



STAFRAEN BORGARAVITUND

Verkefni handa nemendum á mið- og unglingastigi í grunnskólum Kópavogs

Björn Gunnlaugsson, Eypór Bjarki Sigurbjörnsson, Kristín Björk Gunnarsdóttir og
Sigurður Haukur Gíslason tóku saman



Verkefnin:

- Bekkjarsáttmáli
- Vinátta
- Samfélagsmiðlar
- Höfundarréttur og niðurhal
- List er tjáning
- Netávani
- Könnun um leiki og samfélagsmiðla
- Virkur í athugasemdum
- Fræga fólkið á Instagram
- Miðlalæsi - vefsíður
- Bekkjarsáttmáli endurskoðaður

Inngangur:

Verkefnin sem hér eru tekin saman voru útbúin í tengslum við innleiðingu spjaldtölva í grunnskólum Kópavogs skólaárin 2015-16 og 2016-17. Framboð á kennsluefni og verkefnum í stafrænni borgaravitund á íslensku hefur ekki verið mikið og var brugðist við því með þessum hætti að ósk kennara. Meðan á innleiðingunni stóð fengu umsjónarkennarar á miðstigi og unglingastigi send mánaðarlega verkefni og gátu kennarar óskað eftir aðstoð kennsluráðgjafa varðandi útfærslu. Nú eru verkefnin í fyrsta sinn aðgengileg á einum stað og geta kennarar gripið til þeirra eftir þörfum og hentugleika. Þess má geta að kennurum er heimilt að breyta og aðlaga verkefnin að vild.

Gera má ráð fyrir að verkefnin í þessu riti verði endurskoðuð og að fleiri muni bætast við með tímanum.



Bekkjarsáttmáli

Þegar nemendur í grunnskólum Kópavogs fá afhentar spjaldtölvur er lagt fyrir verkefni í öllum bekkjum þar sem nemendur gera sáttmála sem inniheldur fáar og einfaldar reglur um notkun spjaldtölvanna. Farið er yfir myndatökur og myndbirtingar, virðingu fyrir spjaldtölvum annarra, notkun spjaldtölvunnar sem leiktækis utan skóla, hver ræður notkuninni og hvað sé hæfilegur tími á dag með spjaldtölvuna.

Öppin:

Í þessu verkefni er notast við *Padlet*, sem hentar vel þegar sameiginlegar umræður fara fram í bekk.

Markmið:

- Að nemendur sammælist um að spjaldtölvur séu notaðar á ábyrgan og skynsamlegan hátt í bekknum
- Að nemendur íhugi hvað sé rétt og ábyrg notkun spjaldtölva og annarrar tækni
- Að nemendur ræði þessi mál við foreldra sína

Undirbúningur:

Kennari sækir sér *Padlet* appið og kynnir sér notkun þess.

Mikilvægt er að kennari taki afstöðu til þeirra þátta sem eru til umræðu í þessu verkefni og kynni sér ennfremur hvaða viðhorf séu ríkjandi til þeirra í skólanum.

Umræða um þau álitamál sem fjallað er um í verkefninu þarf að fara fram áður en verkefnið er lagt fyrir og er best að sú umræða fari fram þegar nemendur eru ekki að vinna með spjaldtölvurnar.

Verkefnið:

Kennari skiptir bekknum í fimm hópa og fær hver hóp umræðuefni til að fjalla um.

Nemendur ræða málið í sínum hópi og komast að samkomulagi um reglu fyrir bekkinn. Einn úr hópnum tekur að sér ritarahlutverk og skilar reglunni til kennara í gegnum *Padlet* appið, þar sem hún birtist á sameiginlegum vegg bekkjarins.

Í lokin stýrir kennari umræðum þar sem allar reglurnar eru kynntar fyrir bekknum, ræddar og samþykktar.

Kennari getur flutt niðurstöður bekkjarins út úr *Padlet* appinu sem pdf-skjal, prentað það út og hengt upp í stofunni og að sjálfsögðu er tilvalið að senda það til foreldra.



Vinátta

Öppin:

Í þessu verkefni búa nemendur til sögu og setja hana fram með myndrænum hætti. Hægt er að vinna hana í *iMovie* appinu sem fylgir með öllum iPad spjaldtölvum, en einnig má notast við annars konar öpp og búa til brúðmynd, nýta "green screen" eða "stop motion". Einnig gætu nemendur búið til teiknimyndasögu með teikningum eða ljósmyndum.

Markmið:

- Að nemendur geri sér grein fyrir því að einn af mögulegum fylgifyrirkomum tæknivæðingar er aukin félagsleg einangrun
- Að nemendur velti fyrir sér mikilvægi þess að eiga í vináttusamböndum
- Að nemendur efli samvinnufærni og setji fram hugleiðingar sínar á skapandi hátt
- Að nemendur séu í stakk búnir til að ræða við foreldra um þessi mál

Undirbúningur:

Eins og alltaf eru umræður um viðfangsefnið nauðsynlegar áður en hafist er handa. Kennari geri nemendum þá skýra grein fyrir markmiðum verkefnisins.

Kennari skiptir nemendum í þriggja manna hópa og hugar að því við skiptinguna að hópar séu blandaðir með tilliti til félagslegs styrks nemenda, þ.e. missterkir nemendur séu saman í hópi. Þannig er líklegra að nemendur kynnist og myndi tengsl, sérstaklega þar sem verið er að vinna með vináttu.

Minnt er á að kennsluráðgjafar eru til taks að aðstoða við undirbúning, leiðbeina um öpp og ræða mögulegar útfærslur.

Verkefnið:

Kennari ræðir við nemendur um þær breytingar sem geta orðið á samskiptum með tilkomu netsins, tölvunnar og leikjanna. Nemendur eru beðnir að velja þessu fyrir sér og nefna dæmi ef þeir þekki þau, um að samskipti í raunheiminum minnki og fari í auknum mæli fram í gegnum tölvu.

Hugsanlega hafa einhverjir nemendur sjálfir upplifað einangrun eða að jafnaldrar og vinir séu hver í sínu horni spilandi leiki eða eigandi samskipti í gegnum þar til gerða miðla.

Kennari útskýrir að í öllu þarf að vera jafnvægi. Lífið byggist á að við náum jafnvægi í því sem við gerum og sama gildir með samskipti. Mikilvægt er að nemendur eigi samskipti í raunheiminum, það að kunna og ástunda samskipti er hluti af því að vera manneskja.



Viðfangsefni:

Nemendur vinna í þriggja manna hópum. Þeir búa til sögu þar sem viðfangið eru tiltekin verkefni er varða vináttu. Hver hópur velur sér myndrænan framsetningarmáta - myndband, myndasögu, brúðumynd eða annað. Hóparnir geta verið allt að tíu. Hver hópur fær eitt verkefni af tíu og eru þau sem hér segir:

1	Þú verður að vera góður vinur ... til að eiga góðan vin.
2	Sannir vinir segja góða hluti um þig þegar þú ert ekki nærri og hreinskiptna hluti þegar þú ert nærri.
3	Þeir sem elska þig eru þeir sem heyra í þér í þögninni.
4	Elskaðu alla, treystu fáum en gerðu engum mein.
5	Að kunna að deila með sér.
6	Þeir eru ríkir sem eru vinir.
7	Það er lítið varið í ævintýri ef þú deilir þeim ekki með vinum.
8	Að gæta vinar síns.
9	Vinur er sá er til vammis segir.
10	Vináttan er eins og spegillinn og skugginn. Spegillinn lýgur aldrei og skugginn fer ekki.

Úrvinnsla:

Nemendur kynna verkefni sín fyrir bekknum og er þá tilvalið að notast við *AirServer* streymibúnaðinn. Kynning gæti jafnt farið fram í kennslustund sem á bekkjarkvöldi ef það hentar, enda verið að vinna með félagsleg tengsl.

Einnig er mælt með því að verkefnum sé deilt með foreldrum, hvort sem er í gegnum samfélagsmiðla eða kennslukerfi, en þá er mikilvægt að rætt sé við nemendur og þeim gerð grein fyrir því að foreldrum verði sýndur afraksturinn.



Samfélagsmiðlar

Öppin:

Í þessu verkefni er notast við appið *Nearpod*, sem er gagnvirkt glærुकynningaforrit. Ókeypis útgáfu af appinu má sækja annað hvort í Catalog eða AppStore og ef áhugi vaknar hjá kennara að nota appið reglulega í kennslu er hægt að óska eftir að fá keyptan aðgang sem býður upp á aukna möguleika. Ókeypis útgáfan dugar ágætlega í þetta verkefni sem hér er fjallað um.

Nearpod er eitt þeirra appa sem lögð verður áhersla á í spjaldtölvuinnleiðingunni í Kópavogi, meðal annars vegna þess hve vel það hentar til að gera nemendur að virkari þátttakendum í kennslustundum.

Hægt er að lesa sér til um *Nearpod* appið hér: <http://www.appland.is/kennarar/nearpod> Þegar búið er að hlaða niður *Nearpod* þarf að stofna aðgang. Best er að nota vinnunetfang til þess. Hægt er að búa til kynningu í *PowerPoint* og hlaða henni svo inn í *Nearpod*.

Hér er prýðilegt kennslumyndband á íslensku þar sem Ingvi Hrannar Ómarsson sýnir

hvernig búið er til kynningu í *Nearpod*: <https://vimeo.com/148077732>

Hér er annað kennslumyndband um *Nearpod* frá Hjálmi Dór Hjálmssyni:

<https://www.youtube.com/watch?v=uBWPJtJu6GM>

Markmið:

- Að nemendur geri sér grein fyrir kostum og göllum samfélagsmiðla
- Að nemendur átti sig á aldurstakmörkunum sem þar gilda
- Að nemendur séu í stakk búnir til að ræða við foreldra um þessi mál
- Að kennari kynnist *Nearpod* og prófi að búa til gagnvirka kynningu
- Að foreldrar og nemendur geti tekið upplýsta ákvörðun um samfélagsmiðla

Undirbúningur:

Mælt er með að kennarar ræði saman og við stjórnendur því hver skóli þarf að koma sér saman um hvaða reglur eigi að gilda um notkun á samfélagsmiðlum. Sú stefna sem lagt er upp með í spjaldtölvuinnleiðingunni sem heild er að í skólastarfi eigi ávallt að virða aldurstakmarkanir og ekki sé notast við öpp í kennslu sem nemendur hafa ekki aldur til að nota. Notkun forrita í frítíma nemenda og heima fyrir er á ábyrgð foreldra. Hlutverk skóla er að fræða nemendur um ábyrga tölvunotkun en ekki að stunda löggæslu og eftirlit með því hvaða efni er inni á tækjum einstaka nemenda.

Mikilvægt er að hafa í huga að allir grunnskólar Kópavogs notast við *Google Apps for Education*, sem er frábregðið venjulegum Google- og G-Mail aðgangi einstaklinga að því leyti að hægt er að láta kerfið verja nemendur gegn óæskilegu efni og auglýsingum.

YouTube er í eigu *Google* og sé kerfi skóla rétt uppsett þarf ekki að hafa áhyggjur af því að nemendur sækji *YouTube* appið.

Aldurstakmarkanir á samfélagsmiðlum eru í flestum tilvikum þau sömu eða 13 ár.

Undantekningar frá þessu eru *Spotify* og *YouTube*, þar sem notendur á aldrinum 13-17 þurfa samþykki foreldra. Velta má því fyrir sér hvort þessu hærra aldurstakmarki sé ætlað að verja börnin eða eigendur höfundaréttarvarins efnis, en það er efni í aðra umræðu.



Gott er að kennari skoði það sem kemur fram um samfélagsmiðla í kennsluhugmyndum um stafræna borgaravitund sem finna má hér:

<http://spjaldtolvur.kopavogur.is/media/leidbeiningar/Stafræn-borgaravitund-kennsluhugmyndir.pdf>

Einnig má benda á <http://www.heimiliogskoli.is/> þar sem finna má ýmsan fróðleik.

Kennarar hafa frjálsar hendur um það hve mikla "innlögn" kynningin á að innihalda - aðalatriðið er umræða í bekknum með virkri þátttöku nemenda.

Verkefnið:

Hvað eru samfélagsmiðlar?

Samfélagsmiðlar er samheiti yfir vefsvæði og öpp þar sem notendur koma fram, ýmist undir nafni eða dulnefni og eiga í samskiptum. Oftast er hægt að deila efni s.s. myndum, tenglum og öðrum upplýsingum. Facebook er líklega þekktast hjá okkur fullorðna fólkinu en til eru sérsniðnir samfélagsmiðlar fyrir börn. Sumir þeirra þykja lítt æskilegir og taka breytingum ár frá ári: Formspring, ask.fm og Kiwi eiga það sameiginlegt að vera vettvangur þess að alls konar spurningum er baunað á notendur undir nafnleynd.

Aðrir algengir samfélagsmiðlar eru til dæmis Twitter, Snapchat og Instagram.

Hugmynd að kveikju:

<http://www.frettatiminn.is/samfelagsmidlar-mota-sjalfsmynd-unglinga/>

Umræða:

Hvernig viðhorf til samfélagsmiðla kemur fram í greininni?
Hverjir eru kostir og gallar þess að eiga í samskiptum á samfélagsmiðlum?
Hvaða samfélagsmiðla þekkið þið? Hverja notið þið (mest)?
Eru aldurstakmarkanir á því hverjir geti notað þessa miðla?

Hægt er að láta nemendur gúgla ýmsa samfélagsmiðla og "age limit" og ræða svo í bekknum hverjar séu líklegar ástæður fyrir þessum takmörkunum.

Fleiri umræðupunktur:

Hver er munurinn á að tala við manneskju á netinu og að tala við hana í eigin persónu?
Hvaða afleiðingar getur það haft að deila skoðunum, myndum, upplýsingum á netinu?
Hvaða afleiðingar getur það haft að segja eitthvað í ógáti/reiði við annan á netinu?
Það sem einu sinni er komið á netið hverfur aldrei þaðan.

Úrvinnsla:

Kennari sendir samantekt umræðunnar til foreldra og hvetur til þess að málin séu rædd heima. Athugið að hægt er að senda Nearpod glærurnar sem pdf skjal að lokinni kennslustund, en nauðsynlegt er að kennari kynni sér hvernig það er gert áður en hafist er handa.



Höfundarréttur og niðurhal

Öppin:

Í þessu verkefni hafa nemendur val um tvö öpp sem henta vel til skapandi vinnu, en það eru kvikmyndagerðarappið *iMovie* og tónlistarappið *Garageband*. Bæði öppin eru "innbyggð" í spjaldtölvum nemenda og kennara, enda framleidd af Apple.

Markmið:

- Að nemendur geri sér grein fyrir því að efni á netinu kann að vera eign annarra.
- Að nemendur velti fyrir sér álitamálum sem tengjast höfundarrétti.
- Að nemendur efli samvinnufærni og setji fram hugleiðingar sínar á skapandi hátt.
- Að nemendur séu í stakk búnir til að ræða við foreldra um þessi mál.

Undirbúningur:

Verkefnin sjálf eru ekki unnin í tæki kennarans en nemendur þurfa að geta skilað þeim til kennara. Þá er hægt að notast við *Google Classroom*, *Showbie* eða jafnvel tölvupóst. Ekki er mælt með að nemendur fái fyrirmæli um að hlaða verkefnum sínum á opna vefmiðla á borð við *YouTube* eða *Soundcloud*. Á hinn bóginn er tilvalið að ræða það við nemendur að vel heppnuðu verkefni gæti verið gaman að deila með öðrum, til dæmis foreldrum. Stundum er óskað eftir því að nemendaverkefni megi sýna utan skóla, til dæmis á ráðstefnum eða kynningum, en þá er ávallt óskað eftir samþykki nemenda og foreldra.

Verkefnið:

Beknum er skipt í sex hópa og fær hver hópur eina af þeim klípusögum sem fylgja hér á eftir. Kennari metur hver sé hæfilegur tími til að ljúka verkefninu, en það gæti verið á bilinu 1-3 kennslustundir.

Verkefni nemendanna er einfalt og opið: Notið *iMovie* til að gera stuttmynd eða *Garageband* til að gera útvarpsleikrit, þar sem þið setjið fram ykkar túlkun á klípusögunni og þá lausn sem ykkur finnst réttust.

Nemendur þurfa að:

1. Koma sér saman um söguþráð með upphafi, miðju og endi.
2. Skipta með sér verkum: hver leikur, hver sér um tæknivinnu, hver stjórnar.
3. Ráðast í upptökur og eftirvinnslu.
4. Skila kláruðu verki til kennara með rafrænum hætti.



Úrvinnsla:

Nemendur kynna verkefni sín fyrir bekknum og er þá tilvalið að notast við AirServer streymibúnaðinn.

Kennari deilir verkefnum með foreldrum á þann hátt sem allir eru sáttir við en myndbandaskrár eru yfirleitt of stórar til að senda í tölvupósti en hægt er að birta þau á netinu, deila möppu með skránum eða bjóða foreldrum að heimsækja bekkinn.

Klípusögurnar:

1. Dúddi er mikill aðdáandi Star Wars myndanna og langar mikið til að sjá þessa nýju. Dúddi býr á Kópaskeri og veit að myndin verður ekki lengur í bíó næst þegar hann fer suður. Vinur Dúdda segir honum frá Torrent – leið til að sækja sér bíómyndir á netinu án þess að borga. Dúddi veit að þetta er ekki löglegt en langar svo voðalega mikið til að sjá myndina.

2. Didda er ung og upprennandi tónlistarkona og ætlar að verða rappari. Hún er farin að búa til sín eigin lög og fékk frábæra hugmynd að undirspili við nýjasta rapptextann sinn. Hugmyndin er að taka diskókaflann úr Eurovision-laginu „No prejudice“ með Pollapönki og búa til „lúppu“ sem hún rappar svo yfir. Didda spilar lagið fyrir vinkonur sínar og þeim finnst þetta koma mjög flott út en eru ekki vissar um að Didda megi þetta. (Athugið að haft var samband við Pollapönkara og gáfu þeir góðfúslegt leyfi til þess að lagið væri notað í þessu verkefni.)

3. Daddi er áhugasamur nemandi og samfélagsfræði er uppáhaldsnámsgreinin hans. Bekkurinn hans Dadda hefur verið að vinna þemaverkefni um seinni heimsstyrjöldina og hópurninn hans Dadda er að búa til bloggsíðu um árásina á Pearl Harbour. Daddi veit að það er hægt að finna heilmikinn fróðleik um árásina á netinu og leggur til við hópinn að þau noti sér það og „copy-peisti“ texta af Wikipediu inn á bloggsíðuna. Kennaranum finnst textinn grunsamlega ítarlegur og fer að skoða málið betur.

4. Dís og vinkonur hennar elska Lego Friends og þær hafa líka mikinn áhuga á dansi. Þær eru búnar að semja mjög flottan dans við stafið úr Lego Friends og gera myndband af sjálfum sér að dansa. Þær ákveða að skella myndbandinu á YouTube. Seinna, þegar þær ætla að sýna vinum sínum myndbandið er búið að fjarlægja það af YouTube og þær verða mjög hissa.

5. Doddi er að vinna að verkefni um Dalvík og ætlar að gera vefsíðu um helstu staðhætti. Hann gúgglar nokkrar myndir sem hann setur á vefsíðuna. Nokkrum mánuðum seinna fær hann rukkun frá lögfræðingi uppá 40 þúsund fyrir að hafa notað mynd í leyfisleysi. Pabbi Dodda verður ekki sáttur en þarf að borga.

6. Dóra er í smíði. Hún skoðar Pinterest síðu og sér mynd af Krumma sem er hannaður af Ingibjörgu Bjarnadóttur. Hún prentar út mynd og ætlar að saga út eins verk en kennarinn stoppar hana og útskýrir hvers vegna þetta er ekki í boði.



List er tjáning

Öppin:

Í þessu verkefni koma fjölmörg öpp til greina, sem dæmi má nefna flest öpp sem byggja á teikningu eða umbroti, sem dæmi má nefna *Paper by 53* eða *Adobe Comp*.

Markmið:

- Að nemendur skilji að list er ein leið til tjáningar og það eðlislæg leið
- Að nemendur kynnist pólitískri hugsun í listum
- Að nemendur þori að setji fram persónulega sýn á tiltekin málefni í gegnum list
- Að nemendur þroski með sér hugsun sem byggir á stafrænni borgaravitund, jafnrétti, tillitsemi við náungann og skilningi á aðstæðum annarra
- Að allir kennarar skilji að tjáning í gegnum list skiptir máli
- Að vinna verkefni þvert á námsgreinar (t.d. myndmennt, lífsleikni og samfélagsfræði)

Undirbúningur:

Verkefnin sjálf eru ekki unnin í tæki kennarans en nemendur þurfa að geta skilað þeim til kennara. Þá er hægt að notast við Google Classroom, Showbie eða jafnvel tölvupóst.

Gott er að kennarar í viðeigandi námsgreinum ræði saman og verkefnið sé unnið í þema. Sem dæmi getur lífsleiknikennarinn lagt inn verkefnið og þá fjallað um að list er leið til tjáningar á sama hátt og orð og texti. Hann sýnir verk listamanna sem segja sögu og þannig býr hann til kveikju. Því næst leggur kennarinn inn það verkefni sem er til umfjöllunar. Sem dæmi um verkefni þar sem nemendur þurfa að mynda sér skoðun og tjá er einelti á netinu, hrelliklám eða það að enginn hefur rétt á að birta viðkvæmar myndir af okkur á netinu.

Nemendur fá kynningu á list listamanna á borð við Guerilla girls eða Banksy. List þeirra er sýnd og útskýrð. Nemendur fá kynningu á tilteknu máli sem taka þarf afstöðu til, t.d. hrellikláms, og svo vinna þeir myndverk í samstarfi við myndmenntakennara og þá með spjaldtölvunni þar sem þeir koma afstöðu sinni til skila. Allan tíman er nemendum ljóst að verk þeirra verða hengd upp til sýnis. Mikilvægt er að rödd þeirra heyrast.



Verkefnið:

Kennari sýnir myndir listamanns sem tjáir pólitískar skoðanir (t.d. Guerilla girls, Banksy eða Barbara Kruger) og fjallar um innihald og merkingu. Því næst er viðfangið lagt inn.

Hér er lagt til að umfjöllunarefnið verði hreliklám. Hreliklám er því útskýrt, hverjir eru gerendur (mikil meirihluti gerenda eru drengir) og afleiðingar fyrir þolanda. Sýnd eru raunveruleg dæmi um afleiðingar hrelikláms (t.d. er nokkuð um íslenskar stúlkur sem hafa lent í þessum aðstæðum ásamt því að dönsk stúlka að nafni Emma Holten hefur verið mjög opinska varðandi hreliklám sem hún lenti í).

Því næst eru nemendur beðnir um að mynda sér skoðun á viðfanginu og nokkur tími gefinn til umhugsunar, þess vegna nokkrir dagar. Það næsta er að nemendur eiga að vinna myndverk þar sem skoðun þeirra og meining varðandi hreliklám kemur fram.

Slikt er hægt að vinna með myndavélinni, með teikniforritum og/eða umbrotsforritum. Nemendur fá tiltekinn tíma til vinnunnar (hér er lagt upp með að lágmarki tvær kennslustundir) og svo er verkefninu skilað til kennara í með *Airdrop*, í gegnum *Showbie*, *Google Classroom* eða vefpóst.

Úrvinnsla:

Ýmsir kostir eru mögulegir:

- Kennari prentar myndirnar út og hengir upp með nafni nemenda.
- Kennari deilir afrakstrinum með foreldrum í föstudagspósti eða fréttabréfi.
- Sýning á verkum nemenda er haldin í skólanum.



Netávani

Öppin:

Í þessu verkefni búa nemendur til rafbók. Hægt er að vinna hana í *Pages* ritvinnsluappinu sem fylgir með öllum iPad spjaldtölvum, en einnig má notast við *Book Creator*. Sumir skólar hafa keypt síðarnefnda appið en aðrir geta nálgast ókeypis útgáfu af því í Catalog.

Markmið:

- Að nemendur geri sér grein fyrir því að sumir geta lent í vandræðum með net- og tölvunotkun sína.
- Að nemendur velti fyrir sér til hvaða úrræða sé hægt að grípa ef einhver lendir í vandræðum.
- Að nemendur efli samvinnufærni og setji fram hugleiðingar sínar á skapandi hátt.
- Að nemendur séu í stakk búnir til að ræða við foreldra um þessi mál.

Undirbúningur:

Mælt er með að kennarar kynni sér í grundvallaratiðum Pages og/eða Book Creator, hafi þeir ekki notað þau í kennslu.

Eins og endranær eru umræður um viðfangsefnið nauðsynlegar.

Verkefnin sjálf eru ekki unnin í tæki kennarans en nemendur þurfa að geta skilað þeim til kennara. Þá er hægt að notast við *Google Classroom*, *Showbie* eða jafnvel tölvupóst.

Minnt er á að kennsluráðgjafar eru til taks að aðstoða við undirbúning og ræða mögulegar útfærslur.



Verkefnið:

Nemendur lesa sér til um netávana, einkenni og úrræði á þeim vefsíðum sem gefnar eru upp hér fyrir neðan. Gott er að nemendur komi saman í litlum hópum að lestri loknum og ræði saman, skiptist á skoðunum og viðhorfum.

<http://www.persona.is/index.php?action=articles&method=display&aid=56&pid=33>

http://tolvufikn.is/fikn_um.html

www.saft.is

<http://borgaravitund.arnar.me/netavani/>

<http://www.rha.is/static/files/Rannsoknir/2013/ShortreportISFINAL.pdf>

Nemendur eiga síðan að útbúa rafbók sem hægt sé að nota í forvarnarskyni. Mælt er með að foreldrum séu send eintök af rafbók síns barns og að nemendur séu upplýstir um það í upphafi að slíkt standi til.

Hver nemandi á að útbúa sína eigin rafbók en heimilt er að leyfa nemendum að hjálpast að. Rafbókin á að innihalda:

Texta

Myndir

Myndband - tekið af netinu eða frumsamið eftir því sem efni standa til

Hlekk á vefsíðu með nánari upplýsingum

Spurningar til foreldra

Uppléstur nemanda á hluta textans

Úrvinnsla:

Nemendur gætu kynnt verkefni sín fyrir bekknum og er þá tilvalið að notast við *AirServer* streymibúnaðinn.

Kennari sendir foreldrum rafbók síns barns í tölvupósti. Gott er að foreldrum sé bent á hvert sé hægt að leita ef áhyggjur af tölvunotkun barna vakna. Eins og með önnur hagsmunamál nemenda er umsjónarkennari fyrsti póstur en getur eftir atvikum vísað málum áfram til námsráðgjafa, skólasálfræðings eða nemendaverndarráðs ef um alvarleg mál er að ræða.

Kennsluráðgjafar geta einnig veitt ráðgjöf um úrræði.



Könnun um leiki og samfélagsmiðla

Öppin:

Í þessu verkefni framkvæma nemendur litla könnun, safna gögnum sem þeir skrá í *Numbers* töflureikni og setja svo fram með myndrænum hætti í *Keynote*. Bæði öppin eru frá Apple og ættu því að vera í spjaldtölvum nemenda og kennara.

Markmið:

- Að nemendur kynni sér hvaða forrit eru algengust í nemendahópnum.
- Að nemendur velti fyrir sér hvort hægt sé að vera með of mörg forrit í spjaldtölvu, eða hvort öll forrit séu jafnæskileg.
- Að nemendur þjálfist í söfnun og skráningu gagna og setji fram niðurstöður sínar á myndrænan hátt.
- Að nemendur séu í stakk búnir til að ræða við foreldra um þessi mál.
- Að kennari og nemendur kynnist því hvernig nota má spjaldtölvuna til að setja talnagögn fram á myndrænan hátt.

Undirbúningur:

Verkefnið er í einfaldari kantinum en gögnin sem nemendur safna geta orðið tilefni til umræðu í bekknum og/eða við foreldra og forráðamenn um það hvaða forrit nemendur eru að nota í námi og frístundum.

Kennari skiptir nemendum í 2-4 manna hópa og fær hver hópur eina spurningu til að vinna með. Kennari ræðir við hvern hóp um það hvers konar framsetning niðurstaðna henti spurningunni. Ef um er að ræða spurningu um tíðni má gera ráð fyrir að stöplarit henti vel en ef spurningin er já/nei-spurning kann skífurit að henta betur.

Minnt er á að kennsluráðgjafar eru til taks að aðstoða við undirbúning, leiðbeina um öppin og ræða mögulegar útfærslur.



Verkefnið:

Nemendur vinna í 2-4 manna hópum. Hver hópur fær eina spurningu sem á að leggja fyrir alla í bekknum. Hópurinn skráir svör í *Numbers*, útbýr myndræna framsetningu sem síðan er sett upp í *Keynote* og kynnt fyrir bekknum.

Spurningarnar:

Nefndu þrjá uppáhaldsleiki sem þú ert með á spjaldtölvunni þinni.

Áttu leikjatölvu heima? Hvaða gerð? (Playstation, Xbox eða...?)

Áttu snjallsíma?

Hve marga keypta leiki ertu með á spjaldtölvunni þinni?

Hve marga ókeypis leiki ertu með á spjaldtölvunni þinni?

Ertu á einhverjum samfélagsmiðlum?

Hvaða samfélagsmiðla notarðu mest?

Hvaða samfélagsmiðla þekkirðu? (Ef nemendur eru undir aldri)

Hafa foreldrar þínir keypt handa þér app í spjaldtölvuna?

Notar þú spjaldtölvuna til að læra eitthvað annað en það sem þú lærir í skólanum? Hvað?

Úrvinnsla:

Nemendur kynna verkefni sín fyrir bekknum og er þá tilvalið að notast við *AirServer* streymibúnaðinn.

Einnig er tilvalið að deila niðurstöðum með foreldrum, sem fá þá örlitla nasasjón af því hvaða öpp, leikir og samfélagsmiðlar eru algengir meðal nemenda í bekknum.

Niðurstöðurnar geta kennari og foreldrar hugsanlega nýtt í áframhaldandi vinnu, til dæmis ef í ljós kemur að tiltekinn leikur eða app sem ekki hentar aldri nemenda hefur mikla útbreiðslu.



Virkur í athugasemdum

Athugasemdir á netmiðlum eru oft æði skrautlegar og margir sem ekki hika við að vera dónalegir og skrifa ærumeiðandi ummæli þó að þeir séu að skrifa undir nafni. Ástæður fyrir því eru margar en það er eins og sumir leyfi sér að hugsa upphátt og halda að þeir geti skrifað það á netið sem þeir ræða um á fámennri kaffistofu. Eða eins og þeir hafi annað sjálf eða persónuleika á netinu en í daglegu lífi.

Öppin:

Í þessu verkefni skila nemendur niðurstöðum sínum frá sér á vefsíðu. Hægt er að notast við *Google Sites*, *Wix*, *Weebly*, *Blogger* eða *Wordpress*, allt eftir því hvað hentar hverju sinni og hvað kennari og nemendur þekkja best.

Markmið:

- Að nemendur skoði með hvaða hætti fólk tjáir sig í athugasemdum við fréttir sem birtast á netinu.
- Að nemendur ræði kosti og galla þess að leyfa almenningi að skrifa athugasemdir við fréttir.
- Að nemendur velti því fyrir sér hvernig meggi stuðla að bættri framkomu almennings á netinu.
- Að nemendur ræði þessi mál við foreldra sína.

Undirbúningur:

Kennarar geta fundið fréttir daglega þar sem athugasemdir eru oft æði skrautlegar en hér er dæmi um litla frétt sem hægt er að vinna með á margan hátt t.d. hvernig stjórnkerfi sveitarfélaga virkar, hvernig íbúarnir eru upplýstir um það og hvernig þeir tjá sig á netinu. Kennari aðlagar þetta að sínum nemendahópi en þetta ætti að henta nemendum í 8.-10. bekk þar sem þeir hafa aldur til að skrifa athugasemdir (yfirléitt tengt samfélagsmiðlum) auk þess sem að viðfangsefnið tengist samfélagsfræði með beinum hætti.

Lesið þessa frétt og athugasemdirnar við hana:

<http://www.visir.is/hjalmar-samgongukerfid-ekki-til-ad-koma--thessum-jarnhlykjum-sem-heita-bilar-a-milli-stada-/article/2016161229494>



Úrvinnsla og niðurstöður:

Hér fyrir neðan eru nokkrar spurningar sem nemendur geta spreytt sig á. Allir taka allar eða skipta þeim niður á nemendur eða nemendahópa. Í lokin segja nemendur frá sínum niðurstöðum og rökstyðja mál sitt.

Aðalmálið hér er að vekja nemendur til umhugsunar um þetta mál og skapa umræður. Niðurstöðurnar geta nemendur sett fram í formi blogg- eða vefsíðu eða með öðrum hætti sem þeir eða kennarar kjósa. Tilvalið er að segja og sýna foreldrum frá þessari vinnu.

Hjálmar Sveinsson er formaður umhverfis og skipulagsráðs Reykjavíkurborgar.

- Hvert er hlutverk þessa ráðs?
- Hvernig er valið eða kosið í þetta ráð?
- Er Hjálmar að fylgja stefnu og samþykktum ráðsins eða er hann að lýsa sinni persónlegri skoðun?
- Rökstyður Hjálmar mál sitt?
- Hefði hann átt að orða mál sitt með öðrum hætti?
- Eru fleiri jákvæðir en neikvæðir sem tjá sig í athugasemdunum?
- Eru þeir sammála Hjálmari?
- Er það algengt að þeir sem eru neikvæðir séu fjölmennari og/eða háværari?
- Af hverju er það?
- Hvernig er hægt að gera umræðuna í athugasemdum á netmiðlum jákvæðari?
- Á að loka fyrir athugasemdir og hverjir eru kostir og gallar þess?
- Á að ritstýra athugasemdum? (Ritstjóri þarf að samþykkja athugasemdir og/eða hendir út ósæmilegum athugasemdum.)
- Hverjir eru kostir og gallar við þá leið?
- Eru allir fréttamiðlar með athugasemdakerfi?
- Af hverju eða af hverju ekki?
- Hver er skoðun þín á að tengja athugasemdir við Facebook?
- Finndu frétt þar sem athugasemdirnar eru almennt jákvæðar og uppbyggilegar.
- Getur þú útskýrt af hverju athugasemdirnar eru jákvæðar?

Ítarefni:

Úr svæðisskipulagi höfuðborgarsvæðisins:

“Það er því nauðsynlegt að fyrirsjáanlegri fólksfjölgun verði mætt án þess að bílaumferð aukist í sama hlutfalli og án þess að óbyggt land verði brotið í sama mæli og síðustu áratugi.”

<http://www.ssh.is/svaedisskipulag>

Hlutverk skipulagsfulltrúa er að veita borgarbúum, borgarfulltrúum, ráðgjöfum, hönnuðum og verktökum upplýsingar og ráðgjöf um skipulagsmál.

Skipulagsfulltrúi fer með málsmeðferð skipulagsmála og starfar í umboði sveitarstjórnar.

Starfsmenn skipulagsfulltrúa eru með menntun og reynslu í skipulagsfræðum, arkitektúr og landslagsarkitektúr.

<http://reykjavik.is/thjonusta/skipulagsfulltrui>



Fræga fólkið á Instagram

Þetta verkefni er byggt á verkefni Hildar Runólfsdóttur í Garðaskóla.

Öppin:

Nemendur greina myndir á *Instagram* og setja niðurstöðurnar upp í töflu í *Numbers*.

Markmið:

- Að nemendur geri sér grein fyrir hvernig „fræga fólkið“ nýtir sér samfélagsmiðla og í hvaða tilgangi.
- Nemendur skoða einnig hvort að þessi einstaklingar séu að auglýsa vörur og ef svo er hvort það sé augljóst að um auglýsingu sé að ræða.

Undirbúningur:

Nemendur para sig saman til að vinna að verkefninu og búa svo til töflu í *Numbers* með þessum fimm dálkum:

Nafn einstaklings	Persónulegt%	Æfingar/undirb.%	Atvinna %	Annað %
Dæmi: Katrín Tanja Dávíðsdóttir	50%	20%	25%	5%

Verkefnið:

Hvert nemendapar velur að skoða Instagram síðu einhvers frægs einstaklings. Gott að nemendur velja ekki allir sama einstaklinginn til að fá meiri breidd í umræðurnar í lokin. Hér er listi yfir vinsælustu Instagram stjórnurnar.

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_most_followed_users_on_Instagram

Vinsælustu Instagram stjórnurnar á Íslandi:

<http://www.visir.is/tiu-vinsaelustu-islendingarnir-a-instagram/article/2016161118967>

Nemendur flokka 30-40 síðustu myndir einstaklingsins í þá fjóra flokka sem þar koma fyrir (persónulegt, æfing/undirbúningur, atvinna og annað). Nemendur mega flokka fleiri myndir ef þau vilja en flokkunin á ekki að taka mikið lengur en 15 mínútur. Þegar flokkun er lokið skal reikna út hlutfall (%) hvers flokks hjá viðkomandi einstaklingi.



Dæmi um persónulegt: Myndir af einstaklingnum með makanum og eða fjölskyldu, sumarleyfismyndir, mynd af gæludýri, út að borða með vinum eða á skemmtistað o.s.frv.

Dæmi um æfingu/undirbúning: Myndir af undirbúningi/æfingu í ákveðinni íþrótt eða sýningu, fyrir tónleika o.s.frv.

Dæmi um atvinnu: Myndir af einstaklingnum að tala við aðdáendur, úr tónleikaferð, úr keppnum atvinnumanna í íþróttum, rauða dreglinum þegar leikarar eru að kynna myndir o.s.frv.

Dæmi um annað: Myndir sem passa ekki í hina flokkana þrjá.

Úrvinnsla 1:

Þegar nemendur hafa lokið greiningu og skráningu eru niðurstöðurnar settar fram í myndriti.

Spurningar til að hafa í huga

- Er hægt að sjá eitthvað mynstur í hlutföllum hvers flokks á milli einstaklinga?
- Eru sömu hlutföllin almennt, sömu hlutföllin eftir því hvað einstaklingurinn starfar við eða bara alls ekki?

Úrvinnsla 2:

Fyrirmæli fyrir greiningu á hugsanlegum auglýsingum á samfélagsmiðlum.

1. Látið nemendur fara aftur yfir sömu myndir og áður en merkja núna við hve oft þau telja að um auglýsingu á vöru eða þjónustu sé að ræða. Nemendur skulu einnig skrá hjá sér hvað þau telja að verið sé að auglýsa með viðkomandi færslu. Gefið um 10-15 mínútur í þennan lið.

2. Bætið við „Auglýsing“ í auða dálkinn aftast í töflunni, ásamt hlutfallinu frá hverjum hópi.

Spurningar til að hafa í huga eftir að tölurnar eru komnar inn:

- Er augljóst að um auglýsingu sé að ræða?
- Finnst nemendum hlutfallið á hugsanlegum auglýsingum hátt eða lágt fyrir mismunandi einstaklinga?
- Hvaða vörur er helst verið að auglýsa samkvæmt greiningunni?
- Sjá nemendur eitthvað mynstur t.d. á milli þeirra sem starfa í sömu atvinnugrein (leikarar, íþróttamenn, söngvarar)?
- Finnst nemendum almennt mikið um auglýsingar á samfélagsmiðlum (Instagram, Snapchat, Facebook...)?
- Eru margir nemendur sem leita sérstaklega eftir að fylgja einstaklingum sem eru styrktir í gegnum auglýsingar? Ef já, hverjum eru þeir helst að fylgja?
- Telja nemendur sig almennt vita hvenær verið er að auglýsa ákveðna vöru eða þjónustu á samfélagsmiðlum? Er það alltaf hægt?

Miðlalæsi - vefsíður

Hugtakið upplýsinga- og miðlalæsi má skilgreina, sem getuna til að greina hvaða upplýsinga er þörf, leita að þeim, leggja á þær gagnrýnið mat, og auka þannig þekkingu sína og nýta með ýmsum miðlum til að ná tilteknu markmiði.

(Aðalnámskrá grunnskóla, bls. 224)

	WIKI Vefsíða á borð við Wikipedia er samstarfsverkefni sem getur notendum kleift að búa til, bæta við, breyta eða eyða innihaldi vefsíðu í gegnum þeirra eigna vafra. Margar Wiki vefsíður eru opnar þannig að almennir getur gert breytingar á efni síðunnar.		VIÐSKIPTI Vefsíða sem byggir á því að venja er að selja vöru eða þjónustu. Flest fyrirtæki hafa úr vefsíðu þar sem þau markaðssetja þær vörur sem þau selja eða framleiða.		UMSÖKN Vefsíða þar sem notendur geta gert kleift að nálgast titilinn hugbúnað og vinna með hann í gegnum nettingu. Í sumum tilfellum er boðið uppá gæðfjálsan hugbúnað en í öðrum er seljað gjald að hluta til eða að fullu.
PERSONULEG SÍDA Vefsíða sem byggir á framlag einstaklings, þ.e. síðan tengist ekki með þennum hætti samtökum, stofnun eða fyrirtæki. Ýmsar einstaklingar logga fyrir persónulega síðu (þ.d. áhugamál, titill, lífsreynsla, lýðmyndir viðkomandi, ættarskrá o.s.frv.).	VEFGÁTT Vefsíða, t.d. fyrirtæki eða stofnun, þar sem notendur geta þjónusta allt að um tveggja mínútur fyrir vefgjöld. Vefsíður eru tengdar við aðrar gætur þannig að notendur geta afgreitt og sjálf á sjálfir skila mál með innviðingum umsóknar og erinda á vefnum.		MÁLSTADUR Vefsíða sem sýnt um málstað, skoðun eða hugmyndir. Þar kemur fram hugmyndir, fræðslu eða skýringar.		
	UPPLÝSINGAR Vefsíða þar sem til þvi skyni að veita upplýsingar um vörur eða vörumerki til vörðana eða vörðna viðskiptavina. Þarfestu o.s.frv. Upplýsingar eru af allra jafna vel hannaðar og aðgengilegar.	SAMFÉLAGSMÍÐILL Vefsíða sem tengist og mynda félagsleg net. Meðir eru hvattir til að deila frásögnum, myndum, tónlist og myndskildum með öðrum skráðum notendum. Flestir samfélagsmíðlar eru einnig einhverjir spjaldir.			
FRÉTTIR Vefsíða sem inniheldur áhugaverð fréttir, t.d. varðandi stjörnufræði, dagur, mál, menningu, íþróttir, félagsmál og daglegt líf og þar á meðal sögur og greinar um útfangent efni.			EFNISVEITA Vefsíða þar sem efni til dreifingar hefur verið safnað saman, ýmist án endurgjalds eða gegn gjöldu. Efni um efni á síðri vefsíðu eru fréttir, þættir, kvikmyndir og tónlist.		
	BLOGG Vefsíða sem inniheldur formleg og/öðr óformleg skrif í form greina, dagbók eða hugleiðinga. Ýmsar leiðir eru til að blóga. Sem dæmi er til myndbandablogg (vlog) og brautgöng (þv. Twitter).	AFDRÆYING Vefsíða þar sem boðið er uppá gagnvirk og grípandi umhverfi. Súkur þar sem m.a. má finna tónlist, myndbönd, íþróttir, leiki, verþætti, getraunir, netspjall o.s.f.	NÁM Vefsíða sem byggir á formlegu og/öðr óformlegu námi, kennslu og menntun. Hægt að nema eitthvað þar að líkja þrjá til þess að flotta kenfur í kafl.		
				Kópavogsbús	

Öppin:

Í þessu verkefni er notast við **Padlet** í umræðuhlutanum, þar sem nemendur kynnast ólíkum gerðum vefsíðna. Kennari getur notast við veggspjald um vefsíður sem bakgrunn á **Padlet**-veggnum og nemendur setja athugasemdir sínar á vegginn. Síðari hluti verkefnisins er spurningakeppni þar sem til dæmis má notast við **Kahoot**.

Markmið:

- Að nemendur átti sig á því að vefsíður eru af ýmsum toga og þjóna mismunandi tilgangi.
- Að nemendur þjálfist í því að leggja mat á upplýsingar sem finna má á netinu.

Verkefnið:

Kennari og nemendur skoða saman veggspjald um vefsíður sem útbúið hefur verið af kennsluráðgjöfum. Tilvalið er að nota veggspjaldið sem bakgrunn á **Padlet**-vegg og geta nemendur þá til dæmis sett inn á vegginn athugasemdir þar sem þeir nefna dæmi um þær gerðir vefsíðna sem um ræðir.

Síðari hluti verkefnisins er **Kahoot**-spurningaleikur. Kennari getur notast við þennan leik:

<https://play.kahoot.it/#/k/413bc9f9-17b4-4197-bef2-f2c84528f039>

Leikinn má einnig finna í leitarglugganum "Find Kahoots" undir heitinu Vefsíður.

Ef kennari kys heldur að búa til sinn eigin leik er það að sjálfsögðu einnig vel til fundið.



Bekkjarsáttmáli endurskoðaður

Öppin:

Í þessu verkefni er mælt með að nota appið *Keynote* til að setja inn punkta eftir umræður í hópum. Síðan gætu *Keynote* glærurnar farið inn í *Explain Everything* þar sem nemendur kveikja á upptöku og segja frá hvernig og af hverju þeir komust að þessum niðurstöðum. Endurskoðaðan bekkjarsáttmála má setja fram á rafrænu *Pic Collage* veggspjaldi.

Markmið:

- Að nemendur skoði bekkjarsáttmálann og ræði hvernig gangi að fara eftir honum.
- Að nemendur íhugi hvort gera þurfi breytingar á sáttmálanum í ljósi reynslunnar á þessu skólaári.
- Að nemendur ræði hvort spjaldtölvur séu notaðar á ábyrgan og skynsamlegan hátt í bekknum.
- Að nemendur ræði hvað sé rétt og ábyrg notkun spjaldtölva og annarrar tækni.
- Að nemendur kynni foreldrum niðurstöðurnar.

Undirbúningur:

Kennari hafi bekkjarsáttmálann tiltækan og þær spurningar sem lagðar voru til grundvallar umræðu fyrr á skólaárinu þegar bekkjarsáttmállinn var tekinn fyrir. Þær ættu að vera til í *Padlet* hjá kennaranum. Umræðupunktarnir í þeirri vinnu höfðu yfirskriftirnar:

- Myndatökur
- Notkun í annað en nám
- Tæki annarra
- Tími í tölvunni
- Notkun heima

Ef nota á *Explain Everything* appið þarf að gefa nemendum aðgang inn í það í gegnum kennarann ef það er ekki þegar búið.

Verkefnið:

Kennari byrjar verkefnið á að rifja upp bekkjarsáttmálann með nemendum og tekur síðan umræðu um hvernig hafi gengið að framfylgja honum. Eftir snarpar umræður er bekknum skipt í fimm hópa og fær hver hópur eitt af þeim umræðuefnum sem fjallað var um á sínum tíma með áherslu á að endurskoða og gera breytingar ef á þarf að halda. Nemendur ræða málið í sínum hópi og komast að samkomulagi. Hópurinn býr til *Keynote* kynningu þar sem niðurstöður hópsins eru kynntar. Þar þarf að koma fram hvert viðfangsefnið er, hvort einhverjar breytingar þurfi að gera og færð rök fyrir því. Síðan er *Keynote* kynningin færð inn í *Explain Everything* og teknar upp nánari útskýringar við *Keynote* glærur hópsins þar sem fram koma rök fyrir niðurstöðum. Með þessu móti verður afrakstur vinnunnar lítið myndband.

Úrvinnsla og niðurstöður:

Í lokin koma allir hópar upp og kynna sitt efni, það skoðað í sameiningu, tekið til umræðu og breytingar samþykktar. Niðurstöðurnar eru bornar saman við “gamla” bekkjarsáttmálann sem í mörgum tilfellum hangir uppi í bekkjarstofum. Breyttur og endurbættur sáttmáli er gerður sýnilegur í heild sinni t.d. með því að nota *Pic Collage* appið þar sem sáttmállinn er settur upp á smekklegan hátt með texta og myndum sem vísa til atvika hans. Myndböndunum er steipt saman í eina heild og send til foreldra ásamt *Pic Collage* veggspjaldinu. Veggspjaldið má einnig prenta út til að það sé sýnilegt í stofunni. Ef bekkurinn notar *Google Classroom* er tilvalið að koma afrakstri þessarar vinnu fyrir þar.

