

# VS Kvikmyndaval

Kennarar: Sara Gísladóttir

10, 8, 9

## Lýsing

### Kvikmyndaval

#### Kennsluaðferðir og fyrirkomulag

Nemendur horfa á kvikmyndir og/eða sjónvarpsþætti að eigin vali. Að lokinni áhorfsreynslu vinna þeir úr efni með því að útbúa veggspjald sem kynnir myndina/þáttinn fyrir öðrum nemendum. Veggspjaldið getur verið bæði hefðbundið (á pappír) eða stafrænt (t.d. í Canva, Google Slides, Keynote eða PowerPoint).

Kennslan er verkefnadrifin og byggir á blöndu af einstaklings- og hópavinnu. Nemendur fá kynningu á hugmyndum um framsetningu, skipulag og úrvinnslu efnis og vinna síðan sjálfstætt eða með félagi.

#### Námsaðlögun

Verkefni eru sveigjanleg og hægt að aðlaga þau að getu og áhuga hvers og eins.

#### Námsmat

Notast er við leiðsagnarmat og símat. Lögð er áhersla á:

- Virka þátttöku og ábyrgð í vinnuferlinu.
- Sköpun og frumleika í framsetningu.
- Hæfni til að greina, velja og setja fram upplýsingar.
- Getu til að nýta stafræna miðla á ábyrgan hátt (höfundarréttur, heimildir, skipulag).
- Samvinnu og framlag í hópavinnu.  
Nemendur fá reglulega endurgjöf frá kennara, jafningjum og með sjálfsmati.

### VS Kvikmyndaval

- Hæfnieinkunn
- Getur tjáð hugsanir, hugmyndir og tilfinningar á skipulegan, skýran og viðeigandi hátt.
- Getur túlkað og miðlað efni með skapandi hætti og notað sjónræna og hljóðræna miðlun sem hluta af tjáningu.
- Getur miðlað þekkingu, skoðunum og hugmyndum með fjölbreyttum aðferðum (texti, myndir, grafík).
- Fær innsýn í hvernig listaverk (kvikmyndir/þættir) endurspeglar hugmyndir, samfélag og menningu.
- Getur nýtt stafræna miðla til að afla upplýsinga, vinna úr þeim og miðla á ábyrgan hátt.
- Getur nýtt forrit og tól til að skapa, hanna og miðla hugmyndum (t.d. Canva, Slides, Keynote).
- Getur sýnt ábyrgð í stafrænu umhverfi og virða höfundarétt og persónuvernd.