



# NÝS2A02 – Nýsköpun

## Námsáætlun, vorönn 2019

<b>Kennari/kennarar:</b>  Óttar Ólafsson Reynir Már Ásgeirsson	<b>Netfang/netföng:</b>  <a href="mailto:ottar@bhs.is">ottar@bhs.is</a> <a href="mailto:reynir@bhs.is">reynir@bhs.is</a>
---	---

### Lýsing:

Í áfanganum læra nemendur um grunnatriði nýsköpunar og fyrstu skrefin í nýsköpunarferlinu með áherslu á jafnrétti, sjálfbæra þróun og öflugt atvinnulíf. Þeir fá þjálfun í skipulögðum og skapandi vinnubrögðum við leit að hugmyndum, vali þeirra, þróun og úrvinnslu. Þeir afla sér upplýsinga um nýsköpun í atvinnulífinu og opinberum rekstri hér á landi og læra hvert frumkvöðlar geta leitað til að fá aðstoð og ráðgjöf.

### Þekkingar-, leikni- og hæfniviðmið:

#### Þekkingarviðmið

Nemandi skal hafa öðlast þekkingu og skilning á:

- nýsköpun og mikilvægi hennar fyrir jafnrétti, sjálfbæra þróun og öflugt atvinnulíf
- samfélagslegu mikilvægi nýsköpunar og frumkvöðla
- mikilvægi samvinnu og skipulagningar í nýsköpun
- siðferðilegum spurningum og hugverkaréttindum í tengslum við nýsköpun og frumkvöðla
- Að nemendur þekki tengsl nýsköpunar og heimsmarkmiða Sameinu þjóðanna

#### Leikniviðmið

Nemandi skal hafa öðlast leikni í að:

- hugsa á skapandi og lausnamiðaðan hátt
- leita kerfisbundið að hugmyndum, velja úr þeim, þróa og fullvinna
- afla upplýsinga um stuðningsumhverfi nýsköpunar og frumkvöðla
- kynna hugmyndir sínar fyrir öðrum á sannfærandi hátt

#### Hæfniviðmið

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

- virkja sköpunarkraft sinn og frumkvæði með jafnrétti, sjálfbæra þróun og öflugt atvinnulíf að leiðarljósi sem er metið með hóp- og einstaklingsverkefnum og þátttöku í umræðum
- leita, velja og vinna úr hugmyndum á samfélagslega ábyrgan hátt með hliðsjón af áherslum í nýsköpun á Íslandi sem er metið með verkefnum í verkefnamöppu
- skipuleggja og halda utan um vinnu sína á markvissan hátt sem er metið með skissubók og verkefnum í verkefnamöppu
- afla sér, vinna úr og miðla upplýsingum um stuðningskerfi nýsköpunar á fjölbreyttan og gagnrýnn hátt sem er metið með verkefnum í verkefnamöppu

### Námsmat:

Áfanginn er símatsáfangi en í því felst að nemendur vinna ólík verkefni sem öll eru metinn til einkunnar. **Mikilvægt er að nemendur ljúki öllum námsmatsþáttum til að ljúka áfanganum.**

**Verkefnabók, 20%:** Nemendur ljúka fyrri hluta verkefnabókar en vinna í henni á sér stað í tíma en er jafnframt heimanám áfangans.

**Skissubók, 15%:** Inniheldur glósur úr tíma, verkefnum annarrinnar, umræður og annað. Hún er viðmið um þátttöku í kennslustundum.



**Kynning á frumkvöðli, 10%:** Nemendur vinna saman að því kynna sér ólíka frumkvöðla og kynna hvert öðru.

**Myndbandsverkefni, 20%:** Nemendur vinna í hópum (3 eintaklingar) við myndbandsgerð þar sem þeir kynna fyrirtæki í nýsköpun.

**Lokaverkefni, 20%:** Verkefnið er tvíþætt: Annars vegar einstaklingsverkefni sem snýst um samfélagsnýsköpun og hins vegar hópaverkefni um vöru-, þjónustu-, upplifunar- eða kynningar- og markaðsnýsköpun.

**Vinnueinkunn 15%:** Gefið er fyrir þátttöku í tímum, verkefna- og hópavinnu.

Áfanginn er tvær feineiningar – það felur í sér að nemandi getur áætlað að heimanám verði um klukkustund á viku.

### Aðrar mikilvægar upplýsingar:

Gerð er krafa um að óútskýrðar fjarvistir fari ekki upp fyrir 10% af heildarmætingu, í samræmi við skólasóknarreglur.

*Kennsluáætlunin kann að taka breytingum á önninni en þá að höfðu samráði við nemendur. Verkefni taka bæði til lefnis og þess sem fram kemur í fyrirlestrum og verkefnavinnu. Ástundun er mikilvægur þáttur í náminu. Sé nemandi ekki mættur í kennslustund innan 10 mínútna frá því að hún hefst telst hann fjarverandi í tímanum.*

### Námsgögn:

**NÝSKÖPUN OG FRUMKVÖDLAFRÆÐI – Kennslu- og verkefnabók.** Óttar Ólafsson. Útg MerM. Annað efni frá kennara sem mun verða sett inn á INNU.



Vika	Dags.	Námsþættir	Námsmatsþættir
2	7.-11. janúar	Velkomin ☺ Hópefli og kynning á hvað er nýsköpun	
3	14.-18. janúar	Hvað er nýsköpun?	
4	21.-25. janúar	Hvað eru frumkvöðlar? Skissubók kynnt og rætt um hvernig vinnum við í hóp.	
5	28. jan- 1. feb.	Nemendur vinna frumkvöðlaverkefni	<b>Frumkvöðlaverkefni 10%</b>
6	4.-8. febrúar	Helstu tegundir nýsköpunar	
7	11.-15. febrúar	Helstu tegundir nýsköpunar	Varða 1 Skóhlífadagar
8	18.-22. febrúar	Hugverkaréttindi – Vörumerki (lógó) – Myndbandsverkefni kynnt	
9	25.febr.- 1. mars	Hönnun – Einkaleyfi - Neytendaréttur (neytendastofa)	Vorannarhlé
10	4. - 8. mars	Sjálfbærni – Sjálfbær þróun	<b>Fyrri skil á verkefnabók &amp; skissubók</b>
11	11.-15. mars	Heimsmarkmið sameinuðu þjóðanna	<b>Myndbandsverkefni 20%</b>
12	18.-22. mars	Nýsköpunarferlið – Þörf & þarfagreining	Varða 2
13	25.-29. mars	Hugmyndaleit	
14	1.-5. apríl	Hugstormun	
15	8.-12. apríl	Hugarkort	
16	15.-19. apríl	<b>Páskaleyfi</b>	
17	22.-26. apríl	<b>Páskaleyfi</b>	
18	29. apr- 3. maí	Hugmyndavinna – undirbúningur fyrir lokaverkefni	<b>Lokaverkefni 20%</b> Dagur verkalýðsins
19	6.-10. maí	Nemendur kynna lokaverkefni	
20	13.-17. maí	Vinnutími – verkefna & skissubók	<b>Lokaskil á vinnubók (20%) &amp; skissubók (15%)</b>

Tímaáætlun er sett fram með fyrirvara um nauðsynlegar breytingar.