

Kafbáturinn

eftir Gunnar Eiríksson



Argentína er fjörug tíu ára stelpa sem ferðast með pabba sínum um höfin í kafbát í ókominni framtíð eftir að öll lönd eru sokkin í sæ. Heimasmíðaði kafbáturinn er heil ævintýraveröld, fullur af skrytnum uppfinningum, og pabbi segir Argentínu skemmtilegar sögur um lífið hér áður fyrr, t.d. um mömmu Argentínu sem þau feðginin eru að leita að. En fyrst þarf hún að finna átta ferðaklumpa til að geta farið í tímaferðalag til að geta hitt mömmu sína. En þegar dularfullar persónur skjóta óvænt upp kollinum þarf Argentína að spyrja sig að því hvort pabbi segi alltaf satt og hvort fólk hafi virkilega alltaf þurft að búa í kafbátum.

Aldursviðmið: 5-12 ára

**HÍ****MENNTAVÍSINDASVIÐ**

Grunnþættir menntunar

Sú menntastefna sem birt er í þessari aðalnámskrá er reist á sex grunnþáttum menntunar sem eru leiðarljós við námskráargerðina.

Þessir grunnþættir eru: læsi, sjálfbærni, heilbrigði og velferð, lýðræði og mannréttindi, jafnrétti og sköpun.

Hæfniviðmið, samkvæmt aðalnámskrá fyrir samfélagsgreinar eru:

Sjálfbærni, siðferði, staða Íslands og saga, heimabyggð, Jörðin, heimssaga, náttúruskilyrði, auðlindir, upplýsingalæsi, gagnrýnin hugsun, kortalæsi, miðlalæsi, heimildarýni, sögulæsi, merkingarleit, menningarlæsi, gildismat, ábyrgð, menntun, heilbrigði og velferð, staðalmyndir, réttisýni, ábyrgð, frelsi, fyrirmyndir, tilfinninganæmi, sköpun, tjáning, framsýni og ígrundun

Unnið er með aðferðum *leiklistar* en leiklist er list augnabliksins. Leiklistarkennslan getur tekist á við þau mál sem efst eru á baugi í samfélaginu hverju sinni og brenna á nemendum. Þannig skerpið samfélagsvitund þeirra og þeir virkjast til lýðræðislegrar þátttöku. Leiklist er einnig í eðli sínu samþætt listform þar sem allar listgreinar koma saman. Hún nýtist vel til þess að auðga og styrkja kennslu í greinum eins og móðurmáli, samfélagsfræði, sögu og erlendum tungumálum og getur þannig gegnt lykilhlutverki í samþættingu námsgreina og námssviða. Leiklistin felur einnig í sér fjölda leikja og æfinga sem geta krafist mikillar líkamlegrar virkni og útrásar.

Heildstætt þróunarverkefni

Heildstætt þróunarverkefni þar sem lögð er áhersla á samþættingu leiklistar, myndsköpunar og hljóðleikhúss eftir Rannveigu Björk Þorkelsdóttur og Jónu Guðrúnu Jónsdóttur.

Kennari byrjar á því að segja bekknum frá því að nú eigi þau að fara að leika, gerast spæjarar og búa til hljóð. Þau þurfa að rifja upp leikritið um Kafbátinn/ eða hlusta vel á söguna sem kennarinn



segir þeim og er gott að kenna þeim í gegnum leiki hvað felst í t.d. kyrrmynd, látbragði, spuna. Fleiri aðferðir leiklistar eru aftast í þessu kennsluefni.

Kyrrmynd: Nemendur eiga að standa kyrrir í stellingu sem þeir búa til sjálfir. Eins og myndastyttur. (Hér er upplagt að fara í 1, 2, 3, 4, 5 Dimmalimm).

Látbragð: Nemendur túlka hlutverkið sitt með hreyfingum án orða. (t.d. fljúga um loftið eins og fugl).

Spuni: Hlutverkaleikur.

Nemendur fá hlutverk og eiga að búa til atburðarás í kringum hlutverkin sem þeir fá. (Þú ert pabbi minn og biður mig um að fara að sofa. Ég er óþekkt(ur) og segi nei. Hvað gerist?).

Kennari: Frásögn

Það er dimmt í bátinum, dimmt og kyrrt. Vélarymur greinist eins og djúpur bassi. Brátt heyrir píp eins og í radar eða dýptarmæli, jöfn og hæg hrynjandi. Argentína horfir út um kýraugað. Hún er einmanna.

Kennari: Umræður

Kennari: *Hvað gerir maður þegar maður er einmanna? Hvað er kýrauga?*

Látbragð:

Kennari segir nemendum að nú eigi þeir að leika það með látbragði þegar einhver er einmanna. Fyrst án orða og svo með hljóðum (hvað er hægt að segja við einhver sem er einmanna?).

Kyrrmynd:

Nemendum er skipt í þriggja til fjögurra manna hópa og þeir eru beðnir um að sýna kyrrmynd af vinum sem sýna væntumþykju. Hægt er að bæta við orðum og hreyfingu og er þá kominn spuni.

**HÍ****MENNTAVÍSINDASVIÐ****Kennari: Umræður**

Kennari: *Hafði þið komið í kafbát? Af hverju heitir þetta kafbátur?*

Hljóð:

Kennari biður nemendur um að búa til hljóð sem heyrir í kafbátum.

Kennari: Frásögn

Pabbi Argentínu vaknar og fer að orgelinu sem er stjórnstöð kafbátsins. Fyrsta dagsverkið er að pumpa inn sjó og setja af stað klofningu þar sem sjór klofnar í hreint vatn, súrefni og salt.

Argentína les upphátt niðurstöðu saltvatnsprufu.

Saltvatn dagsins er ... 3,52 % salt og 78 % súrefni. Gerum klárt fyrir klofningu!

Kennari: Umræður og kennari í hlutverki:

Kennari: *Af hverju haldið þið að þau búi í kafbát? Af hverju geta þau ekki bara búið í Reykjavík eða á Siglufirði? Hefur það eitthvað með hlýnun jarðar að gera? Hvað er hlýnun jarðar?*

Látbragð:

Kennari biður nemendur um að búa til senu þar sem þau eru að fara að sofa í kafbát. Hvað er í kafbát? Hvar bursta þau í sér tennurnar? Sofa? Nemendur leika fyrst án hljóða og bæta síðan hljóðum við.

Kennari: Frásögn

Argentína og pabbi hennar eru að leita að áttunda ferðaklumpnum til að geta farið í tímaferðalag til að geta hitt mömmu sína. Hana langar svo að fara langt aftur í tímann þegar Jörðin var ennþá heilbrigð og þannig gæti hún lagt sitt að mörkum til að laga heiminn. En ef þau gera það þá fær hún ekki að hitta mömmu sína aftur.

Umræða:

Kennari: *Hvað finnst ykkur að þau eiga að gera? Á hún að ferðast aftur í tímann og laga Jörðina eða á hún að hitta mömmu sína?*



HÍ

MENNTAVÍSINDASVIÐ



Hugsa/ræða/deila:

Hver nemandi hefur félag og þeir geta rætt saman um hugsanlegt svar við opinni spurningu kennarans. Þeir eiga líka að geta undirbúið spurningu fyrir kennara í hlutverki eða aðra nemendur í kastljósi (í mesta lagi 2 mínútur). Nemendur hugsa um það sem kennari les eða segir þeim. Síðan ræða þeir við þann sem situr við hliðina á þeim eða þann sem kennari hefur tilnefnt. Þau ræða um atburðinn og segja síðan frá því sem þeim fór á milli.

Deila:

Nemendur koma með hugmyndir fyrir Argentínu. Hvað er best fyrir hana að gera.

Kastljós:

Kennari í hlutverki sem mamma Argentínu kemur í kastljósið og nemendur fá að spyrja hana spyrninga um hvað gerðist. Af hverju hún bjó til tímavél.

Kennari: Frásögn

Argentína var mjög ákveðin þegar hún sagði “Mamma bjó til tímavél til að gera heiminn að betri stað. Hvað heldurðu að hún myndi segja, ef við eyddum eina tímaferðalaginu sem við getum farið í bara til að hitta hana”? Pabbi hennar svarið “Hún yrði brjáluð. Þú ert skipstjórinn. Við förum þangað sem þú vilt”.

Umræður og frásögn

Hvað haldið þið að hún hafi valið? Hún valdi að fara þangað sem manna hennar vildi að hún færi, áður en það yrði of seint. Kafbáturinn þaut af stað og stoppar við 66 gráðu og 32,3 mínútum norður eða norðlægrar breiddar (ATH þetta er Ísland).

Hvar er það? Getið þið fundið út úr því með því að skoða kort? Hvar er Grænland? En Argentína?

Kennari í hlutverki:

Kennari: *Krakkar hér var að koma bréf* (fá skólastjóra til að koma inn með bréf sem stílað á bekkinn sem er að vinna með Kafbátinn).

**HÍ****MENNTAVÍSINDASVIÐ****Bréf**

Kæru 5 bekkur

Ég frétti að þið væruð að vinna með hlýnun Jarðar. Getið þið hjálpað mér?

Getið þið fundið út hvað áhrif það hefur á veðurfar, hækkun sjávarmáls og bráðnun íss á pólunum og súrnun sjávar?

Ég er í stökustu vandræðum og verð að vita þetta. Þegar þið eruð búin finna þetta út fyrir mig getið þið send bréfið til baka á:

Argentína sem ferðast með pabba sínum um höfin í kaþbát í ókominni framtíð eftir að öll lönd eru sokkin í sæ.

Kveðja,

Argentína

**HÍ****MENNTAVÍSINDASVIÐ****Nemendur gerðir að sérfræðingum:**

Kennari segir nemendum að nú verði þeir **sérfræðingar** til að hjálpa Argentínu (nemendur gerðir að sérfræðingum) gengur út á það að nemendur taki að sér hlutverk sérfræðinga eða umhverfisráðgjafa.

Hægt er að byrja á því að spyrja nemendur hvort þeir viti hvað koldíoxíðs (CO₂) er?

Gott er að skipta nemendum upp í nokkra hópa og fær hver hópur eitt viðfangsefni til að rannsaka t.d. 1. súrnun sjávar, 2. bráðnun jökla, 3. dýralíf, 4. veðurfar.

Nú þurfa þeir að finna út hvað veldur þessum atriðum. Eftir rannsóknarvinnu sem getur falið í sér viðtöl við sérfræðinga, lestur á vefsíðum, lestur í skólabókum, horfa á myndbönd á Youtube o.s.frv.

Þegar sérfræðingarnir eru tilbúnir að kynna sínar niðurstöður er hægt að gera það með stuttmynd, leikriti, sem fréttapátt eða powerpoint sýningu. Eða leyfa hverjum hóp fyrir sig að velja sína útfærslu á kynningu.

<http://www.hvatinn.is/umhverfid/lykilskilabod-loftslagsskyrslu-sameinudu-thjodanna/>

https://www.vedur.is/media/rannsoknir/Loflagsskyrsla_Vefur-Kafli-6-Surnun-sjavar.pdf

Myndsköpun:

Setjið stóra örku af maskínupappír á gólfíð ásamt fullt af litum. Fáðið nemendur til að teikna kafbátinn þar sem hann er í sjónum.

Hugsa/ræða/deila:

Endar sagan vel? Hefði hún getað endað öðruvísi?

Fáðið nemendur til að hugsa um spurninguna, para (tvö og tvö) sig síðan saman og ræða málin.



HÍ

MENNTAVÍSINDASVIÐ



Biðjið þá um að deila með öðrum í bekknum hvaða niðurstöðum þeir komust að (Skrifa það á töflu) (1 mínúta).

Skapandi skrif: Hvað getum við gert?

Fá nemendur til að skrifa bréf til Argentínu um það sem þau komust að.

Koma með tillögur um hvað er hægt að gera til að draga úr áhrifum kolefnislosunar.

Skrifa og senda bréf til umhverfisráðherra um Jörðina. Skrifa bréf til skólastjórans um hvað er hægt að bæta í skólanum. Skrifa bréf til mömmu og pabba um hvað þau geta gert o.s.frv.

Vera með kynningu á verkefninu fyrir allan skólann þar sem afraskturinn er sýndur.

Má bjóða þér birkifræ?

Öll börn sem koma á sýninguna á Kafbáti fá birkifræ að gjöf. Þjóðleikhúsið á í samstarfi við birkiskogur.is í tengslum við sýninguna. Á vefsíðunni má fræðast um það hvernig nýta má fræin. Á vefsíðunni birkiskogur.is getur þú lært sitthvað um birki og hvað þarf að gerast í lífi fræja svo þau spíri og verði að birkitrjám. Núna er unnið að því að endurheimta skóglendi á Íslandi og þú getur tekið þátt með því að tína fræ á haustin og sá fræjunum á svæði sem eru illa farin.

<https://www.visindavefur.is/svar.php?id=6628#>

<https://kolvidur.is/spurt-og-svarad/>

**HÍ**

MENNTAVÍSINDASVIÐ



Útskýringar kennsluaðferða í leiklist

Afturhvarf: Nemendur endurskapi (búi til) lífsferil og/eða atvik frá liðnum tíma. Hvað haldið þið að hafi gerst? Hvers vegna og hvenær?

Atburðarás: Nemendur búi til atburðarás með því að setja saman stuttan spuna eða kyrrmyndir eftir að hafa hlustað á sögu.

Endursögn með myndum: Skiptið nemendunum upp í hópa (t.d. 4 og 4 saman). Takið myndir af kyrrmyndum sem hóparnir gera. Prentið síðan út kyrrmyndirnar sem voru teknar af hópunum og fáið nemendurna til að endursegja söguna sem unnið var með út frá myndunum; með áherslu á fyrst, síðan og að lokum. Veljið síðan eina mynd frá hverjum hópi og búið til myndasögu sem fer upp á vegg.

Ferðalangur: Kennari (ferðalangur) færir sem á milli nemenda sem eru í kyrrmynd og snertir þau á öxlinni. Þegar kennari snertir viðkomandi nemenda vaknar hann til lífsins. Kennari spyr : „Hver ert þú? Hvað er þú að gera?“

Frásögn: Kennari les eða segir sögu sem fjalla á um í leikferlinu.

Fundur: Kennari kallar saman fund (í hlutverki). Nemendur þurfa (í hlutverkum) að taka afstöðu til fundarefnisins.

Hljóð og spuni: Nemendur leika dýr eða hvað sem er með tilheyrandi hljóðum.

Hugsa/ræða/deila: Hver nemandi hefur félag og þeir geta rætt saman um hugsanlegt svar við opinni spurningu kennarans. Þeir eiga líka að geta undirbúið spurningu fyrir kennara í hlutverki eða aðra nemendur í kastljósi (í mesta lagi 2 mínútur). Nemendur hugsa um það sem kennari

**HÍ****MENNTAVÍSINDASVIÐ**

les eða segir þeim. Síðan ræða þeir við þann sem situr við hliðina á þeim eða þann sem kennari hefur tilnefnt. Þau ræða um atburðinn og segja síðan frá því sem þeim fór á milli.

Innri raddir: Nemendur eru í nokkrum fjögurra manna hópum. Tveir setjast á stóla andspænis hvor öðrum en hinir standa fyrir aftan þá. Þeir sem sitja tala saman en hinir túlka hugsanir þeirra. Stundum í daglega lífinu felur maður sínar raunverulegu tilfinningar og segir ekki það sem maður meinar, það gildir einnig þegar persónur eru leiknar. Markmiðið er að fá fram hugsanir og tilfinningar persónunnar sem túlkuð er; innri rödd hennar um af hverju önnur trúarbrögðin eru betra en hitt.

Kastljósið: Einn nemandi situr fyrir svörum. Hann er t.d. í hlutverki Argentínu. Hann sest á stól fyrir framan hópinn og situr fyrir svörum nemenda og kennara. Hann þarf að svara spurningum þeirra og útskýrt afstöðu sína og ástæður fyrir því að hann getur talað.

Kennari í hlutverki: Kennari hefur tækifæri til að taka þátt í leiknum; hann hefur möguleika á að hafa áhrif á leikferlið. Kennari ávarpar nemendur eins og þeir séu þátttakendur í ákveðinni atburðarás.

Kvikmyndagerð: Vídeómyndavél er tengd við tölvu, henni beint að sviðinu (sem getur verið hvað sem er) og myndir teknar beint inn á tölvuna þar sem þær raðast á tímalínuna til afspilunar. Hugbúnaður sem hægt er að nota heitir iStopMotion og er gerður fyrir MAC og moviemaker fyrir PC tölvur.

Kyrrmyndir: Nemendur búa til kyrrmyndir (frjósa eða búa til myndastyttur). Nemendur þurfa að finna út hvernig best er að stilla myndinni upp.

Kyrrmyndaleikhús: Hér búa nemendur til nokkrar kyrrmyndir af atburðarásinni í leikferlinu. Hægt er að sýna hverja kyrrmynd á eftir annarri eða að biðja nemendur um að fara rólega (mjög hægt) úr fyrstu kyrrmynd í næstu og svo koll af kolli. Þannig skapast ákveðið flæði í kyrrmyndaleikhúsi.

**HÍ****MENNTAVÍSINDASVIÐ**

Líkamlegt leikhús: Nemendur nota líkamann sem leikmynd, sem hluta af sýningu (t.d. göng sem þau þurfa að búa til öll saman og einn eða fleiri fara í gegnum. Þeir nemendur sem ekki eru í spuna breytast þá í hvað eina sem þarf til að halda atburðarásinni gangandi). Líkaminn er þannig ekki bara notaður til að leika persónur heldur hvað eina sem nemendunum dettur í hug.

Paravinna: Nemendur vinna tveir og tveir saman og gera stuttan spuna úr frá því efni sem kennarinn vinnur með.

Samviskugögn: Nemendur stilla sér upp í tvær raðir, þannig að það myndast gögn á milli. Þeir snúa andlitinu inn í gögnin. Báðar raðir eru í hlutverkum t.d. í hlutverki skessunnar úr sögunni um Jón og Skessuna (sjá hljóðleikhús). Kennari er í hlutverki Jóns sem gengur hægt í gegnum göngin. Önnur röðin segir Jóni hvernig hann getur látið gott að sé leiða með auðinn sem er í kistunni. Hin röðin gefur þann kost að hann eyði öllu í sjálfan sig. Hvorn kostinn velur Jón í lokin?

Sérfræðingskápan (nemendur gerðir að sérfræðingum) gengur út á það að nemendur taki að sér hlutverk sérfræðinga t.d. bílasmiðs eða umhverfisráðgjafa (ef kennari hefur verið að vinna með umhverfið).

Skapandi skrif eða ljóð: Kennari velur viðfangsefni út frá sögu sem hann er að vinna með. Orðin geta verið t.d. haust, ást, vetur, vinátta. Kennari biður nemenda um að segja sér eitt orð sem hann skrifar niður, næsti nemendi segir eitthvað annað (t.d. blóm), næsti segir sól og svo koll af kolli. Úr verður fallett ljóð sem allir tóku þátt í að skapa. Hægr er að bæta hreyfingum við og jafnvel myndum þannig að kennari les ljóðið og nemendur gera heyfinga.

Skrifað í hlutverki: Nemandinn skrifar bréf sem persónan sem hann er að túlka.

Skuggabrúður: Þegar unnið er með skuggabrúður eru notuð myndvarpi og leiktjald. Myndvarpinn er settur fyrir aftan leiktjaldið en áhorfendur eru fyrir framan leiktjaldið. Þegar leikarar og skuggabrúður leika saman þá eru leikararnir fyrir framan tjaldið.

**HÍ****MENNTAVÍSINDASVIÐ**

Skynjunarkort: Í hóp (6 eða 8 saman). Einn nemandinn hefur augun lokuð. Hinir í hópnum leiða nemandann í gengum leikrænt ferli með því að lýsa því sem fyrir augu ber bæði með orðum og hljóðum. Þau leyfa nemandanum að snerta á ákveðnum hlutum (þefa af þeim, velta sér upp úr þeim); allt sem getur aukið upplifun nemandans sem er með augun lokuð. Gott er að leiða nemandann í gegnum upplifunina með því að leggja hönd á olnboga hans. Einnig er hægt að leiðbeina nemandanum með orðum.

Spuni: Spuni er hlutverkaleikur. Nemendur fá ákveðin fyrirmæli og þurfa að búa til framvindu.

Söguleikhús: Nemendur sitja í hring. Kennari les eða segir nemendum sögur eða ævintýri. Nemendurnir breytast í þær persónur eða hluti sem kennari les upp eða segir t.d. hús, hallir, dýr, o.s.frv. Þegar kennari vill fá nýja leikara þá getur hann slegið í trommur og allir setjast og kennari heldur áfram með söguna.

Sögumaður: Yfirleitt kennarinn sem þarf að leiða söguna/ferlið áfram.

Umræður: Umræður um það sem nemendurnir voru að hlusta á.

Upprifjun/kveikja: Upphafið að ferlinu, eitthvað sem kemur nemendum af stað.

Örlogavefur: Allir standa saman í hring. Kennari byrjar á því að henda hnykli yfir hringinn og segir um leið eina setningu sem tengist þjóðsögunni sem þau eru að vinna með; kennarinn passar að halda í endann á hnyklinum. Hver og einn nemandi gerir slíkt hið sama um leið og hann hendir hnyklinum til næsta manns. Nemendur verða að gæta þess að halda vel í spottann. Þegar hnykillinn hefur farið hringinn er vefurinn lagður á gólfíð og líkist þá kóngulóarvef. Nemendur geta síðan skrifað á litla miða vangaveltur sínar um persónur eða atburðarás og sett miðana inn í hólfin á vefnum. Í lokin ganga allir á milli og skoða og ræða það sem stendur á miðunum.