Stoffel se uitspringkaartjie*

Siyavula Uploaders

This work is produced by OpenStax-CNX and licensed under the
Creative Commons Attribution License 3.0†

1 TEGNOLOGIE

2 Graad 4

3 MY EIE UITSPRINGKAARTJIE

4 Module 15

5 STOFFEL SE UITSPRINGKAARTJIE

5.1 Aktiwiteit 1

5.2 Om die tegnologieproses volledig toe te pas [LU 1.1]

In hierdie leereenheid gaan ons uitspringkaartjies ondersoek (1.1), ontwerp (1.2), maak (1.3) en evalueer (1.4).

- Ondersoek

Figure 1

*Version 1.1: Jun 24, 2009 10:57 am -0500
†http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/

5.3 A.Wat is julle behoefte?

Julle moet eers jul behoefte bepaal, 'n ontwerpvoorstel daaroor skryf en die probleem verder ontleed en finale spesifikasies saamstel.

5.4 B.Maak 'n voorstel oor wat julle gaan ontwerp (ontwerpvoorstel)

Ek gaan 'n ..... (soort kaartjie) vir
.....(gebruiker) ontwerp om in of by die
..... (plek) te gebruik om .....
.....(nut daarvan).

5.5 C.Ontleed jul probleem verder

Die volgende W-vrae gaan julle baie help. Vra ook jou eie vrae.

Figure 2

5.6 D.Stel 'n finale lys van SPESIFIKASIES saam. Oorweeg die volgende:

- Hoe **groot**moet die kaartjie wees?
- Watter **materiale** gaan ek gebruik?
- Wat gaan die **goedkoopste** wees?
- Kan ek dit binne die **beskikbaretyd** maak?
- Hoe gaan dit **lyk**? (Voorkoms)
- Gaan ek iets **kreatiefs/unieks** maak?
- **Duursaamheid**: gaan die kaartjie sterk genoeg wees?
- Ek moet dit **self** kan maak.
- Hoe gaan die **vorm** van die kaartjie lyk?
- Hoe gaan ek dit **afwerk**?
- Gaan my kaartjie aan sy **doel** beantwoord?
- Sal ek my kaartjie kan **bemark** of verkoop?

5.6.1 Nou kan ons begin om die kaartjie te ontwerp!

- Ontwerp

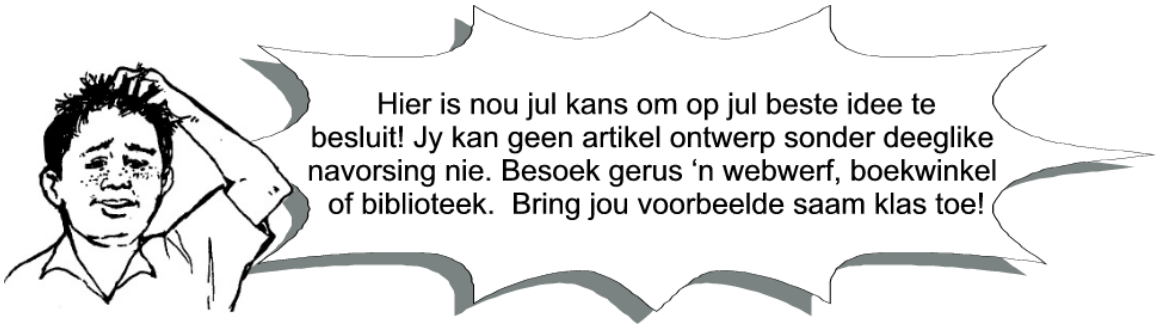

Figure 3

5.7 A.Gesels weer oor jul idees

- **Dink op papier**. Baie moontlikhede gee jou mos 'n beter kans om 'n werklike goeie oplossing te vind.
- Dit is baie onwaarskynlik dat jou eerste idee die beste sal wees. Probeer om minstens DRIE moontlike oplossings (idees) te teken.

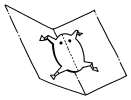

Figure 4

Figure 5

5.8 B.Besluit op jou beste idee!

5.8.1 Wenke

- **Kommunikeer** julle idees met mekaar. Maak seker dit voldoen aan jou ontwerpvoorstel.

- Gebruik **vryhandsketse** met byskrifte. Verander gedurig. (Maak gerus van kleur gebruik as jy wil.)

5.9 Vra voortdurend kritiese vrae terwyl jy teken:

- Kan dit **eenvoudiger** wees?
- Watter **bewegende dele** gaan daar wees?
- Hoe **verbind** ek die verskillende onderdele met mekaar?
- Gebruik ek die beste **materiale**?
- Is dit **bekostigbaar**?
- Hoe **lyk** dit?
- Kan ek dit **self** maak (betyds)?

Teken jou finale idee netjies oor en versier dit in kleur. Jy mag tekengereedskap gebruik as jy wil.

- Maak

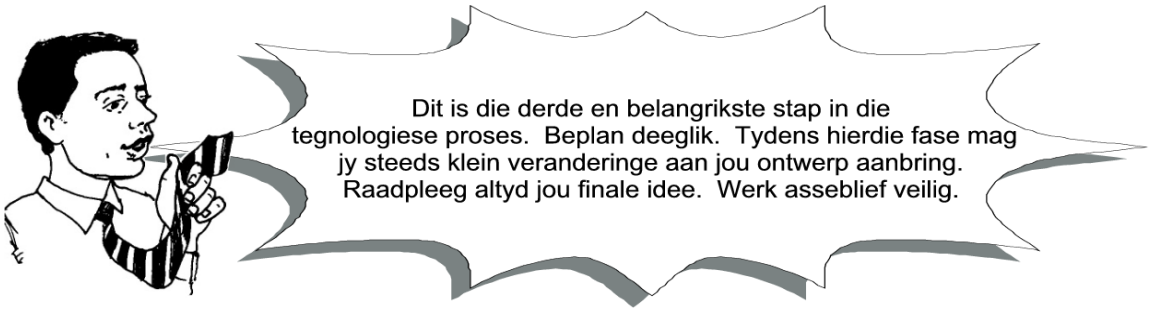

Figure 6

5.9.1 Hoe maak mens 'n uitspring ("pop-up")-meganisme?

Figure 7

Figure 8

Figure 9

- Vou ‘n wit, ongelinieerde A4-bladsy sodat dit uit twee ewe groot dele bestaan.
- Maak twee snitte parallel aan mekaar in die papier.
- Vou die papier oop met die gesnyde strook papier wat ‘n 90 °-hoek na binne vorm.
- Plak nou ‘n gesiggie of enige ander prentjie op die voorkant van die strook.

5.9.2 A.Hoe om deeglik te beplan

Wanneer ‘n mens misluk om te beplan, beplan jy om te misluk!

TYD is baie belangrik – daarom moet ons deeglik beplan.

Aangesien soveel dinge amper gelyk gedoen moet word, moet jy jou werk so organiseer dat dit voltooi word sonder om tyd en energie te vermors. Daarom gaan ons vooraf ‘n skema opstel sodat jy jou tyd effektief kan benut. Dit maak natuurlik ook jou werk makliker! Goeie beplanning bespaar tyd en verseker ‘n beter eindproduk.

5.9.2.1 Aksies.....Materiale.....Gereedskap

5.10 (i)Watter aksies moet ek voltooi?

Voorbeelde. Merk af sodra dit afgehandel is.

sekere dele maak
afwerk
verf
gom
afrond
uittoets

(i) Watter **materiale** gaan ek gebruik?

Evalueer en vergelyk die verskillende materiale wat jy wil gebruik met mekaar, veral ten opsigte van:

- beskikbaarheid daarvan;
- koste daaraan verbonde;

- maklik hanteerbaar of nie;
- duursaamheid;
- kleure.

(iii) Watter **gereedskap** gaan ek gebruik?

- Werk veilig!

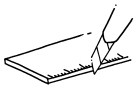

Figure 10

Veiligheidsmessie

Figure 11

Wees baie versigtig wanneer jy die papier of karton sny. Gebruik ‘n veiligheidsliniaal saam met die veiligheidsmessie.

1.4 Evalueer jou produkte en werk

Wees eerlik oor jou foute. Leer daaruit.

A. Voer eers ‘n gesprek met jou maat oor die volgende vraelys:

- Het ek goeie **navorsing** en **beplanning** gedoen?

.....

- Kan ek die **problemewat** tydens die **maakproses** opgeduik het, maklik **hanteer en oplos**?

.....

- Voldoen my kaartjie aan sy **spesifikasies**?

.....

- Wat is die **sterk en die swak punte** van my kaartjie?

.....

- Sal ek volgende keer op **dieselfde manier te werk gaan**, indien ek weer dieselfde projek moet aanpak?

.....

- Hoe kan ek my ontwerp wel **verbeter**?

.....

- **Is ek tevrede** met my "uitspring"-kaartjie? Hoekom?

.....

- Watter **nut** het my kaartjie vir ander mense?

.....

- Het ek dit **geniet** om die kaartjie te maak?

.....

- Watter **probleme** gaan 'n minderbevoorregte outjie dalk hê om so 'n kaartjie te maak?

.....

- Watter **nadele** hou kaartjies in?

.....

6 Assessering

7 LEERUITKOMS 1: Tegnologiese Prosesse en Vaardighede

Die leerder is in staat om tegnologiese prosesse en vaardighede eties en verantwoordelik toe te pas deur toepaslike inligtings- en kommunikasietegnologie te gebruik.

7.1 Assesseringstandaard

Dis duidelik wanneer die leerder:

1.1 uitvind, met hulp, oor die agtergrondkonteks (bv. mense, omgewing) wanneer 'n probleem, behoefte of geleentheid gegee word.