

Upplýsingatækni

Tíma fjöldi á viku: 2 kennslustundir (hver hópur kemur þriðjung vetrar).

Kennari: Unnur Valgeirsdóttir

Kennsluaðferðir og skipulag

Megin viðfangsefni námssviðsins eru að nemendur temji sér rétta fingrasetningu, auki leikni og hraða við vélritun. Þeir fá leiðsögn um réttar vinnustellingar, upplýsingalæsi og netöryggi. Nemendur læra á ýmis forrit og vinna með margvíslega vefi (náms- og leikjavefi). Skyggst verður inn í heim forritunar.

Nemendur kynnast Google umhverfinu og fara í helstu þætti s.s. skýjageymslu, ritvinnslu og töflureikni. Nemendur kynnast viðbótum og hvernig á að sækja og nýta sér þær.

Grunnþættir menntunar þessa námsviðs

Eftirfarandi áherslur eru skilgreindar fyrir grunnþætti menntunar í Upplýsingatækni:

Grunnþáttur	Áhersluþættir grunnþátta menntunar
Heilbrigði og velferð:	Lögð er áhersla á að nemendur temji sér réttar vinnustellingar.
Jafnrétti:	Allir nemendur hafa jafnan rétt til náms. Leitast er við að nám miðist við einstaklingsþarfir hvers og eins.
Lýðræði og mannréttindi:	Nemendur þurfa að þekkja helstu leiðir að öruggum netsamskiptum og standa vörð um gott siðferði í öllu námi.
Læsi:	Unnið að því að efla upplýsinga- og tæknilæsi.
Sjálfbærni:	Hugað er að eigin velferð og annarra og skapað vinnuumhverfi þar sem nemendur eru samábyrgir..
Sköpun:	Nemendur nýta hugbúnað/forrit við miðlun þekkingar á skapandi og skýran hátt.

Áætlun

Viðfangsefni	Námsefni	Hæfniviðmið/markmið
Vinnustelling	Vélritunarkennsla	Nemandi geti:
Fingrasetning	Menntamálastofnun, krakkavefir	- sýnt sjálfstæði í vinnubrögðum undir leiðsögn og í samvinnu með öðrum.
Námsvefir	Veraldarvefurinn	- beitt réttri fingrasetningu.
Leikjavefir	Google Drive, Gmail, Classroom, Skjöl, Töflureiknar	- skráð sig inn í tölvu og inn á sitt svæði.
Forritun	Forrit	- fundið verkefni sem hann hefur vistað.
Ritvinnsla	Osmo	- nýtt forrit við einfalda uppbyggingu og uppsetningu ritvinnsluverkefna, glærुकynninga og rafbóka
Töflureiknar	Code.org	- verið gagnrýnninn á gæði fjölbreyttra upplýsinga.
Myndasögugerð	Tynker	- nýtt hugbúnað/forrit við miðlun þekkingar á skapandi hátt.
Myndvinnsla	Swift playgrounds	- nýtt sér mismunandi tæknibúnað á hagkvæman og fjölbreyttan hátt.
Hljóðvinnsla	vélmennin Dash og Sphero	- nýtt hugbúnað/forrit við myndvinnslu, gerð stuttmynda og hljóðvinnslu.
	Storyboard That	
	dróni	
	o.fl.	

Námsmat

Vinnusemi og áhugi í tímum metin. Vinnuframlag nemenda metið.