

## 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, námfagið, og verkefnið sjálft. Þú getur síðan hjálpað þeim að líta til baka á þessar vonir og drauma til að ígrunda eigin vöxt.

Til viðbótar við þessa meginreglu styður verkefnið meginreglurnar "Nám með samræðum og samskiptum".

### Áætluð útkoma - Nemendur eiga að:

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

### Tímasetning

Hversu langan tíma þetta verkefni tekur fer eftir mörgum ólíkum þáttum: aldri nemenda, reynslu, menningu í skólastofunni og hvernig þú útfærir verkefni. 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"><li>- Búðu til Flip kennaraaðgang</li><li>- 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 ...)</li></ul>

### Undirbúningur

- Ef þú notar Miro eða Mural borð 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 TikTok-lík myndbönd um hvaða efni sem er.
- Búðu til efni í Flip um verkefni þessarar æfingar.
- Best er ef nemendur hafa búið til aðgang á Flip áður en æfingin hefstog sett appið upp á spjaldtölvu. Þú bætir þeim við bekkjarhópinn þinn á Flip. Ef þú

mögulega getur skaltu hafa kennslustund um 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 þeir 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 ferðalagi (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 læri 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 við nemendur þannig að hver nemandi hafi að minnsta kosti eitt atriði sem þeir geta 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 vonir og drauma 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.

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 skólars árs 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 þeir fengu úthlutað.
- Segðu þeim að þeir þurfi að gera myndband þar sem það er skýrt 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 notka fjölmörg verkfæri við myndbandagerðina.
- Kynntu þér þau fyrirfram 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 hvers annars í yfirlitinu á Flip borðinu. Með þessari æfingu kynnast nemendur hugmyndum hvers annars og útskýra þær fyrir öðrum.

### 3 Ígrundun #1

Þegar búið er að sýna/birta vonir og draumar geturðu beðið nemendur um að deila þeirra eigin vonum og draumum með bekknum með því að lesa þær upphátt. Sumir nemendur heyra 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, að minnsta kosti í lok verkefnisins, taktu frá 1-2 kennslustundir þar sem allir geta skoðað vonir sínar og drauma. Þjóddu þeim að gera nýtt hugarkort/bæta við það gamla ef þeir vilja aðlaga, breyta, eða bæta við. Að auki geta þeir ígrunda hvort vonir þeirra og draumar hafi orðið að veruleika og/eða hvort aðrar vonir eða draumar rættust sem þeir vilja fagna.

Þetta er upplagður tími til að nota Hugsa... 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 breytingartil þess; í framhaldi geta þeir deilt hugsun sinni með bekkjarfélagi; að lokum geta félagarnir svo deilt samtali sínu með bekknum.

2. Fáðu nemendur til að ihuga 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 við bekkinn.

### 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 ástafrænum 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.