

Lærer: CK

Fag: IKT 2. klasse

### Forord til faget i klassen

Jeg vil i IKT arbejde med forskellige elementer inden for it verdenen. "Billede, lyd og video" er et af de bærende temaer i IKT. Vi skal bl.a. arbejde med praktiske øvelser med apps, som giver mening. Det er mit klare mål, at eleverne opdager at man kan bruge en tablet til meget mere end at spille. Der findes et utal af lærerige apps, som understøtter og hjælper til at kunne udtrykke sig med andet end papir og blyant. Det er mit håb, at eleverne efterfølgende selv får blod på tanden til at fortsætte med de apps, som vi arbejder med.

Uger	Indhold/emne	Mål	Metode	Materialer
34-40	Google earth	Vi lærer at navigere i app`en Google Earth, hvor vi skal finde steder som Den Kinesiske Mur, Golden gate Bridge og Empire state Building.	Vi arbejder med en lille quiz bl.a. hvor de skal find ud af hvor og hvad det er de skal finde (eks. Taj Mahal)	Spørgemark Ipad
41	<b>Featureuge: Teambuilding</b>			
42	<b>Efterårsferie</b>			
43-45	Opgaver med emnet "søg på nettet"	Eleverne skal lære om mulighederne i at finde informationer på nettet. Måltrettet søgning og afgrænsning. Hvilke søgemaskiner og hvordan man bruger dem, er nogle af de ting vi skal arbejde med.	Eleverne skal i små grupper finde svarene på givne spørgsmål. Der bliver lavet en lille konkurrence til sidst.	Tavlen Ipad
46-47	<b>Featureuger: Teater</b>			

48-50	Jul på nettet	Vi skal finde julehygge på nettet, som viser dem, at med lidt søgen og undersøgen, så kan man finde næsten alt.	Eleverne øver sig videre i at kunne søge på nettet efter specifikke søgsmål.	Ipads og arbejdsark
51-52	<b>Juleferie</b>			
1-5	"Sock Puppets" app	Eleven lærer om app'en og dens muligheder. Der laves små samtaler, der vises frem fo	Gruppearbejde, hvor hver elev har en figur, som skal indgå i en sammenhæng (historie)	Tavlen Ipads
6	<b>Projektuge</b>			
7	<b>Vinterferie</b>			
8-11	RakugagiAR app	Her skal børnene stifte bekendskab med fænomenet "augmented reality", hvor man blander virkelighed med digitalt indsatte ting.	Børnene skal tegne små figurer på papir, som så kan digitaliseres, så de bliver levende og kan bevæge sig rundt på bordet, set fra Ipad.	App'en RakugagiAR Ipads
12	"stop motion" app	Eleven skal arbejde med teknikken "stop motion", hvor målet er at producere en film, der kan vises for andre elever.	Eleverne opsætter hver gang en simpel kulisse, som skal danne scenarie i filmen. Der arbejdes med "den gode bevægelse" og at "fortælle en historie"	Forskellige remedier (LEGO, modellervoks, papir, bamser osv.
13	<b>Påskeferie</b>			
14-18	"stop motion" app (fortsat)	Eleven skal arbejde med teknikken "stop motion", hvor målet er at producere en film, der kan vises for andre elever.	Eleverne opsætter hver gang en simpel kulisse, som skal danne scenarie i filmen. Der arbejdes med "den gode bevægelse" og at "fortælle en historie"	Forskellige remedier (LEGO, modellervoks, papir, bamser osv

19-22	"Comic book" app	Målet er, at eleven kan arbejde sikkert med appen "comic book". De øver sig i den kreative proces, der ligger i at skabe en tegneserie.	Vi bruger app'en "Comic Book". Børnene arbejder i små grupper, og skal i fællesskab skabe en lille historie. Vi arbejder også med "virkemidler og komposition" i vores udarbejdelse af tegneserien.	ipads og eventuel udklædning.
23-26	"Kahoot" app	Eleverne skal blive bekendte med hvordan man udfærdiger en quiz. Der lægges vægt på fakta indhentning og udførelse/opsætning af quizzen. Afslutningsvis skal eleverne quizze med hinanden.	Første gang udsættes eleverne for en quiz som jeg har lavet. De efterfølgende gange arbejdes der med at udfærdige en Kahoot quiz selv.	Ipads Tavle

Med forbehold for ændringer i løbet af skoleåret (fx grundet spændende tilbud i faget/til klassen, aktualitet/nyheder og lign.)