


Nr.: GAT-045	<b>Verkmenntaskólinn á Akureyri</b>	
Útgáfa: 10		
Dags.:23.02.2016		
Höfundur: AMJ		
Síða 1 af 2		
<b>UPPT1GM04</b>		
<b>Vor 2017</b>		

<b>Kennari</b>	Snorri Björnsson og Svanlaugur Jónasson	<b>Sk.st.</b>	SNO og SVJ
----------------	---	---------------	------------

### Áfangalýsing:

Í áfanganum fá nemendur kynningu á notkunarmöguleikum tölvunnar og fræðast um örugga netnotkun og óskrifaðar og skrifaðar reglur á samskiptavefjum og bloggsvæðum.

### Markmið:

#### Nemandi skal hafa öðlast þekkingu og skilning á:

- Að tölvur eru stór hluti af lífi okkar.
- Mikilvægi þess að fylgja ákveðnum umgengisreglum við tölvunotkun.
- Mikilvægi þess að vanda tölvusamskipti eins og önnur samskipti.
- Því að það er ekki allt satt og rétt sem sett er á veraldarvefinn.

#### Nemandi skal hafa öðlast leikni í að:


- Greina á milli þess hversu áreiðanlegar upplýsingar eru á netinu.
- Nýta sér netið á öruggan og ánægjulegan hátt.
- Nota samskiptavefi á borð við facebook á sem öruggastan hátt.

#### Nemandi skal geta hagnýtt þá almennu þekkingu og leikni sem hann hefur aflað sér til að:

- Lesa í leik-og samskiptareglur.
- Lesa í og/eða nýta sér upplýsingar sem koma fram á síðum eins og SAFT og öðrum síðum sem kenna örugga netnotkun.
- Auka sjálfstraust sitt og trú á eigin tölvulæsi.
- Lesa í umhverfi, samskipti, tilfinningar og reglur í þeim tilgangi að átta sig á hvað er viðeigandi hverju sinni.
- Þekkja muninn á því sem er raunverulegt og óraunverulegt.

### Námsgögn:

Námsgögn koma frá kennurum og eru geymd á Moodle. Einnig verður notast við efni á vefnum og bókasafni.

Nr.: GAT-045	<b>Verkmenntaskólinn á Akureyri</b>	
Útgáfa: 10		
Dags.: 23.02.2016		
Höfundur: AMJ		
Samþykkt: SHJ		
Síða 2 af 2	<b>UPPT1GM04</b>	<b>Vor 2017</b>

### Áætlun um yfirferð:

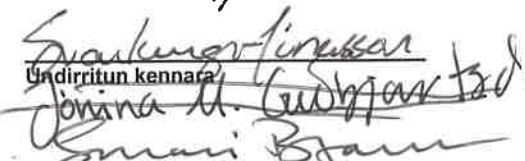
Lotur	Námsefni	Verkefni
1. lota	Áhrif internetsins á samfélag manna. T.d. leikir, samfélagsmiðlar og ýmis forrit.	Ýmis smáverkefni.
2. lota	Hvað ber að varast á internetinu?	Tímaverkefni og kynningar.
3. lota	Ýmis hagnýt forrit sem nýtast í leik og starfi.	Verkefni.

### Námsmat og vægi námsþátta:

Leiðsagnarmat, virkni í kennslustundum og mæting. Regluleg endurgjöf er frá kennara á vinnuframlag nemenda og verkefnaskil.

<b>Matsform:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Símat	<input type="checkbox"/> Lokapróf/valið lokapróf	<input type="checkbox"/> Lokaverkefni
Námsmatsþættir	Lýsing námsmatsþátta	Vægi	
1. lota	Ýmis smáverkefni	30%	
2. lota	Tímaverkefni og kynningar <ul style="list-style-type: none"> <li>Tímaverkefni 10%</li> <li>Kynningar 10%</li> </ul>	20%	
3. lota	Verkefni	25%	
Sjálfsmat	Nemendur meta vinnu sína í áfanganum	10%	
Virkni og þátttaka	Virkni og þátttaka í tímum metin af kennurum jafnt yfir önnina með matslista	15%	
	<b>Samtals:</b>	<b>100%</b>	
<b>Annað: símar og önnur snjalltæki eru óheimil í kennslustundum nema með leyfi kennara.</b>			

Dagsetning: 9/12017

  
Undirritun kennara

  
Undirritun brautarstj., fagstj eða staðgengils