


Upplýsinga- og tæknimennt
Skólanámskrá

1.-4.bekkur



SKARÐSHLÍÐARSKÓLI

Hæfniviðmið 1. - 4. bekkur

Námsþáttur	1.bekkur	2.bekkur	3.bekkur	4.bekkur
Vinnulag og vinnubrögð	<ul style="list-style-type: none"> Nýtt upplýsingaver sér til gagns og ánægju, s.s. til lesturs, hlustunar og leitarnáms Nýtt rafrænt námsefni á einföldu formi til stuðnings við vinnutækni og vinnulag 		<ul style="list-style-type: none"> Sýnt frumkvæði og tekið þátt í samvinnuverkefnum undir leiðsögn Gert sér grein fyrir ólíkum aðferðum við notkun á ýmsum tæknibúnaði Beitt undirstöðuatriðum í fingrasetningum 	
Upplýsingaöflun og úrvinnsla		<ul style="list-style-type: none"> Nýtt rafrænt og gagnvirkt námsefni 	<ul style="list-style-type: none"> Leitað upplýsinga og nýtt við verkefnavinnu Unnið með heimildir Nýtt upplýsingatækni og forrit við uppbyggingu einfaldra verkefna 	<ul style="list-style-type: none"> Nýtt hugbúnað/forrit við framsetningu á einföldum tölulegum gögnum
Tækni og búnaður			<ul style="list-style-type: none"> Notað einfaldan hugbúnað/ forrit við myndvinnslu 	<ul style="list-style-type: none"> Notað hugbúnað/forrit við einföld ritunarverkefni og framsetningu tölulegra gagna Nýtt hugbúnað við einfalda vefsmíð
Sköpun og miðlun			<ul style="list-style-type: none"> Lýst á einfaldan hátt eigið upplýsinga- og miðlalæsi Notað hugbúnað/forrit við miðlun þekkingar á einfaldan hátt. 	
Siðferði og öryggismál	<ul style="list-style-type: none"> Sýnt ábyrgð í meðferð upplýsinga Farið eftir einföldum reglum um ábyrga netnotkun og er meðvitaður um siðferðislegt gildi þeirra STAFRÆN-BORGARAVITUND-NÁMSKRÁ.pdf - Google Drive 			
Forritun	<ul style="list-style-type: none"> Kynnist einfaldri forritun í gegnum leik 		<ul style="list-style-type: none"> Beitt undirstöðuatriðum í forritun 	

Hæfniviðmið 1.bekkur

Námsþættir	Hæfniviðmið	Leiðir að hæfniviðmiðum	Viðfangsefni/efnisval
Vinnulag og vinnubrögð	Nýtt upplýsingaver sér til gagns og ánægju s.s. til lesturs, hlustunar og upplýsingaröflunar	Heimsókn á bókasafnið	Útlánsreglur Finna bækur við hæfi Meðferð bóka Sögustundir
	Nýtt rafrænt námsefni á einfölu formi til stuðnings við vinnutækni og vinnulag	Vinna með ýmis smáforrit í spjaldtölvunni tengdum öðrum námsgreinum s.s. Íslensku, stærðfræði og náttúrufræði	Sjá smáforritalista hér á næstu síðum
Siðferði og öryggismál	Sýnt ábyrgð í meðferð upplýsinga Farið eftir einföldum reglum um ábyrga netnotkun og er meðvitaður um siðferðisleg gildi þeirra	Umræður	Hvernig tæknin lætur okkur líða—glærur Umferðaljósín á netinu—glærur Stoppa og hugsa—glærur
Forritun	Kynnist einfaldri forritun í gegnum leik	Ýmis smáforrit og prentuð verkefnablöð sem æfa grunnhugsun í forritun	Prentuð verkefnablöð Tynker jr. Coding Safari Blue-bot Kodable

Forritun getur verið hluti af stærðfræðihringekju.

Kennarar eru hvattir til að leita til UT ráðgjafa til að samþætta upplýsinga- og tæknimennt við aðrar námsgreinar s.s. í þemavinnu.

Hæfniviðmið 2.bekkur

Námsþættir	Hæfniviðmið	Leiðir að hæfniviðmiðum	Viðfangsefni/efnisval
Vinnulag og vinnubrögð	Nýtt upplýsingaver sér til gagns og ánægju	S.s. til lesturs, hlustunar og upplýsingaröflunar Farið eftir umgengni reglum í tölvustofunni	Útlánsreglur Finna bækur við hæfi Meðferð bóka Sögustundir
	Nýtt rafrænt námsefni á einfölu formi til stuðnings við vinnutækni og vinnulag	Vinna með ýmis smáforrit í spjaldtölvunni tengdum öðrum námsgreinum s.s. Íslensku, stærðfræði og náttúrufræði	Sjá smáforritalista hér á næstu síðum
Upplýsingaöflun og úrvinnsla	Nýtt sér rafrænt og gagnvirkt námsefni	Vinna með ýmis smáforrit í spjaldtölvunni t.d. í tengslum við þemavinnu.	Book Creator Little Story Creator Chatterpix Innipúkinn—Umferðafræðsla
Siðferði og öryggismál	Sýnt ábyrgð í meðferð upplýsinga Farið eftir einföldum reglum um ábyrga netnotkun og er meðvitaður um siðferðisleg gildi þeirra	Umræður	Stundir án tækja— Glæsur og verkefni Þetta er einkamál! - Glæsur og verkefni Stafrænir slóðar— Glæsur og verkefni Segjum STOP við slæmri nethegðun— Glæsur
Forritun	Kynnist einfaldri forritun í gegnum leik	Ýmis smáforrit og prentuð verkefnablöð sem æfa grunnhugsun forritunar	Tynker jr. Coding Safari Blue-bot Kodable Indi bílar

Forritun getur verið hluti af stærðfræðihringekju.

Kennarar eru hvattir til að leita til UT ráðgjafa til að samþætta tækni og kennslu s.s. í þemaverkefni.

Hæfniviðmið 3.bekkur

Námsþættir	Hæfniviðmið	Leiðir að hæfniviðmiðum	Viðfangsefni/efnisval
Vinnulag og vinnubrögð	Sýnt frumkvæði og tekið þátt í samvinnuverkefnum undir leiðsögn	Nemendur vinna tveir og tveir saman	OSMO kennsluleikir
	Gert sér grein fyrir ólíkum aðferðum við notkun á ýmsum tækjabúnaði	Kynnast tölvubúnaði s.s. mús Noti ýmis forrit tengdum öðrum námsgreinum	Teikna mynd í Paint Sjá smáforritalistann hér á næstu síðum
	Beitt undirstöðuatriðum í fingrasetningum	Nemendur læra undirstöðuatriði í fingrasetningu á tölvu	Fingrafimi 1 er vefur sem kennir fingrasetningu.
Upplýsingaöflun og úrvinnsla	Leitað upplýsinga og nýtt við verkefnavinnu	Nemendur sækja upplýsingar um plánetur á internetið	Safari eða Chrome
	Unnið með heimildir	Fuglaverkefni: Skyggju kynning	Keynote
	Nýtt upplýsingatækni og forrit við uppbyggingu einfaldra verkefna	Nemendur skoða og sækja upplýsingar um himingeiminn	Space by TinyBop Sky View Lite
Tækni og búnaður	Notað einfaldan hugbúnað/ forrit við myndvinnslu	Taka mynd á spjaldtölvunni og breyta henni	Photos, Snapseed
Sköpun og miðlun	Lýst á einfaldan hátt eigið upplýsinga- og miðlalæsi	Umræður um þeirra tölvu og tækja notkun	Umræður
	Notað hugbúnað/forrit við miðlun þekkingar á einfaldan hátt.	Búa til bók um reikistjörnurnar eða láta stjörnurnar tala	Book Creator eða Chatterpix
Siðferði og öryggismál	Farið eftir einföldum reglum um ábyrga netnotkun og er meðvitaður um siðferðislegt gildi þeirra	Umræður og verkefni	Hver er í þínu netsamfélagi? Glærur og verkefni Ábyrgðarhringir Glærur og verkefni Þetta er ég. Glærur og verkefni Krafturinn í orðum. Glærur og verkefni
Forritun	Beitt undirstöðuatriðum í forritun	Nemendur læra undirstöðuatriði í forritun með ýmsum smáforritum	Code Karts CodeSpark Academy

Forritun getur verið hluti af stærðfræðihringekju.

Kennarar eru hvattir til að leita til UT ráðgjafa til að samþætta tækni og kennslu s.s. í þemaverkefni.

Hæfniviðmið 4.bekkur

Námsþættir	Hæfniviðmið	Leiðir að hæfniviðmiðum	Viðfangsefni/efnisval
Vinnulag og vinnubrögð	Beitt undirstöðuatriðum í fingrasetningum	Nemendur læra undirstöðuatriði í fingrasetningu á tölvu	<i>Fingrafimi</i> 2 er vefur sem kennir fingrasetningu.
	Sýnt frumkvæði og tekið þátt í samvinnuverkefnum undir leiðsögn	Vinna saman að verkefni	Keynote, Book Creator eða Google Docs
	Gert sér grein fyrir ólíkum aðferðum við notkun á ýmsum tækjabúnaði	Vinni verkefni í borðtölvu/fartölvu Noti ýmis forrit tengdum öðrum námsgreinum	Sjá smáforritalistann hér á næstu síðum
Upplýsingaöflun og úrvinnsla	Nýtt hugbúnað/forrit við framsetningu á einföldum tölulegum gögnum	Búa til rit s.s. súlurit	Numbers
Tækni og búnaður	Notað hugbúnað/forrit við einföld ritunarverkefni og framsetningu tölulegra gagna	Nemendur kynna Google Docs og læra að setja inn myndir, breyta texta, letri, leturstærð, lit á letri.	Google Docs
	Nýtt hugbúnað við einfalda vefsmíð	Heimasíðugerð	Google Sites
Sköpun og miðlun	Notað hugbúnað/forrit við miðlun þekkingar á einfaldan hátt.	Búa til gagnvirkt verkefni	Keynote/ Slides/ Clips
Siðferði og öryggismál	Farið eftir einföldum reglum um ábyrga netnotkun og er meðvitaður um siðferðislegt gildi þeirra	Umræður og verkefni	Er að sjá það sama og að trúá Höldum leikjum skemmtilegum. Glæsur og verkefni Einkamál og persónulegar uppl. Glæsur og verk . Fótspor okkar á netinu. Glæsur og verkefni Vertu súper stafrænn borgari Tölvuöryggi á mms.is
Forritun	Beitt undirstöðuatriðum í forritun	Nemendur læra undirstöðuatriði í forritun með ýmsum smáforritum	Ligthbot jr Scratch jr + spjöld Osmo Coding Awbie

Forritun getur verið hluti af stærðfræðihringekju.

Kennarar eru hvattir til að leita til UT ráðgjafa til að samþætta tækni og kennslu s.s. í þemaverkefni.

1. - 4. bekkur

Íslenska



ORÐAGULL

Smáforritið **Orðagull** miðar að því að styrkja orðaforða, vinnsluminni, heyrnræna úrvinnslu og máltjáningu nemenda.



SKÓLI

Málhljóðin í **Froskaleiknum** eru æfð í gegnum leik þar sem lögð er áhersla á:

- 1) Hljóðavitund. Kynning á bókstaf, hljóði og fingrastafrófi. Þá er fyrirmynd fyrir hljóðið kynnt með vísan í heyrn- sjónrænt minni með lítilli sögu fyrir hvert hljóð
- 2) Hljóðatenging og umskráning: lítill/stór stafur. Bókstafur tengdur við hljóðið sem sýnt er með tákmynd þess. En þar er umskráning æfð sem mikilvæg er til undirbúnings lestrarferlinu. Stjörnugjöf og stika sem sýnir hvar þú ert kominn
- 3) Hljóðgreining. Hljóð tengt við mynd þar sem tengja þarf rétt hljóð við rétt orð. Stjörnugjöf og stika sem sýnir þér hvar þú ert kominn
- 4) Hljóðgreining og skrifað orð, nefnuhraði > að þekkja skrifað orð og kalla fram úr orðasafni hljóðrænar upplýsingar. Barnið smellir á skrifuðu orðin til að heyra heiti þeirra, hlustar vel á orðin og velur rétta hljóðamynd fyrir hljóðið. Smám saman tileinkar barnið sér ákveðna sjálfvirkni í að lesa ritháttarmyndina fyrir orðið og tengir við hljóðkerfisvitundina



KENNSLUAPPIÐ

Kennsluappið inniheldur eftirfarandi kennsluleiki á íslensku.

1. Orðafinnur. Gefnir eru 7 stafir og mynda á sem flest orð með því að nota stafina. Stöfunum er skipt út á 24 klst. fresti.
2. Velja orð er leikur þar sem mynd er sýnd og gefin eru 3 orð til að velja úr. Þegar smellt er á orð fæst framburður orðsins. Börn sem skilja orðin, en kunna ekki að lesa geta því spilað þennan leik. Yfir 600 orð eru í leiknum.
3. Orðaleikur þar sem mynd birtist ásamt stafarugli sem þarf að raða í rétta röð. Leikurinn inniheldur framburð hvers orðs og er hann lesinn upphátt þegar orð hefur verið rétt stafað. Hver stafur er einnig lesinn upp þegar hann er settur á rétta stað. Leikurinn inniheldur yfir 600 orð.
4. Skrifa orð. Í þeim leik birtist mynd á skjánum en stafirnir sem þarf að nota eru ekki gefnir. Notandinn þarf að skrifa rétt orð með því að nota lykklaborðið og er orðið þá lesið upphátt. Samtals eru yfir 600 orð í leiknum.
5. Læra tölurnar. Hægt að sjá hvernig tölurnar eru skrifaðar ásamt framburði.
6. Tölurnar. Leikur þar sem tölur eru lesnar upp og notandi þarf að draga rétta tölu í reit.
7. Læra stafrófið. Hægt að sjá stafina í stafrófinu ásamt framburði. Sýndu eru mismunandi orð fyrir hvern staf.
8. Stafrófið. Leikur þar sem stafir eru lesnir upp og notandi þarf að draga rétta staf í reit.










LÆRUM OG LEIKUM MEÐ HLJÓÐIN

Lærum og leikum með hljóðin. Öll íslensku málhljóðin eru kennd á lifandi og skemmtilegan hátt með fyrirmynd fyrir hvert og eitt hljóð. Heiti bókstafanna og hljóð þeirra eru kennd með íslenska fingrastafrófinu um leið og lestrarferlið er undirbúið. Á sama tíma er réttur framburður hljóða kenndur.

1. - 4. bekkur

Íslenska

	<p>Sögusteinninn er spennandi, fróðlega og gagnvirka leikjabók og hljóðbók fyrir krakka á aldrinum 6-10 ára.</p> <ul style="list-style-type: none">• nýtt sér og endursagt efni á rafrænu formi,• valið sér lesefni eftir áhuga og þörf og lesið sögur, ljóð og fræðandi efni, sem hæfir lestrargetu, sér til ánægju og skilnings,• lesið ævintýri, sögur og ljóð ætluð börnum,• aflað sér upplýsinga úr ýmsum tiltækum gagnabrunnum, svo sem bókum og á rafrænu formi,• valið bók eða annað lesefni og lesið sér til ánægju.
	<p>Words of Wonders: Crossword Krossgáta með íslenskum orðum.</p>
	<p>Orðaflipp er íslenskt sköpunarforrit fyrir skáld framtíðarinnar. Forritið, sem er hannað af grunnskólakennara, byggir á hugmyndum um handahófskenndar kveikjur í skapandi skrifum. Slík opin verkefni með engum ákveðnum svörum eru til þess gerð að örva sköpun og frumleika í hugsun.</p>
	<p>Í Orðaleiknum birtist mynd ásamt stafarugli sem þarf að raða í rétta röð. Orðaleikurinn inniheldur yfir 200 myndir og orð sem skiptast í 33 mismunandi flokka eða borð. Í hverjum leik eru 3 orð og ef þeim er öllum raðað rétt án þess að villa sé gerð, þá opnast næsta borð.</p>
	<p>Word snack gengur út á það að finna orð samansett úr 4 ákveðnum stöfum sem leikandinn fær uppgefna. Hægt að stilla á íslensku.</p>
	<p>Orðalykill Lestrar- og málörvunarforritið Orðalykill kennir undirstöðu þætti lesturs og læsis. Um er að ræða gagnvirka kennslulausn sem ýtir undir snemmtæka ihlutun, málörvun og læsi.</p>
	<p>Lestrarleikurinn Nemendur lesa stutta texta og svara svo spurningum úr efninu. Leikurinn mælir leshraða og lesskilning. Leikurinn byrjar á erfiðleikastigi 1 en fer upp í næsta stig ef notandinn stendur sig vel.</p>

1. - 4. bekkur

Sögugerð



Í **Puppet Pals 2** geta nemendur búið til teiknimyndasögur. Þau geta búið til sína eigin sögu eða endursagt sögulega atburði.



Í **Chatterpix Kids** er hægt að láta hvað sem er tala. Þú sækir mynd eða tekur mynd af því sem þig langar að láta tala. Með forritinu getur þú svo búið til munn á myndina og talað fyrir hana. Hægt að nota til að útskýra ýmislegt s.s. taka mynd af kisu og segja hvað kvenkyns, karlkyns og afkvæmi heita.



Draw and tell.

Hér geta nemendur teiknað hvað sem er og talað inn á myndina sína. Frábært til að útskýra í eigin orðum hvað þau hafa lært t.d.



Í **Sticker Story** er hægt að búa til teiknimyndasögu sem er síðan hægt að færa yfir í iBooks appið og lesa, skoða eða deila. Þar er hægt að líma inn stafi og því hægt að nota með stafainnlögn t.d.



Í **Toontastic** er hægt að búa til teiknimyndasögu þar sem uppsetning á sögu er sértaklega tekin fyrir s.s. Upphaf, miðja og endir.

1. - 4. bekkur

Stærðfræði

	Moose Math - Duck Duck Moose Æfir talningu, samlagningu, frádrátt og flokkun.
	Georg og leikirnir + Samstæðuspil - Þjálfðu minnið með 10, 16 eða 24 spilum. + Peningaregn - Hjálpaðu Georg að grípa peningana og forðast tölurnar. + Peningabaukar - Lærðu að þekkja og flokka íslensku smápeningana í bauka. + Reikningur - Lærðu samlagningu og frádrátt. + Tengja punkta - Lærðu tölurnar með því að smelltu á punktana í réttri röð.
	Gruffalo: Games Talning og leikir
	Monster Math. Samlagning upp í 20. Frádráttur upp í 20. Samlagning án þess að geyma og frádráttur án þess að taka til láns. Margföldun 1x til 10x taflan. Deiling 1-10.
	Stærðfræðileikurinn er með 33 erfiðleikastig og meira en 300 mismunandi dæmi í samlagningu og frádrætti.
	Osmo numbers. Talning, samlagning og margföldun.
	FlashToPass Æfingar í samlagningu, frádrætti, margföldun og deilingu. Hægt að stilla þyngdarstig

1. - 4. bekkur

Stærðfræði

	Kid Awesome: Fun Math Games Leikur þar sem þú hleypur eftir vegi og þarf að reikna einföld dæmi til að komast yfir hindranir.
	Prím er stærðfræðileikur hannaður fyrir grunnskólanemendur til að þjálfa leikni í grunnþáttum stærðfræðinnar á skemmtilegan máta. Nemendur geta spreytt sig á fjölbreyttum dæmum, allt frá einföldum samlagningardæmum upp í ójöfnur og meðaltalsreikninga.
	Osmo Pizza Hér reka nemendur sinn eigin pizzastað, taka við pöntunum, taka við greiðslu og gefa til baka. Ef reksturinn gengur vel eru ýmsir möguleikar í boði. Nemendur vinna með samlagningu, frádrátt og brot. Að auki þurfa þeir að lesa í svipbrigði kaupandans til að sjá hvernig þeir standa sig í afgreiðslunni.
	Dýr í hættu er gagnvirkt námsefni í tölfræði fyrir börn á aldrinum 9-12 ára þar sem barnið fer í hlutverk aðstoðarmanns vísindastofnunar sem vinnur við að rannsaka og skrásetja líf og umhverfi dýra í útrýmingarhættu. Forritið er byggt upp á raunhæfum verkefnum í tölfræði og nýtist best sem viðbótarefni við hefðbundna tölfræðikennslu. Þema forritsins er dýr í útrýmingarhættu og það er fullt af upplýsingum um dýr og umhverfismál. Það hentar því vel í þemavinnu um umhverfismál eða dýrafræði, eða sem afþreying fyrir krakka sem hafa áhuga á dýrum.
	Multiplication !! Margföldunardæmi
	Number Pieces, by MLC Einingakubbar á rafrænu formi.
	Osmo Tangram Nemendur raða formum og búa til þær myndir sem eru á skjánum. Þeir þjálfa rökhugsun, samhæfingu og rýmisgreind.

1. - 4. bekkur

Stærðfræði

	<p>Moji klukki er kennsluspil fyrir börn sem eru að læra á klukku. Börnin læra að telja tímann með auðveldri en árangursríkri aðferð með stuðningi máls og mynda sem hvetja þau áfram. Forritið er auðvelt í notkun og býður upp á mörg mismunandi erfiðleikastig.</p>
	<p>Georg og klukkan Smáforritið inniheldur kennslu, æfingar og leiki fyrir alla sem vilja læra og æfa sig á klukku. + Kennsla: Klukkutímar, hálf tímar, korter, mínútur og tölvuklukkan.</p>
	<p>Í Numbers er hægt að búa til allskonar rit s.s. súlurit og kökurit.</p>
	<p>Galdrabúðin er stærðfræðileikur sem hentar börnum sem eru farin eða að byrja að leggja saman yfir 100. Höfundur efnisins er grunn-skólakennari og tekur það mið af stærðfræðikennslu í 3. bekk. Efnið var unnið með hæfniviðmið aðalnámskrár í huga.</p>
	<p>Í Jungle math bingo spila 2 og 2 saman bingó með því að annað hvort leggja saman, draga frá, margfalda eða deila.</p>
	<p>Math Fight: 2 Player Math Game Leikur þar sem 2 keppast um hver er fljótari að reikna dæmi. Samlagning, frádráttur, deiling og margföldun.</p>
	<p>Addition Flash Cards ! Einnig til Subtraction Flash Cards ! - Multiplication Flash Cards ! - Division Flash Cards ! Hengiman leikur þar sem leikmaður þarf að reikna dæmi rétt til að vinna.</p>
	<p>Geoboard Pinnabretti þar sem hægt er að búa til allskonar form. Hægt að æfa ummál, flatamál, speglun, hliðrun og almenn brot.</p>
	<p>Pet Bingo Stærðfræðibingó þar sem nemendur reyna að fá bingó með svörum við stærðfræðidæmum. Það er hægt að velja á milli samlagningar, frádráttar, margföldunar og deilingar.</p>

1. - 4. bekkur

Forritun

	Coding Safari kennir grunn forritun og hentar vel sem fyrstu kynni af forritun.
	Bee-Bot kennir grunn forritun og hentar vel sem fyrstu kynni af forritun.
	Kodable 1.bekkur—Sequence Sector (Röð aðgerða) og Condition Canyon (Skilyrði) 2.bekkur—Loopy Lagoon (Lykkjur) og Function Junction (Föll)
	Tynker Jr Frábært sem fyrstu kynni af forritun fyrir 1.-2.bekk
	Code Karts Forritunarleikur fyrir 3. bekk
	CodeSpark Academy: Kids Coding 3.bekkur—Puzzle Chapters
	Scratch Jr 4.bekkur

1. - 4. bekkur

Forritun



Sphero Play

Mjög einföld forritun þar sem notandinn raðar átt og lit þjarksins í þá röð sem hann á að framkæma. Einnig hægt að fara í leiki með þjarkinum.



Osmo Coding Awbie

Nemendur kynnst forritun, efla rökhugsun og læra að leysa þrautir. Góð þjálfun fyrir stærðfræðinám.



Sphero Edu

Kubba forritun. Hentar 4.bekk



Lightbot Jr : Coding Puzzles

Röð aðgerða og lykkjur. Hentar vel 4. bekkur



Sphero Indi

Sphero Indi eru litlir skemmtilegir bílar sem kenna grunnaðgerðir forritunar.

Enska



Epic!

Bækur á ensku sem hægt er að lesa eða hlusta á.










Osmo Word

Nemendur vinna með orðaforða á ensku. Hægt er að velja úr tilbúnum verkefnum eða að búa til verkefni. Nemendur geta unnið einir, í pörum eða keppa við Osma persónur.

1. - 4. bekkur

Samfélags- og náttúrufræðigreinar

	The Human Body by Tinybop Hægt að skoða allan líkaman og virkni hans.
	Virtuali-Tee by Curiscope Hægt að sjá inn í líkaman. Hjarta, lungu og fleira.
	Innipúkinn Í þessum leik, sem ætlaður er börnum á aldrinum 5 – 10 ára, kenna þau vini sínum Innipúkanum hvernig á að haga sér í umferðinni.
	Umferðarmerkin er app frá Sjóvá þar sem þú getur skoðað umferðarmerki, gátskildi og stikur á einfaldan og aðgengilegan máta.
	The Earth by Tinybop Hvernig virka eldfjöll og
	Megalodon Forrit um Megaladon
	Space by Tinybop Allt um himingeiminn

1. - 4. bekkur

Samfélags- og náttúrufræðigreinar



SkyView® Lite

Hægt að bera við himininn og sjá hvaða stjörnur heita



Google Earth

Hægt að ferðast um heiminn og skoða merkilega staði



Expeditions

Í Expedition er hægt að ferðast um í sýndarveruleika s.s. út í geim eða að skoða söguleg kennileiti.











Sögusteinninn leikjabók

- bent á tengsl valinna þátta í samfélagi, náttúru, trú og lífsviðhorfi, einkum í nærsamfélaginu,
- nefnt dæmi um einkenni og stöðu Íslands í heiminum í ljósi legu, sögu og menningar,
- sagt frá einkennum og sögu heimabyggðar og tengslum við önnur svæði á Íslandi,
- aflað sér og nýtt vitneskju um samfélagsmálefni í námsgögnum og miðlum.
- rætt um samfélagið og notað valin hugtök í því samhengi,
- bent á dæmi um áhrif tækni og framkvæmda á mannlíf og umhverfi,
- komið auga á nokkra þætti sem hafa haft áhrif á mannlífið í tímans rás, svo sem umhverfi og skipulag samfélaga,
- sagt frá gerð og mótun íslensks samfélags fyrr og nú,
- bent á dæmi um hvernig sagan birtist í munum og minningum









1. - 4. bekkur

Annað

	Book Creator Bókagerð. Hægt að setja inn texta, myndir og margt fleira.
	Sprotaappið er endalaus uppspretta af skemmtun og fróðleik fyrir krakka á öllum aldri. Þar getur þú leyst þrautir, hlustað á sögur, stafað orð, æft þig í umferðarreglunum, litað myndir, leikið á hljóðfæri, æft þig í að borga með peningum og ótal margt fleira.
	Little Story Creator Bókagerð líkt og Book Creator nema einfaldari í notkun.
	Osmo newton Eðlisfræði og skapandi lausnir. Nemendur reyna með ýmsu móti (teikningu á plastað blað, kubbum eða höndum) að koma kúlum á ákveðinn stað til að kveikja ljós á tölustöfum.
	Clips Einfalt og skemmtilegt forrit til að búa til stutt myndskreið.
	Ayoa iMindMap for Kids Einfalt forrit til að búa til hugarkort
	Timeline 3D Hægt að búa til sjónrænar tímalínur. Frábær leið til að átta sig betur á tímaröð atburða.
	Stop Motion Studio Pro Hreyfimyndagerð

1. - 4. bekkur

Annað

	KrakkaRÚV býður upp á vandað barnaefni á íslensku fyrir sjónvarp og útvarp. Í boði eru íslenskir þættir eins og Stundin okkar, Krakkafréttir og skemmtilegir og fræðandi útvarpsþættir frá Útvarpi KrakkaRÚV.
	Quizlet Hægt að búa til fjölvala spurningar.
	Shadow Puppet Edu Forrit til að búa til myndbönd til dæmis til að kynna verkefni.
	Quizizz: Play to Learn Fjölvalaspurningar. Keppni við aðra.
	Kahoot! Spurningakeppni. Nemendur sem og kennarar geta búið til spurningarnar. Einnig er mikið til í gagnabanka.
	SnapSeed Myndvinnsla
	Photos Myndvinnsla
	Keynote Einfalt og þægilegt smáforrit til að búa til glærusýningar

1. - 4. bekkur

Vefsíður

<https://mms.is/krakkavefir> - námsleikir

<https://vefir.mms.is/fingrafimi/> - Æfingar í fingrasetningu fyrir 3.bekk

<https://vefir.mms.is/fingrafimi2/> - Æfingar í fingrasetningu fyrir 4.bekk

<https://musiclab.chromeexperiments.com/> - Búa til tónlist

<http://skrambi.arnastofnun.is/> — Villuleit í texta

<https://www.abcya.com/games/animate> - Teiknimyndagerð

<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/short-stories> - Enska

https://skolavefurinn.is/sites/default/files/_vefsidur/ensk-malfraedi02/index.html#17 - Enska málfræði

<https://www.smore.com/> - Búa til auglýsingu eða plakat

<https://www.storyboardthat.com/docs> - Búa til teiknimyndasögu

<https://hourofcode.com/us/is>—Forritunar leikir á íslensku.