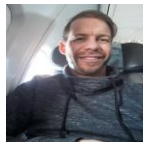




Náms- og kennsluáætlun - Haustönn 2026

FÉLA3NF05

Kennari	Bogi Ragnarsson - bogi.ragnarsson@fss.is - moodle.fss.is	
Viðtalstími	Miðvikudagur 10:25 – 11:05	
Námsefni	Bogi Ragnarsson. (2025). Félagsfræði í nútímanum: Samfélag í þróun. Stafrók. Bogi Ragnarsson. (2025). Félagsvísindi á hvíta tjaldinu. Stafrók. Nemendur nálgast bókina á síðunni stafrók.is	
Áfangalýsing	Í þessum áfanga kynnast nemendur helstu samfélagsbreytingum 21. aldarinnar og greina þær með hugtökum og kenningum félagsfræðinnar. Sérstök áhersla er lögð á stafræna byltingu, gervigreind, vald í tækniheiminum, hnattvæðingu og áhrif nýrrar tækni á einstaklinga og samfélag. Fjallað er meðal annars um félagsfræðina sem gagnrýna vísindagrein, klassískar kenningar í nútímanum, félagslega töfra, félagssálfræði, vinnumarkað, líkamsmyndir, íþróttir, innflytjendur og flóttamenn og loftslagsbreytingar. Valdar kvikmyndir eru nýttar til að tengja fræðileg hugtök við raunveruleg og samfélagsleg viðfangsefni, meðal annars um samskipti, vald, umhverfisábyrgð og framtíðarsamfélagið. Lögð er áhersla á gagnrýna hugsun, siðferðisvitund, gagnalæsi og hæfni til að greina áhrif samfélagsbreytinga í daglegu lífi. Nemendur vinna fjölbreytt verkefni, meðal annars með kvikmyndagreiningu, hópverkefnum, heimasíðugreiningu, umræðum og ábyrgri notkun gervigreindar.	
Námsmat og vægi námsmatsþátta	Til að ná áfanga þarf að ná 4,5 úr eftirfarandi námsþáttum.	
	Símatsáfangi ☒	Lokapróf ☐
	Sleppikerfi ☐	
	Heiti	Vægi
	Félagsfræðin sem gagnrýnin vísindagrein	7%
	Klassískar kenningar í nútímanum	7%
	Gagnrýnin sýn á vald og veruleika	10%
	Framandi félagslegir töfrar	7%
	Stafræn bylting	7%
	Gervigreind og samfélagið	7%
	Framtíðin með gervigreind	7%
	Valdleikir tækniheimsins	10%
	Félagssálfræði	10%
	Íþróttafélagsfræði	6%
	Líkamsmyndir	6%
	Innflytjendur og flóttamenn	6%
	Loftslagsbreytingar og umhverfismál	10%

Reglur áfanga	Notkun á snjallsímum er ekki leyfileg í tímum nema með leyfi kennara.
----------------------	---

Grunnbættir menntunar	Grunnbættir menntunar fléttast inn í efnistöð, kvikmyndagreiningu, verkefnavinnu og námsmat áfangans. Læsi: Nemendur lesa fræðilega texta, túlka félagsfræðileg hugtök og kenningar og beita þeim við greiningu á samtímasamfélaginu. Þeir þjálfast í upplýsinga-, miðla- og tæknilæsi, meta heimildir og greina hvernig veruleiki, vald og samfélagsleg viðhorf birtast í fjölmiðlum, stafrænu efni og kvikmyndum. Kvikmyndir á borð við <i>Mean Girls</i>, <i>The Truman Show</i> og <i>Terminator II</i> eru nýttar sem samfélagslegir speglar. Sjálfbærni: Fjallað er um loftslagsbreytingar, hnattvæðingu, vinnumarkað og samfélagslega ábyrgð. Nemendur skoða hvernig neysla, tækni, efnahagskerfi og félagslegur ójöfnuður hafa áhrif á umhverfi og lífsskilyrði. <i>Erin Brockovich</i> og <i>Before the Flood</i> styðja umræðu um umhverfisréttlæti, ábyrgð fyrirtækja og sameiginlegar lausnir við loftslagsvanda. Lýðræði og mannréttindi: Nemendur greina vald, stofnanir, upplýsingastýringu og rétt einstaklinga í samfélaginu. Fjallað er um stöðu innflytjenda og flóttamanna, fordóma, jaðarsetningu og áhrif tæknifyrirtækja á samskipti og lýðræði. Þeir þjálfast í að taka þátt í upplýstri umræðu og setja fram rökstudda afstöðu til samfélagslegra og siðferðilegra álitaefna. Jafnrétti: Í áfanganum er fjallað um líkamsmyndir, staðalmyndir, félagslega stöðu, hópamyndun og mismunun. Nemendur skoða hvernig kyn, stétt, uppruni og félagslegt vald geta mótað tækifæri, sjálfsmynd og stöðu einstaklinga. <i>Mean Girls</i> er meðal annars nýtt til að greina félagsmótun, útilokun, hópaprýsting og valdatengsl. Heilbrigði og velferð: Nemendur skoða hvernig samfélagsmiðlar, líkamsímyndir, samskipti, félagslegur samanburður og tækninotkun geta haft áhrif á sjálfsmynd, líðan og félagsleg tengsl. Félagssálfræði og íþróttafélagsfræði varpa einnig ljósi á samkennd, hópahegðun og velferð einstaklinga í samfélaginu. Sköpun og nýsköpun: Fjallað er um stafræna byltingu, gervigreind, framtíðarsamfélag og möguleika nýrrar tækni. Nemendur beita félagsfræðilegum hugtökum á ný viðfangsefni, vinna skapandi greiningar og móta eigin hugmyndir um framtíðina. <i>The Truman Show</i> og <i>Terminator II</i> eru meðal annars nýttar til að ræða mörk tækninnar, sjálfræði, eftirlit og ábyrgð manna á þróun samfélagsins.
------------------------------	--

Þekking	Leikni
Nemandi skal hafa öðlast þekkingu og skilning á: - félagsfræðinni sem gagnrýnni vísindagrein og helstu kenningum hennar - því hvernig klassískar félagsfræðikenningar nýtast við greiningu á nútímasamfélagi - tengslum valds, þekkingar og samfélagslegs veruleika - áhrifum stafrænnar byltingar og tæknivæðingar á einstaklinga og samfélag - áhrifum gervigreindar á samskipti, vinnu, menntun, sjálfsmynd og samfélagsþróun - siðferðilegum álitamálum og valdatengslum í tækniheiminum - félagssálfræðilegum þáttum sem móta hegðun, samskipti og stöðu einstaklinga í hópum - tengslum samfélagsmiðla, líkamsmynda, staðalmynda og sjálfsmyndar - félagslegri merkingu íprótta og tengslum þeirra við sjálfsmynd, samfélag og menningu - þróun vinnumarkaðar í samhengi við hnattvæðingu og tæknibreytingar - stöðu innflytjenda og flóttamanna og áhrifum félagslegrar aðlögunar, fordóma og jaðarsetningar - áhrifum loftslagsbreytinga og umhverfismála á samfélög, lífsskilyrði og félagslegan ójöfnuð - hugmyndum um félagslega töfra og hvernig samskipti, sameiginleg reynsla og samfélagslegar aðstæður geta styrkt traust og samkennd - því hvernig kvikmyndir og annað menningarefni geta varpað ljósi á samfélagsleg viðfangsefni, vald, umhverfisábyrgð og framtíðarsamfélagið.	Nemandi skal hafa öðlast leikni í að: - greina samfélagsleg áhrif tæknibreytinga, stafrænnar þróunar og gervigreindar - beita félagsfræðilegum hugtökum og kenningum við túlkun á daglegu lífi og samfélagsbreytingum - greina tengsl valds, þekkingar og samfélagslegs veruleika - skoða hvernig hópar, samskipti og félagslegar aðstæður móta hegðun og sjálfsmynd einstaklinga - greina vefsíður, auglýsingar, samfélagsmiðla og annað fjölmiðlaefni með gagnrýnni hugsun - túlka líkamsmyndir, staðalmyndir og sjálfsframsetningu í samtímasamfélagi - greina áhrif hnattvæðingar og tæknibreytinga á vinnumarkað, menningu og samfélag - skoða stöðu innflytjenda og flóttamanna með hliðsjón af aðlögun, fordómum og jaðarsetningu - greina samfélagsleg áhrif loftslagsbreytinga og meta ólíkar leiðir til ábyrgðar og viðbragða - nota valdar kvikmyndir til að tengja kenningar og hugtök við samfélagsleg viðfangsefni - taka þátt í umræðum um siðferðileg og samfélagsleg álitamál og færa rök fyrir eigin afstöðu - nýta gervigreind og stafrænar lausnir á gagnrýnni, ábyrgan og skapandi hátt í verkefnavinnu - miðla greiningu og niðurstöðum með fjölbreyttum hætti, svo sem í ritun, umræðum, myndrænni framsetningu og kynningum.

Hæfni

Nemandi skal geta hagnýtt þá þekkingu og leikni sem hann hefur aflað sér til að:

- rýna í eigið samfélag og greina áhrif samfélagsbreytinga á sjálfan sig og aðra
- beita félagsfræðilegum hugtökum og kenningum við túlkun á daglegu lífi og samfélagslegum viðfangsefnum
- meta hvernig tækni, samfélagsmiðlar, hópar og félagslegar aðstæður móta sjálfsmynd, samskipti og hegðun
- greina áhrif staðalmynda, líkamsímynda, fordóma og jaðarsetningar og bregðast við þeim á gagnrýnninn hátt
- leggja mat á áhrif gervigreindar, stafrænnar þróunar, hnattvæðingar og loftslagsbreytinga út frá félagsfræðilegum sjónarhornum
- tengja fræðilega þekkingu við kvikmyndir, fjölmiðlaefni og raunveruleg samfélagsleg viðfangsefni
- meta upplýsingar, gögn og heimildir með gagnrýnninni hugsun og siðferðisvitund að leiðarljósi
- setja fram skýrar og rökstuddar niðurstöður í ræðu, riti og myndrænni framsetningu
- nýta gervigreind og stafrænar lausnir á ábyrgan, gagnrýnninn og skapandi hátt
- sýna sjálfstæði, frumkvæði og ábyrgð í verkefnavinnu
- leggja fram hugmyndir um hvernig bregðast megi við áskorunum nútímasamfélagsins.

Vinnuáætlun		
Tímasókn og vinnustundir í kennslu	16 vikur x 4 klst.	64 klst.
Undirbúningur fyrir kennslustundir	16 vikur x 3 tímar x 20 mín	16 klst.
Leikjaverkefni (hópverkefni)	3 x 2 klst.	6klst.
Heimasíðugreiningar	1 x 6 klst.	6 klst.
Kvikmyndir eða myndbönd + greining	2 x 3 klst.	6 klst.
Greiningarverkefni (fréttir, skýrslur, textar)	1 x 6 klst.	6 klst.
Skapandi verkefni (framτίðarsýn, veggspjald o.fl.)	1 x 5 klst.	5 klst.
Hópaverkefni	1 x 11 klst.	11 klst.
Alls		120 klst. = 5 ein

Kennsluvikur	Áætluð yfirferð námsefnis	Skil á verkefnum
1. vika 19.-21. ágúst	Félagsfræðin sem gagnrýnin vísindagrein	Sjá námsumsjónarkerfi og dagskrá
2. vika 24.-28. ágúst	Félagsfræðin sem gagnrýnin vísindagrein	Sjá námsumsjónarkerfi og dagskrá
3. vika 31. ágúst-4. september	Klassískar kenningar í nútímanum	Sjá námsumsjónarkerfi og dagskrá
4. vika 7.-11. september	Gervigreind og samfélagið	Sjá námsumsjónarkerfi og dagskrá
5. vika 14.-18. september	Gagnrýnin sýn á vald og veruleika	Sjá námsumsjónarkerfi og dagskrá
6. vika 21.-25. september	Framandi félagslegir töfrar	Sjá námsumsjónarkerfi og dagskrá
7. vika 28. september-2. október	Stafræn bylting	Sjá námsumsjónarkerfi og dagskrá
8. vika 5.-9. október	Gervigreind og samfélagið	Sjá námsumsjónarkerfi og dagskrá
9. vika 12.-16. október <i>Námsmatsdagur 12. okt. Miðannarmat 13. okt.</i>	Framtíðin með gervigreind	Sjá námsumsjónarkerfi og dagskrá
10. vika 19.-23. október <i>Vetrarleyfi 23. október</i>	Valdleikir tækniheimsins	Sjá námsumsjónarkerfi og dagskrá
11. vika 26.-30. Október <i>Vetrarleyfi 26. október</i>	Valdleikir tækniheimsins	Sjá námsumsjónarkerfi og dagskrá
12. vika 2.-6. nóvember	Félagssálfræði	Sjá námsumsjónarkerfi og dagskrá
13. vika 9.-13. nóvember	Íþróttafélagsfræði	Sjá námsumsjónarkerfi og dagskrá
14. vika 16.-20. nóvember	Líkamsmyndir	Sjá námsumsjónarkerfi og dagskrá
15. vika 23.-27. nóvember <i>Dimissio 27. nóvember</i>	Innflytjendur og flóttamenn	Sjá námsumsjónarkerfi og dagskrá
16. vika 30. nóvember-4. desember	Loftslagsbreytingar	Sjá námsumsjónarkerfi og dagskrá

Með fyrirvara um breytingar og von um gott samstarf

Bogi Ragnarsson