



VÍÐISTAÐASKÓLI

ÁBYRGÐ – VIRÐING – VINÁTTA

KENNSLUÁÆTLUN SKÓLAÁRIÐ 2023 - 2024

Námsgrein: Fjölgreindarsmiðja

Árgangur: 3-4. bekkur

Tímar á viku: 4

Kennari: Lilja Rut Jóhannsdóttir

Markmið- hvað ætlum við að læra?

(Hæfniðviðmið)

- * **UT/tölvur** – Geta nýtt upplýsingaver sér til gagns og ánægju, s.s. til lesturs, hlustunar og leitarnáms.
 - Farið eftir einföldum reglum um ábyrga netnotkun og er meðvitaður um siðferðislegt gildi þeirra.
 - Leitað upplýsinga og nýtt við verkefnavinnu.
 - Nýtt upplýsingatækni og forrit við uppbyggingu einfaldra verkefna.
- * **Útikennsla** - Tjáð sig á einfaldan hátt um viðfangsefni sitt
 - Unnið einföld verkefni í hópi
 - Sagt frá og framkvæmt með hversdagslegum hlutum einfaldar athuganir úti og inni
 - Sagt frá eigin upplifun á náttúrunni og skoðun á lífveru í náttúrlegu umhverfi
 - Flokkað úrgang
 - Gert sér grein fyrir gildi náttúru og umhverfis og mikilvægi góðrar umgengi
- * **Spil** - Að spila saman í hópum
 - Að sýna tillitssemi og virðingu í samskiptum og samvinnu við aðra í spilum
 - Að túlka og nota t.d einföld stærðfræðitákn, þar með talið tölur og aðgerðamerki og tengja þau við daglegt mál

Námsefni- hvaða bækur og gögn notum við?

Rafrænt efni af vef mms.is
-Fræðsla um tölvuöryggi.
Fingrafimi (rafrænt efni)
Osma
Náttúran í nágrenni skólans, Víðistaðatún, Hellisgerði, lífríkið í fjörunni, hraunið og fleira
Ýmiskonar spil

Kennsluaðferðir – hvernig vinnum við í kennslustundum?

Kynning á ýmsum snjallforritum.
Einstaklings- og hópverkefni.
Útivera, gönguferðir, upplifun, tilraunir. Finnum efnivið úti sem hægt er að nota í föndur og ýmis verkefni.
Ný spil kynnt fyrir þeim. Farið er yfir heiti þeirra spila sem á að spila í hverjum tíma og reglurnar kynntar. Nemendur læra að takast á við sigur og ósigur.

Námsmat – hvað og hvernig er nám og vinna metin?

Símat gert á virkni og þátttöku nemenda

Kennari áskilur sér rétt til breytinga