

Bergþóra Þórhallsdóttir

Samþættingarverkefni með söguramma
þar sem lögð er til grundvallar

Sagan af bláa hnettinum

eftir Andra Snæ Magnason



Efnisyfirlit

Inngangur	3
Markmið	4
Skipulag verkefnisins	7
Námsmat	7
Verkefni – söguramma 1–24	8–31
Hagnýt hjálpargögn – vefslóðir	32
Heimildir og önnur hjálpargögn	33
Fylgisíður	34–46

Samþættingarverkefni með söguramma
þar sem lögð er til grundvallar

Sagan af bláa hnettinum

eftir Andra Snæ Magnason © 1999

með góðfúslegu leyfi höfundar og útgefanda

© 2003 Bergþóra Þórhallsdóttir

Öll réttindi áskilin

1. útgáfa 2003

Námsgagnastofnun

Reykjavík

Vefútgáfa

Ritstjórn: Aldís Yngvadóttir

Umbrot: Námsgagnastofnun

Inngangur

Í þessu kennsluefni sem hér fer á eftir eru hugmyndir að verkefnum sem unnar eru út frá barnabók. En margar barna- og unglingabækur eru vel til þess fallnar að leggja grunn að skemmtilegu námsefni. Valin hefur verið bókin *Sagan af bláa hnettinum* eftir Andra Snæ Magnason sem hlaut íslensku barnabókaverðlaunin árið 1999. Í kennsluefninu er áhersla lögð á að samþætta námsgreinar eins og lífsleikni, náttúrufræði, íslensku, leikræna tjáningu og upplýsinga- og tæknimennt. Reynt er að tengja viðfangsefni bókarinnar við reynsluheim nemenda og byggist aðferðin einnig á nýjum áherslum í kennslu með áhrifum upplýsingatækninnar. Verkefnið er hvatning höfundar til kennara til að nota vel skrifaðar og vandaðar sögubækur við barnakennslu. Boðskapur höfunda er ótrúlega fjölbreyttur og ímyndunaraflíð stórkostlegt. Hér er komið á framfæri aðferð sem er fjölbreytt og skemmtileg bæði fyrir kennara og nemendur. Hún hvetur til lestrar og er gott tækifæri til að kenna börnum að vinna saman í hópi. Efnið byggist á þrenns konar hugmyndafræði sem gefur svigrúm fyrir allt þetta.

Fyrst skal nefna *hugsmíðahyggjuna* sem gerir ráð fyrir að nemandinn sé virkur í námi og noti þekkingargrunn sinn til að búa til nýja þekkingu í samræmi við þroskasvið sitt. Nemandinn bætir þannig ofan á fyrri þekkingu sína. Samkvæmt hugmyndum hugsmíðahyggjunnar er hlutverk kennarans ekki lengur fræðandi heldur frekar leiðbeinandi á faglegan hátt í þekkingarleit nemandans. Kennarinn spyr spurninga sem vekja eiga nemendur til umhugsunar, hvetja þá til gagnrýnnar hugsunar og áframhaldandi rannsókna á efninu sem rætt er um.

Í annan stað er í efninu tekið mið af *fjölgreindakenningu* Howard Gardners sem gerir ráð fyrir því að greind mannsins sé sett saman úr átta eða fleiri jafngildum greindasviðum. Gardner skiptir þessum sviðum niður í átta frumflokka eða greindir sem eru: *Málgreind*, *rök- og stærðfræðigreind*, *tónlistargreind*, *líkams- og hreyfigreind*, *rýmisgreind*, *samskiptagreind*, *sjálfsþekkingargreind* og *umhverfisgreind*. Þessar greindir þroskast á mismunandi hátt og á ólíkum tíma hjá hverjum og einum. Þær eru samtengdar, þ.e. ef ein greind þróast þá þroskast hinar einnig. Kenning Gardners rennir stoðum undir kennsluefnið þar sem gert er ráð fyrir að einstaklingar læri á ólíkan hátt eftir því hvaða greindasvið eru sterkust hjá þeim. Sömuleiðis bregðast einstaklingar misvel við kennsluaðferðum. Í efninu eru notaðar fjölbreyttar kennsluaðferðir og það undirstrikar einnig einstaklingsmun nemenda og mikilvægi þess að koma til móts við þarfir hvers og eins. Það er einnig mikilvægt fyrir kennara að gera sér grein fyrir að nemendur eru ólíkir og að hann leggi efnið þannig fram að það höfði til sem flestra. Efnið býður upp á marga möguleika til vinnu einstaklinga og samvinnu hópa þar sem einstaklingar nýta hæfileika sína til að hópurinn nái að ljúka verkefni sínu.

Í þriðja lagi er í efninu stuðst við kenningar *Loris Malaguzzis í Reggio Emilia*. Hugmyndafræði Malaguzzis byggist á kennismíðum eins og Dewey, Vygotsky og Piaget. Malaguzzi sagði að börn hefðu hundrað mál en 99 væru tekin frá þeim. Hann rökstuddi þessa fullyrðingu með því að börn hafi meðfædda hæfileika til að lesa umhverfi sitt með öllum skilningarvitum og afla sér fróðleiks og þekkingar sem er margfalt flóknari en almennt hefur verið talið. Við lestur og upplifun bókmennta mætti samkvæmt því ætla að einstaklingar túlki þær á ólíkan hátt og að það örvi jafnframt ímyndunarafl þeirra. Malaguzzi

lagði áherslu á að nemendur fái að gera tilraunir og/eða rannsóknir. Hvað barnið skoðar og hversu vel það skoðar hlutina veltur allt á vitsmunabroska þess. Skynjun barnsins tengir hlutina saman. Það er leitt áfram til lifandi og skapandi hugsunar.

Markmið

Markmið þessa kennsluefnis er að:

- ☞ samþætta námsgreinar barnanna og mynda þannig heildarsýn á viðfangsefnið og skapa um leið þekkingarnet innan námshópsins
- ☞ koma til móts við ólíkar þarfir barna miðað við þroska og hæfileika hvers og eins
- ☞ horfa til hugmyndaauðgi, frumkvæðis, fjölbreytileika, sköpunarkrafts hugans, rökleikni og siðfræði meðal nemenda

Lífsleikni

Verkefnið hefur það að markmiði í lífsleikni að:

- ☞ skapa aðstæður til að vinna með viðfangsefni lífsleikninnar
- ☞ kenna börnum að virða ólíkar skoðanir, tilfinningar, og viðhorf og rækta með því gagnkvæma virðingu og umburðarlyndi
- ☞ stuðla að sjálfstæðum vinnubrögðum í námi

Námsgreinin *lífsleikni* fær sérstaka athygli í verkefninu. Sífelld er verið að krefja nemendur okkar um aukna ábyrgð og sjálfsaga sem mikilvægt er að lífsleikninámsgreinin innan skólans taki ávallt mið af. Tilfinningar sögupersóna, sögulegt samhengi, lausnir vanda- mála o.fl. vöktu upp þá hugmynd sem verkefnið byggist á. Með lestri barnabókmennta í kennslu koma upp umræður um viðfangsefni lífsleikninnar. Sum þeirra eru erfið viðfangs og geta einnig verið viðkvæm einstökum nemendum. Það getur því auðveldað vinnuna að koma með sögu þar sem fjallað er um lík viðfangsefni. Það getur vakið nemendur til um- hugsunar um ýmislegt, allt frá einstökum orðum upp í að hjálpa þeim að skilja aðstæður og fyrirætlanir sögupersóna.

Upplýsinga- og tölvutækni

Markmið verkefnisins í upplýsingatækni er að:

- ☞ byggja upp tækni- og upplýsingalæsi barna
- ☞ þjálfa nemendur í vinnubrögðum með aðstoð tækninnar

Í skólum eru gerðar til kennara kröfur um notkun upplýsingatækninnar í kennslu og þær eru sífelld að breytast. Sömuleiðis er hægt að tala um að námið hjá nemendum breytist. Kennslan er smám saman að færast frá því að vera bein „fræðsla“ þar sem kennarinn gegnir því meginhlutverki að kenna hópi nemenda það sama á sama tíma í það að verða nám nemandans sjálfs. Beiting upplýsingatækni og tölvunotkun er verklag sem setur svip sinn á allar greinar þjóðlífsins. Það er því nauðsynlegt að slík tækni og slíkar vinnuaðferðir

skipi viðeigandi sess í grunnskólanum. Kennsla og nám á öllum námssviðum skólans þarf að taka mið af því. Það er mikilvægt að kennarar velji leiðir að markmiðum einstakra greina með það í huga að um leið og nemendur öðlist færni og þekkingu á viðkomandi námssviði öðlist þeir einnig reynslu og færni í þeim vinnubrögðum sem best eru hverju sinni.

Í Aðalnámskrá grunnskóla eru sett fram markmið í upplýsinga- og tæknimennt og er ætlast til að greinin sé fléttuð inn í kennslu og nám í öðrum námsgreinum. Skólinn sjálfur á hins vegar að skilgreina hvernig hann hyggst ná þessum markmiðum innan einstakra námsgreina. Markmiðum Aðalnámskrár í upplýsingatækni er skipt í fjóra efnisþætti tölvu-notkunar. Þeir eru:

Viðhorf, tölvulæsi, beiting tölva og tækniskilningur

☞ **Viðhorf.** Nemandinn kynnist möguleikum tölvu- og upplýsingatækni í námi og starfi þannig að hann geti mótað eigin viðhorf og geti séð hvernig tæknin nýtist í réttu samhengi við viðfangsefnin.

☞ **Tölvulæsi.** Með þessum efnisþætti er stefnt að því að kenna nemandanum að beita tölvu- og upplýsingatækni.

☞ **Beiting tölva.** Megináhersla í þessum efnisþætti er á að nemandinn öðlist reynslu af að beita tölvutækni við leik og störf. Nemandi, sem hefur öðlast reynslu af að beita tölvu, getur betur fengist við ný viðfangsefni með tölvunni að eigin frumkvæði og þannig viðhaldið þjálfun sinni.

☞ **Tækniskilningur.** Efnisþátturinn miðar að því að auka skilning nemandans á því hvernig tölvutækni virkar og gera honum mögulegt að meta og skilja möguleika hennar og takmarkanir (1999;12)

Ef lítið er á aðra hluta Aðalnámskrárinnar kemur fram að upplýsingatæknin er fléttuð inn í þær á ýmsan hátt. Nemendur eiga að geta útbúið einföld líkön, aflað sér heimilda, gengið frá texta í tölvutæku formi, nýtt sér gagnabanka og ýmis tölvusamskiptaform svo eitthvað sé nefnt. Á það ekki síður við verklegar greinar en bóklegar. Verkefni sem þetta er vel til þess fallið að koma til móts við þessi markmið en þó með hliðsjón af þroska hvers og eins nemanda.

Náttúrufræði

Markmið verkefnisins í náttúrufræði eru að:

☞ nemendur verði meðvitaðir um áhrif sólarljóss á lífið á jörðinni

☞ skapa með nemendum heildarsýn á plánetuna jörð

☞ nemendur þekki að jörðin er hluti af stóru sólkerfi

☞ gera nemendum grein fyrir hreyfingu jarðar og mismunandi veðurfari

☞ kynna fyrir nemendum samspil mannsins og móður jarðar

☞ nemendur geri sér grein fyrir helstu einkennum lífvera og lífsskilyrðum þeirra

Bókin *Sagan af bláa hnettinum* gefur tilefni til umræðna og verkefna tengd náttúrunni á afar fjölbreytilegan hátt. Í Aðalnámskrá grunnskóla er bent á að börnum er tamt að bera saman og greina á milli ólíkra einstaklinga, dýra og plantna. Náttúran tengist reynsluheimi þeirra og daglegum veruleika. Rétt er að ýta undir forvitni og áhuga nemenda á fyrstu árum skólagöngunnar.

Íslenska

Markmið verkefnisins í íslensku er að:

- ☞ efla áhuga barna á bóklestri með almennu námi
- ☞ efla áhuga á bókmenntum
- ☞ læra að byggja upp frásögn í ritun
- ☞ þjálfra frásagnarlist og ritun á skipulegan hátt, með góðum efnistöfum og vönduðu málfari
- ☞ þjálfra með nemendum færni í ritun út frá heimildum með því að læra að greina aðalatriði frá aukaatriðum
- ☞ nemendur læri að draga rétt til stafs og þjálfist í að stafsetja rétt
- ☞ nemendur þekki þulur
- ☞ nemendur auðgi orðaforða sinn og styrki málfar sitt

Flest börn öðlast lestrarfærni á yngsta stigi grunnskóla og því ber að varast að gera ráð fyrir að þau geti tileinkað sér nýja þekkingu í gegnum flókið lesmál. Mikilvægt er þó að tækifæri séu nýtt til að auka áhuga nemenda á lestri og tjáningu almennt og með aukinni lestrarfærni og ritun aukast síðan námskröfurnar. Verkefnin gefa tilefni til ýmissa frásagna, endursagna og útdráttar texta auk annarra tjáningarforma s.s. leikrænnar tjáningar.

Leiklist

Markmið verkefnisins í leikrænni tjáningu og leiklist er að:

- ☞ kynna fyrir nemendum fjölbreyttar tjáningaraðferðir
- ☞ vekja áhuga og vitund barna á barnaleikritum
- ☞ kynna fyrir nemendum tengsl bókmennta og leikverka
- ☞ efla tengsl skólans við leikhús
- ☞ kynna nemendum form leiksýninga, undirbúning þeirra s.s. leikmyndahönnun, búninga, förðun, lýsingu, leikmuni, tónlist og leikhljóð, leikstjórn ofl.

Ólíkir tjáningarmiðlar og tjáningaraðferðir eru viðfangsefni sem nauðsyn er að ræða meðal barna og tenging slíkra verkefna við leikhús er sprottin upp frá þeirri hugsun. Tungan er grundvöllur allrar listar en leiklistin felur einnig í sér margvísleg hughrif sem bækur geta aðeins tjáð að takmörkuðu leyti.

Skipulag verkefnisins

Sagan af bláa hnettinum myndar þann ramma sem verkefnin byggjast á. Verkefnin eru sett upp í þennan ramma, sem auðveldar yfirsýn kennarans yfir verkefnin auk þess sem hann getur bætt við eða sleppt verkefnum allt eftir því hvað hentar. Sumir kjósa að hafa nemendur með í ráðum við verkefnaval, en það fer allt eftir því hvaða kennsluáferðir kennararnir nota.

Nemendur taka virkan þátt með því að lesa og/eða hlusta á einn kafla sögunnar í einu. Nemendur vinna tiltekin verkefni út frá sögunni samkvæmt meðfylgjandi skipulagi. Í hverjum kafla eru dregnar fram lykilspurningar sem nemendur leitast við að fá svör við. Verkefnin gefa einnig tilefni til ýmiss konar samvinnu og verkaskiptingar. Til að byggja upp upplýsingalæsi og tæknilæsi þarf skipulag kennslunnar að einkennast af ýmsum þáttum. Svona samþætt verkefni er hægt að vinna innan bekkjar eða í samvinnu við aðra bekki eða árganga. Þá er skynsamlegt að hafa samráð við aðra kennara í tíma. Ef margir bekkir eða árgangar vinna með sama viðfangsefni á sama tíma þarf að fara fram samstarf við stjórnendur viðkomandi skóla. Til að mynda er hægt að setja upp fyrirfram skilgreindan tímaramma á stundaskrá árganganna sem fara eiga í þessa vinnu og jafnvel tímasetja það á skóladagatali skólans. Í stærri skólum myndast hugsanlega teymi kennara um verkefnið, sem taka að sér skipulagningu.

Námsmat

Námsmat er í formi símats þar sem kennarar fylgjast stöðugt með stöðu og framförum nemenda án þess þó að leggja fyrir hefðbundin skrifleg próf. Námsmat einskorðast því ekki við þekkingarmarkmið heldur nær það til annarra þátta einnig. Dæmi um námsmat í hópvinnu, einstaklingsvinnu, samvinnu og einstökum færniþáttum má t.d. setja upp á eftirfarandi hátt:

Markmið/atferli	Byrjandi 1 stig	Í framför 2 stig	Fullfær 3 stig	Meistari 4 stig	Samtals stig
Hópur/einstakl. fer eftir fyrirmælum og leiðbeiningum	Fer ekki eftir fyrirmælum og leiðbeiningum nema að mjög takmörkuðu leyti.	Leitast við að fara eftir fyrirmælum og leiðbeiningum en er ekki alveg fullfær um það.	Fer eftir fyrirmælum og leiðbeiningum en ekki á skipulagðan hátt.	Fer eftir fyrirmælum og leiðbeiningum á skipulagðan hátt.	
Samvinna	Hópur/einstakl. vinnur ekki vel og á í erfiðleikum með að fóta sig og skipta með sér verkefnum.	Hópur/einstakl. vinnur vel og leitast við að dreifa vinnunni. Virða framlög og skoðanir hver hjá öðrum.	Hópur/einstakl. vinnur mjög vel og skiptir jafnt með sér verkefnum og ræður við að stjórna umræðum og fá fram niðurstöður sem allir geta sætt sig við.	Hópur/einstakl. vinnur afar vel og öll vinnubrögð samvinnu til fyrirmyndar.	
Netnotkun og önnur upplýsingaöflun	Hópur/einstakl. vinnur óskipulega við upplýsingaöflun og ræður ekki við að greina aðalatriði frá aukaatriðum.	Hópur/einstakl. vinnur nokkuð skipulega við upplýsingaöflun og hefur þökkalegt vald á að greina aðalatriði frá aukaatriðum.	Hópur/einstakl. vinnur skipulega við upplýsingaöflun og hefur gott vald á að greina aðalatriði frá aukaatriðum.	Hópur/einstakl. vinnur framúrskarandi vel við upplýsingaöflun og hefur einstaklega gott vald á að greina aðalatriði frá aukaatriðum.	
Þátttaka einstaklinga í umræðum	Tekur þátt í umræðum að litlu leyti.	Tekur oftast þátt í umræðum en þó að litlu marki.	Tekur þátt í umræðum.	Tekur fullan þátt í umræðum og sýnir gott fordæmi.	

Mikilvægt er að námsmatið sé leiðbeinandi og hvetjandi fyrir nemendur og að nemendur fái upplýsingar um leiðir til að bæta árangur.



Samþættingarverkefni með söguramma

Námsgreinar: Lífsleikni, náttúrufræði, íslenska, myndmennt, upplýsinga- og tæknimennt og stærðfræði.

Sagan af bláa hnettinum eftir Andra Snæ Magnason

Höfundur kennsluverkefnis: Bergþóra Þórhallsdóttir

VIÐFANGSEFNI	BEKKJAR-SKIPULAG	VINNA NEMENDA	VINNA KENNARA	KENNSLUAÐFERÐIR	EFNI/GÖGN OG LYKILSPURNINGAR	AFRAKSTUR	TIL MINNIS
<p>1. Einu sinni var blár hnöttur ...</p> <p>Fiðrildi</p> <p>Náttúrufræði</p> <p>Upplýsinga- og tölvutækni</p> <p>Stærðfræði</p> <p>Myndmennt</p>	Allir	<p>Teikna og lita fiðrildi á glærur og hengja upp í stofu eða í gluggarúður</p> <p>Eða teikna, lita og klippa fiðrildi sem brotin eru saman í miðju og hengd í loft</p> <p>Áhorf</p> <p>Hlustun</p>		<p>Hlustun</p> <p>Umræður</p> <p>Sýnikennsla</p> <p>Myndbandssýning</p> <p>Heimildanáms</p>	<p>Fylgisíða 1</p> <p>Fiðrilda-myndir á glærum eða pappír ef vill</p> <p>Fylgisíður 2–4</p> <p>Litir, glærulitir, skæri, band, tyggjólím og heftari</p> <p>Fræðsluefni um fiðrildi m.a.:</p> <p>http://www.nams-gagnastofnun.is/pdf/eyewitness/fidrildi.pdf</p> <p>Nettengd tölva</p> <p>Leitarvefir s.s.</p> <p>http://www.leit.is</p>	Fiðrildaflug í kennslustofunni!	



VIÐFANGSEFNI	BEKKJAR-SKIPULAG	VINNA NEMENDA	VINNA KENNARA	KENNSLUAÐFERÐIR	EFNI/GÖGN OG LYKILSPURNINGAR	AFRAKSTUR	TIL MINNIS
<p>2. Sagan hefst</p> <p>Steinar og mörgæsir</p> <p>Náttúrufraði</p>	Allir	<p>Hlustun</p> <p>Tína eða koma með stein að heiman sem þeim finnst merkilegur. Gæti verið þeirra óska-steinn</p> <p>Finna heimildir um mörgæsir, steina og steinasöfn. Setja upp steinasafn bekkjarins</p> <p>Teikna, lita og skrifa um mörgæsir</p>	<p>Lesi 2. kafla</p> <p>Fara í göngu með börnin til að skoða/finna steina. Velja einn stein til að fara með í skóla</p> <p>Aðstoða við heimildaöflun og uppsetningu á steinasafni</p>	<p>Hlustun</p> <p>Vettvangsferð</p> <p>Spurningar: Af hverju varð lífið alltaf skemmtilegra og skemmtilegra hjá Brimi og Huldu? Var þetta geimskrímsli sem var komið til þeirra? Hvað ætli gerist næst?</p>	<p>Bókasafn</p> <p>Fræðsluefni um steina og steinasöfn. Fræðsluefni um mörgæsir og finna upplýsingar um mörgæsir á internetinu</p> <p>Nettengd tölva. Leitarvefir s.s. http://www.leit.is</p>	<p>Myndir og skrif um mörgæsir</p> <p>Óskasteinar nemenda á sýningu í stofunni með smá skrifum um þá, hvar þeir fundust og hver á hvaða stein</p>	



VIÐFANGSEFNI	BEKKJAR- SKIPULAG	VINNA NEMENDA	VINNA KENNARA	KENNSLUAÐFERÐIR	EFNI/GÖGN OG LYKILSPURNINGAR	AFRAKSTUR	TIL MINNIS
3. Geimskrímslið Lífsleikni	Allir og 3–4 saman í hópi	Hlusta og ræða saman í hópi Skrá niðurstöður á blað eða í ritvinnslu- forriti	Lesi 3. kafla og spyrja spurninga Draga saman niður- stöður hópanna Senda upplýsingar heim til foreldra á vinnuáætlunum um áhrif óæskilegs sjónvarpsefnis á börn	Hlustun og þátttaka í umræðum Spurningar: Hvað er martröð? Hvers vegna fá sumir martröð? Hvar voru öll hin börnin (13)?	Engin sérstök	Vitneskja um hvenær maður fær frekar martröð en annars. Niðurstöður skráðar á veggspjald	



VIÐFANGSEFNI	BEKKJAR-SKIPULAG	VINNA NEMENDA	VINNA KENNARA	KENNSLUAÐFERÐIR	EFNI/GÖGN OG LYKILSPURNINGAR	AFRAKSTUR	TIL MINNIS
<p>4. Glaumur</p> <p>Hvað er skemmtilegt að gera?</p> <p>Lífsleikni</p> <p>Íslenska</p> <p>Upplýsinga- og tölvutækni</p>	3–4 saman í hópi	<p>Hugsa sér og skrifa niður á blað atriði sem eru skemmtileg í lífinu</p> <p>Hlusta síðan á kennara lesa 4. kafla</p> <p>Útbúa eigin nafnspjöld. Upplýsingar mega vera tilbúningur</p>	<p>Útskýra hvernig hóparnir eiga að vinna</p> <p>Lesi 4. kafla eftir hópavinnuna og dreifa nafnspjöldum Glaums í bekknum</p> <p>Leiðbeina nemendum við að gera eigin nafnspjöld á tölvu í ritvinnsluforriti eða án tölvu á blað. Leyfa nemendum að ljósrita og dreifa í nokkrum eintökum</p>	<p>Hópumræður og skráning niðurstaðna</p> <p>Hlustun</p> <p>Eftir að niðurstöður hópa liggja fyrir er gerður samanburður í félagi við nemendur á því hvað þeim finnst skemmtilegt og hvað börnunum á blá hnettinum finnst skemmtilegt. Skrá niðurst. (Word, skjávarpi, veggspjald)</p>	<p>Blöð eða tölva með Word ritvinnsluforriti eða Power Point</p> <p>Efni í nafnspjöld eða tölva tengd prentara. Nafnspjöld til útprentunar. Fylgisíða 5</p> <p>Nota má A4 og skera síðan spjöldin niður</p>	<p>Mismunandi hvað okkur finnst skemmtilegt</p> <p>Ekki alls staðar eins</p> <p>Við erum ólík og höfum ólíkar væntingar</p>	



VIÐFANGSEFNI	BEKKJAR-SKIPULAG	VINNA NEMENDA	VINNA KENNARA	KENNSLUAÐFERÐIR	EFNI/GÖGN OG LYKILSPURNINGAR	AFRAKSTUR	TIL MINNIS
5. Fiðrildaduftið Lífsleikni Íslenska Upplýsinga- og tölvutækni	Allir	Skrifa sögu í atburðabók (ritunarbók/sögubók, eða á tölvu) Tillaga að efni í sögu: „Ef ég gæti flogið ...“	Lesa 5. kafla og spyrja spurninga. Setja fyrir vinnu í atburðabók (og/eða vinnu í ritvinnslu á tölvu). Atriði sem kennari þarf að fara í: <i>Uppsetning Upphaf, megnimál og endir. Frágangur og skrift</i>	Hlustun Frjáls ritun Spurning í lok bls. 21 Hvert myndir þú fljúga ef þú ættir þess kost?	Atburðabók, sögubók eða tölva með prentara	Skáldsögur eftir nemendum þar sem hugmyndflug þeirra hefur ráðið ríkjum. Hugsanlega útprentaðar úr tölvum	



VIÐFANGSEFNI	BEKKJAR-SKIPULAG	VINNA NEMENDA	VINNA KENNARA	KENNSLUAÐFERÐIR	EFNI/GÖGN OG LYKILSPURNINGAR	AFRAKSTUR	TIL MINNIS
<p>6. Kvöldá tekur sest er sól</p> <p>Hvað er leiðinlegt að gera og hvað er það sem gerir sumt leiðinlegt?</p> <p>Lífsleikni</p> <p>Upplýsinga- og tölvutækni</p>	3–4 saman í hópi	<p>Hugsa sér og skrifa niður á blað eða í tölvu, atriði sem eru leiðinleg í lífinu</p> <p>Hlusta síðan á kennara lesa 6. kafla</p> <p>Vinna verkefni um heilbrigði</p> <p>Heimildaöflun</p>	<p>Sýna hvernig hóparnir eiga að vinna. Lesa 6. kafla</p> <p>Leggja fyrir nemendur verkefni um heilbrigði sem tengja má námsefni í líffræði. T.d. reykingar eða önnur ávanabindandi efni, líkamsrækt, ofbeldi – andlegt og líkamlegt o.s.frv</p> <p>Reynir á hugmyndaflug kennara í efnisvali. Fer eftir aldri nemenda og jafnvel aðstæðum</p> <p>Samstarf við skólahjúkrunarfræðing æskilegt</p>	<p>Hópumræður og skráning niðurstaðna</p> <p>Hlustun</p> <p>Eftir að niðurstöður hópa liggja fyrir er gerður samanburður í félagi við nemendur á því hvað þeim finnst leiðinlegt og hvað börnunum á bláa hnettinum finnst leiðinlegt, sbr. 4. kafla</p> <p>Spurningar: Hvað er ÆSKA á eftir bls. 25 Er gott að láta ræna sig æskunni? Hvernig getum við forðast að henni sé rænt og hvernig förum við vel með hana?</p>	<p>Blað eða tölva með Word ritvinnsluforriti eða Power Point</p> <p>Nettengd tölva. Leitarvefir s.s. http://www.leit.is</p> <p>Bókasafn</p>	<p>Vitneskja um að misjafnt er hvað okkur þykir leiðinlegt</p> <p>Fer jafnvel eftir stað og stund. Vitneskja um áhrifa-valda er valda því að okkur fer að finnast sumt leiðinlegt sem áður var skemmtilegt eða allt í lagi</p>	





VIÐFANGSEFNI	BEKKJAR-SKIPULAG	VINNA NEMENDA	VINNA KENNARA	KENNSLUAÐFERÐIR	EFNI/GÖGN OG LYKILSPURNINGAR	AFRAKSTUR	TIL MINNIS
7. Úlfur – úlfur Náttúrufræði Stærðfræði 10% = 1/10 Ský Úrkoma Mengun	Allir	Gera falleg ský úr baðmull sem verða að lokum að lömbum. Fylgisiða 6 Einnig gera ský úr dökkri ull (í stað vindlareyks) sem verða að lokum að úlfum. Fylgisiða 7 Lita einn tíunda-hluta eða 10%. Einnig gætu þau litað 20%, 30% o.s.frv.	Lesa 7. kafla. Finna til efni og aðstoða nemendur við vinnu og uppsetningu. Sýna hvernig blað er brotið í 10 hluta og lita einn þeirra Kynna fyrir nemendum að einn hluti af tíu er 10%. Fara út í umræður um prósentur eftir áhuga og virkni bekkjarins Hengja viðfangsefni upp á vegg	Hlustun Verkefnavinna Sýnikennsla Umræður	Pappír í ýmsum litum Lím Svart túss Litir Fylgisiður 6–7	Lamba- og úlfaský upp um alla vegg. Má útfæra á ýmsa vegu eftir aldri nemenda Prósentu-myndir/tákn Samþætting við alþj.legt náttúruvísindaverkefni á vef http://www.globe.gov Nánari uppl. johgud@ismennt.is	



VIÐFANGSEFNI	BEKKJAR-SKIPULAG	VINNA NEMENDA	VINNA KENNARA	KENNSLUAÐFERÐIR	EFNI/GÖGN OG LYKILSPURNINGAR	AFRAKSTUR	TIL MINNIS
8. Dularfulli fnykurinn Upplýsinga- og tölvutækni Lífsleikni Hreinlæti	3–4 saman í hópi	Ræða saman í hópi um það hvers konar lykt er vond og góð Skrá niðurstöður á blað sem skipt er til helminga Útbúa áróðurspjöld tengd hreinlæti	Koma hópvinnu af stað Draga saman niðurstöður um vonda og góða lykt á veggspjald eða í tölvu (Word eða Pover Point) Lesa 8. kafla Spyrja opinna spurninga úr kaflanum Undirbúa/finna verkefni í eða upp úr bókum/námsbókum sem fjalla um hreinlæti	Hlustun Umræður Spurningar: Hvers vegna förum við í það reglulega? Hvers vegna þarf að þvo sér fyrir t.d. sund, læknisferð ...?	Veggspjöld sem skipt hefur verið til helminga með niðurstöðum um vonda og góða lykt að mati nemenda Bækur og aðrar heimildir um hreinlæti og mikilvægi þess. Sjá t.d. <i>Líf og leikur 1</i> . Janus Guðlaugsson 2001. bls. 17. Námsgagnastofnun Efni í áróðurspjöld	Vitneskja um að hreinlæti er mikilvægt heilsunnar vegna Félagslegur þáttur hreinlætis	



VIÐFANGSEFNI	BEKKJAR-SKIPULAG	VINNA NEMENDA	VINNA KENNARA	KENNSLUAÐFERÐIR	EFNI/GÖGN OG LYKILSPURNINGAR	AFRAKSTUR	TIL MINNIS
<p>9. Flugkeppnin mikla og buskinn í fjarskanum</p> <p>Lífsleikni</p> <p>Náttúrufræði</p> <p>Upplýsinga- og tölvutækni</p> <p>Að vera bestur! Vinir Fuglar: krákur, gæsir, kriur, súlur, álfir, ernir</p> <p>ÓSON-lagið</p>	<p>3–4 saman í hópi og 1+1</p>	<p>Hlustun</p> <p>2+2</p> <p>Finna heimildir um fugla. Gera veggmynd af fugli og skrifa um hann.</p> <p>Kynna fuglinn sinn og gera jafnvel verkefni fyrir hina nemendurna</p> <p>Eignast leynivín</p> <p>Skrifa gullkorn til bekkjarfélaga sinna allra (1+1)</p> <p>Leita heimilda um ósonlagið. T.d. getur eitt parið valið sér það verkefni í stað fugls</p> <p>Teikna/mála mynd af sólsetri</p>	<p>Lesi 9. kafla</p> <p>Undirbúa hópvinnu</p> <p>Stjórna umræðum og kynningum um fuglana og ósonlagið</p> <p>Úthluta leynivinum innan bekkjarins. Nemendur draga nafn úr potti</p> <p>Kynna skrif á gullkorni til bekkjarfélaga</p> <p>Ath. með samstarfi við myndmenntakennara</p>	<p>Hlustun</p> <p>Sýnikennsla</p> <p>Umræður</p> <p>Paravinna</p>	<p>Efni í veggspjöld með fuglum og ósonlagi</p> <p>Spurning: Af hverju fóru B. og H. að rífast, voru þau ekki vinir?</p> <p>Rífast vinir?</p> <p>Að ræða málin og ná samkomulagi eða miðla málum eru leiðir til sátta</p>	<p>Veggmyndir</p> <p>Vitneskja um það hvers virði það er að eiga vin</p>	





VIÐFANGSEFNI	BEKKJAR-SKIPULAG	VINNA NEMENDA	VINNA KENNARA	KENNSLUAÐFERÐIR	EFNI/GÖGN OG LYKILSPURNINGAR	AFRAKSTUR	TIL MINNIS
<p>10. Vargtré vindköld</p> <p>Náttúrufræði</p> <p>Lífsleikni</p> <p>Upplýsinga- og tæknimennt</p> <p>Plánetur</p> <p>Sólkerfi</p> <p>Árstíðir</p> <p>Sólarhringur</p> <p>Ár</p> <p>Tími o.fl.</p>	Allir og 1+1	<p>Hlustun</p> <p>Umræður</p> <p>Teikna Brimi og Huldu í skóginum</p>	<p>Lesið 10. kafla. Spyrja opinna spurninga</p> <p>Sýna tengsl sólar, jarðar og annarra hnatta – vitna t.d. í stæ. itarefnisbækurnar: Merkúrius, Venus, Mars o.s.frv.</p> <p>Byggja umræður upp eftir áhuga nemenda og örva þá í hugsun um þetta efni.</p> <p>Finna heimildir og láta frjálst lesefni í stofu sem tengist þessu efni</p> <p>Láta hugmyndir þeirra um sólina og mánann og himingeiminn koma fram</p> <p>Finna má ýmsa vinnu tengda því ef mikill áhugi vaknar</p>	<p>Hlustun</p> <p>Umræður</p>	<p>Bækur og aðrar heimildir um sólkerfið</p> <p>Af hverju var Hulda enn reið við Brimi? Af hverju kom sólin ekki upp? Hvar voru þau stödd? Hvernig ætli þeim hafi liðið í skóginum? Af hverju þurftu þau að verða vinir til að komast heim? Eru sólin og máninn vinir?</p>	<p>Vitneskja um gildi vináttunnar</p> <p>Vitneskja um að jörðin er ein af mörgum plánetum í sólkerfinu. Jörðin er hnöttur og snýst um sjálfa sig og sólu. Ýmis hugtök tengd sólkerfinu og tengsl þess við árstíðir og aðrar tímaviðmiðanir okkar</p>	

VIÐFANGSEFNI	BEKKJAR-SKIPULAG	VINNA NEMENDA	VINNA KENNARA	KENNSLUAÐFERÐIR	EFNI/GÖGN OG LYKILSPURNINGAR	AFRAKSTUR	TIL MINNIS
11. Grimmi björninn Náttúrufræði Fossniður, regnbogi og fossúði Lífsleikni Tilfinningar – snerting Upplýsinga- og tæknimennt Íslenska Tónmennt	Allir	Umræður Vinna við sameiginlegt verkefni, sem er að búa til stóran teflonbrúsa Skrifa sögu um það hvernig gekk að vera teflon húðaður Regnbogaljód eða saga Söngur	Undirbúa sameiginlegt verkefni nemenda – að búa til teflonbrúsa. Spyrja opinna spurninga Finna söngva um regnbogann Setja fyrir að semja ljód eða sögu og/eða finna slíkt í ljóðabókum og tengja það skriftarkennslunni	Fá fram hjá nemendum hugmyndir um hvernig hægt er að búa til teflonbrúsa Hvaða efni þurfum við til að búa hann til? Spurningar: Af hverju ætli björninn segi að þau séu ekki börn? Hvað gerir börn að börnum? Hver bjargaði þeim?	Maskínupappír Málning Svart túss Hugmyndir frá börnunum að efni til að útbúa brúsa	Teflon úða-brúsi Teflon húðaðir nemendur sendir heim	



VIÐFANGSEFNI	BEKKJAR-SKIPULAG	VINNA NEMENDA	VINNA KENNARA	KENNSLUAÐFERÐIR	EFNI/GÖGN OG LYKILSPURNINGAR	AFRAKSTUR	TIL MINNIS
12. Loðnar köngulær og eitradar áttfætlur Náttúrufræði Köngulær Íslenska Þula Skrift Tónmennt	Allir og 1+1	Horfa á myndband um köngulær Skrifa þuluna bls. 44 í verkefnabók og myndskreyta. Eða skrifa aðrar þulur um köngulær sem nemendur þekkja Verkefnavinna um köngulær Vinna við sameiginlegt verkefni sem er könguló og köngulóarvefur Söngur Þylja þuluna bls. 44 daglega næstu daga	Undirbúa myndbandssýningu og sameiginlegt verkefni sem er könguló í köngulóarvef uppi í einu horni stofunnar Undirbúa verkefnavinnu um köngulær Undirbúa söng um köngulær t.d. í samráði við tónmenntakennara Dæmi um söng: „Það var eitt sinn könguló sem hafði átta fætur, því þurfti hún að ...“ Fleiri þulur, dæmi: „Könguló, könguló vísaðu mér á berjamó“	Myndbandssýning Sýnikennsla Söngur Þekkið þið fleiri þulur? Hvaða? Hvernig getum við þekkt köngulær?	Textar Myndband Verkefni og köngulóarvefur í bók eða á vegg í stofu Vefleiðangur: http://www.ismennt.is/not/hbrynj/kongulo.htm/ Köngulóarvefur: http://www.ismennt.is/not/hrundg/kongulær/index.htm Úr samræmdu prófi: http://www.namsmat.is/prof/9907isl3.pdf Leikur: http://www.ismennt.is/vefir/leikir/ymsirnam/konguglov.html	Þula skrifuð og myndskreytt í verkefnabók Könguló í köngulóarvef í horni kennslustofunnar	





VIÐFANGSEFNI	BEKKJAR-SKIPULAG	VINNA NEMENDA	VINNA KENNARA	KENNSLUAÐFERÐIR	EFNI/GÖGN OG LYKILSPURNINGAR	AFRAKSTUR	TIL MINNIS
<p>13. Fiðrilda-skrímslin</p> <p>Leikræn tjáning</p> <p>Náttúrufraedi</p> <p>Alskýjað</p> <p>Myndmennt</p> <p>Upplýsinga- og tæknimennt</p>	Allir	<p>Leika ferð (bls. 47) sögupersóna með því að gera tákn með höndunum, s.s. slá á lær, klappa, stappa eða búa til leikrit eða kyrrmyndir úr sögunni</p> <p>Vinna að sameiginlegu málverki sem inniheldur gult tungl, svart myrkur og rautt blóð</p>	<p>Undirbúa með nemendum tákn fyrir ferðalagið bls. 47 og gera þau með börnunum jafnóðum og sagan er lesin</p> <p>eða</p> <p>leyfa þeim að leika ferðina alveg eftir þeirra eigin túlkun</p> <p>Ath. Samstarf við myndmenntakennara eða tölvukennara um gerð margmiðunarefnis</p>	<p>Hlustun</p> <p>Umræður</p> <p>Leikræn tjáning</p> <p>Spurning: Sér maður tunglið þegar alskýjað er? Hvar er tunglið þá?</p>	<p>Pappír</p> <p>Málning</p> <p>Upplýsingar um hvernig vinna má með kyrrmyndir með börnum og aðra leikræna tjáningu, sjá Fræðslupakka fræðsludeildar Þjóðleikhússins í heimildaskrá</p>	<p>Málverk eða margmiðlunarverkefni</p> <p>Leikrit</p> <p>Leikin saga og/eða saga með leikhljóðum</p> <p>Kyrrmyndir</p>	



VIÐFANGSEFNI	BEKKJAR-SKIPULAG	VINNA NEMENDA	VINNA KENNARA	KENNSLUAÐFERÐIR	EFNI/GÖGN OG LYKILSPURNINGAR	AFRAKSTUR	TIL MINNIS
14. Villtustu villidýrin Náttúrufræði Eldflugur Upplýsinga- og tölvutækni	Allir	Öflun heimilda um eldflugur Skráð í verkefnabók eða í tölvu (Word) og myndskreytt Gerð eldflugna eftir eigin hugmyndaflugi með aðstoð kennara eða myndmennta-kennara	Lestur á 14. kafla Undirbúa heimilda-öflunina Aðstoða börnin við gerð eldflugna eftir þeirra hugmynd og eftir heimildum	Heimildavinna Verklegr vinna og hönnun Spurningar: Hvernig gætum við búið til eldflugur? Af hverju kom enginn og fagnaði þeim?	Bókasafn Nettengd tölva Annað efni eftir hugmyndaflugi nemenda	Eldflugur og fróðleikur um þær. Sett fram í verkefnabók eða á veggspjöld	



VIÐFANGSEFNI	BEKKJAR-SKIPULAG	VINNA NEMENDA	VINNA KENNARA	KENNSLUAÐFERÐIR	EFNI/GÖGN OG LYKILSPURNINGAR	AFRAKSTUR	TIL MINNIS
15. Draugabörnin Lífsleikni Íslenska Stærðfræði Upplýsinga- og tæknimennt	Allir og 3–4 saman í hópi	Skrifa upp skemmtileg ljód um fiðrildi og myndskreyta í verkefnabók. Eða vinna í tölvu (Word) Taka þátt í umræðum Finna út hvað 100x100 er og koma með í skólann mynd eða hlut sem tákna svarið Heimildavinna um nátthrafn, nætur-gala, leðurblökur og fleiri fugla sem vaka um nætur Heimildavinna um lóuna Brandarakeppni Safna bröndurum saman frá nemendum	Undirbúa heimildavinnu Stjórna umræðum um 100x100 Stýra verkefnavinnu í ljóðum um fiðrildi Stjórna umræðum um gildi þess að taka vel á móti fólki Safna saman bröndurum frá nemendum. Flokka brandara með þeim og jafnvel setja saman í bók	Heimildavinna Verkefnavinna Umræður Heimavinna Keppni Spurningar: Hvaða áhrif hefur það á mannfólk og náttúru ef sólin nær ekki að skína?	Bókasafn Nettengd tölva Verkefnabók Brandarasafn/bók	Veggspjöld unnin í heimildavinnunni um dýr sem sofa á daginn en vaka á nóttunni, í viðbót við hin sem áður hafa verið gerð Tákn fyrir 100x100 um alla stofu Gleði og ánægja? Brandarasafn og/eða brandarabók	





VIÐFANGSEFNI	BEKKJAR-SKIPULAG	VINNA NEMENDA	VINNA KENNARA	KENNSLUAÐFERÐIR	Efni/gögn og lykilsurningar	Afakstur	Til minnis
<p>16. Gleði-Glaumur brandarakarl</p> <p>Lífsleikni Hjálpssemi</p>	Allir	<p>Taka þátt í umræðum um hjálpssemi og á hvern hátt við getum veitt hjálp í litlum og stórum stíl</p> <p>Gera eitthvert góðverk í skóla, heima eða annars staðar í samfélaginu</p> <p>Skrá góðverk í t.d. eina viku á þar til gert eyðublað</p>	<p>Stjórna umræðum og tengja við raunveruleikann</p> <p>Fá nemendur til að koma með uppástungu um það hvaða góðverk þau geta gert sem kostar litla sem enga fyrirhöfn, bæði í skólanum, heima og úti í samfélaginu. Fylgisíða 8</p> <p>Kynna útfyllingu á eyðublaði. Fylgisíða 9</p>	<p>Hlustun</p> <p>Umræður</p> <p>Skráning góðverka</p> <p>Ritun</p>	Góðverk nemenda	<p>Meðvitund um hjálpssemi og góðverk</p> <p>Samantekt á góðverkum bekkjarins í eina viku á veggspjaldi</p> <p>Gagnleg vefslóð: http://www.redcross.is/template3.asp?PageID=475</p>	



VIÐFANGSEFNI	BEKKJAR-SKIPULAG	VINNA NEMENDA	VINNA KENNARA	KENNSLUADFERÐIR	EFNI/GÖGN OG LYKILSPURNINGAR	AFRAKSTUR	TIL MINNIS
<p>17. Hver á sólina?</p> <p>Íslenska Samlestur</p> <p>Lífsleikni Kosningar</p>	Allir	<p>Lesi saman ef til er bekkjarsett eða láta nemendur lesa í hópum eða þá að kennari les fyrir þá</p> <p>Kjósa um hvor hefur rétt fyrir sér Hulda og Brimir eða Gleði-Glaumur</p>	<p>Stjórna samlestri, umræðum og kosningu</p> <p>Útbúa eða ljósrita atkvæðaseðla</p>	<p>Samlestur</p> <p>Kosning</p>	<p>Bókin <i>Sagan af bláa hnettinum</i> handa sem flestum</p> <p>Miðar fyrir kosningu. Fylgisíða 10</p>	Niðurstöður kosninga	



VIÐFANGSEFNI	BEKKJAR- SKIPULAG	VINNA NEMENDA	VINNA KENNARA	KENNSLUAÐFERÐIR	Efni/gögn og lykilsurningar	Afakstur	Til minnis
18. Kosningarnar	Allir	Hlustun	Lesi 18. kafla	Hlustun Umræður		Niðurstöður kosninga í bókinni og nemend- anna bornar saman	



VIÐFANGSEFNI	BEKKJAR- SKIPULAG	VINNA NEMENDA	VINNA KENNARA	KENNSLUAÐFERÐIR	EFNI/GÖGN OG LYKILSPURNINGAR	AFRAKSTUR	TIL MINNIS
19. Björgunar- veislan	Allir	Hlustun Leikur: Fram, fram fylking Finna spakmæli, orð- tök og málshætti sem fjalla um það að vera góðhjartaður. Skrá á lítil spjöld	Lesi 19. kafla Stjórna leik. Valið standi um: Steinhjarta – engir vinir Stálhjarta – Engar tilfinningar Stjórna umræðum	Hlustun Umræður Leikur Er hægt að velja á milli stálhjarta og steinhjarta? Gætu nemendur hugsað sér að velja um slíkt? Hvernig hjarta er æskilegast?		Umræður og meðvit- und um það að gott er að vera góðhjart- aður Orðtak – dæmi: „Að ylja einhverjum um hjarta- ræturnar“ o.fl.	



VIÐFANGSEFNI	BEKKJAR-SKIPULAG	VINNA NEMENDA	VINNA KENNARA	KENNSLUAÐFERÐIR	EFNI/GÖGN OG LYKILSPURNINGAR	AFRAKSTUR	TIL MINNIS
<p>20. Sprengjan í kassanum</p> <p>Lífsleikni</p> <p>Íslenska</p> <p>Náttúrufræði</p>	Allir	<p>Hlustun</p> <p>Gera sögu eða ljóð um það að láta okkur ekki leiðast.</p> <p>Vitneskjan um það að æskan er dýrmætasta efni í heimi!</p> <p>Vinna þetta í verkefnabók eða á veggspjald</p> <p>Teikna mynd af fossinum, (fram komi gnýr, úði, regnbogi)</p>	<p>Lesi 20. kafla. Aðstoða við sögu-, ljóðagerð og teikningu</p> <p>Eða hafa samráð við myndmenntakennara eða tölvukennara um margmiðlunarmynd</p>	<p>Myndlist</p> <p>Innlögn í gerð ólíkra ljóða</p>	<p>Pappír</p> <p>Verkefnabók</p> <p>Hugsanlega gerð bókar í ritvinnslu á tölvu eða í Publisher sem grein í blaði</p>	<p>Ljóð og sögur í verkefnabækur eða á veggspjöld</p> <p>Mynd</p> <p>Æskan er dýrmæt!</p>	



VIÐFANGSEFNI	BEKKJAR- SKIPULAG	VINNA NEMENDA	VINNA KENNARA	KENNSLUADFERÐIR	EFNI/GÖGN OG LYKILSPURNINGAR	AFRAKSTUR	TIL MINNIS
21. Stálhjartað og steinhjartað Lífsleikni	Allir	Hlustun	Lesa 21. kafla Leyfa sögunni að njóta sín til fullnustu. Stjórna umræðum og leyfa nemendum að koma með spurningar og tillögur að niðurstöðum kaflans	Hlustun		Spenna!	



VIÐFANGSEFNI	BEKKJAR-SKIPULAG	VINNA NEMENDA	VINNA KENNARA	KENNSLUAÐFERÐIR	Efni/gögn og lykilspurningar	Afakstur	Til minnis
22. Draumur Gleði-Glaums Lífsleikni Að ráða fram úr vandamáli	3–4 saman	Umræður í hópi og skráning niðurstaðna	Stjórna umræðum	Hópvinna Umræður Leysa mál (Problem solving) Spurning: Hvernig gátu þau uppfyllt drauma Gleði-Glaums og um leið bjargað hjarta Brimis?		Lausn vandans	



VIÐFANGSEFNI	BEKKJAR-SKIPULAG	VINNA NEMENDA	VINNA KENNARA	KENNSLUAÐFERÐIR	Efni/gögn og lykilsurningar	Afrakstur	Til minnis
<p>23. Hans hátign ...</p> <p>Lífsleikni Að skoða hug sinn betur áður en maður framkvæmir.</p> <p>Upplýsinga- og tölvutækni</p>	Allir	<p>Val:</p> <p>Teikna, skrifa sögu/ljóð (t.d. á tölvu) eða fönðra ýlfrandi ryksugu</p> <p>Reynir á hugmyndaflug og áhugasvið nemenda</p> <p>Þeir skoða hug sinn og framkvæma</p>	Stjórnun, aðstoð og úthlutun verkefna	Frjálst val nemenda	Ýmiskonar eftir vali	Ýmiskonar	



VIÐFANGSEFNI	BEKKJAR-SKIPULAG	VINNA NEMENDA	VINNA KENNARA	KENNSLUAÐFERÐIR	Efni/gögn og lykilspurningar	Afakstur	Til minnis
24. Lokahóf Lífsleikni Félagsstörf	Allir 3–4 saman	Taka þátt í lokahófi með gullkornum undir diskum og heimatilbúnum veitingum þar sem allir leggjast á eitt við að gera myndarlega veislu. Hópar finna skemmtiatriði og koma með sameiginlegar tillögur að veislunni Upplagt að lesa eða leika upp úr brandarabókinni	Aðstoð við undirbúning og skipulag Draga saman niðurstöður hópanna og skapa úr því niðurstöðu sem flestir eru sáttir við Skipta verkum milli nemenda	Samvinnunám	Ýmiskonar eftir samkomulagi Fylgisíða 11 (ath. á þremur blöðum)	Veisla	



Annað: _____

Hugmyndabanki í framhaldi af lestri sögunnar:

- 🌀 Menningarferð í leikhús
- 🌀 Umræður um leiksýninguna (Væntingar fyrir sýningu, form verksins, leikmyndahönnunin, lýsingin, leikurinn, búningar, förðun og hárgreiðsla, leikmunir, tónlist og leikhljóð, áhorfendur, almennar umræður um verkið eftir á)
- 🌀 Myndmennt/handmennt: Hönnun sviðsmyndar og búninga
- 🌀 Íslenska: Vinnið eigin leikgerð
- 🌀 Skoða leikhús og leikmuni
- 🌀 Fá leikara eða höfund sögunnar í heimsókn
- 🌀 Fræðast um höfund verksins
- 🌀 Fræðast um leikstjóran eða leikara

Hagnýt hjálpargögn – vefslóðir:

- Aðalnámskrá grunnskóla – leikræn tjáning
Fræðsludeild Þjóðleikhússins http://leikhusid.is/Forsida/THjodleikhusid/Freadsludeild_THjodleikhusins/view.aspx
- The Drama in Education Site <http://www.kentaylor.co.uk/die/>
- Kennaravefur – leikræn tjáning <http://www.creativedrama.com/>
- Leikjasafn <http://expage.com/dc/musicthea/Classroomartsindex.html>
- Kennsluáætlanir <http://www.childdrama.com>

Heimildir og önnur hjálpargögn

Aðalnámskrá grunnskóla. 1999. *Almennur hluti*. Reykjavík. Menntamálaráðuneytið.

Aðalnámskrá grunnskóla. 1999. *Íslenska*. Reykjavík. Menntamálaráðuneytið.

Aðalnámskrá grunnskóla. 1999. *Listgreinar*. Reykjavík. Menntamálaráðuneytið.

Aðalnámskrá grunnskóla. 1999. *Lífsleikni*. Reykjavík. Menntamálaráðuneytið.

Aðalnámskrá grunnskóla. 1999. *Náttúrufræði*. Reykjavík. Menntamálaráðuneytið.

Aðalnámskrá grunnskóla. 1999. *Stærðfræði*. Reykjavík. Menntamálaráðuneytið.

Aðalnámskrá grunnskóla. 1999. *Upplýsinga- og tæknimennt*. Reykjavík, Menntamálaráðuneytið.

Andri Snær Magnason. 1999. *Sagan af bláa hnettinum*. Reykjavík. Mál og menning.

Armstrong, Thomas. 2000. Fjölgreindir í skólastofunni. Erla Kristjánsdóttir þýð. Reykjavík. JPV útgáfa.

Bergþóra Þórhallsdóttir. 2002. *Það sem ég vil sjá...*

<http://www.eyjar.is/~beggath/skyn/sjonfor>

Dix, Alan J. ofl. 1998. *Human – Computer Interaction*. London. Prentice Hall.

Fræðsludeild Þjóðleikhússins. 2002. *Fræðslupakki 1 – Jón Oddur og Jón Bjarni*. Reykjavík. Þjóðleikhúsið.

Hafsteinn Karlsson og Þorsteinn Hjartarson. 1999. *Upplýsingatækni í skólastarfi – nýjar áherslur í kennslu. Handbók*. Reykjavík. Bókarhöfundar.

Ingvar Sigurgeirsson. 1999. *Litróf kennsluáðferðanna*. Reykjavík. Æskan.

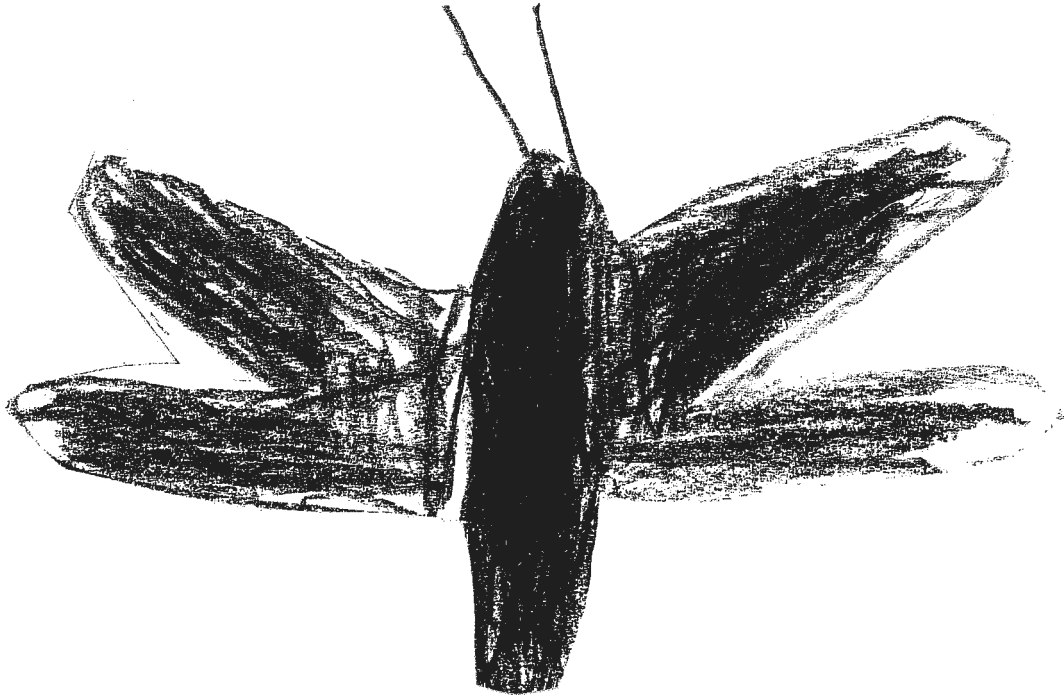
Karin Wallin. *Börn hafa hundrað mál*. 1988. Þýðandi Aðalsteinn Davíðsson. Reykjavík. Menntamálaráðuneytið.

Þuríður Jóhannsdóttir. 2001. *Veidum menntun í netið*. M.ed. – ritgerð við KHÍ. Reykjavík. Höfundur.

Þuríður Jóhannsdóttir. 2000. *BarnUng – Vefur um barna- og unglingsbókmenntir*. <http://barnung.khi.is>

Fiðrildi

Gera má fiðrildi á ýmsa vegu. Börnin geta teiknað/skapað sitt eigið fiðrildi og litað það eða dregið upp á glæru.



Börn geta fengið heimildir um fiðrildi víða. Hér er dæmi um úrklippu af mjólkurfernu.



Fiðrildi

Íslensk fiðrildi eru ekki ýkja skrautleg en annars staðar í Evrópu eru þau mun litfeguri. Fegurð þeirra hefur ef til vill vakið hjá fólki skáldlegar kenndir því nafngiftimar eru ekki síður skrautlegar. Danir kalla

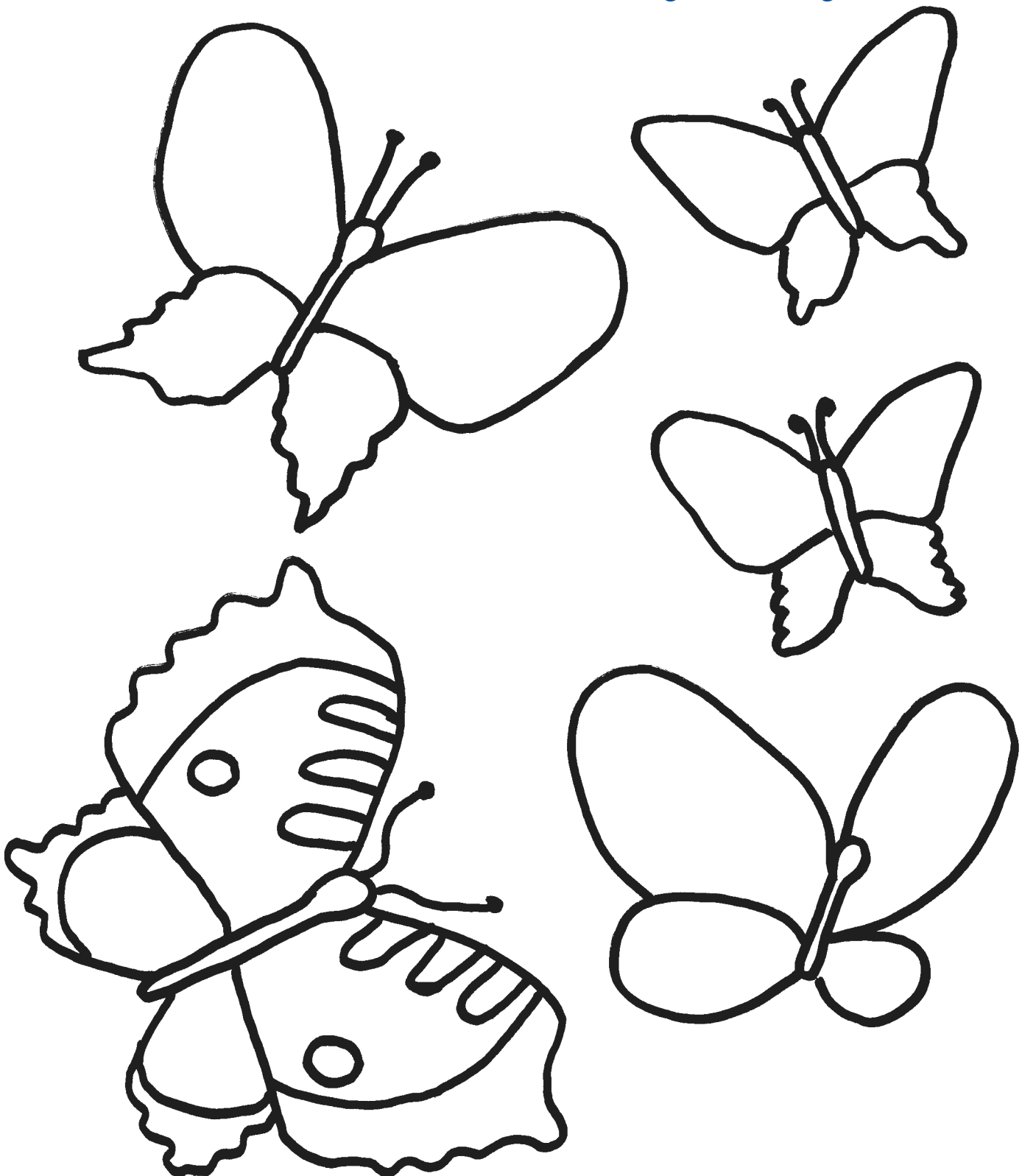
þau til dæmis „sumarflugla“ (sommerfugl), Englendingar „smjörflugur“ (butterfly) og Spánverjar kenna þau við Maríu guðsmóður (mariposa), svo nokkur dæmi séu tekin. Slík fjölbreytni í nafngiftum er harla óvenjuleg því algengar dýrategundir bera allajafna skyld og fremur einsleitt heiti í þeim evrópsku málum sem eru af hinni indóevrópsku málaætt. Nægir þar að nefna að orð eins og „köttur“ (íslenska), „cat“ (enska) og „gato“ (spænska) eru öll skyld og þýða öll það sama.

Eins og áður sagði hefur útlit fiðrildanna hugsanlega orsakað þessa fjölbreyttu nafnafloðu þótt ekkert sé vitað um það með vissu.



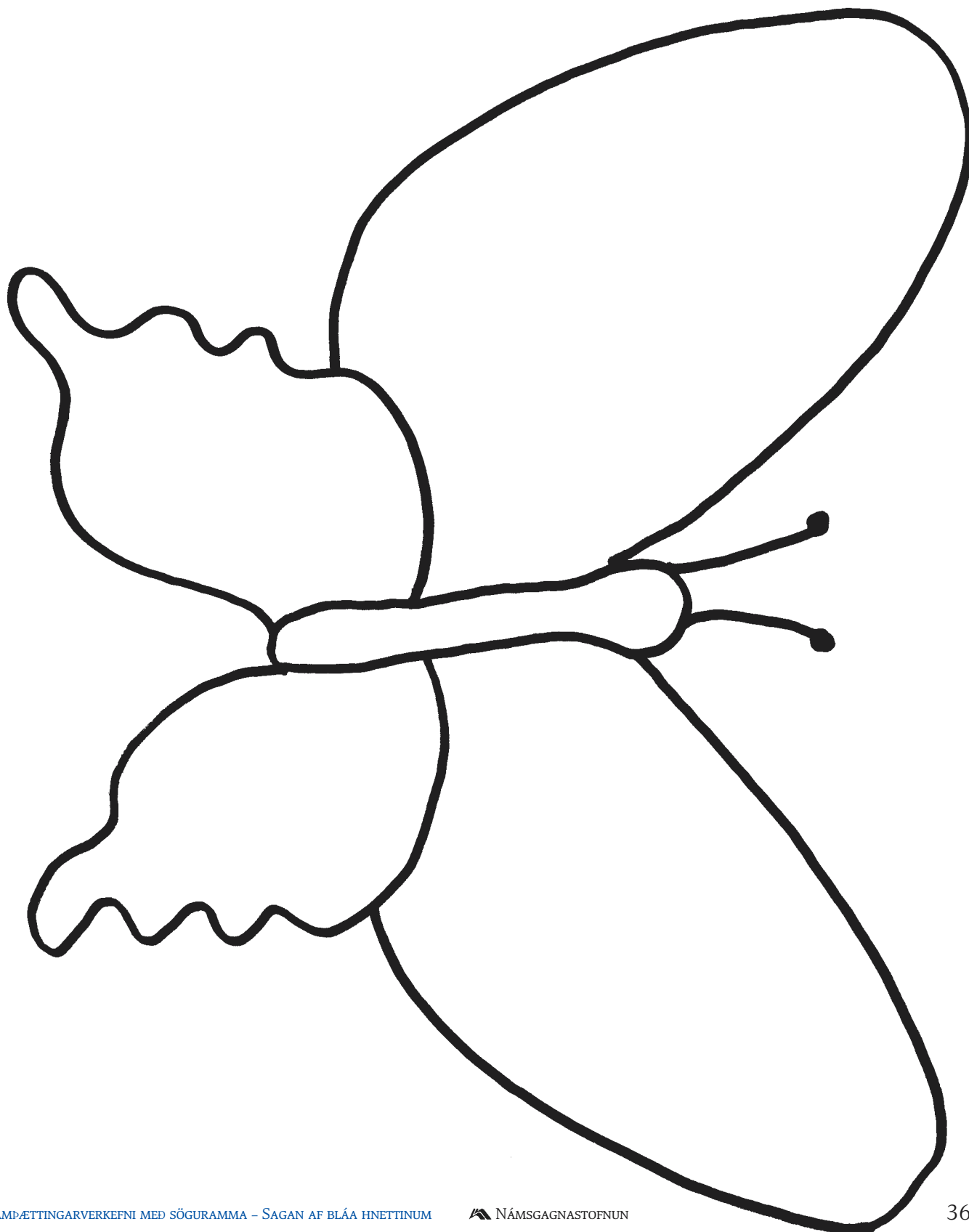
Fiðrildi

Þessi fiðrildi má nota til dæmis við glærufiðrildagerð.



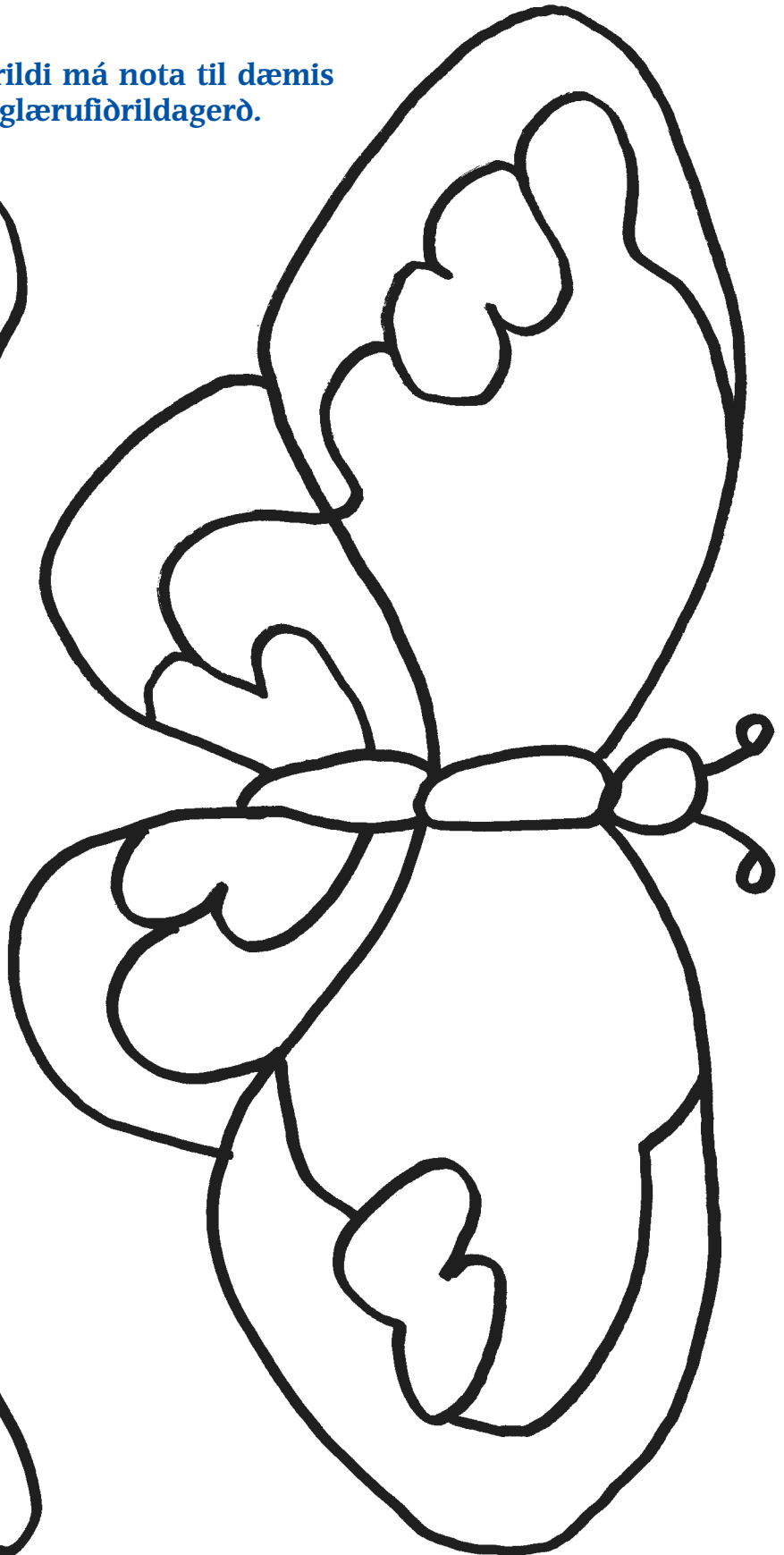
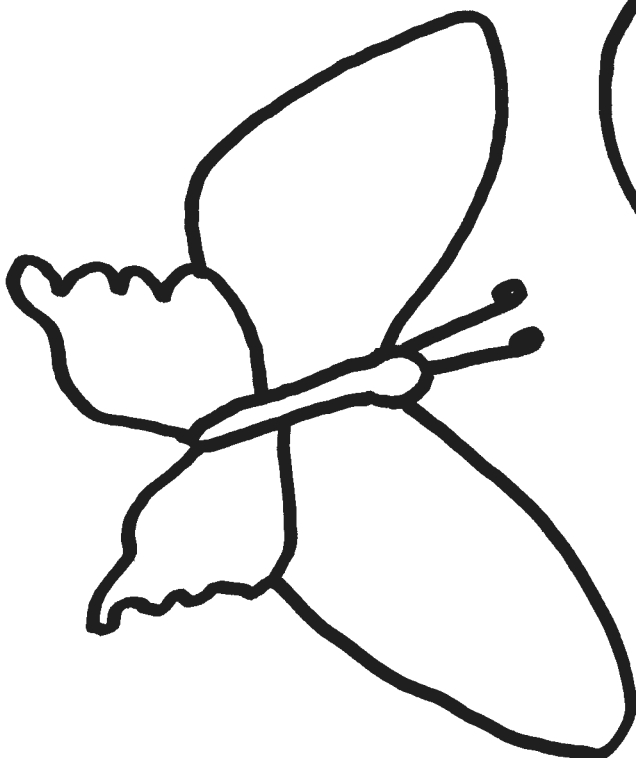
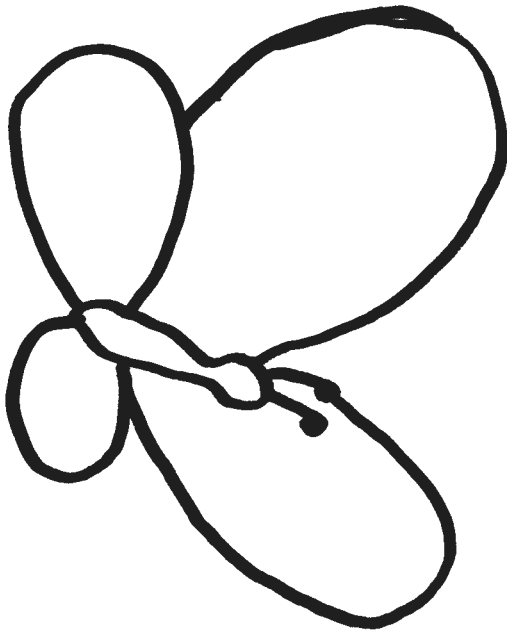
Fiðrildi

Þessi fiðrildi má nota til dæmis við glærufiðrildagerð.



Fiðrildi

Þessi fiðrildi má nota til dæmis
við glærufiðrildagerð.



Nafnspjöld

Nafnspjöldin má t.d. ljósrita á þykkan pappír í lit.
Nemendur gætu að aukiúið til sín eigin nafnspjöld.

Glaumur Geimmundsson

geimryksugufarandsölumadur
en adallega

draumaa**UPPFYLLINGAMAÐUR**
og **GLEÐIGJAFI**

GeimSM: 762-6845-9768-1589-1899-7586
Geimasími: 351-6845-6555-8534-9519-2255
Geimsíða: www.glaumur.mm.is

Glaumur Geimmundsson

geimryksugufarandsölumadur
en adallega

draumaa**UPPFYLLINGAMAÐUR**
og **GLEÐIGJAFI**

GeimSM: 762-6845-9768-1589-1899-7586
Geimasími: 351-6845-6555-8534-9519-2255
Geimsíða: www.glaumur.mm.is

Glaumur Geimmundsson

geimryksugufarandsölumadur
en adallega

draumaa**UPPFYLLINGAMAÐUR**
og **GLEÐIGJAFI**

GeimSM: 762-6845-9768-1589-1899-7586
Geimasími: 351-6845-6555-8534-9519-2255
Geimsíða: www.glaumur.mm.is

Glaumur Geimmundsson

geimryksugufarandsölumadur
en adallega

draumaa**UPPFYLLINGAMAÐUR**
og **GLEÐIGJAFI**

GeimSM: 762-6845-9768-1589-1899-7586
Geimasími: 351-6845-6555-8534-9519-2255
Geimsíða: www.glaumur.mm.is

Glaumur Geimmundsson

geimryksugufarandsölumadur
en adallega

draumaa**UPPFYLLINGAMAÐUR**
og **GLEÐIGJAFI**

GeimSM: 762-6845-9768-1589-1899-7586
Geimasími: 351-6845-6555-8534-9519-2255
Geimsíða: www.glaumur.mm.is

Glaumur Geimmundsson

geimryksugufarandsölumadur
en adallega

draumaa**UPPFYLLINGAMAÐUR**
og **GLEÐIGJAFI**

GeimSM: 762-6845-9768-1589-1899-7586
Geimasími: 351-6845-6555-8534-9519-2255
Geimsíða: www.glaumur.mm.is

Glaumur Geimmundsson

geimryksugufarandsölumadur
en adallega

draumaa**UPPFYLLINGAMAÐUR**
og **GLEÐIGJAFI**

GeimSM: 762-6845-9768-1589-1899-7586
Geimasími: 351-6845-6555-8534-9519-2255
Geimsíða: www.glaumur.mm.is

Glaumur Geimmundsson

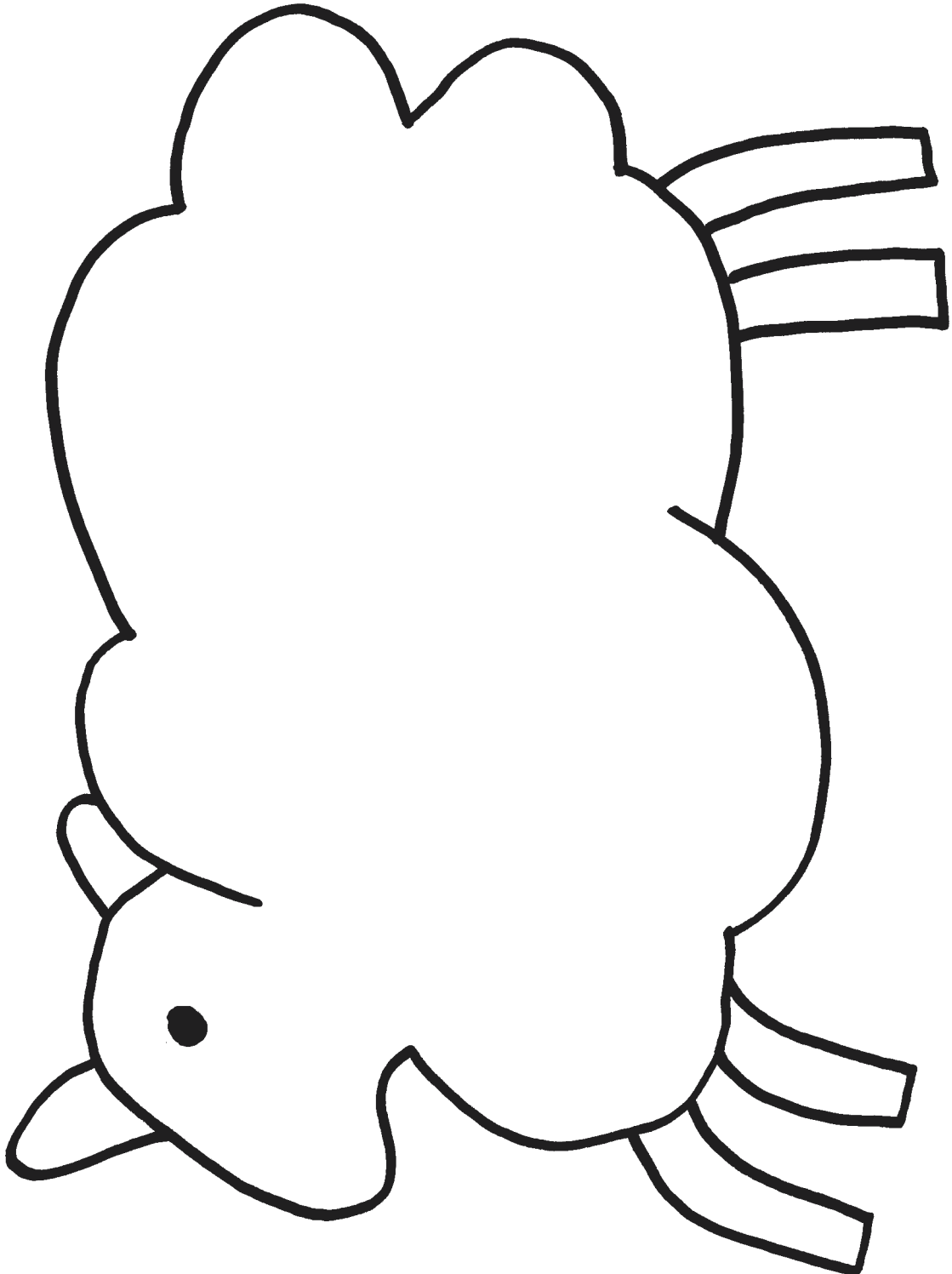
geimryksugufarandsölumadur
en adallega

draumaa**UPPFYLLINGAMAÐUR**
og **GLEÐIGJAFI**

GeimSM: 762-6845-9768-1589-1899-7586
Geimasími: 351-6845-6555-8534-9519-2255
Geimsíða: www.glaumur.mm.is

Skýjalömb

Nemendur klippa út lambið og líma bómull á það.
Höfuð og fætur má síðan líta. Afrakstur límdur á blátt karton A4.



Úlfaský

Nemendur klippa út úlfinn og líma ullarband á hann í brúnum, gráum og/eða svörtum lit. Höfuð og skott má síðan lita. Afrakstur límdu á svart karton A4.



Góðverk – sýniseintak frá höfundum

Punktur frá 4. BP eftir umræður um góðverk og hjálpsemi.

Heima:

- taka til
- búa til mat/nesti
- vaska upp
- halda húsinu hreinu
- ganga vel um
- raða skóm
- búa um rúmið
- fara í sendiferðir
- taka til eftir sig
- skúra
- hengja upp/sækja þvott út á snúru
- tína rusl í garðinum
- þrifa gluggana inni
- þrifa gluggana úti
- passa yngri systkini
- slá blettinn
- smíða/mála með foreldr.
- bera hluti t.d. í flutningum
- færa til hluti m/ öðrum
- sópa
- ryksuga
- þurrka af
- annað: _____

Í skólanum:

- taka tillit til fatlaðra
- taka tillit til þeirra sem eiga við sjúkdóma að stríða
- hjálpa minni máttar
- hjálpa öðrum að læra
- lána öðrum
- standa saman
- vinna saman
- vera jafngóð við alla
- sýna tillitssemi
- deila með öðrum
- ganga vel um
- vera umsjónarmaður
- ganga vel um
- minna aðra á
- hjálpast að
- annað: _____

Fyrir samfélagið:

- gefa peninga til þeirra landa sem eiga í stríði, svelta eða vegna sjúkdóma í heiminum
- taka tillit til fatlaðra og aldraðra
- hjálpa þegar slys verða
- gróðursetja í náttúrunni
- sá í náttúrunni
- ganga vel um umhverfið
- taka tillit til annarra
- tína rusl
- hjálpa öðrum, t.d. gömlum manni yfir götu
- safna lundapysjum og sleppa þeim
- opna hurð fyrir aðra
- fara í sendiferðir
- heimsækja þá sem eru einmana
- annað: _____

Stækkið upp í A3 til einföldunar

Að skrá góðverk – hjálpsemi í eina viku

Nafn nemanda: _____

Mánudagur	Þriðjudagur	Miðvikudagur	Fimmtudagur	Föstudagur
Heima:	Heima:	Heima:	Heima:	Heima:
Í skólanum:	Í skólanum:	Í skólanum:	Í skólanum:	Í skólanum:
Fyrir samfélagið:	Fyrir samfélagið:	Fyrir samfélagið:	Fyrir samfélagið:	Fyrir samfélagið:

Gangi þér vel!

Kosningamiðar

<p>✂</p> <p>Krossið við það sem ykkur finnst rétt.</p> <p>Brimir og Hulda hafa rétt fyrir sér ____</p> <p>Gleðiglaumur hefur rétt fyrir sér ____</p> <p>Skilið til kosningastjóra</p>	<p>Krossið við það sem ykkur finnst rétt.</p> <p>Brimir og Hulda hafa rétt fyrir sér ____</p> <p>Gleðiglaumur hefur rétt fyrir sér ____</p> <p>Skilið til kosningastjóra</p>	<p>Krossið við það sem ykkur finnst rétt.</p> <p>Brimir og Hulda hafa rétt fyrir sér ____</p> <p>Gleðiglaumur hefur rétt fyrir sér ____</p> <p>Skilið til kosningastjóra</p>	<p>Krossið við það sem ykkur finnst rétt.</p> <p>Brimir og Hulda hafa rétt fyrir sér ____</p> <p>Gleðiglaumur hefur rétt fyrir sér ____</p> <p>Skilið til kosningastjóra</p>	<p>Krossið við það sem ykkur finnst rétt.</p> <p>Brimir og Hulda hafa rétt fyrir sér ____</p> <p>Gleðiglaumur hefur rétt fyrir sér ____</p> <p>Skilið til kosningastjóra</p>
<p>✂</p> <p>Krossið við það sem ykkur finnst rétt.</p> <p>Brimir og Hulda hafa rétt fyrir sér ____</p> <p>Gleðiglaumur hefur rétt fyrir sér ____</p> <p>Skilið til kosningastjóra</p>	<p>Krossið við það sem ykkur finnst rétt.</p> <p>Brimir og Hulda hafa rétt fyrir sér ____</p> <p>Gleðiglaumur hefur rétt fyrir sér ____</p> <p>Skilið til kosningastjóra</p>	<p>Krossið við það sem ykkur finnst rétt.</p> <p>Brimir og Hulda hafa rétt fyrir sér ____</p> <p>Gleðiglaumur hefur rétt fyrir sér ____</p> <p>Skilið til kosningastjóra</p>	<p>Krossið við það sem ykkur finnst rétt.</p> <p>Brimir og Hulda hafa rétt fyrir sér ____</p> <p>Gleðiglaumur hefur rétt fyrir sér ____</p> <p>Skilið til kosningastjóra</p>	<p>Krossið við það sem ykkur finnst rétt.</p> <p>Brimir og Hulda hafa rétt fyrir sér ____</p> <p>Gleðiglaumur hefur rétt fyrir sér ____</p> <p>Skilið til kosningastjóra</p>

Að skipuleggja veislu

Nemendur vinna í hópum. Umræður.
Hver hópur skráir niður hugmyndir um hvernig skipta á verkum með bekknum og hvað hver hópur á að gera. Engin nöfn nefnd í hópum.

Tegund veislu:

Skipulagsnefnd: (Kosning eða val. Hlutverk hennar.)

Skemmtinefnd/ir: (Kosning eða val. Hlutverk.)

Þrautir/leikir/skemmtiatriði:

Skreytingarnefnd: (Kosning eða val. Hlutverk.)

Skreytingar (Hvers konar – dúkar, blöðrur, músastigar, veggspjöld o.s.frv.)

Tónlist:

Gestir: (Hvort og hverjir. Hafa þarf í huga heildarfjölda gesta og aðstæður.)

Tiltektarhópur: (Kosning eða val. Hlutverk.)

FYLGISÍÐA 11

(framhald)

Boðskort: (Hvort og hvernig?)

Dagskrárgerð: (Uppsetning og hvernig birt?)

Skráið hér það efni sem þið þurfið til að geta haldið þessa veislu.

Að lokum skilið þið þessu til kennararans sem fer yfir atriðin og reynir með ykkar aðstoð að komast að lokaniðurstöðu. Góða skemmtun!