



ORÐASJÓÐUR  
NÁMSEFNI TIL  
MÁLÖRVUNAR

HANDBÓK  
KENNARA

# ORÐASJÓÐUR

## NÁMSEFNI TIL MÁLÖRVUNAR

Frumtitill: Adventure Island of English Words

Handbók kennara

© 2008 Jenný Berglind Rúnarsdóttir

Þýðing og aðlögun: Sýlvía Guðmundsdóttir

© Myndir 2008 Böðvar Leós

1. útgáfa 2008

Námsgagnastofnun, Reykjavík

Ritstjórn: Aldís Yngvadóttir og Sýlvía Guðmundsdóttir

Íslenskuyfirlestur: Þórdís Guðjónsdóttir

Hönnun og umbrot: Námsgagnastofnun

# HANDBÓK KENNARA

JENNY BERGLIND RÚNARSDÓTTIR



ORÐASJÓÐUR  
NÁMSEFNI TIL  
MÁLÖRVUNAR



NÁMSGAGNASTOFNUN

# EFNISYFIRLIT

Uppbygging Orðasjóðs .....	5
1. Notkun mynda og hluta í kennslu .....	7
1.1 Þetta er ... ..	7
1.2 Réttu mér ... ..	7
1.3 Finndu myndina af ... ..	8
1.4 Hvað er þetta? .....	8
1.5 Látbragðsleikur .....	8
1.6 Fela myndir .....	8
1.7 Hvar er myndin? – Staðsetningarhugtök .....	8
1.8 Eins konar mylla .....	9
2. Algeng fyrirmæli í skólanum .....	9
2.1 Fyrir utan skólastofuna .....	10
2.2 Inni í skólastofunni .....	10
2.3 Í nestistímum .....	10
3. Farið eftir fyrirmælum með bundið fyrir augun – Staðsetningarhugtök ....	11
4. Að geta upp á ... – Lýsingarorð .....	12
5. Goggur – Litir, tölur og spurnarorð .....	12
6. Símon segir ... ..	14
7. Vasaljósið .....	
8. Teiknað eftir fyrirmælum .....	15
8.1 Pennaveskið .....	15
8.2 Fjölskyldumynd .....	15
8.3 Furðudýr .....	16
8.4 Húsið mitt .....	16
8.5 Ferðataskan mín .....	17
8.6 Eyjan .....	17
8.7 Dýragarðurinn .....	18
9. Myndaorðabókin .....	19
10. Krossgátur og orðaleit .....	19
11. Samstæðuspil – Minnisleikur .....	20
12. Námsmat .....	20
13. Söguramminn .....	20
13.1 Hugmynd að söguramma .....	21
13.2 Úrvinnsla .....	24
14. Listi yfir orðaforða .....	25
15. Heimildir .....	26



## UPPBYGGING ORÐASJÓÐS

Námsefnið *Orðasjóður* var upphaflega tekið saman með enskukennslu nemenda í 1–3. bekk í huga og er frumtitill þess *Adventure Island of English Words*. Megintilgangur þess er að þjálfra hlustun og talað mál ásamt því að byggja upp orðaforða daglegs lífs. Í ljós kom að efnið nýtist ekki síður í málörvun nemenda með annað móðurmál en íslensku og íslenskra barna með seinan málþroska. Því var tekin sú ákvörðun að laga efnið að þörfum þessara nemenda. Verkefni (vinnublöð) hafa verið þýdd á íslensku og handbókin löguð að íslensku máli þar sem þess gerðist þörf. Rétt er þó að geta þess að handbókin er mun ítarlegri fyrir enskukennsluna þar eð ýmsu er sleppt í þessari útgáfu sem sérstaklega á við enska tungu. Kennurum sem óska eftir ítarlegri umfjöllun um aðferðir og vinnubrögð er bent á upprunalegu útgáfuna sem gefin er út í bókformi. Einnig eru kennarar hvattir til að skoða námsefnið *Kæra dagbók* en með því fylgja hugmyndir að bókarlausum verkefnum til málörvunar, sjá [www.nams.is/kaera\\_dagbok/index.htm](http://www.nams.is/kaera_dagbok/index.htm)

Námefnið skiptist í þrjá hluta:

- Handbók (pdf)
- Myndaspjöld í kassa
- Verkefni (vinnublöð) (pdf)

Myndaspjöld og verkefni (vinnublöð) miðast við þemu um ýmsa þætti daglegs lífs. Þau eru m.a. tölur, litir, fjölskylda, tilfinningar, lýsingar á fólki, gæludýr, húsdýr og önnur dýr, veður, mánuðir, dagar, árstíðir, íþróttir, líkamshlutar, föt, matur, heimilið, náttúran, ævintýrapersónur, bærinn, fólk og ökutæki.

## Handbókin

Í handbókinni er bent á ýmsar aðferðir og útfærslur sem henta vel við málörvun barna og auðvelda kennurum að nota námsefnið á markvissan hátt. Um er að ræða málörvunarleiki og -æfingar sem nýtast jafnt í öllum tungumálum og laga má að ólíkum aðstæðum. Lögð er áhersla á að kennari noti tungumálið markvisst í kennslustundum, setji fyrirmæli fram á skýru og ljósu máli og endurtaki þau hvenær sem færi gefst. Hafa skal í huga að það lærir barnið sem fyrir því er haft.

Jafnframt því að vera sér meðvitaður um málnotkun er mikilvægt að leggja inn algeng orð og setningar skipulega. Þetta má gera með ýmsu móti í leikjaformi.

Málörvunaræfingar og -leikir geta þannig verið bæði með eða án mynda eða annarra gagna en oft gæða myndir kennsluna lífi og gera nauðsynlega endurtekningu skemmtilegri. Aftast í handbókinni er dæmi um hvernig nota má söguaðferðina til að flétta orðaforða efnisins inn í ævintýri um strand á eyðieyju.

## Verkefni (vinnublöð) – námsmat

Eins og vikið er að hér að ofan er talað mál og hlustun í forgrunni í þessu námsefni og því ekki lögð áhersla á lestur og ritun. Vinnublöðin eru fyrst og fremst ætluð til að endurtaka og festa orðaforða sem notaður hefur verið í ýmsum málleikjum, sjá hugmyndir í handbókinni.

Með hverju þema fylgja 4–6 verkefni sem velja má úr og prenta: Myndaorðabókin, Krossgáta, Orðaleit og Samstæðuspil ásamt tveimur verkefnum sem nota má við námsmat.

Af ásettu ráði eru flest verkefni af svipaðri gerð, aðeins orðaforðinn sem breytist. Öryggi og sjálfstraust barnanna eykst þegar þau þekkja verkefni og vita til hvers er ætlast af þeim, þau verða gjarnan ófeimnari og viljugri að tjá sig. Eitt vinnublaðið er myndasíða (myndaorðabókin) sem nemendur fá og setja í möppu og eignast smám saman myndaorðabók.



# 1

## NOTKUN MYNDA OG HLUTA VIÐ MÁLÖRVUN

TPR (Total Physical Response) kennsluaðferðin er viðurkennd aðferð í tungumálakennslu en hugmyndin á bak við hana er að börn tileinki sér önnur tungumál en móðurmálið á svipaðan hátt og það. Aðferðin felst í að kennari tali sem mest á því tungumáli sem verið er að kenna. Því má segja að hlutverk hans sé iðulega að „leikstýra“ nemendunum en hlutverk þeirra aftur á móti að hlusta fyrir mælin og fara eftir þeim. Myndir og hlutir henta vel í þessu skyni, til að kenna algeng orð og þjálfra til að mynda boðhátt eða mismunandi tegundir af spurningum.

Aðferðin er í raun þrískipt: *Þetta er...* (orðið kennt), *Finndu...* (barnið lærir orðið, greinir það frá öðrum orðum), *Hvað er þetta?* (barnið á sjálft að geta sagt orðið).

Æskilegt að kenna yngri börnum fá orð í einu en rifja þau svo upp nokkrum sinnum á hverju degi í mismunandi samhengi. Við endurtekninguna festast orðin smám saman og notkunin yfirfærst yfir á athafnir og aðstæður daglegs lífs.

### Leikir til að kenna orð með hjálp mynda eða hluta

#### 1.1 Þetta er ...

Kennari sýnir myndaspjöldin nokkrum sinnum og segir orðið. Nemendur herma eftir og endurtaka orðið eða setninguna. Dæmi: *Þetta er...*

#### 1.2 Réttu mér ...

Kennari festir myndaspjöld á vegg með kennaratyggjói eða leggur á gólfíð og biður einn nemanda í einu að finna tiltekna mynd og rétta sér. Dæmi: *Réttu mér myndina af...* eða *Viltu rétta mér myndina af...* Þessa æfingu má þyngja, dæmi: *Náðu í myndina af...* og settu á kennaraborðið. *Finndu myndina af..., taktu hana og leggðu á...*

#### 1.3 Finndu myndina af ...

Kennari festir myndaspjöld með kennaratyggjói á töflu og biður nemanda að finna mynd og snúa henni við. Dæmi: *Finndu mynd af... og snúðu henni við./ Viltu finna mynda af... og snúa henni við.*

Breyta má æfingunni, fjarlægja nokkrar myndir og spyrja hvaða myndir vanti. Einnig má festa myndaspjöldin á vegg á við og dreif í skólstofunni og biðja nemandann að finna þær, benda á eða sækja. Dæmi: *Hvar er myndin af ...? Finndu myndina af ... . Viltu benda á myndina af ....* Auðvelt er að þyngja æfinguna og lengja setningarnar: *Sýndu mér myndina af ... , sýndu hinum krökkunum myndina af ... .*

#### 1.4 Hvað er þetta?

Kennarinn sýnir mynd/myndir og spyr hvað sé á henni. Dæmi: *Hvað er þetta?* Þessi æfing er sýnu þyngri en þjár fyrri þar eð nú þarf nemandinn sjálfur að kalla fram orðið og segja það.

#### 1.5 Látbragðsleikur

Kennari afhendir nemanda mynd. Hann á að leika orðið sem myndin er af fyrir bekkinn. Kennari gefur nemandanum og bekknum munnleg fyrirmæli. Við nemendann: *Leiktu athöfnina á myndinni.* Við bekkinn: *Getið þið giskað á orðið? Giskið og munið að rétta upp hönd ef þið vitið svarið.*

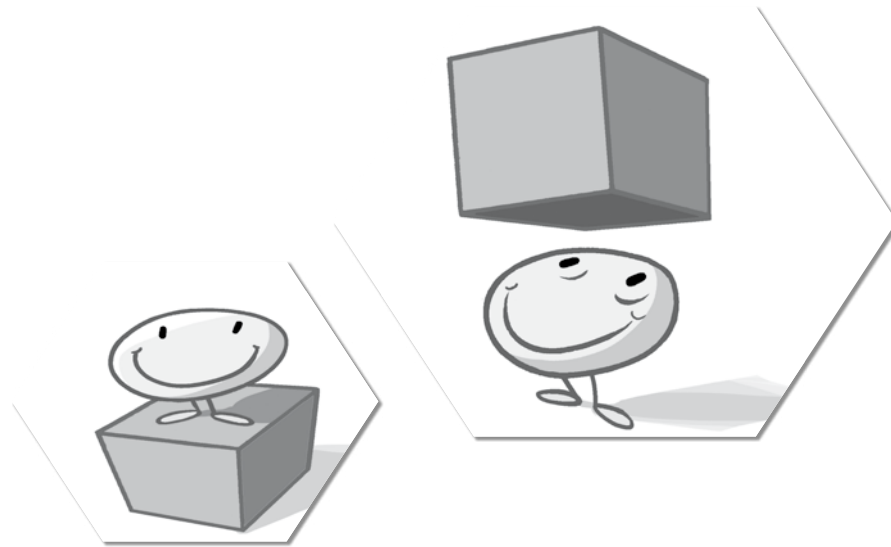
#### 1.6 Fela myndir

- a) Kennari festir mynd á töflu og biður nemandanum að finna tiltekna mynd, sækja hana og fela. Dæmi: *Viltu finna myndina af ... Taktu hana og feldu hana einhvers staðar í stofunni.* Við bekkinn: *Lokið augunum á meðan! Opnið nú augun. Hvar ætli hann/hún hafi falið myndina? Giskið og munið að rétta upp hönd ef þið vitið svarið.*
- b) Önnur útfærsla er að kennari festir myndir með kennaratyggjói undir sætum nokkurra nemenda áður en kennslustundin hefst. Kennari biður svo nokkra nemendur að kíkja undir sætið sitt. *Kíktu undir sætið þitt.. Er mynd þar?* Kennari hvetur nemendur til að svara: *Já, það er mynd. Nei, það er ekki mynd.* Hver og einn nemandi sem spurður er endurtekur svarið, gera má súlur á töflu yfir já-hóp og nei-hóp og merkja við. Þyngja má æfinguna og spyrja já-hópinn: *Hvað er á myndinni?* og fá svar í einu orði eða í heilli setningu: *Á myndinni er ... .*

#### 1.7 Hvar er myndin? - Staðsetningarhugtök

- a) Kennari festir myndaspjöld með kennaratyggjói á vegg á við og dreif um stofuna. Einn nemandi í einu er beðin að lýsa staðsetningu myndanna. Dæmi: *Hvar er myndin af ...?* Þessi æfing hentar vel til að kenna heiti á hlutum í stofunni. Æskilegt er að festa orðaspjöld á hluti og húsgögn í stofunni til að minna á heiti þeirra. Hentugt er að kynna staðarforsetningar í þessu sambandi.
- b) Kennari teiknar borð og stól upp á töflu: *Þetta er borð og þetta er stóll.* Því næst festir hann nokkur myndaspjöld ofan á, undir eða við hliðina á borðinu eða stólnum og eitt myndaspjald á milli borðs og stóls. Fyrst segir hann setningar án forsteninga, dæmi: *Þetta er borð og þetta er stóll.* Svo bætir hann forsetningunum við, dæmi: *Blýanturinn er á borðinu. Kisa er undir stólnum. o.s.frv.* (Sjá staðarforsetningar á verkefnablaði 28.1). Loks færir hann til spjöldin og spyr : *Hvar er ...?* Þá eiga nemendur sjálfir að geta svarað og notað forsetningarnar í setningunum.





## 1.8 Eins konar mylla

Kennari teiknar grind fyrir leikinn á töfluna. Hann festir eitt myndaspjald í hvern reit og biður tvo nemendur að spila leikinn en hann hefst á því að annar segir heiti á einhverri mynd.

Kennarinn tekur myndina í burtu og skrifar X í reitinn, nú á hinn nemandinn leik og kennarinn skráir O í reitinn þar sem myndin sem hann nefnir er. Haldið er áfram þar til allar myndir eru farnar. Hætta má ef vill þegar nemandi hefur fengið þrjú X eða O í beinni línu lárétt, lóðrétt eða á ská. Um leið og kennarinn tekur myndaspjaldið er gott að nota tækifærið og lýsa staðsetningu þess. Einnig ætti kennari að orða það sem hann er að gera um leið og hann teiknar töfluna og festir myndirnar í reitina. Dæmi: *Ég ætla að teikna töflu. Í hvern reit töflunnar ætla ég að setja mynd. Það þurfa tveir að keppa. Hverjir vilja byrja? Þú ert X og þú ert O. Þú átt að segja orðið og ég skal finna það á töflunni og merkja við með þínum staf. ... er í miðjunni ..., ... er í miðjunni í efstu röð o.s.frv. Einnig má lýsa staðsetningu mynda með því að nota staðarforsetningar eins og í, á, undir o.s.frv. (sjá verkefnablað 28.1).*

## 2

### ALGENG FYRIRMÆLI Í SKÓLANUM

Mörg orð og fyrirmæli verður að kenna án þess að hægt sé að styðjast við myndir og bækur. Með því að takmarka sig í byrjun við tiltekna setningar og endurtaka þær markvisst er auðveldara en ella fyrir barnið að tileinka sér þær. Hér á eftir eru dæmi um orð, orðasambönd og fyrirmæli sem algengt er að nota í skólastarfi, bæði inni í skólastofunni og utan hennar. Hafa skal í huga að í íslensku getur boðháttur virkað skipandi, jafnvel ókurteis og því getur verið eðlilegra að byrja setningu á *Viltu ...* Tóntegundin gefur til kynna að ekki er um spurningu að ræða. Hér fyrir neðan er sagnorðið oftast sett fram í boðhætti sem þýðir alls ekki að leggja eigi áherslu á hann.

## 2.1 Fyrir utan skólastofuna

Dæmi:

*Góðan dag.*

*Opnaðu dyrnar./Viltu opna dyrnar.*

*Farðu inn í stofu.*

*Farðu úr jakkanum, úlpunni, skónum o.s.frv.*

*Það eru frímínútur. Farðu út að leika þér./Þú skalt fara út að leika þér.*

*Farðu í jakka, úlpu, skó o.s.frv.*

*Farðu úr sokkunum. Þeir eru blautir. Settu þá á ofninn.*

*Hengdu upp úlpuna. Hengdu úlpuna á snagann.*

*Ekki vera með ólæti á göngunum. Ekki slást. Ekki hlaupa á göngunum.*

*Farðu/farið úr skónum.*

## 2.2 Inni í skólastofunni

Dæmi:

*Sestu/setjist. Stattu upp/standið upp.*

*Opnaðu dyrnar/gluggann. Lokaðu dyrunum/glugganum.*

*Finndu bækurnar þína. Taktu upp bækurnar þínar. Opnaðu bókina þína.*

*Taktu samana bækurnar. Settu bækurnar á borðið/í töskuna.*

*Finndu/náðu í litina. Litaðu myndina.*

*Finndu/taktu upp heimavinnuna þína.*

*Finndu/náðu í blýant, blað, liti, lím o.s.frv.*

*Skrifaðu, teiknaðu, litaðu, teldu.*

*Klipptu út ...*

*Límdu í bókina/á blaðið.*

## 2.3 Í nestistímum

Dæmi:

*Þvoðu þér um hendurnar.*

*Þurrkaðu þér um hendurnar.*

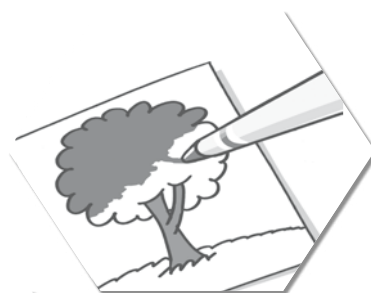
*Þurrkaðu borðin.*

*Náðu í nestið.*

*Láttu krakkana fá djús.*

*Taktu ruslið og settu í ruslafötuna.*

*Settu ruslið í ruslafötuna.*



### 3

## FARIÐ EFTIR FYRIRMÆLUM MEÐ BUNDIÐ FYRIR AUGUN - STAÐSETNINGARHUGTÖK

### Markmið

- Að þjálfar nemendur í að fara eftir fyrirmælum.
- Að nemendur rifji upp afstöðuhugtök, nota þau og fara eftir þeim.
- Að stuðla að því nemendur kynnist í sameiginlegum leik.

### Gögn

Hásklútur og myndir.

### Undirbúningur

Kennari felur þrjár myndir á nokkrum stöðum í skólastofunni, til dæmis undir stól eða borði, bak við myndir, í hillum, undir bók o.s.frv.

### Framkvæmd

Kennari bindur klút fyrir augu eins nemanda og segir honum hvar myndin sé. Nemandinn fer eftir leiðsögn kennarans og reynir að finna myndina. Þegar hann hefur fundið hana tekur bekkurinn við leiðsögninni og segir nemandanum hvar næstu mynd er að finna. Þegar sú mynd er fundin velur kennari einn nemanda til að sjá um leiðsögnina. Sá sem síðast var með bundið fyrir augun á svo að segja hvað er á myndunum. Ef hann getur það má hann velja næsta nemanda til að „vera'ann“. Þrjár myndir eru faldar á ný, leikurinn endurtekinn nema nú eru einn og einn nemandi í einu í leiðsagnarhlutverki.

### Dæmi um leiðsögn

*Ég ætla að binda fyrir augun á þér. Svo átt þú að finna myndir sem eru faldar í stofunni. Hlustaðu á það sem ég segi/segjum og finndu myndina. Dæmi um fyrirmæli: Stattu upp, snúðu til vinstri/hægri, taktu ... skref áfram/aftur á bak, kíktu undir ... , snúðu þér við, líttu upp/niður, taktu upp, hún er við hliðina á þér, hvað er á myndinni?*

## AÐ GETA UPP Á – LÝSINGARORÐ

### Markmið

- Að nemendur þjálfist í að lýsa hlutum í skólastofunni.
- Að nemendur þjálfist í að taka þátt í leik og fylgja leikreglum.

### Gögn

Föt, hlutir í skólastofunni, nesti sem börnin eru að borða (ef leikurinn fer fram í nestistíma).

### Framkvæmd

Kennari velur nemanda til að leika spæjarann. Spæjarinn lítur í kringum sig í stofunni, velur hlut og hvíslar orðið í eyra kennarans, t.d. peysan hennar Önnu. Kennarinn lýsir hlutnum, dæmi:

Ég sé eitthvað sem er rautt.  
 Ég sé eitthvað sem er mjúkt.  
 Ég sé eitthvað sem er hlýtt.  
 Ég sé eitthvað sem Anna er í.  
 Aha! Peysan hennar Önnu.

Nemendur reyna að finna hvað þetta er og spyrja: Er það ...? Kennari svarar: Nei, það er ekki .../ Já, það er ... Sá sem á kollgátuna fær að vera næsti spæjari.



## GOGGUR - LITIR, TÖLUR OG SPURNARORÐ

### Markmið

- Að nemendur læri að búa til gogg sem má nota til að æfa tal og hlustun
- Að nemendur þjálfist í að nota orð yfir liti og tölur
- Að nemendur kynnist hvezugtökunum hringur, feringur, þríhyrningur og tígull.
- Að nemendur æfist í að spyrja spurningarna: *Hvaða lit viltu?, Hvaða tölu/tölustaf viltu?* og segja setninguna: *Þú ert ...*

## Gögn

Verkefnablað 7.7.

### Framkvæmd

Kennari kennir nemendum hugtökin hringur, ferningur, þríhyrningur og tígull og notar t.d. töfluna eða sýnir útskorin form. Kennari segir nemendum hvernig á að lita gogginn og hvað á að skrifa í hann, sjá dæmi um fyrirlögn hér að neðan. Því næst sýnir hann þeim hvernig á að setja gogginn saman. Mikilvægt er að gæta að því að hafa setningarnar einfaldar og ganga úr skugga um að nemendur skilji þær. Gott ráð er að sýna þeim um leið hvað á að gera. Þegar nemendur hafa brotið saman gogginn, nota þeir hann í leik og æfa sig í að nota spurningar eins og: Hver er uppáhaldsliturinn þinn? Hvaða litur er uppáhaldsliturinn þinn? Hver er uppáhalds tölustafurinn þinn? Veldu tölustaf. , Þú ert ...

### Dæmi um fyrirlögn

*Í dag ætlum við að búa til gogg. Ég ætla að útskýra fyrir ykkur hvernig við búum hann til. Fyrst ætla að ég segja ykkur hvað formin heita: Þetta er hringur, þetta er ferningur o.s.frv. Um leið og kennari nefnir formið teiknar hann það á töfluna. Skoðaðu blaðið þitt. Í horninu á blaðinu er ferningur. Þú skalt lita ferninginn. Á hverri hlið blaðsins er hringur með þríhyrningi. Nú skaltu skrifa tölustafi í hringina. Á móti hringnum er þríhyrningur. Skrifaðu eða teiknaðu dýr í þríhyrningana.*

### Nú skaltu búa til gogginn.

- Snúðu við blaðinu.
- Brjóttu blaðið saman horn í horn og opnaðu brotið.
- Nú skaltu brjóta blaðið inn að miðju.
- Snúðu við blaðinu.
- Brjóttu blaðið aftur inn að miðju.
- Brjóttu helminginn af því en opnaðu hinn helminginn.
- Og nú – aha! þetta er erfitt! Stingdu einum fingri og þumalfingri inn undir hornin og renndu þeim upp að miðjunni. (Nauðsynlegt að sýna hvernig á gera á um leið og aðgerðin er útskýrð.)
- Finndu nú einhvern til að leika við og spurðu hann: Hver er uppáhaldsliturinn þinn? Hver er uppáhalds tölustafurinn þinn? Veldu tölustaf. Þú ert ...
- Hver er uppáhaldsliturinn þinn? Stafaðu orðið og opnaðu gogginn fyrir hvern staf. Svo er spurt um uppáhalds tölustafinn og þá er talið að þeim tölustaf og goggurinn opnaður og lokaður við hvern tölustaf. Loks er félaginn beðin um að velja tölustaf. Goggurinn er opnaður og hann fær að vita hvaða dýr hann eða hún er. Þú ert ...

## SÍMON SEGIR ...

### Markmið

- Að nemendur þjálfist að taka eftir fyrirmælum og fara eftir þeim.
- Að heiti nokkurra líkamshluta og stellinga verði nemendum töm.

### Gögn

Engin gögn þarf í leiknum en æskilegt er að rifja upp orðaforða tengdum líkamshlutum og líkamstillingum áður en farið er í leikinn:

Líkamshlutar (sjá verkefnablað 12.5) og líkamsstillingar/ -hreyfingar (sjá verkefnablað 18.4).

### Framkvæmd

Leikurinn *Simon segir ...* hittir oftast í mark hjá krökkum. Leikurinn hefur þann kost að fara má í hann bæði inni og úti ef veður er gott. Æskilegt er að ákveða fyrirfram hvaða orðaforða á að leggja áherslu á. Ef nemendur geta lesið má hafa skipanirnar á spjöldum og láta nemendur draga fyrirmælin og lesa þau og segja svo upphátt. Þeir geta líka skipst á að vera *Simon*. Oft getur kennari þurft að hjálpa nemendum að segja fyrirmælin, t.d. að hvísla þeim að þeim svo að þeir geti sagt þau. Það ræðst að sjálfsögðu af getu þeirra.

Kennari stjórnar fyrst, er *Simon*. Nemendur verða að fylgja fyrirmælum stjórnandans (*Símonar*) en því aðeins að hann segi: *Simon segir ...* á undan fyrirmælunum. Fari nemandi eftir fyrirmælum án þess að lykilorðið sé sagt er hann úr leik. Sá sem er síðastur vinnur og fær að vera *Simon* í næsta leik.

## VASALJÓSIÐ

### Markmið

- Að rifja upp og festa orðaforða yfir líkamsheiti, fatnað og hluti í skólastofunni.

### Gögn

Engin.

### Framkvæmd

Nemendur sitji þannig að allir sjái vel hvert kennarinn beinir vasaljósinu. Slökkt er á ljósum í stofunni (best að fara í leikinn þegar dimmt er úti). Vasaljósinu er beint að einum hlut í einu og spurt: *Hvað er þetta?* Ef æfa á heiti líkamshluta væri spurt: *Hvaða líkamhluti er þetta?* eða *Hvaða flik er þetta?* ef um föt er að ræða.

## TEIKNAD EFTIR FYRIRMÆLUM

### Markmið

- Að nemendur þjálfist í að hlusta á fyrirmæli og fara eftir þeim..
- Að nemendur rifji upp orðaforða sem þeir hafa lært.
- Að nemendur, sem það geta, þjálfist í að skrifa heiti orða við mynd.

### Framkvæmd

Nemendur fá afhent verkefnablað og kennari útskýrir fyrir þeim að nú eigi þeir að teikna en aðeins eftir fyrirmælum kennarans. Kennari segir nemendum hvað þeir eigi að teikna og lagar þyngd fyrirmælanna að málskilningi nemenda. Nemendur teikna og/eða lita í samræmi við þau. Þeir sem það geta skrifa heiti orða við mynd og geta flett upp orðum í myndaorðabókinni til að athuga hvort stafsetningin sé rétt.

## 8.1 Pennaveskið

### Markmið

- Að nemendur rifji upp og festi orðaforða yfir skólaritföng.

### Gögn

Ljósrit af verkefnablaði 5.5, blýantur, strokleður, litir, myndaorðabók.

### Dæmi um fyrirlögn

*Í pennaveskinu mínu eru tveir blýantar. Teiknaðu tvo blýanta í pennaveskið þitt.*

*Í pennaveskinu mínu er strokleður. Teiknaðu strokleiður í pennaveskið þitt.*

*Í pennaveskinu mínu er yddari. Teiknaðu ... o.s.frv.*

## 8.2 Fjölskyldumynd

### Markmið

- Að nemendur rifji upp og festi hugtök um fjölskyldumeðlimi og æfist í að lýsa fólki.
- Að nemendur æfist að nota spurnarorð til að fá upplýsingar um nafn og aldur.

### Gögn

Ljósrit af verkefnablaði 6.5, blýantur, strokleður, litir, myndaorðabók.

## Dæmi um fyrirlögn

- a) *Hér er myndarammi. Nú átt þú að teikna mynd af fjölskyldunni þinni í rammann. Teiknaðu pabba þinn í miðjuna. Hann er með hrokkið hár. Hann er með stórt nef, tvö augu og einn munn. Hann er í grænni skyrtu og með rautt bindi. Hann er í brúnum buxum og svörtum skóm. Teiknaðu mömmu hægra megin við pabba. Hún er með ... o.s.frv.*

Lýsing á útliti og fatnaði, fjölda fjölskyldumeðlima og staðsetningu hvers og eins á myndinni verður að taka mið af málþroska barnanna, orðaforða þeirra og málskilningi.

- b) Nota má vinnublaðið aftur og hvetja nemendur til að teikna aðra mynd af fjölskyldunni, nú að eigin vild. Að því loknu skoða nemendur myndir hvers annars og æfa spurningar og svör um nafn og aldur fjölskyldumeðlima. Dæmi: *Hverjir eru á myndinni þinni? Hver er þetta? Hvað heitir bróðir þinn? Hvað er bróðir þinn gamall? o.s.frv. Þetta er bróðir minn. Hann heitir ... . Hann er ... ára. o.s.frv.* Nemendur geta svo skráð á upplýsingar á yfirlitsblaði (sjá verkefnablað 6.6).

## 8.3 Furðudýr

### Markmið

Að nemendur rifji upp og festi hugtök sem lýsa útliti.

### Gögn

Ljósrit af verkefnablaði 12.6, blýant, strokleður, liti, myndaorðabók.

## Dæmi um fyrirlögn

*Nú skalt þú teikna mynd af furðudýri. Það er með tvö höfuð. Það er með eitt auga í hvoru höfði. Ofan á höfðunum eru þrjú eyru. Dýrið er með tvo langa hálsa en bara einn búk. Það er með stóran maga og sex langa handleggi. Á endanum á öllum handleggjunum er það með tvo fingur. Dýrið er með fjóra fótleggi og fjórar fætur. Á hverjum fæti eru bara þrjár tær.*

## 8.4 Húsið mitt

### Markmið

- Að nemendur rifji upp og festi hugtök sem lýsa umhverfi húss.
- Að nemendur rifji upp og festi hugtök yfir staðarhugtök.

### Gögn

Autt blað, blýantur, strokleður, litir, myndaorðabók.



## Dæmi um fyrirlögn

*Snúðu blaðinu á hlið. Svona. Nú skaltu teikna mynd af húsi. Á miðju húsinu eru dyr. Sitt hvoru megin við dyrnar eru gluggar. Gardínur eru fyrir gluggunum. Fyrir framan húsið er gangstétt. Við hliðina á húsinu eru tré. Fyrir framan húsið er kisa.*

Haldið áfram og miði að við málskilning barnsins, getu, áhuga og úthald.

## 8.5 Ferðataskan mín

### Markmið

- Að nemendur rifji upp og festi hugtök yfir fatnað.
- Að nemendur rifji upp og festi hugtök yfir liti.
- Að nemendur æfist að nota spurnarorð til að fá upplýsingar um farangur.

### Gögn

Verkefnablað 16.6, blýantur, strokleður og litir.

## Dæmi um fyrirlögn

- a) *Á myndinni er ferðataska. Í töskunni eru bláir sokkar. Nú skalt þú teikna sokkana og lita þá bláa. Í töskunni er líka gulur bolur. Teiknaðu bolinn og litaðu hann svo gulan.*

Haldið áfram og miðað við málskilning barnsins, getu, áhuga og úthald.

- b) *Nota má vinnublaðið aftur og hvetja nemendur til að teikna nú að eigin vild það sem þeir vilja hafa í ferðatöskunni. Að því loknu spyrja nemendur hvorn annan um hvað sé í þeirra töskum, æfa spurningar og svör um það sem í töskunum er. Dæmi: Eru ... í töskunni þinni? Ertu með ... í töskunni? Hvaða litur er á ...?*

## 8.6 Eyjan

### Markmið

- Að nemendur rifji upp og festi hugtök yfir umhverfi.
- Að nemendur rifji upp og festi hugtök yfir áttir og staðsetningu.

### Gögn

Verkefnablað 21.5., blýantur, strokleður og litir.

## Dæmi um fyrirlögn

Á myndinni er eyja. Efst á blaðinu sérðu stafi sem sýna áttirnar: S merkir suður, N merkir norður, Au austur og V vestur. Nú skalt þú teikna landslag á eyjuna. Á miðri eygni er stöðuvatn. Teiknaðu stöðuvatnið. Fyrir vestan vatnið er skógur (mörg tré). Teiknaðu skóginn.

Og svona má halda áfram og laga fyrirmælin að málskilningi barnsins, getu, áhuga og úthaldi.

## 8.7 Dýragarðurinn

### Markmið

- Að nemendur rifji upp og festi hugtök yfir umhverfi og dýr.
- Að nemendur rifji upp og festi hugtök yfir áttir og staðsetningu.

### Gögn

Verkefnablað 23.5 og 23.6, skæri, lím og liti.

Lýsingin hér að neðan er einungis hugmyndi um hvernig má vinna verkefnið, kennarinn getur síðan útfært hana á mismunandi hátt. Gera þarf ráð fyrir a.m.k. tveimur kennslustundum til að leysa þetta verkefni.

## Dæmi um fyrirlögn

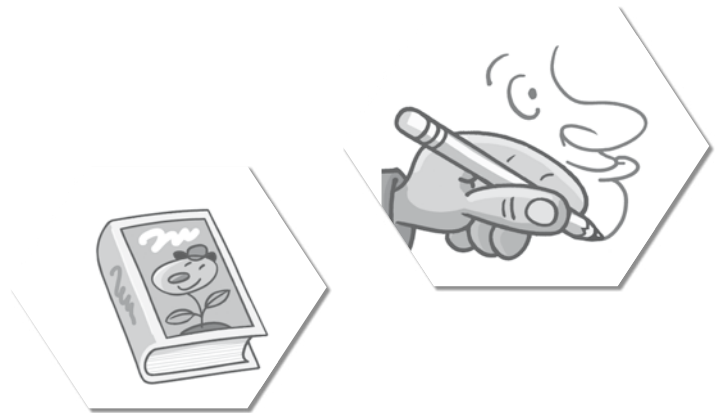
- a) *Hér er mynd af dýragarði. Á þessu blaði eru myndir af tólf dýrum sem eiga að fara í dýragarðinn. Það eru fimm myndir af hverju dýri. Nú ætla ég að segja þér hvar í dýragarðinum búrin þeirra eru. Svo átt þú að klippa út dýrin og líma þau þar sem ég segi að þau eigi að vera.*

*Skoðaðu fyrst kortið af dýragarðinu. Dýragarðurinn er eins og skjaldbaka í laginu. Inngangurinn í hann er þar sem munnurinn á skjaldbökkunni er. Klipptu út orðið INNGANGUR og límdu það á munninn á skjaldbökkunni.*

*Við innganginn kaupum við aðgöngumiða til þess að fá að fara inn í dýragarðinn. Við getum farið út úr dýragarðinum á fjórum stöðum. Finndu orðið ÚTGANGUR. Þar merkir að fara út, ganga út. Klipptu út orðið ÚTGANGUR út og límdu á fæturna á skjaldbökkunni.*

*Vinstra megin við innganginn er minjagripabúð. Bak við hana er búr sebrahestanna. Klipptu út tvo sebrahesta og límdu þá í búrið vinstra megin við minjagripabúðina. o.s.frv.*

- b) *Núna ætlum við að halda áfram að klippa út dýrin og setja þau í búrin sín í dýragarðinum. Við límum þau í búrin þar sem þau eiga heima. Hvaða dýr ertu búin að klippa út áður? Hvað klipptirðu út marga sebrahesta síðast? o.s.frv.*



9

## MYNDAORÐABÓKIN

Í Aðalnámskrá 2007 er lögð áhersla á *Evrópsku tungumálamöppuna* sem hjálpartæki til að efla sjálfstæði og ábyrgð nemenda á eigin tungumálanámi. Viðmið sem sett eru fram þar nýtast vel í kennslu nemenda með annað móðurmál en íslensku. Í möppunni er m.a. gert ráð fyrir námsferilsskrá og að nemendur komi sér upp safnmöppu til að hafa yfirsýn yfir framfarir í tungumálinu sem þeir eru að læra.

**Myndaorðabókar-vinnublöðin** eru tilvalin til að safna í slíka safnmöppu. Í þessu námsefni er gert ráð fyrir að í upphafi hvers þema sé grunnorðaforði æfður með ýmsu móti, sbr. hugmyndir að leikjum og æfingum hér að framan. Ávallt skal þó byrjað á að sýna nemendum myndaspjöldin og kenna þeim orð og hugtök með sjónrænum stuðningi ef mögulegt er. Þegar nemendur hafa náð tókum á orðunum má nota vinnublöðin til að rifja upp og festa orðin enn frekar.

- a) Nemendur lita teikningarnar á fyrsta vinnublaði hvers kafla eftir fyrirmælum kennara. Byrjað er á að rifja upp orðaforðann. Fyrirmælin geta svo verið misþung, dæmi: *Litaðu ... rauðan. Nú skaltu lita myndina er sem fyrir ofan ... , við hliðina á ... o.s.frv.* og síðan að tilgreina hvað á lita og litinn.
- b) Nemendur, sem það geta, skrifa orðin við viðeigandi mynd. Byrjað er á að rifja upp orðaforðann. Athuga að um er að ræða sama vinnublað og nemendur eru lituðu áður. Ýmist skrifa nemendur orðið sjálfir eða kennari skrifar orðið á töflu eða miða sem nemendur skrifa eftir.

10

## KROSSGÁTUR OG ORÐALEIT

Krossgátur og orðaleit fylgja öllum þemum námsefnisins. Þau má nota eins og hver vill. Flestum nemendum finnst nemendum þessi verkefni skemmtileg og því eru þau tilvalin til rifja upp orðin, endurtaka þau og festa orðmyndirnar í minni. Þessi verkefni má einnig nýta sem heimanám, til samvinnu, þ.e. leysa með öðrum, undirbúning undir námsmat o. fl. Hafa skal í huga að nemendur sem leysa þessi verkefni heima verða að vera komnir af stað í lestrarnámi.

## SAMSTÆÐUSPIL - MINNISLEIKUR

Samstæðuspil eða minnispil er góð leið til að festa orðaforða, rifja upp orðaforða og æfa sig í að bera orðin rétt fram. Leikurinn felst í því að spil/myndir/orðmyndir eru settar á hvolf á borð eða gólf. Síðan er einu spili snúið við, orðið sagt eins skýrt og barnið getur og því næst er leitað að samstæðri mynd eða orðmynd og orðið endurtekið.

Nota má ýmsar myndir í þessum leik. Kennari getur t.d. notað myndirnar sem fylgja þessu efni, ljósritað, límt á karton og plastað. Þá má benda á að með efninu *Kæra dagbók* (búa til krækju) fylgja myndir um svipuð þemu (hliðstæður orðaforði) og í þessu námsefni sem einnig má nota í þessu skyni. Efnið er til útprentunar á vef Námsgagnastofnunar [www.nams.is](http://www.nams.is).

## NÁMSMAT

Markmið námsefnisins *Orðasjóður* er fyrst og fremst að byggja upp grunnorðaforða og þjálfa nemendur í að skilja og geta sagt einfaldar setningar. Mikilvægt er að fylgjast vel með framförum nemenda til að átta sig á hvort kennslan skilar árangri. Hverju þema/kafla fylgja tvenns konar matsblöð.

- Nemendur hlusta á kennara lesa upp einfaldar setningar eða lesa sjálfir og krossa við rétta mynd.
- Kennari les upphátt einstök orð og tölu og nemendur skrifa tölustafinn við rétta mynd.

Einnig má nota myndaspjöldin til að meta þekkingu og framfarir. Kennarinn sýnir barninu eina mynd í einu og barnið segir hvað á henni er. Á þennan hátt er auðvelt að átta sig hvaða orð barnið hefur lært og man. Gagnlegt getur verið að útbúa gátlista og merkja við orðin sem barnið er búið að læra.

Frágangur og lausnir nemenda á myndaorðabókar-vinnublöðunum gefa til kynna vinnusemi, frágang og vandvirkni í kennslustundum.

## SÖGURAMMINN

Börn eiga oft auðveldara en ella með að tileinka sér orðaforða þegar þau horfa á myndefni í bókum eða sjónvarpi eða hlusta á sögur. Orðin birtast þá í samhengi og tengslum við ákveðnar aðstæðu en það hjálpar börnunum að festa þau í minni. Hér er bent á söugramma sem styðjast má við og nota orðaforðann og myndefnið sem fylgir þessu námsefni. Yfirskrift sögunnar er *Skipbrot á eyðieyju*.

Sagan snýst um það að barnið sé á ferðalagi með fjölskyldu sinni og vinum. Ferðafólkið lendir í miklu óveðri, skipið sekkur en sem betur fer bjargast farþegarnir og komast öll í land á eyðieyju. Frásögninni er skipt í afmarkaða áfanga en frásögnin í hverjum áfangu er byggð á orðaforðanum sem kenndur hefur verið yfir önnina.

Áður en hafist er handa við sögugerðina er nauðsynlegt að nemendur hafi náð tókum á helstu hugtökum sem notuð eru í skólastofunni, þekki liti og tölur og skilji þau fyrirmæli sem kennarinn mun nota í verkefninu.

### 13. 1 Hugmynd að söguramma

Hugsaðu þér að þú sért að fara í bátsferð með fjölskyldunni þinni og góðum vinum. Hvert langar þig að fara? Hvert ætlið þið að fara? Hvað ætlar þú að taka með þér?



Hverjir í fjölskyldunni koma með? Hvað heita þeir. Hvað eru þeir gamlir? Hvernig líta þér út?



Hvaða gæludýr eru heima hjá þér? Hvaða gæludýr ætlar þú að taka með í ferðina?



Hlakkarðu til? Kvíður þú fyrir? Ef, af hverju? Hvernig líður þér?



Þú ferðast með vini eða vinkonu. Lýstu vini þínum/vinkonu þinni.



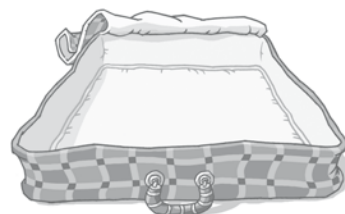
Hvernig er veðrið í ferðinni? Fyrst er það mjög gott og svo versnar það smám saman. Á sunn-daginn var veðrið orðið svo vont að báturinn strandaði á skeri/eyju.



Í hvaða mánuði lagðir þú af stað?  
Á einhver afmæli í þessum mánuði?  
Hvenær á fólkið þitt afmæli?  
Búðu til dagatal og merktu við afmælin.

DECEMBER						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

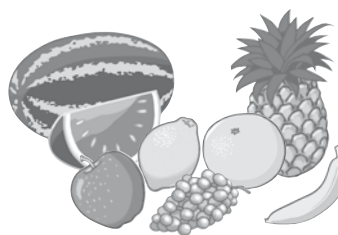
Það er gat á botni bátsins og þið eruð föst á lítilli eyju. Þið eruð blaut og ykkur er kalt. Þið finnið ferðatöskuna ykkar sem hefur skolað á land. Hvaða föt eru í ferðatöskunni? Hvaða föt tóku þið með ykkur? Hvaða föt gleymdið þið að taka með ykkur? Hvers konar föt hafið þið mesta þörf fyrir á þessari eyju?



Þig langar heim (ert með heimþrá). Þú veist ekki hvað þú átt að gera. Þú biður eftir að ykkur verði bjargað. Þið farið að leika ykkur á ströndinni. Hvaða leiki farið þið í? Hvaða leikja saknið þið að heiman?



Þú (Þið) ert svangur/svöng og þyrstur/þyrst. Þú verður að finna mat á eyjunni. Hafðir þú mat með þér? Hvaða mat tókstu með? Það vaxa ávextir á eyjunni. Þú verður að leita að mat/veiða þér til matar. Hvað ætlar þú að veiða þér til matar? Hvaða matar saknar þú að heiman? Mynd af matarkörfu.





## 13. 2 Sögurammi – úrvinnsla

### Myndasaga

- **Bekkjarsaga**  
Nemendur búa sameiginlega til veggspjald af sögunni sem hengt er upp.
- **Einstaklingsaga**  
Nemendur búa til eigin bækur sem þeir myndskreyta.

### Dagbók

Nemendur halda dagbók yfir söguna. Kennarinn getur þurft að hjálpa nemendum að mynda setningar í dagbókina, annars vegar heilar setningar, hins vegar byrjanir, allt eftir því hvar þeir eru staddir. Einnig eru nemendur hvattir til að fletta í myndaorðabókinni og nota orðin sem þeir hafa lært.



## ORÐAFORÐI Á MYNDASPJÖLDUM

1. einn, tveir, þrír, fjórir, fimm, sex, sjö, átta, níu, tíu, ellefu, tólf
2. gulur, rauður, appelsínugulur, bleikur, hvítur, grár, blár, grænn, fjólublár, brúnn, svartur
3. (að) benda, skrifa, lita, telja, klippa, teikna, líma, mála, lesa
4. stóll, skrifborð, tafla, vaskur, bókahilla, sjónvarp, taska, pennaveski, nestisbox
5. bók, litir, strokleður, pappír, penni, blýantur, reglustika, skæri, yddari
6. ungabarn, bróðir, pabbi, afi, amma, mamma, systir
7. köttur, froskur, hundur, gullfiskur, hamstur, mús, páfagaukur, kanína, snákur
8. kýr, asni, geit, gæs, hæna, hestur, svín, kind, kalkúnn
9. reiður, leiður, glaður, svangur, þyrstur, hissa, syfjaður, sorgmæddur, hræddur
10. fallegur, feitur, fyndinn, lítill, heimskur, stór/hár, mjór, ljótur, klár
11. eyra, auga, hár, varir, munnur, tennur, tunga, höfuð, nef
12. handleggir, rass, olnbogi, fingur, fætur, hendur, hné, leggir, háls, axlir, magi, tær
13. skýjað, þoka, eldingar, regnbogi, rigning, snjócoma, vindur, sólskin, þrumur
14. mánudagur, þriðjudagur, miðvikudagur, fimmtudagur, föstudagur, laugardagur, sunnudagur  
janúar, febrúar, mars, apríl, maí, júní, júlí, ágúst, september, október, nóvember, desember
15. kápa, kjóll, jakki, buxur, skyrta, stuttbuxur, pils, sokkar, peysa, sundföt, bolur, nærföt
16. stígvél, gleraugu, hanskar, hattur, trefill, vettlingar, skór, strigaskór, bindi
17. fimleikar, handbolti, fótbolti, skautar, skíði, karate, sund, blak, tennis
18. hlaupa, hoppa, sparka, kasta, grípa, synda, slá, snerta, slást, leika sér, róla, draga, ýta
19. epli, banani, kirsuber, vínber, sitróna, appelsína, ananas, jarðarber, greip, vatnsmelóna, kókóshneta, apríkósa
20. kjúklingur, hamborgari, pítsa, ostur, pylsa, brauð, morgunkorn, hrísgrjón, fiskur, steik, smjör, skinka
21. strönd, hellir, klettur, skógur, stöðuvatn, haf, fjall, tré, foss, eyðimörk, frumskógur, á
22. kofi, hús, íbúðarhús, fjölbýlishús, baðherbergi, svefnherbergi, borðstofa, bílskúr, eldhús, þvottahús, stofa, garður, háaloft
23. björn, krókódill, dádýr, fill, refur, giraffi, ljón, api, tigrisdýr, úlfur, sebrahestur, leðurblaka
24. bakari, banki, búð, kirkja, kirkjugarður, lögreglustöð, fangelsi, kastali, brú, gata/vegur, turn, þorp
25. dreki, skrímsli, einhyrningur, álfadís, riddari, kóngur, prins, prinsessa, drottning, galdranorn, seiðkarl/galdrakar, vampíra
26. leikari, betlari, slátrari, fiskimaður, veiðimaður, bakari, blómasali, nunna, munkur, prestur, lögreglumaður, þjófur
27. flugvél, þyrla, reiðhjól, mótorhjól, sjúkrabíll, strætisvagn, vörubíll, bíll, ferja, skip, bátur, lest
28. Staðarforsætningar: á, undir, yfir, í, við/hjá, á milli, við hliðina á, fyrir framan, fyrir ofan, fyrir aftan, bak við

## HEIMILDIR

## Bækur

Andrew Wright. 1995. *Storytelling with Children*. Oxford University Press.

Andrew Wright. 1997. *Creating stories with Children*. Oxford University Press.

Henk Van Oort. 2005. *Challenging Children: Imaginative activities to inspire young learners*. Delta Publishing.

Sarah Phillips. 1993. *Young Learners*. Oxford University Press.

Vanessa Reilly og Sheila M. Ward. 1997. *Very Young Learners*. Oxford University Press.





NÁMSGAGNASTOFNUN

07459