

Vonir og draumar

Þegar unnið er að því að innleiða ígrundun í námi er gott að byrja á því að biðja nemendurna um að hugsa um og íhuga hverjar vonir þeirra og draumar eru fyrir árið, námsgreinina og verkefnið sjálft. Þú getur síðan hjálpað þeim að líta til baka síðar á þessar vonir og drauma til að ígrunda eigin vöxt.

Til viðbótar við þessa grunnstoð styður verkefnið grunnstoðina „Að læra gegnum samræður og samskipti“.

Áætluð útkoma - Nemendur eiga að:

- Geta orðað það sem þeir vilja læra og ná að framkvæma.
- Geta deilt markmiðum sínum með námssamfélaginu og fjölskyldu.
- Geta ígrundað markmið sín og vonir, eigin vöxt og árangur.

Tími

Tímalengd þessa verkefni ræðst af mismunandi breytum: aldri nemenda, reynslu, menningu í skólastofunni og hvernig þú útfærir verkefnið. Lágmarkstíminn sem þú ættir að nota í þetta verkefni eru 60 mínútur (40 mínútur fyrir kynningu, hugarflug og sköpun; 20 mínútur til að deila og ígrunda).

Efni

Í kennslustofunni	Blandað nám
Litríkur pappír, skæri, tússpennar, litir	<ul style="list-style-type: none">- Búðu til Flip-kennaraaðgang- Leyfðu nemendum þínum að búa til Flip-aðgang, fjöldi fer eftir því hversu margar tölvur/spjaldtölvur eru til afnota (nemendur vinna hver fyrir sig, í pörum ...) <p>Frekari upplýsingar um stafræn verkfæri</p>

Undirbúningur

- Ef þú notar Miro- eða Muralborð skaltu undirbúa það með aðlaðandi litum og letri með stórum titli: VONIR OG DRAUMAR.
- Lestu um Flip og búðu til kennaraaðgang. Í Flip er hægt að búa til stafræna kennslustofu þangað sem nemendur geta sent inn myndbönd sem svipar til TikTok-myndbanda um hvaða efni sem er.
- Búðu til efni í Flip um verkefni þessari æfingu.

→ Best er ef nemendur hafa búið til aðgang á Flip áður en æfingin hefst og hafa sett appið upp á spjaldtölvu. Þú bætir þeim við bekkjarhópinn þinn á Flip. Ef þú mögulega getur skaltu kenna nemendum vel á Flip áður en þessi æfing er framkvæmd (sjá heildarskjal fyrir frekari upplýsingar).

Skref-fyrir-skref leiðbeiningar

1 Innlögn

Útskýrðu fyrir nemendum að þið séuð að hefja nýtt ferðalag eða námsferli og kynntu hvað það er. Það getur verið hvaða viðfangsefni sem er sem þú ætlar að vinna með, svo sem:

- Er upphaf nýs skólaárs?
- Ætlarðu að lesa nýja bók upphátt?
- Munu nemendur skrifa ritgerð?
- Munu nemendur byrja að læra um margföldun?
- Munu nemendur byrja að kanna hvernig þeir geta haldið skólanum og umhverfinu hreinu?

Útskýrðu síðan að nemendur eigi að skrifa niður vonir sínar og drauma fyrir þetta ferðalag.

Stýrðu umræðum um hvað vonir og draumar eru, gefðu þeim kannski nokkur dæmi fyrir ferðalagið (til dæmis: von mín er sú að allir finni sjálfstraust og geti margfaldað; draumur minn er að bekkurinn verði yndislegt og hlýtt samfélag; ég vona að ég komist að því hvað gerir ykkur hamingjusöm). Leyfðu þeim að deila hugmyndum sínum með bekknum.

2 Hugsa og skapa

Kynntu nemendum efnið sem þeir munu nota til að kynna vonir sínar og drauma fyrir ferðalagið. Þeir geta skráð niður eins margar vonir og drauma og þeir vilja; styddu nemendur þannig að hver nemandi hafi að minnsta kosti eitt atriði sem hann getur kynnt.

Nemendur byrja að vinna hver fyrir sig og skrifa niður vonir og drauma á blað. Þeir byrja á hugarflugi. Íhugaðu að nota hugarkort fyrir hvern og einn þar sem viðfangsefnið er staðsett á miðri síðunni. Síðan bæta nemendur hugsunum og hugmyndum sínum í kringum efnið.

Þegar þessu er lokið velja þeir 1-3 vonir og drauma þeir vilja deila með bekknum. Þegar þeir hafa ákveðið hvaða vonum og draumum þeir vilja deila bæta þeir þeim inn á sameiginlegt bekkjarsvæði. Ef verkefnið er unnið á tölvu þarf að útbúa sérstakt hugarkort þangað sem allir nemendur geta sett inn vonir sínar og drauma.

Verkefni - Ígrundun og mat

Í þessu tilviki er mjög gott að nota rýmið í kennslustofunni (s.s. veggina) til að gera vonir þeirra og drauma sýnilega. Þið getið ákveðið útfærsluna í sameiningu. Ef verkefnið snýst um sólkerfið geta nemendur búið til plánetur með vonum sínum og draumum; ef þetta eru í byrjun skólaárs geta þeir búið til garð vona og drauma.

Einnig er hægt að deila vonum og draumum með stafrænum hætti í gegnum Flip myndband. Nemendur birta myndbandið á tilbúnu verkefnisborði á Flip þar sem þeir geta skoðað öll myndbönd bekkjarfélaganna og frá fjölskyldunum þeirra.

- Hver hópur fær 25 mínútur til að gera Flip myndband um verkefnið sem hann fékk úthlutað.
- Segðu nemendum að þeir þurfi að gera myndband þar sem það kemur skýrt fram um hvað verkefnið snýst
- Hvert hópmyndband má vera 1 mínúta að hámarki.

Skref fyrir skref leiðbeiningar um notkun Flip fyrir nemendur:

- Opnaðu appið
- Smelltu á hringinn neðst á skjánum til að hefja myndbandsupptökuna.
- Leyfðu nemendum að búa til myndband um verkefnið.
- Hægt er að nota fjölmörg verkfæri við myndbandagerðina.
- Kynntu þér þau fyrir fram eða láttu nemendur kynna sér þau sjálf.
- Smelltu á "brotin" í hægra neðra horninu til að breyta.
- Notaðu bleiku örina til að birta.
- Láttu nemendur birta myndbandið undir réttu viðfangsefni.
- Birtu efnið.

Nemendur geta séð myndband hver annars í yfirlitinu á Flip borðinu. Með þessari æfingu kynnast nemendur hugmyndum hver annars og útskýra þær fyrir öðrum.

3 Ígrundun #1

Þegar búið er að sýna/birta vonir og drauma geturðu beðið nemendur um að deila þeirra eigin vonum og draumum með bekknum með því að lesa þær upphátt. Sumir nemendur heyrja kannski um nýjar vonir og drauma sem þeir vilja bæta við hjá sér - gefðu þeim tíma og tækifæri til að gera það.

4 Ígrundun #2

Á meðan á verkefninu stendur, eða að minnsta kosti undir lok þess skaltu taka frá 1-2 kennslustundir þar sem allir geta skoðað vonir sínar og drauma. Þjóddu nemendum að gera nýtt hugarkort/bæta við það gamla ef þeir vilja aðlaga, breyta, eða bæta við. Að auki geta þeir ígrundað hvort vonir þeirra og draumar hafi orðið að veruleika og/eða hvort aðrar vonir eða draumar hafi ræst.

Hér er upplagt að nota Hugsu... Para... Deila...

1. Nemendur geta hver fyrir sig lesið aftur vonir sínar og drauma, hugsað um hvernig þeir ætla að ná þeim og hvort þeir þurfi að gera einhverjar breytingar til þess; í framhaldi geta þeir deilt hugsun sinni með bekkjarfélaga; að lokum geta félagarnir svo deilt samtali sínu með bekknum.

2. Fáðu nemendur til að íhuga einstaklingslega hvaða vonir og draumar hafi orðið að veruleika, sem og annað sem raungerðist á meðan á verkefninu stóð (aðrir hlutir). Síðan deila þeir niðurstöðunum með bekkjarfélaga og að lokum deila þeir tveir samræðunum samræðum sínum með bekknum.

5 Ígrundun #3

Leyfðu nemendum að bregðast við myndböndunum á Flip með því að skrifa athugasemdir við þau. Áður en þú gerir þessa æfingu skaltu ganga úr skugga um að þú og bekkurinn séuð sammála um leiðbeiningarnar um endurgjöf og hvernig á að tjá sig á stafrænum vettvangi.

Ef hver og einn nemandi hefur aðgengi að snjalltæki geturðu leyft þeim að deila myndböndunum með fjölskyldunni til að sýna hvaða vonir og drauma þeir hafa fyrir verkefnið.