
Æfing 4	18
Æfing 5	19
Æfing 6	23
Æfing 7	26
Æfing 8	28
Æfing 9	30
Æfing 10	33
Æfing 11	34
Æfing 12	36
Æfing 13	38
Æfing 14	41
Æfing 15	42
Æfing 16	43
Æfing 17	44
Kennsluáætlun	49
Sjálfsmat kennara	51
Matsblöð kennara	52
Matsblöð nemenda	53
Sjálfsmat nemenda	54
Hugmyndavinnublöð	55
Heimildir og myndir	58

# Grunnþættir menntunar:

Eins og tekið er fram í almennum hluta aðalnámskár grunnskóla (2011) skal unnið eftir öllum sex grunnþáttum menntunar í öllu skólastarfi. Um markmið grunnþáttanna segir:

Grunnþættir í menntun ásamt áhersluþáttum 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 bönn 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 hver og hvenær sem er. Nám er ekki lengur einskorðað við bækur eða skólastofur. Litið er svo á að lífið allt sé nám. Meginmarkmið grunnþáttarins 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 tileikna sér.

## Sjálfbærni:

Sjálfbærni snýr að því að mæta þörfum samfíðar 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 lífum 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 fengum það í hendur. Hringrás framleiðslu, neyslu og efnahags er órúfanlegur hluti samfélaga. Stefna stórfyrirtækja og stjórnmalá 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 grunnþáttarins Sjálfbærni í samnefndu ritu Mennta- og menningarmálaráðuneytisins og Námsgagnastofnunnar, (Sigrún Helgadóttir, 2013) en þeim er ætlað að stuðla að gagnrýnum skilningi á eigin vistspori, vistspori samfélag og þjóða og stuðla að sjálfbæri, hófsamri þróun.

## Heilbrigði og velferð:

Heilbrigði ræðst af flóknu samspili einstaklings, aðstæðna og umhverfis og byggir á andlegri, líkamlegri og félagslegri velliðan án tillits til félagslegrar stöðu.

Skólastarf þarf að hlúa að þessum þremur grunnþáttum heilbrigðis og stuðla markvisst að velferð og velliðan starfsfólks og nemenda sem verja drjúgum hluta dags í skólanum. Skólam ber ekki einungis að veita fræðslu um ákjósanlegar lífsvenjur s.s. hreyfingu og hollt mataraði. Þeim ber einnig að vera fyrirmynd á því svíði og bjóða uppá heilsusamlegt fæði og stuðla með öruggu umhverfi að heilsusamlegu lífneri 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 viðingu 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 mótu samfélagsins með því að taka afstöðu til síðferðilegra 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 síðferði eru ríkir þættir í lýðræðismenntun jafnframt því sem þau atriði fléttast saman við aðra grunnþætti menntunar. Skólam 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 þáttu s.s. aldurs, búsetu, fötlunar, kyns, kynhneigðar, litarháttar, lífsskoðana, menningar, stéttar, trúarbragða, tungumáls, ætternis og þjóðernis. Jafnréttismennt felst í gagnrýnni athugun á viðteknun 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 skólam 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 mikil af tækifærum og frekast er unnt.

### Sköpun:

Í ritinu *Sköpun* (2012) segir í inngangi: „Sköpun sem grunnþáttur menntunar á að stuðla að ígrundun og andriki, 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 vinnuðferðir og nálgun byggja á gagnrýnni hugsun og aðferðum sem opna sífellt nýja möguleika. Sköpunarferlið sjálf 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 hugsmiðahyggju, 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.

## 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

## Verkefnin stuðla að:

- aukinni þekkingu og tilfinningu fyrir myndbyggingu, rými, formi, áferð, lit, línu og letri, stemmningu og skapi
- aukinni færni í útfærslu hugmynda og getu til að þróa ímyndar og myndmál
- auknu mynd- og tóknlæsi
- 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 sjálfsprekkingu
- 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 námstímbilinu 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, hugvitsemi 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 regluega mat á. Jafnframt ætti að leggja mætti mat á framsögn nemenda og málfar í yfirferðum og þátttöku og virkni í umræðum svo eitthvað sé nefnt.

### Rammi verkefna:

Kennsluefnin er tilraun til að nálgast ýmsa þætti grafskrar hönnunar og nýja grunnþætti aðalnámskrár grunnskóla (2011) sameiginlega í þeirri von að það dýpki bæði skilning, ánægju og óhuga 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 þó að útfærslur fyrir aðrar námgreinar byggðar á samþættingu séu ekki settar fram í kennsluefninu að svo stöddu.

Verkefni bókarinnar eru bæði stuttar æfingar og verkefni sem taka lengri tíma. Þar má finna bæði einstaklingsmiðuð verkefni og hópverkefni. Kennsluefnin er samið til notkunar fyrir 8-10. bekk grunnskóla. Ekki þarf að fara nákvæmlega eftir tillögum verkefna til þess að útkoman verði goð. Hægt er að einfalda verkefni eða þyngja eftir hópum og hentugleik.

Kennsluefnin er ætlað kennurum með þekkingu á helstu teikni- og myndvinnsluforritum, s.s. photoshop, indesign og/eða illustrator. Gert er ráð fyrir að kennsla í tæknilegum atriðum myndvinnslu- og teikniforrita fari fram samhlíða 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 tæknatriði 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. Kennslufni er því gott í bland við tæknilega kennslu í forritum og aðra hagnýta kennslu í heimi grafskrar 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 skornum skammti en efnislega er af nógum 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 má 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 upplýsingatæknimennt og hönnun og stuðla að félagslegri tengingu nemenda utan skólatíma. Kennrar geta stýrt umræðum og sett fram óbein verkefni sem felast í athugun, umræðum og skoðananskíptum um ýmis málefni 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 eiga nemendur sjálfrir að útbúa 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 ákvæðin vinnubrögð sem eru gott veganesti út í lífið hvort sem nemendur hyggjast leggja stund á hönnun eður ei. Þess háttar vinnubrögð nýlast öllum við allt nám og síðar í lífinu. Með því að halda hugmyndavinnu til haga áttu nemendur sig líka á því að hugmyndavinnu 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 flokuðu efní, þar sem nemendur geyma myndir sem vekja áhuga þeirra og tengjast hönnunarkennslunni. Þar mætti einnig skrifa hugleiðingar um verkefnin og starfið. Auk þess gefur blogg færí á samtali nemenda um t.d. menningu, viðburði og málfeini hönnunar og lista á líðandi stundu. Með því að útbúa bekjkarsvæði og blogg gefst líka tækifæri á að kenna vinnubrögð í tölvum og æskilega hegðun á veraldarvefnum.

### **Vefsíða**

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

### **Tímarit**

Einnig má sjá fyrir sér að verkefnin séu unnin með uppsetningu bekjkarsblaðs í huga. Verkefnum annarinnar mætti þá skipt niður á hópa til umfjöllunar og vinnslu og dreifðist á hópa sem ynnu koll af kolli að grind blaðsins eftir því sem verkefnum (efni blaðsins) fjölgæði. Slíkt fyrirkomulag gæfi kennara færí á að kenna smærri hópum í einu. Tiltekinn hópur færí þá í eins konar aukalotu undir handleðslu kennara. Blaðagrindin rúllaði svo milli hópa í takt við verkefnin önnina á enda og þar til blaðið á endanum 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 auð 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 eigin 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, inná sameiginlegt vefsíðu eða áðurnefnt bekjkjarblogg.

# Verkefnatafla

## Æfing 1. Hraðaæfing • Form (ca. 2 - 5 mín.)

Kennslufræði: Hugsmíðahygga (Dewey) · Fagmiðuð listkennsla (Eisner) ·  
Fjölgreindir (Gardner)  
Grunnþættir: Læsi · Sköpun · Heilbrigði og velferð  
Snertifletir við aðrar greinar: Myndmennt · Stærðfræði

## Æfing 2. Týpógrafia • Form (ca. 80 - 160 mín. + heimavinna)

Kennslufræði: Hugsmíðahygga (Dewey) · Fagmiðuð listkennsla (Eisner) ·  
Fjölgreindir (Gardner)  
Grunnþættir: Læsi · Sköpun  
Snertifletir við aðrar greinar: Íslenska · (Tungumál) · Myndmennt

## Æfing 3. Monogram • Form (ca. 80 - 160 mín. + heimavinna)

Kennslufræði: Hugsmíðahygga (Dewey) · Fagmiðuð listkennsla (Eisner) ·  
Fjölgreindir (Gardner)  
Grunnþættir: Læsi · Sköpun · Heilbrigði og velferð  
Snertifletir við aðrar greinar: Íslenska · (Tungumál) · Myndmennt · Lífsleikni · Leiklist

## Æfing 4. Tvívídd - þrívídd (popup) (ca. 80 - 160 mín. + heimavinna)

Kennslufræði: Hugsmíðahygga (Dewey) · Fagmiðuð listkennsla (Eisner) ·  
Fjölgreindir (Gardner)  
Grunnþættir: Læsi · Sköpun · Heilbrigði og velferð  
Snertifletir við aðrar greinar: Íslenska · (Tungumál) · Lífsleikni · Listasaga ·  
Upplýsingatækni · Stærðfræði

## Æfing 5. Merki - Umræður (Spurningalisti) (ca. 40 mín.)

Kennslufræði: Hugsmíðahygga (Dewey) · Fagmiðuð listkennsla (Eisner) ·  
Fjölgreindir (Gardner) · Gagnrýnin kennslufræði (Freire)  
Grunnþættir: Læsi · Sköpun  
Snertifletir við aðrar greinar: Íslenska · (Tungumál) · Lífsleikni

## Æfing 6. Hönnun merkis og bréfsefnis (ca. 160 - 320 mín.)

Kennslufræði: Hugsmíðahygga (Dewey) · Fagmiðuð listkennsla (Eisner) ·  
Fjölgreindir (Gardner)  
Grunnþættir: Læsi · Sköpun · Heilbrigði og velferð · Lýðræði · Sjálfbærni  
Snertifletir við aðrar greinar: Myndmennt · Íslenska · (Tungumál) · Lífsleikni · Saga ·  
Listasaga · Landafræði · Upplýsingatækni

## Æfing 7. Hönnun útlits / grafik (ca. 240 - 400 mín.)

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

Kennslufræði: Hugsmíðahygga (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 bæklings (tengt við verkefni 7) (ca. 240 - 400 mín.)**

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

### **Æfing 9. Áróður · Veggspjald (Týpógrafia, mynd og tilfinning), (ca. 160 - 320 mín.)**

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

### **Æfing 10. Tvívíð - þrívíð hönnun · endurvinnsluherferð (ca. 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. Lýðheilsa og borgarskipulag - Hjólað í skólann (ca. 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) · Lífsleikni ·  
Samfélagsfræði · Saga · Íþróttir

### **Æfing 12. Tölfræði og myndræn framsetning (ca. 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

### **Æfing 13. Hönnun bókakápu (ca. 160 - 320 mín.)**

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

#### **Æfing 14. Auglýsingar • Myndmál • Greining (ca. 40 - 80 mín. eða heimavinna / samfélagsvefur)**

Kennslufræði: Hugsmíðahygga (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

#### **Æfing 15. Nýjar hugmyndir með slembiaðferð (ca. 20-40 mín.)**

Kennslufræði: Hugsmíðahygga (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 (með árstíðatengingu s.s. um pásku og jól) (ca. 240 mín.)**

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

Fjölgreindir (Gardner) · Gagnrýnin kennslufræði (Freire)

Grunnþættir: Læsi · Sköpun · Lýðræði og mannréttindi · Heilbrigði og veferð ·

Jafnrétti · Sjálfbærni

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

Stærðfræði · Eðlisfræði

#### **Æfing 17. Origami (ca. 240 mín.)**

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

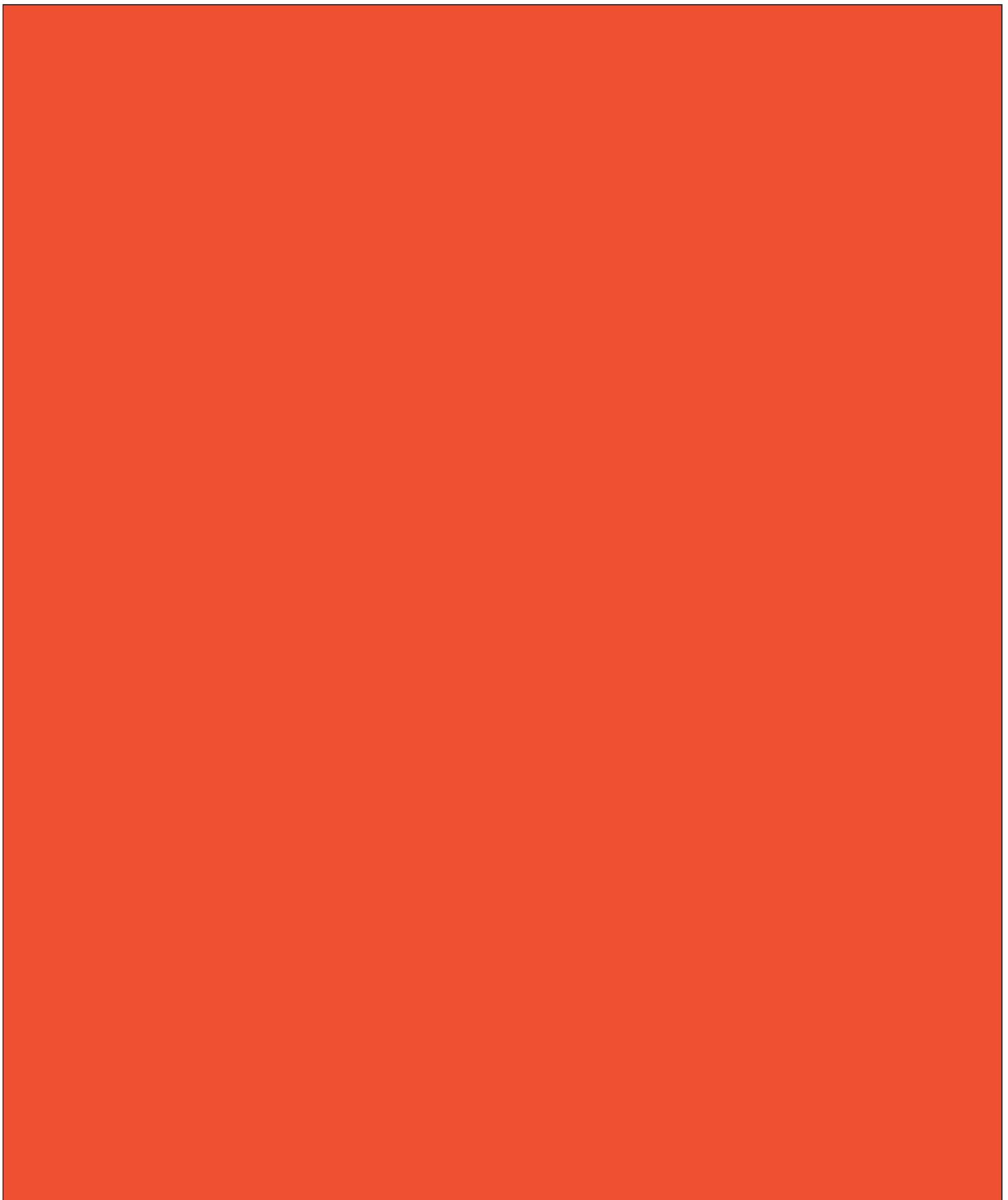
Fjölgreindir (Gardner) · Gagnrýnin kennslufræði (Freire)

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

Jafnrétti · Sjálfbærni

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

Stærðfræði · Eðlisfræði · Lífsleikni





njól ... skotskiba ... bolti ... tungl ...

# Æfing 1

## Grunnþættir:

Læsi • sköpun • heilbrigði og velferð

## Snertifletir við aðrar greinar:

Myndmennt • stærðfræði

## Ávinnungur:

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

## Að teikna hringlaga fyrirbæri í hringlaga form

Kveikja – öræfing

Tímalengd: 2 - 5 mínútúr

## Aðferð:

**1.** Gefið nemendum 1 mínútu til að teikna inn í hringina eins margra hringlaga hluti og þeir mögulega geta fundið upp og munað eftir. Endurtaka má æfinguna nokkrum sinnum yfir önn og athuga hvort hlutum fjölgar. Eins má skipta hringjum út fyrir ferninga. Æfingu má finna í fullri stærð í ítarefni.

**2.** Hliðstæða æfingu má framkvæma með því að biðja nemendur um að finna hversdagslegum hlut eins og bréfaklemmu eins mörg ný hlutverk og þeir mögulega geta ímyndað sér.

## Bjargir:

Skirffæri og ljósirt af æfingu, skissubækur, bréfaklemma eða mynd af bréfaklemmu, virkt hugmyndaflug og ímyndunarafl.

## GÁTA:

Eineggja 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

## Leikur með orð og merkingu

Tímalengd: 80 - 160 mínútúr + heimavinna

### Aðferð:

Nemendur myndgera merkingu orðanna hér að neðan. Skoða skal mismunandi einkenni og blæbrigði leturs og hvernig það það fer saman við áveðin 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, s.s. indesign og illustrator.

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 fríhendis 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:**

### VEDRABRIGÐI:

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

### TILFINNINGAR:

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

### TÓNUST:

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

### ÞJÓÐFÉLAGSMÁL:

kúgun · mágsefjun · fangelsi · stjórnleysi · strið · firður · velmegun · fátækt ·

lyðræði · einræði

### ANNAÐ:

sigling · egg · sprenging · regla · óreiða · fjölbreytin · einsleitni · lárétt · lóðrétt · týndur · truflun · bogi

### Bjargir:

Skriffæri, blöð, skissubækur, ljósritunarvél, lím, tölvur, indesign / illustrator, internet, (leitarorð: typography meaning), virkt hugmyndaflug og ímyndunarafl.

### Grunnþættir:

Læsi · sköpun

### Snertifletir við aðrar greinar:

Íslenska · (tungumál) · myndmennt

### Ávinnungur:

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. Skurðlæknirn kemur fram og segir við hitt starfsfólk: „Ég get ekki framkvæmt þessa aðgerð, þetta er sonur minn“ Hvernig stendur á þessu? Hver er lykillinn að þessari gátu? ...

SVAR: Skurðlæknirinn er kona.

**sprenging**

**sprenging**

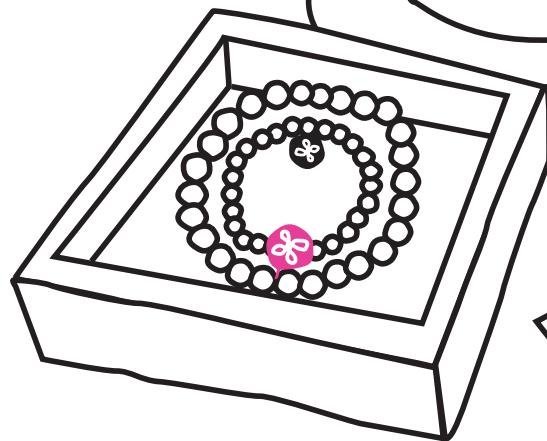
**s<sup>p</sup>reng<sup>i</sup>ng**





Hér með er yður boðið að vera vitni að  
sólarupprás í boði  
Sólkonungssins  
að Versölu.

Takið með yður sólglerangu eða góðan  
sólhatt og sólskinskapið!



Eftir lumid á skinn doðranti sem pér eruð  
ad spá í að miða skóðun eða jafnvel borda  
vaeri það okkur ljúfi og skyldt að kaupa  
grípinum af yður fyrir sanngjarna fulgu.

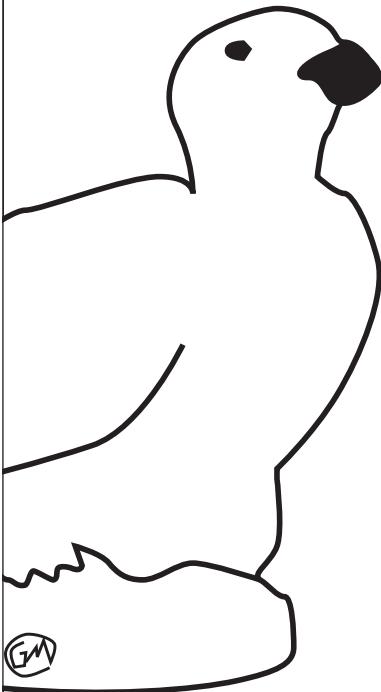
# Æfing 3

## Grunnþættir:

Læsi • sköpun • heilbrigði og velferð

## Snertifletir við aðrar greinar:

Íslenska • (tungumál) • myndmennt •  
lífssleikni • leiklist



## Ávinnингur:

**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 bokstöfum. Æfingin þjálfar teikningu, hugmyndavinnu, notkun teikniforríta, mynd-, tákni og leturlæsi, sjálfstæð vinnubrögð og útsjónarsemi. Æfingunni er ætlað að efla sjálfsmynd nemenda og bekkjar, þjálfa framsögn, heiðarleika og einlægni, táknræna sýn og færni í notkun teikniforríta.**

## Leikur með stafi - Monogram

Tímalengd: 80 - 160 mín. + heimavinna

## Aðferð:

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

Góð leið til að kenna nemendum að vinna skissuvinnu er að krefja þá um ákvæðnar útfærslutýpur eða tillögur. Vinna með möguleika á ýmsu formi hjálpar þeim að læra að horfa, leita og reyna. Nemendur gera úffærslur 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 (indesign eða illustrator) og að eftifarandi tilbrigði séu sýnd: Svart /hvít og í lit, negatívt og pósítiúrt og ein til þrjár skisser 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 eftifarandi 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 skriftið hjá ykkur hvernig þið vinnið og skilið stuttri greinargerð um vinnubrögð ykkar sjálfrá 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 mónoðramið sitt upp á nafnspjald með tilheyrandí 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 tvívidd - þrívidd, o.s.frv. Eins er við hæfi að nemendur velti fyrir sér efni og áferð, pappír, þykkt o.s.frv.

## Bjargir:

Skriffaði, blöð, skissubækur, tölvur og teikniforrit, virkt hugmyndaflug og ímyndunarafl.

# Æfing 4

**Tvívídd - þrívídd t.d. lógó - mónoogram eða orð gert þrívitt -  
POPUP og pappírslist**

**Tímalengd: 80 - 160 mín. + heimavinna**

## Aðferð:

Nemendur taka monogram, eða upphafsstafina sína, og útfæra á blaði svo hægt sé að skera í pappír, brjóta og gera útfærslu sem er þrívitt, 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 sjálflir að brjóta heilann og gera tilraunir til þess að komast að niðurstöðu. Hér getur hver nemandi farið eins langt og ímyndunarafl, færni og ími leyfir.

## Útfærslumöguleikar:

Þetta verkefni er tilvalið til að nota árstíðatengt og gera á þennan sama máta jólkort, páskakveðju o.s.fr. Þá útbúa nemendur myndskreytingu eða orðamynnd sem hentar til þrívitar 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 beknum. 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 list-gjörning 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.

## Grunnþættir:

**Læsi • sköpun • heilbrigði og velferð**

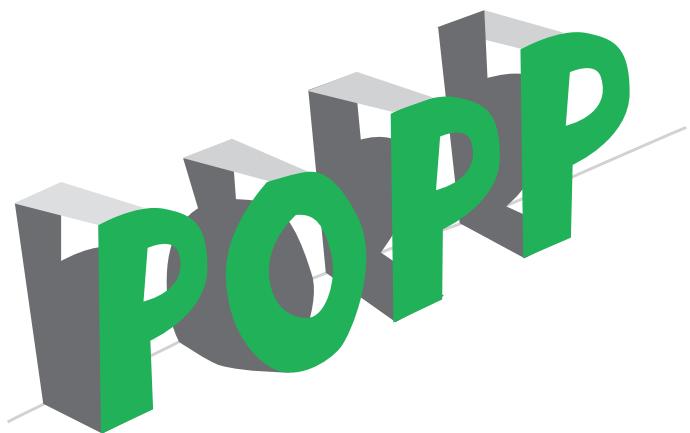
## Snertifletir við aðrar greinar:

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

## Áviningur:

**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 úrlausnaratriði vega jafnþungt og fagurfræðileg nálgun.**



# Æfing 5

**Grunnþættir:**  
Læsi • sköpun

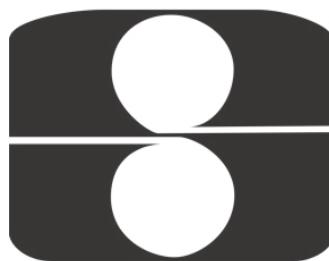
**Snertifletir við aðrar greinar:**  
Íslenska • (tungumál) • listasaga •  
upplýsingatækni • saga • lífsleikni

## Ávinnungur:

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 mikilvægarí lærðómur er að þekkja eigin tilfinningar og skoðanir, hlusta á aðra og draga lærðóm af skoðanaskiptum. Nemendur læra með þessu móti að koma hugmyndum sínum og tilfinningum í orð sem svo aftur hjálpar þeim að myndgera og tulkva tilfinningar og eiginleika þegar þeir sjálfri glíma við verkefni eins og t.d. að teikna merki. Verkefnið er áhugavekjandi, styrkir sjálfsmynnd og þjálfar myndlæsi og framsögu, hlustun og tillitssemi.

**Umræður (spurningalisti) um merki (logo)**  
**Tímalengd: 40 mín.**

Merki Ríkissjónvarpsins var teiknað á árunum 1965-6 og í upphafi stóð valið á milli tveggja merkjá 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. Sjáðið þið móta fyrir bókstaf í merkinu?
5. Hvað skyldi merkið eiga að tákna?
6. Finnst ykkur merkið hafa staðist tímans tönn?
7. Ef svo er ekki, hvers vegna ekki?
8. Ef svo er, hvað veldur því?
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?
11. Ef svo er, hvers vegna ætti það sé?
12. Ef ekki, hvað veldur?
13. Hvort er merki Ríkissjónvarpsins týpógrafliskt (þ.e. byggt á letri), myndrænt (þ.e. byggt á myndrænu tákni) eða bæði?

Gísli B. Björnsson lýsir vinningsmerkinu á heimasiðu sinni: „Þetta merki er einfalt í margbreytileika sínum og tæknilega í lagi. Það var ekki tífska dagsins þegar það var hannað 1966 og hefur lifað af þenna tíma. Stafurinn S er sýnilegur, og líka tvö hringform kvíkmyndarállunnar og ljósgeislar.“ (Gísli B. Björnsóns, án ártals)



## 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, ferðatökum og í bókum og bókasöfnum. Listamenn og handverksfólk hafa um aldaraðir 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.

22

## MOLAR UM MERKI, TÁKN OG HÖNNUN MERKJA

Merki eru margvisleg og margbreystileg í útliti og innlaki. Algengust eru merki fyrirtækja og stofnana, framleiðslumerki og ýmis tækifærismerkir s.s. afmælismerki. Merki geta verið myndræn tákna, myndgert letur, leturgeð eða sambland tákna og leturs. Merki er eins og myndir að því leyti að þau geta sagt frá mörgu eða gefið tilfinningu fyrir mörgum hlutum á meðan að 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 auðþekkjanlegra 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.



**2. HEIMAVERKEFNI:** Fáið 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, Arionbanka - merkið, merki Höru. o.s.frv.

**Bjargir:**

Tölva, netið, dagböð.

**Ítarefní:**

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

Aðaláhersla Gísla 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 Hvítá húsið og Hér og nú (1989). Hann starfaði jafnframt innan vébanda Myndlista- og handiðaskóla Íslands, ýmist sem kennari, deildarstjóri og svo sem skólastjóri (1962 - 73 og 1976 - 87). Gísli kennir enn grafiska hönnun við Listaháskóla Íslands, auk þess sem hann hefur kennt fjölda námskeiða utan Listaháskólans, s.s. hjá Prenttækniðstofnun. Gísli gerðist einyrgi árið 1991 og starfar nú eingöngu að völdum verkefnum og áhugamálum sínum er varða íslenska hestinn og merkjagerð. Nánari upplýsingar er að finna á: <http://gislib.is/>

Á vefsíðu Gísla má einnig finna fjöldann allan af merkjum sem Gísli hefur teiknað og koma kunnuglega fyrir sjónir. Þar á meðal er merki Ríkissjónvarpsins.

[www. http://gislib.is/](http://gislib.is/)

[www.ruv.is](http://ruv.is)

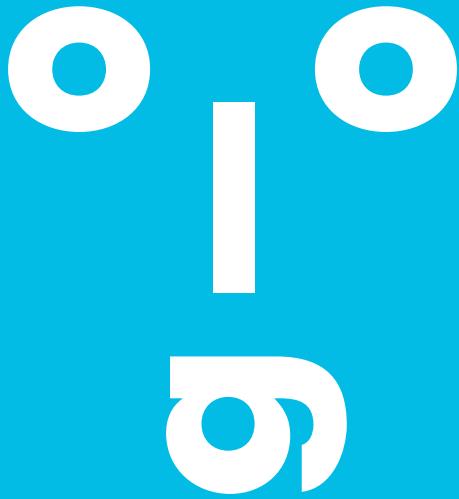
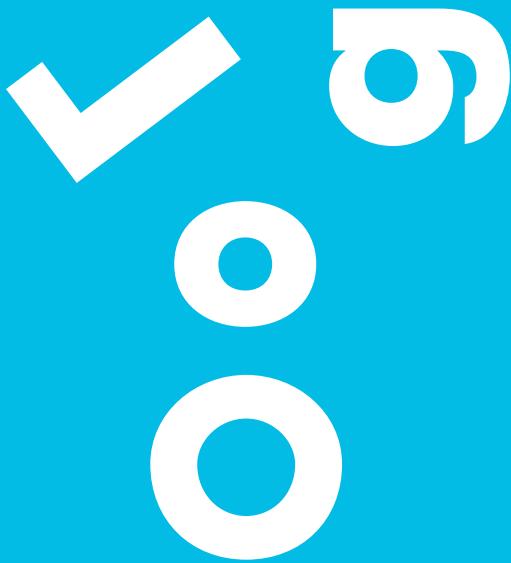
**GÁTA: UNDARLEGT ANDLÁT**

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

SVAR: Jón og Gunna eru gullfiskar sem dóu þegar búrið þeirra datt á gólfíð og brotnaði í vindkviðu sem kom inn um gluggann.

## HVAÐ SKAL HAFA Í HUGA VIÐ HÖNNUN MERKIS?

- Að skapa einkenni eða tákni 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, hallærilegt, púkó, afdankad... o.s.frv.



## HVAÐ ERU TÁKN?

Tákn hafa fylgt manninum frá örðri 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 þríhyringur haft mismunandi merkingu snúi hann upp eða niður eða þegar hann er notaður sem götuskilti eða sem siglingatákn.

# Æfing 6

## Grunnþættir:

Læsi • sköpun • heilbrigði og velferð •  
lýðræði • sjálfbærni

## Snertifletir við aðrar greinar:

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

## Ávinnungur:

**Æfingin þjálfar skissugerð, hugmyndavinnu og teikningu, notkun teikniforrita og upplýsingaöflunar, túlkun og næmi fyrir fingerðum en þýðingarmíklum blæbrigðum, þjálfar myndlæsi, táknlæsi og tilfinningagreind, eflir sjálfsmynnd nemenda og þjálfar sjálfstæð vinnubrögð, eflir ímyndunarafl og hugmyndaflug og yfirfærilsu hugmynda svo e-ð sé nefnt.**

## Hönnun merkis og bréfsefnis

Tímalengd: 160 - 320 mínútur + heimavinna

## Aðferð:

Frajls einstaklingsæfing þar sem hægt að vinna með t.d. þriði mismunandi fyrirtæki / stofnanir með mismunandi einkenni. Hægt er að nefna rauveruleg fyrirtæki / stofnanir en þá felst verkefnið í endurhönnun merkis. Annar útfærslumöguleiki er að nefna bara eðli starfseminnar sem um ræðir og gefa þá nemendum færri 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 þriði fyrirtækini eða velja eitt af þeim, allt eftir íma og áherslum).

## Fyrirtækin sem áhugavert væri að klást við væru t.d.:

Rafraent gagnasafn • endurvinnslustöð • grunnskóli • sjónvarpsstöð • líkamsræktarstöð • heilsulaug • verktakafyrirtæki • veitingarekstur • safn • verslun • fiskvinnslufyrirtæki • framleiðslufyrirtæki os.frv.

Verkefnið býður upp á þann möguleika að skoða sögu íslensks iðnaðar og framleiðslu og velta ýmsu upp. Til dæmis má þrengja hönnun matvælaframleiðsu 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 málá. 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 greingargerð (sem mögulega er heimavinna eða útskýring með merki á bloggi / samtalssíðu) með merki og skissum af merki fjalla um vinnuferlið og svara eftirfarandi spurningum:

### 1. Lýstu merkinu

(Tegund merkis: týpógrafískt eða tákni eða bæði og þá tákni fyrir hvað)

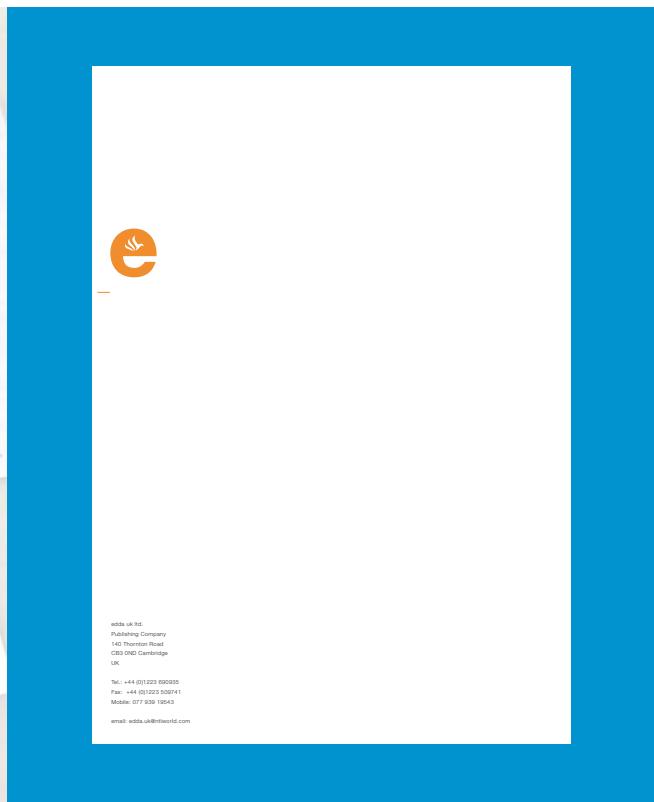
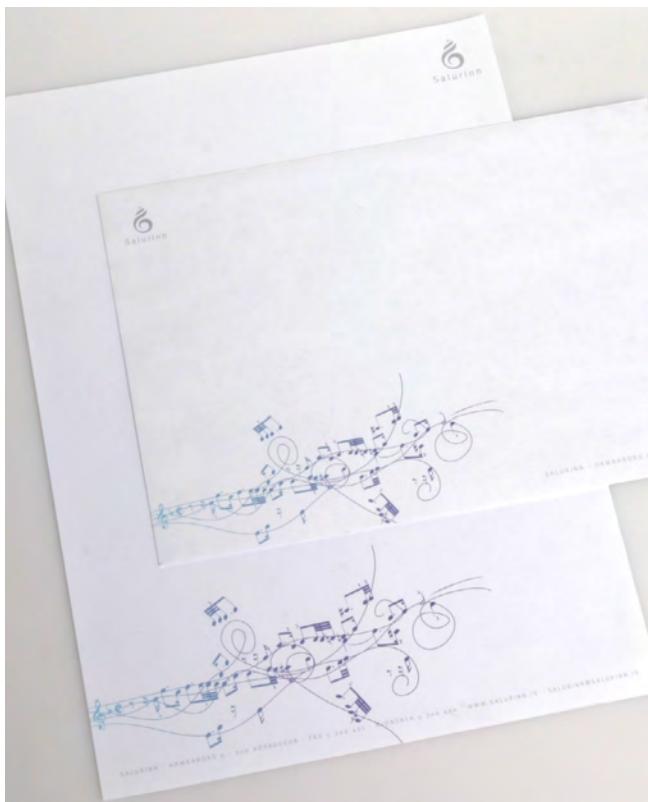
2. Hefur það listfræðilega eða sögulega tengingu, eða aðra tengingu?
3. Hvernig gekk þér að finna hugmynd og skissa?
4. Hvar leitaðir þú helst fanga í hugmyndavinnunni?
5. Hvernig gekk þér að útfæra hugmyndina þína? (tæknilega)
6. Þarfit þú að æfa þig í einhverju?

### 7. Lýstu merkinu þínu með einu til þremur lýsingarorðum?

(Spurningalistanum má breyta en hann er byggður á DBAE - listsköpun, listasögu, listgagnrýni og fagurfræði)

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

**Bjargir:** Skrifðæri, blöð, skissubækur, tölvur og teikniforrit, bækur, veraldarvefurinn, virkt hugmyndaflug og ímyndunarafl.





## Saga af merki

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

Skissurnar voru upphaflega unnar fyrir fjármálfyrirtæki 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 „figúratív“ 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 sannfærd 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 skemmt frá því að segja að merkið „steinlð“ eins og sagt er í bransnum. 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 spyra nemendur svipaðra spurninga og í æfingu 5. Hvaða týpógraðisku og myndrænu skírkotanir hefur merkið? Hvers vegna eru fjórir litir í merkinu? - gæti það verið árstíðatenging eða tákni um fjölbreytileika? ...



# Æfing 7

**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 geið 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 efti ábírgðartilfinningu, kveikt frumkvæði og áhuga. Verkefnið hefur yfir sér rauveruleikablæ, (getur endað sem rauveruleg leikskrá ef vel tekst til, ekki bara „rauverulegt“ 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, últíð sem hanna á (mögulega endurhönnun heimsfrægs merkis/útlits), boðskap og stemmningu. Ræðið hvað merkið / últíð þarf að segja annars vegar um verkið og hins vegar um uppfærsluna? Miklvægt er að nemendur vinni t.d. hugarkort eða atriðalista á meðan umræðum stendur í skissubækur sínar.

**2. EINSTAKLINGSVINNA:** Nemendur skissa og hanna merki og/eða grafiskt útlit sem hægt verður að nota við gerð markaðsefni fyrir fyrirhugaða sýningu. Skissið á blað og / eða í tölvu. Skannið inn skisser 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 últíti í „pósitívri“ og „negatívrí“ mynd, frumskissu og endanlegt merki til að sýna að þeir hafi skoðað margar útfærsluleiðir og möguleika.

**4. EINSTAKLINGSVINNA:** Nemendur fullvinna merki í indesign eða illustrator og skoða útfærslumöguleika s.s. svart / hvít / lit, negatívt og pósítívt.

**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 aðferðina ætti að reyna að nýta sem mest í áfanganum til að sporna gegn óparfa úptrentunum og pappírssóun.

## Bjargir:

Pappír, lím, ljósritunarvél, myndavél, tölvur og teikniforrit, prentari, blýantará, strokleður, skærí, aðrir bæklingar og tímarit, eldra efni tengt leik-, dans-, tónlistarsýningum við skólann.

## Grunnpættir:

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

## Snertifletir við aðrar greinar:

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

## Ávinnungur:

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, hugvitsemni og skipulagsfærni, eflir ímyndunarafl og hugmyndaflug og yfirlægslu hugmynda svo eithvað sé nefnt.





# Æfing 8

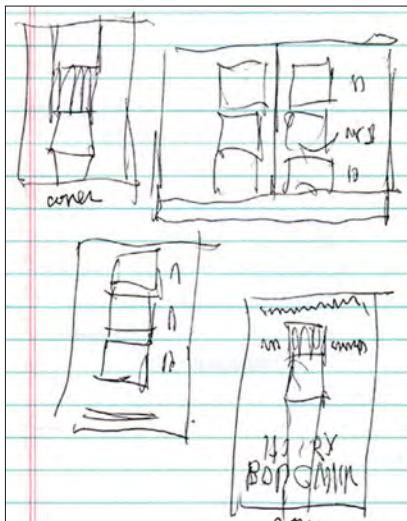
## Grunnþættir:

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

**Snertifletir við aðrar greinar:**  
íslenska • (tungumál) • myndmennt • leiklist • lífsleikni • saga • listasaga • upplýsingatækni

## Ávinnungur:

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



## Uppsetning bæklings (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 bæklings. Mismunandi format / brot rætt og tenging þess við innihald bæklings. (Din stærðir kynntar). Eins er hægt er að beina sjónum að leturmeðferð, læsileika, vægi upplýsinga og tengslum við stærð og staðsettningu. 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, skriflegar greinargerðar eða vefsíðu tóku sig um málid og tekið til þess afstöðu.

## Nemendur gætu velt fyrir sér eftirfarandi spurningum:

1. Hvað komu ca. margir bæklingar/blöð inn um lúguna á heimili þínu að þér og foreldrum þínúm 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 inná öll heimili hafi jákvæð eða neikvæð áhrif á ímynd fyrirtækis?
6. Hvað heldur þú að skapist mörg störf í kringum útgáfu af þessi 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 sliks efnis?
10. Ætti að krefja fyrirtæki sem framleiða mikið af auglýsingaefni sem boríð er í hús að íbúum forspurðum um t.d. að greiða sorphirðu síns eigin efnis 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. Detta þér í hug aðrar leiðir til að auglýsa vöru en prentun bæklinga?

## Bjargir:

Skissubækur, skriffæri, bókasafn, bæklingar og blöð, veraldarvefur, tölvur og teikniforrit, reglusterska, hnífar, skæri, spreylím.



# Æfing 9

## Grunnþættir:

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

## Snertifletir við aðrar greinar:

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

## Ávinningsur:

Nemendur þjálfast í meðferð mynda og texta og mögulegs áhrifamáttar sliks sambands. Æfingin þjáfar í myndunarafl, 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

## Efnistök:

Í þessu verkefni er hægt að fara ýmsar leiðir og ýmislegt í heimi unglings sem gæti hentat 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 unglings. Eins er hægt að skoða facebook og kommentakerfi ýmissa vefímarita og vinna veggspjald sem vinnur gegn neikvæðri og ómálefnalegri umræðu.

**1.** Hægt er að styðjast við Olweusaráætlunina gegn einelti (eins og í verkefni nr. 11) og fá nemendur til að vinna veggspjald gegn einelti á áhugaverðan og áhrifaríkan hátt þar sem lögð er á hersla á myndræna framsetningu niðurstaðna og/eða tölfraði. Önnur klassísk nálgun er að vinna veggspjald um skaðsemi vímuefna. Hægt er að vinna verkefni út frá jákvæðum og neikvæðum áróðri. Skoða má frásögnina í þessu samhengi, notkun boðháttar og áhrifa þess að segja annað hvort „þú mátt“ eða „þú mátt ekki“ og því hvort hægt sé að beyta áróðri á „lúmskari“ hátt, skoða sjónarhornið sem fælist t.d. í því að nálgast verkefnið út frá annað hvort geranda eða bolanda. Auk þess má skoða áhrifamátt grafíkur og myndvinnslunnar sjálfrar (stórt, lítið, hvað sagt 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 áttu sig á öðrum aðferðum grafískrar hönnunar og auglýsingagerðar og sálfraði til að hafa áhrif á skoðanir og langanir fólk. (Auglýsingaherferðir fyrirtækja á borð við Benetton eru gott dæmi um slíka nálgun).

**2.** Önnur leið er að vinna með efflingu sjálfsmynðar og láta nemendur hanna veggspjald með skilaboðum og viðeigadi umgjörð á glærur sem hengdar eru upp t.d. á speglum salerna í skólanum. Sem dæmi má nefna setningar á borð við: „Þú ert fínn eins og þú ert“ eða „Þín innri fegurð 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 mónogrami). 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 pólitík við auglýsingar og veggspjöld gerð í auglýsingarskyni og birtingarform þess hjá t.d. fataframleiðslufyrirtækjum eirs 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 sjálfsmynð er að ræða eiga að stuðla að uppbryggilegum og heilbrigðum venjum og samskiptum, jafnvel þótt hlutirnir séu skoðaðir út frá öfugum formerkjum.

## GÁTA: RÁNID

Hópur ræningja var að hlaða sendiferðabíl með sjónvarpstækjum sem þeir voru að stela úr vöruhúsi þegar þeir heyrdu skyndilega í sírenum löggreglubíls sem nálgauðist. Þeir gátu ekki farið að sér eða flúið löggregluna en sluppu samt. Hvernig fóru þeir að því?

SVAR: Þeir báru allt góssið inn aftur og létu sem þeir væru að losa sendiferðabilinn 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 málefni og huga að sambandi texta, leturs og myndmáls.

**2.** Nemendur vinna í teikniforrit (illustrator / indesign). Vinna má með ljósmyndir, grafi og letur. (Ef týpógrafískt speglaverk er valið er unnið á hvítan grunn með svart letur, verkið svo ljósritað eða prentað á glærur).

**3.** Verk prentuð út og hengd upp á viðeigandi staði. (Speglaverk - Hengið á salernisspeglu eða glerhurði 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 framsetningaránnar og þátt hennar í verkinu, s.s. uppsetningu á speglu 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 að hugsa sér að nemendur flögri um netið og birti á bloggi veggspjöld eða auglýsingar sem þeim finnast athyglisverðar eða áhrifaríkar og segi í einni setningu hvers vegna.

**Bjargir:**

Skissubækur, blöð, skriffræri, veraldarvefur, tölvur, teikniforrit, tímarit, glærur.

**Ítarefni:**

Leitarorð sem koma að gagni á veraldarvef: Tibor Kalman · Benetton

[http://www.mbl.is/frettir/innlent/2012/09/12/fadu\\_ja\\_vitundarvakning\\_um\\_kynferdislegt\\_ofbeldi/](http://www.mbl.is/frettir/innlent/2012/09/12/fadu_ja_vitundarvakning_um_kynferdislegt_ofbeldi/)



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

# Æfing 10

## Grunnþættir:

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

**Snertifletir við aðrar greinar: íslenska**  
Íslenska • (tungumál) • myndmennt • leiklist  
• lífsleikni • saga • listasaga

## Ávinnungur:

**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 sjálfsmynnd og félagslega ábyrgð og samfélagsvitund.**

**Endurvinnsla • tvívíð - þrívíð hönnun**  
**Tímalengd: 80 - 160 mínútur + heimavinna**

**Græn hönnun og endurvinnslutunnur skólangs.**  
**Óhefðbundin auglýsingaherferð. Unnið með endurnýtt efni.**

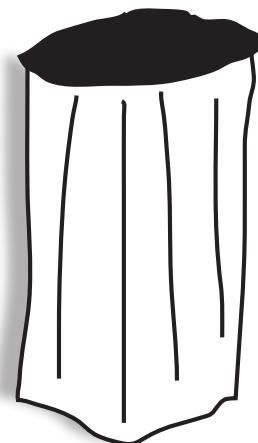
## Aðferð:

Nemendur hanna tví- eða þrívíðan hönnunargrip eða skúptúr, t.d. lampa úr endurunnum pappír eða skapalon fyrir einhvers konar skúptúr úr pappír/rusli upp úr endurvinnslutunnum skólangs til að auglýsa endurvinnslutunnurnar sem aftur hefur þann tilgang að auka meðvitund og þátttöku nemenda í því að endurvinna og fara vel með pappír/efni. Jafnframt má fara í geymslur skóla og finna til dót til að vinna með. Nemendur skissa og ræða málín í hópum á kliðfundum. Þeir koma sér saman um lausn og hefjast handa við undirbúning og framkvæmd.

1. Hugmyndavenna: Nemendum má koma af stað í hugmyndavinnu með því að huga að eftirfarandi atriðum: einfaldleika í framkvæmd, stærð og lögun og táknaðennum 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 merkingingarlega. Ef nemendur ná ekki tenginu við verkefnið má gefa þeim vísbendingar um frumlega nálgun eins og að búa til lampa, sem lýsir á tunnuna úr endurunnu efni, óróar, brúður o.s.fr. Önnur dæmi um nálgun er að vinna útfra tvíræðum orðum eða orðasamböndum t.d. orðum eins og „uppvakningar“ eða „upprisa“ o.s.fr.
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.

## Bjargir:

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



Bjargir  
uppvakningur  
hér?



# Æfing 11

## Grunnþættir:

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

## Snertifletir við aðrar greinar:

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

## Ávinnингur:

Æfingin þjálfar hugmyndavinnu og virkjar ímyndunaraflíð, þjálfar myndlæsi og tilfinningagreind, þjálfar sjálfstæð vinnubrögð, hugvitssemi, útsjónarsemi, lausnaleit og sundurhverfa hugsun (nýtt samhengi) og e.t.v. nýsköpun og leikgleði. Eflir umhverfisvitund og sjálfsmýnd, félagslega ábyrgð, samfélagsvitund og lýðræðisleg vinnubrögð og þátttöku, getu til aðgerða, eflir samkennd, virka hlustun, 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, vislfræði, arkitektúr, lýðheilsu...

### 1. HÓPUMRÆÐA, KLIÐFUNDIR:

Borgarskipulag og umferðaröryggi. Hér að neðan eru tillögur að umræðukveikjum:

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/ávinnungurinn 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. Kikja 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 í míni vinnst til. Nemendur hanna svo drög að herferð (nefna t.d. stíl veggspjalda og annars útgefins efnis og greina frá aðgerðaáætlun í grófum dráttum. Til að mynda ef gjörningar eða eitthvað annað verður gert til að vekja frekari ahtygli 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 verkmöppur.

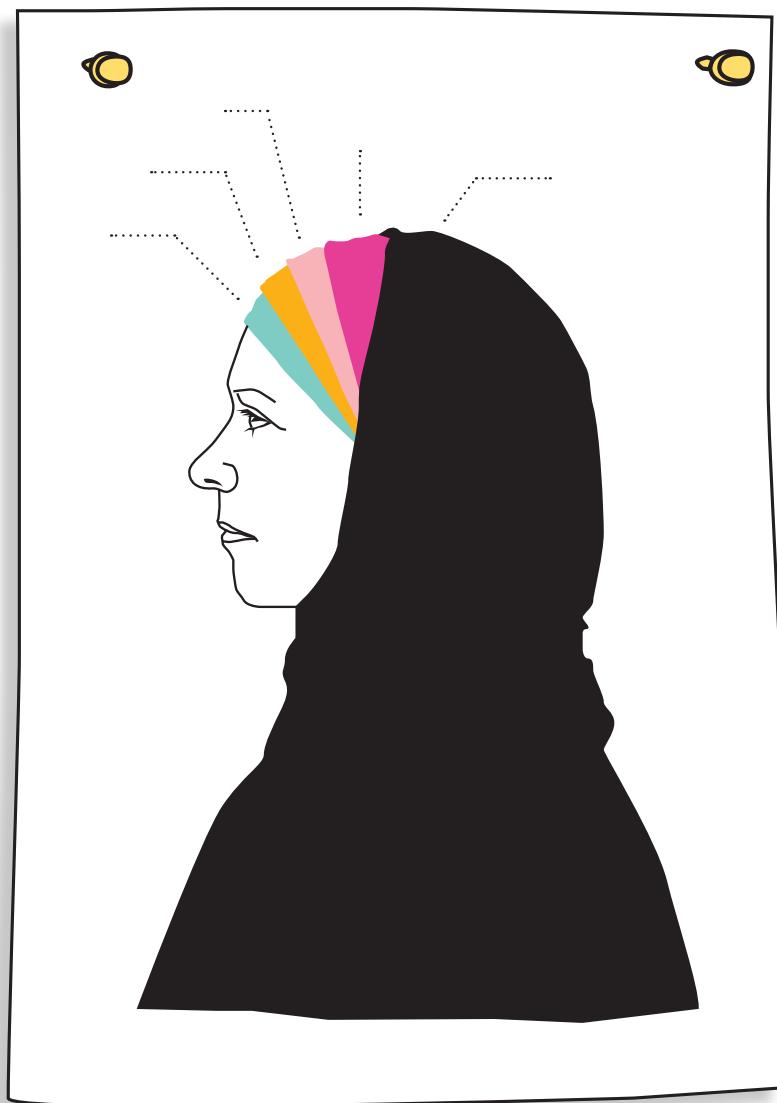
### Bjargir:

virk ímyndunarafl, skissubækur, rafræn skissubók, myndamappa, ritföng, blöð, tímarit, teikniforrit, vefur...

### Ítarefnir:

Líkamsvirðing · [blog.pressan.is/likamsvirding](http://blog.pressan.is/likamsvirding)  
reykjavikurborg.is · hljólaborgin reykjavík · hjólað í vinnuna .  
Rory Sutherland: [http://www.ted.com/talks/rory\\_sutherland\\_life\\_lessons\\_from\\_an\\_ad\\_man.html](http://www.ted.com/talks/rory_sutherland_life_lessons_from_an_ad_man.html)





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 þessari verkefni kemur  
æfing 1 að góðum notum.

# Æfing 12

## Grunnþættir:

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

## Snertifletir við aðrar greinar:

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

## Ávinningsur:

**Æfingin þjálfar hugmyndavinnu og framsetninu 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

## Efnistök:

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 unglings, neyslu- og lífsmunurst þeirra. Verkefni hér á eftir snýr að lýðræði, heilbrigði og velferð þar sem niðurstöður úr nýjustu Olweusaráætluninni verða tekna til athugunar. Olweusaráætlunin er notuð í mörgum skólum og snýst um að mæla og uppræta einelti í skólum. Olweusaráætlunirnar eru heppilegar því þær eru gerðar í hverjum skóla og því hafa niðurstöður könnunarinnar beina skírkotun við nemendur 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 fíminn naumur má vinna með fyrirfram fengnar tölur líkt og í Olweusaráætluninni gegn einelti.

## Aðferð:

- Nemendur skoða niðurstöður Olweusaráætlunar á heimasiðu skóla og finna tölfræði sem þeim finnst áhugaverð.
- Nemendur vinna veggspjald/myndverk, grafska framsetningu eða ljósmyndaverk eða allt í senn uppúr greiningunni.
- 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 grafikur og ljósmyndar o.s.fr., litanotkun o.s.fr.)

## Bjargir:

Olweusaráætlun um einelti, veraldarvefurinn, skissubækur, skrifffæri, tölva og teikniforrit, ímyndunarafl.

## Ítarefni:

Áhugaverð framsetning gagna og upplýsinga: [www.informationisbeautiful.net/](http://www.informationisbeautiful.net/) [www.visualnews.com/tag/graphic-design/page/10/](http://www.visualnews.com/tag/graphic-design/page/10/)

Vikuleg neysla fæðu um víða veröld, fjölskyldumyndir:  
[www.http://timhalberg.com/](http://timhalberg.com/)

## GÁTA: GAGNRÝNIN HUGSUN OG FJÖLMIÐLAR

Ung íslensk kona gekk ein síns liðs á suðurþólinn með vistir á sleða í góðgerðarskyni. Ferðin sem tók tvö mánuði þótti mikil líkamlegt og andlegt afrek. Daginn sem hún kláraði ferðina var lítið fjallað um afrekið á fréttastofu Ríksisjónvarpsins. Kvörtunum rigndi yfir fréttastofuna sem gaf þá þau svör að ekki hefði borist tilkynning um málið frá fjölmöðlafulltrúa konunnar. Er eitthvað athugavert við svör ríkissjónvarpsins?

Hvað ætli margar fréttir sem sagðar eru á fréttastofu sjónvarps séu matreiddar af fjölmöðlafulltrúum? Er það eðlileg, hlutlaus fréttamennska?

# Æfing 13

## Hönnun bókarkápu

Tímalengd: 80 - 160 mínútur + heimavinna

### Aðferð:

Beyta 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 einhverju af tungumálagreinunum t.d. íslensku, ensku, dönsku. Valin er bók til vinnslu sem allir 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 allir 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 uppáhalds bókina sína í næsta tíma og endurhanna hana svo.
- 3.** 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 deweykerfi bókasafnsins eftir sinni eigin kennitölu (fyrríparti) og vinna svo kápu þeirrar bókar sem ratar í hendur þeirra. Slembiaðferð af þessum toga veiður að skemmtilegum leik, kemur í veg fyrir valkvíða og líkist að svolitlu leyti því hvernig verkefni rata stundum í hendur hönnuða.
- 4.** Hópumræður / hugmyndavinna / hópvinna eða einstaklingsvinna. Ef allir vinna að sama verki má gera eins konar leik úr hugmyndavinnunni og kennari skrifar á töfluna og keftlið gengur hringinn og allir segja eitt orð sem þeim dættur í hug um verkið / bókina.

### 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 standur upp úr eftir lestarinn?
6. Orð sem 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 stilbrigði?
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 bókaval.

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

### Grunnþættir:

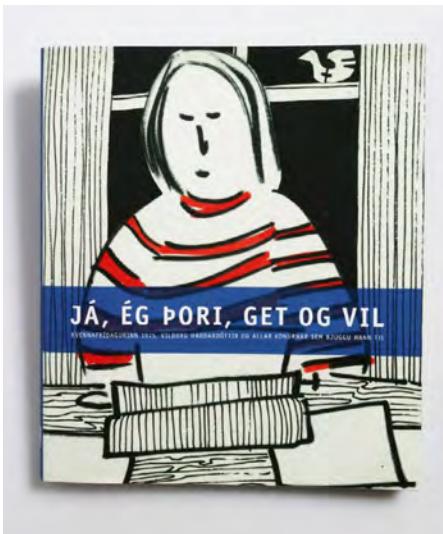
Læsi • sköpun • jafnrétti

### Snertifletir við aðrar greinar:

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

### Ávinnungur:

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



**4.** Nemendur hanna bókakápu, forsiðu, kjöl og baksiðu, (með innábrotum ef vill).

**5.** 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 skrifíð hjá ykkur hvernig þið vinnið og skilið stuttri greinargerð um vinnubrög ykkar sjálfrá og hugmyndavinnuna við úrlausn þessa verkefnis.

**Bjargir:**

Bókasafnið, skissubók, veraldarvefurinn, skriffaði, tölvur og teikniforrit, reglalistur, bækur, hugmyndaflug.

**Ítarefni / kveikjur:**

Laurie Rosenwald. How to make mistakes on purpose. Mistök og sköpun eða skapandi lausnir á vandamálum - [www.rosenworld.com](http://www.rosenworld.com)

# Æfing 14

## Grunnþættir:

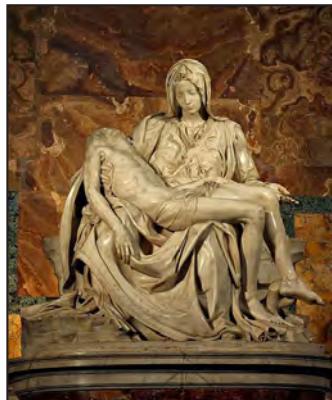
Læsi • sköpun • lýðræði og mannréttindi • heilbrigði og velferð • sjálfbærni

## Snertifletir við aðrar greinar:

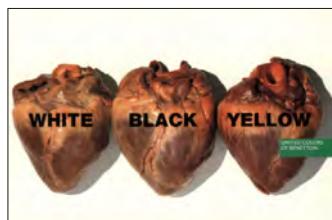
Íslenska • (tungumál) • myndmennt • lífsleikni • saga • listasaga

## Ávinningsur:

Æfingin þjálfar greinandi vinnubrögð og hugsun, þjálfar 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 t.d. sýnd myndin hér að neðan til að hefja umræðu um myndmál auglýsinga.



## Í þessari mynd er andstæðum teft 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 móti (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 auglýsingar hér til hliðar

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

Í framhaldi þessarar umræðu mætti biðja nemendur að finna í auglýsingum dæmi um orð- eða myndræða valds, eða það hvernig t.d. stórfyrirtæki eigna sér hamingju og frelsi, æsku og frið, dyggðir og vellíðan.

## Bjargir:

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

# Æfing 15

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 kliðfundum. Ritarar 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. herðartré, axlaböndum, könnu, þvottaklemmu, gormi, bréfaklemmu, gatara, blómmapotti, vasaljósi, endurskinsmerki, skóhorni, tannbursta, tölvumús, snæri, spegli, flósku, hitabrusa, tesíu, kaffipoka, handlóði, ... og látið nemendur two og two saman endurskilgreina notagildi hlutanna. Dæmi: „Þetta er ekki bréfaklemma, heldur eyrnaloðkur“.

**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. Nemendur láta nokkra blekdropa detta á blaðið fyrir framan sig og briða svo blaðið saman í two 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.

## Bjargir:

Alls kyns dótt nefnt í lið 1. Blöð og blýantar, blek og penslar, virkt ímyndunarafl og hugarflug.

## Ítarefnir:

Leitarorð á neti: rorschach test

## Grunnþættir:

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

## Snertifletir við aðrar greinar:

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

## Ávinnungur:

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

## GÁTA: Á HEIMLEID

Maður nokkur hafði eytt kvöldstund hjá vinafólk. Hann gekk heimleiðis eftir miðjum fáförnum sveitavegi. Það var hvorki kveikt á götuljósum né tunglskin til að lýsa upp veginn og maðurinn klæddur dökum fötum. Skyndilega kom ljóslaus bill keyrandi eftir veginum og stefndi á manninn á ógnarhraða. Bílstjórin 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 birtuskilyðri af því að þetta gerðist um sumarnótt á norðurhveli.

# Æfing 16

## Grunnþættir:

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

## Snertifletir við aðrar greinar:

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

## Áviningur:

**Æfingarnar þjálfa nemendur í því að búa til nýtt samhengi og sjá hluti í nýju ljósi. Æfingin þjálfar skissuvinnu, eflir rannsókarvinnubrögð og byggir á lausnaleit. 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 páskasjólinn 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 táknaðar tengingar við viðfangsefnið, hvað varðar lögum, 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 létt að byngja verkefnið. Ef valdir eru þrívíðir hlutir eins og kassar eða öskjur reynir það meir á rúmfraði. Ef hönnunin snýst um að gera miða á krukkur eða fernur er verkefnið auðveldara. Ef tími er nægur má gefa nemendum frjálst val. Eins er hægt að beina nemendum á einstaklingmiðaðan hátt í annað hvort 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 rúmfraði- og stærðfræðilegar lausnir en eru ekki of flóknir og geta tengst árstíði.

**Þrívíðir hlutir:** Mjólkurferna, ópalpacci, umbúðir utan um páskaeegg og hönnun súputenigapakka, askja utan um sápu eða súkkulaði.

**Tvívíðir hlutir:** Hönnun miða á vatnsflösku eða vantsdrykk, miði á ólífueli flösku, sultu- eða hungangskrukkumiði, lýsisflöskumiði.

**Nýsköpunarleiði:** Æfinguna má framkvæma með meira nýsköpunarsniði og fá þá nemendur til að búa í huganum til nýja vöru, t.d. tengda íslenskum matvælum eða minjagripaframleiðslu t.d. tengt ferð í Þjóðminjasafn en þess háttar verkefni taka eflaust meiri tíma en gefinn er upp hér að framan.

## Bjargir:

Pappír, skrifbæri, skissubækur, skurðarbretti, hnifar, skæri, reglustikur, spreylím, veraldrarverf, teikniforrit og tölvur, prentarar, bækur um brot og umbúðahönnun, snæri, límband.



# Æfing 17

## Grunnþættir:

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

## Snertifletir við aðrar greinar:

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

## Ávinningu:

**Æfingin þjálfar stærðfræðilega nákvæmni, virkjar hugmyndaflug og táknræna framsetningu. Æfingin þjálfar lausnaleit og hamskipti tvívíðs efnis yfir í þrívtí, einstaklingsframtík yfir í hópefli. Æfingin kannar mörk hönnunar og listar. Æfingin 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 japónsku orðunum ori- (að brjóta) og kami (pappír). Listin er í því fólgin að brjóta pappír og forma úr honum ýmis konar þrívtí 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 veikja athygli á endurnýtingu eða sjálfbærni (og nota þá endurnýttan pappír, t.d. úr fímaritum og dagblöðum). Aðferð þessa má jafnvel nota til að koma þólitískum skoðunum á framfæri út í samfélagið, í mótmælastaskyni 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 ofar fjölnota verkefni að ræða. Aðferðir origami eru einfaldar og efnivöldurinn bæði ódýr og nærtækur. Hægt er að vinna að einstaklingsverkefnum eða stórum hópverkefnum, en áhrif slíks hópefils í bland við táknræna merkingu og listfræna 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 líðandi stundu með lítili 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. Höparnir eiga að ræða innbyrðis hvernig verk þeir myndu vilja gera t.d. í tilefni jóla eða pásku, hvar þeir sjáí það fyrir sér staðsett, hvernig það eigi líta út og hvaða origamibrot sé viðeigandi, tengt ársíð eða táknrænni tengingu. Nemendur huga að litafræðilegum tengingum, huga að formi origami og táknrænni merkingu brots en jafnframt heildarlögun verks. Nemendur skissa upp úlit og lögun listaverks eða setja hugmyndir sínar fram í punktaformi. Hægt er að vinna að mörgum smærri verkefnum eða hafa hópkynningu 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 myndmennt og aðrar listgreinar og einnig í umsjónarbekk eða frímínútum og fá sem flesta með í verkið. Halda má áfram vinnu að verkinu í formi heimavinnu og eyða þá frekar tíma í uppsætingu verks í tíma með kennara.

## Listrænt fjáröflunar- eða ádeiliorigami:

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 origamibrotin sjálf haft táknræna merkingu, eins og t.d. trönbrotið eða heildarúlit verksins. Um leið má vinna út frá sjálfbærni og endurvinna pappír út glansfímaritum sem svo getur aftur haft gagnrýninn undirtón. Þannig getur origami-verk haft gagnrýninn 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.

### **Bjargirs:**

Pappír, dagblöð, tímarit, snæri, girmi, skurðarbretti, hnifar, skæri, reglustikur, veraldarvefur, bækur um pappírslist, bókasafn, listaverkabækur.

### **Ítarefni:**

Sadako og pappírströurnar: [http://www.mbl.is/mm/gagnasafn/grein.html?grein\\_id=731169](http://www.mbl.is/mm/gagnasafn/grein.html?grein_id=731169)

The my hero project. [http://www.myhero.com/go/hero.asp?hero=s\\_sasaki](http://www.myhero.com/go/hero.asp?hero=s_sasaki)

Pappírslist: [www.subblackwell.co.uk/](http://www.subblackwell.co.uk/)

Leitarorð á veraldarvef: origami crane, origami for kids, origami harts, origami flowers, recycled origami, paper art, o.s.fr.

### **GÁTA: BÓKIN**

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.



Children's Peace Monument



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

### Sagan af Sadako Sasaki

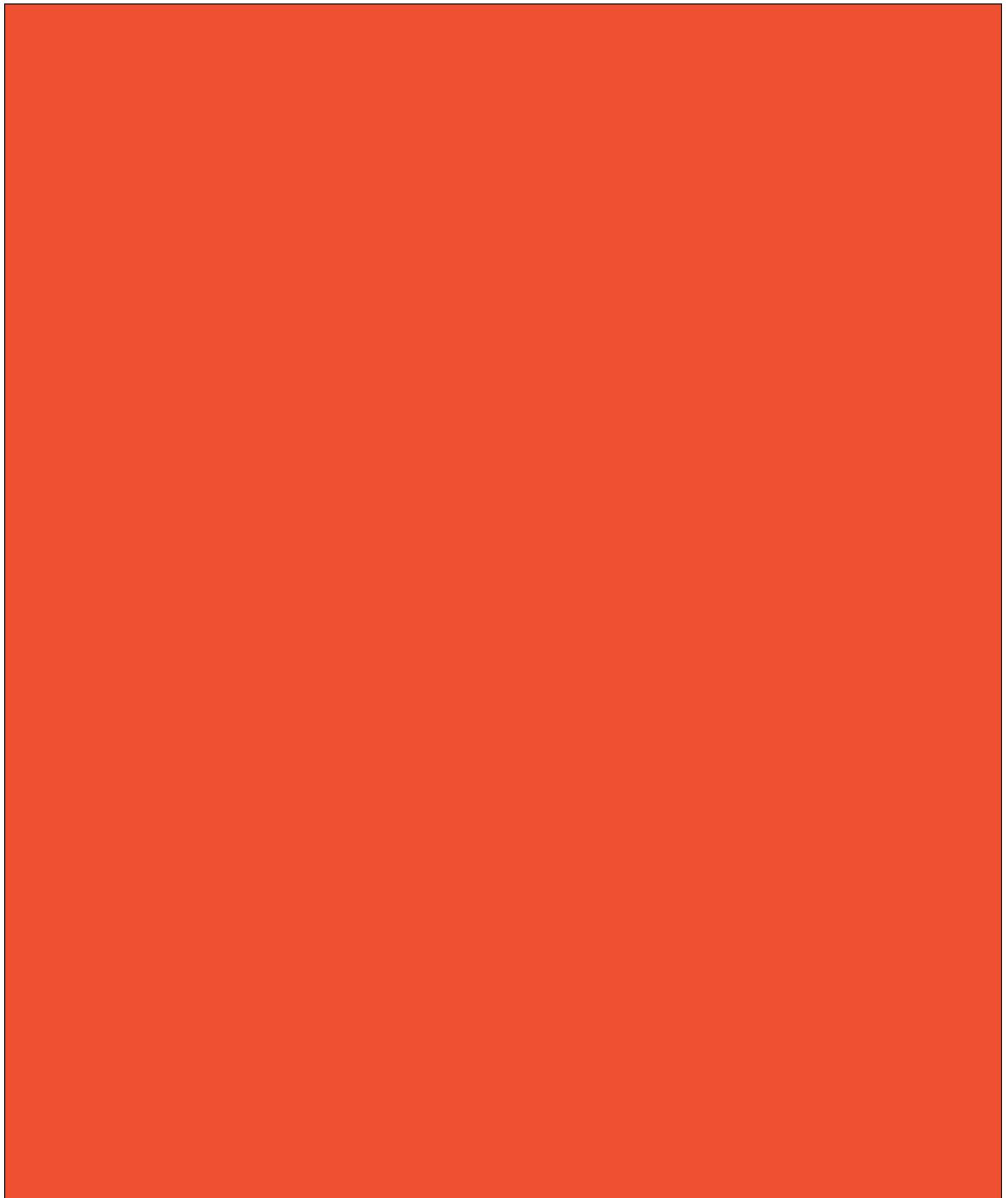
Sadako Sasaki fæddist 7. janúar 1943 í Hiroshima, Japan. Hún var aðeins tveggja ára gömul þegar Bandaríkjaher varpaði kjarnorkusprengju á Hiroshima þann 6. ágúst 1945. Geislavirkni kjarnorkusprengjunnar hafði þau áhrif að Sadako fékk hvítblæði þegar hún var 11 ára gömul.

Vinur Sadako braut fyrstu origami-trönuna fyrir hana og minnti hana þá japónsku hjátrú að hver sá sem getur brotið 1000 origami-trönum 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 trönum. Hún lést 25. október 1955, þá 12 ára gömul. Skólafélagar Sadako brutu hins vegar þær 356 trönum 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 eftirfarndi orð rituð: „This is our cry, this is our prayer: Peace in the world.“

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



# Kennsluáætlun

<b>Nafn</b>		
Hópur	Strákar:	Stelpur:
Dagsetning	Kennslustundir	
Markmið	Kennslugögn	
<b>Staða nemenda - hvað var gert í síðasta tíma / síðustu tímum</b>		
<b>Efni kennslustundar (og rök)</b>		
<b>Nálgun (og rök)</b>		
<b>Hvað geri ég?</b>	<b>Hvað gera nemendur?</b>	
<b>Hugsanleg vandamál</b>		
<b>Lausnir vandamála</b>		

# Sjálfsmat kennara

**Hvað gekk vel?**

**Hvað kom á óvart?**

**Náði ég settum markmiðum?**

**Hverju myndi ég breyta ef ég kenndi sama efni aftur?**

# Matsblöð kennara

VIÐMIÐUNARSKALI VIÐ EINKUNNAGJÖF	
<b>0-4</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Ófullnægjandi verk</li> <li>· Ófullnægjandi frammistaða</li> <li>· Virkni undir því sem getur talist ásættanlegt</li> <li>· Lítill þátttaka</li> <li>· Verkefni stenst ekki lámarkskröfur hvað varðar innihald, frágang, úrvinnslu eða frumleika.</li> <li>· Viðhorf nemandi neikvætt og lítil áhugi sýndur.</li> <li>· Ófullnægjandi mæting</li> </ul>
<b>5-6</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Ófullkomið verk sem samt stenst lágmarkskröfur</li> <li>· Úrvinnslu ábótavant</li> <li>· Undirbúningur ekki nægjanlegur, rannsóknarvinna ósannfærandi</li> </ul>
<b>6-7</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Viðunandi verk, er lýsandi en ekki greinandi</li> <li>· Tækni í lagi en samt ekki hnökralaus (augljóst að hlutir gætu betur farið)</li> <li>· Virkni á stundum en ekki alltaf</li> <li>· Takmarkaður frumleiki í úrlausn</li> <li>· Nokkuð vantar upp á vinnubrögð og tækni</li> </ul>
<b>7-8</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Gott verkefni</li> <li>· Vel unnið að nokkru leytti</li> <li>· Tæknileg útfærsla góð</li> <li>· Almenn virkni til staðar</li> <li>· Skilaímar virtir</li> <li>· Frágangur nokkuð vandaður</li> </ul>
<b>8-9</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Verkefni mjög vel leyst</li> <li>· Verkefni unnið að öllu leyti í samræmi við fyrirmæli</li> <li>· Efnistök almennt mjög góð</li> <li>· Sjálfstæð skapandi hugsun, allnokkur frumleiki og innsæi</li> <li>· Frágangur og tæknileg úrlausn og vinnubrögð mjög vandað</li> <li>· Útfærsla skapandi og nokkuð frjó</li> <li>· Úrlausn sýnir kjark til að fara út fyrir þægindamörk, nemandi þorir að mæta</li> <li>· þeirri áskorun að taka áhættu og standa með sinni niðurstöðu</li> <li>· Virkni og jákvæðni til alls starfsins</li> <li>· Verkefnaskil á réttum tíma</li> </ul>
<b>9-10</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Einstaklega vel unnið verk</li> <li>· Langt umfram kröfur og eðlilegar væntinar</li> <li>· Framúskarandi tök á viðfangsefni</li> <li>· Einstaklega sjálfstæð og frjó skapandi hugsun</li> <li>· Framsetning og frágangur í fullkomnu lagi</li> <li>· Fullkomin tök á tækni</li> <li>· Afar skapandi útfærsla og hugvitssamleg lausn, fagurfræðilega, formlega og tæknilega</li> <li>· Nemandi er drífandi, jákæður og hvetjandi við aðra nemendur og alltaf vel undirbúinn</li> </ul>

## MATSBLAÐ KENNARA UM NEMENDUR

Nemandi:	5	4	3	2	1	ATH
Hlustaði á innlögn og fyrirmæli:						
Fór eftir fyrirmælum og vann verkefnið innan þess ramma sem gefinn var:						
Sýndi verkefninu áhuga og tók virkan þátt í námsferlinu:						
Kláraði verkefnið:						
Sýndi úthald, þrautseigju, sjálfstæði í vinnubrögðum:						
Frumleg og athyglisverð hugmynd:						
Útfærði verkefnið á persónulegan hátt:						
Sýndi hugmyndaflug og skapandi túlkun:						
Gæði sjálfs verksins:						
ANNAÐ:						

# Matsblöð nemenda

## MATSBLAÐ NEMENDA UM KENNARA

Þrjár stjörnur og ósk ...



ÓSK?

# Sjálfsmat nemenda

## **SJÁLFSMATSBLÖÐ** **Spurningalisti til nemenda**

Nemandi:

Lýsing á verkefni:

Hvernig gekk? Vel - illa {hugmyndavinnan · samstarfið · útfærln · uppsetning?}

Aðrir útfærslumöguleikar?

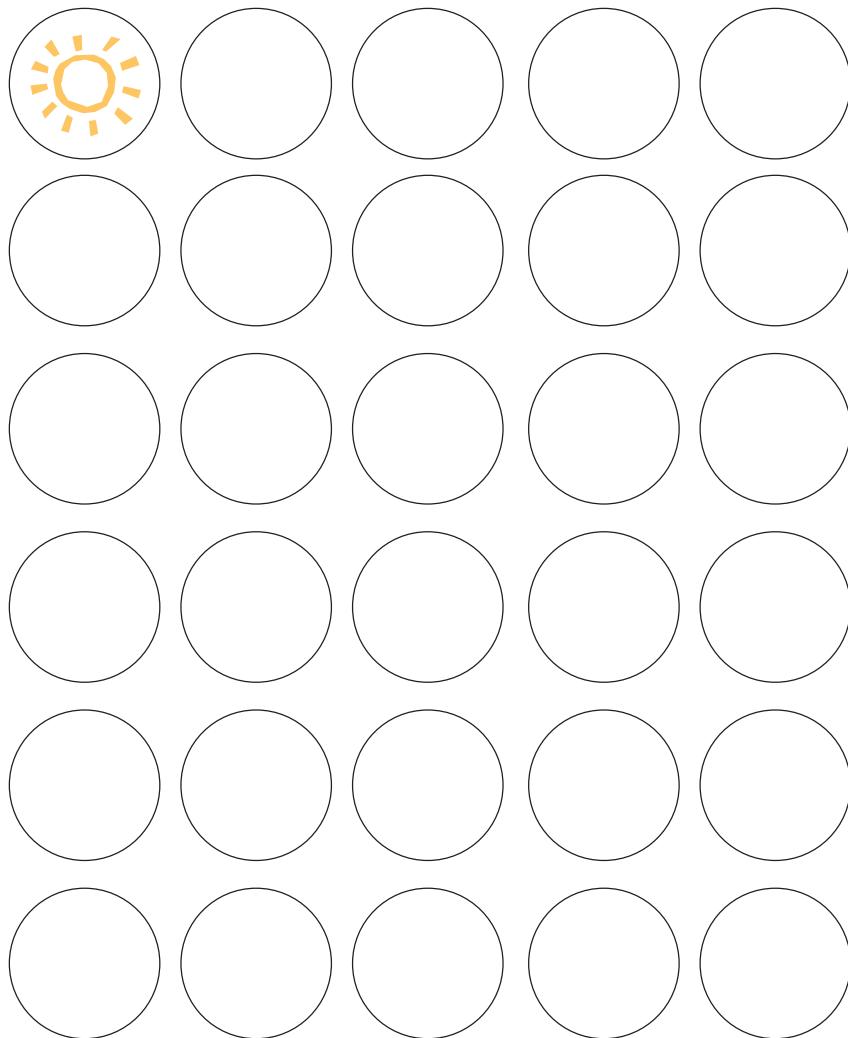
Myndir þú breyta einhverju ef þú gerðir verkið aftur?

Annað:

# Hugmyndavinnublöð - æfingar

## Æfing 1

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



Kostir



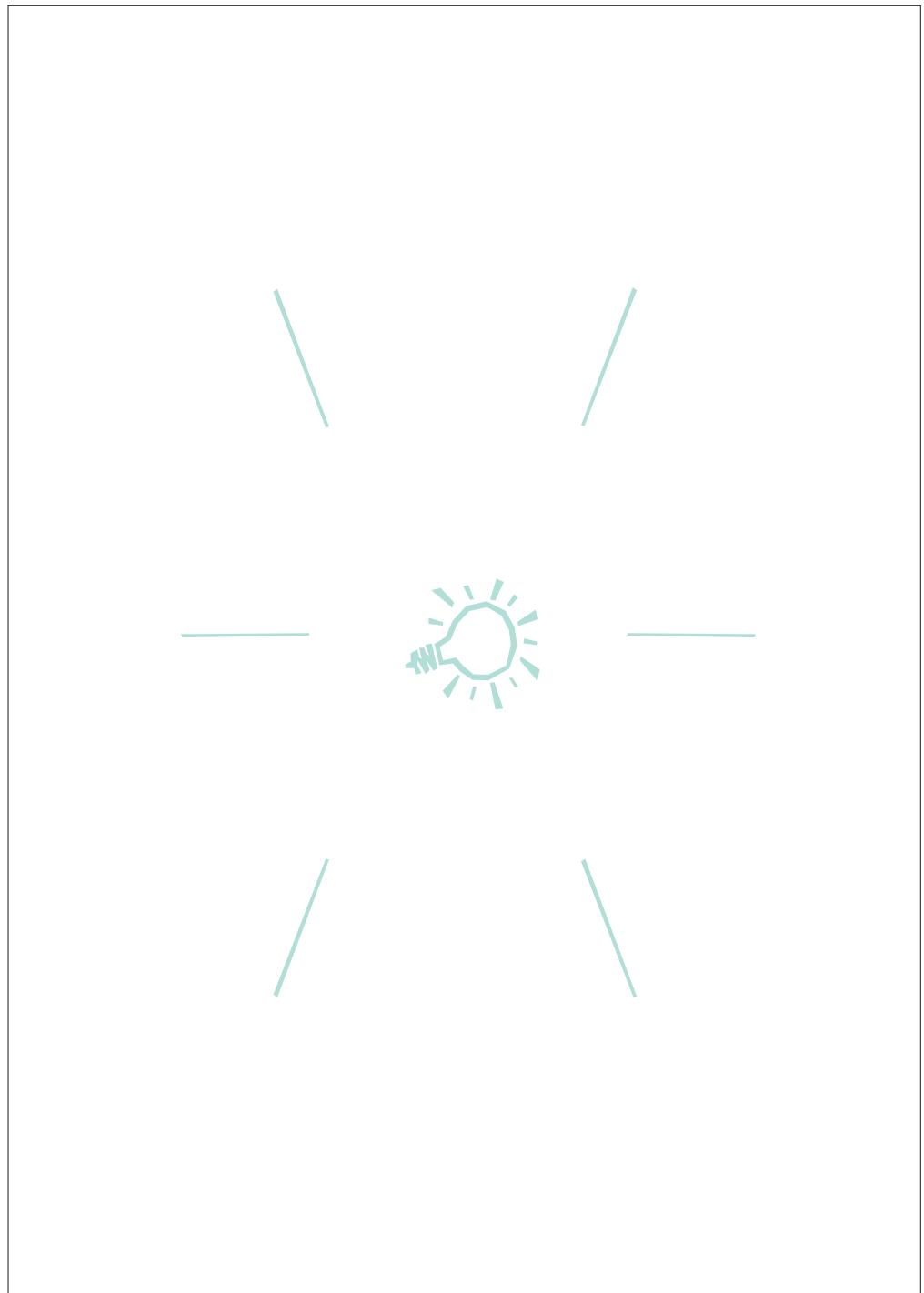
Gallar



Óvissuatriði



Annað



# Heimildir og myndir

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.

## Myndir:

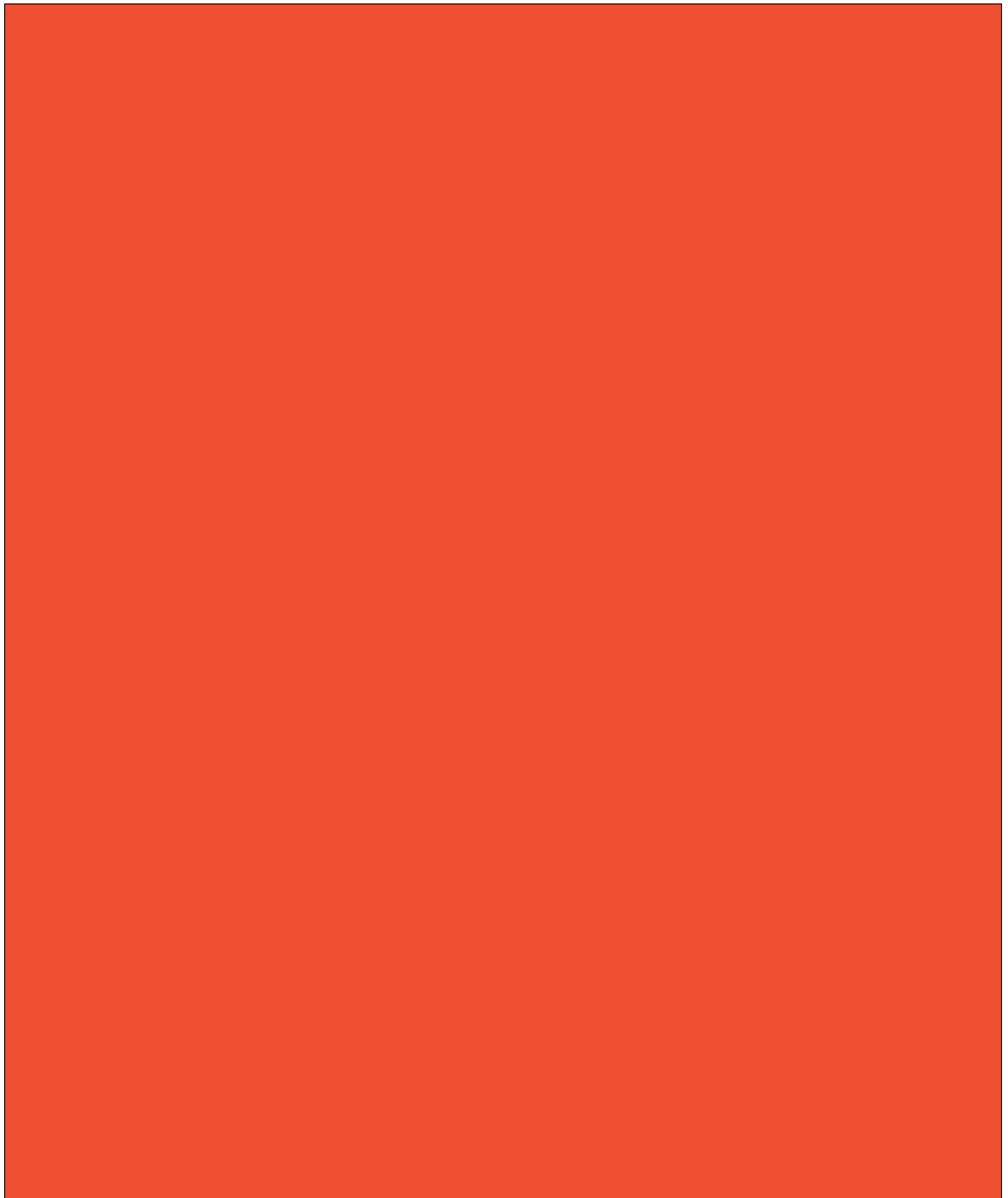
### bls. 41

1. Pietá eftir Michelangelo. Skoðuð 26. apríl á veraldarvefnum: [http://en.wikipedia.org/wiki/Piet%C3%A0\\_\(Michelangelo\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Piet%C3%A0_(Michelangelo))
2. Benetton auglýsing. Skoðuð 26. apríl á veraldarvefnum: <http://www.photoguides.net/10-powerful-photographic-ads-from-benetton>
3. Benetton auglýsing. Skoðuð 26. apríl á veraldarvefnum: <http://www.photoguides.net/10-powerful-photographic-ads-from-benetton>

### bls. 48

1. Children's Peace Monument. Skoðuð 26. apríl á veraldarvefnum: [http://www.myhero.com/go/hero.asp?hero=s\\_sasaki](http://www.myhero.com/go/hero.asp?hero=s_sasaki)
2. 2.000.000 trönum. Skoðuð 26. apríl á veraldarvefnum: <http://www.thisiscolossal.com/tags/origami/page/2/>
3. 2.000.000 trönum. Skoðuð 26. apríl á veraldarvefnum: [http://www.nytimes.com/interactive/2011/08/21/magazine/mag-21Look-paper-cranes.html?ref=magazine&\\_r=0](http://www.nytimes.com/interactive/2011/08/21/magazine/mag-21Look-paper-cranes.html?ref=magazine&_r=0)  
myndir: Andrew Moore, New York Times Magazine.

Myndskreytingar og aðrar ljósmyndir eru efni höfundar.  
Umbrot og hönnun: Helga Gerður Magnúsdóttir.



# HÖNNUN KÖNNUN

**Kennsluefni þetta er unnið sem lokaverkefni M.Art.Ed. úr Listkennaradeild Listaháskóla Íslands. Kennsluefnið er ætlað kennurum í grafískri hönnun og myndmennt á ungingastigi grunnskóla (8.-10. bekk). Efnið er tilraun til að koma til móts við nýútgefna og endurskoðaða aðalnámskrá (2011) og nýjan kjarna menntastefnu íslenskra menntamálayfirvalda. Þessi kjarni er settur fram í formi sex grunnþátta, en þeir eru læsi, sjálfbærni, heilbrigði og velferð, lýðræði og mannréttindi, jafnrétti og sköpun.**

**Í kennsluefninu er lögð er áhersla á tengingu grafískrar hönnunar við grunnþættina sex og æfingar hugsaðar og flokkaðar út frá þeim og ýmsum snertiflötum þeirra við grafíkska hönnun. Jafnframt er efnið tilraun til að efla greinandi og skapandi hugsun innan ramma fjölbreyttra aðferða og nálgunar í kennslu grafískrar hönnunar og myndmenntar.**