

Kennarar: Aðalheiður Ósk Tobíasdóttir, Hildur Ósk Indriðadóttir og Sveinbjörg Anna Karlsdóttir

Tímafjöldi: 6

Kennslufyrirkomulag: Kennsla inn í bekk.

Sköpun, upplýsingatækni og forritun
<p>Við munum vinna með skemmtilegt forrit sem heitir Puppet Pals, þar sem að nemendur skapa sinn eigin söguheim og tjá sig með brúðum. Börnin eru að búa til sitt eigið ævintýri þar sem að þau geta búið til sínar eigin brúður þar sem að þau tala og taka það upp.</p> <p>Við munum vinna með Scratch sem að hjálpar ungu fólki að læra og hugsu með skapandi hætti, beita rökrænni hugsun og vinna saman sem er afar mikilvæg hæfni fyrir lífið á 21.öldinni. Scratch er leikur sem að kennir byrjendum forritun á skemmtilegan og örvandi hátt. Spilendur geta forritað leiki, tónlist, sögur og hreyfimyndir.</p> <p>Osmo er hannað fyrir börn sem hafa gaman af að spreyta sig. Leikirnir efla hreyfifærni, skilningarvitin og sköpun auk þess sem þeir þjálfa rökhugsun, hljóðkerfisvitund, orðaforða, stærðfræði, samvinnu og samskipti.</p> <p>Megintilgangur kennslu í upplýsinga- og tæknimennt er að efla upplýsinga- og miðlalæsi nemenda og hjálpa þeim að öðlast almenna, góða tæknifærni og tæknilæsi.</p>

Sköpun, upplýsingatækni og forritun			
Námsþættir:	Námsefni:	Hæfniviðmið:	Leiðir:
- Ipad - Fartölvur	- Fingrafimi - Scratch - Puppet Pals - Náms efni af veraldarvefnum. - Osmo	- Geti sýnt frumkvæði og tekið þátt í samvinnuverkefnum undir leiðsögn. - Geti gert sér grein fyrir ólíkum aðferðum við notkun á ýmsum tæknibúnaði. - Geti nýtt upplýsingatækni og forrit við uppbyggingu einfaldra verkefna. - Geti beitt undirstöðuatriðum í fingrasetningu.	- Innlögn - Kennslumyndbönd - Sjálfstæð vinna - Hópavinna
Námsmat: Námsframvinda og hæfni nemenda metin jafnóðum yfir skólaárið á hæfnikorti.			