



Fjölbrautaskóli Suðurlands
Haustönn 2026

LIST1MA02

(Anime og Manga)

Kennari/kennarar:	Sigríður Gunnarsdóttir (SIG) sigridurg@fsu.is
-------------------	--

Áfangalýsing:

- áfanganum kynnast nemendur manga, anime og ýmsum þáttum japanskrar dægurmenningar. Unnið verður með skapandi verkefni, svo sem teikningu, persónusköpun, myndasögugerð, litun, stafræna myndsköpun og gervigreind.
- Horft verður á valið anime-efni og unnið með persónur, sögur, teiknistíla og menningu sem birtist í efninu.
- Lögð er áhersla á sköpun, þátttöku og að nemendur geti nálgast verkefni á mismunandi hátt eftir áhuga og getu. Nemendur fá tækifæri til að koma með eigin hugmyndir og velja sér viðfangsefni innan ramma áfangans.

Undanfari: Enginn

Þekkingarviðmið - nemandi skal hafa aflað sér þekkingar og skilnings á:

- -Helstu flokkum manga og anime.
- -Algengustu táknum sem notuð eru til að sýna tilfinningar og hreyfingu
- -Menningu sem birtist í sögunum

Leikniviðmið - nemandi skal hafa öðlast leikni í:

- -Nota einföld tæknibrögð manga við eigin teikningar eða sögugerð.
- -Þekkja mismunandi teiknistíla og tegundir

Hæfniviðmið - nemandi skal geta hagnýtt þá þekkingu og leikni sem hann hefur aflað sér til að:

- -Setja saman stutta myndasögu eða búa til myndir sem fylgja hefðum miðilsins
- -Kynna uppáhaldsefnið sitt eða höfund fyrir öðrum á skýran hátt

Námsefni:

- Efni frá kennara
- Valið manga- og anime-efni
- Myndir, myndbönd og stafrænt efni
- Teikni- og föndurefni
- Stafræn verkfæri og gervigreind, eftir því sem við á

Áætlun um yfirferð og verkefnaskil:

Á önninni verður unnið með fjölbreytt viðfangsefni. Röð verkefna getur breyst eftir áhuga og samsetningu nemendahópsins.

Vika	Dagsetning	Námsefni og viðfangsefni	Próf og verkefni
1- 4	19. ágúst - 11. september	Manga og anime, skapandi vinna, myndsköpun og áhorf.	Verkefni frá kennara, virkni og þátttaka.
5 - 8	14. september - 9. október	Manga og anime, skapandi vinna, myndsköpun og áhorf.	Verkefni frá kennara, virkni og þátttaka.
9 - 12	12. október - 6. nóvember	Manga og anime, skapandi vinna, myndsköpun og áhorf.	Verkefni frá kennara, virkni og þátttaka.
13 - 16	9. nóvember - 4. desember	Manga og anime, skapandi vinna, myndsköpun og áhorf.	Verkefni frá kennara, virkni og þátttaka.
17 - 19	7. desember - 19. desember	Manga og anime, skapandi vinna, myndsköpun og áhorf.	Verkefni frá kennara, virkni og þátttaka.

Sérreglur áfangans:

Mæta þarf í tíma samkvæmt skólasóknarreglum FSu og eru nemendur hvattir til að kynna sér þær.

Þar sem mest öll vinna í áfanganum fer fram í tíma og almennt er ekki gerð krafa um heimavinnu þarf nemandi sem er með opið vottorð að vera að lágmarki með 50% raunmætingu við lok annar til að standast áfangann.

Reglur um svindl og notkun gervigreindar

<https://www.fsu.is/is/namid/namskrofur-og-reglur/reglur-um-svindl-i-verkefnum-og-profum>

Ef að grunur um ritstuld og/eða óleyfilega notkun á gervigreind vaknar gætu nemendur þurft að gera munnlega grein fyrir verkefni/prófi.

Sömu reglur gilda um notkun gervigreindar við skrif og gilda um heimildaskráningu almennt. Reglur um heimildaskráningu má finna á heimasíðu skólans.

<https://www.fsu.is/is/namid/namskrofur-og-reglur/heimildaskraning-leidbeiningar>

Námsmat:

Áfanginn er án lokaprófs. Gert er ráð fyrir að nemendur taki þátt í öllum verkefnum annarinnar. Mikið er lagt upp úr þátttöku og virkni í kennslustundum. Góð mæting og stundvísi eru forsendur þess að góður árangur náist.

Kennsluáætlun er sett fram með fyrirvara um breytingar.

Selfoss, 18. ágúst 2026

Sigríður Gunnarsdóttir, kennari