

Hæfniviðmið í nýsköpun – þrep 3

Greint þarfir og vandamál í umhverfi sínu.
Fundið lausn á vandamálum og þarfagreiningu sem leiðir til atvinnusköpunar.
Útfært hugmynd í tengslum við þarfagreiningu og lausnaleit. Hugmyndin getur verið hönnun á umhverfi, hlut, kerfi eða stærri framkvæmdum.
Tekið tillit til umhverfisverndar við útfærslu hugmynda.
Tekið gagnrýna afstöðu til siðferðilegra þátta tengdum náttúru, umhverfi, samfélagi og tækni.
Sýnt skilning á hugtökunum markaðssetning og hagkvæmni og tengslum þeirra við eigin afurð.
Skilað kynningu á hugmynd sinni í því formi sem hentar verkefninu.
Útskýrt og kynnt hugmyndir sínar í töluðu og rituðu máli.
Hannað og búið til eigið vörumerki.
Sýnt fram á þekkingu sína á fyrirtækjum og/eða stofnunum sem gætu komið að samstarfi við útfærslu og framkvæmd hugmynda.
Unnið í hópavinnu í tengslum við reyklus.is og unnið að áróðursverkefni og markaðssetningu í tengslum við verkefnið.
Sýnt fram á skilning sinn á rekstri og hefur öðlast reynslu á sviði viðskipta í tengslum við rekstur Kaffihúss.

Commented [GM1]: Spurning hvort að þetta eigið við ennþá þar sem ekki hefur verið haldið kaffihús í nokkur ár.

Hugmyndir nýsköpunarteymis:

8. bekkur tekur þátt í reyklus bekkur (auglýsingagerð) ár hvert og vinnur að því verkefni í nýsköpunarvikunni:

<http://www.landlaeknir.is/tobakslausbekkur/fretir/frett/item18181/Reyklus-bekkur-i-tolfra-sinn---skraning-hafin>

9. bekkur rekur kaffihús og er nýsköpunarvikan helguð þeirri vinnu. 9. bekkur hefur opið kaffihús á Nýsköpunarsýningunni í lok nýsköpunarþema.

10. bekkur vinnur nýsköpunarverkefni í þemaviku sem byggir á því sem nemendur hafa lært á undanförunum árum. Verkefnið getur verið rekstur, hlutir, kerfi eða stærri framkvæmdir. Skilyrðið er að verkefnið skapi atvinnu heima í héraði.