

Snillismiðja / upplýsingamennt - 6. bekkur

Kennarar: Guðmunda H. Guðlaugsdóttir; Jóhanna Hjartardóttir

6

Lýsing

Tveir samiggjandi tímar á vikur fyrir árganginn. Mismunandi hópaskiptingar eftir verkefnum hverju sinni.

Viðfangsefni

Umhengni á skólasafni, flokkunarkerfi bókasafna, bókasafnskerfið *Gegnir*, leita að upplýsingum í fræðibókum og á neti, meta gæði upplýsinga, Spurningakeppnin Lesum meira : ævintýri. Fingrasetning, námsvefir, Word, Forritun (Scratch, Microbit, Osmo, MakeyMakey). Þrautalausnir, fara eftir leiðbeiningum. Netöryggi og netnotkun.

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

Ferli upplýsingalæsis: Öflun heimilda, úrvinnsla, framsetning og kynning.

Námsmat

Símat

Rafræn vinnubók í BookCreator með öllum verkefnum sem unnin eru í snillismiðju.

Spjaldtölvur

Book Creator, Microbit, Osmo, Kahoot, Nearpod, Stop Motion, IMovie

XXXS Upplýsingamennt - 6.bekkur - Vinnulag og vinnubrögð

- nýtt rafrænt námsefni á ýmsu formi í tengslum við vinnutækni, vinnulag og annað nám,
- sýnt sjálfstæði í vinnubrögðum undir leiðsögn og í samvinnu með öðrum,

XXXS Upplýsingamennt - 6.bekkur - Sköpun

og miðlun

- nýtt hugbúnað/forrit við miðlun þekkingar á skapandi og skýran hátt.