ÖLDUSELSSKÓLI

Námsáætlun / bekkjarnámskrá 2026 – 2027

Upplýsinga og tæknimennt, 4. bekkur

Kennari/ar

Kristín Steinunn Birgisdóttir, kristin.steinunn.birgisdottir@reykjavik.is

María Thorlacius, maria.thorlacius.yngvinsdottir@reykjavik.is

Sigríður Hrönn Þórarinsdóttir, sigridur.hronn.thorarinsdottir@reykjavik.is

Elma Finnlaug Þorsteinsdóttir, Elma.Finnlaug.Thorsteinsdottir@reykjavik.is .

Lýsing

UT og enska deila 40 mínútna tíma á viku samkvæmt stundatöflu. Upplýsinga- og tæknimennt er einnig samþætt öðrum námsgreinum. Áætlunin er birt með fyrirvara um breytingar.

Markmið / inntak

Nemendur læra að leita upplýsinga, nýta einföld stafræn verkfæri og miðla eigin verkefnum. Lögð er áhersla á ábyrga notkun, persónuvernd og virðingu í stafrænum samskiptum.

Námsefni

Unnið er með:

- Tæki og hugbúnaður skólans
- Skólasafn og valið stafrænt efni
- Verkefni kennara

Kennsluaðferðir

Kennslan fer fram með sýnikennslu og stuttum verklegum verkefnum. Nemendur æfa upplýsingaleit, ritvinnslu, vistun, kynningar og einfalda mynd- og hljóðvinnslu. Verkefni eru tengd vinnu í öðrum greinum.

Námsmat

Námsmat byggist á verklegum verkefnum og samtölum. Metin er hæfni til að nota verkfæri, velja upplýsingar, varðveita vinnu og sýna örugga og ábyrga notkun. Endurgjöf birtist í Mentor.

Námslotur

Námið er samþætt en megináherslur eru:

Upplýsingalæsi: leit, val á upplýsingum og einföld heimildanotkun.

Sköpun og miðlun: texti, myndir, hljóð og kynningar.

Stafræn borgaravitund: persónuvernd og samskipti.

Lausnaleit: vistun, tæki og einfaldar þrautir.

Hæfniviðmið úr aðalnámskrá **(listuð upp eins og þau eru í aðalnámskrá)**

Valin hæfniviðmið við lok 4. bekkjar. Nemandi getur:

- nýtt skólasafn sér til gagns og ánægju,
- leitað að og valið viðeigandi upplýsingar og stafrænt efni,
- þekkt að höfundarréttur gildir um fjölbreytt efni og unnið með heimildir á einfaldan hátt.
- nýtt hugbúnað við gerð einfaldra kynninga,
- nýtt hugbúnað við uppsetningu einfaldra ritunarverkefna,
- tekið ljósmyndir og stutt myndskeið,
- nýtt tæki og hugbúnað við myndsköpun,
- beitt góðri líkamsstöðu við notkun stafrænnar tækni og útskýrt muninn á jákvæðum og neikvæðum skjátíma og sagt frá hvernig notkun stafrænna miðla getur haft áhrif á líðan,
- útskýrt á einfaldan hátt hvað persónuupplýsingar eru og hverju má og má ekki deila í stafrænu umhverfi,
- þekkt hugtakið neteinelti og einfaldar reglur í samskiptum og myndbirtingum á netinu og þekkt leiðir til að vernda sig og aðra fyrir neteinelti.
- gert sér grein fyrir því að í sumum hugbúnaði þarf að vista gögn til að varðveita vinnuna,
- þekkt ýmsan hugbúnað og tæki og nýtt þau til að leysa einfaldar þrautir.

Heimild: Aðalnámskrá grunnskóla, 26. kafli, adalnamskra.is.