

Begreppslista

Ämnet slöjd handlar om att skapa, designa och tillverka olika föremål. Genom att känna till olika begrepp inom digital tillverkning får eleverna en djupare förståelse för tekniker och verktyg som används i processen. Det är viktigt att kunna kommunicera och arbeta tillsammans, och att ha kunskap om begreppen hjälper eleverna att bättre klara av undervisningen och projekten. Nära kopplingar till teknik och kreativitet gör slöjd till ett spännande ämne för elever i åldern 13 till 16 år.

Digitala verktyg

- **CAD (Computer-Aided Design)**

Förklaring: Programvara som används för att skapa digitala ritningar och modeller.

Exempelmening: Vi använde CAD för att designa våra egna möbler.

- **3D-skrivare**

Förklaring: En maskin som kan skapa fysiska objekt från digitala modeller genom att bygga upp material lager för lager.

Exempelmening: Vi testade en 3D-skrivare för att tillverka våra designade prototyper.

- **Programmering**

Förklaring: Skriva instruktioner som en dator kan följa för att utföra specifika uppgifter.

Exempelmening: Genom programmering kan vi styra våra digitala verktyg mer effektivt.

- **CAD-modell**

Förklaring: En tredimensionell representation av ett föremål skapad i CAD-programvara.

Exempelmening: Vår CAD-modell av stolen blev klar innan vi började tillverkningen.

Material och tekniker

- **Filament**

Förklaring: Material som används i 3D-skrivare, oftast av plast, för att

skapa objekt.

Exempelmening: Vi valde PLA-filament för att skriva ut våra färgglada figurer.

- **Laserskärare**

Förklaring: En maskin som använder laserljus för att skära eller gravera material.

Exempelmening: Med laserskäraren gjorde vi detaljerade snitt i träplattorna.

- **Prototyp**

Förklaring: En tidig modell av en produkt som används för att testa och utveckla designen.

Exempelmening: Vi byggde en prototyp av vår design för att se hur den fungerade.

- **Designprocess**

Förklaring: En steg-för-steg-metod för att skapa och förbättra produkter, från idé till färdig produkt.

Exempelmening: Designprocessen hjälpte oss att strukturera vårt arbete.

Hållbarhet och etik

- **Återvinning**

Förklaring: Processen att ta tillbaka och bearbeta material för att återanvända dem.

Exempelmening: Vi diskuterade hur vi kan använda återvunna material i våra projekt.

- **Hållbar design**

Förklaring: Att skapa produkter som är snälla mot miljön och kan användas länge.

Exempelmening: Hållbar design är viktigt för att minska avfall i vår tillverkning.

- **Ekologiska material**

Förklaring: Material som är skonsamma mot miljön och som kan återvinnas eller biologiskt nedbrytbara.

Exempelmening: Vi valde att arbeta med ekologiska material för att

vara snälla mot planeten.

- **Socialt ansvar**

Förklaring: Att ta ansvar för hur våra val påverkar människor och samhällen.

Exempelmening: Vi tänker på socialt ansvar när vi väljer våra material och leverantörer.

Kreativitet och problemlösning

- **Skiss**

Förklaring: En snabb och enkel teckning som visar en idé eller design.

Exempelmening: Jag gjorde en skiss av min bänk innan jag började bygga den.

- **Feedback**

Förklaring: Att ge och få synpunkter på en idé eller produkt för att förbättra den.

Exempelmening: Vi pratade om företagets feedback på våra förslag.

- **Innovation**

Förklaring: Att skapa nya idéer, metoder eller produkter som förbättrar något.

Exempelmening: Innovation är viktigt för att alltid kunna utvecklas inom slöjd.

- **Kreativ problemlösning**

Förklaring: Att tänka utanför boxen för att hitta nya lösningar på problem.

Exempelmening: Kreativ problemlösning hjälpte oss att övervinna hindren i projektet.

Estetik och design

- **Estetik**

Förklaring: Läran om skönhet och hur vi uppfattar det visuella.

Exempelmening: Estetik är viktigt när vi gör våra designval.

- **Färgteori**

Förklaring: Studiet av hur färger interagerar och påverkar varandra.
Exempelmening: Jag använde färgteori för att skapa en harmonisk design.

- **Funktion**

Förklaring: Hur väl något uppfyller sitt syfte eller användningsområde.
Exempelmening: Funktion är lika viktigt som estetik i vår design.

- **Proportioner**

Förklaring: Hur olika delar av ett objekt förhåller sig till varandra i storlek.

Exempelmening: Vi arbetade med att få rätt proportioner i våra modeller.

- **Textur**

Förklaring: Ytans karaktär och känsla, som kan vara slät, grov, mjuk eller hård.

Exempelmening: Texturen på träet gav min bänk en naturlig känsla.

Tags: [Åk. 7 - 9](#), [Okategoriserade](#), [Slöjd](#), [Tal](#)