

MĒRĶIS: Veicināt audzēkņos 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 TEMATISKĀS JOMAS

MĀCĪBU SATURS

UZDEVUMI

NOSĒĻUMA PRASĪBAS

Kas ir dizains

Dizaina jēdziens, terminoloģija

Dizaina jomas

Raksturīgais mākslai, amatniecībai, dizainam

Dizaina vērtēšanas kritēriji

Labā dizaina pazīmes

Pilns dizaina process

Izpēte

Definēšana

Ideju izstrāde

Prototipēšana

Testēšana

Dizaina metodes

Tēmas izpētes metodes

Iespēju apzināšanas un problēmu definēšanas metodes

Ideju ģenerēšanas un izstrādes metodes

Prototipēšanas metodes

Testēšanas un prezentēšanas metodes

Dizaina attīstība

Nozīmīgi dizaina atklājumi

Izcili dizaina piemēri

Dizaina jomas aktualitātes, tendences

Balvas dizainā un radošajā jomā lokāli un globāli

Starpdisciplinārītāte

Dažādu jomu, nozaru un mācību priekšmetu sadarbība

Izaicinājumi dizainā - klimata pārmaiņas, pārstrāde, ilgtspēja, sadarbība, dzīves paradumu maiņa, datu aizsardzība un drošība

Cilvēka un sabiedrības vērtības, vēlmes un vajadzības

Globālā un lokālā atbildība dizainā

Komunikācijas nozīme dizainā

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

- **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

- **Ir pieredze** pētīt tēmu dažādos aspektos - laiks, dzīvesveids, tradīcijas, vietējie 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 risinājumos
- **Spēj** ģenerēt idejas, lietojot izpētes procesā iegūto informāciju un izvēlēties piemērotāko ideju
- **Spēj** izstrādāt izvēlēta dizaina prototipu - projektu, maketu vai risinājumu materiālā
- **Prot** apkopot izpētes materiālus, ideju skices, darba un izpētes rezultātā iegūto informāciju un prezentēt to
- **Ir pieredze** testēt dizaina risinājumu, apzināt nepilnības, papildināt un uzlabot to

Iepazīt un mērķtiecīgi pielietot dažādas metodes dizaina procesā

- **Ir ieguvusi pieredzi** izmantot dizaina domāšanas metodi dizaina problēmu risināšanā
- **Spēj** izvēlēties atbilstošas metodes dizaina procesa izstrādes posmiem
- **Spēj** pielietot, kombinēt izvēlētas metodes, pamatot to izmantošanu
- **Spēj** komunicēt un sadarboties dizaina risinājumu izstrādē
- **Ir ieguvusi eksperimentēšanas pieredzi**
- **Ir pieredze** analizēt, izdarīt secinājumus dizaina procesa gaitā, lai pilnveidotu dizaina risinājumu

Iepazīt atklājumus, izgudrojumus un to nozīmi dizainā un sabiedrības attīstībā, cilvēku dzīvē

- **Ir priekšstats** par atklājumu un izgudrojumu likumsakarībām dizaina attīstībā
- **Iedvesmojas** un atsaucas uz vēsturiskiem un laikmetīgiem piemēriem, analogiem
- **Ir iepazītināts** pasaules un nacionālā dizaina piemērus
- **Spēj** analizēt sev aktuālus vai populārus risinājumus
- **Izprot** ilgtspējīga dizaina nozīmi mūsdienu

Iepazīt dizainu kā dinamisku un starpdisciplināru nozari

- **Izprot** kā izpaužas starpdisciplinārītāte - 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, nosaukt prioritātes
- **Ir pieredze** dizaina risinājumā ietvert atšķirīgu dizaina produkta lietotāju vēlmes un vajadzības
- **Ir pieredze** paskatīties uz lietām un problēmām no dažādiem skatu punktiem
- **Izprot** komunikācijas un sadarbības nepieciešamību dizaina risinājumu izstrādē