

**MĒRKIS:** Veicināt audzēkņu izpratni par dizainu un tā daudzveidību, tā nozīmi sabiedrības un cilvēka dzīvē, prasmi lietot dizaina domāšanas metodes, lai saskatītu iespējas apkārtējās vides uzlabošanā un radītu pārdomātus, jēgpilnus dizaina risinājumus.

MĀCĪBU TEMATISKAS JOMAS

MĀCĪBU SATURS

UZDEVUMI

NOSLĒGUMA PRASĪBAS

## Kas ir dizains

Dizaina jēdziens, terminoloģija

Dizaina veidi

Mākslas, amatniecības un dizaina leģimes

Dizaina vērtēšanas kritēriji

Labā dizaina pazīmes

## Dizaina attīstība

Nozīmīgi dizaina atklājumi

Izcili dizaina piemēri

Dizaina jomas aktualitātes, tendences

Balvas dizainā un radošā jomā globāli un lokāli

## Metodes

Tēmas izpētes metodes

Iespēju apzināšanas un problēmu definēšanas metodes

Ideju ģenerēšanas un izstrādes metodes

Prototipēšanas metodes

Testēšanas un prezentēšanas metodes

## Starpdisciplinārāte

Dažādu jomu, nozaru un mācību priekšmetu sadarbība

Izaicinājumi dizainā - ekoloģija, pārstrāde, ilgtspēja, sadarbība

Cilvēka un sabiedrības vērtības, vēlmes un vajadzības

Globālā un lokālā atbildība dizainā

Komunikācijas nozīme dizainā

## Pilns dizaina process

Izpēte

Definēšana

Ideju izstrāde

Prototipēšana

Testēšana

Attīstīt dizaina domāšanu un iegūt pieredzi īstenot dizaina ideju, secīgi apgūstot visus pilna dizaina izstrādes posmus \*

Iepazīt dizainu kā plašu un starpdisciplināru nozari, kas palīdz veidot un sakārtot dzīvi, padarot to ērtāku, labāku, skaistāku vidi, kurā dzīvojam

Iepazīt atklājumus, iegudrojumus un to nozīmi sabiedrības attīstībā, cilvēku dzīvē

Iepazīt un mērķtiecīgi pielietot dažādas dizaina izstrādes procesā

Iepazīt dizainu kā dinamisku un starpdisciplināru nozari

- Ir priekšstats** par dizaina klātbūtni dažādās dzīves jomās
- Spēj** izskaidrot – kas ir un kas nav dizains
- Izprot** dizaina lomu cilvēka dzīvē īstermiņā un ilgtermiņā
- Spēj** izskaidrot kopīgo un atšķirīgo dizainam, mākslai, amatniecībai
- Ir pieredze** analizēt dizaina piemērus pēc dažādiem kritērijiem
- Spēj** nosaukt laba dizaina piemērus

- Ir priekšstats** par atklājumu un izgudrojumu likumsakarībām dizaina attīstībā
- Iedvesmojas** un atsauces uz vēsturiskiem un laikmetīgiem piemēriem, analogiem
- Ir iepazīnis** pasaules un nacionālā dizaina piemērus
- Spēj** analizēt sev aktuālus vai populārus zīmolus
- Izprot** ilgtspējīga dizaina nozīmi mūsdienās

- Ir iepazīnis** dažādas dizaina domāšanas metodes.
- Spēj** izvēlēties atbilstošas metodes dizaina procesa izstrādes posmiem.
- Spēj** pielietot, kombinēt izvēlētas metodes, pamatot to izmantošanu.
- Spēj** komunicēt un sadarboties dizaina risinājumu izstrādē.
- Ir ieguvis** eksperimentēšanas pieredzi
- Ir pieredze** analizēt, izdarīt secinājumus dizaina procesa gaitā, lai pilnveidotu dizaina risinājumu.

- Izprot** kā izpaužas starpdisciplinārāte – starp mācību priekšmetiem, starp dizainu un citām, ar dizainu nesaistītām jomām
- Spēj** saskatīt apkārtējā vidē iespējas un problēmsituācijas kā izaicinājumus dizaina risinājumiem
- Spēj** izvērtēt savas un citu vērtības, vēlmes un vajadzības, nosakot prioritātes
- Ir pieredze** dizaina risinājumā ietvert atšķirīgu dizaina produkta lietotāju vēlmes un vajadzības
- Ir pieredze** paskatīties uz lietām un problēmām no dažādiem skata punktiem
- Izprot** komunikācijas un sadarbības nepieciešamību dizaina risinājumu izstrādē

- Ir pieredze** pētīt tēmu dažādos aspektos - laiks, dzīvesveids, tradīcijas, vērtētie resursi, vide, u.c.
- Ir pieredze** analizēt dizaina paraugus ar līdzīgu ideju un tehnisko risinājumu
- Ir pieredze** apzināt mērķauditorijas vai lietotāja vajadzības
- Ir pieredze** definēt problēmas, saskatīt iespējas dizaina risinājumiem
- Spēj** ģenerēt idejas, lietojot izpētes procesā iegūto informāciju un izvēlēties piemērotāko ideju
- Spēj** izstrādāt izvēlēto dizaina prototipu - projektu, maketu vai risinājumu materiālu
- Prot** apkopot izpētes materiālus, ideju skices, darbu un izpētes rezultātā iegūto informāciju un prezentēt to
- Ir pieredze** testēt dizaina risinājumu, apzināt nepilnības, papildināt un uzlabot to