

## Smiðja 2

7. – 8. bekkur 28. september – 29. október

### Friðar og veggspjaldakeppni

**Kennarar:** Vilma og Silla

Veggspjaldakeppnin er ótrúlega spennandi tækifæri fyrir hugmyndaríka og skapandi nemendur sem hafa mikinn áhuga á að teikna, en við munum taka þátt í alþjóðlegri teikni- og hugmyndakeppni á vegum Lions á Íslandi.

Þema keppinnar í ár er „Við erum öll tengd“ (We are all connected) en á tímum heimsfaraldurs fögnum við öllu sem tengir okkur saman. Hver nemandi má skila inn einu verki en þau verða að vera eigin sköpun nemenda og ýmsar aðferðir og tækni leyfð í framsetningu. Verkum skal skilað á pappír. Stórkostleg verðlaun eru í boði en verðlaunahafi fær ferð ásamt foreldri á verðlaunaathöfnina auk 5000 USD peningaupphæðar.

**Námsmarkmið:** að nemendur geti

- unnið hugmynd frá skissu að lokaverki
- ákveðið eigin útfærslu á verkefni, valið milli mismunandi aðferða, prófað sig áfram og gert tilraunir



**Námsmat:** Einkunn er gefin í bókstöfum og til grundvallar er eftirfarandi; Símat og leiðsagnarmat þar sem eftirtaldir þættir eru metnir til jafns: Vinnusemi, frumkvæði og sköpun, vandvirkni, samskipti, umgengni og ábyrgð á eigin vinnusvæði auk þeirra hæfniviðmiða sem talin eru hér að ofan.

### Vélsaumur

**Kennari:** Ingibjörg

**Verkefni:** Stuttbuxur eða kósíbuxur

**Hæfniviðmið:** Að nemendur geti

- tekið upp snið og sniðið einfalda flík
- saumað beinan saum og víxlsaum

**Námsmarkmið:** að nemandinn

- læri að þræða saumavél og spóla
- kunni að skipta um saumspor á saumvélinni og viti hvenær eigi að nota hvað
- saumi einfalda flík

**Námsmat:** Símat er í hverjum tíma, þar sem gefið er fyrir vinnusemi, vandvirkni, frumkvæði, verkfærni, umgengni/ábyrgð og samskipti. Í lok námskeiðsins er gefið í bókstöfum samkvæmt aðalnámskrá og merkt í hæfniviðmið í Mentor.

### Heimilisfræði

**Kennari:** Linda

**Verkefni:** Í smiðjunni munum við æfa okkur í brauðbakstri, að elda einfalda rétti, leggja snyrtilega á borð og ganga frá, ásamt því að baka sætabrauð. Fræðumst um næringargildi í matvælum, skoðum hvar við getum fundið þær upplýsingar og hvernig maður notar þær. Tökum einn tíma í að leita að

uppskrift á netinu sem við prófum síðan.

**Hæfniviðmið:** Að nemendur geti

- unnið sjálfstætt eftir uppskrift
- nýtt margvíslega miðla til að finna uppskriftir
- vaskað upp og gengið frá á réttan hátt
- hafi fengið fræðslu um næringargildi matvæla

**Námsmat:** Einkunn er gefin í bókstöfum og til grundvallar er eftirfarandi; Símat og leiðsagnarmat þar sem eftirtaldir þættir eru metnir til jafns: Vinnusemi, frumkvæði og sköpun, vandvirkni, samskipti, umgengni og ábyrgð á eigin vinnusvæði auk hæfniviðmiða.

## Leiksvið augans – leikmyndagerð fyrir byrjendur

**Kennari:** Ingólfur

Í þessari smíðju vinnum við með grunnþætti leikmyndagerðar fyrir leikhússvið. Hljómar flókið eins og flest sem maður á eftir að læra, en er í raun frekar einfalt. Allt sem þarf er tré og pappi, málning og lím og ævintýri leikhússins opnast okkur.

**Hæfniviðmið:** Að nemendur geti

- unnið eftir hönnunarferli frá hugmynd að lokaafurð
- unnið með ólíkar samsetningar



**Námsmat:** Einkunn er gefin í bókstöfum og til grundvallar er eftirfarandi; Símat og leiðsagnarmat þar sem eftirtaldir þættir eru metnir til jafns: Vinnusemi, frumkvæði og sköpun, vandvirkni, samskipti, umgengni og ábyrgð á eigin vinnusvæði auk þeirra hæfniviðmiða sem talin eru hér að ofan.

## Forritun

**Kennari:** Eydís

**Staður:** Stærðfræði 2

Nemendur læra blokk-forritun sem er auðveld og skemmtileg aðferð fyrir byrjendur. Við leikum okkur með Sphero sem er forritanlegur boltaróbóti, gerum tilraunir og prófum okkur áfram. Með Makey Makey prófum við að búa til okkar eigin leikjafjarstýringar og hnappa og nýtum þær bæði við leiki sem við finnum og sem við búum til með aðstoð Scratch. Í lok smíðjunnar setjum við upp smá hrekkjavökusprell með aðstoð forritunar. Áhersla er lögð á tilraunir og samvinnu.

**Hæfniviðmið:** Að nemendur geti

- gert sér grein fyrir eigin hlutverki í samstarfi og tekið þátt í að útfæra leiðir að sameiginlegum markmiðum
- sýnt sjálfstæði í vinnubrögðum undir leiðsögn og í samvinnu með öðrum
- nýtt sér mismunandi tækniþúnað á hagkvæman og fjölbreyttan hátt

**Námsmat:** Metin er vinna og þátttaka í tímum þar sem vinnusemi, ábyrgð, umgengni og samskipti eru til grundvallar. Í lok námskeiðs verða hæfniviðmið metin og gefin einkunn samkvæmt námskrá.

# Íþróttir

**Kennari:** Jói

**Staður:** Íþróttasalur

**Markmið og verkefni:** Að bjóða upp á eitthvað við allra hæfi

Markmið smiðjunnar er að bjóða upp á eitthvað við allra hæfi þar sem farið verður í fjölbreyttar íþróttir og ýmislegt prófað, þar á meðal glænýir leikir. Þó verður einnig heimsótt sívinsæla leiki á við Counter strike og Hunger Games.

**Námsmat:** Námsmat er í formi símats og frammistöðumats og gefið er í bókstöfum. Til grundvallar námsmati eru eftirfarandi þættir metnir til jafns: Vinnusemi, frumkvæði, framkoma og umgengni.