



Kennsluáætlun: stærðfræðiverkefni - janúar 2017

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:

1	Nefndu þrjú uppáhaldsleiki sem þú ert með á spjaldtölvunni þinni.
2	Áttu leikjatölvu heima? Hvaða gerð? (Playstation, Xbox eða...?)
3	Áttu snjallsíma?
4	Hve marga keypta leiki ertu með á spjaldtölvunni þinni?
5	Hve marga ókeypis leiki ertu með á spjaldtölvunni þinni?
6	Ertu á einhverjum samfélagsmiðlum?
7	Hvaða samfélagsmiðla notarðu mest?
8	Hvaða samfélagsmiðla þekkirðu? (Ef nemendur eru undir aldri)
9	Hafa foreldrar þínir keypt handa þér app í spjaldtölvuna?
10	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.