

**Kennsluleiðbeiningar**

**Ritfinnur**

**Ritfinnur, kennsluleiðbeiningar**  
07703

© 2000 Íslensk útgáfa Námsgagnastofnun

Þýðandi: Sigríður Alma Guðmundsdóttir

© De Marque, Inc, <http://www.typingpal.com>

Ritstjóri: Hildigunnur Halldórsdóttir

1. útgáfa 2000

Námsgagnastofnun  
Reykjavík

Uppsetning og umbrot: Sigríður Alma Guðmundsdóttir og Sólveig Friðriksdóttir

# Efnisyfirlit

<b>1</b>	<b><u>ALMENN KYNNING</u></b>	<b>5</b>
1.1	<u>FORRITID RITFINNUR</u>	5
1.1.1	<u>Markmið</u>	5
1.1.2	<u>Áfangalýsing</u>	5
1.1.3	<u>Helstu hjálparmiðlar (stillanlegar einingar forritsins)</u>	5
	A) <u>Aðlögun fingrasetninga</u>	5
	B) <u>Njósna­rinn</u>	5
	C) <u>Stjórnunareining</u>	6
	D) <u>Breyta æfingum</u>	6
1.2	<u>KENNSLULEIÐBEININGAR RITFINNS</u>	6
<b>2</b>	<b><u>TVÆR ÓLÍKAR LEIÐIR</u></b>	<b>7</b>
2.1	<u>INNGANGUR</u>	7
2.2	<u>STJÓRNUN KEN­NARANS</u>	7
2.2.1	<u>Tíðni- og tímaáætlun í Ritfinni</u>	7
2.2.2	<u>Stjórnunartæki</u>	8
	A) <u>Námsmarkmiðseining</u>	8
	B) <u>Framkvæmdaeining</u>	8
2.2.3	<u>Verkefni</u>	10
2.2.4	<u>Mat</u>	10
2.3	<u>STJÓRNUN NEMANDANS</u>	10
2.3.1	<u>Hlutverk nemandans</u>	10
2.3.2	<u>Hlutverk kennarans</u>	10
2.3.3	<u>Vinnutæki</u>	10
	A) <u>Skipulagning (Fylgiskjal A, L og M)</u>	10
	B) <u>Niðurstöðumat (Fylgiskjal B)</u>	11
	C) <u>Listi yfir athugasemdir (Fylgiskjal C)</u>	11
<b>3</b>	<b><u>FINGRASETNING</u></b>	<b>13</b>
3.1	<u>GRÍMUR OG SILJA</u>	13
3.2	<u>FINGRASETNINGU BREYTT EÐA NÝ BÚIN TIL</u>	13
<b>4</b>	<b><u>ÆFINGAR OG VERKEFNI</u></b>	<b>14</b>
4.1	<u>ÆFINGAR Í FORRITI RITFINNS</u>	14
4.1.1	<u>Framfarir</u>	14
4.1.2	<u>Rauntextaæfingar</u>	14
4.2	<u>ÝMISS KONAR VERKEFNI</u>	14
4.2.1	<u>Njósna­rinn</u>	14
4.2.2	<u>Verkefni</u>	15
	A) <u>Endurritun texta (Fylgiskjal D)</u>	15
	B) <u>Upplestur texta (Fylgiskjal E)</u>	15
	C) <u>Uppbygging texta</u>	16
4.3	<u>SAMKEPPNISPRÓF</u>	16
4.4	<u>LYKLABORÐIÐ „HOLA Í HÖGGI“ (FYL­GISKJAL F)</u>	17

<b><u>5</u></b>	<b><u>SJÁLFSMAT OG MAT</u></b>	<b>18</b>
5.1	<u>SJÁLFSMAT</u>	18
5.1.1	<u>Inngangur</u>	18
5.1.2	<u>Greiningarpróf (Fylgiskjal G)</u>	18
5.1.3	<u>Listi yfir framfarir (Fylgiskjal H)</u>	18
5.1.4	<u>Listi yfir góðar vinnuvenjur (Fylgiskjal I, J og K)</u>	19
5.2	<u>MAT</u>	19
5.2.1	<u>Breyta æfingum</u>	19
5.2.2	<u>Upplýsingar um árangur</u>	20
	A) <u>Tölfræði</u>	20
	B) <u>Áfangamat</u>	20
<b><u>6</u></b>	<b><u>ÆFINGATEXTAR OG FYLGISKJÖL (F–L)</u></b>	<b>26</b>

# 1 Almenn kynning

## 1.1 Forritið *Ritfynnur*

### 1.1.1 Markmið

Markmið nr. 1: Að aðstoða notandann við að ná tökum á vélritun á skömmum tíma.

Markmið nr. 2: Að stýra og leiðbeina notandanum í gegnum námsferlið.

Markmið nr. 3: Að bjóða upp á markvisst og einstaklingsbundið námsferli.

### 1.1.2 Áfangalýsing

- Ritfynnur hefur umsjón með þjálfun notandans, sem sjálfur ræður ferðinni að miklu leyti: Einstaklingsbundin markmið, fingrasetning, o.s.frv.
- *Ritfynnur* er afar þægilegur og auðveldur í notkun og fánlegur á fleiri tungumálum.
- *Ritfynnur* gerir notendum sínum kleift að ná taki á fingrasetningunni á u.þ.b. fjórum mánuðum.

### 1.1.3 Helstu hjálparmiðlar (stillanlegar einingar forritsins)

#### A) Aðlögun fingrasetninga

Í þessari einingu geta notendur aðlagð hina sjálfgefnu fingrasetningu forritsins eða búið til nýja frá grunni eftir þörfum.

#### B) Njósnaþinn

Njósnaþinn veitir notendum aðgang að eins konar *rafrænu matstæki* sem vinnur ásamt *Ritfynni* og gefur þeim kost á að meta vélritunarfærni sína jafnt og þétt þegar unnið er við ritvinnslu, tölvupóst eða önnur forrit. Njósnaþinn metur frammistöðu notandans með því að taka hlé og ásláttarvillur með í reikninginn.

### **C) Stjórnunareining**

*Ritfinnur* býður upp á afar áhugaverðan möguleika þegar unnið er með hópi nemenda: *Kerfisstjórnun*. Með slíkri kerfisstjórnun er hægt að setja upp töflu yfir frammistöðu og framfarir allra nemenda og búa til tölfræðilegar skýrslur fyrir hvern hóp eða hvern nemanda fyrir sig.

### **D) Breyta æfingum**

Í þessari einingu gefst kennaranum kostur á að búa til ótakmarkaðan fjölda æfingatexta að vild og stjórna því hvernig nemendurnir vinna þá, m.a. með því að setja: Tímamörk, ákveðin fyrirmæli sem birtast á skjánum fyrir eða eftir æfinguna.

## **1.2 Kennsluleiðbeiningar *Ritfinns***

Kennsluleiðbeiningar *Ritfinns* eru afar þægilegar í notkun fyrir alla þá kennara og leiðbeinendur sem hyggjast nota forritið í sinni kennslu. Leiðbeiningarnar leggja til:

- hugmyndir að verkefnum í bekknum
- vinnutæki fyrir nemendur
- mismunandi vinnuaðferðir í bekknum
- lærdómsríkar og styrkjandi æfingar
- matstæki

## 2 Tvær ólíkar leiðir

### 2.1 Inngangur

Í hvaða námi sem er notast kennarar við ólíkar aðferðir og leiðir í kennslu sinni. Þess vegna er boðið upp á tvær gerólíkar leiðir í kennsluleiðbeiningunum, sem hvor um sig hefur sína kosti. Í *Ritfinni* skiptir miklu máli að gera sér grein fyrir strax í upphafi hver á að stýra námsferlinu sem er útfært af forritinu, nemandinn eða kennarinn. Þegar kennarinn ræður förlinni ákveður hann hvaða leiðir nemandinn fer (þ.e. val á fingrasetningu, tímaáætlun fyrir hvert verkefni, próf o.s.frv.). Fyrir hverja aðferð um sig er að finna eftirfarandi:

- tillögur að verkefnum
- ólíkar aðferðir til að vinna með nemendum
- mismunandi starfshætti í bekknum

### 2.2 Stjórnun kennarans

#### 2.2.1 Tíðni- og tímaáætlun í *Ritfinni*

- Tíðniáætlun: Lágmark 2–3 sinnum í viku.
- Tímaáætlun: Hámark 15–20 mínútur í senn.
- Heildartími til að ná valdi á fingrasetningu: u.þ.b. 4 mánuðir.

Í vélritunarnámi *Ritfinns* er afar mikilvægt að endurtaka æfingarnar reglulega og forðast það að vinna of lengi í einu. Til að tilskilin vinnuáætlun *Ritfinns* skili árangri, skiptir höfuðmáli að vinna jafnt og þétt og endurtaka æfingarnar reglulega. Hægt er að setja upp ákveðið vinnuskema, t.a.m. fyrstu eða síðustu 15 mínútur áætlunarinnar eru ætlaðar *Ritfinni*, auk þess sem nemandanum ber að mæta í skólann tvisvar í viku til að æfa sig.

Hvort sem um er að ræða bekkjartíma eða vinnu í ritveri er nemendum ekki skylt að vinna samkvæmt áætlun í 20 mínútur í senn. Svo tryggja megi fullkomna einbeitingu, vinnufrið og nákvæmni þurfa nemendur að gera sér grein fyrir að hér er um einstaklingsvinnu að ræða!

## 2.2.2 Stjórnunartæki

### A) Námsmarkmiðseining

Þegar námsmarkmið eru sett verður kennarinn að taka tillit til kunnáttu hvers og eins nemanda eða setja öllum nemendum sömu markmið. Ef kennari velur að setja öllum nemendum sömu markmið verður hann að notfæra sér **Aðlögun námsáfanga**.

#### **Aðlögun námsáfanga:**

Með því að fara inn í **Aðlögun námsáfanga** er hægt að stýra framvindu námsins. Þessi eining gefur möguleika á að setja öllum nemendum sömu árangursmarkmið.

#### **Leiðir til þess að velja eða breyta vali á námsáfanga:**

1. Að smella á **Aðlögun námsáfanga** inni í möppunni *Ritfynnur* og velja **Bæta við**.
2. Að gefa námsáfanganum nafn inni í **Nafn á:**.
3. Að lýsa markmiðum ef þörf krefur undir **Lýsing:**.
4. Að tilgreina fingrasetningu. Til þess að aðstoða nemandann við notkun þessarar aðferðar þarf að slökkva á valmöguleikanum **Leyfa val á fingrasetningu**.
5. Að gera skýra grein fyrir **markmiðum** hvað varðar hraða og nákvæmni (Fjöldi orða/mín og Leyfa eina villu á ? stafa bili). Ef ástæða þykir til er notandanum veitt heimild til að gera ákveðin frávík með því að smella á **Leyfa breytingu á markmiði**.
6. Að velja þá lykla sem skulu æfðir. Ef ástæða þykir til eru notanda leyfð ákveðin frávík í samræmi við uppgefna valmöguleika.

### B) Framkvæmdaeining

Hlutverk **Framkvæmdaeiningar** eru eftirfarandi:

- að búa til nemendahópa
- að fylgja þessum hópum eftir á námsferlinu
- að vista upplýsingar nemenda í hverjum hópi fyrir sig (tölfræðilegar upplýsingar, markmið og athugasemdir)



Til þess að komast inn í **Framkvæmdaeininguna** þarf að smella á **Stjórnunar-eining** inni í möppunni *Ritfynnur* á flípanum **Aðlögun**. Þar er hægt:

- að búa til nemendahópa með því að smella á **Nýr**
- að draga upp mynd af framförum hvers hóps með því að smella á hnappinn **Skrá** undir **Notandi**
- að fella út hóp með því að smella á **Eyða**

Þar að auki er hægt að smella á hnappinn **Tölfræði...** sem varðveitir upplýsingar allra meðlima í hverjum hópi fyrir sig. Þær upplýsingar sem fram koma eru:

- nýleg tölfræði
- mat á villum
- mat á hraða
- tölfræðilegar upplýsingar um fingurna
- meðalframmistaða

Í þessum dálki er hægt að fá fram heildaryfirlit yfir hvern hóp á svipstundu.

Til þess að fá fram mynd af tiltekinni stöðu notanda er smellt á notandanafn viðkomandi og því næst smellt á **Skrá**. Hér er mögulegt:

- að velja hvaða hluta lyklaborðsins á að æfa (**Staðsetningu á lyklaborði**)
- að ákvarða markmið hvað varðar hraða og villufjölda
- að skilgreina og endurskilgreina aðgangsgleiðir fyrir hverja aðferð um sig
- að finna út fjölda áfanga sem notandinn hefur náð

Einnig er sá möguleiki fyrir hendi að breyta staðsetningu gagnaskráa og skjala notendanna, að skrá inn lykilorð og hafa umsjón með skráum nemendanna.

Auk þess er hægt að fara inn í **Umhverfi** og svo **Breyta umhverfi** þar sem hægt er að móta og setja fram sérstakt námsefni sniðið að þörfum notandans.

### 2.2.3 Verkefni

Í kennsluleiðbeiningunum er að finna fjölmörg verkefni undir **Æfingar og verkefni** (kafli 4, bls. 13)

### 2.2.4 Mat

Sjá **Sjálfsmat** (kafli 5, bls. 17) og **Mat** (kafli 5, bls. 18)

## 2.3 Stjórnun nemandans

### 2.3.1 Hlutverk nemandans

Þegar þessi námsleið er valin er nemandinn í aðalhlutverki. Hann tekur sjálfur ákvarðanir um sjálft námsferlið og þarf að fylgja því samviskusamlega eftir.

Nemandinn velur m.a.:

- fingrasetningu (Grím, Silju eða aðra)
- frammistöðumarkmið (hraði og nákvæmni)
- vinnuaðferð (tíðni- og tímaáætlun, vinnustaður, o.s.frv.)
- vinnutæki (mat, skipulagning, o.s.frv.)

### 2.3.2 Hlutverk kennarans

Kennarinn er þó ekki langt undan og hefur umsjón með námsframvindu nemenda. Kennarinn leiðbeinir nemendum í gegnum námsferlið, m.a. með því að aðstoða við val og notkun vinnutækja í forritinu.

### 2.3.3 Vinnutæki

#### A) Skipulagning (Fylgiskjal A, L og M)

**Fylgiskjal A** er eyðublað fyrir skipulagningu námsins. Skjalið er afhent nemendum í upphafi námsferilsins og fylgir þeim í gegnum vélritunarnámið.

Með slíkri skipulagningu er nemendum gert kleift að:

- þekkja vinnuferlið fyrirfram og gera sér grein fyrir settum markmiðum

- setja sér eigin markmið og tímaáætlun
- fastsetja tímaáætlun
- fylgjast með og kanna hvort samviskusamlega sé farið eftir áætlunum

Í lok námsferilsins getur kennarinn farið fram á við nemendur að þeir afhendi honum eintak af sínu skipulagi, sem auk þess inniheldur athugasemdir frá þeim sjálfum og foreldrum þeirra. Þannig getur kennarinn skrásett upplýsingarnar eða rætt við hvern nemanda fyrir sig ef ástæða þykir til.

**Fylgiskjal L** er eyðublað yfir æfingaprógramm, þar sem fram koma markmið nemandans, vinnudagar og tímaáætlun.

**Fylgiskjal M** er eins konar samningseyðublað. Nemandinn skuldbindur sig til að æfa fingrasetninguna í skólanum eða heima fyrir svo hann megi ná settum tímamarkmiðum.

## **B) Niðurstöðumat (Fylgiskjal B)**

**Fylgiskjal B** inniheldur nokkurs konar niðurstöðumat. Til að geta útfyllt skjalið þarf nemandinn að:

- fletta upp í línuriti og töflum yfir eigin árangur, sem er að finna í dálknum **Tölfræði**
- greina og skýra niðurstöður í línuritinu
- semja niðurstöðumat í stuttu máli

Þetta niðurstöðumat virkar sem eins konar sjálfsmat. Nemandinn fyllir skjalið út sjálfur og getur þannig vegið og metið sterkar og veikar hliðar sínar í vélritunar-náminu. Sem sagt, nemandanum gefst kostur á að bæta sig enn frekar!

## **C) Listi yfir athugasemdir (Fylgiskjal C)**

**Fylgiskjal C** inniheldur lista yfir hálfkláraðar setningar og spurningar sem nemendanum ber að fylla út og svara. Þessi listi endurspeglar athugasemdir nemandans sjálfs og gerir hann meðvitaðri um eigin viðhorf, leiðir í náminu, vinnuaðferðir og árangur.

Leiðir til að fara eftir:

1. Að velja úr ákveðnar setningar til að fylla inn í og/eða spurningar.
2. Að velja á milli þess að leggja spurningar fyrir allan nemendahópinn eða fyrir einstaka nemendur.
3. Að afhenda listana ákveðnum nemendum eða öllum nemendum.  
Setningarnar geta annað hvort verið skrifaðar á blað eða skrifaðar á töfluna.
4. Að gefa nemendum tiltekinn tíma til að fylla út listann í samræmi við fjölda spurninga.
5. Að safna saman listum nemenda eða ræða við nemendur.

## 3 *Fingrasetning*

### 3.1 Grímur og Silja

*Ritfynnur* býður upp á tvær fingrasetningar, **Grím** (Fingrasetning á tvær línur lyklaborðsins) og **Silju** (ÍSLENSK FINGRASETNING, fingrasetning á einni línu lyklaborðsins).

Venjan er sú að vélrita með fingurna staðsetta á einni línu lyklaborðsins, þ.e. þá íslensku. Vekið athygli nemenda á þessari aðferð og hvetjið þá einnig til að nota þessa aðferð.

### 3.2 Fingrasetningu breytt eða ný búin til

Í *Ritfinni* geta notendur, sem búa við fötlun af einhverju tagi eða hafa annars konar einstaklingsbundnar þarfir, aðlagað sjálfgefna fingrasetningu forritsins að sínum eigin þörfum eða búið til nýja fingrasetningu frá grunni og jafnvel deilt með öðrum notendum. Til þess að búa til eða breyta fingrasetningu þarf að fara inn í **Aðlögun fingrasetninga**.

#### Aðlögun fingrasetninga

- Smellið fyrst á **Aðlögun fingrasetninga** í möppunni *Ritfynnur*.
- Smellið á **Bæta við** til þess að bæta inn í fingrasetningu eða veljið núverandi fingrasetningu og smellið á **Breyta**.
- Fylgið leiðbeiningunum eftir til þess að afmarka lykla og fingur.

Það er einnig mögulegt að bæta við eða sleppa úr ásláttaræfingum sem innihalda ákveðin rittákn.

## 4 Æfingar og verkefni

Við upphaf vélritunarnáms í *Ritfinni* er æskilegt að vinna einungis við þær æfingar sem forritið leggur til og forðast notkun á þeim æfingatextum sem e.t.v. reynast innihalda fleiri stafi en notendur ráða við að svo stöddu. Slíkt ýtir án efa undir það að nemendur horfi á lykllaborðið og þá er lítinn ávinning að hafa af náminu. Hins vegar, þegar nemendur eru lengra komnir í náminu, er mælt með því að þeir fari fjölbreyttari leiðir og notist við ólíkar tegundir af verkefnum, svo sem endurritun (4.2.2 A), upplestur texta (4.2.2 B), eða uppbyggingu texta (4.2.2 C).

### 4.1 Æfingar í forriti *Ritfinns*

*Ritfynnur* hefur að geyma ógrynni vélritunaræfinga og verkefna. Þegar notandinn hefur náð valdi á nokkrum rittáknum getur hann valið að fara inn í **Rauntexta-æfingar** og **Framfarir** til þess að bæta sig enn frekar.

#### 4.1.1 Framfarir

Þessi eining leggur til ásláttaræfingar sem eru sniðnar að erfiðleikastigi notndans með það að leiðarljósi að auka hraða hans eða nákvæmni. Til dæmis er hér að finna röð æfinga til að styrkja þann fingur notandans sem vinnur hvað hægst.

#### 4.1.2 Rauntextaæfingar

Þessi eining hefur að geyma fjölda æfinga sem gera notandanum kleift að láta reyna á hæfni sína á lykllaborðinu þegar slegnir eru inn textar sem innihalda fróðleik af ýmsu tagi. Ákjósanlegast er að nota slíka æfingatexta þegar notandinn hefur náð valdi á öllum rittáknum.

## 4.2 Ýmiss konar verkefni

### 4.2.1 Njósnaþinn

Til þess að vera fær um að framkvæma eftirfarandi verkefni, er **Njósnaþinn** *Ritfinns* kallaður til sögunnar. Þessi eining gefur færi á að meta frammistöðu notandans utan

við hinar eiginlegu æfingar, þ.e.a.s. þegar hann vinnur við ritvinnslu, tölvupóst eða önnur forrit. **Njósna­rinn** safnar saman upplýsingum, gerir ráð fyrir og fylgist með þeim hléum og ásláttarvillum sem fyrir kunna að koma. Njósna­rinn staðfestir að um ásláttarvillu sé að ræða þegar lyklarnir **Tilbaka (Backspace)** og **Eyða (Delete)** hafa verið notaðir.

Það er ávallt mögulegt að fletta upp í þeim tölfræðilegu upplýsingum sem **Njósna­rinn** hefur safnað saman í þessari einingu.

#### 4.2.2 Verkefni

##### A) Endurritun texta (Fylgiskjal D)

Þegar nemandanum hefur tekist að ná valdi á nokkrum stöfum á lyklaborðinu er mælt með því að hann endurriti texta. Það er þó æskilegt að slá inn texta sem:

- eru frekar stuttir
- innihalda nokkur fremur erfið orð
- innihalda flóknar setningar

Þessi aðferð með viðeigandi textum er afbragðsgóð því hún hvetur nemandann til þess að einbeita sér svo hann geti forðast að gera villur. Þar sem augu nemandans liggja stöðugt á textanum sjálfum er ólíklegra að nemandinn horfi niður á lyklaborðið. Kennarinn getur afhent nemendum textann á blaði en hann getur einnig fel­lt textann inn í *Ritfinn* með því að fara inn í **Breyta æfingum** (sjá kafli 5, **Mat** bls. 18) .

**Fylgiskjal D** inniheldur nokkra texta sem hægt er að leggja fyrir nemendur í bekknum eða heima fyrir.

##### B) Upplestur texta (Fylgiskjal E)

Upplestur texta er annar áhugaverður möguleiki. Hér nægir að velja texta og lesa hann upp fyrir nemendur. Kennarinn getur lesið textann upp sjálfur eða látið einhvern af nemendunum lesa hann upp. Hann getur einnig skipt nemendum niður í hópa eftir getu þeirra og valið einn úr hverjum hópi til að lesa upp fyrir sinn hóp. Sá texti sem valinn er til upplestrar hverju sinni verður að fylgja eftirfarandi viðmiðunum:

- engin erfið eða óþekkt orð
- viðfangsefnið þarf að vekja áhuga nemenda

**Fylgiskjal E** inniheldur nokkra stutta texta sem sérstaklega eru ætlaðir unga fólkinu. Þessir textar eru líklegir til að vekja áhuga nemenda því þeir innihalda fróðleik af ýmsu tagi, en þó óvanalegan.

### C) Uppbygging texta

Þegar nemendur eru nokkuð langt á veg komnir í vélritunarnámi *Ritfinns* getur reynt jákvætt að láta nemendur sjálfa búa til texta. Nauðsynleg hjálpartæki fyrir nemendur eru: Ritvinnsluforrit og **Njósnavi** *Ritfinns*.

Kennarinn getur látið nemendurna sjálfa ráða ferðinni að öllu leyti eða hann getur sett þeim ákveðnar skyldur. Hér eru nokkrar tillögur:

- að stilla lágmarks ásláttarhraða
- að stilla hámarks villufjölda
- að leggja fram ákveðið viðfangsefni
- að leggja fram lágmarksfjölda orða
- að fá sérstaklega fram ákveðna stafi eða ákveðin rittákn

### 4.3 Samkeppnispróf

Í vélritunarnámi *Ritfinns* er mögulegt að skipuleggja alls kyns próf, t.a.m. hraðapróf eða villupróf í ákveðnum textum sérstaklega, o.s.frv. Áhugasamir nemendur geta sjálfir skipulagt slík próf. Skipuleggjendur verða samt sem áður að gera ráð fyrir eftirfarandi þáttum:

- formi; lengd, stað og stund
- texta
- umsjónarmönnum sem tryggja að þátttakendur horfi ekki á lyklaborðið
- dómurum sem greina tölfræðilegar upplýsingar svo að skeri megi úr um sigurvegara



#### 4.4 Lyklaborðið „hola í höggi“ (Fylgiskjal F)

Notandi sem hefur náð taki á **Lyklaborðinu** er sá sem nær að fullgera æfingu í *Ritfinni* villulaust. Segja má að **Lyklaborðið** sé að nokkru leyti samsvarandi holu í höggi í golfi. Til þess að hægt sé að ná **Lyklaborðinu** með æfingu í stöfunum j-f, verður að setja inn ákveðinn fjölda stafa eða velja sérstaka æfingu sem setur fram próf í **Lyklaborðinu**.

Hér er dæmi um töflu sem hægt væri að nota í bekk. Taflan sýnir þá nemendur sem náð hafa tókum á **Lyklaborðinu**.

Nafn:	Dagsetn.:	Nafn:	Dagsetn.:	Nafn:	Dagsetn.:
1. Sólvieg					
2. Friðrik					
3. Sigríður					

**Fylgiskjal F** er nokkurs konar prófskírteini **Lyklaborðsins**. Það þarf einfaldlega að fylla það út og afhenda við útskrift.

## 5 Sjálfsmat og mat

### 5.1 Sjálfsmat

#### 5.1.1 Inngangur

Þar sem vélritunarnám *Ritfinns* er að hluta til einstaklingsvinna, er mikilvægt að nemendur meti reglulega stöðu sína í náminu. **Mat** (Fylgiskjal B) og **Listi yfir athugasemdir** (Fylgiskjal C) eru góð líkön til að fara eftir við sjálfsmat.

#### 5.1.2 Greiningarpróf (Fylgiskjal G)

Fylgiskjal G inniheldur töflu sem sýnir 5 mismunandi þrep fingrasetningar. Kennarinn getur notfært sér slík þrep til þess að staðsetja nemendur frá upphafi náms í *Ritfinni* og fram eftir námsferlinu í því skyni að komast að raun um framfarir hvers og eins. Við notkun á greiningarprófinu þarf kennarinn:

1. að velja texta
2. að láta nemendur endurrita texta án þess að horfa á lyklaborðið
3. að fara fram á við nemendur að þeir meti sig sjálfir og skipi sér niður í þrep

Þetta greiningarpróf sýnir nemandanum fram á raunverulega stöðu hans frá upphafi náms til enda, þ.e.a.s. valdi hans á fingrasetningunni.

#### 5.1.3 Listi yfir framfarir (Fylgiskjal H)

Taflan í Fylgiskjali H leggur til annars konar tegund af sjálfsmati.

Til þess að fylla inn í töfluna þarf nemandinn:

- að tilgreina hvaða þrepi var náð á síðasta greiningarprófi og gefa upp það þrep sem hann telur sig ná eftir ákveðinn fjölda æfinga í *Ritfinni*
- að gefa sjálfum sér stig (A, B eða C) fyrir hvert framfaraspor

#### 5.1.4 Listi yfir góðar vinnuvenjur (Fylgiskjal I, J og K)

Taflan í **Fylgiskjali I** sýnir þær vinnuvenjur sem nemendur ættu að tileinka sér frá upphafi. Þannig getur nemandinn vegið og metið eigin vinnuvenjur og tekið nauðsynlegar ákvarðanir um þær ef þurfa þykir. Í hvert sinn sem nemandinn svarar **JÁ** við spurningu er honum ljóst að hann framfylgir slæmum vinnuvenjum.

**Fylgiskjal J** gefur réttar úrlausnir fyrir listann yfir góðar vinnuvenjur. Hver vinnuvenja er tengd dálkinum **Vinnuvistfræði** í forritinu.

Það er sterklega mælt með því að samræma ákveðinn stigafjölda í vélritunarnámi *Ritfinns* í skrá nemenda. **Fylgiskjal K** inniheldur áfangamat.

## 5.2 Mat

### 5.2.1 Breyta æfingum

Með því að fara inn í **Breyta æfingum** er mögulegt að:

- bæta við textum
- breyta textum
- eyða textum
- fylgja eftir athugasemdum eða fyrirmælum texta um vinnuáætlun
- setja upp skýrslu sem inniheldur allar þessar upplýsingar

Til þess að geta notfært sér þessa aðferð við mat á frammistöðu verður kennarinn í fyrsta lagi að velja texta eftir því á hvaða þrepi nemendurnir eru staddir. Því næst getur hann fellt textann inn í **Breyta æfingum**. Þegar því er lokið getur kennarinn einnig:

- gefið textanum eða æfingunni nafn
- sett tímatakörk
- skráð inn fyrirmæli sem birtast á skjánum fyrir eða eftir æfinguna
- smellt á þann valmöguleika sem stöðvar villur; nemandinn verður að leiðrétta villur sínar til þess að geta haldið áfram með æfinguna

## 5.2.2 Upplýsingar um árangur

### A) Tölfræði

Dálkurinn **Tölfræði** er afar upplýsandi um frammistöðu nemenda og framfarir þeirra í *Ritfinni*. Kennarinn getur stuðst við þessa einingu til þess að:

1. setja upp leiðréttingartöflu
2. útskýra töfluna fyrir nemendum
3. samræma tölfræðilegar niðurstöður hvers nemanda fyrir sig

### B) Áfangamat

Ákjósanlegast þykir að nemendur séu ekki eingöngu metnir eftir ásláttarhraða og villufjölda. Hér koma við sögu aðrir þættir sem eru jafn mikilvægir á námsferlinu, t.a.m.:

- viðhorf nemandans gagnvart viðfangsefninu
- ástundun og iðni nemandans
- samvinna nemandans við aðra nemendur

**Fylgskjal K** inniheldur áfangamat. Þar sem um áfangamat er að ræða er mögulegt að nota það og endurtaka á námsferlinu, en þó sérstaklega í lok vélritunarnáms *Ritfinns*. Athugasemdir foreldra og nemanda skal skrá á þetta skjal.

## Skipulagning Ritfinns

# A

Hópur: \_\_\_\_\_

Nafn nemanda: \_\_\_\_\_

## Ritfinnur

Dagsetn. v/uppahaf: \_\_\_\_\_

Dagsetn. v/lok: \_\_\_\_\_

Tímatakörk: \_\_\_\_\_

### Skilningur á viðfangsefninu

Skilningur minn á viðfangsefninu og það sem mér ber að gera:


Æfingar eða verkefni:	Tímatakörk:	Vinnulok:	
		(dags.)	(seinkun)

### Athugasemdir:

Nemandi:	
Kennari:	
Foreldri:	

**Yfirlit yfir mánuðinn:** \_\_\_\_\_

Nafn nemanda: \_\_\_\_\_

Hópur: \_\_\_\_\_

Þegar ég hóf nám í *Ritfinni* staðsetti ég mig á þrepi \_\_\_\_\_.  
Núna er ég komin á þrep \_\_\_\_\_.

1. Farðu inn í dálkinn **Tölfræði**, flettu upp í tölfræðilegum upplýsingum og farðu yfir árangur þinn.

Hvað segir tölfræðin?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

2. Svaraðu eftirfarandi spurningum í stuttu máli:

- Hef ég sýnt framfarir?
- Hef ég unnið samviskusamlega?
- Hvað get ég gert til að bæta mig enn frekar?
- Voru tímatakmörkin sem ég setti mér raunsæ?
- Hef ég náð settum tímamörkum?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Tillögur að listum (eyðublöðum) til að leggja fyrir nemendur. Hér er þeim gert mögulegt að koma á framfæri athugasemdum sínum og viðhorfum til námsins og þeim niðurstöðum sem þeir hafa náð.

## Viðhorf

*Ljúktu við setningarnar:*

- Mér fannst skemmtilegast að

---

- Það kom mér á óvart

---

- Mér finnst best að vinna

---

- Ég geri mér grein fyrir

---

*Spurningar:*

- Finnst þér þú hafa sýnt framfarir? Af hverju?

---

---

- Hvernig finnst þér hafa gengið?

---

---

- Hvað fannst þér um athugasemdir kennarans?

---

---

## Vinnuleiðir og vinnuaðferðir

Ljúktu við setningarnar:

- Ef ég ætti að endurtaka námskeiðið myndi ég

---

- Mér gengur best með

---

- Ég veit að ég hef lokið við ákveðið verkefni þegar

---

- Fyrir næsta áfanga mun ég breyta

---

- Það sem ég gerði rangt var

---

- Ég bæti mig án efa þegar

---

Spurningar:

- Hvernig hefur vélritunarnámið gengið hingað til?

---

---

- Gætir þú farið öðruvísi að í náminu?

---

---

- Telur þú að þú getir bætt vinnuaðferðir þínar?

---

---

- Hvernig hefur þú rifjað upp?

---

---

- Hvað þarftu að gera til þess að halda áfram að bæta þig?

---

---

- Hvað fannst þér erfiðast?

---



## Árangur

*Ljúktu við setningarnar:*

- Ég er búinn/búin að læra

---

- Ég get nýtt mér námið

---

- Þær þrjár athugasemdir sem ég hef skrifað niður varðandi námið eru:

---

---

---

---

---

*Spurningar:*

Telur þú að vélritunarnám *Ritfinns* muni nýtast þér í framtíðinni?

---

---

---

---

**6 *Æfingatextar og fylgiskjöl (F–L)***

(5 blaðsíður)

---

# Ingólfur Arnarson

Ingólfur Arnarson og Hjörleifur voru fóstbræður í Noregi. Þeir fóru að leita að landinu sem Hrafna-Flóki hafði fundið. Þeir fundu Ísland og voru þar einn vetur en fóru síðan aftur til Noregs.

Nokkru síðar fóru þeir enn til Íslands. Þegar þeir sáu landið rísa úr sæ kastaði Ingólfur öndvegissúlum sínum í hafið því hann ætlaði að setjast þar að sem súlurnar kæmu að landi. Síðan skildu þeir fóstbræður.

Hjörleifur nam land að Hjörleifshöfða en þar drápu þrælur hans hann. Ingólfur hefndi fóstbróður síns og drap þrælana, sem voru Vestmenn (Írar), í eyjum þeim sem síðan heita Vestmannaeyjar.

Nokkru síðar fundu tveir þrælur Ingólfs öndvegissúlurnar reknar á land og var það við Reykjavík. Settist Ingólfur Arnarson þar að. Hann er talinn fyrsti landnámsmaðurinn.

Ýmis nöfn á kortinu minna á Ingólf og Hjörleif. (*Skinna*, 1995, bls. 61)

## **Ekki er kyn þó keraldið leki**

**Einu sinni keyptu Bakkabræður stórt kerald suður í Borgarfirði. Þeir tóku það í sundur svo að hægara væri að flytja það. Þegar heim kom settu þeir það saman og fóru að safna vatni í það. En það vildi leka. Fóru þá bræður að skoða hvernig á þessu stæði. Segir þá einn þeirra: – Gísli, Eiríkur, Helgi, ekki er kyn þó keraldið leki, botninn er suður í Borgarfirði. Síðan er þetta haft fyrir máltæki: „Ekki er kyn þó keraldið leki.“ (*Lesum meira saman*, 1994, bls. 64)**

# Trunt, trunt og tröllin í fjöllunum

Einu sinni voru tveir menn á grasafjalli. Eina nótt lágu þeir báðir í tjaldi saman. Svaf annar en hinn vakti. Sá þá hinn sem vakti að sá sem svaf skreið út. Hann fór á eftir og elti hann en gat naumast hlaupið svo hratt að ekki drægi sundur með þeim. Maðurinn stefndi upp til jökla.

Hinn sá þá hvar skessa mikil sat uppi á jökulgnípu. Hafði hún það atferli að hún rétti hendurnar fram á víxl og dró þær svo að brjóstinu og var hún með þessu að heilla manninn til sín. Maðurinn hljóp beint í fang henni og hljóp hún þá burt með hann.

Ári síðar var fólk úr sveit hans á grasafjalli á sama stað. Kom hann þá til þess og var fálátur og ábúðarmikill svo að varla fékkst orð af honum. Fólkio spurði hann á hvern hann tryði og sagðist hann þá trú á guð.

Á öðru ári kom hann aftur til sama grasafólks. Var hann þá svo tröllslegur að því stóð ótti af honum. Þó var hann spurður á hvern hann tryði, en hann svaraði því engu. Í þetta sinn dvaldi hann skemur hjá fólkinu en fyrr.

Á þriðja ári kom hann enn til fólksins. Var hann þá orðinn hið mesta tröll og illilegur mjög. Einhver áræddi þó að spyrja hann á hvern hann tryði. „Á trunt, trunt og tröllin í fjöllunum,“ sagði hann og hvarf síðan.

Eftir þetta sást hann aldrei, enda þorðu menn ekki að vera til grasa á þessum stað í nokkur ár. (*Rauðkápa*, lestrarbók II, 1995, bls. 151. *Þjóðsögur Jóns Árnasonar*)

# Landnám

Það er mjög langt síðan farið var að búa á Íslandi. Í gömlum sögum er sagt frá því hvernig landið fannst og var numið.

Talið er að fyrst hafi komið til Íslands írskir munkar sem kallaðir voru Papar. Ýmis örnefni benda til þess, m.a. Papey og Papós. Í gömlum sögum segir frá þeim mönnum sem fyrstir komu til Íslands.

Naddoddur var nefndur maður norskur. Hann var víkingur. Hann ætlaði að sigla til Færeyja en villtist á leiðinni og kom til Íslands. Hann sá að landið var óbyggt. Um haustið sneri hann aftur til Færeyja. Á leiðinni frá landinu sá hann að farið var að snjóa í fjöll. Hann nefndi landið þess vegna Snæland. (*Skinna*, 1995, bls. 59)

# Rauðmaginn, grásleppan og marglyttan

Einu sinni gekk Jesús Kristur með sjó fram og sankti Pétur með honum. Kristur hrækti í sjóinn og af því varð rauðmaginn. Þá hrækti og sankti Pétur í sjóinn og af því varð grásleppan og þykir hvort tveggja gott til átu og rauðmaginn jafnvel herraþammsmatur.

Djöfullinn gekk í humátt á eftir þeim með sjónum og sá hvað fram fór. Hann vildi þá ekki vera minnstur og hrækti líka í sjóinn en úr þeim hráka varð marglyttan og er hún einskis nýt. (*Mál er miðill*, 1998, bls. 29)

## Stuttir textar

1

### Fámenn þjóð í stórum heimi

Íslendingar eru innan við þrjú hundruð þúsund. Það þykir ekki há tala ef miðað er við önnur lönd. Þess vegna er þjóðin lítil. Ef öllum Íslendingum væri safnað saman í eina borg á meginlandi Evrópu þá þætti það ekki stór borg. Landið okkar er hins vegar stórt. Ísland er t.d. stærra en Danmörk. Samt búa miklu fleiri í Danmörku en á Íslandi. Íslendingar eru fámenn þjóð. Við verðum að fá margt frá öðrum þjóðum. Við lærum erlend mál til þess að geta talað við útlendinga og lesið erlendar bækur. Þeir eru mjög fáir sem læra okkar mál. Í skólanum lærum við líka um önnur lönd, svo sem Bretland, Ítalíu og Tansaníu. Skyldi krökkunum vera kennt um Ísland í þessum löndum? (*Skinna*, 1995, bls. 57)

2

### Börnin vinna

Áður fyrr var það miklu algengara en nú að börn ynnu ýmis störf, einkum til sveita. Fátækt var oft mikil og þurftu þá allir að leggja sig fram við að draga björg í bú. Börn þeirra, sem bjuggu við mesta fátækt, urðu því oft að vinna mest. Á þessum árum kom vinnan í staðinn fyrir nám. Börnin hjálpuðu oft til við sauðburðinn, stungu út skítinn úr fjárhúsunum og báru út á tún og hreinsuðu taðið síðan af túnunum. Börn voru látin vaka yfir túnunum og reka úr þeim hross og fé sem sótti í þau. Síðan þurfti að sitja yfir lömbunum eftir að þau höfðu verið færð frá mæðrum sínum. Ærnar voru mjólkaðar og mjólkin notuð til manneldis. (*Skinna*, 1995, bls. 94)

3

### Frá A til Ö

Þú hefur áreiðanlega velt því fyrir þér hvernig stafrófið okkar hefur orðið til. Til eru margs konar stafróf og ýmis skriftarkerfi í heiminum. Við lesum frá vinstri til hægri en t.d. arabar og gyðingar skrifa og lesa frá hægri til vinstri og bækur þeirra byrja „aftast“. Í kínverska myndletrinu eru línurnar lóðréttar en ekki láréttar eins og hjá okkur. Fyrir þúsundum ára, áður en til voru bókstafir og rittákn, var ekki til ritmál eins og nú. En fólk kunnir að teikna og mála og tjáði sig þannig. Teikning af ör sýndi t.d. í hvaða átt átti að fara og teikning af manni með boga og örvar gat táknað ýmislegt um veiðar. Pappír var ekki til í þá daga en myndirnar voru höggðar í stein eða mótaðar í leir. (*Mál er miðill*, 1998, bls.16)



**4****Hjátrú**

Í Íslendingasögum og þjóðsögum má finna merki þess að í skammdeginu kringum jólin hafi að fornu verið hátíð drauga og vætta. Á þeim tíma var að sögn á ferli aragrúi af tröllum, forynjum, draugum, afturgöngum og öðru illþýði. Ein var sú óvættur sem í hundruð ára hefur verið þekkt um land allt undir ákveðnu nafni, en það er Grýla gamla. Grýla er afar mikilfengleg ásýndum og er ekki ofsögum sagt að hún skyggi í útliti og athæfi á allar aðrar barnafætur, svo sem eiginmenn sína þrjá sem voru þó engir aukvisar, Boli, Gustur og Leppalúði. (*Mál er miðill*, 1998, bls. 30)

**5****Matur er mannsins megin**

Matur er það eldsneyti sem líkami okkar þarfnast til þess að hreyfast, vaxa og endurnýja slitnar eða skemmdar frumur. En fæðuna verður að brjóta niður í einfaldari efni til þess að líkaminn geti unnið úr henni. Það er kallað melting og hún byrjar um leið og við stingum upp í okkur bita. Við þurfum þrenns konar fæðu til þess að líkami okkar geti starfað. Margt af því sem við borðum inniheldur þetta þrennt, þ.e. orku, prótín og kolvetni. Á sama hátt og bílvél fær orku úr bensíni fær líkaminn orku úr sumum fæðutegundum. Mikil orka er í fitu og olíu en ekki er gott að neyta þeirra í óhófi. (*Mál er miðill*, 1998, bls. 40)

**6****Jól á Indlandi**

Á Indlandi eru iðkuð margs konar trúarbrögð. Algengust er hindúatrú en hana játa um 80% landsmanna. Þó eru um 30 milljónir kristinna manna á Indlandi og margir þeirra rekja rætur trúar sinnar til Tómasar postula sem talið er að hafi komið til suðurhluta Indlands til að prédika guðspjöllin. Haldið er upp á jólin meðal kristinna manna á Indlandi af mikilli lotningu. Jólaguðspjónustur eru haldnar á ýmsum tungumálum og sungnir eru enskir jólasálmur auk indverskra trúarsöngva. Indverjar eru ekkert að flýta sér heim strax að messu lokinni, heldur spjalla saman í sólskininu og þjóða gjarnan hver öðrum í mat. Allir taka þátt í matargerðinni sem að hluta til fer fram á jólanóttinni. (*Mál er miðill*, 1998, bls. 32–33)

**7****Hvítabjörn (Ursus maritimus)**

Hvítabirnir eða ísbirnir hafa oft slæðst hingað til Íslands með hafis og þykir það jafnan tíðindum sæta. Heimkynni hvítabjarnarins eru við strendur Norður-Íshafsins, frá 88° N (áttugustu og áttundu gráðu norðlægrar breiddar), suður undir jaðar landföstu hafsbreiðunnar. Löndin sem hér um ræðir eru: Svalbarði, Grænland, Labrador í Kanada og norðurströnd Síberíu. Hvítabjörninn er oft talinn stærsta núlifandi landrándýrið. Fullvaxið karldýr er um tveir til tveir og hálfur m á hæð og getur orðið allt að 800 kg að þyngd. Birnan, en svo nefnist kvendýrið, er minni og léttari. Hvítabirnir eru friðaðir fyrir veiðum með samkomulagi þjóða sem ráða löndum kringum Norður-Íshafið. Svokallaðar frumbyggjaveiðar eru þó leyfðar. Kjötið er etið, skinnið notað í föt og til hlífðar. Hvítabjörninn á sér engan annan náttúrlegan óvin en manninn. (*Mál er miðill*, 1998, bls. 34–35)

**8****Sérstakir dagar**

Fjórum vikum fyrir jól hefst aðventan á sunnudegi og næsti dagur á undan aðfangadagskvöldi er kallaður Þorláksmessa. Fyrsti mánudagur í föstuingangi, sjö vikum fyrir páska, er bolludagur, þriðjudaginn köllum við sprengidag og miðvikudaginn nefnum við öskudag. Öllum þessum þremur dögum fylgja ákveðnar venjur og merking úr katólskum sið. Fjörutíu dögum eftir páska er uppstigningardagur og ber hann því að sjálfsgöðu alltaf upp á fimmtudag. Tíu dögum seinna rennur svo upp hvítasunnudagur. Hinn 24. júní nefnum við Jónsmessu. Flestir grunnskólanemendur eiga frí frá skólastarfi mánuðina júní, júlí og ágúst. Á Íslandi er venja að halda hátíðlega sumardaginn fyrsta og sjómannadaginn. (*Mál er miðill*, 1998, bls. 68)

**9****Lifandi veröld 1**

Veröldin er samsett úr ótal hlutum sem gera það að verkum að fjölbreytt líf getur þrífist. Sama má segja um þá hluta líkamans sem gera okkur kleift að hugsa og hreyfa okkur. Reikistjarnan okkar hefur allt sem við mennirnir og ótal aðrar lifandi verur þörfnumst til að lifa. En hún er ekki eins og stórverslun þar sem stórir vörubílar koma með nýjar birgðir þegar varningur gengur til þurrðar. Allt líf á jörðinni fylgir ákveðnum reglum sem kallaðar eru lífkerfi og endurnýjast í sífellu. Plöntur, dýr og menn eru ekki eilífar, en hver tegund getur fjölgað sér og þess vegna eru alltaf til plöntur, dýr og menn. (*Mál er miðill*, 1998, bls. 42)

**10****Lifandi veröld 2**

Allt líf þarfnast orku og fólk fær orku sína úr matnum. Öll orkan í matnum okkar er upprunnin frá sólinni. Plönturnar hafa þann furðulega eiginleika að geta breytt ljósinu frá sólinni í orku. Þegar dýrin éta plönturnar flyst orkan áfram til þeirra. Dýr sem éta önnur dýr eru einfaldlega að ná sér í orku frá plöntum á óbeinan hátt. Stundum eru teiknaðar myndir af fæðukeðjunni til þess að við skiljum betur hvernig orkan flyst til í lífkerfinu. Mannskepnan hefur meiri áhrif á reikistjörnunni okkar en nokkurt annað dýr. Hún breytir fæðukeðjum með því að breyta búsvæðum plantna og dýra – heimkynnum þeirra. Nú eru menn að sjá æ betur hvaða áhrif þeir geta haft á umheiminn. Við gerum okkur grein fyrir því að sum auðæfi jarðar endurnýjast ekki og þau verður að nýta af varúð. (*Mál er miðill*, 1998, bls. 42–43)

**11****Risaeðlur**

Ekki er meira en ein og hálf öld síðan menn fengu fyrst að vita um tilvist risaeðla. Þessi dýr reikuðu um á jörðinni fyrir tugum milljóna ára löngu áður en menn komu fram. Risaeðlur voru skriðdýr og þær lifðu flestar á landi. Sumar voru rándýr en aðrar voru plöntuætur. Því fer fjarri að allar risaeðlur hafi verið tröllvaxnar. Þvengeðlan var ámóta stór og hæna. Tanneðlan var á við stóran hund. (*Ritþjálfri*, 1996, æfing 34)

**12****Heimsmynd ásatrúarinnar**

Goðin búa í Ásgarði eins og stór fjölskylda og hefur þó hver guð sinn tiltekna bústað. Óðinn er þeirra æðstur, guð skáldskapar, rúna og galdra, djúpvitur en jafnframt slægvitur. Til bústaðar hans, Valhallar, fara allir vopnbitnir menn. Dag hvern iðka þeir eftirlætisíþrótt sína, að berjast og fella hver annan, en allir rísa heilir upp að kvöldi og setjast að sumbli. Goðin eiga í sífelldri baráttu við fjendur sína jötnana sem búa í hellum og hömrum í Jötunheimum. Til jötna teljast ýmsar ófreskjur svo sem Fenrisúlfr, sem goðin bundu, og Miðgarðsormur sem liggur í umsjá kringum jörðina og bítur í sporð sér. (*Mál er miðill*, 1998, bls. 44–45)

**13****Fyrr á öldum**

Fyrr á öldum reyndu Egyptar, Grikkir og fleiri fornþjóðir að átta sig á tungli, stjörnum og reikistjörnum. Þeir voru fróðir um gang himintunglanna en þá grunaði áreiðanlega ekki að menn gætu ferðast til tunglsins eða séð allt það sem menn geta nú séð í stjörnuháki. Margir krakkar vita að níu reikistjörnur í sólkerfinu okkar eru nú þekktar með nafni. Þær eru himinhnettir eða plánetur sem ganga rangsælis um sólu, séð frá Pólstjörnunni, og endurkasta ljósi hennar. Þær heita Merkúr, Venus, Jörð, Mars, Júpíter, Satúrnus, Úranus, Neptúnus og Plútó. (*Mál er miðill*, 1998, bls. 67)

**14****Ólympíuleikarnir 1**

Af spjöldum sögunnar má lesa að engin þjóð hafi haft jafnmikil áhrif á hinn vestræna heim og Grikkir. Þeir eru taldir hafa mótað evrópska siðmenningu. Frá þeim eru komnar hugmyndir Evrópumanna um menntun, stjórnmal, vísindi og listir og raunar einnig trúarbrögð. Við upphaf Ólympíuleikanna í Grikklandi árið 776 f.Kr. voru leikarnir hluti mikillar hátíðar þar sem saman komu skáld, málara og myndhöggvarar auk íþróttamanna. Skáldin lásu úr kvæðum sínum og myndlistarmenn sýndu stytur sínar og málverk. Leikarnir byrjuðu á öðrum degi hátíðarinnar og stóðu til fjórða dags. Þar var m.a. keppt í hlaupum, stökkum, fjölbragðaglímu og kringlukasti, en einnig í kappreiðum og akstri tvíhjóla stríðsvagna. Leikarnir voru haldnir fjórða hvert ár. (*Mál er miðill*, 1998, bls. 48–49)

**15****Ólympíuleikarnir 2**

Rúmum 1000 árum eftir stofnun leikanna, árið 394 e.Kr., lagði Rómarkeisari Ólympíuleikana niður en hann réð þá yfir Grikklandi. Síðan voru leikarnir ekki haldnir í 1500 ár. Það var þó hvorki Grikki né íþróttamaður heldur franskur menntamaður og kennari sem ákvað að það yrði til góðs fyrir alla heimsbyggðina ef fulltrúar landanna kæmu saman til vinsamlegrar keppni. Pierre de Coubert barón áleit að ef hægt væri að endurreisa Ólympíuleikana yrðu þeir hinn ákjósanlegasti vettvangur slíkrar samkomu. Ásamt fulltrúum níu þjóða vann baróninn að skipulagningunni með þeim árangri að árið 1896 voru Ólympíuleikar haldnir á ný í Grikklandi. Síðan hafa Ólympíuleikar verið haldnir fjórða hvert ár í ýmsum löndum, að undanteknum styrjaldaárnum 1914–1918 og 1939–1945. (*Mál er miðill*, 1998, bls. 50–51)

**16****Tunglið**

Á heiðskírum nóttum sjáum við fullt tungl eins og silfurkúlu á himninum. Stundum er það eins og hálf kringla og stundum eins og örmjó sneið. Tunglið virðist breyta um lögun vegna þess að við sjáum aðeins þann hluta þess sem er upplýstur af sólinni hverju sinni. Engin birta er af tunglinu sjálfu. Tunglið er fylgihnöttur jarðarinnar og snýr alltaf sömu hliðinni að okkur. Á tunglinu er ekkert andrúmsloft, engin rigning, snjór, vindur eða ský. Þar er ýmist sjóðandi heitt eða nístandi kalt. Þess vegna er þar enginn gróður. Geimfarar, sem fara til tunglsins, verða að taka loft með til að anda að sér. Einnig verða þeir að klæðast sérstökum búningum til að verjast hitanum og kuldanum. (*Mál til komið*, 1990, bls. 47)

**17****Litir**

Rauður, gulur og blár litur eru mikilvægustu litirnir í litahringnum. Þeir nefnast frumlitir. Við notum þá til að búa til alla aðra liti í litahringnum. Litir eru stundum flokkaðir í heita og kalda liti. Blái liturinn og þeir litir sem standa næst honum í litahringnum eru kallaðir kaldir litir. Gulir og rauðir litir eru taldir heitir litir. Svartur og hvítur litur eiga ekki heima í litahringnum en eru samt nauðsynlegir til að blanda með öðrum litum. Þeir eru notaðir til að dekkja og lýsa aðra til. Segja má að ljósið gefi litunum líf. Við sjáum þá fyrir áhrif frá ljósinu. Litur er líka efni sem notað er til að mála með og það eru til margar tegundir af því. Litir eru bæði í fljótandi og föstu formi. (*Myndmennt I*, 1995, bls. 32, 39, 42–43)

**18****Hrafna-Flóki**

Sá sem gaf Íslandi nafnið, sem enn er notað, hét Flóki. Hann var víkingur. Hann fór að leita að landinu sem kallað var Garðarshólmur og tók með sér þrjá hrafna til að hjálpa sér að finna landið. Einn hrafnanna vísaði honum leiðina til landsins. Þegar Flóki og menn hans komu var sumar og gott veður. Þeir áttuðu sig ekki á að þeir þyrftu að heyja handa skepnunum sínum. Um veturinn var mjög kalt og þær dóu allar. Um vorið sigldi Flóki burt. Hann talaði illa um landið og gaf því nafnið Ísland. Hann var ætíð síðan kallaður Hrafna-Flóki vegna hrafnanna sem hann tók með sér til að finna Ísland. (*Skinna*, 1995, bls. 60)

**19****Íslenskir krakkar**

Flestir Íslendingar þekkja hrafnaklukku, fífil, sóley og baldursbrá. Um muninn á þorski og ýsu eru ekki allir jafn vissir. Allir íslenskir krakkar þekkja gulrót og kartöflu en alls ekki allir þröst og lóu. Villtu íslensku spendýrin, hreindýr, ref, mink og hagamús, þekkja flest íslensk börn af myndum en fæst þekkja þau af eigin raun. Sama máli gegnir um erlend dýr, t.d. apa, slöngur, giraffa og ljón. Þau þekkja margir af myndum og margir krakkar hafa séð þau í dýragörðum erlendis. (*Mál er miðill*, 1998, bls. 69)

Fjöldi ferðamanna flýgur yfir Atlantshafið til Íslands með Flugleiðum. Þeir koma frá flestum heimsálfum, svo sem Asíu, Afríku, Norður- og Suður-Ameríku. Margir þeirra kannast við eldfjallið Heklu og stærsta jökul í Evrópu, Vatnajökul í Austur-Skaftafellssýslu. Ferðamenn frá Norðurlöndunum fljúga líka hingað eða sigla með norrænu ferjunni til Seyðisfjarðar á Austurlandi. Norðurlandabúar, sem stansa í Reykjavík, rata fljótt í Norræna húsið sem stendur við Sturlugötu og Hringbraut í Reykjavík. Ferðalangarnir skoða sjálfsagt ýmsar stofnanir og byggingar sem eru sameign þjóðarinnar, svo sem Alþingishúsið við Austurvöll, Háskólann, Stofnun Árna Magnússonar, Þjóðminjasafnið og Þjóðarbókhöðuna við Suðurgötu að ógleymdum Seðlabankanum við Arnarhól og Stjórnarráðshúsinu við Lækjargötu. (*Mál er miðill*, 1998, bls. 66)

# Ritfinnur

## Lyklaborðið – „hola í höggi“

Hér með vottum við að

\_\_\_\_\_

hefur náð tökum á \_\_\_\_\_, lyklaborðinu – „hola í höggi“.

\_\_\_\_\_

Kennari

\_\_\_\_\_

Nemandi

# Ritfínnur

Mat mitt á frammistöðu í kjölfar greiningarprófsins

Þrep:	Lýsing:
Þrep 1	Ég vélrita með einum eða tveimur fingrum, mjög hægt.
Þrep 2	Ég vélrita með nokkrum fingrum og horfi á lyklaborðið.
Þrep 3	Ég vélrita nokkuð hratt með nokkrum fingrum og horfi stundum á lyklaborðið.
Þrep 4	Ég hef náð góðu taki á fingrasetningunni, ég vélrita hægt án þess að horfa á lyklaborðið.
Þrep 5	Ég hef gott vald á lyklaborðinu; ég vélrita á ágætum hraða án þess að horfa á lyklaborðið.

## Tafla yfir sjálfsmat

Nafn nemanda: \_\_\_\_\_

Hópur: \_\_\_\_\_

# Ritfinnur

Fyrir \_\_\_\_\_ æfingu í *Ritfinni*, staðsetti ég sjálfan mig á þrepi \_\_\_\_\_

Núna staðset ég mig á þrepi \_\_\_\_\_, aðallega vegna þess að:

Ástæður:	A, B eða C
Ég horfi minna á lyklaborðið.	
Ég horfi ekki lengur á lyklaborðið.	
Ég vélrita mun hraðar.	
Ég fylgi ákveðinni fingrasetningu og staðset hendurnar skv. henni og ég staðset fingurna aðeins á þá stafi sem til er ætlast.	
Ég sit mun afslappaðri við lyklaborðið.	
Ég þekki flest rittákn lyklaborðsins.	
Ég hef gott vald á lyklaborðinu (stöfum, tölum og rittáknum).	
Ég nota alla fingurna þegar ég vélrita.	
Ég hef náð að halda góðri stöðu við lyklaborðið.	
Mér finnst gaman að vélrita.	

Útskýringar: **A** = Gott  
**B** = Sæmilegt  
**C** = Lélegt



## Tafla yfir góðar vinnuvenjur við tölvuna?

Vinnuvenjur:	Já	Nei
Horfi ég á lyklaborðið?		
Sit ég boginn í baki þegar ég vinn við tölvuna?		
Hef ég krosslagða fætur á meðan ég vélrita?		
Vinn ég lengur en klukkutíma í senn án þess að hvíla mig?		
Kemur fyrir að ég vinn við tölvuna í myrkri?		
Þegar ég slæ inn texta, staðset ég textann í sömu hæð og lyklaborðið, þ.e. á skrifborðið?		
Notast ég frekar við músina í stað lyklaborðsins?		
Er mikill kliður þar sem ég sit og vélrita?		
Sit ég óþægilega á stólnum?		
Vélrita ég alla stafina án þess að fylgja ákveðinni aðferð?		

## Góðar vinnuvenjur!

Í hvert sinn sem þú svarar **Já** við eftirfarandi spurningum skaltu vita að þú ert að temja þér slæmar vinnuvenjur. Líttu í dálkinn **Vinnuvistfræði** svo þú getir bætt ráð þitt.

Vinnuvenjur:	Vinnuvistfræði:
Horfi ég á lyklaborðið?	Fingrasetn.: Bættu ráð þitt!.
Sit ég boginn í baki þegar ég vinn við tölvuna?	Staða: Réttu úr þér!
Hef ég krosslagða fætur á meðan ég vélrita?	Staða: Beina fætur!
Vinn ég lengur en klukkutíma í senn án þess að hvíla mig?	Hristu af þér slenið!
Kemur fyrir að ég vinn við tölvuna í myrkri?	Góð lýsing mikilvæg.
Þegar ég slæ inn texta, staðset ég textann í sömu hæð og lyklaborðið, þ.e. á skrifborðið?	Setja í sömu hæð og skjárinn.
Notast ég frekar við músina í stað lyklaborðsins?	Taktu þér tak!
Er mikill kliður þar sem ég sit og vélrita?	Vinnufriður æskilegur.
Sit ég óþægilega á stólnum?	Slæm tilhneiging hinna lötu.
Vélrita ég alla stafina án þess að fylgja ákveðinni aðferð?	Fingrasetn.: Bættu ráð þitt!

Nafn nemanda: \_\_\_\_\_

Hópur: \_\_\_\_\_

## Ritfinnur Mat

Á þessu námskeiði hef ég unnið í *Ritfinni*. Hér á eftir mun kennari minn m.a. meta ástundun mína og vinnusemi.

Viðfangsefni – mat:	Niðurstöður:
• Viðhorf mitt gagnvart viðfangsefninu.	_____ /5
• Ástundun.	_____ /5
• Samvinna við aðra nemendur.	_____ /5
• Framfarir (hvað varðar ásláttarhraða og villufjölda).	_____ /5
<b>Samtals:</b>	_____ /20

Með tilliti til þessara niðurstaðna koma hér á eftir athugasemdir mínar, foreldra minna og kennara míns.

Athugasemdir:	
Nemandi:	_____
	_____
	_____
Kennari:	_____
	_____
	_____
Foreldri:	_____
	_____
	_____



**Til foreldra:** \_\_\_\_\_

Að loknu tveggja mánaða námskeiði hefur \_\_\_\_\_ lokið eftirtöldum námsáföngum:

- Starfsemi (virkni) tölvunnar og grundvallaratriði varðandi hana.
- Umhverfi Windows, einkum gagnagrunnurinn.
- Forsnið diskanna.
- Innihald forritsins *Ritfinns* og form einstaklingsdísksins.

\_\_\_\_\_ er núna að æfa fingrasetninguna.

Kunnátta hans/hennar og hraði við lyklaborðið mun auðvelda viðfangsefnið og aðstoða við að ná skjóttum framförum.

Takk fyrir góða samvinnu.

---

**Samningur:** \_\_\_\_\_

Ég undirrituð/(aður), skuldbind mig til að ástunda fingrasetninguna:

- heima, eftirfarandi daga: \_\_\_\_\_
- í skólanum, eftirfarandi daga: \_\_\_\_\_

Markmið mitt er að ná \_\_\_\_\_ orðum á mínútu, án þess að horfa á lyklaborðið.

Undirskrift: (nemandi) \_\_\_\_\_

Vottar: (foreldrar) \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_