

Teiknimyndahetja til bjargar

Þetta verkefni hvetur nemendur til að hugsa út fyrir rammann og kalla fram hugmyndir með því að nota eiginleika og hæfileika persóna. Til viðbótar við þessa grunnstoð styður þetta verkefni grunnstoðirnar “Að læra gegnum samræður og samskipti” og “Að læra gegnum ígrundun og mat.”

Áætluð útkoma - Nemendur eiga að:

- Geta skapað hugmyndir með því að nota teiknimynda- eða ævintýrapersónur
- Geta sett fram nýjar hugmyndir með því að meta skapandi hugmyndir (sem fara út fyrir rammann) og umbreyta þeim í framkvæmanlegar aðgerðir

Tími

Tímalengd verkefnisins ræðst af mörgum mismunandi breytum: aldri nemenda, reynslu, menningu í skólastofunni og hvernig þú útfærir verkefnið. Þú ættir að nota að lágmarki 25 mínútur í verkefnið.

Efni

Í kennslustofunni	Blandað nám
Sýndu persónurnar á stórum pappír eða töflu. Prentaðu vinnublöð með myndum sem nemendur geta unnið með.	<ul style="list-style-type: none">• Búðu til Padletaðgang og borð fyrir skref 3 og 4• Snjalltæki fyrir nemendur (hvern og einn, pör eða hópa)
	Hægt er að vinna með Canva (opna skólareikning) að því að búa til útskýringarplakat fyrir lausnir í skrefi 5 Frekari upplýsingar um stafræn verkfæri

Undirbúningur

- Veldu samfélagslega áskorun sem þú vilt fá fram hugmyndir um, með því að nota sögu, hreyfimynd, ljósmynd, grein, ...

Í kennslustofunni:

- Finndu myndir af vinsælum teiknimyndahetjum eða ævintýrapersónum.
- Útbúðu vinnublað eða stafrænt borð (s.s. á Padlet) með myndunum.
- Þú getur líka beðið nemendur um að koma með teiknimyndir eða sögur með sér til að deila.

Vinnuefni – Hugsun

Blandað nám:

- Gakktu úr skugga um að hvert par/hópur hafi spjaldtölvu/tölvu.
- Búðu til Padletborð með dálkum. Skrifaðu aðaláskorunina í fyrirsögninni sem spurningu: „Hvernig geta/myndu þessar teiknimyndahetjur...?“ Hver dálkur stendur fyrir teiknimyndahetju. Úthlutaðu dálki til hvers hóps eða pars. Leyfðu nemendum að skrá svörin í Padlet.
- Notaðu Canva til að búa til útskýringarplakat yfir lausnirnar.

Aukalega

Skoðaðu hvernig þú getur sameinað teiknimyndahetjur eða samþætt þær sem persónur í þessum verkefnum: Saga sem hugtak/kynning á áskorun

Þú finnur frekari innblástur og leiðbeiningar í námsþættinum „Að læra gegnum skipulagða ferla“.

Skref-fyrir-skref leiðbeiningar

1 Innlögn

Kynntu aðstæður eða vandamál sem tengist samfélagslegri áskorun ... innblásið af texta, sögu eða reynslu sem nemendur deila. Þetta getur verið „raunveruleg“ eða ímynduð staða. Ræddu innihaldið stuttlega. Skrifaðu eða teiknaðu á töflu eða stórt blað áskorunina sem nemendur eiga að búa til hugmyndir að lausnum fyrir.

Útskýrðu fyrir nemendum að þeir eigi í sameiningu að hugsa um hugmyndir að lausnum til að takast á við eða leysa þessa áskorun. Útskýrðu að þeir muni nota teiknimyndahetjur eða ævintýrapersónur sem stuðning.

2 Kannaðu persónur og eiginleika þeirra

Kynntu persónurnar.

Hver er þetta? Í hvaða sögu kemur X fyrir? Hvað er dæmigert fyrir X? Hvernig myndir þú lýsa þessari persónu? Hver er hæfileiki hans/hennar, yfirnáttúrulegur kraftur eða eiginleiki?

Þjóddu nemendum að stinga upp á öðrum persónum.

Hver er uppáhalds persónan þín? Í hvaða sögu birtist hún? Hvernig myndir þú lýsa þessari persónu? Hvað er dæmigert fyrir X? Hver er hæfileiki hans/háns/hennar, yfirnáttúrulegur kraftur eða eiginleiki?

Gerðu samantekt með nöfnum persónanna sem þið ætlið að vinna með og láttu nemendur gera yfirlit yfir eiginleika þeirra.

Ábending

Sem annan valkost getur þú látið eldri nemendur velja persónur úr skáldsögum, kvikmyndum, af samfélagsmiðlum ...

3 Fyrstu skrefin

Veldu kunnuglegt vandamál eða áskorun til að láta nemendur kynnst aðferðinni. Til dæmis: Skólastofan er alltaf sóðaleg. Nemendum leiðist þegar þeir geta ekki leikið sér úti vegna slæms veðurs

Skrifaðu áskorunina/vandamálið sem spurningu efst á flettistöflu, töflu eða Padlet: „Hvernig myndu þessar persónur tryggja að skólastofan sé ekki sóðaleg?“

Manstu eiginleika eða hæfileika persónu X? Hvernig myndi hann/hán/hún leysa eða takast á við þetta vandamál? Mun hann/hán/hún nota sérstaka eiginleika eða hæfileika? Hvernig? Geturðu hugsað þér aðra aðferð sem þessi persóna myndi nota til að takast á við þetta?

Leyfðu nemendum að koma með nokkrar hugmyndir að persónum. Hugmyndirnar þurfa ekki að vera „raunhæfar“ eða „framkvæmanlegar“. Nemendur eru að æfa sig í að hugsa skapandi.

4 Fleiri hugmyndir

Láttu nemendur að vinna einstaklingslega, í pörum eða hópum.

Hvernig myndi persóna X leysa eða takast á við þessa áskorun/vandamál? Mun hann/hán/hún nota sérstaka eiginleika eða hæfileika? Hvernig? Geturðu hugsað þér aðra aðferð sem þessi persóna myndi nota til að takast á við þetta?

Ef það er nægur tími, láttu nemendur endurtaka æfinguna fyrir fleiri persónur. Skiptast á. Leyfðu hverjum hópi að koma með hugmynd. Safnaðu hugmyndunum saman í lykilorð eða skissur. Gefðu nemendum svigrúm til að efast um hugmyndir persónanna.

Ábending

Þetta er hugarflug til að safna hugmyndum, ekki tjá sig um þær. Gakktu úr skugga um að slökkt sé á athugasemdum í stillingum á Padlet.

5 Mat

Skoðaðu hugmyndirnar og bentu á þær hugmyndir sem mögulegt er að framkvæma. Hvaða hugmyndir að lausnum getum við framkvæmt sjálf? Hvernig/hvar/hvenær er hægt að koma hugmynd í framkvæmd? Hvaða hugmynd hefur mikil áhrif, breytir miklu? Hver gerir það ekki? Er hægt að endurskoða hugmyndina til að auka áhrifin?

Aukahlutur: Notaðu nauksauga (Bullseye) aðferðina til að velja hugmyndir með forsendum.

Vinnuefni – Hugsun

Teldu og/eða veldu hugmyndirnar sem nemendur eru spenntir fyrir. Farðu næst með þá í verkefni þar sem þú prófar í raun nokkrar af þeim hugmyndum sem voru kynntar eða búðu til útskýringarplakat með Canva. Leyfðu nemendum að vinna í pörum að því að búa til veggspjald. Leyfðu þeim að teikna skissu á blað eða nota Canva strax. Þeir geta notað plakatið til að kynna hugmynd sína í skólanum.

Ábending

Þetta er mikilvægt skref vegna þess að nemendur læra að yfirfæra dálítið brjálæðislegar hugmyndir yfir í framkvæmanlegar aðgerðir. Það er gagnlegt að þetta sé skýrt.

Til dæmis: Hvernig myndi Spiderman hjálpa okkur að tryggja að við spillum ekki drykkjarvatni? Spiderman er lipur, festist við vegg og loft, getur hoppað, getur búið til vef >> Spiderman býr til vef þar sem hann safnar vatni svo það hverfur ekki í gegnum niðurfallið. >> Getum við búið til vef? Hvernig getum við safnað vatni? ...

6 Ígrundun

Hvað lærðir þú af þessari hugsunaræfingu? Um hvaða áskoranir/vandamál hugsaðir þú hugmyndir að lausnum fyrir? Hvernig gerðir þú það? Er gagnlegt að nota persónu til að hugsa um hugmyndir að lausnum? Af hverju (ekki)? Hvað gerir það gagnlegt? Á hvernig annars konar áskoranir/vandamál myndir þú beita þessari hugsunaræfingu?

Frekari upplýsingar um mat og ígrundun er að finna í námsþætti „Að læra í gegnum ígrundun og mat“. ([URL](#)).

6 Fáðu fjölskylduna með!

Biddu nemendur þína um að hugsa um aðstæður sem þeir upplifa heima. Bjóddu þeim að gera sömu æfingu ásamt fjölskyldunni.

Til dæmis: Hvernig myndi konungur ljónanna tryggja að ég gleymi ekki nestisboxinu mínu? Hvernig myndi ... hjálpa mér/okkur að?