

# 1.bekkur upplýsingamennt kennsluáætlun 2019-2020 fyrir áramót

---

Kennarar: Birgitta Þorsteinsdóttir

1

## Lýsing

1 kennslustund í viku

### Markmið - Hvað ætlum við að læra?

- Að öðlast skilning á meðferð og notkun tækjanna.
- Þekki grunnatriði í fingrasetningu í tölvu og geti notað litla og stóra stafi í tölvu og iPad.
- Geti notað rafræn kennsluforrit og námsefni sem hæfa aldri og getu.
- Þekki hvað er að finna á bókasafninu og hvernig safnið nýtist í þeim bæði í námi og leik.
- Læra reglur og öryggi á internetinu
- Fá að kynnast undirstöðuatriðum í forritun

### Námsefni - Hvaða bækur og gögn notum við í náminu?

- Tölvur í tölvuveri, Ipad, Osmo, VR-gleraugu.
- Forritunar forrit; Box Island, Run Marco, Osmo Code o.fl.
- Námsíður eins og mms.is, code.org o.fl.
- Námsefni útbúið af kennara

### Kennsluaðferðir - Hvernig vinnum við í kennslustundum?

- Einstaklingsvinna, hópaverkefni, þemanám, samþætting námsgreina og skapandi verkefni.

### Námsmat - Hvað og hvernig nám og vinna metin?

- Metið er út frá hæfniviðmiðum í Aðalnámskrá grunnskóla. Símat jafnt og þétt yfir veturinn ásamt sjálfsmati.

### GF upplýsingamennt Y

- **Hæfnieinkunn (tákn)**

### GF upplýsingamennt Y - Vinnulag og vinnubrögð

- Beitt undirstöðuatriðum í fingrasetningum

### GF upplýsingamennt Y - Upplýsingaöflun og úrvinnsla

- Nýtt upplýsingatækni og forrit við uppbyggingu einfaldra verkefna.

### GF upplýsingamennt Y - Sköpun og miðlun Siðferði og öryggismál

- Notað hugbúnað/forrit við miðlun þekkingar á einfaldan hátt.
- Farið eftir einföldum reglum um ábyrga netnotkun og er meðvitaður um siðferðislegt gildi þeirra.