

# Kennsluefni fyrir mið- og unglíngastígg grunnskóla



Erasmus+

[www.arted-eu.org](http://www.arted-eu.org)  
@ArtedEu



# Efnisyfirlit

**Inngangur**

**3**

**Verkefni**

**6**

**Steingríman** (Landnámsaðferðin)

**6**

**Hver er sérfræðingurinn?** (Gagnrýnin hugsun og leikræn tjáning)

**17**

**Líf steina** (Skapandi skrif)

**25**

**Náttúruguðir og galdrameistarinn** (Hlutverkaleikur í rauntíma – LARP)

**39**

**Ferðalangurinn** (Söguleikhús)

**45**

**Út fyrir rammann** (Leiklistarleikir)

**51**

**Borg úr steini** (Jeux Dramatiques)

**57**

**Uppvakningaskólinn** (Rafræn frásögn)

**Orðalisti**

**72**

**Heimildir**

**76**

# Kynning

## Hvers vegna skapandi listir og velliðan?

Skapandi listir bjóða upp á mikilvæga þekkingu þar sem þær tengja skólaheiminn við lífsreynslu ungs fólks. Þessi tenging býður upp á mikilvægt rými til að tjá og uppgötva nýjar hugmyndir og mynda tengsl sem eru lykilatriði í velliðan. Markmiðið með listrænum smiðjum fyrir kennara, foreldra og leikskólakennara er að veita börnum (5 til 16 ára) hugmyndaríkt og kraftmikið skapandi námstækifæri með því að yfirfæra þekkingu listamanna yfir í skólana og námssamfélagið auk þess að stuðla að aukinni þátttöku og símenntun. Verkefnið er byggt á rannsóknnum sem tengja skapandi nám við velliðan, velferð, breytingar og hæfni 21. aldar (Stephenson 2022).

## Hvers vegna að deila þekkingu listgreinakennara?

Sérhver vinnusmiðja hefur verið sköpuð í samvinnu við listamenn, kennara, nemendur og aðra hagsmunaaðila (Dobson og Stephenson, 2022). Smiðjurnar einkennast af blöndu af leiklist, gjörningi, myndlist, tónlist, skapandi skrifum og kvikmyndum. Hver listgrein virkjar heildstætt nám í gegnum munnleg, líkamleg og tilfinningaleg samskipti. Allar vinnusmiðjurnar virkja því félags- og tilfinningaþroska og tengslanám sem er nauðsynlegt. Við lítum á skapandi listir sem innihaldsríka og þroskandi leið til samskipta í breyttum heimi. Hversdagslegur hlutur er notaður í hverri vinnusmiðju sem kveikjur fyrir þverfaglegt nám.

## Hvernig liggja siðferðisreglur til grundvallar kennslufræðinni?

Sem hluti af samsköpunarferli okkar höfum við skoðað okkar eigin kennslufræði til að skapa sameiginlegt siðferði sem byggir á kennslufræði og námi í öllum vinnusmiðjunum (Stephenson, Thorkelsdóttir, Dunbar, Karameris og Jónsdóttir, 2023). Siðferðisreglurnar þrjár hér að neðan mynda ramma utan um uppeldisfræði og þekkingarsköpun í hverri smiðju.

## Siðferðilegar reglur um starfshætti listamanna með ungu fólki

- 1. Að efla traust rými (e. brave spaces)**
  - a. Að treysta ungu fólki
  - b. Að fagna fjölbreytileikanum til að allar raddir fái að heyrast

- c. Að skapa samfélag í rými án fordóma
- d. Að viðurkenna einstaka sögu og reynslu ungs fólks

## 2. Sameiginleg sköpun

- a. Virk þátttaka sem byggir á reynslu ungs fólks
- b. Líkamleg, tilfinningaleg, siðferðileg og vitsmunaleg merkingarsköpun
- c. Íhugun á því hvernig hópurinn getur haft áhrif á upplifun einstaklingsins (hvers rödd er hlustað á og hvers ekki)

## 3. Virk valdefling

- a. Ánægja, tjáning, sjálfstraust, vellíðan
- b. Samkennd sem stuðlar að fjölbreyttum og gagnrýnum sjónarmiðum
- c. Stuðla að breytingum innan samfélagsins

# Hvernig tengist uppbygging þessarra vinnusmiðja námsefni og stefnumótun.

Menntastefna þeirra Evrópulanda sem taka þátt í þessu verkefni er mjög ólík, sér í lagi í tengslum við áherslur lista og skapandi náms í grunnskólum. Þessi leiðarvísir býður upp á mjög ólík verkefni með sveigjanlegu skipulagi þar sem kennarar geta á hugmyndaríkan hátt tengt verkefnið við ýmis fög og ólíka námshæfni. Hver vinnusmiðja tengir við ólík svið eins og hugvísindi, tungumál og vísindi og bjóða upp á einstakt tækifæri til þverfaglegs náms. Vinnusmiðjurnar bjóða upp á mikinn sveigjanleika þannig að hægt er að nota þær einar og sér eða þróa þær áfram. Markmið þessara vinnusmiðja er að tengja listirnar enn frekar inn í nám grunnskólanema. Þær eru hugsaðar fyrir nemendur, 1–16 ára gamla. Þó að allar vinnustofurnar noti aðferðir sem byggja á ýmsum listgreinum, þá er ríkjandi listgrein fyrir hverja vinnustofu tilgreind hér að neðan. Þetta mun hjálpa þér að bera kennsl á hvaða vinnustofur munu mæta sérstökum þörfum nemenda þinna.

1. **Steingríman.** (Vinna með sjálfsmýnd í gegnum leiklist)
2. **Hver er sérfræðingurinn?** (Gagnrýnin hugsun og leikræn tjáning)
3. **Líf steinanna** (Skapandi skrif)
4. **Náttúrugudirnir og galdrameistarinn** (Hlutverkaleikur í rauntíma - LARP)
5. **Ferðalangurinn** (Söguleikhús)
6. **Út fyrir rammann** (Leiklistarleikir)
7. **Borg úr steini** (Jeux Dramatique)
8. **Uppvakningaskólinn** (Rafræn frásögn)

## Vinnusmiðja 1

Steingríman notar Landnámsaðferðina til að hjálpa ungu fólki að efla tilfinningalæsi og samúð með öðrum auk þess að þjálfa markvissa sameiginlega sköpun og aðgerðir.

## Vinnusmiðja 2

Hver er sérfræðingurinn notar gagnrýna hugsun og leiklist til að efla ungt fólk til samvinnu og lausnamiðaðra vinnubragða auk þess að örva nemendur til umhugsunar um það hvernig þekking verður til og bera ábyrgð á eigin þekkingu.

## Vinnusmiðja 3

Líf steina notar skapandi skrif til að gera ungu fólki kleift að kanna óvenjuleg sjónarmið auk þess að efla unga rithöfunda til frekari skrifa í samvinnu við skólasamfélagið með uppbyggilegri endurgjöf og jákvæðum samskiptum.

## Vinnusmiðja 4

Náttúruguðirnir og töframeistarinn nota hlutverkaleikinn til að gera ungu fólki kleift að nota ímyndunaraflíð til að eiga samskipti og beita aðgerðum til að leysa sameiginleg vandamál í gegnum fantasiuna/ævintýrið.

## Vinnusmiðja 5

Ferðalangurinn notar söguleikhúsið til að auðvelda ungu fólki að setja sig í spor annarra í gegnum hlutverkaleik og til að styrkja m.a. sjálfstraust og samvinnu.

## Vinnusmiðja 6

Út fyrir rammann notar leiklist til að skapa traust rými fyrir ungt fólk að vinna í auk þess að efla nemendur til að taka virkan þátt og skemmta sér í gegnum leiki með áherslu á aukíð tilfinningalæsi og sjálfstraust.

## Vinnusmiðja 7

Borg úr steini leggur áherslu á að hjálpa ungu fólki til að tjá sig án orða í gegnum leiklist og skrif, þróa félagslega tilfinningafærni sem og ritfærni.

## Vinnusmiðja 8

Uppvakningaskólinn notar rafræna frásögn til að leyfa nemendum að takast á við ólík hlutverk með áherslu á samvinnu og lausnamiðaða nálgun. Unnið er með kvikmyndagerð

# Steingríman

## Vinna með sjálfsmynd í gegnum leiklist

### Aldur

Grunnskóli (11–16 ára)

### Uppeldisleg viðmið: Hugrekki og traust, sameiginleg sköpun. Að takast á við breytingar

**Tækifæri til leiklistariðkunar og sagnagerðar í skólum** takmarkast oft við vinnu þar sem unnið er með ákveðið afmarkað efni. Rannsóknir sýna að mörg börn hafa takmarkaða möguleika á listiðkun og menningarupplifun utan skóla. Börn hafa þörf fyrir skapandi rými þar sem þau fá að nýta hugmyndaflug sitt til að kanna tilfinningar sínar og athafnir.

Umheimurinn stendur frammi fyrir mörgum áskorunum. Í leiklist og sagnagerð fá börn tækifæri til að kanna sjálfsmynd sína og tengslin milli sín og umheimsins í traustu rými. Það er öflug leið til að efla tilfinningalæsi og samkennd. Leiklist og sagnagerð skapar einnig tengingu milli veruleika barnanna í skólanum og heimilisins, gefur þeim tilfinningu fyrir því að tilheyra og hafa hlutverk og skapar rými til að kanna þau málefni sem skipta þau máli. Í þessari vinnusmiðju er leiklist og uppbygging ímyndaðs heims í gegnum leiklist notað sem skapandi kennsluáðferð. Markmiðið er að efla lausnamiðaða nálgun, jákvæða markmiðssetningu og sameiginlega ákvarðanatöku. Sjá nánar í orðalista.

**Rannsóknir** (Stephenson, 2022, 2023; Stephenson og Dobson 2020) sýna að innan ímyndaðs heims þróa börn með sér tilfinningalega færni og virka hlustun, þau leita lausna á vandamálum, bregðast í sameiningu við aðstæðum og takast á við flókin félagsleg vandamál. Þetta byggir upp sjálfstraust og tilfinningalæsi.

### Lykilhugtök

Útskýringar á þessum hugtökum er að finna í orðalista:

- Leiklist og sagnagerð
- Landnámsaðferðin/nám í gegnum leiklist
- Hugsanadagbók
- Frásögn
- Kennari sem sögumaður
- Kennari í hlutverki
- Hlutverk á vegg
- Kyrrmyndir

### Þekkingarviðmið

#### Hvaða þekking verður til?

Í þessu verkefni býðst nemendum tækifæri til að læra og æfa sig í eftirfarandi:

- Skapandi og gagnrýnin hugsun
- Sjálfmiðað nám
- Sjálfsöryggi og tjáning

- Sameiginleg lausnaleit
- Tilfinningalegt læsi
- Taka áhættu og hugsu í lausnum
- Að efla samvinnu og samkennd
- Einstaklingsbundin og sameiginleg ábyrgð

## Hvernig verður þekkingin til?

**Orðræða:** Þegar börn læra í gegnum leiklist eru þau hvött til að hreyfa sig, teikna, nota hljóð, tala og nota frjálsa ritun til að koma hugmyndum sínum á framfæri. Þetta þýðir að tjáning á sér stað bæði með orði og æði. Leiklist virkjar einnig tilfinningalega, félagslega og vitræna þætti náms, sem gerir námið heildrænt og án aðgreiningar. Það gefur öllum börnum möguleika á þátttöku og tækifæri til að bregðast við á þann hátt sem er þeim eðlislægt og örvar margskonar samskiptamáta. Að hugsu í hlutverki virkjar innra samtal og mótar tilfinningu fyrir tungumálinu auk þess að búa til sanna innri rödd.

**Samfélag:** Leiklist skapar lærdómssamfélag. Það felur í sér margskonar tengsl milli kennarans og barnsins. Í stað þess að kenna börnunum á hefðbundinn hátt vinnur kennarinn með þeim og samhliða þeim. Til þess að fá börnin til að taka virkan þátt notar hann oft aðferðir leiklistar eins og kennari í hlutverki

**Gagnrýnin hugsun og breytingar:** Það hefur aldrei verið jafn mikilvægt og í dag að rækta samkennd og borgaralega vitund. Nám með aðferðum leiklistar felur í sér að tekist er á við félagslegar áskoranir í gegnum ímyndaðar aðstæður. Það hefur í för með sér að börn eru sett í aðstæður þar sem þau þurfa að taka ábyrgð á vali sínu og ákvörðunum innan hins ímyndaðs veruleika. Þau fá tækifæri til að æfa sig í að taka sameiginlegar ákvarðanir án þeirra afleiðinga sem slíkar ákvarðanir kunna að hafa í raunveruleikanum.

Nám með aðferðum leiklistar fær okkur til að hugsu um okkar eigin sögur í samhengi við aðra vegna þess að þegar börn skapa saman sögur upplifa þau mismunandi sjónarhorn og sýn á hlutina. Það felur alltaf í sér að spyrja gagnrýninnu spurninga þegar þau kanna eftirfarandi: *Hvað er hægt að gera? Hvaða möguleikar eru í stöðunni? Hvernig getum við séð þetta augnablik í frásögninni út frá öðru sjónarhorni?*

Það að setja sig líkamlega, tilfinningalega, og huglægt í hlutverk annarrar manneskju, m.ö.o. setja sig í spor annarra, eflir samkennd og skapar tækifæri fyrir bæði kennara og nemendur til að sjá hlutina frá öðrum sjónarhornum.

**Tilfinningalæsi og vellíðan:** Nám með aðferðum leiklistar snýst um þátttöku og tilfinningaleg tengsl. Það býður upp á rík tækifæri til að gangast við tilfinningum sínum og annarra, orða þær, tjá þær og velta þeim fyrir sér. Börn geta kannað sjálfsmynd sína í samskiptum við aðra. Það er eðli leiklistar sem tjáningarforms að vinna með frelsi ímyndunarafldsins, gleði og valmöguleika. Leiklistariðkun getur því verið hvetjandi fyrir þátttöku í lífi og starfi.

## Til að hafa í huga

### Að skapa ímyndað rými: Hvernig er leiklistarferli skipulagt?

Leikræn tjáning felur í sér margslungið samband milli nemandans og kennarans þar sem kennarinn er ekki bara sá sem gefur upplýsingar heldur mótar hann leiklistarferlið í samvinnu við börnin. Þetta snýst um að vinna á nýjan hátt sem gerir bæði kennara og börnum kleift að bregðast hvort við öðru með hugmyndaríkum hætti. Þetta kann að virka skritið fyrir nemendur og kennara sem eru ekki vanir slíkum vinnuaðferðum og þau þurfa að fara út fyrir þægindarammann þegar þessar nýju hugmyndir eru kannaðar. Kennarinn þarf í raun að treysta börnunum til að koma með sér ferðalagið og skapa umhverfi þar sem allir eiga sér rödd, án fordóma og þar sem allir geta unnið saman að fjölbreyttum hugmyndum. Í svona vinnu er unnið með skapandi ferli ekki síður en útkomu og er það að mörgu leyti öðruvísi en venjuleg kennsla. Kennslufræðin byggir á jafnvægi milli forms og frelsis.

Aðalatriði þegar leiklistarferli er skapað er að leggja fram **spurningu sem vekur til umhugsunar**. Þetta er lykilspurning sem tengir hinn ímyndaða heim við raunheiminn. Spurningar um sjálfsmýnd eins og t.d. "hver er ég" eru lykilatriði fyrir ungt fólk til að skilja sig sjálft og samband sitt við aðra og umheiminn. Hægt er að ramma þessar spurningar inn í ímyndað samhengi þar sem ríkir traust og virðing fyrir tilfinningum. Það þarf líka að gefa rými til að hugleiða þessar spurningar utan hins ímyndaða samhengis. Það er hægt að gera með því að skrifa eða teikna í **hugsanadagbækur**

Ég byrja alltaf á því gefa nemendum til kynna að við séum að fara inn í tilbúinn ímyndaðan söguheim. Ég nota orð eins og "ímyndum okkur að..." til dæmis "*Ímyndum okkur að það hafi fundist forn grafreitir í nágrenni skólans...*" Þó að kennarinn hafi skipulagt aðalatriðin í leiklistarferlinu þarf að vera sveigjanleiki í því hvernig sögunni vindur fram svo nemendur geti kannað margskonar hugmyndir og fundið hugmyndaríkar leiðir. Aðalatriðið til að fá alla til að taka þátt og upplifa merkingu í ferlinu er að skapa sterka hópvitund. Þetta krefst þriggja lykilþátta af hálfu kennarans:

Góð hæfni til að taka eftir því sem börnin eru að gera og spyrja spurninga.

Þekking á aðferðum og verkefnum sem gera honum kleift að skipuleggja kennslustundina og skapa tækifæri fyrir hugmyndaríkt frelsi.

Skapa börnunum öryggi þegar þau eru í hlutverki svo þau skammist sín ekki eða gefist upp

**Sögugerð með börnum vinn ég í þremur skrefum** sem eru unnin út frá rannsóknum (Stephenson, 2022) og koma fram í verklýsingu fyrir vinnusmiðjuna. Þessi þrjú skref inn í hið leikræna ferli skapa ákveðna tilfinningalega vernd og hjálpa til við að komast inn í hinn ímyndaða heim áður en tekist er á við flókin félagsleg vandamál og lykilspurningar. Þau eru:

- 1. Að fara inn í söguna:** Þetta felur í sér að afmarka hlutlaust rými, búa til ímyndaðar persónur og skapa ímyndað rými fyrir söguna auk þess að bjóða upp á valkosti.
- 2. Að ferðast í gegnum söguna:** Þetta felur í sér að virkja margar ólíkar raddir og sjónarhorn
- 3. Að komast handan sögunnar:** Endurupplifa atburði sögunnar, hafa áhrif á sambönd innan hennar og finna lausnir.



# Vinnusmiðja 1: Steingríman

120 mínútur hver tími

Viðmiðunaráldur: 11–16

## Gagnrýnar spurningar

Hægt er að spyrja eftirfarandi spurninga ef við á. Sumir nemendur gætu þó viljað vinna alfarið innan ímyndunarheimsins.

*Hvaða þættir móta sjálfsmynd okkar? Hvaða vandamál skapast þegar aðrir sjá okkur á annan hátt en við sjálf? Hvaða áhrif hefur sjálfsmyndin á val okkar í lífinu? Hvers vegna er styrkur í því sem er ólíkt? Ættum við að fela ófullkomleika? Hvað getum við sagt við annað fólk um þær grimur sem það er ber?*

## Þekkingarviðmið

Samskiptahæfni, munnleg tjáning, tilfinningalæsi, jákvæð sjálfsmynd, samkennd.

## Það sem þarf fyrir vinnusmiðjuna

Mynd af steingrímu, brot úr steinum, allskonar púsl úr púsluspilum, stórar pappírsarkir og pennar, hugsanadagbók fyrir kennara og nemendur.

**Kennarinn heldur dagbók í gegnum allt ferlið** þar sem það getur hjálpað til við að aðlaga námsefnið hópnum. Nemendur halda líka **hugsanadagbók**. Hafð í huga eftirfarandi spurningar: *Hvað vekur athygli ykkar? Hvaða hugsanir kveikir það hjá ykkur?*

## Tenging við námskrá

Saga, samfélagsgreinar, list- og verkgreinar, lífsleikni.

## Aukaverkefni

*(Hægt að gera utan skóla, fyrir eða eftir vinnusmiðjuna.)*

Í þessum vinnusmiðjum eru nemendur hvattir til að halda **hugsanadagbók**. Í lok hvernar smiðju er tækifæri til að skrifa í dagbókina. Hægt er að skrifa, teikna eða nota hljóð

**Framhald af vinnusmiðju 1.1:** Hugleiða í hugsanadagbókinni uppgötvun steingrímunnar. Hvaða spurningar vakna í sambandi við steingrímunna. Hvaða manneskja er á bak við grímuna? Teikna, skrifa eða leika svörin.

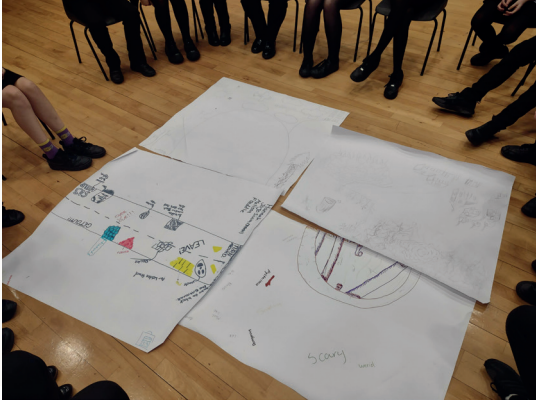

**Framhald af vinnusmiðju 1.2:** Hugleiða orðin sem voru skrifuð innan í grímuna: "Ég er einn / ein. Ein í myrkrinu. Hvers vegna er svona erfitt að byggja brýr? Þau taka allt en gefa ekkert? Hvað geta þessi skilaboð þýtt? Hvaða spurningar vakna í sambandi við persónu og baksögu þessarar manneskju?"

**Framhald af vinnusmiðju 1.3:** Ritunarverkefni. Hvað geta aðrir lært af persónunni á bak við steingrímunna? Hægt er að hugleiða sumar spurningunum um hana hér: Hvaða þættir móta sjálfsmynd okkar? Hvaða vandamál kvikna þegar aðrir sjá okkur á annan hátt en við sjálf? Hvaða áhrif hefur sjálfsmynd okkar á það sem við veljum í lífinu? Hvers vegna er styrkur í því að vera ekki eins? Ættum við að fela það sem er ófullkomið? Hvað er hægt að segja við annað ungt fólk um grímurnar sem það ber?

# Steingríman 1.1: Að búa til samfélag

Tími	Verkefnalýsing	Upplýsingar og tillögur
10 mínútur	<p><b>Upphitun</b> <b>Tilfinningaleg upphitun:</b> Biðjið hópinn að setjast saman í hring. Spyrjið hvaða litur þeim finnst þau vera í dag og biðjið þau að deila því með einum félaga sínum.</p> <p><b>Líkamleg upphitun:</b> Standið tvö og tvö í rýminu og snúið hvort að öðru. Ímyndið ykkur að þið séuð að horfa í spegil, önnur persónan leiðir og hin fylgir. Síðan er skipt.</p>	
15 mínútur	<p><b>1 Kynning aðstæðna:</b> <b>Kennari sem sögumaður "Ímyndum okkur</b> að við búum í nágrenni við jarðgöng. Ýmsir hlutar af þessum göngum hafa aldrei verið uppgötvaðir eða kannaðir. Það er talið að göngin nái marga kílómetra undir yfirborð jarðar. Þessi steingríma fannst í hellismunnanum undir einhverju rusli (sýnið myndina af steingrímunni og steinbrotin og gefið til kynna að þetta séu brot úr grímunni.) Það fundust líka ýmis steinbrot í kringum grímuna (látið nemendur hafa steinbrot til að halda á.) Sumir segja að þessi steinbrot séu ævaforng og hafi mjög sérstaka eiginleika. Aðrir segja að þetta séu bara brot af einhverju rusli sem sé einskis virði.</p>	<p><b>Hvernig byrjum við leikferlið:</b> Það er lykilatriði að kennarinn hafi hlutverk sögumanns og leggi línuna fyrir ferlið. Með því að nota setningar eins "ímyndum okkur að..." gefur hann til kynna að verið sé að stíga inn í ímyndaðan heim.</p>



<p>35 mínútur</p>	<p><b>2 Leikrýmið kortlagt</b></p> <p><b>1. verkefni:</b> Sýnið nemendum mynd af grímu (þeir halda á steinbrotunum sem þeir fengu áður) <i>Finnið fyrir hvernig brotin eru í laginu, skarpar útlínur, mýkri fletir. Hugsíð um áferð, lögun, þyngd og stærð.</i> Biðjið þau að hugsa um og skrifa á post-it miða þrjú orð sem lýsa steinbrotunum og þeirri tilfinningu sem gríman vekur.</p>	<p><b>Leikrýmið:</b> <i>Hér er hægt að biðja nemendur að standa í hring. Stórt rými er nauðsynlegt. Notið látbragð til að gefa til kynna að göngin séu neðanjarðar.</i></p> 
<p>10 mínútur</p>	<p><b>2. verkefni:</b> Sitjið í hring, hafið myndina af grímunnunni í miðju hringsins. Biðjið nemendur einn í einu að setja það sem þeir skrifuðu og steinbrotið sem þau héldu á á gólfíð í kringum grímuna og segja um leið upphátt það sem þau skrifuðu.</p> <p><b>Kennari sem sögumaður.</b> Gott er á þessum tímamarki að koma með hugmyndir nemendanna sem þau skrifuðu á miðana inn í söguna. <i>“Þetta er áhugavert...þú segir það... gríman er forn, brothætt, hefur sérstakan kraft, ljót, o.s.frv.”</i> Það er líka hægt að tengja orðin inn í frásögnina</p> <p><b>Kennari sem sögumaður.</b> <i>“Við vitum að gríman fannst hér í nágrenninu. Henni hafði verið hent einhversstaðar þar sem enginn sá hana. Hún hefur sögur að segja. Hún er ekki heil og hefur brotnað í marga parta (sýnið brotin). Getið þið í litlum hópum teiknað hellismunnann og umhverfið í kringum göngin?”</i></p>	<p><b>Að nota hluti:</b> <i>Hér væri betra að nota alvöru grímu frekar heldur en mynd af grímu svo að nemendur geti snert hana. Það gæti verið gríma sem þið ættuð eða þið gætuð búið hana til. Það er líka gott að gefa nemendum steinbrot svo að þeir geti ímyndað sér að þeir haldi á hluta af grímunnunni.</i></p> 
<p>40 mínútur</p>	<p><b>3 verkefni:</b> Leikrýmið kortlagt: Biðjið nemendur í litlum hópum að teikna eða merkja ýmsa hluta gagnanna á stórar pappírsarkir til þess að afmarka leikrýmið. Eru göngin í sveit eða borg? Raðið pappírsörkunum saman þannig að þær myndi risastórt kort í miðju stofunnar og biðjið hvern hóp um að sýna og útskýra þeirra hluta af myndinni (Bekkurinn í heild sinni skapar, sýnir og túlkar hugmyndirnar)</p>	<p>Þetta er líka hægt að gera heima að tímanum loknum.</p>
<p>10 mínútur</p>	<p><b>4. verkefni: Frjáls ritun:</b> Biðjið hópinn að skrifa hugleiðingar um söguna í hugsanadagbækurnar. Hvaða spurningar langar þau til að spyrja um steingrímurnar? Hægt er að skrifa eða teikna svörin.</p>	<p>Þetta er líka hægt að gera heima að tímanum loknum.</p>

# Steingríman 1.2: (Að ferðast gegnum söguna) Sjálfsmynd og baksögur persóna

Tími	Verkefnalýsing	Upplýsingar og tillögur
10 mínútur	<p><b>Upphitun:</b> <b>Líkamleg upphitun:</b> Sama og í tíma 1.</p> <p><b>Tilfinningaleg upphitun:</b> Hvernig byggjum við upp traust? (brave spaces) <i>"Hvað er átt við með því að byggja upp traust? Hvaða samskiptareglur viljið þið hafa í tímanum? Getið þið skrifað niður á miða eitthvað eitt sem skiptir ykkur máli."</i> Biðjið hvern og einn að skrifa þetta á post-it miða og setja það í miðjuna á hringnum. Fáid alla til að hlusta og bera virðingu fyrir því sem er sagt og talað um. Einnig er mikilvægt að allt sem fram kemur sé trúnaður og ekki dreift út fyrir hópinn. Gerið síðan lista yfir þessi atriði til að eiga.</p>	
15 mínútur	<p><b>1 Að kanna sjálfsmynd sína: Hverjir eru með grimur?</b></p> <p>Kennari sem sögumaður <b>"Ímyndum okkur að þið séuð fornleifafræðingar sem eruð að reyna að finna út hver manneskjan var sem átti þessa grimu. Þið hafið þegar uppgötvað heilmikið í gegnum rannsóknir ykkar. Við vitum að... (vísid í hugmyndirnar sem komu í síðasta tíma). Hvað með ef þið hafið fundið út að það sé dularfull gáta skrifuð aftan á grimuna þar sem segir: Það sem er tekið verður að setja aftur á sinn stað. Hver er gríman sem þú berð?"</b></p> <p><b>1. verkefni: Persóna búin til:</b> <i>Hvað þýðir þetta? Gefur þetta einhverjar vísbendingar um persónuna sem bar grimuna? Hvernig lífi lífði hún? Í hvers konar samfélagi bjó hún? Við hvað vinnur fólk? Hvaða ábyrgð hefur það? Hvað óttast það? Hvernig fólk er þetta? Biðjið nemendur í litlum hópum að taka þankahrið um þetta og búa til mynd af persónunni/ persónunum á stóra pappírsörk.</i></p> <p>Þegar þau hafa lokið við að gera myndina biðjið þá hópana um að deila henni með bekknum og búið síðan öll saman til mynd af þessari persónu.</p>	

15 mínútur	<p><b>2. verkefni: Sjálfsmynd og baksaga:</b></p> <p>Kynnið þá hugmynd að sjálfsmynd sé eins og ísjaki. Á toppi ísjakans ofansjávar er sú mynd sem maður vill að aðrir sjái af sér. Undir yfirborði sjávar er sá hluti sjálfsmyndarinnar sem er hulinn, innri hlutar sjálfsins, þeir þættir sem þú vilt kannski ekki sýna. Tengjið þetta við persónuna í sögunni með því að teikna stóran þríhyrning / ísjaka og setjið hann inn í stóran hring. Það er líka hægt að gera þetta eins og púsluspil, með því að raða saman brotunum úr grímunni. Hvert brot táknar mismunandi hluta sjálfsmyndarinnar. Í hópum, tengjið þetta verkefni við persónuna sem bar grímuna.</p>	Myndin af ísjakanum hjálpar nemendum að skilja það sem er hulið og það sem við viljum ekki að aðrir sjái.
10 mínútur	<p><b>Eru allir með einhverskonar grímu?</b></p> <p><b>Kennari sem sögumaður</b> <i>"Þið eruð frábærir fornleifafræðingar og mjög góð í að leysa vandamál. Ég velti fyrir mér hvað persónan / persónurnar sem báru grímuna voru að fela og hvers vegna?"</i> Í hópum bætið við fleiri upplýsingum um grímu manneskjuna. Tengjið aftur við hugmyndina um steinbrotin og brotakenndar upplýsingarnar um grímuna. Deilið þessum hugmyndum og skrifið lykilorð efst og neðst á mynda af persónunni (á ísjakann eða púslumyndina).</p>	
15 mínútur	<p><b>3. verkefni: Líkamsleikhús:</b> Biðjið nemendur í litlum hópum að skapa með líkama sínum eina kyrrmynd af grímu manneskjunnar eins og hún væri fullkomin og aðra kyrrmynd af þeim hluta manneskjunnar sem hún vill ekki að aðrir sjái. Skapið, deilið, sýnið og veltið myndunum fyrir ykkur.</p>	Ef nemendum finnst óþægilegt að snerta hvorn annan geta þeir sagt með orðum hvernig kyrrmyndin á að vera.
15 mínútur	<p><b>eða</b></p> <p><b>3. verkefni: Grímugerð:</b> Biðjið nemendur að teikna eða búa til grímu eins og steingríman gæti hafa litið út. Á annan helminginn teikna þau það sem þau vilja að aðrir sjái á hinn það sem þau vilja vernda eða ekki sýna öðrum.</p>	
10 mínútur	<p><b>4. verkefni: Vinna með tengsl:</b> Búið til traust rými (brave space) þar sem nemendur í litlum hópum sýna grímurnar sínar. Biðjið þau um að bera saman það sem er líkt og það sem er ólíkt á sitthvorum helmingi myndarinnar sem þau hafa búið til. Deilið með bekknum. Hvað er líkt og hvað er ólíkt með hinum mismunandi grímum?</p>	
5 mínútur	<p><b>5. verkefni: Kennari í hlutverki:</b> <i>"Langar ykkur að heyra hvernig persónan talar? Ég mun nú tala sem grímu manneskjan" (Fáið alla til að koma nær.)</i></p> <p><i>"Ég er einn / ein í myrkrinu. Hvers vegna er svona erfitt að byggja brýr? Þær taka allt en gefa ekki neitt?"</i></p>	<p><b>Kennari í hlutverki:</b> <i>Þetta er lykil augnablik sögunnar og ætti að skapa spennu. Það opnar líka fyrir öruggar vangaveltur út frá lykilsurningum.</i></p>

<p>15 mínútur</p>	<p><b>6. verkefni: Leitað lausna:</b> Biðjið nemendur í litlum hópum að finna svör.</p> <p>Kennari: <i>Hvað þýðir þetta? Hvað er hægt að segja við þessa manneskju? Hvað er hægt að gera?</i></p> <p>Allir sitja í hring. Setjið grímuna í miðjuna á hringnum, eða kennarinn situr í miðju hringsins í hlutverki. Skrifð hugmyndir á post-it miða, setjið þá í kringum grímuna eða segið þær við persónuna í miðjunni (í sameiningu skapar bekkurinn, leikur og túlkar hugmyndirnar).</p>	
<p>10 mínútur</p>	<p><b>7. verkefni: Hugsanadagbækur: Tækifæri til að skrifa það sem manni dettur í hug:</b> Biðjið nemendur að hugleiða söguna. <i>Hvaða spurningar langar ykkur að spyrja í sambandi við steingrímuna og persónuna á bak við handa? Teiknið eða skrifið í hugsanadagbókina</i></p>	<p>Þetta er líka hægt að gera heima að tímanum loknum.</p>

# Steingríman 1.3: (Að komast handan sögunnar) Tekist á við vandamálið, leitað lausna og leiðir til aðgerða.

Tími	Verkefnalýsing	Upplýsingar og tillögur
10 mínútur	<p><b>Upphitun:</b>  <b>Líkamleg upphitun:</b> Sama og í tíma 1.</p> <p><b>Tilfinningaleg upphitun:</b> Unnið með hugrekki og traust. Minnið hópinn á reglurnar sem sem þau bjuggu til í tíma 2 í sambandi við hugrekki og traust</p>	<p><b>Hvaða þekking verður til?</b></p>
20 mínútur ásamt verkefni 2	<p><b>1. verkefni: Tekist á við vandamálið:</b> Finnið svörin sem voru skrifuð í sambandi við grímuna og gátuna sem fannst í göngunum.</p> <p><i>“Ímyndum okkur að þið séuð fornleifafræðingar sem séu að raða saman fyrir sýningu síðustu upplýsingunum um persónuna á bak við grímuna. Þið hafið þegar orðið margs visari í rannsókninni. Við vitum að... (Farið hér yfir hugmyndirnar úr síðasta tíma) og við uppgötvuðum þessa dularfullu gátu sem var skrifuð inn í grímuna. Þar var skrifað: <b>Það sem er tekið verður að setja aftur á sinn stað. Hver er gríman sem þú berð?</b></i></p> <p><b>Leitað lausna:</b> Biðjið nemendur í litlum hópum að velta fyrir sér hvað gerist næst í sögunni. Hverju geta þau skilað? Hver eru skilaboð steingrímunnar? Hvaða erindi eiga þessi skilaboð til okkar í dag? (Hafa þessi skilaboð eitthvað með andlega heilsu og vellíðan að gera? Hvernig?)</p>	<p><b>Jákvæðar breytingar</b></p> <p>Að upplifa ánægju, sjálfstjáníng, sjálfstraust (að líða vel í eigin skinni)</p> <p>Samkennd, sjá hlutina frá mörgu sjónarhornum, horfa með gagnrýnu augum.</p> <p>Valdefling</p>
1 klst. 15 mínútur	<p><b>3 verkefni: Skapandi svör:</b> Biðjið nemendur í þriggja manna hópum að búa til allskonar svör. Hvers vegna er styrkur í því að allir séu ekki eins? Hvað getið þið sagt við ungt fólk um þær grímur sem það ber? Segið frá / skrifið / teiknið / leikið svörin sem þið síðan annað hvort felið og fáíð hina til að finna eða deilið þeim með hópnum.</p>	

<p>15 mínútur</p>	<p><b>4. verkefni: Ígrundun:</b> Tækifæri til frjálsrar ritunar. Hvað geta aðrir lært af manneskjunni á bak við steingrímuna? Hér er hægt er að velta fyrir sér lykilspurningum verkefnisins: <i>Hvaða þættir móta sjálfsmynd okkar? Hvaða vandamál skapast þegar aðrir sjá okkur á annan hátt en við sjálf? Hvaða áhrif hefur sjálfsmyndin val okkar í lífinu? Hvers vegna er styrkur í því sem ólíkt? Ættum við að fela ófullkomleika? Hvað getum við sagt við annað fólk um þær grimur sem það er ber?</i></p>	<p>Þetta er líka hægt að gera heima að tímanum loknum.</p>
	<p><b>Næstu skref:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Notið svörin sem kveikju fyrir áframhaldandi frjálsa ritun</li> </ul>	



# Hver er sérfræðingurinn?

## Gagnrýnin hugsun í gegnum leiklist

### Aldur

Grunnskóli (11–16 ára)

### Uppeldisleg viðmið: Hugrekki og traust, sameiginleg sköpun. Að takast á við breytingar

Nám með skapandi aðferðum snýst um að sjá viðfangsefni, verkefni eða spurningar frá mörgum mismunandi sjónarhornum, hugsa út fyrir rammann, mynda allskonar tengingar, finna mismunandi leiðir að lausnum - og nýta sér eins marga möguleika til skynjunar og hægt er. Fyrir suma nemendur er það sjaldgæft tækifæri að fá að láta ljós sitt skína og deila þekkingu sinni á þann hátt sem hentar þeim best.

### Lykilhugtök

Skilgreiningar á þessum hugtökum er að finna í orðalista.

- *Traust rými, hugrekki og traust*
- *Sjálfmiðað nám*
- *Gagnrýnin hugsun*
- *Samvinnunám (tengist hópefli)*
- *Lausnaleit*

### Þekkingarviðmið

#### Hvaða þekking verður til?

Þættir sem nemendur fá tækifæri til að læra og iðka:

- *Gagnrýnin hugsun*
- *Sjálfmiðað nám*
- *Sjálfstjóning*
- *Sjálfstyrking*
- *Lausnaleit*
- *Hópefli*
- *Skilningur á mismunandi sjónarhornum og þekkingu*
- *Tækifæri til að þróa sjálfstæði og ábyrgð*

#### Hvernig verður þekkingin til?

Lausnaleit í hópvinnu:

- *Nemendur svara spurningum í hlutverki sérfræðinga*
- *Upplifun af því að vera í hlutverki sérfræðings*
- *Æfa, skapa og sýna saman*

*Virk hlustun:*

- *Reynsla af virkri hlustun sem áhorfandi*
- *Spryja spurninga og hlusta á svörin án þess að grípa fram í*
- *Geta verið ósammála - hlusta hvort á annað án þess að þurfa að vera sammála*
- *Hlusta á vangaveitur annarra og velta vöngum sjálf*



Sýnishorn af steinum til að nota í vinnusmiðjunni

# Vinnusmiðja 2: Hver er sérfræðingurinn?

Viðmiðunaráldur: 11–16

## Þekkingarviðmið:

Samvinna og leiksýningar gefa ungu fólki tækifæri til að vinna með hugmyndir sínar á skapandi hátt. Það er gefandi og skemmtileg leið til að læra saman og leika sér með hugmyndir auk þess sem það býður upp á beina svörun frá samnemendum og umhverfi þar sem möguleiki skapast fyrir nýjar leiðir hugsunar og þekkingar. Námssamfélag verður til sem styður við sjálfstraust og sjálfsöryggi sem á endanum hefur áhrif á vinnu í öllum námsgreinum og skapar tækifæri til náms.

## Til að hafa í huga

### *Hugrekki traust og ímyndunarafli. Að undirbúa sýningu*

*(Frekari upplýsingar um traust (e. brave spaces), sjá bls. 76)*

Nokkrir hlutir til að hafa í huga þegar sett er upp leiksýning:

- Hvert verkefni byggir á öðru. Upphítunaræfingar byggja upp færni sem er nauðsynleg til að skapa leiksýninguna.
- Ef það það er mótstaða / átök í hópnum er gott að taka tíma til að ræða saman og hjálpa nemendum að finna sínar eigin leiðir. Á þann hátt er hægt að komast hjá því að þau upplifi sig í aðstæðum sem þeim líður ekki vel í.
- Styðjið nemendur til að tala út frá eigin reynslu og þegar verið er að deila reynslu passið að það sé skýrt hver er að tala og hvenær.
- Þegar nemendur sýna: Gangið úr skugga um að áhorfendur séu tilbúnir til þess að vera áhorfendur og hvað það þýðir að horfa, hlusta og gefa athygli. Það mikilvægt að halda vel utan um sýninguna og passa að það sé á hreinu hvenær sýningin byrjar og hvenær hún endar. Þakkið fyrir að lokinni hverri sýningu. Það er mikilvægt að allir fái tækifæri til að sýna.
- Útskýrið að það séu engin sérstök markmið með sýningunni. Þess vegna vinnum við frekar með opnar spurningar heldur en svör.
- Gefið nægan tíma fyrir umræður, af þeim er hægt að læra mikið.

## Það sem þarf fyrir vinnusmiðjuna:

- Rými til að hreyfa sig og vinna í hópum (þetta getur verið í skólastofu þar sem borðum og stólum er ýtt til hliðar, það er oft gott að láta hóp áæfa í skólastofunni eða á ganginum)
- Stórar pappírsarkir þar sem öll 15 verkefni eru skrifuð og pennar (fyrir nemendur til að vinna þau og merkja við um leið og þeir gera þau)
- Afrit af spurningunum fyrir allan bekkinn fyrir hvern hóp til að nota í vinnuferlinu
- Útprint af umræðu-spurningunum fyrir síðasta verkefnið
- 4–5 steinar fyrir hvern hóp
- 3 klukkutímar

*(Þessi verkefni eru ætluð fyrir kennara sem þekkir nemendur sína vel. Ef þú þekkir ekki hópinn gefðu þá tíma í byrjun til að fara í nafnaleik)*

## Tenging við námskrá:

Hægt er að vinna með, læra og rannsaka hvaða námsefni sem er í gegnum skapandi samvinnu og með aðferðum leiklistar.

Til dæmis listir, enska, saga, samfélagsgreinar og siðfræði.

## Aukaverkefni

*(Hægt að gera utan skóla annað hvort áður en verkefnið er gert eða á eftir)*

Biðjið nemendur að spyrja einhvern heima eftirfarandi spurninga, hljóðrita svarið á símann sinn og koma með í skólann:

- Hver er sérfræðingur?
- Hvernig ákveður fólk hvern það hlustar á sem sérfræðing?
- Hverjir er sérfræðingarnir í þínu lífi?

# Þriggja klukkutíma vinnusmiðja

Tími	Verkefnalýsing	Upplýsingar og tillögur
	<b>Kynning og upphitun</b> <i>Í dag og á næstu þremur klukkutímum munum við sem sérfræðingar gera stutta sýningu um þennan stein.</i>	Aðlaga þarf tímarammann að fríminútum og þörfum nemenda. Hægt er að brjóta þessa þriggja tíma vinnusmiðju upp í 45 mínútna tíma eða 90 mínútna tíma til að laga að skipulagi kennslustunda.
25 mínútur	<i>Jæja, sem bekkur eigið þið að klára þessi 15 verkefni á 15 mínútum. Við höfum 5 mínútur til að sýna afraksturinn og þið eigið að finna út hvernig þið viljið sýna þetta.</i> <b>15 verkefni á 15 mínútum í hvaða röð sem er</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Skrifð útskýringu á hvað það er að vera sérfræðingur.</li><li>● Allir standa saman í hóp í þrjár mínútur</li><li>● Hvað gera sérfræðingar? (teiknið svarið)</li><li>● Skrifð ljóð um: Hvers vegna þurfum við sérfræðinga?</li><li>● Hvaða sérfræðingar eru í hópnum? (skrifð niður á lista)</li><li>● Sitja í þrjár mínútur</li><li>● Hvaðan fá sérfræðingar þekkingu sína? (skrifð lista)</li><li>● Hvernig ákveður fólk hvern það vill hlusta á sem sérfræðinga? (skrifð þrjár setningar)</li><li>● Þriggja mínútna þögn</li><li>● Hvernig vitum við að sérfræðingurinn er raunverulegur? (skrifð þrjár setningar)</li><li>● Hvíslíð í þrjár mínútur</li><li>● Er einhver sérfræðileg þekking sem fólk undir 18 ára hefur? (Veljið uppáhalds svarið ykkar í hópnum)</li><li>● Hvaða sérfræðingum haldið þið að við þurfum ekki á að halda? (teiknið þá)</li><li>● Hverjir eru sérfræðingarnir í ykkar daglega lífi? (skrifð lista)</li></ul>	Hjálpaðu nemendum hér eftir þörfum: Eru þau meðvituð um tímarn? Vilja þau skipta sér upp í hópa? Hvernig skipta þau verkefninu á milli sín? Þurfa þau öll að gera allt?

20  
mínútur

### Sérfræðingurinn - hvaða uppfinning er steinninn?

Hlutverk A: Sérfræðingurinn (sá sem talar)

Hlutverk B: Hendurnar á sérfræðingnum

Hlutverk C: Sá sem spyr

- Hlutverk A er sérfræðingurinn og þarf að fara út úr stofunni.
- Hlutverk B, C og restin af hópnum ákveða hvaða nýja uppfinning steinninn getur verið (t.d. töfra handsápu sem aldrei klárast, ferðaklósett eða hurð inn í framtíðina).
- Sérfræðingurinn (hlutverk A) kemur aftur inn í stofuna. Honum er boðið að taka þátt í sjónvarpsþætti til að kynna nýja byltingarkennda uppfinningu fyrir heiminum án þess að vita hver hún er.
- Hlutverk B (hendur sérfræðingsins) stendur bak við hlutverk A (sérfræðinginn) og gerir handahreyfingar til að sýna hver hin nýja uppfinning er. Hlutverk C (spyrillinn) spyr leiðandi spurninga til að hjálpa sérfræðingnum að finna út hver uppfinningin er.
- Allir hinir eru áhorfendur í sjónvarpssal.
- Kynningin er búin þegar hlutverk A (sérfræðingurinn) kallar upp í viðtalinu hver uppfinningin er.

(Bekkurinn gerir þetta einu sinni eða tvisvar á 20 mínútum og skiptist á að leika mismunandi hlutverk, alltaf nýr í hverju hlutverki).

10  
mínútur

Hlé

<p>35 mínútur</p>	<p><b>Skapandi samvinna í 3-5 manna hópum</b></p> <p><i>Þið eruð rannsóknarteymi. Þið eigið sem hópur að safna eins mikið af upplýsingum um steininn ykkar eins og þið getið. Þið hafið 30 mínútur til að gera sýningu. Þið sýnið niðurstöður ykkar í 2-5 mínútna sýningu.</i></p> <p><b>Hér eru nokkrar spurningar til að hjálpa ykkur:</b></p> <p><b>Staðreyndir í sambandi við steininn:</b></p> <p><i>Hvar funduð þið hann?</i></p> <p><i>Hvers konar steinn er þetta?</i></p> <p><i>Hvað heitir hann?</i></p> <p><i>Hvaðan er hann?</i></p> <p><i>Hvað getur hann sagt ykkur?</i></p> <p><b>Staðreyndir um hópinn:</b></p> <p><i>Hver eruð þið? Hvaða hlutverk hafið þið, og hvernig eruð þið ólík hvort öðru?</i></p> <p><i>Hvernig vinnið þið saman?</i></p> <p><i>Fyrir hverju eruð þið spennt?</i></p> <p><b>Hvernig ætlið þið að sýna niðurstöður ykkar:</b></p> <p><i>Hvernig komið þið inn í sýninguna?</i></p> <p><i>Talið þið öll?</i></p> <p><i>Hvar eru líkamar ykkar staðsettir í rýminu?</i></p> <p><i>Hvar eru áhorfendur?</i></p> <p><i>Æfið sýninguna að minnsta kosti einu sinni áður en þið sýnið?</i></p> <p><i>Munið að þið eruð sérfræðingar og þið getið ekki gert mistök!</i></p>	<p>Biðjið nemendur að skipta sér í hópa. Ef það er ekki hægt að skipta þeim af handahófi.</p> <p>Þegar búið er að skipta í hópa og hóparnir hafa ákveðið hvað þeir ætla að gera geta þeir farið fram á gang. Sá hópur sem þarf mesta hjálp ætti að fá að vera í kennslustofunni.</p> <p>Það er mikilvægt að fara á milli hópanna til að hjálpa og gefa ráð þegar þarf.</p> <p>Skrifið spurningarnar upp fyrir bekkinn til að þau geti séð þær þegar þau eru að vinna.</p>
<p>20 mínútur</p>	<p><b>Nemendur gefa gagnrýni</b></p> <p>Parið hópana saman og biðjið þá að horfa á hvorn annan og segja hvað þeim finnst um:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Hverju má bæta við...</li> <li>● Hvað gæti hjálpað þeim sem áhorfendum að skilja betur uppfinningar sérfræðingsins.</li> </ul>	
<p>20 mínútur</p>	<p><b>Deilið því sem hver hópur finnur út (4-10 mín hver hópur – fer eftir hversu margir hópar)</b></p> <p>*Eftir hvern hóp segið frá hvað ykkur líkaði af því sem þau gerðu</p>	<p>Hér skiptir máli að passa upp á tímann og áður en byrjað er að skipuleggja í hvaða röð hóparnir sýna. Munið að halda vel utan um hópinn.</p>
<p>10 mínútur</p>	<p><b>Hlé</b></p>	

30  
mínútur

### Umræður í bekknum

*Í dag höfum við öll leikið sérfræðinga og lært allskonar mismunandi hluti um steinana okkar frá hvort öðru. Vel gert! Fyrir umræðurnar finnið nú annan hóp til að tala við og deila með reynslu dagsins.*

#### Spyrjið hvort annað í litlum hópum:

- Hvernig fannst þér að vera sérfræðingur í steininum þínum?
- Hvernig var að vinna sem hópur af sérfræðingum?
- Hvað lærðuð þið af hvort öðru?

Að lokum: Allur hópurinn stendur í hring, hver nemandi segir eina setningu um reynslu sína af vinnu dagsins eða gerir hreyfingu sem sýnir hvernig þeim líður á þessu augnabliki.

Hér verður kennarinn að hafa í huga að skipta sér jafnt á milli hópanna. Minnið nemendur á að deila hvor með öðrum og að allir fái tíma til að tala og það sé hlustað á þá. Það þurfa ekki allir að vera sammála, hver nemandi getur sagt mismunandi hluti og það er frábært! Við verðum að hlusta hvort á annað.

Hér er hægt að klára vinnuna með því að fara hringinn og allir geri eina hreyfingu eða nota orð, allt eftir því hvað bekkurinn er tilbúinn að gera og hversu mikill tími er eftir. Það þarf ekki að tala neitt eftir þennan hring, bara þakka fyrir vinnuna sem hópurinn vann saman.



# Líf steina

## Skapandi skrif og ólík sjónarmið

### Aldur

Grunnskóli (11–16 ára)

### Uppeldisleg viðmið: Hugrekki og traust, sameiginleg sköpun. Að takast á við breytingar

Skapandi skrif eru oft kennd á mjög skipulagðan hátt og nemendur missa sjálfstraust þegar þeir glata tengingu við ritunarferlið.

Verkefnið í þessari vinnusmiðju gera ráð fyrir að allir nemendur og kennari hafi vægi sem rithöfundar. Rithöfundar sem hafa val um hvað og hvernig þeir skrifa í dagbækur sínar og verða hluti af nærandi samfélagi rithöfunda. Samfélag rithöfunda sem gefur uppbyggilega gagnrýni og skapar öryggi og traust fyrir skrif.

Með þessum aðferðum öðlast nemendur sjálfsöryggi og byrja að sjá sig sem rithöfunda. Þeir öðlast eignarhald á sinni eigin ritun (Dobson and Stephenson, 2017; Dobson and Stephenson, 2019). Það sem þeir skrifa og endurskrifa verður frumlegt og hugmyndaríkt.

### Lykilhugtök

Skilgreiningar á þessum hugtökum er að finna í orðalista.

- Samfélag rithöfunda
- Kennarar sem rithöfundar
- Dagbækur, öruggur vettvangur fyrir skrif (e. brave space)
- Frjáls ritun
- Endurskrif

### Þekkingarviðmið

#### Hvaða þekking verður til?

Í samfélaginu munu rithöfundarnir/nemendur læra að:

- Meta lífsreynslu sína og hugmyndir
- Umbreyta reynslu sinni og hugmyndum í gegnum skapandi skrif
- Hugsa um skrif bæði sem einstaklings vinnu og hópvinnu.
- Bæta sín eigin skrif með því að skiptast á hugmyndum.
- Bæta sína eigin skrif með því að fá gagnrýni
- Kunna að meta gagnrýni
- Endurskrifa texta á markvissan og róttækan hátt
- Hugsa um og vinna úr tilfinningum sínum gagnvart eigin skrifum og gagnrýni frá samfélaginu.
- Sýna samkennd og gagnrýna aðra á uppbyggjandi hátt
- Gera tilraunir í eigin skrifum til að kanna mismunandi sjónarhorn og finna samkennd með öðrum
- Þróa persónu

- Vinna með sérstakar ritunaraðferðir
- Sjá sjálfa sig sem rithöfunda sem nýta sér sinn eigin stil og ritunaraðferðir til að skapa frumlega og hugmyndaríka texta.

## Hvernig verður þekkingin til?

Til þess að skapa þá þekkingu sem er markmið námskeiðsins ætti kennari að:

- Stefna að því að byggja upp nærandi samfélag rithöfunda. Þetta samfélag þarf að vera án aðgreiningar, virða allar hugmyndir og reynslu og þróa hæfni til að gefa og þiggja uppbyggilega gagnrýni. Þetta tekur tíma - rithöfundar geta verið viðkvæmir fyrir því að deila skrifum sínum og það þarf kunnáttu til að gefa uppbyggilega gagnrýni. Fólk uppgötvar þetta þegar það verður hluti af samfélag rithöfunda. Dagbókarskrif sem öruggur vettvangur fyrir skrif er lyklatríði til þess að svona nærandi samfélag geti þrífist og einnig er mikilvægt áður en hafist er handa að hvetja alla sem taka þátt til að vera styðjandi og jákvæðir í sinni gagnrýni. Það er því engin þörf á að hafa áhyggjur þó að þú upplifir að þú hafir ekki skapað þetta nærandi samfélag fyrr en undir lok þessa námskeiðs.
- Finna jafnvægi milli þess að gefa nemendum frelsi og val og gefa þeim ramma og hugmyndir. Flest verkefni hér fyrir neðan eru meðvitað hönnuð með það í huga að gefa nemendum frelsi og val í skrifum sínum. Það er til að þróa sjálfsmynd þeirra sem höfunda og stuðla að eignarhaldi þeirra á eigin skrifum. Stundum er þó aftur á móti nauðsynlegt að gefa nemendum sterkari ramma þegar þeir öðlast sjálfstraust í að nota og þróa sínar eigin hugmyndir. Með þetta í huga eru lagðar til hugmyndir og dæmi um skrif í dálkinum um upplýsingar og tillögur. Jafnframt eru hér verkefni sem vinna með sérstakar ritunaraðferðir sem krefjast þess að nemendur vinni á ákveðinn hátt - frekar heldur en að takmarka skapandi hugsun, er þess vænst að nemendur geti aðlagð þessar aðferðir á skapandi hátt að eigin skrifum. Á endanum ætti hver og einn höfundur í þessu samfélagi að vera fær um að skrifa sinn eigin sérstaka, frumlega og hugmyndaríka texta.
- Þróa skilning á sjálfum sér sem rithöfund. Forðastu að undirbúa og fínpússa texta fyrir vinnusmiðjuna. Að deila slíkum textum með nemendum getur stuðlað að valdaójafnvægi í samfélaginu og nemendur geta farið að hugsa, "ég get aldrei gert svona!" Það er einnig ólíklegra að kennari geti tekið þátt í ritunarferlinu með nemendum ef hann undirbýr texta fyrir fram. Í staðinn er betra að gera ritunarverkefni um leið og aðrir í samfélaginu og deila skrifum sínum um leið og hinir. Þannig kynnist maður sjálfum sér sem rithöfund og hvernig maður skrifar.

# Vinnusmiðja 3: Líf steina

## – Skapandi skrif og ólík sjónarmið

Viðmiðunaráldur: 11–16

### Þekkingarviðmið:

Skapandi skrif í samfélagi við aðra höfunda gefa nemendum tækifæri til umbreyta hugmyndum sínum en þeir hafa um leið gagn af þeirri uppbyggilegu gagnrýni sem þeir fá við að læra að endurbæta það sem þeir skrifa.

Í þessum smiðjum eru steinar notaðir sem grunn kveikja og byrjað er á að kynna fyrir höfundunum hugtakið framandleiki – það er þegar markmið skapandi skrifa er að gera það sem maður þekkir framandlegt í þeim tilgangi að vekja skynjun lesenda svo þeir sjái heiminn á nýjan hátt. Þetta þýðir að hópurinn þarf að taka stökk út í óvissuna og byrja að horfa á heiminn út frá sjónarhóli steins!

Eftir því sem líður á vinnusmiðjuna fá höfundarnir allskonar tækifæri til að skapa sínar eigin persónur og sögupræði á meðan þeir læra að gefa og þiggja gagnrýni frá höfundasamfélaginu. Að lokum munu allir skapa sinn eigin frumlega og hugmyndaríka texta og læra að sjá sig sjálfa sem rithöfunda með sinn eigin ritunarstíl.

### Til að hafa í huga

#### Samfélag rithöfunda: Hvernig skipuleggur maður það?

Nokkur atriði til að hafa í huga þegar maður byggir upp samfélag rithöfunda:

- Enginn text er réttur eða rangur í samfélagi rithöfunda.
- Allir geta skrifað
- Allir eru rithöfundar
- Kennarinn er líka rithöfundur
- Það tekur tíma fyrir höfunda að öðlast sjálfsöryggi til að deila verkum sínum með öðrum - í byrjun vilja sumir höfundar einungis deila skrifum sínum með einni manneskju.
- Það tekur tíma fyrir hópin að læra að gefa gagnrýni - aðalatriði hér er að gagnrýnin þarf alltaf að vera á jákvæðum nótum.
- Flest verkefni eru frekar opin og bjóða þeim sem skrifa upp á að vinna með og þróa eigin hugmyndir. Það gæti þó verið nauðsynlegt að gefa sumum nemendum erfiðari verkefni eftir því sem þeir öðlast meira sjálfstraust. Hugmyndir að slíkum verkefnum og dæmi um ritunarsvör er að finna í dálkinum um upplýsingar og tillögur.
- Allir höfundarnir ættu að fá tækifæri til að skrifa dagbók sem ekki er metin af kennara.
- Það er engin rétt eða röng leið til að skrifa í dagbókina. Sumir höfundarnir gætu t.d. valið að vinna með teikningar.

## Það sem þú þarft fyrir vinnusmiðjuna:

1. Safn af steinum (hægt er að nýta sér sína eigin steina eða nota myndir eins og þær sem eru hér fyrir neðan)
2. Dagbækur
3. Pennar og blýanta til að skrifa með
4. Post-it miðar
5. Stórar pappírsarkir
6. Tússpennar

## Tenging við námskrá

Saga: Áður en byrjað er að skrifa er hægt að ákveða sögu svið þar sem unnið er með tímabil í sögunni sem steinninn hefur upplifað. Það er leið til að skoða þetta tímabil sögunnar í gegnum skapandi skrif.

Landafræði: Hægt er að ákveða hvers konar steinar eru notaðir í verkefnunum til að kanna jarðfræðileg atriði í gegnum skapandi skrif

## Aukaverkefni

Í þessum verkefnum þurfa nemendur að tala við og skrifa með fullorðnum einstaklingi utan skólans. Bæði nemendur og fullorðnir eru höfundar.

### Verkefni 1

Hægt er að gera þetta verkefni hvenær sem er en best er að gera það eftir vinnusmiðju 3.1

1. Höfundarnir tala um stein sem skiptir þá máli. Það getur verið steinn á heimili þeirra eins og t.d. skartgripur eða skreyting eða hluti af húsinu. Það gæti verið steinn úti í samfélaginu, eins og t.d. stytta í almenningsgarði. Það gæti verið t.d. minnisvarði eða mikilvægt kennileiti.
2. Höfundarnir finna einhvern ákveðinn stein og skoða hann nánar, annað hvort í raunveruleikanum eða sem mynd.
3. Höfundarnir lýsa steininum á eins marga vegu og þeir geta og skrifa það niður. Gott er að lýsa steininum með því að bera hann saman við eitthvað annað, t.d. *þessi steinn er bakið á krókóðil*




4. Höfundarnir hugsa um sögu steinsins og skrifa niður punkta. *Hvaðan kemur hann? Hversu lengi hefur hann verið hér? Hvaða tilgangi hefur hann þjónað?* Þetta gæti falið í sér einhverjar rannsóknir.

### Verkefni 2:

Þetta verkefni ætti að gera eftir verkefni 1.

5. Höfundarnir ræða það sem þeir hafa uppgötvað í sambandi við steininn.
6. Höfundarnir ræða um eitthvað mikilvægt sem hefur komið fyrir steininn í fortíðinni (t.d. gæti einhver manneskja hafa tekið hann af kletti) eða hann hefur upplifað einhvern mikilvægan við atburð.
7. Höfundarnir ræða persónuleika steinsins og skrifa niður punkta. *Ef steinninn gæti talað, hvernig myndi það hljóma? Hvernig væri persónuleiki hans og hvernig myndi hann horfa á heiminn?*
8. Út frá sjónarhóli steinsins segja höfundarnir frá liðnum atburðum og reyna þannig að fanga rödd hans. Þetta er hægt að skrifa niður eða gera munnlega og taka upp.

# Líf steina 3.1 (1 klst.) Frásögnin gerð framandi með lýsingum og út frá ólíkum sjónarhornum

Tími	Verkefnalýsing	Upplýsingar og tillögur
20 mínútur	<p><b>Kynning</b>            "Í þessum vinnusmiðjum munum við nota þessa steina sem kveikju fyrir skapandi skrif. Við munum öll nota sérstakar dagbækur fyrir skrifin þar sem þið hafi frelsi til að skrifa og teikna allt sem ykkur dettur í hug. Við verðum eins og samfélag rithöfunda. Stundum munuð þið deila skrifum ykkar með öðrum í þessu samfélagi og gefa og þiggja gagnrýni til að hjálpa ykkur að endurbæta og þróa ykkar skrif. Ég mun líka skrifa þar sem ég er líka hluti af þessu samfélagi".</p> <p>Í fyrstu vinnusmiðjunni ætlum við að kanna hugtakið framandleiki. Þetta er hugtak í skapandi skrifum og í listum almennt sem gengur út á að sjá það sem við þekkjum eins og það sé framandi til þess að vekja skynjun lesandans og gefa þeim tækifæri til að sjá heiminn í nýju ljósi. Hvað getur verið meira framandi en að sjá heiminn út frá sjónarhóli steins?"</p> <p><b>Steinn gerður framandi með því að lýsa útliti hans</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hvert par velur einn stein og setur hann á borðið. (1 mín)</li> <li>2. Höfundarnir skoða steinninn sinn vel. (1 mín)</li> <li>3. Kennari útskýrir að nú eigi hópurnir að gera steinninn framandi með því að lýsa honum eins og hann væri eitthvað annað. (1 mín)</li> <li>4. Höfundarnir eru beðnir að skrifa frjálst út frá orðunum "Þessi steinn er" og skrifa eins margar lýsingar og hægt er. (3 mín)</li> <li>5. Höfundarnir eru beðnir um að velja uppáhalds setninguna sína og skrifa hana á Post-it miða. (2 mín)</li> <li>6. Í 4–6 manna hópum (fer eftir skipulagi kennslustofunnar) eru nemendur beðnir að raða uppáhalds setningunum sínum í stutt ljóð. Hvetjið þau til að velja fyrir sér hvar setningarnar passa best og af hverju. (5 mín)</li> <li>7. Hóparnir eru hvattir til að lesa upp ljóðin, og hver og einn les sína setningu. Hinir hóparnir einbeita sér að því að hlusta og gefa gagnrýni um: hvaða setningu þeim líkaði best við, hvaða steinum var verið að lýsa, hvort röðunin á setningunum virkaði vel. (5 mín)</li> </ol>	<p>Skipulag bekkjarins:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Höfundarnir eiga að skipta sér í pör og sitja 4 eða 6 við hvert borð.</li> <li>● Hafði dagbækur, penna og post-it miða á hverju borði.</li> <li>● Setjið steinana eða myndirnar af steinum á sérstakt borð.</li> </ul> <p><i>t.d. Þessi steinn er bakið á krókódíl, hart og hrukkótt og glansar í sólinni.</i></p>  <p>Það sem er mikilvægt hér er að allir þátttakendur að kennaranum meðtöldum séu nógu öruggir til að lesa sína setningu. Það hjálpar til við að byggja upp nærandi samfélag rithöfunda.</p>

20  
mínútur

### Kynning

“Vel gert. Þið hafið öll sýnt okkur steinana í öðru ljósi. Þið hafið öll náð að gera steinana framandi. Áður en við skrifum út frá sjónarhóli steinanna ætlum við að kynnst steinunum betur. Við ætlum að finna út meira í sambandi við persónuleika þeirra og staðinn þar sem þeir búa.

### Að kynnst steinunum og heimkynnum þeirra

1. Höfundarnir í 4-6 manna hópum eru beðnir að skrifa upp eiginleika og sérkenni tveggja af þeim steinum sem eru á borðinu þeirra og byrja allar setningar á orðunum “Þessi steinn er...” (3 mín)
2. Hvert borð er beðið að deila tveimur setningum með hinum borðunum sem eiga að geta hvaða steini er verið að lýsa. (3 mín)
3. Hvert borð er beðið að velja einn stein og setja hann í miðjuna á stórra pappirsörk. Hver hópur á nú að teikna umhverfið í kringum steininn eins nákvæmlega og hægt er. Það geta verið orð á myndinni (s.s. á, fjöll, hús...) (10 mín)
4. Ef það er tími er hver hópur beðinn að sýna hinum hópunum umhverfið sem þau teiknuðu. (4 mín)

Skipulagið í stofunni:

- Biðjið nemendur að vera í 4-6 manna hópum.
- Setjið stóra pappirsörk eða karton og tússpenna á hvert borð.

*t.d. Þessi steinn er hreinskilinn og segir alltaf það sem honum býr í brjósti*



20  
mínútur

### Kynning

"Frábært. Núna vitum við fullt um steinana og hvar þeir búa. Næsta skref er að leyfa steinunum að tala, gefa þeim rödd svo þeir geti lýst staðnum þar sem þeir búa. Það hjálpar ykkur að gera heiminn framandi og lýsa honum frá sjónarhóli steinsins".

Steinninn talar

5. Í þörum eru höfundarnir beðnir um að ákveða hvernig rödd steinninn hefur. Hvernig myndi hann hljóma ef hann gæti talað? Hvetjið nemendur til að hugsa um persónuleika steinsins sem þeir hafa skapað. (3 mín)
6. Höfundar eru nú beðnir um að skrifa frjálst í 7 mínútur. Þeir eiga að skrifa í 1. persónu og lýsa staðnum þar sem steinninn býr eins nákvæmlega og þeir geta. Hvetjið þau til að reyna að fanga rödd steinsins í gegnum lýsingarnar. (7 mín)
7. Höfundarnir eru beðnir að deila lýsingunum með félagi sínum. Útskýrið að félaginn eigi að gagnrýna skrifin og tala um tvo atriði sem þeim líkaði við í lýsingunni (á þessu stigi er markmiðið að byggja upp traust í hópnum - markmið til að bæta skrifin koma síðar). (5 mín)
8. Ef það er tími er gott að gefa höfundunum tækifæri til að lesa sínar lýsingar fyrir hópinn og hópurnir fær tækifæri til að segja hvað þeim líkaði við í textanum. Reynið að beina umræðunum í átt að því hvernig þeim tókst að gera hlutina framandi og hvernig þeim tókst að fanga rödd steinsins. (5 mín)

T.d. Þessi steinn er með rólega og djúpa rödd.



Það er hægt að láta suma nemendur fá setningar til að byrja skrifin, t.d.... "Þetta er ég. Þetta er staðurinn þar sem ég á heima. Frá heimili mínu sé ég..."



# Líf steina 3.2 (1 klst) Að próa rödd persónunnar

Tími	Verkefnalýsing	Upplýsingar og tillögur
20 mínútur	<p><b>Kynning</b> "Frábært. Nú vitum við fullt um steinana okkar. Við höfum gert þá framandi með því að lýsa þeim að utan sem innan. Steinarnir hafa lýst heimkynnum sínum og þeir geta núna talað. Þeir hafa rödd!</p> <p>Í þessari vinnusmiðju ætlum við að vinna með skilning okkar á persónuleika steinanna. Að lokinn smiðjunni munuð þið vita allt sem hægt er að vita um steininn ykkar! Við gerum þetta vegna þess að þegar rithöfundar próa persónur í sögum hugsa þeir alltaf í smæstu smáatriðum út frá persónunni og reynslu hennar. Þetta gerir rithöfundum kleift að skapa sannfærandi sögur og marglaga persónur.</p> <p><b>Baksaga steinsins</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Nemendur sækja, í pörum, sinn stein á borðið og rifja svo upp það sem þeir voru búnir að ákveða í sambandi við persónuleika hans og hvar hann býr. (3 mín)</li><li>2. Kennari útskýrir að við vitum hvar steinarnir búa en við vitum ekki mikið um fortíð þeirra. Nú á hópurinn að hugsa um baksögu steinsins. (1 mín)</li><li>3. Í pörum eru nemendur beðnir um að ræða mikilvæga atburði sem hafa gerst í fortíð steinsins þeirra. Þetta ætti að vera eitthvað sem steinninn upplifði sjálfur frekar heldur en eitthvað sem hann varð vitni að. (4 mín)</li><li>4. Útskýrið að við munum núna nota Kastljósið til að kanna fortíð steinsins. Í 4-6 manna hópum við hvert borð (fer eftir skipulagi í skólastofunni) eiga nemendur að skiptast á að leika steininn sinn og hinir í hópnum eiga að spyrja spurninga. (8 mín)</li><li>5. Allur hópurinn ræðir síðan saman um það hvernig æfingin/kastljósið hefur gefið höfundunum dýpri skilning á sínum steini. (4 mín)</li></ol>	<p>Skipulagið í skólastofunni:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Nemendur eru í pörum og sitja 4-6 við hvert borð.</li><li>● Setjið dagbækur og penna á hvert borð.</li><li>● Leggið steinana eða myndir af þeim á sérstakt borð.</li></ul> <p><i>Dæmi um baksögu: Steinninn var bara að tjilla með vinum sínum þegar einhver manneskja tók hann upp og kastaði honum út í djúpt vatn.</i></p> <p>Hægt er að sýna nemendum Kastljós æfinguna með því að biðja einhvern sjálfbóðaliða að sitja fyrir svörum sem steinn. Reynið að sýna hvernig maður hlustar af athygli á það sem steinninn hefur að segja og spyr spurninga út frá því.</p>

20  
mínútur

### Kynning

“Mjög gott. Ég hef á tilfinningunni að við vitum núna meira um sögu steinanna, þeirra reynslu, það sem þeir hafa upplifað og þá atburði sem hafa mótað þá og gert þá að því sem þeir eru í dag”.

### Sjálfsævisaga steinsins

1. Nemendur eru nú hver fyrir sig beðnir að rifja upp eiginleika og einkenni sem þeir gáfu steininum í fyrstu vinnusmiðjunni. Í ljósi þess sem þau vita núna um fortíð steinsins biðjið nemendur um að laga og bæta við listann sem þau gerðu um persónueinkenni steinsins. Biðjið þau einnig að betrubæta og breyta rödd steinsins. (3 mín)
2. Sem hópur skiptast nemendur á skoðunum um þær breytingar sem hafa verið gerðar á persónueinkennum steinanna. (2 mín)
3. Höfundarnir segja nú frá mikilvægum atburðum í lífi steinsins út frá hans sjónarhóli. Útskýrið að þetta geti verið kafli í væntanlegri metsölubók, sjálfsævisögu steinsins! (15 mín)

Útskýrið að höfundarnir eigi að nota fyrstu persónu og þátíð. Hægt er að bjóða upp á byrjunarsetningu eins og þessa:

*“Ég man þann dag þegar líf mitt breyttist skyndilega. Ég var...”*

20  
mínútur

### Umræður og endurgjöf

4. Nemendur eru hvattir til að ræða saman um hvernig þeim fannst að skrifa. Var það auðvelt? Erfitt? Hvernig og hvers vegna? (2 mín)
5. Útskýrið hvernig allir rithöfundar sem gefa út efni bæta skrif sín með því að endurskrifa og biðja aðra um að lesa yfir það sem þeir skrifa. Útskýrið líka að lesendur geti verið meira hlutlausir gagnvart efninu af því að þeir hafa meiri fjarlægð frá því en höfundarnir. Útskýrið líka að það geti verið erfitt að fá gagnrýni á verk sín og að margir rithöfundar séu viðkvæmir fyrir því. Það er mikilvægt að hópurnir sé meðvitaðir um þetta. (2 mín)
6. Nemendur/höfundarnir para sig saman og skiptast á textum. Í þetta skipti eiga þeir að skrifa niður hluti sem þeir vilja gagnrýna. Það er hægt að byrja á að skrifa niður tvö atriði sem þeim líkar við skrifin og eitthvað eitt atriði sem höfundurinn mætti þróa betur. Hvetjið hópinn til að gagnrýna hluti eins og: Hvernig tekst höfundinum að fanga rödd steinsins, hversu sannfærandi er sjá sjónarhóll sem tekin er, hvers konar persónuleiki er steinninn, hversu áhugaverð er frásögnin. (5 mín)
7. Lesendur gefa gagnrýni og ræða um hana við höfundana. (5 mín)
8. Höfundarnir endurskrifa textana sína með gagnrýnina til hliðsjónar. Hvetjið höfundana til að vera óhræddir við að breyta ekki bara laga stafsetningarvillur. (5 mín)

Endurskrif á texta er erfitt fyrir alla höfunda. Það gæti verið gott að kennarinn sýndi hvernig hann hefur endurskrifað sinn texta eða hann getur beðið einhvern annan að bjóða sig fram til að deila með hópnum því sem hann hefur breytt og þannig byggja upp ferlið. Sýnið líka hversu ruglingslegt það getur verið að strika út heilu setningarnar, línur og efnisgreinar...

# Líf steina 3.3 (1 klst) Breitt sjónarhorn

Tími	Verkefnalýsing	Upplýsingar og tillögur
20 mínútur	<p><b>Kynning</b> <i>"Í síðasta tíma sögðum við frá mikilvægum atburðum út frá sjónarhóli steinsins okkar. Í öllum tilvikum voru í gangi átök milli steinsins og einhvers annars. Í dag ætlum við að hugsa um hinn aðilann og hvernig hann eða hún myndi segja frá þessum sama atburði sem gerðist í fortíðinni. Hugmyndin er sú að allir upplífi hluti á mismunandi hátt. Það fer eftir því hver það er sem segir söguna hvaða sjónarhorn við fáum. Við ætlum því að breyta um sjónarhorn og sjá hvaða áhrif það hefur á söguna. Þetta mun bæta meiru við hugmyndina um framandleika sem við erum að vinna með".</i></p> <p><b>Að kynnast annarri persónu í lífi steinsins</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Biðjið nemendur um að velja fyrir sér hvernig þeim fannst að gefa og þiggja gagnrýni. Bendið á að það sé eðlilegt að vera viðkvæmur fyrir gagnrýni en þegar hún er gefin í nærandi samfélagi eins og þessu geti hún verið gagnleg í staðinn fyrir að vera ógnandi.. (4 mín)</li><li>2. Hópurinn ræðir saman hugmyndina um andstæðinginn (einhvern sem aðalsöguhetjunni stafar ógn af). Ræðið hvers vegna andstæðingurinn er lykilatriði í öllum sögum (engin saga er án átaka). Reynið að finna fræga andstæðinga úr dægurmenningu og ræðið hvernig þeir eru ekki bara vondir heldur hafa líka góðar hliðar og hvers vegna það er (5 mín)</li><li>3. Nemendur teikna, í pörum, andstæðinginn á stórt blað (þetta getur verið manneskja, dýr, eða hlutur). Þeir eiga síðan að skrifa: a) lýsingu á útliti andstæðingsins í kringum teikninguna, b) skrifa lýsingu á persónueinkennum, tilfinningum og reynslu sem hefur mótað hann innan í myndina. Minnið á að andstæðingar geta bæði verið vondir og góðir. (5 mín)</li><li>4. Í pörum taka nemendur andstæðinginn í Kastljósið og bæta við frekari upplýsingum á myndina. (5 mín)</li><li>5. Ef það er tími biðjið nemendur að líma myndina sína á vegginn og deila þannig með hópnum. (2 mín)</li></ol>	<p>Skipulag í skólastofunni:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Biðjið nemendur að para sig saman og sitja 4–6 saman á hverju borði</li><li>● Setjið dagbækur og penna á hvert borð.</li><li>● Leggið steinana eða myndir af þeim á sérstakt borð.</li></ul>

20  
mínútur

### Kynning

“Vá frábært! Hugmyndaflugið hjá ykkur er á fullu í dag. Við ætlum núna að hugsa um hvernig andstæðingurinn myndi lýsa mikilvægum atburðum í lífi steinsins. Það sem skiptir máli hér er að sjónarhornið mun mjög líklega verða allt annað. Þannig að sjónarhorn andstæðingsins ætti í raun að gera sjónarhól steinsins framandi”.

### Andstæðingurinn talar

- Í þörum hugsa nemendur um rödd andstæðingsins. *Hvernig talar hann og hvers vegna?* (2 mín)
- Fáíð hópinn til að skiptast á hugmyndum um rödd andstæðingsins, hvernig hún er öðruvísi en rödd steinsins. (2 mín)
- Í þörum, hugsa nemendur um atburði sem hafa haft áhrif á steininn og hvernig andstæðingurinn hefur séð þá. (1 mín)
- Nemendur skrifa síðan söguna út frá sjónarhóli steinsins. Hvetjið þau til að sjá þessa atburði á mismunandi hátt og segja frá með mismunandi rödd. (15 mín)

Atburðurinn gæti t.d. hafa verið mjög mikið mál fyrir steininn en ekki skipt neinu máli fyrir andstæðinginn.

### Umræður og endurgjöf

- Ræðið um, sem hópur, hvernig ykkur sem höfundar fannst að skrifa þetta. *Auðvelt eða erfitt? Hvernig og hvers vegna? Hvernig sá andstæðingurinn þessa atburði öðruvísi en steinninn? Hvers vegna horfði hann með þessum augum á atburðina?* (3 mín)
- Nemendur/höfundar deila skrifum sínum með einhverjum öðrum í hópunum. Þetta er leið til að venjast því að deila skrifum sínum með lesendum (5 mín)
- Biðjið hvern og einn í hópunum sem lesendur að nefna eitthvað tvennt jákvætt við textann og eitthvað eitt sem má þróa betur. Hvetjið þau til að tala um hluti eins og: Hvernig höfundinum tekst að fanga rödd andstæðingsins, hversu sannfærandi hans sjónarhorn er, hvernig persónuleiki hann er, hversu áhugaverð atburðarásin er. (5 mín)
- Höfundarnir endurskrifa núna textana sína út frá þeirri gagnrýni sem þeir hafa fengið. Hvetjið þá til að taka áhættu og breyta ekki bara nokkrum stafsetningarvillum. (5 mín)
- Ef það er tími geta þátttakendur velt fyrir sér hvernig þeim fannst að gefa og þiggja gagnrýni. Hvetjið þá einnig til að ræða þær breytingar sem þeir gerðu og hvernig þessar breytingar hafa haft góð áhrif á skrifin hjá þeim. (2 mín)

### Möguleg næstu skref

Í sumum tilvikum geta nemendur/höfundar haft áhuga á að þróa skrif sín frekar og síðan gefa út meðal vina sinna eða fyrir foreldra og forræðisaðila. Hér eru nokkrar hugmyndir sem hægt er að deila meðal höfundanna:

- Tvöföld frásögn: Hægt er að steypa þessum tveimur frásögnum saman. Höfundarnir geta endurskrifað textann með það að markmiði að draga fram andstæðar raddir og sjónarmið.
- Samskeytt frásögn: Hægt er að skeyta frásögnum saman og skipta á milli sjónarhorna. Höfundarnir geta hugsað um hvenær þeir skipta um sjónarhorn og hvaða áhrif það hefur.
- Frásögnin þróuð: Höfundarnir gætu bætt fleiri atburðum inn í frásögnina sem myndi leysa átökin eða ágreininginn milli persónanna. Það væri þannig hægt að skrifa frásögnina annað hvort í fyrstu persónu, sem tvöfalda frásögn, sem samskeytta frásögn eða í þriðju persónu.

Það er auðvitað frábært ef höfundarnir geta haft sínar eigin hugmyndir um hvernig þróa má textann. Hvað sem þeir gera hvetjið þá til að halda áfram að leita eftir gagnrýni til félaga sinna til að geta umbreytt og endurskrifað.

# Náttúruguðirnir og galdrameistarinn

## Hlutverkaleikur – LARP (Live Action Role Play)

### Aldur

Grunnskóli (11–16 ára)

### Uppeldisleg viðmið: Hugrekki og traust, sameiginleg sköpun. Að takast á við breytingar

Náttúran getur haft jákvæð áhrif á andlega og líkamlega heilsu fólks. Fallett umhverfi hjálpar okkur að slaka á og finna innri ró. Stundum getur verið erfitt að komast út í náttúruna þega fólk býr í borg, þá er kennslufræðilegt Larp besta aðferðin sem hægt er að nota í slíkum aðstæðum til að líkja eftir öðrum veruleika. Hægt er að nota kennslufræðilegt Larp í skólastarfi til að hjálpa nemendum að komast út úr oft flóknum og erfiðum aðstæðum daglegs lífs. Þar sem aðferðin er gripandi og vekur upp spennu getur hún kveikt innri áhugahvöt nemenda. Hún gerir þeim kleift að læra og öðlast þekkingu á virkan hátt með því að vera í hlutverki ofurhetja og skapa persónurnar sjálf. Að auki munu nemendur valdeflast og upplifa velliðan þegar þeir taka þátt í EduLarp, sérstaklega ef þeirra innri upplifun er í takt við ytri reynslu.

### Lykilhugtök

Skilgreiningar á þessum hugtökum er að finna í orðalista.

- EduLARP
- Hópvinna
- Ímyndunarafl

### Þekkingarviðmið

#### Hvaða þekking verður til?

Vinna með EduLarp byggir upp ýmsa mjúka færniþætti eins og tilfinningagreind og hreyfigreind, sjálfsöryggi auk þess að efla samskiptahæfni. Sú hæfni sem unnið er með er:

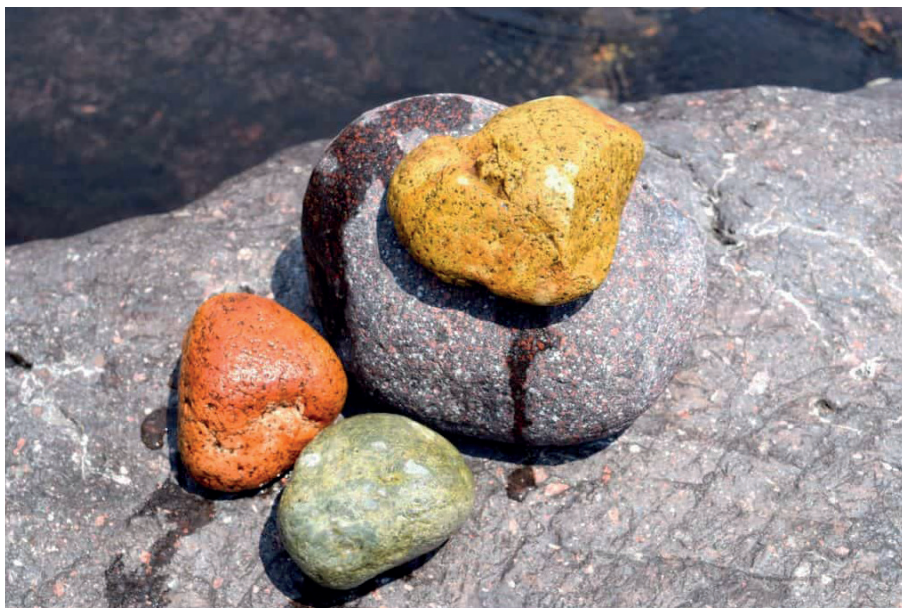
- Samvinna
- Sköpun
- Ímyndunarafl
- Samkennd
- Líkamstjáning
- Tjáning með og án orða
- Sjálfsöryggi

## Hvernig verður þekkingin til?

EduLARP (Educational/Edu, Live Action Role Playing/LARP) er hlutverkaleikur utandyra sem notaður er til að miðla fyrirfram ákveðnu kennslufræðilegu efni.

Að vinna með leiklistartækni eins og EduLARP, hlutverkaleik, er frábær leið fyrir nemendur til að virkja og efla margs konar færni. Með LARP ganga nemendur inn í ímyndaðan heim, þar sem þeir móta hlutverk sín sjálfir út frá hugmyndum, aðstæðum og áreiti sem þeir fá fyrirfram upplýsingar um. Þessi aðferðafræði í námi er kölluð virknimiðað nám (enska: action-oriented method). Það þýðir að námið snýst ekki um að læra um kenningar í gegnum fyrirlestra upp á töflu heldur læra nemendur út frá virkni í kennslustundinni eða utan hennar með því að prófa viðfangsefnið sjálfir og upplifa það á eigin skinni. Edularp er "learning by doing". Í ímynduðum heimi taka nemendur virkan þátt (líkamlega og tilfinningalega) í að skapa söguþráð, sem getur hjálpað til við að efla sjálfstæði þeirra og sköpunarkraft.

Það er líka álitid að þátttaka í leik þar sem nemandinn hugsar innan ímyndaðs heims og nýtir ímyndunarafl sitt til að sjá þann heim út frá þeim lögmálum sem þar gilda, geti styrkt hugsun og vitrænt samhengi í námi.



Steinar til að nota í vinnusmiðjunni



# Vinnusmiðja 4: Náttúruguðirnir og galdrameistarinn

Viðmiðunaráldur: 11–16

Þekkingarviðmið:

Listir, hugvísindi, raunvísindi, siðfræði

Kennslufræðilegt LARP: Hvernig er það skipulagt?

Að leika eða ekki leika: Edu-larp í kennslufræðilegu samhengi  
[https://www.youtube.com/watch?v=Afz712\\_o2n4](https://www.youtube.com/watch?v=Afz712_o2n4)

Það sem þarf fyrir vinnusmiðjuna:

- Steinar
- Leikmunir
- Búningar
- Lítil bjalla eða hljóðfæri til að byrja og enda leikinn

Tenging við námskrá?

Leiklist, tungumál, landafræði, goðafræði, málvísindi, listir og menning

# Þriggja klukkustunda vinnusmiðja

Tími	Verkefnalýsing	Upplýsingar og tillögur
45 mínútur	<p><b>1. UNDIRBÚNINGUR</b></p> <p>Undirbúa þarf kennslustofuna þannig að nemendur hafi eins mikið rými og mögulegt er til að hreyfa sig. Mælt er með að undirbúa líka nokkra leikmuni sem geta nýst sem sviðsmynd. Einnig er mælt með að gera þetta verkefni utandyra.</p>	
	<p><b>1.1 Kynning (15 mín)</b></p> <p>Í þessari vinnusmiðju er nemendum boðið upp á að nota aðferðir EduLARP til að fara í hlutverk persóna sem eru að berjast gegn loftslagsbreytingum</p> <p>Fyrst þarf þó að útskýra hvað Edularp er, með því að sýna stutt myndband og / eða segja frá því (sjá heimildir)</p> <p>Að því loknu þarf að kynna söguna sem verður leikin í næsta hluta verkefnisins.</p> <p><b>SÖGUBRÁÐUR:</b> <i>"Umfang og útbreiðsla loftslagsbreytinga hefur valdið skyndilegum breytingum á vistkerfum og líffræðilegum fjölbreytileika í náttúrunni. Þar sem stjórnámálamönnum, vísindamönnum og öðrum sérfræðingum hefur mistekist að gera viðeigandi ráðstafanir til mótvægis, hefur Loftslagsráð nemenda ákveðið að kalla til hina fornu náttúruguði – verndara umhverfisins – til að hjálpa þeim að berjast gegn loftslagsbreytingum með hinum máttugu galdrasteinum sínum (Stone Sigils). Hver náttúruguð er tengdur við eitt loftslagssvæði: hitabelti, eyðimörk, miðjarðarhafsluftslag, úthafsluftslag, heimskautaluftslag. En kraftur þeirra er þó læstur í ákveðnum, mjög sérstökum steini frá þeirra svæði. Einungis galdrameistarinn getur virkjað þessa máttugu galdrasteina og vakið upp náttúruguðina í gegnum töfraathöfn."</i></p> <p><b>1.2 Hópar búnir til (7 mín)</b></p> <p>Nemendum er skipt í sex manna hópa. Fimm nemendur í hverjum hópi fá það hlutverk að leika náttúruguðina fimm. 6. nemandinn leikur síðan galdrameistarann sem er þarna til að virkja hina máttugu galdrasteina með töfraathöfn.</p> <p>Steinunum sem verða notaðir sem verndargripir og þaðan sem náttúruguðirnir verða leystir úr læðingi er dreift til nemenda. Hver nemandi mun leika sinn náttúruguð og saman munu þeir með sínum töfrakröftum vinna að því að bjarga jörðinni.</p>	<p>Heimildir:</p> <p>Hvað er edularp (fyrir kennara): <a href="https://www.youtube.com/watch?v=hAjLQNwPa8s">https://www.youtube.com/watch?v=hAjLQNwPa8s</a></p> <p>Dæmi um danskan skóla sem hefur notað aðferðafræði LARP (fyrir nemendur): <a href="https://www.youtube.com/watch?v=SXBLxoZjsTY">https://www.youtube.com/watch?v=SXBLxoZjsTY</a></p> <p>Til að nota sem frásögn í LARP-inu (Hægt að þýða með Google Translate) <a href="https://nordiclarp.org/2015/03/04/learning-by-playing-larp-as-a-teaching-method/">https://nordiclarp.org/2015/03/04/learning-by-playing-larp-as-a-teaching-method/</a></p>

### 1.3 Persónusköpun (23 mín)

**Loftslagssvæðin** eru kynnt fyrir nemendum og þeir beðnir að skoða steinana vel (snerta þá og finna fyrir þeim, slá þeim saman, lykta af þeim, skoða hvernig þeir eru á litinn) og fá innblástur af þeim til persónusköpunar. Nemendur **skapa sína eigin persónu** og söguna á bak við hana, ásamt persónueinkennum sem byggir á þeim hugsunum og tilfinningum sem hinn máttugi galdrasteinn hefur vakið hjá þeim.

Meðan á verkefninu stendur eru nemendur hvattir til að nota **persónuleikablað** ("**Character Sheet**") til þess að hjálpa þeim að opna fyrir sköpunarflæðið en líka til að skýra fyrir þeim persónuna. Það er mikilvægt skref fyrir nemendur til þess að undirbúa þá fyrir spunann sem kemur á eftir og til þess að koma þeim í gang með persónusköpunina og hvernig þeir þurfa að hugsa og haga sér á nýjan hátt í gegnum allan leikinn. Þar sem þessar persónur geta haft alla mögulega töfrakrafta eflir þessi partur af ferlinu einnig sköpunargáfu og samskiptahæfileika nemenda og kemur ímyndunaraflí þeirra af stað

Áður en tímanum er lokið biðjið nemendur að **kanna áhrif loftslagsbreytinga á þau loftslagssvæði sem þeir hafa valið** fyrir sinn guð og sem þeir geta notað í hlutverkaleiknum. Nemendur ættu einnig að hugsa um hvernig þeir geta notað lítríka búninga, leikmuni eða náttúruleg efni (lauf, tré spýtur, mold, o.s.frv.) til að undirbúa hlutverk sín í leiknum sem náttúruguðir eða galddramenn.

Kennarinn er í hlutverki leikstjórnandans sem segir söguna og hjálpar til við að halda leiknum gangandi.

### VIÐAUKI

Hægt er að finna **kynningu á Loftslagssvæðunum** fyrir kennara á upplýsingasiðu á heimasíðunni okkar.

Þar er einnig að finna **persónuleikablöð<sup>1</sup> (character sheets)** sem nemendur ættu að fylla út þegar þeir eru að skapa persónurnar.

Hafið í huga að galdrameistarinn er einungis virkur í fyrsta hluta leiksins. Reynið því að hvetja nemendur til að taka að sér þetta hlutverk og leggið áherslu á að *hann sé mikilvægur fyrir alla söguna.*

1 Persónuleikablaðið (The character sheet) er búið til fyrir þetta verkefni og er unnið út frá "table-top role playing game *Dungeons & Dragons*".

100  
mínútur

## 2. HLUTVERKALEIKUR

Kennarinn kynnr aftur söguþráðinn og markmið larpins. Nemendur fara í búninga. Kennarinn sem leikstjórnandi byrjar að segja söguna:

*"Náttúrugudunum er sleppt lausum og þeir koma saman á fundi til að ræða hvað hefur gerst í heiminum og hvaða áhrif loftslagsbreytinganna hafa haft á þeirra svæði. Þeir vinna saman að því að finna lausnir með sínum töfrakrafti."*

Slegið er í bjölluna og leikurinn hefst.

(Ekki eru allir í hlutverki - kennarinn þar með talinn)

SKREF 1

Fyrsta skrefið er að guðirnir **kanna áhrif loftslagsbreytinganna** til að geta brugðist við þeim. Nemendur ræða saman í gegnum spuna þær niðurstöður sem þeir komust að í rannsóknunum sínum.

Hver eru áhrif loftslagsbreytinga á náttúruleg vistkerfi jarðar?

- *Hvað er nauðsynlegt að gera?*
- *Hverjir ættu að vinna saman að því að ná árangri?*

Skref 2

Eftir að hafa lokið við að gera lista yfir áhrif loftslagsbreytinganna ættu þau að vera komin með lausnir sem mannkynið stendur frammi til þess að draga úr loftslagsbreytingum.

- Hreinsun vatns
- Stöðva hlýnun jarðar
- Verndun skóga fyrir skógareldum og öðrum öfgum í náttúrunni.
- Hvernig er hægt að auðga næringargildi jarðvegs?
- *Annað sem að gagni kemur?*

Klingið bjöllu til að hætta leiknum

## MARKMIÐ:

Samvinna og teymisvinna meðal náttúrugudanna, þar sem þeir birtast sem mismunandi persónuleikar, til að vinna gegn áhrifum loftslagsbreytinga á náttúruleg vistkerfi.

Það ætti að vera nægur tími til að þróa öll stig leiksins og leyfa guðunum að sýna í spunanum alla þá eiginleika sem þeir búa yfir.

ÁBENDING 1: Áður en leikurinn hefst er mikilvægt að minna nemendur á að sýna hvort öðru virðingu, ekki beita ofbeldi eða snerta annan án þess að biðja um leyfi og vera í karakter allan tímann meðan á leiknum stendur.

ÁBENDING 2: Það getur verið erfitt fyrir yngri nemendur að gefa þeim fulla stjórn á vali sínu en það er þó mikilvægt að þeir takist á við að velja og stjórna gjörðum sínum. Það gerir leikinn meira nemenda miðaðan.

Sagan er innblásin af Sjálfbæru þróunarmarkmiði 15 „Líf á landi“ (enska: Sustainable Development Goal 15 "Life on Land"), Hægt er að finna frekari upplýsingar í eftirfarandi hlekk: <https://sdgs.un.org/goals/goal15>

35  
mínútur

## 3. UMRÆÐUR (í bekknum)

Í umræðunum ættu nemendur og kennari ekki að vera í hlutverki, fara úr búningunum og ekki vera með leikmuni.

Nemendum er skipt í tveggja manna hópa og þau ræða saman um reynslu sína í 10 mínútur

í framhaldi af því koma þau saman í stóran hring og ræða saman um það sem bar á góma í tveggja manna samtalinu.

Kennarinn hvetur nemendur til að velta fyrir sér reynslu sinni:

- Hvernig leið þeim þegar þau voru að leika?
- Finnst þeim þau eiga eitthvað sameiginlegt með persónunni sem þau léku?
- Hvað hafa þau lært af þessari reynslu?

# Ferðalangurinn

## Söguleikhús

### Aldur

Miðstig, unglíngastig (aldur 11–16)

### Uppeldisleg viðmið: Hugrekki og traust, sameiginleg sköpun. Að takast á við breytingar

Í gegnum leiklist læra nemendur að setja sig í spor annarra sem markvisst stuðlar að því að styrkja sjálfsmynd þeirra (Thorkelsdóttir, 2022). Þannig er líklegra að þeir muni taka ákvarðanir byggðar á eigin skoðunum og tilfinningum frekar en áhrifum annarra. Börn hafa sérstaka þörf fyrir að tjá sig í hlutverkaleik og þau hafa líka einstakt lag á að breyta umhverfi sínu í þágu þess hlutverkaleiks sem þau eru í hverju sinni (Thorkelsdóttir, 2022). Þá eykst gjarnan skilningur nemenda á efni sem unnið er með þegar aðferðir leiklistar eru notaðar. Með því að nota líkama, skynjun og rödd ná nemendur að auka skilning og dýpka þekkingu sína á námsefninu og mæta við eigin reynsluheim. Frásagnarleikhús er skemmtileg og einföld leið til að segja sögu á einfaldan hátt.

Í söguleikhúsi er unnið með persónusköpun auk þess sem nemendur átta sig betur á söguþræði og uppbyggingu skáldverka í gegnum leiklist. Þannig er t.d. unnið með líkama, látbragð, svipbrigði og rödd. Jafnframt er sambandið milli leikara og áhorfenda mjög raunverulegt. Leikarinn snýr sér að áhorfendanum og talar beint til hans.

Í söguleikhúsi notum við skáldverk eða ævintýri sem eru aðlöguð fyrir leiksvið (Thorkelsdóttir & Jónsdóttir, 2022). Nauðsynlegt er að skrifa handrit og gott er að gefa nemendum tækifæri til að taka þátt í skrifunum. Nemendur fá tíma til að æfa leikritið þar sem hver þátttakandi er ýmist persóna eða sögumaður.

Öll umgjörð á leikritinu er mjög einföld. Ekki þarf að hafa neina sviðsmynd eða svið. Hægt er að leika/flytja söguleikhús nánast hvar sem er.

### Aðferð

Það sem einkennir Söguleikhús:

- Góður söguþráður
- Mjög skýr persónusköpun
- Skýr persónusköpun er nauðsynleg til að áhorfendur sjái strax hvaða persónu hver leikari er að túlka. Geta verið nokkrar persónur.
- Getur líka verið einn leikari sem er þá sögumaður og bregður sér í öll hlutverk sögunnar.
- Hver leikari þarf að hafa nóg af texta og textinn þarf að flæða.
- Textinn þarf að vera þannig að ekki er mikið um stórar eða flóknar senur (eins og bardagasenur) eða senur sem krefjast flókinna sviðsmynda.
- Senurnar þurfa að vera einfaldar.

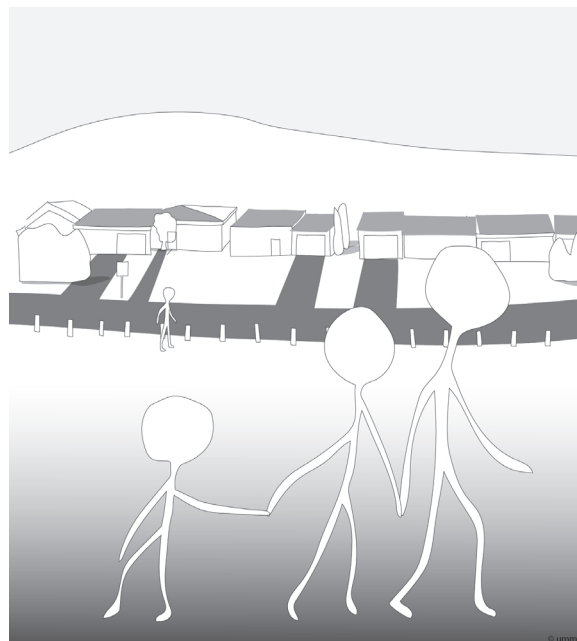
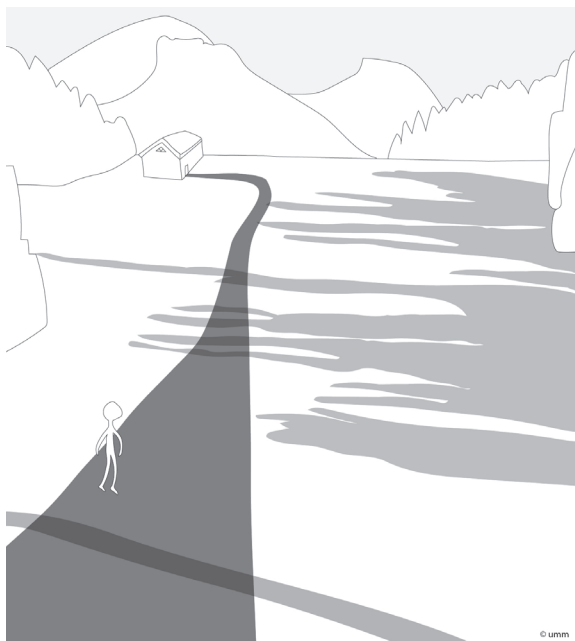
## Hvaða þekkingu er verið að skapa?

Mikilvægt er að gefa nemendum tækifæri til að æfa sig og læra hvernig á að vera:

- ◆ Sögumenn
- ◆ Skapandi rithöfundar
- ◆ Gagnrýnir hugsuðir

Það styrkir tjáningu nemenda:

- ◆ Sjálfstraust
- ◆ Lausnaleit
- ◆ Hópefli
- ◆ Traust til að hlusta á og tjá mismunandi hugmyndir



# Vinnusmiðja 5: Ferðalangurinn

4 klst. vinnusmiðja / 3 × 80 mínútur

Aldur 11–16 ára

## Þekkingarviðmið

Listir, samfélagsfræði, náttúrufræði, siðfræði,

## Það sem þarf fyrir vinnusmiðjuna:

- Pláss til að hreyfa sig, þetta gæti verið kennslustofan þín með borðum og stólum færð til hliðar eða inn á ganginn
- 4 myndir eða fleiri, fer eftir fjölda hópa
- 4 klst (3 × 80 mín.)

Nokkur atriði sem þarf að hafa í huga við gerð söguleikhúss:

- Hver athöfn byggir á þeirri næstu.
- Ef það er mótstaða/átök, gefðu þér tíma til að tala um það og hjálpaðu nemendum að finna sínar eigin lausnir, þannig verða þeir ekki í aðstæðum sem þeim líður ekki vel í.
- Gakktu úr skugga um að það sé skýrt hver talar hvenær og hvenær einhver deilir skoðun sinni, styðjið þá til að tala út frá eigin reynslu.
- Gakktu úr skugga um að nægur tími sé til að ígrunda saman, það er þar sem námið gerist oft.

## Tenging við námskrá?

Hægt er að kynna hvaða viðfangsefni eða námsefni sem er og læra t.d. í gegnum samþættingu eins og: Tungumál, listir, náttúruvísindi, félagsfræði, stærðfræði

# Ferðalangurinn 5.1 upphafið

Tími	Lýsing á því sem er gert	Upplýsingar og tillögur
25 mínútur	<p><b>Upphitun og kynning</b></p> <p>Á næstu þremur tímum ætlum við að byrja gera stuttar sýningar um það sem við sjáum á myndunum sem þið fáið afhentar síðar.</p> <p><b>Slow motion keppni.</b> Sigurvegarinn er sá sem kemur síðastur í mark. Nemendur mynda línu og þegar kennarinn segir til byrja þau að hreyfa sig í "slow motion" frá punkti A til B. Þegar hlaupið er hafið mega nemendur aldrei hætta að hreyfa sig og hverja hreyfingu ætti að framkvæma eins hægt og kostur er með stórum hreyfingum.</p> <p><b>Segðu þína eigin sögu</b></p> <p>Stóll er settur í mitt herbergi. Allir nemendur ganga þegjandi um þar til einn nemandi sest niður. Sá nemandi verður að segja frá hvers kyns reynslu sem hann eða hún hefur orðið fyrir. Nemendur hlusta og gera síðan kyrrmyndir út frá sögunni sem þeir heyrðu. Eftir það byrja þeir allir að ganga aftur og ferlið er endurtekið.</p>	<p>Hér er gott að hafa í huga að gefa nemendum ráð og að allir séu þátttakendur</p>
15 mínútur	<p><b>Hugsaðu um myndina í fjögurra manna hópum</b></p> <p>Í upphafi skoðar hópurinn myndina sem honum var úthlutað. Gott er að byrja samtalið með því að setja fram nokkrar spurningar um myndina, ekki svör. Hvað sjáum við á myndinni? Hvað er það? Af hverju er viðkomandi staddur þarna? Hvað er hann/hún að horfa á? Hvert er samband þeirra? Hvað virðist vera í gangi? Hver er tónninn og stemningin í myndinni? Hvað gerist næst?</p>	<p>Kennari skiptir nemendum upp í fjögurra manna hópa.</p> <p>Gefðu nemendum tíma til að skoða myndina í alvöru.</p>
40 mínútur	<p><b>Skrifaðu birtingarmyndir af myndunum í fjögurra manna hópum (15 mín)</b></p> <p>Láttu hvern hóp skrifa niður hughrif sín, hugmyndir, athugasemdir og spurningar um myndina. Minnið nemendur á að hugsa ekki fram í tímann heldur einbeita sér einvörðungu að því að bregðast við myndinni. Segðu þeim að hafna engu og samþykkja hugsanir allra um myndina og skrifa þær niður.</p> <p><b>Skrifað út frá hughrifum (30 mín):</b> Látið nemendur vinna saman að því að skrifa út frá spurningunum: Hver / hverjir, hvað, hvenær, hvar og hvers vegna.</p>	<p>Gott er að skrifa upp á töflu spurningarnar: hver/hverjir, hvað, hvenær, hvar og hvers vegna til að nemendur sjái þær á meðan vinnan stendur yfir.</p>



# Ferðalangurinn 5.2 – Að búa til leikrit

Tími	Lýsing á því sem gert er	Upplýsingar og tillögur
80 mínútur	<p><b>Nemendur kynna sínar niðurstöður (35 mín):</b> Nemendur (hver hópur) les upp hugmyndir sínar út frá mynd</p> <p><b>Að búa til leikrit:</b> Nemendur skrifa handrit að leikriti út frá fyrri vinnu.</p> <p>Hvað er að gerast í atriðinu og hvar gerist atriðið? Muna H-in-6.</p> <p><b>Hver/hverjir eru í senunni/leikritinu</b></p> <p><b>Hvað er að gerast</b></p> <p><b>Hvenær gerist þetta</b></p> <p><b>Hvers vegna gerist það</b></p> <p><b>Hvernig gerist það</b></p> <p><b>Hvað svo? Hvað gerist svo?</b></p>	Gott að hafa H-in 6 upp á töflu til að minna nemendur á

# Ferðalangurinn 5.3 – Þriðji tími.

## Nemendur æfa leikritið og sýna fyrir samnemendur

Tími	Lýsing á því sem gert er	Upplýsingar og tillögur
60 mínútur	<b>Nemendur æfa leikritið</b> með því að hugsa um upphaf, miðju og endi. Í þessu ferli þurfa þeir að ákveða hver á að vera sögumaður og hvað hinir eru að gera þegar sögumaðurinn talar (gæti verið kyrrmyndir eða hægar hreyfingar osfrv.).	Gefðu nemendum nú tíma til að æfa.
20 mínútur	<b>Nemendur sýna leikritin sín fyrir samnemendur sína og gefa endurgjöf</b> Þegar hóparnir eru tilbúnir munu þeir sýna leikritið sem þeir hafa búið til. Eftir það fer fram uppbyggileg gagnrýni	
	<b>Uppbyggilega endurgjöf – gagnrýni</b> Aðferðin felur í sér þessi fjögur þrep eftir að eitthvað hefur verið sýnt: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Hvað var áhugavert? Áhorfendur spurðir. Þannig kallað fram það jákvæða.</li><li>2. Leikendur spyrja áhorfendur um þau atriði sem þeir vilja fá endurgjöf á (t.d. voru persónurnar skýrar? Var augljóst hvar þetta átti að gerast? o.s.frv.</li><li>3. Endurgjafar (áhorfendur og stjórnandi) spyrja hlutlausra spurninga þ.e. ekki láta eigið dæmandi viðhorf koma fram.</li><li>4. Endurgjafar geta sagt skoðun sína, verið gagnrýnir EN aðeins ef leikendur vilja heyra hana. Segja t.d. „Ég er með ákveðna skoðun á staðsetningu pianósins, VILJIÐ ÞIÐ HEYRA HANA?“ Skoðunin er einungis gefin ef leikendur vilja heyra hana.</li></ol> Hér má einnig skoða og ræða hvað var sameiginlegt með leikritunum, t.d. svipaður söguþráður, sameiginlegar persónur o.s.frv.  Og síðan má náttúrliga alltaf halda áfram, sameina verkin og búa til eitt stærra verk og sýna.	

# Út fyrir rammann

## Leiklistarleikir

### Aldur

Grunnskóli (11–16 ára)

### Uppeldisleg viðmið: Hugrekki og traust, sameiginleg sköpun. Að takast á við breytingar

Að skapa traust og vinna með hugrekki: Þetta er mikilvægt til að skapa hóptilfinningu í bekknum svo að nemendur geti lært að setja sig í spor annarra, skilji þarfir sínar og annarra og séu ekki hræddir við að tjá tilfinningar sínar.

Sameiginleg sköpun: Öll verkefni eru hönnuð með samvinnu að leiðarljósi

Að takast á við breytingar: Þetta skiptir máli til að gera greinarmun á milli hlutlausrar kennslu og virkrar og skapandi kennslu.

### Lykilhugtök

Útskýringar á þessum hugtökum er að finna í orðalista.

- Útilokun
- Inngilding eða inngildandi menntun
- Skóli á aðgreiningar
- Aðgengi
- Fjölbreytileiki
- Samskipti
- Kyrrmyndir

### Þekkingarviðmið

#### Hvaða þekking verður til?

Nemendur munu vinna með eftirfarandi færni:

- Lestur
- Umræður
- Samskipti
- Gagnrýnin hugsun
- Skilningur á félagslegum og pólitískum vandamálum
- Samkennd
- Hópefli
- Taka tillit til mismunandi sjónarhorna

## Hvernig verður þekkingin til?

Í þessu verkefni verða skoðuð þau sérstöku tengsl sem eru milli þess að leika og læra. Verkefnið býður upp á hagnýtar leiðir í leiklist og hvernig hægt er að aðlaga leikræna tjáningu að námsgreinum. Þekking og færni skapast með þátttöku alls bekkjarins, jafnt nemenda sem kennara, með heildrænum aðferðum sem gera nemendur meðvitaðri um hæfileika þeirra auk þess að efla samheldni innan bekkjarins.

Í skólum eru leikir venjulega bundnir við frímínútur og við starf sem fer fram eftir skóla. Nemendur fá tíma til að leika sér í þeim tilgangi að þau geti slakað á og fengið útrás á milli kennslustunda. Algengt er að kennarar nýti leiki í lok kennslustunda með það að markmiði að slaka á eftir erfiðan og krefjandi tíma. Þessi skipting, leikur á móti vinnu, er almennt viðurkennd þó að það sé almennt viðurkennt að leikur sé hvíld frá raunveruleikanum og þeim skyldum sem við þurfum að sinna. Þó virðist vera margt sem getur tengt þetta tvennt. Í báðum tilvikum þarf að fylgja ákveðnum reglum, það er krafa um aga og að þátttakendur þurfa að mæta áskorunum. Það er því hægt að líta á leikinn sem undirbúning fyrir fullorðinsárin, og þannig hvatning til að prófa og skapa nýja hluti en líka leið til að styrkja sjálfsaga og þörfina fyrir að ná árangri.



Sýnishorn af mynd til að nota í vinnusmiðjunni

# Vinnusmiðja 6: Út fyrir rammann

120 mínútur

Viðmiðunaráldur: 11–16

Bekkingarviðmið:

Leiklist, bókmenntir, tónlist, saga, tungumál

Það sem þarf fyrir vinnusmiðjuna:

- **Skilgreina þarf rýmið:** Skoða þarf þá möguleika sem rýmið hefur upp á bjóða og ganga þarf úr skugga um að leikrýmið sé öruggt fyrir skapandi vinnu
- **Kynning á verkefninu:** Kynna þarf verkefnið stuttlega áður það hefst. Það er mikilvægt fyrir þátttakendur að vita til hvers er ætlast af þeim og hver árangurinn getur orðið.
- **Sýnikennsla:** Veljið þátttakanda sem líklegt er að eigi auðvelt með að skilja leiðbeiningarnar fyrir leikinn og getur því sýnt dæmi um til hvers er ætlast.
- **Leikurinn:** Framkvæmið leikinn með þátttakendum. Allir ættu að fá tækifæri til að leika. Byrjið á einföldustu útgáfunni af leiknum og þyngið smám saman. Endurtakið leiðbeiningar oft en einu sinni ef það þarf.
- **Endurskoðið, aðlagðið, endurtakið, breyttið:** Það er mikilvægt að endurtaka æfingarnar oft en einu sinni til þess að nemendur læri og upplifi nýja hluti.

Tenging við námskrá?

Hægt er að nota þetta verkefni í ýmsum viðeigandi námsaðstæðum. Þar sem allir nemendur vinna saman sem hópur að því að framkvæma verkefnið og kynna hentar það vel fyrir alla og stuðlar að inngildingunni.

Aukaverkefni

Biðjið nemendur að taka myndir – á myndavélar eða farsíma – utan skólans, af atriðum úr daglegu lífi sem sýna þeirra sjónarhorn.

Nemendur geta líka sýnt þessar myndir fyrir framan bekkinn og samnemendur eiga að geta sér til um, um hvað myndin snýst.

# Tveggja klukku tíma vinnusmiðja

Tími	Verkefnalýsing	Upplýsingar og tillögur
20 mínútur	<p><b>Upphitunaræfing: Hópnum raðað upp</b> Ísbrjótur eða upphitunaræfing til að virkja hópinn og tengja hann sama sem heild. Allir byrja að ganga um herbergið. Síðan biður kennarinn þau um að raða sér upp út frá ýmsum forsendum. Byrjað er á einföldum líkamlegum skipunum þar sem þátttakendur þurfa aðeins að horfa hver á annan, svo er haldið áfram í flóknari skipanir sem krefjast samræðu, greiningar, sjálfs- og jafningjamats.</p> <p>Þessi æfing tekur um 20 mínútur með öllum þeim skipunum sem fylgja</p> <p>Dæmi um skipanir:</p> <p><b>Hæð:</b> Frá hæsta til lægsta</p> <p><b>Nöfn:</b> Byrja á nöfnum sem byrja á A og enda á þeim sem byrja á Ö, eða byrja á Ö og enda á A</p> <p><b>Afmælis dagar:</b> Frá janúar til desember</p> <p><b>Litir (föt):</b> Frá ljósum fötum til dökkra.</p> <p><b>Tilfinningar:</b> <b>Nota stafrófið til að finna fyrsta stafinn</b> í orðinu sem segir hvernig þér líður</p> <p><b>Sportleg/ur:</b> Hversu sportleg/ur ertu?</p> <p><b>Tónlist:</b> Hversu músíkalskur/músikölsk ertu?</p> <p><b>Evrópskur:</b> Hversu evrópsk/ur ertu?</p> <p><b>Hæfniviðmið:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Vera hluti af heild</li><li>● Deila með öðrum persónulegum upplýsingum</li><li>● Sjálfsmat</li><li>● Jafningjamat</li><li>● Tjá skoðun sína</li></ul>	<p>Rýmið þarf að vera nógu stórt til að allir þátttakendur geti myndað eina línu!</p>

<p>60 mínútur</p>	<p><b>Nafn á verkefni: Út fyrir rammann</b> Upphaf:</p> <p>Kennarinn útskýrir að verkefnið sé að túlka atburð með því að búa til nokkrar kyrrmyndir</p> <p>Nemendur skipta sér í 5-6 manna hópa</p> <p>Kennarinn getur látið hópana hafa kort / spjöld með þema. Hóparnir mega ekki sýna hinum hvaða þema þau eru með.</p> <p>Leikurinn:</p> <p>Í klassískri útgáfu af þessari æfingu eiga þátttakendur að velja einhverja fræga bíómynd. Það er ekki nauðsynlegt að allir hafa séð hana. Þau eiga að velja fjórar af mikilvægustu senunum í myndinni</p> <p>Hóparnir eiga síðan að endurskapa þessar senur í kyrrmyndum. Þau geta leikið hluti, stóla, borð, tré o.s.frv. Þau mega ekki tala.</p> <p>Þegar búið er að æfa kyrrmyndirnar er hver hópur beðinn um að sýna þær fyrir framan alla hina.</p> <p>Allur hópurinn horfir á í þögn og eftir að fjórða kyrrmyndin hefur verið sýnd mega þau segja hvort þau viti hvaða mynd þetta er. Þau byrja á að lýsa því sem þau sjá í kyrrmyndinni og reyna að geta hvaða bíómynd þetta er/hvaða atburði er verið er að sýna. Í þessum hluta ferilsins eru áhorfendur virkir og þurfa að útskýra það sem þeir sjá og draga ályktanir. Það er mikilvægt að hópurinn sem er að sýna svari ekki þeim tillögum sem koma fram heldur bíði eftir réttri túlkun.</p> <p>Kennarinn getur beðið leikendur að sýna hverja kyrrmynd aftur til að útskýra fyrir öllum hópunum hverja mynd fyrir sig. Áhorfendur þjálfast í að horfa gagnrýnum augum á leikræna tjáningu og skilja hvernig hægt er að koma skilaboðum á framfæri einungis með líkamanum.</p> <p>Hæfniviðmið:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Tækifæri til að sýna fram á þekkingu um eitthvað ákveðið efni.</li> <li>● Skipulag, umræður og framkvæmd</li> <li>● Aðferðir leiklistar</li> <li>● Greina aðalatriði og hvernig þau tengjast</li> <li>● Hópavinna</li> <li>● Að komast að samkomulagi um merkingu og skilningur á forgangsroðun</li> </ul>	<p>Það þarf að vera rými til að sýna kyrrmyndirnar</p> <p>Kennarinn þarf að aðstoða hópana þegar þeir undirbúa, ganga um, hlusta, og gefa ráð um innihald myndanna</p>
-----------------------	--	--

30  
mínútur

### Umræða í bekknum

Takið frá 30 mínútur í lok tímans fyrir umræður. Til þess að verkefnið heppnist vel er mikilvægt að hafa umræður. Það er mikilvægt að kennarinn taki þátt í umræðunum, sé hluti af hópnum og spyrji ekki bara utanað komandi spurninga. Hafið í huga að örva hugsun nemenda.



# Borg úr steini

## Jeux Dramatiques og skapandi skrif

### Aldur

Grunnskóli (11–16 ára)

### Uppeldisleg viðmið: Hugrekki og traust, sameiginleg sköpun. Að takast á við breytingar

Jeux Dramatiques er er aðferð í leikrænni tjáningu þar sem tungumálið er ekki notað meðan á leiknum stendur. Þegar tungumálinu er sleppt á þennan hátt verða til nýjar reglur og sjónarhorn meðal nemendanna. Nemendur velja og þróa hver sitt hlutverk og leika síðan undir frásögn sem kennari/leiðbeinandi stjórnar. Nemendur öðlast smám saman frelsi til að taka þátt og upplifa sig sjálf í þögulli tjáningu og öðlast þannig færni í að tjá sig á annan hátt. Jeux Dramatiques gefur grunnskólanemendum í efri bekkjum grunnskóla tækifæri til að vinna með ýmis mikilvæg málefni á leikrænan hátt. Á þessum aldri vakna einmitt spurningar um nánd, einangrun og samkennd. Hvernig eignast maður vini og verður hluti af samfélagi? Að hafa frelsi til að velja sér hlutverk og upplifa það á sjálfsprottinn hátt í gegnum leik gefur unglingum tækifæri til að kanna þá tjáningarmöguleika sem þau búa yfir.

Skapandi skrif er ein leið til að auðga Jeux Dramatique aðferðina og hefur verið notað til að kanna þá skapandi möguleika sem aðferðin hefur uppá að bjóða og til að auðga ímyndunaraflið. Markmiðið með því að skrifa saman í hópum er að vinna með skapandi hugsun, efla sjálfstraust í notkun tungumálsins og gefa ungu fólki tækifæri til að finna sitt eigið tjáningarform. Báðar aðferðirnar opna á margan hátt nýja sýn á lífið.

### Lykilhugtök

Útskýringar á þessum hugtökum er að finna í orðalista.

- Jeux Dramatiques
- Skapandi skrif

### Þekkingarviðmið

#### Hvaða þekking verður til?

- Félagsleg og tilfinningaleg færni
- Ritunarfærni, og færni í notkun tungumálsins
- Traust
- Að fagna fjölbreytileikanum og hlusta á allar raddir
- Skapa samfélag í hlutlausu rými
- Ánægja, sjálfstjåning, sjálfstraust (velliðan)
- Samkennd, að sjá hlutina frá mörgum sjónarhornum
- Valdefling

## Hvernig verður þekkingin til?

Jeux Dramatiques gefur ungu fólki tækifæri til að læra að leysa vandamál – sérstaklega sem hópur. Þau þurfa að finna sameiginlega lausn. Þau þurfa að vinna saman að því að láta söguna ganga upp þannig að allir séu ánægðir. Þau finna styrkleika sína þegar þau upplifa sig sjálf í gegnum hlutverkið sem þau leika. Það hjálpar þeim að byggja upp sjálfstraust og finna öryggi í hópnum.

Þau fá tækifæri til að kynnst því sem er ólíkt innan hópsins og því sem er líkt. Þau læra að skoða sig sjálf og þær aðstæður sem þau eru í. Einnig læra þau að leysa ágreining.



Sýnishorn af mynd til að nota í vinnusmiðjunni

# Vinnusmiðja 7: Borg úr steini

3 klukkutímar

Viðmiðunaráldur: 11–16

## Þekkingarviðmið:

Jeux Dramatiques er skapandi leið fyrir ungt fólk til að vinna saman á leikrænan hátt. Á einfaldan hátt er unnið með þekkingu um mismunandi manneskjur, tímabil í sögunni, landfræðileg svæði, og námsgreinar sem þau eru að læra í skólanum. Þessi þekking eflir líka sjálfstraust sem nýtist þeim utan kennslustofunnar, í lífinu sjálfu, almennt. Á sama tíma er þetta frábær leið til að styrkja þá þekkingu sem þau hafa þegar öðlast í skólanum.

## Það sem þarf fyrir vinnusmiðjuna:

- Leikrými (stór kennslustofa eða salur)
- Hlutir og búningar til að nota í leiknum (treflar, hattar, föt, steinar, o.s.frv.)
- Nemendur eru beðnir um að taka með sér stein í vinnusmiðjuna (kennari getur látið þau fá steina ef þau gleyma)
- Penni og pappír fyrir skapandi skrif

## Tenging við námskrá

Íslenska, enska, önnur tungumál, saga og stjórnmálafræði, landafræði

## Aukaverkefni

Eftir að verkefninu lýkur:

Biðjið nemendur að skrifa um tilfinningar sínar og sína sögu, annað hvort fyrir sig sjálf eða sem heimavinnu og síðan taka það fyrir í tíma daginn eftir.

Biðjið nemendur um að velta fyrir sér:

Hvað vilja þau að aðrir læri af þeirra sögu?

Hvað kennir sagan/allt ferlið okkur?

Hvað getum við lært af sögunni?

Hugleiða hvernig þeim leið í leikferlinu þegar þau bjuggu til söguna.

# Þriggja klukkutíma vinnusmiðja

Tími	Verkefnalýsing	Upplýsingar og tillögur
5 mínútur	<p><b>Kynning aðstæðna</b> Kennarinn/sögumaður kynnir söguna.</p> <p>Einu sinni var steinn sem einhver fann á aðal torginu í stórrí borg. Þessi borg gæti verið hvar sem er – hugsaðu um í hvaða borg þú myndir vilja hafa steininn og reyndu að ímynda þér hvernig borgin lítur út (það getur verið borg sem er til í raunveruleikanum sem þú hefur komið til eða draumur/ímynduð borg sem þig langar að búa í). Reyndu að búa til góða mynd af umhverfinu þar sem steinninn fannst og finna eins mörg orð og/eða myndir sem þú deilir með hópnum. Eitt sem er mikilvægt er að þessi borg þarf á hjálp að halda, þinni hjálp, hjálp frá steininum. Fólkið í borginni hefur misst hæfileikann til að tjá tilfinningar sínar, enginn getur brosað, enginn getur grátið eða orðið reiður.</p>	<p>Áður en vinnusmiðjan byrjar biðjið nemendur að koma með steina í tíma - stein sem þau eiga eða sem þau hafa fundið á leiðinni í skólann.</p> <p>Munið að taka með ykkur nokkra steina fyrir þá nemendur sem gleymdu að taka með sér.</p>
20 mínútur	<p><b>Farið dýpra inn í söguna</b></p> <p>Núna beinum við athyglinni að steininum (steini sem þau hafa komið með í tímann eða steini sem þau velja úr þeim steinum sem kennarinn kom með) – Hvað er steinninn að gera í þessari borg? Af hverju er hann á miðju aðal torginu og hver kom með hann hingað? Hvernig líður honum og hvernig lítur hann út? Af hverju er hann í þessari borg? Hefur steinninn einhverja tengingu við borgina og veitir einhver honum athygli?</p> <p>Biðjið nemendur að sitja í hring og tala einn í einu um steininn sinn og kynna hann fyrir hópnum. Biðjið þá um að segja frá hvar þeir fundu steininn.</p> <p>Þeir ættu að segja frá steininum á aðaltorgi borgarinnar. Hvað er sérstakt við þennan stein og hvernig tengist hann borginni? Hvað gerist næst? Hvað vilja þau að gerist næst? Hvað er það sem steinninn vill og af hverju og hvernig gæti steinninn hjálpað borginni og fólkinu sem býr þar?</p> <p>Að lokum setja allir steinana á teppi í miðju hringsins til að sýna hvað þeir eru ólíkir. Það undirstrikar hvað þeir eru ólíkir og þá sérstöku eiginleika sem þeir búa yfir.</p>	

<p>20 mínútur</p>	<p><b>Sagan leikin</b></p> <p>Nemendur vinna í pörum og leika mismunandi aðstæður í tengslum við steininn: t.d. einn getur upplifað að steinninn sér mjög verðmætur öðrum finnst það ekki.</p> <p>EÐA: Einn upplifir að steinninn sé demantur og vill selja hann – hver er tengingin við steininn, ætti hann/hún að selja hann?</p> <p>EÐA: Hann/hún selur steininn - hvernig líður honum/henni með það?</p> <p>Umræður í hring þar sem kennarinn og nemendur tala um hvernig þeim leið í hlutverkum sínum. Hvernig var það að selja steininn og hvers vegna gerðir þú það?</p>	<p>Munið að Jeux Dramatique gengur út á leika án þess að tala!</p>
<p>40 mínútur</p>	<p><b>Farið í gegnum söguna með því að skrifa – skapandi skrif</b></p> <p>Allir fá blað og penna. Þau eiga að skrifa um steininn (það sem þau upplifðu þegar þau unnu saman í tveggja manna hópum), þ.e.a.s. þau eru beðin um að skrifa "Ellefu" (110 orða texta), t.d.</p> <p>Rauður</p> <p>Steinninn</p> <p>Búinn til úr járn</p> <p>Harður, grófur en samt mjúkur</p> <p>Allir lesa textann sinn upphátt og síðan er æfingin tengd við annan leik (sjá hér að neðan).</p>	<p>Á þessu stigi hjálpa frjáls skrif nemendum að hugleiða það sem þau hafa í höndunum og skrifa niður hugsanir sínar.</p> <p>Gangið úr skugga um að nemendur geti tekið textana með sér heim að tímanum loknum – það gerir þau stolt af því sem þau hafa skapað og textarnir eru minning um þessa reynslu.</p>

<p>50 mínútur</p>	<p><b>Sagan leikin – Jeux Dramatiques verkefni</b>  Hver nemandi velur sér hlutverk (t.d. ég er manneskja úr steini, eða ég vil vera eitthvað hart en líka mjúkt). Hvaða hlutverk getur hver nemandi leikið í þessari sögu um stein í borg sem er án tilfinninga? Hvernig getur hver og einn nemandi hjálpað og hvers vegna?</p> <p>Hvaða eiginleika og styrkleika hafa steinarnir/ hver og einn nemandi? Hvernig og hvers vegna geta þeir hjálpað? Hvers vegna geta þeir ekki hjálpað (það er auðvitað líka möguleiki)? Þetta snýst um að beina athyglinni að tilfinningum nemenda og því sem þau geta?</p> <p>Allir fara síðan í búninga og undirbúa leiksvæðið. Nemendur reyna að leika sögu um steininn í borginni sem þarfnast hjálpar.</p> <p>Borgin þarfnast hjálpar, fólk í borginni hefur glatað hæfileikanum til að sýna tilfinningar, enginn brosir, enginn er reiður eða glaður. Hvers vegna hefur þetta gerst? Hefur það eitthvað með steininn að gera? Fyrir hvað stendur steinninn? Nemendur eru beðnir um að einbeita sér að sínu hlutverki því hlutverki sem þau eru búin að vera að skapa í fyrri verkefnum.</p>	<p>Munið að Jeux Dramatiques snýst um að leika án orða! Kennarinn er í hlutverki sögumanns og lýsir því sem gerist meðan á leiknum stendur. Hann hefur alltaf í huga það hlutverk sem hver og einn nemandi hefur valið fyrir sig.</p> <p>Leikurinn gæti vakið ýmsar tilfinningar hjá nemendum – útkoman fer algjörlega eftir getu nemenda til að leika og skapa saman</p>
<p>20 mínútur</p>	<p><b>Að komast handan sögunnar – Umræður í bekknum</b>  Gott er að grípa hugmyndir og sögur nemenda og tala um hversu skapandi þær eru og hvað þær geta gefið okkur. Leggið áherslu á mikilvægi hópsins.</p> <p>Fyrir frekari hugleiðingar bendið á aukaverkefnið sem lýst er í byrjun.</p>	

# Uppvakningaskólinn

## Stafræn frásögn

### Aldur

Grunnskóli (11–16 ára)

### Uppeldisleg viðmið: Hugrekki og traust, sameiginleg sköpun. Að takast á við breytingar

Kvikmyndagerð í skólum getur stuðlað að skapandi hugsun. Nemendur fá tækifæri til að velja sér viðeigandi hlutverk sem hentar áhuga þeirra þar sem þau vinna saman sem hluti af hóp í umhverfi sem hvetur þau til að leita lausna. Þau fá tækifæri til að skapa, hugsa og búa til sögu í formi kvikmynda.

Stafræn sögugerð gerir kröfur um allskonar flókin samskipti. Nemendur læra að skipuleggja hugmyndir sínar, spyrja réttu spurninganna, tjá skoðanir sínar, efla sjálfstæða hugsun og byggja upp frásagnir sem höfða til áhorfenda/sammemenda.

Eftir því sem tæknin verður nálægari og aðgengilegri, með óteljandi stafræn tæki og tól innan seilingar kennara, er hægt að skapa töfra stafrænnar frásagnar, jafnvel með snjallsíma, iPad og fartölvu, því grunnur frásagna er alltaf sá sami.

### Þekkingarviðmið

#### Hvaða þekking verður til?

- Félagsleg og tilfinningaleg færni
- Traust
- Fjölbreytileikanum fagnað svo allar raddir fái að heyrst
- Samfélag nemenda og kennara í öruggu rými
- Gleði, sjálfstjáníng, sjálfstraust (velliðan)
- Samkennd, þar sem ólík sjónarhorn eru virt
- Valdefling og sjálfstæði
- Tekist á við breytingar

### Til að hafa í huga

Í kvikmyndagerð eru fimm megin þrep:

**Handritsgerð/ransóknarvinna, undirbúningur, tókur, eftirvinnsla og dreifing.**

#### Handritsgerð / ransóknarvinna

##### 1: Sjónarhorn

Hvert er aðalatriði sögunnar og hvert er sjónarhorn höfundar?

##### 2: Lykilspurning

Lykilspurning sem heldur athygli áhorfenda og verður svarað í lok sögunnar

##### 3: Tilfinningalegt innihald

Alvarleg málefni sem lifna við á persónulegan og áhrifamikinn hátt og tengja áhorfendur við söguna.

##### 4: Að eiga sér rödd

Leið til að gera söguna persónulega til að hjálpa áhorfandanum að skilja hana.

## 5: Áhrifamáttur hljóðmyndar

Tónlist og önnur hljóð sem styðja við og bæta við söguna.

## 6: Bara það sem þarf

Nota það sem þarf til að segja söguna án þess að áhorfandinn sé borinn ofurliði.

## 7: Hraði

Hrynjandi sögunnar og hversu hægt eða hratt hún er sögð

Það er hægt að skrifa niður hugmyndir sem röð af sjónrænum útskýringum fyrir einfaldar sögur en líka að þróa þær yfir í fullunnið handrit ef þörf krefur.

## Undirbúningsvinna

Í undirbúningsvinnunni taka nemendur handritið og útfæra það í söguborð. Nemendum er úthlutað hlutverkum og búinn er til listi yfir verkefni ásamt tímaramma.

## Tökur

Nemendur byrja að taka upp með ljósum og kamerum, safna myndum og hljóðum. Mikilvægt er að efla nemendur í stafrænu læsi sem felur í sér skilvirka notkun stafrænna tækja eins og snjallsíma, spjaldtölva, fartölva og borðtölva auk eflingar í samskiptum, tjáningu, samvinnu og hagsmunagæslu. Nemendur þjálfast í að skipuleggja sig á fjölbreytilegan máta, skrifa handrit og söguborð ásamt því að vinna saman að sameiginlegri framtíðarsyn.

## Eftirvinnsla

Þetta er klippiferlið þegar allar senur sem búið er að taka upp eru settar saman í klippiforriti til að gefa sögunni merkingu. Í þessu ferli er hljóðum og ýmsum öðrum effektum bætt við ef þörf er á, eins og t.d. grafik og tækniþrellum. Á þessu stigi setja þeir sem vinna að myndinni sig í spor áhorfandans og skoða hvort allt sé eins og best verður á kosið.

## Dreifing

Á þessu stigi læra nemendur um hvernig hægt er að kynna myndina, samskipti við fjölmiðla, auglýsingar og dreifing. Auðvelt er að fá aðgang að samskiptamiðlum eins og YouTube og Vimeo til að birta myndirnar og fá meira áhorf. Í kvikmyndabransanum er nauðsynlegt að hafa góða færni í að koma verkum sínum á framfæri, kynna hugmyndir sínar og sjálfan sig.

Það kveikir áhuga á viðfangsefninu þegar nemendur skapa á þennan hátt sögur út frá sjálfum sér og aðstæðum sem þeir þekkja þar sem þeirra reynsla er viðfangsefnið. Þeir öðlast betra eignarhald yfir þeim og heildræna upplifun af ferlinu. Að skapa og segja á þennan hátt sínar eigin sögur örvar skapandi hugsun nemenda.

Þegar stafrænum sögum er deilt á netinu á síðum eins og YouTube eða Vimeo eða einhverjum öðrum vettvangi sem kennarinn velur fá nemendur tækifæri til að deila vinnu sinni með félögum sínum og öðlast dýrmæta reynslu af því að gagnrýna eigin verk og samnemenda sinna. Svona verkefni eru líka mikilvæg fyrir tilfinningaþroska og félagslega færni. Ábending til kennara: Öll dreifing á myndbandsefni af börnum þarf að vera í samræmi við barnaverndarreglur og tryggja þarf nafnleynd ef nauðsyn krefur.





# Vinnusmiðja 8: Uppvakningaskólinn

120 mínútur

Viðmiðunaráldur: 11–16

Þekkingarviðmið:

Samvinna. Sögugerð. Kvikmyndun. Hlutverkaleikur. Gagnrýnin hugsun.

Það sem þarf fyrir vinnusmiðjuna:

Skólastofa

Post-it miðar

Ljósrit af "Sögu kennarans"

Tenging við námskrá:

Leiklist, myndmennt, íslenska, enska, saga, önnur tungumál.

# Tveggja klukkutíma vinnusmiðja

Tími	Verkefnalýsing	Upplýsingar og tillögur
15 mínútur	<p>Kynning:</p> <p>Byrjið á að búa til hring.</p> <p>Upphitun: Teygjur, tvö og tvö vinna saman, spegla hvort annað.</p> <p>Komið aftur í hringinn. Finnið rými á gólfinu og leggist á bakið og slakið á.</p> <p><i>Lokið augunum og hlustið á hljóðin í rýminu og hljóðin sem koma að utan. Reynið að þekkja og staðsetja eins mörg hljóð og þið getið. Hlustið í u.p.b. þrjár mínútur. Notið röddina og líkamann til að líkja eftir þeim hljóðum sem þið heyrðuð. Búið til hljóðmynd. Vinnið saman sem hópur.</i></p> <p>Nemendur eru beðnir að opna augun og setjast upp og tala um upplifunina af hljóðunum sem þau heyrðu og ræða hvaðan þau komu. Ræðið hvort það hafi kviknað einhverjar sögur út frá hljóðunum. Hvetjið þau til að deila slíkum hugmyndum.</p> <p>Allir standa síðan upp og nemendur ganga um rýmið og víkja úr vegi hvort fyrir öðru en eiga ekki samskipti. Þau ganga um rýmið án þess að tala. Breyta um stefnur aftur og aftur. Hlusta á leiðbeiningar frá kennara.</p> <p>Leiðbeiningar:</p> <p><i>Gangið um eins og þið séuð að flýta ykkur, gangið hægt, verið æst, gangið eins og þið séuð orðin of sein en hlaupið ekki. Gangið eins og þið séuð á tunglinu, í vatni, uppi í skýjum, flæðið um rýmið. Gangið eins og þið séuð þriggja ára, gangið eins og mamma, eins og amman. Gangið eins og draugar. Eins og uppvakningar.</i></p>	

15  
mínútur

### Kynning á þema

Setjið allt á sinn stað í kennslustofunni. Vinnið sem hópur að því að stofan verði eins og hún var áður en þið byrjuðuð.

Hvað er skólastofa? Hvaða þýðingu hefur skólastofa fyrir ykkur?

*Finndu þinn stað í stofunni. Hvar siturðu vanalega? Leiktu þegar þú kemur í skólann og inn í skólastofuna. Endurtaktu þetta. Komdu inn í stofuna og sestu við borðið þitt. Hvernig líður þér?*

*Hvernig verður þessi dagur? Hvað ertu marga klukkutíma á dag í þessu húsi? Hvar eru ástvinir þínir núna? Hvar eru vinir þínir? Hvar er umsjónakennarinn í dag?*

Allir sitja kyrrir. Eiga að taka eftir því sem gerist.

Slökkvið á öllum ljósum í stofunni.

*Segið mér frá því hvernig þið upplifið rýmið núna. Hefur það breyst? Hvernig líður ykkur? Hvað heyrir þið?*

Kveikið ljósin.

Ræðið:

*Hvað ef ég segi ykkur að þið mynduð ekki fara úr skólanum á venjulegum tíma í dag?*

*Ef ég segi ykkur að þið ættuð að vera hérna í alla nótt?*

*Hvað þyrfti að gerast til að það væri hægt?*

Ræðið

20  
mínútur

Segið núna sögu kennarans: *Hvílikur morgunn. Dagmamman kom ekki. Sem betur fer er Davíð heima og sér um þetta. Það var brjáluð umferð. Ég skildi bilinn eftir og gekk restina af leiðinni svo ég kæmi ekki of seint. Fór beint upp í mína stofu. Opnaði hana. Hleypti nokkrum krökkum inn og fór svo og fékk mér kaffi.*

*Þegar ég kom aftur til baka í stofuna var allt komið í háloft. Í einum bekknum þar sem nemendur voru mættur voru allir æpandi og mjög æstir.*

*"Ég var bitinn. Liam Broadbent beit mig. Það var ráðist á mig. Mér blæðir, sjáðu! Ég gerði ekki neitt. Hann réðst bara á mig. Það er eitthvað að honum."*

*Ég reyndi að róa þau niður. Þá sá ég hvað þetta voru alvarleg meiðsl.*

*Ég ákvað strax að fara með til skólahjúkrunarfræðingsins, til að koma þeim í burtu úr stofunni og fá einhvern til að líta á sárið.*

*"Ég fer ekki".*

*Liam er enn þarna úti.*

*Þá kom fyrsti krampinn... hann horfði á mig eins og hann væri ekki í lagi... reyndi að ná mér... lá á gólfinu og reyndi að anda. Svo kom þögn*

*Ég ætla að stoppa söguna hér.*

*Ég ætla að setja ykkur í hóp.*

*Hér er ljósrit af sögunni sem þið getið skoðað.*

*Ég vil að þið talið um söguna í hópnum.*

*Ímyndið ykkur að þið séuð einn af nemendunum sem urðu vitni að því sem gerðist í sögunni.*

*Segið söguna út frá sjónarhóli nemandans*

*Hvað sástu?*

*Vinnið saman að því að segja frá því sem gerðist í skólastofunni þennan morgun*

*Nemendur fá 15 mínútur til að ræða saman í hópum og búa til atriði*

Gerid ráð fyrir að það þurfi leiðbeina hópnum og gefa þeim hugmyndir.

<p>20 mínútur</p>	<p>Bekkurinn safnast saman</p> <p><i>Það sem við ætlum að gera í dag er að safna hugmyndum og þróa þær yfir í sögu.</i></p> <p><i>Það verður spennandi að sjá hvað ykkur dettur í hug.</i></p> <p><i>Þið eigið að sýna atriðið sem þið hafið búið til. Hver hópur ákveður hvar í kenslustofunni þið viljið láta senuna gerast og hvar áhorfendur eiga að vera.</i></p> <p>Gott er að tala um mismunandi útgáfur af sögunni og deila hugmyndum með hópnum. Þau geta einnig sagt frá sínum hugmyndum. Spyrjið síðan spurninga sem leggja grunninn að sögunni.</p> <p><i>Hvað er að gerast í skólanum?.</i></p> <p><i>Hvað gerðist þennan dag?</i></p> <p><i>Hvað gerist næst?</i></p> <p>Nemendur vinna í hópum í 10 mínútur og ræða þessar spurningar.</p> <p>Notið Post-it miða til að skrifa þær hugmyndir sem ykkur finnst góðar og límið á vegginn.</p>	<p>Það er mikilvægt að hver hópur fái viðbrögð á allar senur sem þau gera frá kennara og hinum í hópnum. Það er leið til að meta vinnuna, koma með hugmyndir að breytingum, benda á möguleika og efla andrúmsloft öryggis og trausts sem við viljum skapa.</p>
-----------------------	--	--

<p>30 mínútur</p>	<p>Allir safnast saman og hóparnir segja frá því sem þeim fór á milli.</p> <p>Ræðið saman.</p> <p>Komið saman í hring.</p> <p><i>Ímyndið ykkur að þið ætlið að senda hugmyndina ykkar til kvikmyndafyrirtækis.</i></p> <p><i>Hvernig mynduð þið orða hana í einni setningu?</i></p> <p>Deilið hugmyndunum. Farið hringinn. Allir þurfa að leggja eitthvað til málanna, þetta þarf að vera opið og hvetjandi ferli.</p> <p>Opnið umræðu um þær hugmyndir sem eru komnar og þær senur sem hafa orðið til.</p> <p>Kynnið síðan þá hugmynd að bekkurinn búi til stuttmynd. Hvað þarf til að það geti orðið að veruleika? Talið stuttlega um ferlið sem á sér stað við kvikmyndagerð og dragið fram mismunandi stig þessa ferlis. Segið frá mismunandi hlutverkum og ábyrgð sem hver og einn hefur (notið post it miða): Leikari, kvikmyndatökumaður, hljóðmaður, leikmyndahönnuður, búningar, förðun, staðsetningarstjóri (location manager), tónskáld/hljóðhönnuður.</p> <p>Leikstjóri, klippari.</p> <p><i>Síðan gerum við stuttmynd</i></p> <p><i>Ég er framleiðandi myndarinnar</i></p> <p><i>Bekkurinn fær það hlutverk að gera hana.</i></p> <p><i>Vinnuheiti myndarinnar er "Zombie school"</i></p> <p><i>Þetta er saga af unglíngum sem komu saman til að bjarga sér frá innrás uppvakninga í skólann.</i></p> <p><i>Við erum í byrjuninni á því ferli.</i></p> <p><i>Þið hafið búið til fullt af sögum í dag og mig langar að biðja ykkur að hugsa hvernig þær geta orðið hluti af þessari stuttmynd. Við erum núna á hugmynda stiginu í þessu ferli. Við erum að búa til handrit.</i></p> <p><i>Við munum vinna með þessar hugmyndir á næstu vikum. Næst munum við skoða uppvakninga. Hvernig hreyfa þeir sig? Hversu hratt hreyfa þeir sig? Og hvað vilja þeir, hvað eru þeir? Hvernig líta þeir út? Hvaðan koma þeir?</i></p>	<p>Leggið áherslu á teymisvinnuna og samstarfið sem því fylgir.</p>
-------------------	---	---

20  
mínútur

### Samantekt eftir daginn

Þróið söguna áfram. Búið til söguborð. Hugið um persónusköpun og hvernig sögurnar fléttast saman. Horfið í kringum ykkur í skólastofunni og finnið út hvaða hlutir geta hjálpað til við að þróa söguna. Hvernig byrjaði þetta að smitast?

Hvað er að gerast á sama tíma í samfélaginu utan skólans?

# Orðalisti yfir hugtök:

**Aðgengi:** Tækifæri til að ganga í skóla

**Dagbækur, öruggur vettvangur fyrir skrif (brave space):** Það er mjög mikilvægt að það sem er skrifað í þessum vinnusmiðjum sé aðskilið frá öðru sem skrifað er í tímum. Það er til þess að hópurinn sem er að skrifa upplifi að þetta séu þeirra eigin skrif en ekki eitthvað sem er bara skrifað fyrir kennarann til að gefa einkunn fyrir. Þess vegna leggjum við til að að ritunarhópurinn noti sérstakar ritunar dagbækur. Það er hægt að skrifa þær annað hvort í skólabækur eða nota tölvur. Þetta er rými þar sem höfundarnir geta af hugrekki unnið með hugmyndir sínar án þess að þurfa að óttast að aðrir dæmi þær. Þetta þýðir að maður á ekki að dæma það sem er skrifað í dagbókina. Dagbækurnar geta verið snyrtilegar og vel upp settar, þær geta verið ruglingslegar og óskipulagðar, fullar af teikningum og krassi, lausum endum og yfirstrikuðum hugmyndum...

**Endurskrif, endurritun:** Það er ekki til sá útgefinn rithöfundur í heiminum sem hefur ekki þurft að fara með verk sín í endurritunarferli. Það er vegna þess ekki er hægt að skrifa vandaðan og hugmyndaríkan texta í fyrstu tilraun. Enginn er svo góður! Það kemur þó á óvart að margir nemendur eiga erfitt með að endurskrifa verk sín umfram það að gera tæknilegar breytingar á stafsetningu, greinamerkjum og málfræði. Að deila skrifum í samfélagi rithöfunda og biðja um endurgjöf er fyrsta skrefið til að læra hvernig á að endurrita. Viðbrögð annarra geta virst ógnandi í fyrstu en meðlimir ritunarhópsins munu smám saman fara að hugsa um endurgjöf sem mjög dýrmæta reynslu. Þátttakendur í ritunarhópnum hafa sem lesendur næga fjarlægð frá ritaða textanum til að hjálpa höfundinum að hugsa um hvaða hlutar virka vel og hvaða hluta mætti bæta. Þetta getur leitt til róttækari endurskoðunar á texta en vanalega er unnið með í skólum, t.d. breytingu á sjónarhorni sögumanns, þróun persóna og meir spennu...

**Fantasia/ævintýri:** Sögur eða bókmenntir sem gerast í ímynduðum heimi og tengjast oft goðsögnum, töfraverum og stundum hugmyndum og atburðum úr hinum raunverulega heimi.

**Fjölbreytileiki:** Allskonar fólk með fjölbreytta eiginleika og hegðun.

**Frásögn/Narration:** *Kennarinn er sögumaðurinn og segir söguna.* Í margskonar tilgangi getur kennarinn tekið að sér hlutverk sögumanns í mismunandi hlutum leikverksins. Það gæti verið í byrjun til að kynna söguviðið, t.d. "Einu sinni fyrir mörgum árum áður en bílar, vélar og símar urðu til, á lítilli eyju langt í burtu frá öllu..." Hann getur sagt söguna meðan á verkinu stendur til að tengja saman og varpa ljósi á það sem er að gerast og þær hugmyndir sem nemendur hafa komið fram með í hlutverki, t.d. "Og síðan rifust þorpsbúar um það hvað þeir ættu að gera við aðkomumanninn. Sumum fannst..."

**Frjáls ritun:** Sumum ritunarverkefnunum er lýst sem "frjálsri ritun". Í frjálsri ritun gefur kennarinn vanalega lágmarks leiðbeiningar til þeirra sem skrifa og skýr tímarammi er settur. Þeir sem skrifa eru hvattir til að skrifa án þess að lyfta pennanum eða blýantinum af blaðinu og skrifa niður allt sem kemur upp í hugann. Í frjálsri ritun er það viðurkennt að skapandi skrif vinna fyrst og fremst með innsæi og vitsmuni. Hugmyndir koma oft frá undirvitundinni og umbreytast í texta í ritunarferlinu

**Gagnrýnin hugsun:** Ferli þar sem unnið er með viðbrögð við upplýsingum eða aðstæðum með það að markmiði að mynda sér skoðun.

**Hlutverk á vegg:** Þetta felur í sér að teikna útlínur af persónu (annaðhvort allan líkamann eða bara höfuð og herðar) og skrifa upplýsingar um persónuna innan og í kringum þær. Best er að gera þetta með því að nota sjálflímandi merkimiða (sem gerir kleift að færa til upplýsingar um persónuna eða breyta). Hægt er að flokka upplýsingarnar, t.d. hvað vitum



við um persónuna, teljum okkur vita, eða viljum vita? Eða það sem persónan segir, gerir og finnst. Staðsetning upplýsinganna gæti líka verið í tengslum við líkamshluta, t.d. „Hann gengur á hverju kvöldi“ mætti setja við fætur persónunnar. «Hann er hræddur.» gæti verið staðsett nálægt hjartanu o.s.frv. Venjulega er «Hlutverk á vegg» gert í hópvinnu og tengt við hvar hópurinn er í leikferlinu hverju sinni. Nemendur geta líka átt sérstakar stílabækur fyrir hlutverkið á veggnum til að skrá upplýsingar og hugsanir sem þau hafa um persónur í sögunni.

**Hópvinna:** Þegar nemendur vinna saman að því að ná sameiginlegu markmiði (Baker, Salas, King, Battles & Barach, 2005; Ballangrund et al., 2017)

**Hugsanadagbók:** Vettvangur fyrir frjálsa ritun, teikningu og ýmsar hugleiðingar. Nemendur eru hvattir til að halda hugsanadagbók þar sem þeir safna hugmyndum sínum og vinna úr upplifunum sínum í tengslum við það sem þau skapa. Dagbækurnar eru ekki hugsaðar sem formlegar æfingabækur sem kennari metur til einkunnar, heldur öruggur persónulegur vettvangur sem þau geta notað og deilt hvenær sem er í í tímanum. Rannsóknir þátttakanda í Arted verkefninu hafa sýnt að hugsanadagbækur geta virkað sem öruggt rými fyrir nemendur (Stephenson, 2023).

**Inngildandi skólar:** Skólar sem eru að innleiða nám án aðgreiningar og leitast við að koma kennslufræði án aðgreiningar inn í skólastarfið.

**Inngilding eða inngildandi menntun:** Menntun sem byggir á hugmyndum, líkönum og ferlum sem miða að jöfnum aðgangi og þátttöku í námi fyrir öll börn, óháð kyni, getu, fötlun, kynþætti, trú, kynhneigð, félagslegri stöðu eða öðrum mismun.

**Jeux Dramatiques:** Er leikræn aðferð þar sem tungumálinu er sleppt meðan á leiknum stendur. Að sleppa tungumálinu skapar nýjar reglur og sjónarhorn fyrir börnin. Þau nota þetta frelsi til að taka þátt og upplifa sig sjálf í þögullu tjáningu og og öðlast þannig nýja færni í að tjá sig.

**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.

**Kennarar sem rithöfundar:** Til að samfélag rithöfunda geti þróast að fullu er mjög mikilvægt að kennarinn, skrifi með nemendum og fyrir þá. Þetta getur verið óþægilegt í fyrstu. Ritun er erfitt og ruglingslegt ferli, þar sem maður þarf að glíma við kvíða og efasemdir um sjálfan sig. Hins vegar sýna rannsóknir að kennarar sem skrifa með nemendum sínum stuðla að jafnari valdahlutföllum milli nemenda og kennara og það gefur kennaranum tækifæri til að deila skrifum sínum og ritunaraðferðum með nemendum. Þetta byggir upp ritunaraðferðir nemenda, sérstaklega þegar ritunarhópurinn er að byrja að skrifa.

**Kennari sem sögumaður (Teacher as Storyteller):** Allir kennarar eru sögumenn. Í leiklistarvinnu gerir þessi aðferð kennaranum kleift að breyta valdastöðu sinni, ramma inn námsferlið, rifja upp og flétta inn frásögnum frá nemendum og skýra dramatískt samhengi viðfangsefna. Námið verður meira lifandi og skemmtilegt og byggir upp námsumhverfi þar sem nemendur geta mætt áskorunum (brave spaces). Aðferðin tengist annarri aðferð þar sem kennari er í hlutverki og hægt er að nýta það til að stækka og víkka þau sjónarhorn sem unnið er með. Í margskonar tilgangi getur kennarinn tekið að sér hlutverk sögumanns í mismunandi hlutum leikferlisins. Það getur verið í byrjun til að kynna söguviðið, t.d. "Einu sinni fyrir mörgum árum áður en bílar, vélar og símar urðu til, á lítilli eyju langt í burtu frá öllu." Hann getur sagt söguna meðan á ferlinu stendur til að tengja saman og varpa ljósi á það sem er að gerast og þær hugmyndir sem nemendur hafa komið fram með í hlutverki, t.d. "Og síðan rifust þorpsbúar um það hvað þeir ættu að gera við aðkomumanninn. Sumum fannst... (setja inn hugmyndir barnanna úr leiknum) öðrum fannst (setja inn hugmyndir barnanna út leiknum) ... að lokum ákváðu þau að..." Hægt er að nota frásögnina til að halda atburðarásinni gangandi, "Allt gekk sinn vanagang en dag einn gerðist dálítið sem breytti öllu...". Það er

líka hægt að nota frásögn til að skapa hugrenningar og til að ljúka leiknum, "Mörgum árum síðar mundu þorpsbúarnir ennþá vel eftir þeim degi þegar þau ráku ókunnuga manninn burt og þau veltu ennþá fyrir sér hvað varð um hann... en það var aldrei talað um hann meir." Öll leiklist er frásögn, að nota sögu til að skapa leikrænt ferli og að nota leiklist til að skapa sögur er því fullkomið tvíhliða ferli.

**Kennslufræðilegt LARP:** (EduLARP - Educational / Edu, Live Action Role Playing / LARP) er hlutverkaleikur í raunverulegu umhverfi sem er notaður til að miðla fyrirfram ákveðnu kennslufræðilegu efni. Þessa aðferðafræði í námi er hægt að kalla virknimiðað nám.

**Kortlagning/Mapping:** Nemendur búa til kort af söguviðinu/aðstæðunum sem unnið er með. Þetta er hægt að gera í hópvinnu á blö/pappír, eða það er hægt að gera þetta með því að merkja skólastofuna með post-it miðum og umbreyta þannig stofunni í umhverfið sem um ræðir. Tími er gefinn til að kanna og deila hugmyndum frá hópnum.

**Kyrrmyndir:** Þegar leikferli er stöðvað, búin til kyrrmynd úr því augnabliki, eins og um ljósmynd væri að ræða. Úr því verður kyrrmynd sem þátttakendur eða þeir sem fylgjast með geta endurspeglad og tjáð sig um. Kennarinn getur kallað „frost“ til að stöðva senuna eða kannski hafa þátttakendur komið sér saman um augnablik sem þeir frysta. Hægt er að endurskapa „frystan ramma“ aftur síðar (eða í upphafi næstu kennslustundar) sem kyrrmynd til að komast aftur á sama augnablik í leikferlinu. Fryst augnablik eða kyrrmyndir eru oft notuð með öðrum leiklistaraðferðum, t.d. til að skoða hvað persónur eru að hugsa á einhverju ákveðnu augnabliki, eða til vita hvað persónurnar geta sagt okkur á ákveðinni stundu ef við spyrjum þær (Kastljósið).

**Landsnámsaðferðin (Drama Worldbuilding):** Kennsluáðferðir sem snúast um að byggja upp ímyndaðan heim þar sem börn finna út hvernig þau geta komið sér saman um og byggt upp lýðræðislega framtíð á sínum eigin forsendum. Margskonar aðferðir eru notaðar, t.d. leiklist og sögur, frjáls skrif og myndlist. Aðalatriði er könnun á raunverulegum vandamálum eða lykilsurningum í ímynduðu samhengi þar sem ungt fólk fær það hlutverk að stuðla að félagslegum breytingum. Þessar aðferðir byggja á rannsóknum og eru studdar af átta lykilstoðum fyrir skapandi vellíðan sem hægt er að yfirfæra á hæfniviðmið 21. aldarinnar (Stephenson, 2022). Áhersla er á færni í notkun talaðs máls og samskipti, gagnrýna hugsun, tilfinningalæsi og samvinnu. Nemendur vinna bæði innan hins ímyndaða samhengis sögunnar þar sem þau nýta sér aðferðir leiklistar til að kanna ásetning og baksögur persónanna eða utan söguheimsins þar sem þau endurupplifa og kanna ýmsar hliðar sögunnar í gegnum vangaveltur og umræður. Nemendur endurupplifa atburði sögunnar, allur bekkurinn saman eða í minni hópum, deila þeim hver með öðrum og túlka það sem þau hafa gert saman. Þannig upplifa þau fjölbreytt sjónarhorn á söguna sem áhorfendur, flytjendur og rithöfundar. Þessi kennslufræði miðar að því að gera nemendur að hugmyndaríkum einstaklingum sem eru óhræddir við leysa vandamál með samkennd að leiðarljósi og að takast þannig á við breytingar

**Leiklist og sagnagerð/sögugerð:** Meginviðfangsefni er reynsla af því að búa til sögu saman. Tækifæri fyrir ungt fólk til að búa til og rannsaka sögur á margvíslegan hátt, hægt að tengja við frjáls skrif, myndlist, dans og tónlist.

**Lausnaleit (problem-solving):** Í menntunarlegu samhengi er þetta leið fyrir nemendur til að finna eigin lausnir á ágreiningi eða lausnir á flóknum málum.

**Samfélag rithöfunda:** Í samfélagi rithöfunda skrifa allir, þar með talinn kennarinn. Höfundar deila skrifum sínum með öðrum í hópnum og fá til baka uppbyggjandi gagnrýni sem hjálpar þeim að endurskrifa textana sína. Gagnrýni nýtist rithöfundum einnig til þess að fá hugmyndir fyrir þeirra eigin skrif og hjálpar þeim að velta fyrir sér og hugleidda starf sitt. Það tekur tíma að byggja upp samfélag rithöfunda í traustu og öruggu umhverfi. Þátttakendur vilja í byrjun kannski bara deila vinnu sinni með einum félagi og fá gagnrýni frá honum meðan þeir byggja upp sjálfstraust. Ef áhugi er fyrir hendi að kynna sér meira um hvernig samfélag rithöfunda er byggt upp með

nemendum þá gæti bók Teresu Cremin og Debra Myhill sem skrifuð er 2012 verið gagnleg.

**Samskipti:** Ferli þar sem fólk skiptist á og deilir með hvort öðru upplýsingum, vanalega í töluðu eða rituðu formi.

**Samvinnunám (tengist hópefli):** Tengist hópefli. Námsaðferð þar sem hver einstaklingur deilir sinni sérþekkingu með hópnum. Nám af þessu tagi býður upp á tækifæri til að miðla láréttri færni, ýmis konar þekkingu og sérfræðikunnáttu.

**Sjálfmiðað nám:** Námsferli þar sem nemendur eru við stjórnvölinn og taka sjálfir ákvarðanir um hvernig þeir læra.

**Sjálfstæð skrif:** Tilgangurinn með því að nota þessar aðferðir er að fá nemendur til að taka ritunarferlið í sínar eigin hendur. Í stað þess að vera sagt hvað þau eigi að skrifa og hvernig, fá nemendur val og í gegnum þetta val og með stuðningi alls hópsins upplifa þau gleðina af því að skapa. Þátttakendur í Arted verkefninu sýndu í litlu rannsóknarverkefni með 8 til 11 ára nemendum að sjálfstæð skrif eru fáguguð, frumleg og hugmyndarík (Dobson and Stephenson, 2017).

**Skapandi skrif:** Skrif sem þróa skapandi færni í notkun tungumálsins í þeim tilgangi að finna sína eigin rödd.

**Skóli án aðgreiningar:** Með skóla án aðgreiningar er átt við grunnskóla í heimabyggð eða nærumhverfi nemenda þar sem komið er til móts við náms- og félagslegar þarfir nemenda í almennu skólastarfi með manngildi, lýðræði og félagslegt réttlæti að leiðarljósi.

**Söguleikhús:** Í söguleikhúsi er unnið með persónusköpun. Í gegnum söguleikhús skilja nemendur líka betur söguþráð og uppbyggingu skáldskapar. Unnið er með með líkamann, látbragð, svipbrigði og rödd. Tengsl leikarans við áhorfendur verða líka mjög raunveruleg. Leikarinn snýr að áhorfandanum og ávarpar hann beint. Í söguleikhúsi notum við sögur eða ævintýri sem eru aðlöguð fyrir leiksvið. Nauðsynlegt er að skrifa handrit og gott er að gefa nemendum kost á að taka þátt í handritsgerðinni. Nemendur fá tækifæri til að æfa leikritið og allir þátttakendur geta verið persónur og sögumenn. Umgjörð leikritsins er mjög einföld. Það er í rauninni engin þörf á að hafa leikmynd eða leiksvið. Söguleikhús er hægt að sýna nánast hvar sem er.

**Traust rými, hugrekki og traust (e. brave space):** Það að skapa traust rými kemur frá hugmyndum um jafnrétti í menntun þar sem skoðað er hvernig kennslustofur geta stuðlað að inngildingum sem taka mið af ólíkum nemendum og valdaójafnvægi í samfélaginu sem getur haft áhrif á það sem gerist innan kennslustofunnar.

**Útilokun:** Vera neitað um aðgengi að skóla vegna agavandamála eða fá ekki aðgang að tækifærum/viðburði eða bekkjarstarfi.

**Þátttökuleikhús / Stopp leikhús (Forum Theatre):** Hópur býr til stutta senu (eða senur) sem sýna félagslegt málefni sem skiptir þá máli og endurspeglar reynslu þeirra, t.d. kynjastaðalímyndir, einelti, sundraðar fjölskyldur o.s.frv. Áhorfendur geta síðan tekið virkan þátt í senunni eftir ákveðnum reglum þegar atriðið er endurtekið. Áhorfendur sem taka þátt í sýningu með þessum hætti eru kallaðir á ensku "spectactors" eða leikandi áhorfendur. Þeir taka þátt í senunni ásamt leikendum með hjálp jokersins sem stjórnar sýningunni. Senan er leikin einu sinni fyrir áhorfendur sem síðan fá að horfa á hana aftur (eða nokkrum sinnum) og og er eftir það boðið með aðstoð jokersins að koma með tillögum til persónanna um hvernig leika má senuna á annan hátt. Markmiðið er að finna betri lausn á senunni, t.d. "í stað þess að hlaupa burt í fússi þegar einhver skammar þig þá gæti maður staðið kyrr í a.m.k. mínútu og ekki brugðist við og svarað síðan rólega fyrir sig." Áhorfendur geta leiðbeint persónunum með hvað þær geta sagt eða hvernig þær geta brugðist öðruvísi við og séð hvaða áhrif það hefur. Leikendur spinna síðan senuna aftur út frá þeim hugmyndum og tillögum sem komu.

# Heimildir og tilvísanir:

## Inngangur

Ali, D., 2017. Safe spaces and brave spaces. *NASPA Research and Policy Institute*, 2, pp.1-13

Dobson, T., and Stephenson, L. (2022) A trans-European perspective on how artists can support teachers, parents and carers to engage with young people in the creative arts, 36(6), pp.1136-1350. *Children & Society*. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/chso.12580>

Stephenson, L., Thorkelsdóttir, R., Dunbar K.L., Karameris, K., Jónsdóttir, J., 2023. Creative Pedagogy as a Practice of Resistance: Charting Artist Educators' practices within trans-European Education Policy. *JasED*

Stephenson, L., 2023. Collective creativity and wellbeing dispositions: children's perceptions of learning through drama. *Thinking Skills and Creativity*, p.101188. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101188>

## Steingríman

Lesefni um rannsóknir með kennurum sem nota leiklist í tengslum við samvinnu og velliðan

Stephenson, L., 2023. Collective creativity and wellbeing dispositions: children's perceptions of learning through drama. *Thinking Skills and Creativity*, p.101188. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101188>

Stephenson, L. and Dobson, T., 2020. Releasing the Socio-Imagination: Children's voices on Creativity, Capability and Mental Wellbeing. *Support for Learning*. 35(4). <http://doi.org/10.1111/1467-9604.12326>

Stephenson, L., Daniel, A. and Storey, V., 2022. Weaving critical hope: story making with artists and children through troubled times. *Literacy*, 56(1), pp.73-85. <http://doi.org/10.1111/lit.12272>

Read about safe and modified brave spaces and creative arts pedagogy here:

Stephenson, L., Arede, A., Ali, J., Dobson, T., 2023. Story Making as a practice of wilful belonging. Co-creating a novel with British-Pakistani girls in Primary School (2023). *Research in Drama Education*

## Hver er sérfræðingurinn?

[Social justice education](#)

[Brave space](#)

*Brave space:*

*Safe Spaces, Brave Spaces: Diversity and Free Expression in Education, Book by John Palfrey*

*From Safe Spaces to Brave Spaces: A New Way to Frame, Brian Addo und Kristie Clemens 2013*

*mitkollektiv toolkit:*

<https://mitkollektiv.de/en/reimagine-now/#toolkit>

miitkolektiv german speaking reasource list:  
[https://docs.google.com/document/d/1ar-mPVOhwsBOt\\_R4xmPpvQGpfyPxVN4fK9\\_-MXMzwV8/edit](https://docs.google.com/document/d/1ar-mPVOhwsBOt_R4xmPpvQGpfyPxVN4fK9_-MXMzwV8/edit)

Platzfürdiveritaet glossary:  
<http://www.platzfuerverdiversitaet.org/1/glossar.html>

Brave Space:  
[https://vimeo.com/548442294?embedded=true&source=vimeo\\_logo&owner=138159670](https://vimeo.com/548442294?embedded=true&source=vimeo_logo&owner=138159670)

Zeit für Vermittlung: <https://www.kultur-vermittlung.ch/zeit-fuer-vermittlung/v1/?m=1&m2=4&lang=d>

Action

Hanna Arendt, The Human condition, University of Chicago Press. Chapter 5

Or in German:

[https://moodle.europa-uni.de/pluginfile.php/306737/mod\\_resource/content/1/Arendt%20-%20Vita%20activa%20-%20S.%20244-286.pdf](https://moodle.europa-uni.de/pluginfile.php/306737/mod_resource/content/1/Arendt%20-%20Vita%20activa%20-%20S.%20244-286.pdf)

Unlearning:

Ariella Aisha Azoulay, *Potential History; Unlearning Imperialism*. pp.15-30

*Unlearning Whiteness*, <https://unlearningwhiteness.cargo.site>

## Líf steina

Teresa Cremin and Debra Myhill's *book*, written in 2012

However, *research* shows that teachers writing with their class helps both to neutralise the traditional power dynamics between a teacher and their students and to give the teacher a chance to share their writing processes with their students

As members of the arted team demonstrated in a small-scale *research project* with 8 to 11 year old students, the resulting agentic writing is sophisticated, innovative and imaginative.

Dobson, T. and Stephenson, L. (2019) "I think it fits in": Using Process Drama to Promote Agentic Writing with Primary School Children. *Literacy*. 53(2), pp.69–76. Available online from: <http://dx.doi.org/10.1111/lit.12145>.

Dobson, T. and Stephenson, L. (2017) Primary Pupils' Creative Writing: Enacting Identities in a Community of Writers. *Literacy*. 51(3), pp.162-168. Available online: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/lit.12118>.

## Náttúruguðirnir og galdrameistarinn

To Play or Not to Play: Edu-Larp in Curricular Settings  
[https://www.youtube.com/watch?v=Afz712\\_o2](https://www.youtube.com/watch?v=Afz712_o2)

What is an edularp (for teachers):  
<https://www.youtube.com/watch?v=hAjLQNwPa8s>

Example of Danish Schools using larping methodology (for students):  
<https://www.youtube.com/watch?v=SXBLx0ZjsTY>

To use for narration of EduLARP (*can be also translated with Google translate*)  
<https://nordiclarp.org/2015/03/04/learning-by-playing-larp-as-a-teaching-method/>

## Ferðalangurinn – Söguleikhús

Rannveig Björk Thorkelsdóttir (2022) 'In drama you can be anything...': student perspectives on drama teaching and school performance in Icelandic compulsory education, *Research in Drama Education: The Journal of Applied Theatre and Performance*, DOI: 10.1080/13569783.2022.2116976

Thorkelsdóttir, R. B., & Jónsdóttir, J. G. (2022). Performative inquiry: To enhance language learning. Í L. Krogh, A. Scholkmann, & T. Chemi (Útg.), Performance and Performativity (8 ed., Bindi IV, bls. 43–63). (The Pedagogy of the Moment: Building Artistic Time-Spaces for Critical-Creative Learning in Higher Education; Bindi IV, Nr. 8). Aalborg University Press.

## Út fyrir rammann

<https://www.inclusiveschools2.net/>

## Borg úr steini

Marion Seidl-Hofbauer (ed.): Theater Spielen, Jeux Dramatiques, Cologne 2016. [www.jeux.at](http://www.jeux.at)

## Photo credits

Cover – Photo by USGS on Unsplash; Photos 1, 2 – Clara Amit, Israel Antiquities Authority; Photo 6 – Tama66, retrieved from PIXNIO (License: Free to use CC0); Photo 11 – "Stones" by rkramer62 is licensed under CC BY 2.0.