

## Saga sem hugtak/kynning á áskorun

Þessi aðferð er notuð til að kynna hugtak eða áskorun fyrir nemendum á aðlaðandi og yfirgripsmikinn hátt og skapa samhengi fyrir aukin samskipti nemenda við hugtakið/áskorunina sem um ræðir.

### Áætluð útkoma - Nemendur eiga að:

- Geta horft á viðfangsefni/áskorun/aðstæður út frá mismunandi sjónarhornum eftir að hlusta á sögu sem felur í sér nýtt samhengi.
- Geta sett viðmið til að skoða samhengi í gegnum sögu.
- Geta unnið með óhlutbundnar hugmyndir.
- Geta tekið virkan þátt í umræðum (beita virkri hlustun og fært rök fyrir skoðun sinni).

### Tími

Þessa verkefni ræðst af mörgum mismunandi breytum: aldri nemenda, reynslu, menningu í skólastofunni og hvernig þú útfærir verkefnið. Lágmarkstíminn sem þú ættir að nota í þetta verkefni eru 10-15 mínútur.

### Efni

Þessa vinnuaðferð er hægt að útfæra innan kennslustofunnar eða gegnum blandað nám. Einnig má útfæra hana með því að sameina þessar tvær námsleiðir.

| Í kennslustofunni   | Blandað nám   |
|---|---|
| Búðu til þrjú stór sjónræn svæði eða hólf (tafla eða stór pappírsörk) til að safna hugmyndum frá hópum, flokka hugmyndir, skrá niður hugmyndir úr hugarflugi út frá spurningum. Eitt af svæðunum er til að búa til hugtakakort. | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Búðu til Miroaðgang og svo Miroborð</li> <li>• Búðu til Padletaðgang og borð</li> <li>• Búðu til dálka Padlet með tveimur dálkum fyrir bekkjarverkefnið: 1. hluti og 2. hluti</li> </ul> <a href="#">Frekari upplýsingar um stafræn verkfæri</a> |

### Undirbúningur

- Í kennslustofunni eða gegnum blandað nám:
- Skiptu töflu/blaði niður í þrjú svæði
  - Skrifðu efst á töfluna/blaðið (eða á Miro) áskorunina sem á að ræða; fyrir neðan er teiknaður hringur eða rétthyrningur sem er nefndur „Hugarflug“ þangað eiga annað hvort að fara sýndar- eða alvöru miðar með lími sem nemendur skrifa á
  - Gerðu nýjan hring/rétthyrning á sama svæði til að flokka hugmyndirnar úr fyrsta hlutanum
  - Notaðu annað svæði til að búa til hugarkort byggt á flokkuðum hugarflugshugmyndum

- Þriðja svæðið er nýtt fyrir umhugsun eftir söguna  
→ Notaðu marglita miða með lími

## Skref-fyrir-skref leiðbeiningar

Byrjaðu á því að ákveða hvaða hugtak eða áskorun á að kynna til leiks. Við mælum með að þú hafir eftirfarandi í huga:

1. Fyrri þekkingu og reynslu nemenda
2. Menningarlegan og félagslegan bakgrunn nemenda
3. Staðbundið samhengi (t.d. sögulegan bakgrunn, efnahagsþætti, kennileiti o.s.frv.)

### 1 Sögugerð/val (undirbúningur fyrir kennara)

Sagnagerð snýst um tvo aðskilda en jafn mikilvæga þætti. Sagan þarf að vera stutt (3-5 mínútur) og í henni þarf að vera kröftugur tilfinningalegur undirtónn. Með því er ekki átt við að sagan þurfi að lýsa sterkum tilfinningum heldur að hún sé þess eðlis að hún vekir með nemendum tilfinningaleg viðbrögð.

Hér eru nokkur ráð til aðstoðar:

1. Tilfinningaleg viðbrögð stafa af persónulegri tengingu. Reyndu að setja atriði í söguna sem nemendur geta séð sjálfa sig í. Dæmi eru:
  - a. aðalpersóna á sama aldri og nemendur,
  - b. aðalpersóna í sömu félagslegu aðstæðum og nemendur (t.d. búseta, starfsgrein sem samsvarar staðbundnu hagkerfi o.s.frv.),
  - c. ástand sem er algengt fyrir flestar fjölskyldur (t.d. afi segir sögu, móðir les sögu fyrir háttatíma o.s.frv.).
2. Tilvísun í hugtakið/áskorunina ætti að vera skýrt í sögunni. Til dæmis:
  - a. Ef hugtakið er hlýnun jarðar ber að nefna eitthvað sem tengist veðurbreytingum,
  - b. Ef vandamálið er „rennandi vatn“, ætti þörfin fyrir það að koma fram hjá aðalpersónunni í sögunni,
  - c. Ef hugtakið er „dagur/nótt“ ætti þessi breyting að vera augljós út frá afleiðingum í sögunni.
3. Fylgdu sögunni þinni alltaf eftir með nokkrum ígrundandi og ögrandi spurningum. Sjá dæmi hér að neðan.
4. Þú getur notað hvaða sögu sem er í stað þess að búa til þína eigin, svo framarlega sem hún uppfyllir ofangreind skilyrði.

### 2 Vinna í bekk á undan vinnu með sögu

Það er hægt að vinna þetta verkefni á tvennan hátt. Æskilegt er að allur bekkurinn taki þátt og að nemendum sé ekki skipt í smærri hópa. Þetta er greiningarvinna þar sem fyrri þekking, reynsla og viðhorf nemenda eru skráð. Nemendur eru líka að undirbúa sig undir að hugsa um áskorunina/vandamálið sem á að vinna með eftir að hafa heyrt söguna. Þó að það séu margar leiðir til að halda áfram, þá er hugsanlega einfaldast og áhrifaríkast að nota hugarflug og búa til hugarflugskort.

Haltu áfram sem hér segir:

Allir nemendur hafa 1 mínútu til að koma upp með 2-4 orð/myndir sem tengjast eða eiga á einhvern hátt við hugtakið/áskorunina. Leyfðu þeim til dæmis að skoða myndaleitina á Padlet til að finna myndir.

Nemendur setja myndirnar inn á svæði 1 fyrir hugarflugið. Síðan fá þeir 5 mínútur til að hugsa um orðin/myndirnar. Hægt er að sleppa endurtekningum. Þú getur lagt til lista yfir flokka sem byggir á skráðum orðum/myndum og haft stuttar (2-3 mínútna langar) umræður við nemendur til að allir komi sér saman um flokkana sem verða skrifaðir í svæði 2.

Notaðu 5 mínútur í viðbótar til að færa eða afrita orðin sem eftir eru og færa yfir á svæði 2. Aðeins skal afrita mikilvægustu eða viðeigandi orð.

Notaðu eftirfarandi nálgun: Hver nemandi (valinn af handahófskenndri röð) velur 1 orð, útskýrir hvers vegna hann/hún/hán telur að það ætti að vera með og með samþykki meirihlutans setur hann það í svæði 2. Reyndu að hafa nógu mörg orð til þess að allir nemendur geti tekið þátt.

### **Blandað nám:**

Þegar þetta verkefni er útfært með blandaðri aðferð er mögulega ekki hægt að vinna alla þætti þess á sama tíma. Biðjið alla nemendur að setja valin orð í svæði 1 og vinna daginn eftir í seinni hluta verkefnisins.

Þú getur líka útfært verkefnið með blandaðri aðferð í kennslustofunni og notað farsíma, spjaldtölvur eða tölvur í tölvurými og tölvuver og notað sýndarrými.

### **3 Farið yfir sögu**

Á þessum tímapunkti skoða eða lesa nemendur söguna án truflana. Það er mikilvægt að lesa alla söguna í einu. Gefðu nemendum 2 mínútur í framhaldinu til að ígrunda söguna og bentu þeim svo á að fara inn á svæði 3 til ígrundunar. Svæðið ætti að hafa 3 dálka þar sem hver nemandi má líma á að minnsta kosti einn miða með atriði sem aðrir nemendur hafa ekki þegar nefnt.

Dálkarnir eru:

- Sagan fjallar um \_\_\_\_\_ og tengist hugtakinu/áskoruninni vegna þess að \_\_\_\_\_ (hér má nota fyrirfram útfyllta miða)
- Sagan fékk mig til að hugsa um \_\_\_\_\_
- Sagan kallaði fram hjá mér eftirfarandi tilfinningar \_\_\_\_\_

### **4 Samtal í bekk eftir vinnu með sögu**

Gefðu nemendum 3 mínútur til að rýna hugarkortið sem búið var til (sjá svæði 2). Gefðu þeim 5 mínútur í viðbót til að gera leiðréttingar á kortinu eða bæta við hugmyndum. Meirihluti bekkjar þarf að samþykkja breytingar

# Ef unnið var í litlum hópum við að búa til hugarkortin skaltu nota sömu hópana aftur.

# Ein hugmynd til viðbótar er að búa til stærra hugarkort með því að sameina kort hópanna.

## 5 Næstu skref

Hægt er að fara margar leiðir til að halda áfram. Ef um hugtak er að ræða, geturðu útfært tilraunir eða hvers kyns annars konar verkefni. Ef fjallað er um áskorun skaltu skipta nemendum upp í litla hópa (helst að teknu tilliti til þátttöku þeirra í fyrri verkefnum til að hafa fjölbreytta hópa og auka samskipti) og vinna að lausn. Þú gætir notað einhverjar af þeim aðferðum sem lagðar eru til í þessum námsþætti.

## 6 Fáðu fjölskylduna með!

Ef þú notar blandaða aðferð geturðu látið nemendur ræða eða jafnvel skoða söguna með fjölskyldum sínum og látið þá vinna saman að því að fylla inn í dálkana á svæði 3 (sjá farið yfir söguna) í gegnum Padletborð eða Miro og setja fram rökstuðning.