

Snillismiðja / upplýsingamennt - 3. bekkur

Kennarar: Guðmunda H. Guðlaugsdóttir

Lýsing

Einn tími á viku. Mismunandi hópaskiptingar eftir verkefnum hverju sinni.

Viðfangsefni

Umgengni á skólasafni, röðun sögubóka og fræðibóka í hillur, flokkunarkerfi bókasafna, íslenskir höfundar og verk þeirra, stafrófið, leita að upplýsingum í fræðibókum og á neti, lestrarörvun í tengslum við lestrarspretti. Upplýsingaleit í tengslum við verkefnavinnu (fjöllin og himingeimurinn).

Fingrasetning, námsvefir, forritun, þrautalausnir, fara eftir leiðbeiningum. Lærum um netöryggi og netnotkun.

Stöðvavinna í Snillismiðju þar sem reynir á samvinnu, þrautalausnir og sköpun.

Námsmat

Símat

Spjaldtölvur

Osmo, Book Creator, Nearpod, Bitsboard, Kahoot, Toontastic.

XXXX Upplýsingamennt - 3.bekkur - Vinnulag og vinnubrögð

- Nýtt upplýsingaver sér til gagns og ánægju, s.s. til lesturs, hlustunar og leitarnáms
- beitt undirstöðuatriðum í fingrasetningu.
- nýtt rafrænt námsefni á einföldu formi til stuðnings við vinnutækni og vinnulag,

XXXX Upplýsingamennt - 3.bekkur - Upplýsingaöflun og úrvinnsla

- Leitað upplýsinga og nýtt við verkefnavinnu,
- nýtt upplýsingatækni og forrit við uppbyggingu einfaldra verkefna,
- nýtt rafrænt og gagnvirkt námsefni,
- unnið með heimildir,

XXXX Upplýsingamennt - 3.bekkur - Tækni og búnaður

- Notað hugbúnað/forrit við einföld ritunarverkefni og framsetningu tölulegra gagna

XXXX Upplýsingamennt - 3.bekkur - Sköpun

og miðlun

- notað hugbúnað/forrit við miðlun þekkingar á einfaldan hátt.

XXXX Upplýsingamennt - 3.bekkur - Siðferði og öryggismál

- sýnt ábyrgð í meðferð upplýsinga,
- farið eftir einföldum reglum um ábyrga netnotkun og er meðvitaður um siðferðislegt gildi þeirra.