| | | |
|---|---|---|
| | **Víðistaðaskóli** | |
| **Kennsluáætlun** | | |
| | ***Smiðja - UT*** | |
| **tímar á viku 4** | ***6.bekkur*** | |
| | | |
| | **Kennari: Kristinn Valdi Valdimarsson** | **Veturinn 2019 - 2020** |

| **Tegund** | **Námsgögn** |
|---|---|
| **Bækur** | **Engar bækur** |
| **Myndbönd** | **Vefsíður: google classrom, google drive, sense-lang.org, code.org** |
| **Ljósrit** | **Engin ljósrit** |

| **Annað** | **Lýsing** |
|---|---|
| **Kennslu-fyrirkomulag** | **Vinna með Google umhverfið** |

| **Vika/ dagar** | **Námsefni - viðfangsefni** | |
|---|---|---|
| Tími 1 | Skrá sig inní classroom, fingrasetningar leikir | |
| Tími 2 | Yfirfara google skólaumhverfið, fingrasetningar leikir | |
| Tími 3 | Skoða Word og möguleikana sem þar eru, fingrasetningar leikir | |
| Tími 4 | Skoða Excel, fingrasetningar leikir | |
| Tími 5 | Skoða Powerpoint, fingrasetningar leikir | |
| Tími 6 | minecraft forritun, fingrasetningar leikir | |
| Tími 7 | minecraft forritun, fingrasetningar leikir | |
| Tími 8 | minecraft forritun, fingrasetningar leikir | |

## Kennsluáætlun er sett fram með fyrirvara um breytingar

| **Námsmat** | **Lýsing** | **Vægi** |
|---|---|---|
| | Námsmat byggir á ástundun og frammistöðu í tímum. Einnig er tekið mið af verkefnum og frágangi þeirra, vinnubrögðum, virkni, sjálfstæði og umgengni. | |