

VERKFAERAKISTAN

Yngsta stig



Kristín Ísabella Karlsdóttir

Verkfærakistan

yngsta stig

Efnisyfirlit

Inngangur	10
Leiklist í námi.....	10
Eitt skref í einu	11
Dreifing hæfniviðmiða leiklistar	12
<i>Hæfniviðmið</i>	12
Tafla 1: Fyrsti bekkur, fyrsti tími	13
Kennsluáætlun fyrir 1.bekk - Fyrsti tími.....	14
Ég heiti	14
Frjósa og kyrrmyndir	14
Samantekt:.....	15
Tafla 2: Fyrsti bekkur, annar tími	16
Kennsluáætlun fyrir 1.bekk – Annar tími	17
Mörgæs	17
Hlustunar æfingar	17
Já, gerum það.....	18
Hvað gerðum við í dag	19
Tafla 3: Fyrsti bekkur, þriðji tími	20
Kennsluáætlun fyrir 1.bekk - Þriðji tími	21
Að setja sig í spor annara	21
Það sem við eigum sameiginlegt.....	21
Sagan um Adelu	22
Hvernig líður okkur?.....	22
Adela	23
Tafla 4: Fyrsti bekkur, fjórði tími.....	25
Kennsluáætlun fyrir 1.bekk - Fjórði tími	26
Hvaða tilfinningar þekkjum við?	26
Já, gerum það.....	26
Kynning trúðsins.....	26
Tilfinninga-Partý.....	27

Erfitt eða auðvelt?.....	27
Tafla 5: Fyrsti bekkur, fimmtí tími.....	28
Hvað er látbragð?.....	29
Dýrin okkar.....	29
Trúðurinn minn.....	30
Látbragð í daglegu lífi.....	30
Tafla 6: Fyrsti bekkur, sjöttí tími.....	31
Kennsluáætlun fyrir 1. bekk - Sjöttí tími.....	32
Hvað er ímyndunarafli.....	32
Þetta er ekki sleif.....	32
Spunasamtal.....	32
Urðu til lítil leikrit?.....	33
Tafla 7: Annar bekkur, fyrsti tími.....	34
Kennsluáætlun fyrir 2. bekk - Fyrsti tími.....	35
Við kunnum svo margt.....	35
Jakob segir.....	35
Já, gerum það.....	36
Hvaða undur bíða okkar?.....	36
Tafla 8: Annar bekkur, annar tími.....	37
Kennsluáætlun fyrir 2. bekk - Annar tími.....	38
Kunnið þið að búa til sögur?.....	38
Mörgæs.....	38
Orð verða að sögu.....	39
Var upphaf, miðja og endir á sögunni okkar?.....	40
Tafla 9: Annar bekkur, þriðji tími.....	41
Kennsluáætlun fyrir 2. bekk - Þriðji tími.....	42
Hafið þið farið í búninga áður?.....	42
Tarzan, Jane og Ljónið.....	42
Litla gula hænna.....	43
Hvað gerðu búningarnir?.....	43

Tafla 10: Annar bekkur, fjórði tími	44
Kennsluáætlun fyrir 2.bekk - Fjórði tími	45
Skiptir máli hvernig maður beitir röddinni?	45
Radd æfing	45
Já, gerum það- raddstyrkur	45
Var þetta skrítið	46
Tafla 11: Annar bekkur, fimmti tími	47
Kennsluáætlun fyrir 2.bekk - Fimmti tími	48
Vitið þið hvað sagnorð eru?	48
Látbragð	48
Sögulátbragð	49
Stuttar sögur sem hægt er að fylla inn í	49
Samantekt	50
Tafla 12: Annar bekkur, sjötti tími	51
Kennsluáætlun fyrir 2.bekk - Sjötti tími	52
Hver er upphalds sögupersónan ykkar?	52
Ofurhetju nöfn	52
Viðtal við sögupersónur	53
Hvernig fannst ykkur þetta?	53
Tafla 13: Þriðji bekkur, fyrsti tími	54
Kennsluáætlun fyrir 3.bekk - Fyrsti tími	55
Að búa til sögu	55
Orð verða að sögu	55
Já, gerum það	55
Skapandi skrif	55
Samræðu hringur	56
Tafla 14: Þriðji bekkur, annar tími	57
Kennsluáætlun fyrir 3.bekk - Annar tími	58
Hápunktur	58
5, 4, 3, 2, 1 Boom	58

Skapandi skrif – framhald	59
Umræður.....	59
Tafla 15: Þriðji bekkur, þriðji tími.....	60
Kennsluáætlun fyrir 3.bekk - Þriðji tími	61
Hlutverk leikara á áhorfenda	61
Endalausí kassinn	61
Sögur verða að leikriti	61
Hugmynd yfir í leikrit.....	62
Tafla 16: Þriðji bekkur, fjórði tími	63
Kennsluáætlun fyrir 3.bekk - Fjórði tími	64
Hátt og skýrt.....	64
Patada	64
Sögur verða að leikriti – Framhald	65
Gulrótarleikurinn.....	65
Samantekt	66
Tafla 17: Þriðji bekkur, fimmti tími	67
Kennsluáætlun fyrir 3.bekk - Fimmti tími	68
Umhverfið okkar	68
Skjöldur og sprengja.....	68
Hafið á landi	68
Leikið í hópá	70
Listaverkið okkar	70
Ræðum um ruslið.....	70
Tafla 18: Þriðji bekkur, sjötti tími.....	71
Kennsluáætlun fyrir 3.bekk - Sjötti tími	72
Tungubrjótur.....	72
Jósef segir.....	72
Hátt og skýrt.....	73
Að muna.....	73
Minnisleikur	74

Tafla 19: Fjórði bekkur, fyrsti tími	75
Kennsluáætlun fyrir 4.bekk - Fyrsti tími	76
Nútíma leikhús	76
Hoppum í hlutverk	76
Munur á leiknu efni.....	77
Raunveruleikinn og ímyndaði heimurinn.....	77
Tafla 20: Fjórði bekkur, annar tími.....	78
Kennsluáætlun fyrir 4.bekk - Annar tími	79
Leiklist í menningu okkar – hugsunarkort.....	79
Sagan um álfkonuna á Fossum.....	79
Álfkonan á Fossum	79
Álfkonan í kyrrmyndum	81
Sýnum	82
Samantekt	82
Tafla 21: Fjórði bekkur, þriðji tími.....	83
Kennsluáætlun fyrir 4.bekk - Þriðji tími	84
Kyrrmyndir lifna við.....	84
Verur menningar	84
Leiklist í námi okkar.....	85
Gaman saman	86
Tafla 22: Fjórði bekkur, fjórði tími	87
Kennsluáætlun fyrir 4.bekk - Fjórði tími	88
Horfið þið oft á fréttir?.....	88
1,2,3,4,5 Boom	88
Fréttatími - Þing	88
Umræður um notkun tækni í leiklist.....	89
Tafla 23: Fjórði bekkur, fimmti tími	90
Kennsluáætlun fyrir 4.bekk - Fimmti tími	91
Ein önd	91
Fréttapáttur – upptökur.....	92

Virðing gagnvart vinnu annara.....	92
Tafla 24: Fjórði bekkur, sjötti tími.....	93
Kennsluáætlun fyrir 4.bekk - Sjötti tími	94
Að meta.....	94
Mörgæs.....	94
Fréttapátturinn okkar	94
Hvað fannst okkur um ferlið og frammistöðu okkar.....	95
5,4,3,2,1 Knús.....	95
Námsmat.....	96
Mat kennara.....	96
Hæfniviðmið.....	97
Matsblað kennara með nemendur í 1.bekk.....	97
Matsblað kennara með nemendur í 2.bekk.....	98
Matsblað kennara með nemendur í 2.bekk-framhald.....	99
Matsblað kennara með nemendur í 3.bekk.....	100
Matsblað kennara með nemendur í 4.bekk.....	101
Sjálfsmat nemenda	103
Heimildir.....	104

Inngangur

Verkfærakista þessi er ætluð til notkunar með grunnskólabörnum á yngstastigi. Kennsluáætlunin sem henni fylgir gerir ráð fyrir að hver kennslustund sé 40 mínútur og kennsla sé einu sinni í viku á sex vikna tímabili. Þó er ávallt sveiganleiki til þess að lengja eða stytta kennslustundir með því að bæta við leikjum eða dreifa úr verkefnum.

Verkfærakistan er tilvalin til þess að setja upp viðmið og áætlun fyrir kennara í leiklistarkennslu. Þrátt fyrir að 6 vikna lotukennd kennsla sé eflaust ekki nægileg, er hún þó góður grunnur sem tilvalið er að byggja ofan á. Einnig er hægt að fara inn á verkfaerakistan.info þar sem finna má fleiri leiki, myndbönd og önnur fylgiskjöl.

Leiklist í námi

Saga leiklistar er margslunginn að því leiti að leiklist hefur aðeins nýlega orðið sérfag innan íslenska skólakerfisins. Leiklist varð sér listgrein innan Aðalnámskrá grunnskóla árið 2013 en þá varð skólum skylt að kenna leiklist sem sér fag óháð öðrum, líkt og hafði verið gert með tónlist og myndmennt. Hinsvegar hafa ekki allir skólar á Íslandi tekið upp kennslu leiklistar. Margir skólar kjósa að nýta leiklist í samþættingu námgreina á meðan aðrir bjóða upp á leiklist sem valgrein og þá aðeins fyrir ákveðin aldurstig. Vissulega er mikilvægt að kennarar nýti sér leiklist þegar við á en enn fremur þurfa kennarar að tryggja að

nemendur hljóti þá kennslu, þá reynslu, þekkingu og hæfni sem kveðið er á um í Aðalnámskrá grunnskóla 2011/2013 (Aðalnámskrá grunnskóla, 2013).

Rannsóknir hafa sýnt að í gegnum leiklist má efla málþroska og félagsfærni barna, sérstaklega þeirra barna sem eiga við námsörðuleika að stríða (Ása Ragnarsdóttir og Rannveig Þorkelsdóttir, 2010). Ekki síður hafa rannsóknir sýnt fram á góð áhrif hvetjandi andrúmslofts á nemendur. Þá virðast vera sterk tengsl milli þeirrar hvatningar sem nemendur hljóta í skóla og trú þeirra á eigin getu í námi (Elsa Lyng Magnúsdóttir, Steinunn Gestsdóttir og Kristján Ketill Stefánsson, 2013). Rannsóknir á leik barna og þroska þeirra vísa allar til þess að leikur sé börnum eðlislægur og leið þeirra til þess að læra (Dewey, 1938/2000; Holzman og Newman, 2008; Mead, 2016).

Eitt skref í einu

Hér á eftir finnast kennsluáætlanir fyrir hvern og einn tíma, þar sem unnið er að eflingu hæfni, þekkingar og reynslu nemenda. Unnið er eftir hæfniviðmiðum Aðalnámskrár, sem hér hefur verið flokkað niður á ákveðna bekki. Með hverjum tíma má finna nákvæmar lýsingar á kveikjum, leikjum og verkefnum sem nýta má í hverjum tíma fyrir sig.

Dreifing hæfniviðmiða leiklistar

Til þess að hægt sé að vinna markvist að hæfniviðmiðum leiklistar er mikilvægt að byggja upp nám barna með stigmagnandi hætti. Þá byggjum við ofan á þá reynslu sem nemendur hafa þegar öðlast og nýtum þá þekkingu og reynslu til þess að takast á við nýjar hindranir. Hér er hæfniviðmiðum skipt niður á bekki og gert ráð fyrir að hæfni sem nemendur öðlist í fyrsta bekk viðhaldist og nýtist við frekari úrvinnslu verkefna.

Hæfniviðmið

1.bekk	2.bekk	3.bekk	4.bekk
Nemendur læra ...			
Að setja sig í spor annara	Hugtökin upphafi, miðju og endi.	Stuttan texta og flutt hann skýrt	Að lýsa leiknu efni og persónum innan þess
Að taka virkann þátt í leikrænu ferli	Að nota einfalda leikmuni	Að vinna verk frá hugmynd til sýningar	Að skilgreina leikið efni og ólík hlutverk þess
beita einföldu formi leiklistar	Að vinna einföld verkefni í hópi	Að útskýra áhrif vinnu sinnar á umhverfi sitt	Að leggja mat á eigin verk
Að sýna skólasystkinum tillitssemi.	Að hagnýtt leikni sína		Um menningu sína í samhengi við leiklist
	Að setja sig í spor annara og talað sem persóna í hlutverki		Að gera grein fyrir hugtakinu tækni

Tafla 1: Fyrsti bekkur, fyrsti tími

	Nemendur		Tími
<i>Kveikja og upphitun</i>	Ég heiti	kynnast með leikjum og upphitun	15 mín*
<i>Verkefni</i>	Frost og kyrrmyndir	taka þátt í stoppdans og læra hugtökin frost og kyrrmyndir	20 mín*
<i>Samantekt</i>	Ræðum hvað við lærðum í dag	taka átt í samræðum um frost og kyrrmyndir	5 mín*

- Hæfniviðmið: beita einföldu formi leiklistar (kyrrmyndum).

Kennsluáætlun fyrir 1.bekk - Fyrsti tími

Hæfniviðmið: Nemendur skilja hugtakið kyrrmynd og hvað felst í einföldu formi leiklistar

Ég heiti

Tilvalið er að byrja á nafnaleikjum því eflaust þurfa ákveðnir kennarar að læra nöfn nemenda og sömuleiðis þurfa nemendur að læra nöfn samnemenda sinna. Nafn og hreyfing er tilvalinn leikur fyrir yngstu börnin. Börnin byrja á því að segja nafnið sitt og velja síðan hreyfingu með. Hreyfingin getur verið að hoppa, veifa höndum eða að gretta, sig svo fátt eitt sé nefnt. Allir standa saman í hring og koll af kolli segja nemendur nöfn sín og gera hreyfingu. Þegar fyrsti er búinn að segja nafnið sitt og gera hreyfinguna með taka hinir við og endurtaka nafnið og hreyfinguna.

Frjósá og kyrrmyndir

Frjósá eða kyrrmynd eru leiklistarhugtök sem mikilvægt er að kynna börnum fyrir sem fyrst. Í gegnum Frjósá og kyrrmyndir getum við eflt hlustun nemenda og líkamstjáningu þeirra. Flest þekkjum við stoppdans sem er í rauninni ekkert annað en hlustunaræfing og tilvalin upphitun. Til þess að æfa Frjósá og kyrrmyndir getur verið gott að leyfa nemendum að ímynda sér að þau séu á dansleik. Kennari ræður hvort hann vill nýta sér

stoppdans til þess að kynna og kenna hugtökin frjósa og kyrrmyndir en annars getur kennari einnig beðið nemendur um dansa frjálst þar til hann kallar „Frjósa“ þar sem allir þurfa að frjósa þar til kennari klappar saman lófunum og dansleikurinn byrjar að nýju.

Önnur útfærsla er að fara í eltingarleik. Þá fara nemendur í venjulegan eltingarleik þar til kennari kallar inn „Frjósa“ þá verða allir leikmenn að frjósa. Kennari klappar síðan aftur lófunum til þess að hefja leikinn að nýju.

Samantekt:

Ræðum um það sem við lærðum í dag. Hvað gerist ef kennarinn kallar frjósa? Hvað eru kyrrmyndir? Var gaman að prófa leiklist?

Tafla 2: Fyrsti bekkur, annar tími

	Nemendur		Tími
<i>Kveikja</i>	Mörgæs	kynnast nýjum leik og taka þátt	10 mín*
<i>Upphitun</i>	Hlustunar æfingar	taka þátt í hlustun þar sem fjölbreytt fyrirmæli eru gefin	5 mín *
<i>Verkefni</i>	Já, gerum það	taka virkan þátt og taka tillögum samnemenda fagnandi	20 mín*
<i>Samantekt</i>	Hvað gerðum við í dag?	ræðum æfingar dagsins og hvað þau lærðu	5 mín*

- Hæfniviðmið: Sýnt viðeigandi hegðun sem áhorfandi í leikhúsi eða á leiklistarviðburðum í skólanum.

Kennsluáætlun fyrir 1.bekk – Annar tími

Hæfniviðmið: Nemendur taka þátt í leikjum og æfingum

Gögn: stólar fyrir nemendur

Mörgæs

Hitum upp huga og líkama með smá mörgæsaleik. Kennari tekur fram stóla fyrir nemendur og dreifir þeim um rýmið. Því næst biður kennari um einn sjálfboðaliða til þess að vera mörgæsin og fær hann til þess að standa langt frá sínum stól. Mörgæsin þarf að sjálfsgöðu að labba eins og mörgæs. Nú þurfa samnemendur að passa að mörgæsin komist ekki í stól, það gera þau með því að skipta sjálf um sæti. Þegar mörgæsin hefur náð sæti velur kennarinn nýjan nemanda til að leika mörgæsina.

Hægt er að þyngja leikinn með því að bæta við þagnarskyldu. Þá reyna nemendur að halda hljóðum í lágmarki og þurfa að nota látbragð til þess að tjá sig við samnemendur.

Hlustunar æfingar

Hlustun í leiklist er mjög mikilvæg. Án hlustunnar yrðu leikrit ef til vill ekki til. Í þessari æfingu reynum við að virkja hlustun nemenda og setjum það í skemmtilegan leik. Kennari lætur nemendur labba um rýmið. Gott getur verið að gefa nemendum einföld fyrirmæli til að fara eftir til dæmis : „Ímyndið ykkur að þið séuð að labba í leðju“. Þetta gefur

nemendum tækifæri til þess að líkamna sig öðruvísi, virkjar ímyndunarafli og gefur æfingunum meira dýpt. Kennari biður nemendur um að ganga um rýmið og kallar inn á milli fram það sem nemendur eiga að gera. Til að byrja með getur verið gott að kalla „hoppa“, „frjósa“, „setjast“. Þegar nemendur hafa sem dæmi hoppað bíða þeir þar til kennari segir „ganga“ og þar með hefst ganga nemenda þar til næsta skipun kennara er kölluð.

Einnig er hægt að nota umferðarljósín í þessari æfingu með því að segja rautt þegar nemendur eiga að frjósa, grænt þegar nemendur eiga að ganga og gult þegar nemendur eiga að hoppa. Með þeirri nálgun á sömu æfingu reynum við á minni barna þar sem litunum fylgja gjörðir sem nemendur þurfa að muna.

Já, gerum það

Já, gerum það, er skemmtileg leið til þess að hita upp líkama og huga. Nemendur standa saman í hring. Kennarinn byrjar og segir t.d. eigum við að hoppa? Þá verða hinir í hringnum að segja „já, gerum það“ og byrja síðan að hoppa. Þá strax tekur næsti við á meðan allir hoppa og segjir „eigum við að setjast“ þá segja hinir „já, gerum það“ þannig gengur leikurinn allan hringinn og jafnvel í nokkra hringi.

Æfingin býður upp á að hugmyndum nemenda verði fagnað, þannig hvetjum við nemendur til þess að taka þátt. Æfingin getur einnig verið mjög líkamleg með fjölbreyttum hugmyndum nemenda um gjörðir svo sem, hoppa, synda, armbeygur eða fara í splitt, svo fátt eitt sé nefn.

Hvað gerðum við í dag

Ræðum um það sem við lærðum í dag.

Tafla 3: Fyrsti bekkur, þriðji tími

		Nemendur	Tími
Kveikja	Hvað er að setja sig í spor annara?	ræða saman um hvað það þýðir að setja sig í spor annara	5 mín*
Upphitun	Það sem við eigum sameiginlegt	taka virkan þátt í að kynnast hvert öðru.	10 mín *
Verkefni	Sagan um Adelu	velta fyrir sér hvernig Adelu líður í gegnum söguna	20 mín*
Samantekt	Hvernig líður okkur?	ræðum hvernig við getum hjálpað hvert öðru	5 mín*

- Hæfniviðmið: Að setja sig í spor annara.

Kennsluáætlun fyrir 1.bekk - Þriðji tími

Hæfniviðmið: Nemendur skilja hvað felst í því að setja sig í spor annara

Gögn: Sagan af Adelu

Að setja sig í spor annara

Hvað er að setja sig í spor annara? Flestir nemendur í fyrsta bekk geta ekki útskýrt hvað það er að setja sig í spor annara. Með þessum tíma viljum við bæði útskýra fyrir nemendum hvað það er að setja sig í spor annara á sama tíma og við viljum efla þau til þess að skilja tilfinningar sínar og annara. Með því að læra að lesa í líkamsbeitingu annara geta nemendur betur skilið hvernig samnemendum þeirra líður án þess að nota orð.

Það sem við eigum sameiginlegt

Þessi upphitun er frábær leið til þess að þétta hópinn. Æfingin fer þannig fram að nemendur og kennari standa saman í hring. Fyrst byrjar kennarinn á að segja eitthvað sem hann telur að fleiri gætu átt sameiginlegt. Dæmi: Ég elska gæludýrin mín. Þá eiga þeir sem elska líka dýrin sín að standa fyrir aftann þann sem sagði „Ég elska gæludýrin mín“. Einnig er hægt að fá nemendur til þess að knúsast eða klappa í stað þess að standa fyrir aftann þann sem segir setninguna.

Svona gengur leikurinn allan hringinn, þannig að allir fá að segja og sjá hvað þau eiga sameiginlegt með bekkjarsystkinum

sínum. Að lokum er víst að nemendur hafa lært ýmislegt um hvort annað, auk þess að hafa reynt sig í að tala fyrir framan samnemendur og sýnt hvort öðru tillitssemi.

Sagan um Adelu

Nú er komið að því að lesa saman söguna um hana Adelu sem á ekki sjö dagana sæla eins og er. Í gegnum söguna þarf sögumaður/kennarinn að stoppa og spyrja nemendur hvernig ætli Adelu líði.

Hvernig líður okkur?

Í lok tímans er mikilvægt að ræða það hvað tilfinningar geta verið flóknar, skemmtilegar og margslungnar. Stundum líður manni illa og maður veit ekki af hverju og það er allt í lagi. Við þurfum alltaf að sína hvort öðru tillitssemi af því við vitum ekki alltaf hvernig þeim líður. Þess vegna eigum við alltaf að vera góð við hvort annað.

Adela

Adela er 7 ára stelpa sem á heima með mömmu sinni. Mamma hennar er voðalega góð mamma og les fyrir Adelu á hverju kvöldi fyrir háttinn. Adela er að byrja í nýjum skóla á morgun. Adela sofnar venjulega mjög auðveldlega þegar mamma er búin að lesa en þetta kvöld lá hún lengi upp í rúmi og hugsaði um það hvernig fyrsti skóladagurinn yrði.

Hvernig ætli Adelu líði?

Nú er stóri dagurinn upp runninn, fyrsti skóladagurinn. Adela gengur hratt í átt að skólanum. Hún er með fiðring í maganum og bros á vör. Hún stoppar við skólalóðina og horfir á alla krakkana sem eru að fara inn í skólann. Adela dregur djúpt andan og valhoppar inn í skóla.

Hvernig líður Adelu? Hvað er það sem fær okkur til þess að halda það?

Þegar skólinn var búinn var Adela síðust út. Hún dróg skólatöskuna með gólfinu og niður stigan. Hún labbaði alla leiðina heim með höfuðið lútið. Hún horfði bara á skónna sína alla leiðina heim.

Hvernig gæti Adelu liðið? Af hverju? Hvað gæti hafa komið fyrir?

Þegar Adela var komin heim tók mamma hennar á móti henni með bros á vör. Hún knúsaði Adelu og spurði hana hvernig fyrsti skóladagurinn var. Adela fór bara að gráta. Henni leið ekki vel. Krakkarnir í skólanum gerðu nefnilega bara grín af henni. Hún var alein í frímínútum og enginn vildi leika við hana. Mamma Adelu brá og vildi alls ekki að Adelu liði illa. Mamma Adelu hringdi í skólann og sagði umsjónarkennarann hennar Adelu alla söguna.

Hvernig ætli mömmu Adelu hafi liðið?

Næsta dag, gekk mamma hennar Adelu með henni að skólalóðinni. Hún hughreysti Adelu og sagði henni að hafa ekki áhyggjur. Hún ætti bara að einbeita sér að góðu hlutunum í kringum sig. Adela reyndi að brosa og gekk af stað inn í skólann. Adela settist í sætið sitt og beið

eftir því að kennsla myndi byrja. Inn í stofuna gekk umsjónarkennarinn og skólastjórinn. Skólastjórinn talaði yfir allan bekkinn um það hvað það er mikilvægt að vera kurteis og vingjarnlegur við allt og alla. Það væri jú hluti af skólareglunum að allir ættu að fá að vera með og einelti væri ekki í boði.

Þegar það kom að frímínútum komu þeir sem voru vondir við Adelu í gær og báðust afsökunar. Þau spurðu hvort að Adela vildi ekki vera með í einakrónu. Það vildi Adela svo sannarlega og hljóp af stað í för með nýju vinum sínum.

*Hvernig líður Adelu núna? Hvernig vitum við hvernig Adelu líður?
Hvernig myndi ykkur líða ef að þið væruð Adela?*

Tafla 4: Fyrsti bekkur, fjórði tími

		Nemendur	Tími
Kveikja	Hvaða tilfinningar þekkjum við?	nefna fjöldan allan af tilfinningum sem þeir þekkja	5 mín*
Upphitun	Já, gerum það	taka virkan þátt og koma með hugmyndir að gjörðum í leik	10 mín *
Verkefni	Kynning trúðsins Tilfinninga-Partý	fá smjörþef af tækni trúðsins Spegla og rannsaka tilfinningar og látbragð	20 mín*
Samantekt	Erfitt eða auðvelt?	ræða hvaða tilfinningar er auðvelt eða erfitt að leika	5 mín*

- Hæfniviðmið: Að taka virkan þátt í leikrænu ferli og sýnt skólasystkinum sínum tillitssemi.

Kennsluáætlun fyrir 1.bekk - Fjórði tími

Hæfniviðmið: Tekið virkan þátt í leikrænu ferli og sýnt skólasystkinum sínum tillitssemi.

Hvaða tilfinningar þekjum við?

Ræðum mismunandi tilfinningar og hvernig þær geta haft áhrif á okkur.

Já, gerum það

Sjá blaðsíðu 18

Kynning trúðsins

Tækni trúðsins reynir á látbragð. Hér getur verið gaman að kynna nemendur fyrir trúðnum. Tilvalið er að kennari taki sér trúðanef, biðji nemendur um að vera áhorfendur og snýr bak í nemendur. Því næst setur kennari upp trúðarnef og snýr sér við nú í hlutverki trúðs.

Tækni trúðsins er einföld, gullkorn sem gott er að hafa í huga eru:

- Trúðar tala helst ekki, en hlægja, gráta, öskra og bulla.
- Trúðar eiga sér sérkennilegt göngulega
- Trúðar gera iðulega allt þrisvar sinnum.
- Trúðar miðla tilfinningum með andlits-og líkamsbeitingu.

Til þess að æfa nemendur fyrir notkun trúðanefs getur verið gott að hoppa yfir í tilfinninga-party þar sem nemendur læra að líkamna tilfinningar.

Tilfinninga-Partý

Kennari biður nemendur um að ímynda sér að það sé hurð í miðri stofunni. Öðrum megin við hurðina eru þau saman í hóp og hinumegin er afmælisveisla. Eitt og eitt eiga þau að koma inn um ímynduðu hurðina og inn í afmælisveisluna. Gott getur verið að byrja á því að hafa einn nemandann inni sem afmælisbarnið og fyrsti gesturinn sem kemur inn er kennarinn. Kennarinn getur valið að koma inn í afmælið glaður, sár, spenntur eða hræddur svo fátt eitt sé nefnt. Afmælisbarnið og þeir sem eru inni í veislunni verða þá að herma eftir tilfinningu þess sem kemur inn. Þannig koma allir nemendur inn koll af kolli allir með einhverja tilfinningu sem þeir geta túlkað með líkama og/eða rödd.

Æfingin er þannig í raun tvíþætt, fyrst þurfa nemendur að ákvarða tilfinningu og líkamna hana og í öðru lagi þurfa þau að spegla þá hegðun sem kemur næst inn með næsta nemanda. Verkefnið vinnur þannig að radd og líkamstjáningu nemenda á sama tíma og það eflir hlustun þeirra og birtingarmyndir tilfinninga.

Efitt eða auðvelt?

Ræðum um æfingar dagsins. Var einhver tilfinning erfiðari en önnur? Hvaða tilfinning fannst ykkur skemmtilegust?

Tafla 5: Fyrsti bekkur, fimmtí tími

	Nemendur		Tími
<i>Kveikja</i>	Hvað er látbragð	ræða hvað látbragð er	5 mín*
<i>Upphitun</i>	Dýrin okkar	nota látbragð til þess að leika dýr	10 mín *
<i>Verkefni</i>	Trúðurinn minn	prófa trúða tækni	20 mín*
<i>Samantekt</i>	Látbragði í daglegu lífi	ræða hvaða látbragða þau notum í daglegu lífi	5 mín*

- Hæfniviðmið: Að taka virkan þátt og beitt einföldum aðferðum leiklistar: Látbragð.

Kennsluáætlun fyrir 1.bekk - Fimmti tími

Hæfniviðmið: Nemendur taka virkan þátt og kynnst látbragði í leiklist.

Gögn: Dýrin okkar (blátt umslag), Látbragð (gult umslag), trúðanef.

Hvað er látbragð?

Hér er gott að tala um orðið látbragð og skerpa á skilningi barna á látbragði. Til þess að skilja betur undirstöðu látbragðs er gott að henda sér beint í djúpu laugina og biðja nemendur um að ganga um rýmið eins og tröll. Þegar nemendur byrja að þramma um rýmið getum við bent þeim á að það sem þau eru að gera með líkamanum er látbragð. Látbragð er nefnilega tjáning í gegnum líkamann.

Dýrin okkar

Í verkfærakistunni finnur þú blátt umslag sem á stendur *Dýrin okkar*. Leyfðu nemendum að koma upp og draga spil, eitt og eitt í einu. Nemandinn sem dregur segir samnemendum sínum hvaða dýr kom upp og biður þau um að leika dýrið. Hér nota nemendur látbragð og jafnvel hljóð. Einnig er hægt að fá þá sem drógu miðan til þess að leika dýrið sjálf og leyfa áhorefnum að giska á hvaða dýr er verið að leika.

Trúðurinn minn

Nemendur fá að spreyta sig í trúðatækni. Tilvalið er að raða stólum fyrir nemendur sem taka á sig hlutverk áhorfenda og fá einn og einn nemanda upp á svið í einu. Nemendur snúa baki í áhorfendur og setja upp trúðarnef. Kennari biður trúðinn um að velja sér einkennilegt göngulag og labba þrisvar sinnum fram og til bara, frá sér og til áhorfenda. Þegar trúðurinn hefur lokið ferðalagi sínu hneigir hann sig og snýr baki á áhorfendur á meðan hann tekur af sér nefið.

Svona má leyfa nemendum að koma upp koll af kolli.

Látbragð í daglegu lífi

Áður en tíma er lokið getur verið gott að setjast niður og ræða um verkefni dagsins og það látbragð sem við notum í daglegu lífi. Hvaða látbragð notum við daglega?

Tafla 6: Fyrsti bekkur, sjötti tími

		Nemendur	Tími
<i>Kveikja</i>	Hvað er ímyndunarafl	ræða um ímyndunaraflið	10 mín*
<i>Upphitun</i>	Þetta er ekki sleif	leyfa ímyndunaraflinu að njóta sín	5 mín *
<i>Verkefni</i>	Spunasamtal	æfa grunn sinn í spuna	20 mín*
<i>Samantekt</i>	Urðu til lítil leikrit?	ræða um spunasamtöl	5 mín*

- Hæfniviðmið: Að beita einföldum aðferðum leiklistar: Spuni.

Kennsluáætlun fyrir 1.bekk - Sjötti tími

Hæfniviðmið: Nemendur læta um spuna og hvað felst í þeirri notkun leiklistar.

Hvað er ímyndunarafl

Ræðum um hvað ímyndunarafl er og hvað við þekkjum um ímyndunaraflið.

Þetta er ekki sleif

Nú er lag að virkja ímyndunarafl okkar með æfingunni *þetta er ekki sleif*. Nemendur standa saman í hring. Sá sem byrjar heldur á sleif og segir t.d. „*þetta er ekki sleif þetta er sleikjó*“. Næsti tekur við sleifinni og segir „*þetta er ekki sleif þetta er hárgreiða*“. Svona gengur sleifin allan hringinn. Þessi æfing virkjar ímyndunarafl nemenda á sama tíma og við kynnum þeim fyrir möguleikum leiklistar, þar sem allt er hægt og sleif getur verið galdrasproti, kennari verið ungabarn, nemendur kóngar og drottingar og gluggatjöldin ógurlegur hellir.

Spunasamtal

Oft eiga ungir nemendur erfitt með að skilja hvað spuni er, þá er spunasamtal frábært leið til þess að kynnast spuna. Áður en hafist er handa getur verið gott að minna nemendur á að vera kurteis og vingjarnleg hvort við annað með spurningum sínum.

Með yngstu börnunum er gott að stilla upp stólum líkt og fyrir sýningu og fá einn og einn nemanda upp á svið í spuna samtal við kennara.

Dæmi 1

Kennari: „Borðarðir þú kökuna mína í gær?“ Nemandi: „Já“

Dæmi 2

Nemandi: „Ert þú í sokkunum mínum?“ Kennari: „Já mér fannst þeir svo flottir“

Kennari og nemandi skiptast þannig á að spyrja hvort annað spurninga. Sá sem svarar spurningunni verður að svara henni játandi eða finna leiðir til þess að komast fram hjá því án þess að segja nei.

Urðu til lítil leikrit?

Í lok tímans er æskilegt að setjast niður og ræða hvað við lærðum í dag. Í spuna tökum við tillögum fagnandi og segjum já, aldrei nei. Þannig verða til skemmtilegar sögur eða jafnvel leikrit.

Tafla 7: Annar bekkur, fyrsti tími

	Nemendur		Tími
<i>Kveikja</i>	Nú kunnum við svo margt	telja upp hvað þau lærðum í leiklist í 1.bekk	10 mín*
<i>Upphitun</i>	Nafnaklukk	hita upp líkama og huga	5 mín *
<i>Verkefni</i>	Jósep segir Já, gerum það	reyna á hlustun sína virkja jákvæðni sína	20 mín*
<i>Samantekt</i>	Ætli það sé hægt að gera meira í leiklist?	ræða framhald sitt í leiklist	5 mín*

- Hæfniviðmið: Rifjum upp þá hæfni sem unnið var að í 1.bekk.

Kennsluáætlun fyrir 2.bekk - Fyrsti tími

Hæfniviðmið: Rifja upp hæfni og leikni sem nemendur hafa öðlast í 1.bekk

Við kunnum svo margt

Ræðum saman hvað við lærðum í leiklist í 1.bekk. Ræðum um upphaf, miðju og endi, reglur spunans þar sem við segjum alltaf „já og..“ og rifjum upp hvað látbragð er og kyrrmyndir.

Nafnaklukk

Nafnaklukk er nafnaleikur sem virkar að mörgu leiti eins og venjulegur eltingarleikur. Nemendur dreifa sér um rýmið og einn er hann. Segjum sem svo að Ari sé hann. Ari á nú að reyna að klukka Söru, Evu eða Kalla. Ef Ari kemur nálægt Söru og Sara vill ekki láta klukka sig getur hún kallað nafn Evu. Þá verður Eva sá sem á að reyna klukka. Nú þarf Eva að reyna að klukka ýmist Söru, Ara eða Kalla. Þessi leikur reynir á hlustun og hraða hugsun nemenda.

Jósep segir

Æfing sem reynir á hlustun nemenda. Kennari stillir sér upp fyrir framan nemendur sem standa ýmist í hring eða dreifð um skólastofuna. Kennari segir „Jósep segir hoppa“ þá eiga allir að

hoppa, því næst gæti kennari sagt „Stoppa“ en þá er þraut nemenda að stoppa ekki nema kennari segi „Jósep segir stoppa“. Svona má halda áfram og jafnvel leyfa nemendum að vera sá sem leiðir.

Já, gerum það
Sjá blaðsíðu 18

Hvaða undur bíða okkar?

Ætli það sé hægt að læra eitthvað meira í leiklist? Ræðum um hvað nemendur telja sig þurfa læra í leiklist og hvað koma skal í framhaldi. Í öðrum bekk lærum við um upphaf, miðju og endi. Við lærum að nota leikmuni og búninga, setja okkur í spor annara og eflum ýmsa leikni.

Tafla 8: Annar bekkur, annar tími

	Nemendur		Tími
Kveikja	Kunnið þið að búa til sögu?	ræða saman um upphaf, miðju og endi í sögum.	10 mín*
Upphitun	Mörgæis	hita upp líkamann	5 mín *
Verkefni	Orð verða að sögu	taka virkan þátt í að búa til sögu með samnemendum	20 mín*
Samantekt	Var upphaf, miðja og endir á sögunni okkar?	ræða hvað þeim fannst heppnast vel með sögununum	5 mín*

- Hæfniviðmið: Að setja saman einfalda leikþætti í samstarfi við jafnaldra og kennara með skýru upphafi, miðju og endi.

Kennsluáætlun fyrir 2.bekk - Annar tími

Hæfniviðmið: Sett saman einfalda leikþætti í samstarfi við jafnaldra og kennara með skýru upphafi, miðju og endi.

Kunnið þið að búa til sögur?

Hér getur verið gott að hefja umræður með nemendum með eftirfarandi spurningum.

Hafið þið heyrt margar sögur? Eru þær allar eins? Það er samt ýmislegt sem að sögur eiga sameiginlegt og það er til dæmis að þær hafa upphaf, miðju og endir.

Í upphafi fáum við að kynnast aðalpersónum sögunar eins og t.d Rauðhettu, þar fáum við að vita hvar hún á heima, að hún á mömmu og að hún eigi að fara til ömmu sinnar sem á heima í skóginum. Í miðri sögu er yfirleitt þar sem það koma upp vandarmál eða eitthvað spennandi gerist. Endir í sögum getur verið margvíslegur en oftast tölum við um góðan endi eða slæman endi. Þá fer það eftir því hvort að aðalpersónan okkar nær að leysa úr vanda sínum eða fær það sem hún vil á endann.

Mörgæs

Sjá blaðsíðu 17

Orð verða að sögu.

Kennari og nemendur sitja saman í hring. Æfingin gengur þannig að hver og einn má bara segja eitt orð og lætur síðan söguna ganga. Þegar aftur er komið að kennararnum segir hann það sem er komið nú þegar og heldur síðan áfram. Í gegnum þessa æfingu fá allir að taka þátt í að skapa sögu og læra þannig gildi upphafs, miðju og endis.

Kennari #1: einu #2: sinni #3: var #4: strákur
#5: sem Kennari: einu sinni var strákur
sem hét.. #2: Kjáni

Ef þetta reynist of erfitt getur líka verið gaman að leyfa nemendum að vinna saman í minni hópum þar sem þau fá tíma til að ræða saman, búa til sögu og segja samnemendum. Tilvalin stærð hópa er 3-5 saman í hóp. Gott er að gefa nemendum 5-10 mínútur til þess að tala sig saman um sögu. Ekki er nauðsynlegt að skrifa sögurnar niður þar sem oft fer meiri tími í það en að búa til söguna.

Nemendur vilja gjarnan leika sögurnar sínar og það getur oft verið mjög skemmtilegt. Hafa þarf í huga að allir nemendur fái að taka jafnan þátt í sögunni sinni og stundum gefst ekki tími til þess að sýna sögurnar innan þess tímaramma sem kennslustundin er.

Var upphaf, miðja og endir á sögunni okkar?

Ræðum um hvað okkur fannst skemmtilegt við sögurnar okkar?

Var upphaf, miðja og endir? Ef við myndum gera svona sögu aftur hverju myndum við vilja breyta eða bæta.

Tafla 9: Annar bekkur, þriðji tími

		Nemendur	Tími
<i>Kveikja</i>	Hafið þið farið í búninga áður?	ræða um búninga	10 mín*
<i>Upphitun</i>	Tarzan, Jane og Ljónið	nota líkamstjáningu og hljóð í leik	5 mín *
<i>Verkefni</i>	Leikum litlu gulu hænuna	fá tækifæri til að prófa búninga og taka þátt í leiksýningu	20 mín*
<i>Samantekt</i>	Hvað gerðu búningarnir?	ræða gildi búninga í sýningu	5 mín*

- Hæfniviðmið: Að notað einfalda leikmuni og sviðsbúnað til að styðja við sköpun sína og unnið einföld verkefni í hópi.

Kennsluáætlun fyrir 2.bekk - Þriðji tími

Hæfniviðmið: Notað eindalda leikmuni og sviðsbúnað til að styðja við sköpun sína og unnið einföld verkefni í hópi.

Gögn: Leikmunir og búningar (Dæmi: Svunta, bolti, kápa, smekkur)

Hafið þið farið í búninga áður?

Hvað eru búningar? Geta þeir verið hvernig sem er? Hvenær notum við búninga fyrir utan í leiklist? Ræðum um Öskudaginn og grímuböll.

Tarzan, Jane og Ljónið

Kennari skiptir nemendum niður í tvo hópa og biður þá um að standa á móti hvert öðru. Kennari útskýrir leikinn Tarzan, Jane og Ljónið þannig að Tarzan sigrar Jane, Jane sigrar Ljónið og Ljónið sigrar Tarzan. Hver og einn hefur sína einstöku hreyfingu. Tarzan spangólar og ber hnefa sína á brjóstkassa sinn, Ljónið settur út klær og urrear líkt og ljón. Jane hneigir sig og segir nafnið sitt „Jane“.

Nú þurfa hóparnir að vinna saman og ákveða hvaða hreyfingu þeir ætla að gera í sameiningu. Þegar báðir hóparnir eru tilbúnir stíga þeir fram og kennari telur niður 3, 2, 1. Þá hoppa nemendur í þær stöður sem þeir höfðu ákveðið með sínum hóp (allur hópurnir í sömu stöðu) og sjá hvort þeir vinna andstæðinga sína eður ei. Kjósi til að mynda hóp 1 að fara í

stöðu Jane og hópur 2 að fara í stöðu Ljónsins vinnur hópur 1. Þetta getur verið góð leið til þess að efla samvinnu í hópnum og líkamstjáningu.

Litla gula hænán

Nú les kennari fyrir nemendur söguna um litlu gulu hænuna sem finna má í verkfærakistunni. Að lesningu lokinni biður hann um 5 sjálfboða liða til þess að taka þátt í uppsetningu Litlu gulu hænunnar. Nota má hvaða búninga sem er, en hér eru dæmi um búninga fyrir söguna; litla gula hænán fær svuntu, hundurinn fær bolta, kisa fær kápu og svínið fær smekk.

Nú les kennarinn söguna aftur og fær leikarana til þess að leika það sem sagt er. Einstaklega fáar setningar eru í leikritinu og er því tilvalið að fá nemendur til þess að endurtaka það sem þeirra sögupersónur segja. Þegar leikritið er búið hneigja leikarar sig og samnemendur klappa. Nú má endurtaka leikritið með nýjum leikurum.

Hvað gerðu búningarnir?

Nú getur verið gott að ræða með nemendum hvað búningarnir gerðu fyrir leiksýningarnar. Var auðveldara að trúá leikritinu eða var bara skemmtilegra að leika?

Tafla 10: Annar bekkur, fjórði tími

		Nemendur	Tími
<i>Kveikja</i>	Skiptir máli hvernig maður beitir röddinni?	ræða hvernig fólk talar mismunandi	10 mín*
<i>Upphitun</i>	Radd æfing	hita upp rödd sína	5 mín *
<i>Verkefni</i>	Já, gerum það - raddstyrkur	nýta rödd sína	20 mín*
<i>Samantekt</i>	Var þetta skrítið?	ræða um raddir í leiknu efni	5 mín*

- Hæfniviðmið: Að geta unnið einföld verkefni í hópi.

Kennsluáætlun fyrir 2.bekk - Fjórði tími

Hæfni: Unnið einföld verkefni í hópi

Skiptir máli hvernig maður beitir röddinni?

Ræðum um að hvort að það skipti máli að beita röddinni rétt almennt og á sviði. Þegar við erum inni þá notum við inniröddina, þegar við erum úti að leika þá erum við oft að kalla og hrópa. En hvernig talar maður á sviði?

Radd æfing

Stöndum saman, kennarinn notar látbragð til þess að stjórna hversu hátt nemendur eiga að tala. Ef kennari setur hendurnar upp, reyna nemendur að tala mjög hátt. Ef kennari setur hendurnar niður að gólfi, þurfa nemendur að hvísla.

Já, gerum það- raddstyrkur

Nemendur standa saman í hring. Kennarinn byrjar og segir t.d eigum við að hoppa? Þá verða hinir í hringnum að segja „já, gerum það“ og byrja síðan að hoppa. Í þessari æfingu reynum við á mismunandi raddstyrk. Sá sem segir „eigum við að“ ákvarðar raddstyrk og getur ýmist notað innirödd sína, kallað eða hvíslað setninguna. Samnemendur svara í sama raddstyrk og segja „já, gerum það“.

Dæmi: Aron hvíslar „eigum við að hoppa?“. Þá svara samnemendur hvíslandi „já, gerum það“.

Ekki má gleyma að æfingin reynir líka á látbragð nemenda sem þurfa síðan að hoppa þar til næsti tekur við.

Var þetta skrítið

Ræðum hvernig okkur fannst að gera þessar raddæfingar.

Tafla 11: Annar bekkur, fimmtí tími

	Nemendur		Tími
<i>Kveikja</i>	Hvað eru sagnorð	ræða saman um sagnorð	5 mín*
<i>Upphitun</i>	Látbragð	giska á látbragð og gjörðir samanemenda	10 mín *
<i>Verkefni</i>	Sögulátbragð	vinna saman og púsla saman sögum	20 mín*
<i>Samantekt</i>	Hvað eru sagnorð og hvað er látbragð?	ræða saman hvort að skilningur þeirra hafi aukist á sagnorðum og látbragði	5 mín*

- Hæfniviðmið: Að geta hagnýtt þá leikni sem nemandinn hefur öðlast í einföldum verkefnum.

Kennsluáætlun fyrir 2.bekk - Fimmti tími

Hæfniviðmið: Hagnýtt þá leikni sem nemendur búa yfir.

Gögn: Látbragð (gula umslagið), blað og blýantur.

Vitið þið hvað sagnorð eru?

Ræðum saman um sagnorð. Sagnorð eru orð sem lýsa því að gera eitthvað. Það er alltaf hægt að segja „að“ á undan sagnorðum. Gott er að fara yfir nokkur dæmi eins og að synda, að hlaupa, að hjóla, að hlæja, að fljúga svo fátt eitt sé nefnt.

Látbragð

Nýtum þá leikni og hæfni sem nemendur hafa þegar öðlast til þess að hita upp fyrir daginn. Nemendur fá stutta sögn til þess að leika sem kennari dregur úr gula umslaginu.

Kennari getur leyft nemendum að koma upp og draga sér miða, ef þau eru sterk í lestri eða hvíslað að nemendum hvað stendur á miðanum. Þá þarf sá sem dróg miðan að leika það sem á honum stendur og fá samanendur til þess að giska hvað er leikið. Gott getur verið að fá nemendur sem eru að leika að byrja á því að segja „Hvað er ég að gera?“ og nýta síðan látbragð til þess að lýsa gjörðum sínum. Þannig gæti fyrsti nemandinn dregið miða sem á stendur „að synda“. Þar með myndi sá nemandi taka sér stöðu fyrir framan samnemendur sína og segja „Hvað er ég að gera? ... ég er að...“ svo myndi

nemandinn synda með látbragði þar til samnemendur væru búnir að giska á „að synda“.

Sögulátbragð

Hér vinna nemendur saman 3-4 saman í hóp og púsla saman sögu með aðstoð sagnorða og látbragðs. Nemendur fá tilbúna sögu sem þeir eiga að fylla inn í.

Þegar nemendur hafa lokið við að fylla inn sagnorðin í söguna tekur kennarinn sögurnar og les þær á meðan nemendur leika söguna með látbragði.

Einnig er hægt að fá nemendur til þess að leika söguna án orða og án þess að sagan sé lesin samhliða og sjá hvort samnemendur geti endursagt söguna einungis eftir að hafa séð söguna leikna með látbragði.

Stuttar sögur sem hægt er að fylla inn í

Saga 1

Einu sinni var kisa sem átti heima í skóginum. Einn daginn fór kisan út að _____ þegar hún hitti flugu. Flugan var að _____ og vildi bara vera í friði en kisunni langaði að _____ við fluguna. Flugan sagði við kisuna að hún ætti nú bara að _____. Þá ákvað kisan að _____ og urðu flugan og kisan bestu vinir eftir það.

Saga 2

Einu sinni var ofurhetja sem vildi eignast hund. Ofurhetjan hafði aldrei átt hund áður en vissi að hundar þyrftu að _____ og að _____. Ofurhetjan fór út í dýrabúð og spurði hvort að það væri hægt að kaupa hund. Þá sagði búðarmaðurinn að það væri hægt en ofurhetjan þyrfti að _____ fyrst. Hundar eiga það nefnilega til að _____ og þá þarf ofurhetjan að _____ svo að hundinum líði vel.

Samantekt

Skiljum við núna betur hvað sagnorð eru? Ræðum og sjáum hvort að allir hafa öðlast betri skilning.

Tafla 12: Annar bekkur, sjötti tími

		Nemendur	Tími
Kveikja	Hver er upphalds sögupersónan ykkar?	ræða saman um þær persónur sem þau þekkja úr kvikmyndum, bókum, sögum eða leikritum	10 mín*
Upphitun	Ofurhetju nöfn	búa til ofurhetju nöfn	5 mín *
Verkefni	Viðtal við sögupersónur	taka þátt í viðtali sem sögupersónur og setja sig í spor þeirra	20 mín*
Samantekt	Hvernig fannst ykkur þetta?	ræða um hvað okkur fannst um verkefni dagsins	5 mín*

- Hæfniviðmið: Að setja sig í spor annara í leikrænu ferli/hlutverkaleik og taka þátt í viðtali sem ákveðin persóna.

Kennsluáætlun fyrir 2.bekk - Sjötti tími

Hæfniviðmið: Nemendur læra að setja sig í spor annara í leikrænuferli og taka virkan þátt í samtali sem ákveðin persóna.

Hver er uppáhalds sögupersónan ykkar?

Ræðum um mismunandi sögupersónur sem börnin þekkja úr kvikmyndum, bókum, sögum eða leikritum. Hvað er það sem gerir þessar persónur spennandi?

Ofurhetju nöfn

Stöndum saman í hring og finnum ofurhetju nöfn á okkur.

Dæmi Bella brjálaða, Adam agalegi, Kári kröftugi. Nemendur finna þannig ofurhetju nafn á sig sem byrjar á sama staf og nafnið þeirra. Þegar nemendur eru tilbúnir göngum við hringinn og hver og einn stígur eitt skref inn í hringinn og segjir ofurhetju nafnið sitt og finnur hreyfingu með. Að því loknu stígur hann aftur til baka inn í hringinn og samnemendur endurtaka.

Dæmi:

Daníel stígur eitt skref inn í hringinn og setur hægri vísifingur upp í loft og kallar Daníel dansari. Síðan stígur Daníel aftur á meðan hinir endurtaka hreyfinguna og nafnið. Síðan tekur næsti við.

Viðtal við sögupersónur

Koll af kalli koma nemendur upp á svið sem sögupersónur.

Sögupersónurnar koma í viðtal við kennara sem spyr þau ýmissa spurninga. Þrautin hér er að fá nemendur til þess að svara sem persónur úr sögu, kvikmynd eða öðru slíku, en ekki sem þau sjálf.

Dæmi:

Velkominn,
hvað heitir þú

Hæ, ég heiti
Súperman

Sæll Súperman og
velkominn í viðtal.
Súperman við hvað
vinnur þú?

Ég bjarga fólki



Hvernig fannst ykkur þetta?

Umræður. Lærðum við eitthvað nýtt í dag? Má maður þykjast vera einhver annar? Eru þessar persónur til í alvöru eða bara í ímyndaða heiminum? Eigum við eitthvað sameiginlegt með þessum persónum?

Tafla 13: Þriðji bekkur, fyrsti tími

	Nemendur		Tími
<i>Kveikja</i>	Að búa til sögu	ræða saman um hvað er mikilvægt að hafa í huga þegar búa á til sögu.	5 mín*
<i>Upphitun</i>	Orð verða að sögu Já, gerum það	Söguhringur þar sem allir taka þátt Upphitunaræfing	10 mín *
<i>Verkefni</i>	Skapandi skrif	fá að spreyta sig í að búa til sögu.	20 mín*
<i>Samantekt</i>	Samræðu hringur	ræðum verkefni dagsins.	5 mín*

- Hæfniviðmið: Að vinna eftir einföldu ferli frá hugmynd til afurðar.

Kennsluáætlun fyrir 3.bekk - Fyrsti tími

Hæfniviðmið: Unnið eftir einföldu ferli frá hugmynd til afurðar.

Gögn: Línustrikuð blöð og skriffæri.

Að búa til sögu

Ræðum um það sem hvað þarf í huga þegar skrifa á sögu.

Ríkjum upp hugtökin persónur, upphaf, miðju og endi.

Orð verða að sögu.

Sjá blaðsíðu 39.

Já, gerum það

Sjá blaðsíðu 18.

Skapandi skrif

Nemendur spreyta sig í skapandi skrifum og búa til sögu.

Mikilvægt er að minna nemendur á hugtökin upphaf, miðju og endi. Þegar nemendur hafa lokið skrifum sínum er tilvalið að leyfa þeim að myndskreyta sögurnar.

Hægt er að þyngja verkefnið, ef við á, með því að setja inn ákveðna hluti sem verði að koma fram í sögunni. Til dæmis getur kennari sett fram að það verði að koma símtal í sögunni.

Þá er áhugavert að sjá hvernig nemendur tvinna það inn í sögu sína.

Samræðu hringur

Ræðum verkefni dagsins. Er erfitt að fá hugmynd fyrir sögu?

Ræðum framhald verkefnisins. Við komum til með að breyta sögunum okkar í lítil leikrit.

Tafla 14: Þriðji bekkur, annar tími

	Nemendur		Tími
Kveikja	Hápunktur	ræðum saman um það hvar í sögum hápunktur á sér stað.	10 mín*
Upphitun	5,4,3,2,1 Boom	taka virkan þátt í að hita upp líkamann	5 mín *
Verkefni	Skapandi skrif – framhald	nýta tímann til þess að klára skapandi skrif sín	20 mín*
Samantekt	Umræður	ræðum saman um það sem við lærðum í dag	5 mín*

- Hæfniviðmið: Að taka þátt og vinna eftir einföldu ferli frá hugmynd til afurðar.

Kennsluáætlun fyrir 3.bekk - Annar tími

Hæfniviðmið: Nemendur taka þátt í skapandi skrifum og vinna eftir einföldu ferli frá hugmynd til afurðar.

Gögn: Línustrikuð blöð og skriffæri.

Hápunktur

Ræðum hugtakið hápunktur og hvernig hápunktur hefur áhrif á sögur. Ræðum hvar hápunktur á sér stað í sögum almennt og hvaða hápunkta nemendur þekkja úr öðrum sögum.

5, 4, 3, 2, 1 Boom

Nemendur taka virkan þátt í að hita upp líkamann. Nemendur standa í hring og samtaka telja þeir frá einum upp í fimm á meðan þeir hrista hendur og fætur.

Nemendur standa saman í hring. Fyrst setjum við hægri höndina inn og hristum hana 5 sinnum á meðan við teljum (1, 2, 3, 4, 5)

Því næst tökum við vinstri hönd og hristum hana 5 sinnum og teljum (1, 2, 3, 4, 5).

Þá er komið að hægri fæti, hann hristum við sömuleiðis og teljum (1, 2, 3, 4, 5) og það sama á við um vinstri fót.

Hægri hönd (1, 2, 3, 4) vinstri hönd (1, 2, 3, 4) hægri fótur (1, 2, 3, 4) vinstri fótur (1, 2, 3, 4).

Hægri hönd (1, 2, 3) vinstri hönd (1, 2, 3) hægri fótur (1, 2, 3)
vinstri fótur (1, 2, 3).

Hægri hönd (1, 2) vinstri hönd (1, 2) hægri fótur (1, 2) vinstri
fótur (1, 2).

Hægri hönd (1) vinstri hönd (1) hægri fótur (1) vinstri fótur (1).

Og „Boom“ þá köstum við höndum upp.

Skapandi skrif – framhald

Nemendur leggja nú lokahönd á sögur sínar.

Umræður

Erum við sátt við sögurnar okkar?. Eruð þið ekki spennt fyrir því
að breyta sögunum í leikrit?

Tafla 15: Þriðji bekkur, þriðji tími

	Nemendur		Tími
<i>Kveikja</i>	Hlutverk leikara og áhorfenda	ræða saman um hvert hlutverk leikara er og hvert hlutverk áhorfanda er í leikhúsi	10 mín*
<i>Upphitun</i>	Endalausí kassinn	reyna á hugan og draga upp endalaust af ósýnilegum hlutum upp úr ósýnilegum kassa.	5 mín *
<i>Verkefni</i>	Sögur verða að leikriti	lesa sögu sína á meðan samnemendur leika hana.	20 mín*
<i>Samantekt</i>	Hugmynd yfir í leikrit	velta fyrir sér hvernig það var að sjá sögu sína verða að leikriti	5 mín*

- Hæfniviðmið: Að nýta ímyndunarafl sitt til sköpunar og sýna viðeigandi hegðun sem áhorfandi.

Kennsluáætlun fyrir 3.bekk - Þriðji tími

Hæfniviðmið: Nemendur nýta ímyndunaraflið sitt til sköpunar og sýna viðeigandi hegðun sem áhorfendur.

Hlutverk leikara og áhorfenda

Ræðum saman hvaða hlutverk leikarar hafa og þá hegðun sem þeir þurfa að sýna á meðan á sýningu stendur. Hvernig er hegðun áhorfanda örðuvísi. Hvernig eigum við að haga okkur þegar við erum að horfa á samnemendur sýna leikrit?

Endalausi kassinn

Nemendur reyna á hugann með því að draga upp endalaust af ósýnilegum hlutum upp úr ósýnilegum kassa. Æfingin reynir á hugmyndarflug og hraða. Reyndu að fá nemendur til þess að nefna eins marga hluti og þeim dettur í hug að draga upp úr kassanum. Ef það koma hik er gott að gefa nemendum 3 sekúndur til þess að koma sér aftur í gang en ef ekkert verður tekið næsti við. Svona getur hringurinn gengið þar til allir hafa spreytt sig. Markmiðið er að reyna að draga fleiri hluti upp úr ímyndaða kassanum en í fyrra skiptið.

Sögur verða að leikriti

Nú er komið að því að sögur nemenda verða að leikritum.

Kennari biður einn og einn nemanda um að koma upp og lesa

sína sögu. Áður en lestur hefst spyr kennarinn hversu margar sögupersónur eru í sögunni. Kennarinn biður síðan um sjálfboðaliða til þess að leika persónur úr sögunni. Kennari biður leikara um að leika með látbragði án orða. Nú hefst lestur á sögunni og á meðan nemandinn les upp sína sögu leika leikararnir það sem gerist.

Hugmynd yfir í leikrit

Hvernig var að sjá söguna sína verða að leikriti? Hvað fannst áhorfendum? Verum dugleg að benda á hvað var vel gert og hvað okkur fannst skemmtilegt.

Tafla 16: Þriðji bekkur, fjórði tími

		Nemendur	Tími
<i>Kveikja</i>	Hátt og skýrt	ræða og prófa mismunandi raddstyrk	10 mín*
<i>Upphitun</i>	Patada	taka þátt í hlustunar æfingu	5 mín *
<i>Verkefni</i>	Sögur verða að leikriti – framhald	lesa upp sögur sínar á meðan samnemendur leika hana.	20 mín*
<i>Samantekt</i>	Hátt eða látt ?	ræða breytilega raddbeitingu	5 mín*

- Hæfniviðmið: Að vinna einföld verkefni frá hugmynd til afurðar.

Kennsluáætlun fyrir 3.bekk - Fjórði tími

Hæfniviðmið: Nemendur vinna einföld verkefni frá hugmynd til afurðar

Hátt og skýrt

Að tala hátt og skýrt í leikhúsi er mjög mikilvægt. Til þess að koma þessum mikilvægu skilaboðum áfram getur verið gaman að segjast ætla segja nemendum eitthvað rosalega spennandi og byrja síðan á því að tala venjulega en lækka síðan alltaf róminn eftir því sem líður á setninguna.

Setning: „Vissuð þið að það var einu sinni ógurlegur (*lágt*) dreki sem að át allan ostinn heima hjá mér.“

Krakkarnir eiga eflaust eftir að vilja heyra það sem þú sagðir þannig að þér er óhætt að endur taka þetta nokkrum sinnum þar til að þau biðja þig um að hækka róminn. Þá er um að gera að hefja umræður um mikilvægi þess að tala hátt og skýrt þegar við erum að koma fram. Leikarar þurfa til dæmis að tala mjög hátt þegar þeir eru að leika á sviði af því það er ekki alltaf í boði að hafa hljóðnema.

Patada

Patada er leikur sem reynir á hug og rödd nemenda. Nemendur standa saman í hring og hlusta vel á hvort annað. Fyrsti byrjar á því að segja það fyrsta sem honum dettur í hug og sá sem er

honum á vinsti hönd segir það fyrsta sem honum dettur í hug sem tengist orðinu sem #1 sagði. Þegar báðir bara sagt orðin sín endur taka þeir orð 1 og orð 2 og segja „Patada“.

#1: *Bolti* #2: *Mark* #1 og #2: *Bolti, Mark, patada.*

Þá byrjar leikmaður númer 2 að finna orð og fær næsta leikmann sér til vinstri handar til þess að finna orð sem passar við.

#2: *Appelsína* #3: *Epli* #2 og #3: *Appelsína, Epli, Patada.*

Gott getur verið að reyna að halda takt í gegnum æfinguna. Þá er tilvalið að klappa saman lófum og klappa svo á læri til þess að halda fjórtakt.

Sögur verða að leikriti – framhald

Hér getur verið gott að fara yfir þær sögur sem nemendur skrifuðu í síðasta tíma og fengu ekki að verða að leikriti.

Gulrótarleikurinn

Ef tími gefst getur verið gaman að fara í Gulrótarleikurinn.

Leikurinn virkar þannig að nemendur mynda hring á gólfinu, liggjandi á maganum. Nemendur krækja saman höndum og reyna eftir bestu getu að halda í hvert annað. Einn leikmaður leikur bónda. Bóndinn gengur á milli og reynir að toga eina og eina gulrót út.

Reglurnar eru: - Bannað að toga í buxur eða sokka. Einungis má

toga í ökkla. Nemendur mega gefast upp og gera það þá með því að sleppa takinu á hinum eða með því að kalla „gulrót“

Gulrótin sem gafst upp eða var dregin út af bóndanum breytist þá einnig í bónda og aðstoðar við að losa gulræturnar.

Samantekt

Ræðum um hvað við vorum að æfa í dag. Skiptir máli að tala hátt og skýrt?

Tafla 17: Þriðji bekkur, fimmtí tími

		Nemendur	Tími
Kveikja	Umhverfið okkar	velta fyrir sér áhrifum sínum á umhverfið	10 mín*
Upphitun	Skjöldur og sprengja	Upphitunarleikur	
Verkefni	Hafið á landi	vinna með söguna <i>Hafið á landi</i>	10 mín*
Listaverk	Leikið í hópa Listaverkið okkar	skiptast niður í hópa í gegnum látbragð skapa saman listaverk úr rusli	15 mín*
Samantekt	Ræðum um ruslið	ræða saman um ruslið sem þau fundu og listaverkið sem úr því varð	5 mín*

- Hæfniviðmið: Að gera sér grein fyrir áhrifum vinnu sinnar á umhverfið.

Kennsluáætlun fyrir 3.bekk - Fimmti tími

Hæfni: Nemendur velta fyrir sér áhrifum vinnu þeirra á umhverfið

Gögn: Plastpokar, lím, pappír, skæri, morgunblöð, Leikið í hópa (rauða umslagið).

Umhverfið okkar

Hafið þið þælt í því hvernig þið hafið áhrif á umhverfið? Hvað er það sem við gerum í daglegu lífi okkar sem býr til rusl?

Skjöldur og sprengja

Nemendur dreifa sér um rýmið og velja sér einn samnemanda sem skjöld og annan sem sprengju. Leikurinn gengur út á það að nemendur reyna að halda skildi sínum á milli sín og sprengjunnar. Þegar kennari kallar skipta þá breytist skjöldurinn í sprengju og sprengjan í skjöld. Nemendur mega ekki segja upphátt hver er skjöldur þeirra og hver sprengja.

Hafið á landi

Kennari les ljóðið „*Hafið á landi*“ og biður nemendur um að hlusta vel.

Hafið á landi

Hafið á landi hafa margir séð
en gera sér þó ekki grein fyrir því sem er að gerast hér.
Það er ógurlegt það haf sem um landið okkar streymir
það er miklu, miklu meira en nokkurn mann dreymir.

Hafið á landi er nefnilega sorp.
Sorp sem einhver henti og þá feyktist það á brott.
Plast og aðrar umbúðir fjúka til og frá
og trufla meðal annars dýrin stór og smá.

Það er svo mikið rusl sem fer um víða völl
að það væri hreinlega hægt að reisa úr því höll.

Hvað á það að þýða að ruslið sveimi um
en fari ekki í ruslafötur eins og Sorpa ræðir um.

Hvað getum við gert sem hér inni sitjum,
til þess að venda jörðina sem aðeins eina eigum.

Nú verðið þið krakkar að hjálpa mér með eitt
að plokka upp allt ruslið þar til þið verðið sveitt.

Úr því við fönndrum listaverkið okkar
til þess að minna fólk á það að flokka.

Þegar kennari hefur lesið *Hafið á landi* skiptir kennari niður í hópa með því að nýta sér rauða umslagið í Verkfærakistunni.

Leikið í hópa – rauða umslagið

Í rauða umslaginu eru 22 miðar, tveir af hverri sort. Fáðu hvern nemanda til þess að draga sér einn miða. Nú eiga nemendur að dreifa sér um rýmið og leika það sem stendur á miðanum sínum án hljóðs. Nemendur líta í kringum sig og reyna að finna þann sem er að leika það sama og þau. Þar með eru hóparnir myndaðir. Hver hópur fær einn ruslapoka og eiga að fara út og tína upp eins mikið rusl og þau geta á 10 mínútum.

Listaverkið okkar

Þegar tíminn er liðinn flautar kennarinn nemendur aftur inn með allt ruslið sem þau hafa tínt. Ruslinu er síðan hrúgað saman á morgunblið sem liggja á gólfinu. Verkefni nemenda nú er að vinna saman og búa til listaverk úr öllu ruslinu sem þau tíndu. Kennari ákvarðar hvort hann vilji að hver og einn hópur geri listaverk eða hvort hann vilji að allir vinni saman að einu listaverki.

Ræðum um ruslið

Ræðum um ruslið sem við fundum og afhverju ætli það hafi verið þar sem það var. Ræðum einnig um listaverkin okkar, hvað heppnaðist vel og hvað hefðum við vilja gera betur?.

Tafla 18: Þriðji bekkur, sjötti tími

		Nemendur	Tími
Kveikja	Tungubrjótur	reyna við tungubrjóta	5 mín*
Upphitun	Jósep segir	spreyta sig á hlustun	5 mín *
Verkefni	Hátt og skýrt	læra stuttan texta og flytja fyrir samnemendur	20 mín*
Samantekt	Að muna	ræða um minni og mikilvægi þess	10 mín*
	Minnisleikur	reyna á minni sitt	

- Hæfniviðmið: Að læra stuttan texta og flytja hann skýrt fyrir áhorfendur.

Kennsluáætlun fyrir 3.bekk - Sjötti tími

Hæfniviðmið: Nemendur læra stuttan texta og flytja hann skýrt fyrir áhorfendur.

Tungubrjótur

Gott getur verið að liðka til vöðva líkamans en þá má ekki gleyma vöðvunum sem í tungunni eru. Með tungubrjót reynum við ekki einungis á vöðva eins og tunguna og varirnar heldur reynum við einnig á heilan. Tungubrjótar eru til þess gerðir að þvælast fyrir okkur. Því er mikilvægt að kunna vel það sem segja á áður en reynt er við það af miklum hraða.

Tungubrjótar geta verið mislangir og því eru hér nokkrir til þess að velja úr.

„Pétrína Prjóna pantaði pakka að pylsum frá Pétri og Páli. Ef Pétrína Prjóna pantaði pakka af pylsum frá Pétri og Páli hvar er þá pylsu pakkinn sem Pétrína Prjóna pantaði?“

„Stangveiðimaðurinn stingur stönginni strangleiðis að vatninu.“

„Hnoðri úr norðri verður að veðri þó síðar verði“

„Glaðlega glamraði í grillinu gamla.“

Jósep segir

Sjá bls. 35-36.

Hátt og skýrt

Nemendur fá stuttan texta til þess að læra. Hér viljum við leggja áherslu á að tala hátt og skýrt. Textinn getur verið hvernig sem er en gott er að hafa hann stuttan og einfaldan til þess að byrja með.

Dæmi: „Ég er litla gula hænna og elska að baka brauð“

Nemendur eiga oft auðvelt með að muna þessa setningu hafi þau heyrt söguna áður.

Fáðu nemendur til þess að standa saman í hring. Fyrst ætlum við bara að segja setninguna eitt og eitt í einu og láta það ganga allan hringinn. Því næst ætlum við að hrópa setninguna saman öll í kór eins hátt og við getum. Að því loknu ætlum við að hvísla það öll saman.

Nú ætlum við að setja setninguna eins og við séum að reyna að tala hvalamál. Við opnum munninn mjög mikið og myndum hvert einast hljóð af mikilli nákvæmni. Við tölum hátt, hægt og skýrt.

Að muna

Ræðum um minni og mikilvægi þess. Ræðum til að mynda hvað við munum án þess að hugsa?, eins og hvar við eigum heima, hvar amma og afi eiga heima o.s.frv.

Ræðum einnig um mun langtíma minnis og skammtíma minnis. Hér getur verið gaman að sjá hvort nemendur hafi flokkað ákveðna hluti í langtíma minni eða skammtíma minni sitt. Biddu nemendur um að loka augunum. Spurðu þau nú hvernig t.d. gardínurnar eru á litinn í stofunni. Það getur komið á óvart hvað nemendur muna og muna ekki.

Minnisleikur

Veldu einn nemanda til þess að bíða fyrir utan stofuna. Fáðu annan nemanda til þess að fela sig í stofunni, bakvið borð eða gardínur þannig að ekki sjáist í hann. Þjóddu nemandanum sem beið, frammi á gangi, aftur inn og tilkynntu honum að einn nemandi sé að fela sig. Hvaða nemandi er það? Manstu hverjir voru hérna?

Tafla 19: Fjórði bekkur, fyrsti tími

		Nemendur	Tími
<i>Kveikja</i>	Nútímaleikhús	ræða leikið efni á sviði eða í myndmiðlum og skoða söguþræði og persónur í verkunum	10 mín*
<i>Upphitun</i>	Hoppum í hlutverk	velja sér persónu úr bók, mynd eða leikriti og prófa að hoppa í hlutverk.	5 mín *
<i>Verkefni</i>	Munur á leiknu efni	tala í hlutverki persóna	20 mín*
<i>Samantekt</i>	Raunveruleikinn og ímyndaði heimurinn	ræða munn raunveruleikans og ímyndaða heimsins	5 mín*

- Hæfniviðmið: Að geti gert grein fyrir leiknu efni á sviði og/eða í myndmiðlum.

Kennsluáætlun fyrir 4.bekk - Fyrsti tími

Hæfniviðmið: að nemendur geti gert grein fyrir leiknu efni á sviði og/eða í myndmiðlum og bent á ólík hlutverk þess í mismunandi samhengi.

Nútímaleikhús

Ræðum saman um leikið efni. Hvernig eru kvikmyndir búnar til í dag. Hver er munurinn á því að leika fyrir myndavél og að leika fyrir áhorfendur. Hvað er í uppáhaldi hjá nemendum þegar kemur að leiknu efni?

Hoppum í hlutverk

Hoppum í hlutverk eftirlætis persónu okkar úr leiknu efni. Gott getur verið að hafa skýrt hvenær við hoppum í hlutverk og hvenær við hoppum aftur inn í raunveruleika.

Nemendur standa samhliða í beinni línu. Samtaka réttið þið hendurnar út eins og til þess að opna hurð. Þið opnið hurðina og hoppið inn og nú erum við komin inn í ímyndaða heiminn. Með því að setja skýr skil á því hvar raunveruleikinn endar og ímyndaði heimurinn byrjar verður auðveldara að halda utan um það sem gerist í hvorum heiminum fyrir sig. Þegar allir eru komnir inn í ímyndaða heiminn getum við farið að skoða þessar skemmtilegu persónur sem nemendur völdu. Sjáum hvernig persónurnar sem við völdum eru mismunandi.

Göngum um rýmið og sjáum hvernig göngulag þessara karaktera eru mismunandi.

Munur á leiknu efni

Hér tökum við stutt viðtöl við nemendur í hlutverkum og kynnumst þannig þeim persónum sem þeir eru að leika. Spurningarnar þurfa ekki að vera flóknar. Einfaldar spurningar eins og „Hvað heitir þú“, „hvað er uppáhalds maturinn þinn“ eða „Hvað gerir þú“ eru mjög heppilegar. Þegar allir hafa komið í viðtal getur verið gott að fara yfir það hvaðan þessir fínu karakterar koma. Er allt leikið efni barna efni? Er allt leikið efni ofurhetjumyndir?

Raunveruleikinn og ímyndaði heimurinn

Setjumst niður í rúmgóðan hring og ræðum um mismunandi leikið efni. Ræðum einnig um það hvar raunveruleikinn og ímyndaði heimurinn mætast.

Tafla 20: Fjórði bekkur, annar tími

		Nemendur	Tími
Kveikja	Leiklist í menningu okkar	Hugarkort Telja upp það tengir menningu þeirra og leiklist	10 mín*
Verkefni	Sagan um álfkonuna á Fossum - kyrrmyndir	taka þátt í heildstæðu ferli þar sem þeir breyta sögu yfir í kyrrmyndir	25 mín*
Samantekt	Samantekt	Umræður: þar sem við ræðum ferli þess að breyta sögu yfir í kyrrmyndir	5 mín*

- Hæfniviðmið: Að fjallað á einfaldan hátt um þætti sem snerta menningu okkar í tengslum við verkefni.
- Hæfniviðmið: Að geta lagt mat á eigið verk og verk annara.

Kennsluáætlun fyrir 4.bekk - Annar tími

Hæfniviðmið: Nemendur geta fjallað á einfaldan hátt um þætti sem snerta menningu þeirra í tengslum við verkefni sín og leggja mat á vinnu sína og annara.

Leiklist í menningu okkar – hugsunarkort

Fáðu nemendur til þess að búa til hugarkort þar sem þeir nefna allt það sem þeir telja tengjast leiklist og menningu þeirra með einum eða öðrum hætti.

Sagan um álfkonuna á Fossum

Lesum saman söguna um Álfkonuna á Fossum.

Álfkonan á Fossum

Eitt sinn voru hjón nokkur sem bjuggu hjá Fossum í Svartárdal. Bóndi sá hét Halldór en kona hans Helga. Saman áttu þau hjónin tvo syni sá eldri Árni og sá yngri Jón.

Sá eldi, Árni var átta vetra en Jón aðeins sjö vetra.

Drengirnir höfðu það að leik, eins og börnum er tamt, að velta steinum fram af kletti og í ána. Vani konunnar var að leggja sig út af þegar hún var búin með morgunverk sín og voru á drengirnir eftirlitslausir úti að leik. Einu sinni þegar að hún hafði lagt sig niður og var að festa svefn þókti henni koma inn á

gólfíð kona á svartri hempu með skautafald. Hún var fasmikil og reiðugleg og mælti: "Ég ætla að biðja þig konukind að passa betur strákana þína og láta þá ekki vera að velta grjótinu um bæinn minn og gjöra börnin mín vitlaus í hræðslu." Helga hrökk upp, leit í kringum sig en sá engan.

Helga trúði ekki á huldufólk né aðrar hjátrúar verur, en fór engu að síður út að hól til þess að sækja drengi sína, sem þar hömuðust við að velta grjóti fram af kletti.

Helga talaði til þá drengi og sagði þeim til syndanna. Liðu nú nokkrir dagar og lífið var sem áður. Einn daginn þegar Helga hafði klárað morgunverk sín ákvað hún að hvíla sig og leggjast. Dreymdi henni þá að kona nokkur stæði yfir henni og segi "Ekki eru drengir þínir hættir að angra mig og börn mín og skaltu á sjá ef að þú lætur þá ekki hætta þessu". Helga hrökk upp, gekk út og sá hvar drengir voru að iðju sinni og kallar hast til þeirra og lofar þeim flenging ef að þeir geri það oftár.

En þremur dögum síðar lagði hún sig en, og í því hún var að sofna heyrir hún að gengið er inn í baðstofuna og kallað hast: "Helga, far nú"

Hún reis fljótlega á fætur, gekk út og sá hvar yngri drengurinn stóð á fyrrnefndum hól, en hinn lá þar hjá honum, gengur til þeirra og tekur í þann sem lá og segir hann skuli snáfa á fætur, finnur þá að hann er máttlaus og mállaus. Ber hún hann þá heim, en lét hinn fá ráðning. Eftir það urðu orð

yngsta drengsins ekki fleiri. Aldrei sá Helga aftur konuna en sögur segja að hnullungarnir sem drengirnir höfðu áður hent fram að klettinum voru skyndilega komnir aftur upp á hóllinn þar sem þeir höfðu áður staðið.

Úr Þjóðsagnasafn Jóns Árnasonar

Álfkonan í kyrrmyndum

Skiptum hópnum upp þannig að þrír til fjórir séu saman í hverjum hóp. Því næst biður kennarinn nemendur um að segja söguna í kyrrmyndum án orða.

Kennari: “Ef ég skildi nú ekki íslensku og kæmi í heimsókn til ykkar til þess að læra um söguna af Álfkonunni á Fossum, hvernig mynduð þið útskýra hana fyrir mér með kyrrmyndum?”

Hver og einn hópur fer nú að vinna að því að búa til þrjár kyrrmyndir sem útskýra söguna að einhverju leyti. Mikilvægt er að hafa í huga að sagan er ekki einföld og því getur verið erfitt að koma öllum upplýsingum sögunar til skila með þremur kyrrmyndum. Segðu nemendum þínum að kyrrmyndirnar mega vera hvernig sem er og þurfa ekki endilega að útskýra alla söguna.

Gefðu nemendum tímaramma svo þeir nýti tíman sem best.

Sýnum

Þegar hóparnir hafa nýtt undirbúningstímamann er komið að því að þau sýni afrakstur sinn. Fáðu nemendur til þess að stilla upp stólum fyrir áhorfendur og gefðu fyrsta hópnun tækifæri til þess að koma sér fyrir. Áður en að fyrsti hópurinn fer í fyrstu kyrrmyndina biður kennarinn áhorfendur um að loka augunum. Þegar hópurinn sem er að sýna er tilbúin kallar kennarinn „Opna augun“. Þá fá áhorfendur tíma til þess að horfa og velta fyrir sér fyrstu kyrrmyndinni. Því næst kallar kennari „Loka augun“ og þá fer hópurinn í kyrrmynd númer 2 og svona gengur ferlið áfram. Þegar allar kyrrmyndir eru komnar endar sú sýning með því að samnemendur klappa fyrir þeim hóp sem var að sýna og gefa samnemendum hrós fyrir það sem var velgert og það sem var skýrt. Því næst fer næsti hópur upp á svið og sýnir sínar kyrrmyndir.

**Hér læra nemendur að vera áhorfendur og hvað því fylgir. Enn fremur þurfa áhorfendur að vera tilbúnir að gefa uppbyggilega gagnrýni á sýningu samnemenda.*

Samantekt

Setjumst niður og spjöllum saman. Var erfitt að breyta sögu í myndir? Væri auðveldara að breyta myndum yfir í sögu? Hvað er mikilvægt að hafa í huga þegar við gerum næstu kyrrmyndir?

Tafla 21: Fjórði bekkur, þriðji tími

		Nemendur	Tími
<i>Kveikja og upphitun</i>	Kyrrmyndir lifna við	nýta hæfni sína í kyrrmyndum til þess að skapa	10 mín*
<i>Verkefni</i>	Verur menningar	samtvinna rýmisvitund, kyrrmyndir og tjáningu.	10 mín *
<i>Samantekt</i>	Leiklist í námi okkar	ræða hvað leiklist gerir fyrir þau í daglegu lífi.	20 mín*

- Hæfniviðmið: Að beita einföldu formi leiklistar.

Kennsluáætlun fyrir 4.bekk - Þriðji tími

Hæfniviðmið: Nemendur geta beitt einföldu formi leiklistar.

Kyrrmyndir lifna við

Kennari biður hvern nemanda um að búa sér til þrjár kyrrmyndir sem mikill munur er á . Því næst biður hann nemendur um að gefa kyrrmyndunum sínum tölurnar 1, 2 og 3. Því næst kveikir kennari á tónlist sem hann telur við hæfi og kallar fram kyrrmyndir nemenda með því að hrópa töluheiti myndanna. Kennari biður síðan nemendur um að fara hægt eða hratt úr einni mynd í annað. Að lokum hafa nemendur í rauninni búið til spuna/dansverk sem nýta má hvenær sem er.

Verur menningar

Hér getur verið tilvalið að setja á tónlist á meðan á æfingunni stendur. Kennari biður nemendur um að ganga um rýmið.

Kennari biður nemendur nú að ákveða hvort þau ætli að leika tröll, álfa eða huldufólk og breyta þá göngulagi sínu hægt og rólega í eftirfarandi karakter.

Því næst tekur kennari fram að ef hann kallar „álfar!“, þá beygja sig allir niður nema álfarnir. Álfarnir verða þá hinsvegar að frjósa, í sérkennilegum stellingum, þar til kennarinn klappa. Þegar kennarinn klappar byrja allir að ganga um rýmið að nýju.

Nú getur kennarinn ákveðið að kalla „Tröll!“ þá beygja sig allir niður nema Tröllin sem stoppa snarlega í sporum sínum. Þegar nemendur hafa náð tökum á þessu getum við bætt við setningum hjá þessum einkennilegu verum. Tilvalið er að gefa Tröllunum eina setningu, álfunum eina og huldufólkinu eina setningu.

Dæmi fyrir tröllin: Þramma ég nú fram og til baka

Dæmi fyrir álfana: Inn í hellinn kemst enginn

Dæmi fyrir huldufólk: Hér er ekki allt sem sýnist

Leiklist í námi okkar

Ræðum saman um framtíð okkar í leiklist. Hvað er það sem okkur finnst spennandi, skemmtilegt og framandi. Viljum við reyna að taka meiri þátt í leiklist, fara oftari í leikhús eða verða betri í spuna? Opnum umræður um þá leiklist sem við höfum lært og framtíð okkar í leiklist. Gætum við í sameiningu búið til efni með hjálp tækninnar sem er bæði skemmtilegt og fróðlegt fyrir nemendur í fyrsta bekk?

Gaman saman

Njótum þess að vera saman og endum þennan tíma á leik.

Tilvalið er að leyfa nemendum að velja leik eins og Mörgæsina,

Dimma limm eða Gulrótina.

Tafla 22: Fjórði bekkur, fjórði tími

	Nemendur		Tími
Kveikja	Horfið þið oft á fréttir?	ræða hvert hlutverk fréttar er og hvernig þær hafa áhrif á samfélag þeirra og menningu	10 mín*
Upphitun	1,2,3,4,5 Boom	vekja líkama og rödd	5 mín *
Verkefni	Fréttatími - Þing	taka virkan þátt í að búa til fréttapátt og nýta sér tækni	20 mín*
Samantekt	Umræður um notkun tækni í leiklist	ræðum hvernig tækni nýtist í leiklist - Getum við tekið upp leikrit og sent til ömmu og afa sem búa erlendis?	5 mín*

- Hæfniviðmið: Að geta gert grein fyrir hugtakinu tækni og hvernig hún tengist vinnu þeirra.

Kennsluáætlun fyrir 4.bekk - Fjórði tími

Hæfniviðmið: Nemendur kynnast hugtakinu tækni og hvernig nýta má tækni í leiklist.

Gögn: Blað og skriffæri, upptökutæki (sími, myndavél eða iPad)

Horfið þið oft á fréttir?

Ræðum um hlutverk fréttu í samfélagi okkar, hvað finnst okkur um fréttir og hvernig myndum við vilja hafa þær öðruvísi?.

Fréttir eru að mörgu leyti eins og leikrit þar sem fréttamenn æfa framsögn og tjáningu sína til þess að fræða eða skemmta áhorfendur. Ef við myndum gera fréttabátt hvernig væri hann þá?

1,2,3,4,5 Boom

Hitum upp líkama og rödd til þess að geta tekist á við verkefni dagsins.

Fréttatími - Þing

Nemendur taka virkan þátt í að búa til Fréttabátt fyrir nemendur í 1.bekk. Þátturinn þarf að vera fræðandi en skemmtilegur. Ef til vill væri tilvalið að nýta það sem við vitum um tröll, álfa og huldufólk í fréttatímanum. Setjum upp lítið þing þar sem nemendur geta komið fram hugmyndum um efni

í fréttapáttinn og kennari heldur utan um hugmyndir.

Umræður um notkun tækni í leiklist

Hvað þarf að hafa í huga áður en við byrjum að taka upp?

Veltum fyrir okkur hvernig við viljum hafa skipulagið þegar við byrjum að taka upp. Skiptir þögn miklu máli þegar við erum að taka upp? Hvernig á að fara með tæki í leiklist?

Tafla 23: Fjórði bekkur, fimmti tími

	Nemendur		Tími
Upphitun	Ein önd	reyna á hugan með heilaleikfimi	5 mín *
Verkefni	Fréttabáttur – upptökur	taka upp fréttabátt	30 mín*
Samantekt	Virðing gagnvart vinnu annara	ræða mikilvægi þess að virða vinnu annarra.	5 mín*

- Hæfniviðmið: Að sýna vinnu sinni og annara virðingu.
- Hæfniviðmið: Að læra nýta sér tækni í leiklist.

Kennsluáætlun fyrir 4.bekk - Fimmti tími

Hæfniviðmið: Nemendur sýna vinnu sinni og annara virðingu og hvernig nýta má tækni í leiklist.

Gögn: Upptökutæki (myndvél, sími eða ípad)

Ein önd

Ein önd er skemmtilegur leikur sem reynir á minni og hug nemenda. Nemendur standa saman í hring. Einn nemandinn tekur að sér að byrja og byrjar á að segja „ein“. Sá sem er vinstra megin við hann tekur þá næsta orð og segir „önd“ sá þriðji segir „tveir“ og fjórði „fætur“ og fimmti segir „Kvak“. Þá er fyrsta erindið búið og við höldum áfram. Næsti nemandinn í hringnum tekur þá að sér að hefja næsta erindi og segir „Tvær“ sá næsti segir „endur“ o.s.frv

Á endanum ættu nemendur að hafa sagt nokkur erindi eftir því hve margir nemendur eru í hringnum og hversu vel gengur. Æfingin reynir á hlustun og hugsun og tilvalin til þess að byrja tíman.

#1: Ein #2: önd #3: tveir #4: fætur #5: kvak – *Ein önd, tveir fætur, kvak*

#6: Tvær #7: endur #8: fjórir #9: fætur #10: kvak #1: kvak – *Tvær endur, fjórir fætur, kvak kvak*

#2: Þrjár #3: endur #4: sex #5: fætur #6: kvak #7: kvak #8: kvak. – *Þrjár endur, sex fætur, kvak kvak kvak.*

Fréttabáttur – upptökur

Nú hefjast upptökur á fréttabætti nemenda. Hér er hægt að nota iPad, síma eða myndavél til þess að taka upp efnið. Gott getur verið að minna nemendur á gildi þagnar í upptökum og að við gerum bara einn hlut í einu.

Minntu nemendur á að tala hátt og skýrt og að snúa ekki bakinu í myndavélina.

Virðing gagnvart vinnu annara

Ræðum saman um það hvernig okkur fannst að standa fyrir framan myndavélina? Fannst nemendum eitthvað öðruvísi við það að leika fyrir framan myndavél en fyrir áhorfendur?

Tafla 24: Fjórði bekkur, sjötti tími

		Nemendur	Tími
Kveikja	Að meta	Umræður	10 mín*
Upphitun	Mörgæs	taka virkan þátt og hjálpast að við að halda mörgæsinni úr stólunum	5 mín *
Verkefni	Fréttapátturinn okkar	fá að sjá og meta afrakstur sinn og leggja á það mat	15 mín*
Samantekt	Hvað fannst okkur ? 5,4,3,2,1 Knús	Sjálfsmat Hópefli	10 mín*

- Hæfniviðmið: Að geta gert grein fyrir hugtakinu tækni og hvernig hún tengist vinnu þeirra.
- Hæfniviðmið: Að geta lagt mat á eigin verk.

Kennsluáætlun fyrir 4.bekk - Sjötti tími

Hæfniviðmið: Að gera grein fyrir hugtakinu tækni og hvernig hún tengis vinnu þeirra. Nemendur geta lagt mat á eigin verk.

Gögn: Sjálfsmatsblöð og skriffæri

Að meta

Hvernig metum við vinnu okkar og annarra? Ræðum mat á vinnu og frammistöðu. Í stærðfræði eru til dæmis lögð fyrir próf til þess að meta hæfni nemenda, en í leiklist erum við með símat. Við metum nemendur á því hvort þeir eru duglegir að taka þátt, hvort þeir leggi sig fram og hvernig þeir vinna með öðrum.

Þegar við erum að vinna með öðrum er mikilvægt að við hlustum á hugmyndir þeirra alveg eins og þeir hlusta á hugmyndir okkar. Ræðum saman hvað okkur finnst vera mikilvægt að meta í leiklist.

Mörgæs

Sjá bls. 18.

Fréttabátturinn okkar

Horfum á fréttatímann okkar. Hér erum við öll áhorfendur og því mikilvægt þegar við horfum saman á efnið sem hefur verið tekið upp að hafa þögn, sitja kyrr og sýna hver öðru tillitssemi.

Hvað fannst okkur um ferlið og frammistöðu okkar?

Eftir að hafa horft saman á fréttabáttinn ræðum við um það hvað sem heppnaðist vel og hvað okkur fannst skemmtilegt.

Hefðum við viljað breyta einhverju?

Nemendur fá matsblöð þar sem þeir meta frammistöðu sína í gegnum ferlið.

5,4,3,2,1 Knús

Þegar nemendur hafa fyllt út matsblöðin og skilað þeim endum við þennan lokatíma 4.bekkjar með 5,4,3,2,1 Knús. Leikurinn er alveg eins og 5,4,3,2,1 Boom, að því fráskildu að við endum með því að taka stórt hóp knús og þökkum hvert öðru fyrir samveruna.

Námsmat

Mat kennara

Kennari getur lagt mat á hæfni nemenda í gegnum ferli þeirra í leiklist með eftirfarandi spurningarlista.

	Alltaf	Oftast	Stundum	Sjaldan	Aldrei
<i>Nemandi tekur virkan þátt í leikjum</i>					
<i>Nemandi tekur virkan þátt í verkefnum</i>					
<i>Nemandi vinnur vel með öðrum</i>					
<i>Nemandi leggur sig fram</i>					
<i>Nemandi sýnir samnemendum tillitssemi og virðingu</i>					
<i>Nemandi hlustar á hugmyndir annara</i>					
<i>Nemandi tekur virkan þátt í samræðum</i>					
<i>Nemandi tjáir hugmyndir sínar fyrir samnemendum</i>					
<i>Nemandi gengur frá eftir vinnu sína</i>					

Hæfniviðmið

Matsblað kennara með nemendur í 1.bekk

Mat kennara	A	B	C	D
	Nemandi leggur sig fram við að beita einföldu formi leiklistar	Nemandi beitir einföldu formi leiklistar	Nemandi beitir stundum einföldu formi leiklistar	Nemandi kýs að beita ekki einföldu formi leiklistar
Einkunn				
	Nemandi tekur virkan þátt í leikrænu ferli í hópi og sýnir skólasystkinum tillitssemi.	Nemandi tekur þátt í leikrænu ferli í hópi og sýnir skólasystkinum tillitssemi.	Nemandi tekur stundum þátt í leikrænu ferli í hópi og sýnir skólasystkinum sínum stundum tillitssemi.	Nemandi tekur ekki þátt í leikrænu ferli í hópi og sýnir skólasystkinum sínum ekki tillitssemi.
Einkunn				
	Nemandi sýnir frammúrskarandi hæfni í að setur sig í spor annara.	Nemandi getur vel sett sig í spor annara.	Nemandi getur nokkurn veginn sett sig í spor annara.	Nemandi getur ekki sett sig í spor annara.
Einkunn				

Matsblað kennara með nemendur í 2.bekk

Mat kennara	A	B	C	D
	Nemandi getur vel sett saman einfalda leikþætti í samstarfi við jafnaldra og kennara með skýru upphafi, miðju og endi.	Nemandi getur sett saman einfalda leikþætti í samstarfi við jafnaldra og kennara með nokkuð skýru upphafi, miðju og endi.	Nemandi getur sæmilega sett saman einfalda leikþætti í samstarfi við jafnaldra og kennara með sæmilega skýru upphafi, miðju og endi.	Nemandi getur ekki sett saman einfalda leikþætti í samstarfi við jafnaldra og kennara með upphafi, miðju og endi.
Einkunn				
	Nemandi getur vel notað einfalda leikmuni og sviðsbúnað til að styðja við sköpun sína	Nemandi getur notað einfalda leikmuni og sviðsbúnað til að styðja við sköpun sína	Nemandi á erfitt með að nota einfalda leikmuni og annan sviðsbúnað til að styðja við sköpun sína	Nemandi getur ekki notað einfalda leikmuni eða sviðsbúnað til að styðja við sköpun sína
Einkunn				
	Nemandi getur vel unnið einföld verkefni í hópi	Nemandi getur unnið einföld verkefni í hópi	Nemandi á erfitt með að vinna einföld verkefni í hópi	Nemandi getur ekki unnið einföld verkefni í hópi
Einkunn				

Matsblað kennara með nemendur í 2.bekk-framhald

	A	B	C	D
	Nemandi getur vel hagnýtt þá leikni sem hann hefur öðlast í einföldum verkefnum	Nemandi getur hagnýtt þá leikni sem hann hefur öðlast í einföldum verkefnum	Nemandi á erfitt með að hagnýta þá leikni sem hann hefur öðlast í einföldum verkefnum	Nemandi getur ekki hagnýtt þá leikni sem hann hefur öðlast í einföldum verkefnum
Einkunn				
	Nemandi sýnir framúrskarandi hæfni í að sett sig í spor annara í leikrænu ferli/hlutverkaleik og tekur virkan þátt í viðtali sem ákveðin persóna	Nemandi getur sett sig í spor annara í leikrænu ferli/hlutverkaleik og tekur þátt í viðtali sem ákveðin persóna	Nemandi á erfitt með að sett sig í spor annara í leikrænu ferli/hlutverkaleik og á erfitt með að taka þátt í viðtali sem ákveðin persóna	Nemandi getur ekki sett sig í spor annara í leikrænu ferli/hlutverkaleik og getur ekki tekið þátt í viðtali sem ákveðin persóna
Einkunn				

Matsblað kennara með nemendur í 3.bekk

Mat kennara	A	B	C	D
	Nemandi getur vel lært stuttan texta og flutt hann á skýran hátt fyrir áhorfendur	Nemandi getur lært stuttan texta og flutt hann nokkuð skýrt fyrir áhorfendur	Nemandi á erfitt með að læra stuttan texta og flytja hann skýrt fyrir áhorfendur	Nemandi getur ekki læra stuttan texta eða flutt hann fyrir áhorfendur með skýrum hætti
Einkunn				
	Nemandi getur vel unnið eftir einföldu ferli frá hugmynd til afurðar	Nemandi getur unnið eftir einföldu ferli frá hugmynd til afurðar	Nemandi á erfitt með að vinna eftir einföldu ferli frá hugmynd til afurðar	Nemandi getur ekki unnið eftir einföldu ferli frá hugmynd til afurðar
Einkunn				
	Nemandi getur vel útskýrt áhrif vinnu sinnar á umhverfið	Nemandi getu útskýrt áhrif vinnu sinnar á umhverfið	Nemandi á erfitt með að útskýra áhrif vinnu sinnar á umhverfið	Nemandi getur ekki áhrif vinnu sinnar á umhverfið
Einkunn				
	Nemandi sýnir góða hæfni í að hagnýtt þá leikni sem hann hefur öðlast í einföldum verkefnum	Nemandi getur hagnýtt þá leikni sem hann hefur öðlast í einföldum verkefnum	Nemandi á erfitt með að hagnýta þá leikni sem hann hefur öðlast í einföldum verkefnum	Nemandi getur ekki hagnýtt þá leikni sem hann hefur öðlast í einföldum verkefnum
Einkunn				

Matsblað kennara með nemendur í 4.bekk




Mat kennara	A	B	C	D
	Nemandi getur vel lýst leiknu efni á sviði og/eða í myndmiðlum út frá söguþræði, innihaldi og persónum í verkinu.	Nemandi getur lýst leiknu efni á sviði og/eða í myndmiðlum út frá söguþræði, innihaldi og persónum í verkinu.	Nemandi á erfitt með að lýsa leiknu efni á sviði og/eða í myndmiðlum út frá söguþræði, innihaldi og persónum í verkinu.	Nemandi getur ekki lýst leiknu efni á sviði og/eða í myndmiðlum út frá söguþræði, innihaldi og persónum í verkinu.
Einkunn				
	Nemandi getur vel bent á leikið efni og ólík hlutverk þess í mismunandi samhengi	Nemandi getur bent á leikið efni og ólík hlutverk þess í mismunandi samhengi	Nemandi á erfitt með að benda á leikið efni og ólík hlutverk þess í mismunandi samhengi	Nemandi getur ekki bent á leikið efni og ólík hlutverk þess í mismunandi samhengi
Einkunn				
	Nemandi getur samviskusamlega lagt mat á eigin verk	Nemandi getur lagt mat á eigin verk	Nemandi á erfitt með að leggja mat á eigin verk	Nemandi getur ekki lagt mat á eigin verk
Einkunn				

Matsblað kennara með nemendur í 4.bekk – framhald

Mat kennara	A	B	C	D
	Nemandi getur vel fjallað um þætti sem snerta menningu í tenglum við verkefni sitt	Nemandi getur fjallað um þætti sem snerta menningu í tenglum við verkefni sitt	Nemandi á erfitt með að fjalla um þætti sem snerta menningu í tenglum við verkefni sitt	Nemandi getur ekki fjallað um þætti sem snerta menningu í tenglum við verkefni sitt
Einkunn				
	Nemandi getur vel gert grein fyrir hugtakinu tækni og hvernig það tengist vinnu hans	Nemandi getur grein fyrir hugtakinu tækni og hvernig það tengist vinnu hans	Nemandi á erfitt með að gera grein fyrir hugtakinu tækni og hvernig það tengist vinnu hans	Nemandi getur ekki gert grein fyrir hugtakinu tækni og hvernig það tengist vinnu hans
Einkunn				
	Nemandi getur vel hagnýtt þá leikni sem hann hefur öðlast í einföldum verkefnum	Nemandi getur hagnýtt þá leikni sem hann hefur öðlast í einföldum verkefnum	Nemandi á erfitt með að hagnýta þá leikni sem hann hefur öðlast í einföldum verkefnum	Nemandi getur ekki hagnýtt þá leikni sem hann hefur öðlast í einföldum verkefnum
Einkunn				

Sjálfsmat nemenda

Nemendur svara eftirfarandi spurningum til sjálfsmats.

	Já 	stundum 	Nei 
Ég tek virkan þátt í leikjum			
Ég tek virkan þátt í verkefnum			
Ég vinn vel ein/einn			
Ég vinn vel í hópi			
Ég geri mitt besta			
Ég hlusta á hugmyndir annara			
Ég reyni að vera jákvæð/-ur			
Ég er sátt/-ur með mína frammistöðu og verkin mín			

Heimildir

Aðalnámskrá grunnskóla: Almennur hluti 2011: Greinasvið 2013 /2013.

Dewey, J. (2000). Reynolds og menntun (Gunnar Ragnarsson þýddi). Reykjavík: Rannsóknarstofnun Kennaraháskóla Íslands (frumútgáfa 1938).

Elsa Lyng Magnúsdóttir, Steinunn Gestsdóttir og Kristján Ketill Stefánsson. (2013). Tengsl skólatengdrar hvatningar við trú ungmenna á eigin getu til sjálfstjórnunar í námi. Netla – Veftímarit um uppeldi og menntun: Sérrið 2013 – Fagið og fræðin. Menntavísindasvið Háskóla Íslands. Sótt af http://netla.hi.is/serrit/2013/fagid_og_fraedin/002.pdf

Jón Árnarson. Þjóðsagnasafn. Sótt af <https://www.snerpa.is/net/thjod/fossum.htm>