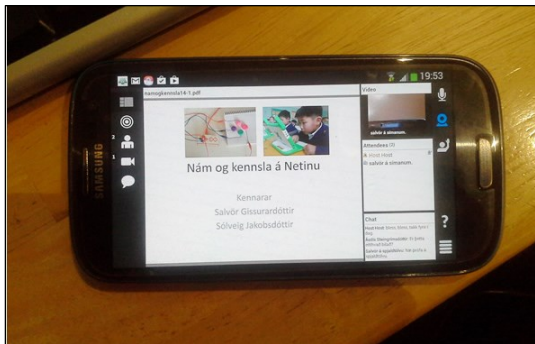
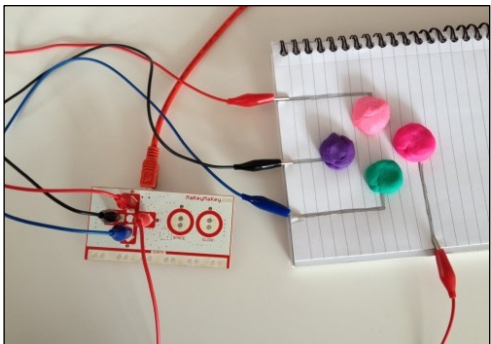




UPPLÝSINGATÆKNI Í MENNTUN KENNARA TÆKNI, UMHVERFI, NÁMSEFNI

Salvör Gissurardóttir (salvor@hi.is) - Hádegisfundur SKÝ 9. apríl 2014

Efnisröð



Stofnunin

- Kennaraháskólinn – Menntavísindasvið



Námsumhverfi

- námskerfi, fjarfundir, upptökur fyrirlestra



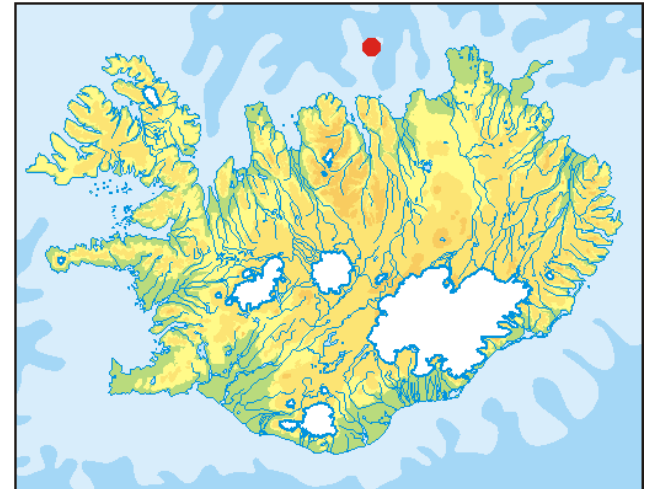
Nám í upplýsingatækni/stafrænni tækni
- kjarnanámskeið, kjörsvið, valnámskeið



Vinnulag og inntak náms – nokkur dæmi

- Vendikennsla, spjaldtölvur, rafbækur, stafræn smíði, forritun, vefgerð, menntabúðir, opið efni

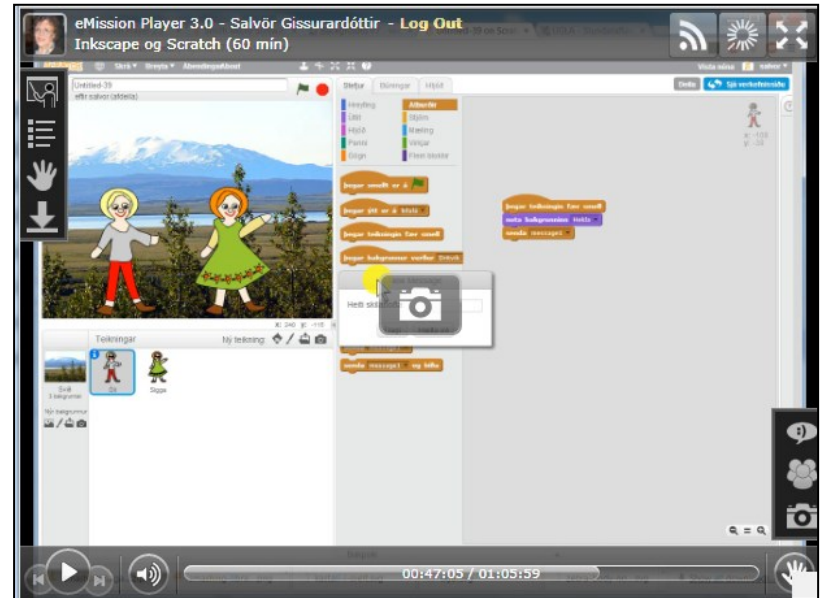
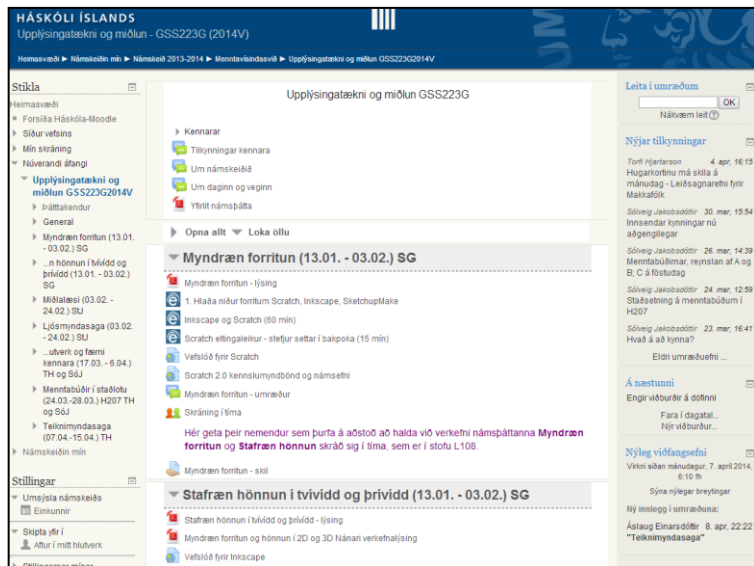
Menntavísindasvið



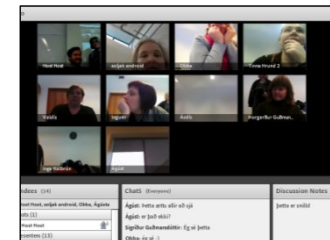
- KHÍ sameining við HÍ
- Fjarnámshefð
- Verkefnamiðað nám
- Námssamfélag
- Tengsl við vettvang
- Miklar breytingar/umrót

Námumhverfi

- Námskerfi - Moodle
- Upptökur - Nepal Emission
- Netfundir - Adobe Connect



- Staðlotur - netnám



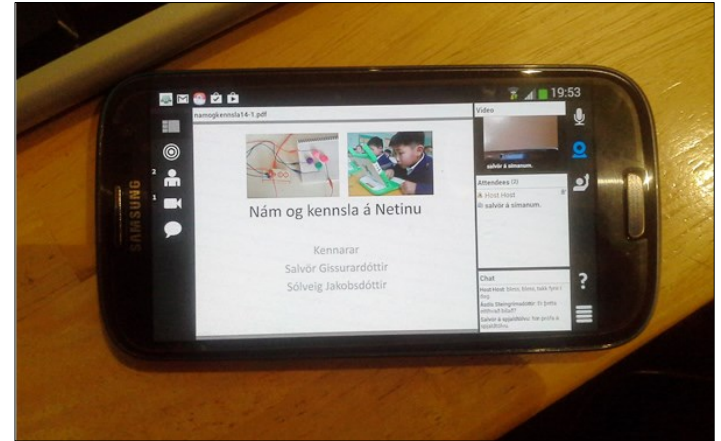
Nám í upplýsingatækni

- Eitt kjarnanámskeið á 1. ári
- Kjörsvið í upplýsingatækni og miðlun
- Framhaldsnám



Spjaldtölvur - snjalltæki

- Trufltækni ?
- App og ePUB
- Þróunarverkefni



Myndræn forritun

- Scratch 2.0

<https://notendur.hi.is/salvor/scratch>

- Hopscotch

- <http://youtu.be/21UEFZSOTx8>

- Tynker

- <http://www.tynker.com>



Vefgerð

Webmaker.org Markdown



mozilla
Thimble

English (US) Hi asaginy Webmaker.org

Editor Undo Show mapping Show hints Preview reload auto-run JavaScript View Save

```
1 <!doctype html>
2 <html>
3 <head>
4   <meta charset="utf-8">
5   <title>Sagan af Dimmalimm, sýnishorn í vefsmíðun</title>
6 </head>
7 <body>
8   <h1> Sagan af Dimmalimm</h1>
9   <p>
10     
12     Í sögubyrjun leikur kóngsdóttirin Dimmalimm sér við vatn í garði
13     við konungshöll. Á vatninu synda <mark> fjörir svanir</mark> sem hún
14     gefur brauð og göðgæti. Einn daginn fær hún leyfi til að fara út úr
15     garðinum er þá forvitin að sjá hvað er öðruvísi fyrir utan. Hún sér
16     umhverfi þar sem eru engin tré og engin hús en grænar grundir og blá
17     fjöll. Hún kemur að vatni þar sem er <h2> stór hvítur svanur</h2> sem
18     henni þykir strax afar vænt um. Hún vitjar svansins á hverjum degi og
19     hann kemur úr vatninu og þau sitja saman. </p>
20   <p>
21     
23     Einn daginn finnur hún svanninn dænn. Dimmalimm syrgir hann og grætur
24     löngum stundum við vatnið. Til hennar kemur kóngssonurinn Pétur og
25     huggar hana og segir henni að hann hafi verið svanurinn og þá í
26     álögum sem galdranorn lagði á hann og sem hann losnaði ekki úr fyrr en
27     hann hitti þæga og góða stúlku sem þótti vænt um hann. Dimmalimm og Pétur
28     giftast og verða kóngur og drottning.</p>
29   <a href="http://baekur.is/ls/bok/000648034/Sagan_af_Dimmelm">Sagan af
30     Dimmalimm</a>
31   <br>
32   <audio src="https://notendur.ht.is/~salvor/vefgerd/dimmelm.mp3"
33   controls>
34     Vaftrinn þinn getur ekki lesið hljóðskrána
35   </audio>
36   <br>
37   <iframe width="560" height="315"
38     src="//www.youtube.com/embed/6uLNP07sDM?rel=0" frameborder="0"
39     allowfullscreen></iframe>
40 </body>
41 </html>
```

Sagan af Dimmalimm

Í sögubyrjun leikur kóngsdóttirin Dimmalimm sér við vatn í garði við konungshöll. Á vatninu synda **fjörir svanir** sem hún gefur brauð og göðgæti. Einn daginn fær hún leyfi til að fara út úr garðinum er þá forvitin að sjá hvað er öðruvísi fyrir utan. Hún sér umhverfi þar sem eru engin tré og engin hús en grænar grundir og blá fjöll. Hún kemur að vatni þar sem er **stór hvítur svanur** sem henni þykir strax afar vænt um. Hún vitjar svansins á hverjum degi og hann kemur úr vatninu og þau sitja saman.

stór hvítur svanur

sem henni þykir strax afar vænt um. Hún vitjar svansins á hverjum degi og hann kemur úr vatninu og þau sitja saman.

Einn daginn finnur hún svanninn dænn. Dimmalimm syrgir hann og grætur löngum stundum við vatnið. Til hennar kemur kóngssonurinn Pétur og huggar hana og segir henni að hann hafi verið svanurinn og þá í álögum sem galdranorn lagði á hann og sem hann losnaði ekki úr fyrr en hann hitti þæga og góða stúlku sem þótti vænt um hann. Dimmalimm og Pétur giftast og verða kóngur og drottning.

Sagan af Dimmalimm

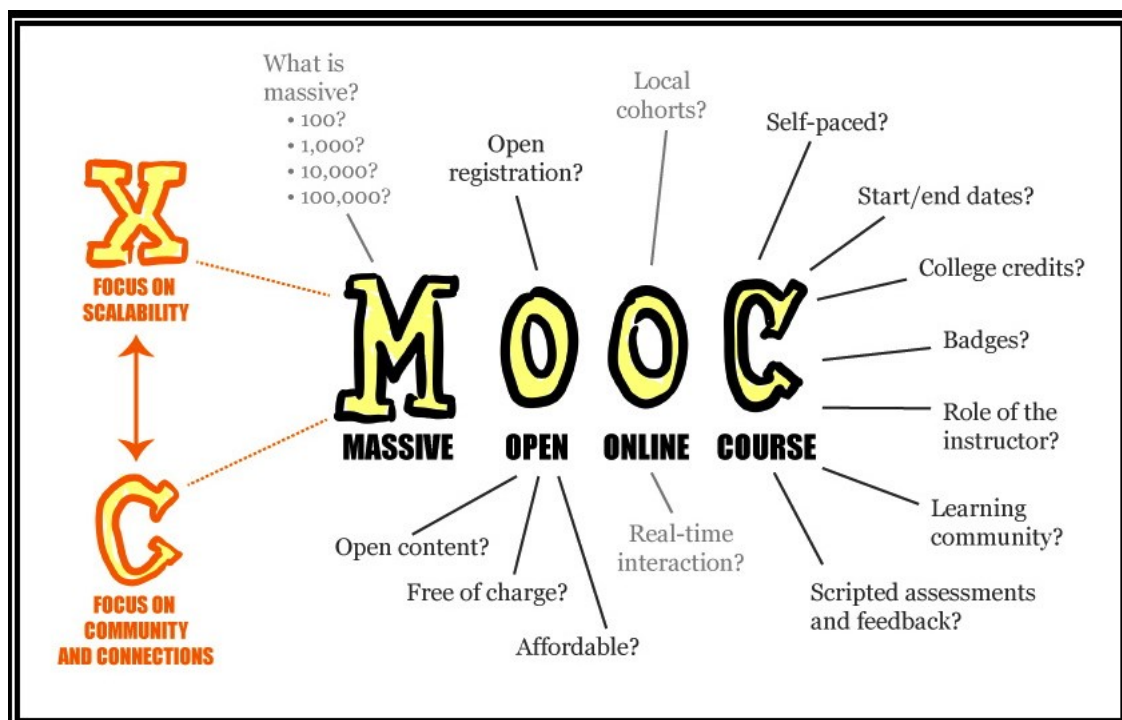
Dimmalimm

- Auðvelt að prófa
- Vefsamfélag
- Læra af öðrum með að endurblanda

MOOC námskeið

- Trufltækni ?
- Þátttaka í erlendu MOOC námskeiði

<https://notendur.hi.is/salvor/mooc.html>



coursera

EADTU

Future Learn

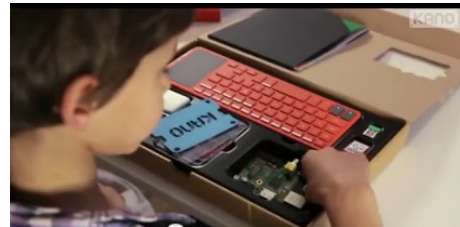
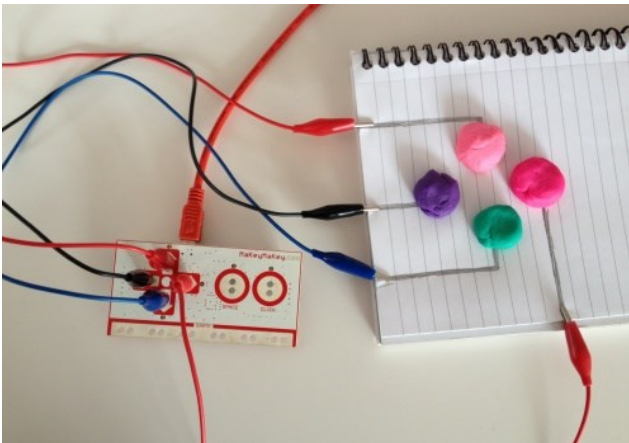
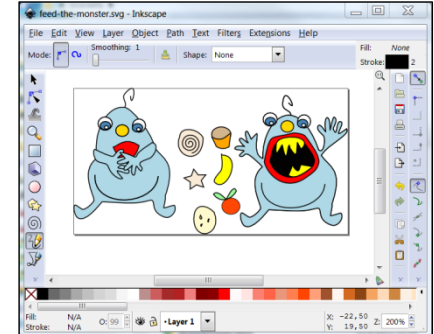
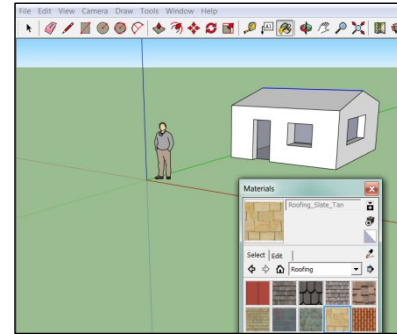
OpenupEd

U
UDACITY

edX

Stafræn hönnun og stafræn smíði

- Vigurteikning í tvívídd
<https://notendur.hi.is/salvor/inkscape/>
- Hönnun í þrívídd
<https://notendur.hi.is/salvor/sketchup>
- makey makey
- Kano.me
- Espruino



Stafræn smíði (Fablab o.fl.)



Menntabúðir

Kennarar og kennaranemar Meginmarkmið menntabúða

- skapa jafningjaumhverfi þar sem miðlun þekkingar og reynslu á sér stað
- veita þátttakendum tækifæri til að læra og prófa sig áfram með ýmis áhugaverð viðfangsefni
- stuðla að tengslamyndun og samvinnu fólks sem er að þreifa sig áfram með nýtingu nýrrar tækni og miðla í skólastarfi.

