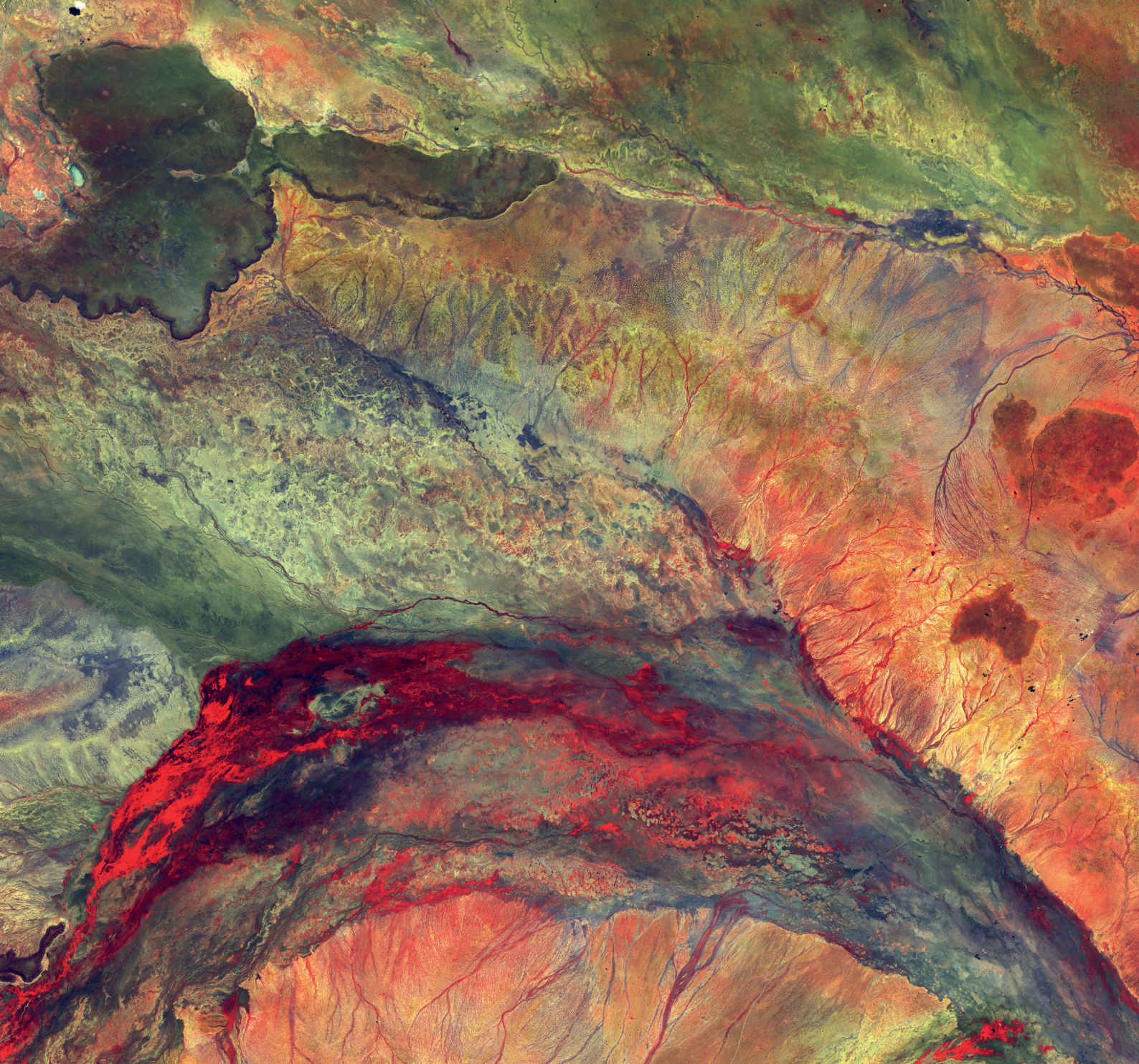




Kennsluefni fyrir yngsta stig grunnskóla

Ritstjórar:
Rannveig Björk Þorkelsdóttir
Jóna Guðrún Jónsdóttir



UNIVERSITY OF ICELAND
SCHOOL OF EDUCATION



Erasmus+

www.arted-eu.org
@ArtedEu

Contents

Inngangur 3

Verkefni 6

Gumpa og Haki heimsækja Grjóta frænda 6

Skapandi kortlagning 16

Göngin 22

Einmana steinninn 32

Náttúruguðir 37

Líkamsslagverk 43

Tíu skota undrið 50

Orðalisti 56

Heimildir 60

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 rannsóknum 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)

- Að treysta ungu fólki
- 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 þessarar 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 þessarar vinnusmiðja er að tengja listirnar enn frekar inn í nám grunnskólanema. Þær eru hugsaðar fyrir nemendur, 6–11 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. **Gumpa og Haki heimsækja Grjóta frænda.** (Hljóðleikhús, hlutverkaleikur og leiklistaraðferðir)
2. **Skapandi kortlagning.** (Hlutverkaleikir, frásögn með áherslu á vinnuferlið)
3. **Göngin.** (Landnámsaðferðin/ nám í gegnum leiklist)
4. **Einmana steinninn – Jeux Dramatiques.** (Leikhúsaðferð án orða)
5. **Náttúrugúðir.** (Hlutverkaleikur, frásagnir, teikning og skynjunaraðferðir)
6. **Líkamsslagverk.** (Þátttaka í námi, jafnrétti og tónlist)
7. **Tíu skota undrið.** (stafræn saga)

Vinnusmiðja 1

Gumpa og Haki heimsækja Grjóta frænda vinnur með hljóðleikhús og hlutverkaleik til að gera ungu fólki kleift að nota ímyndunarafl til að eiga samskipti og beita aðgerðum til að leysa sameiginleg vandamál með aðferðum leiklistar. Eins leggur vinnusmiðjan áherslu á að nemendur kanni hljóðheiminn, rannsaki, flokki og hafa stjórn á hljóðum frá mismunandi hljóðgjöfum.

Vinnusmiðja 2

Skapandi kortlagning notar hlutverkaleiki og frásagnir 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

Göngin vinna með leiklist sem frásagnaraðferð sem felur í sér sviðsetningu, mótun sýninga og gagnkvæma svörun. Allt snýst um lýðræðislega hugsun og gjörðir. Börn og fullorðnir vinna saman að settu marki.

Vinnusmiðja 4

Einnama steinn notar Jeux Dramatique aðferðina þar sem ekki er notast við hið talaða orð. Þegar hið talaða orð er tekið út úr leiknum verður til heimur með nýjum lögmálum og sjónarhornum.

Vinnusmiðja 5

Náttúrugudirnir vinna með leiklist í gegnum frásögn og ímyndað rými sem gefur nemendum tækifæri til að prófa hugmyndir og velta fyrir sér reynslu sinni. Eins er unnið í gegnum hlutverkaleik þar sem nemendur nota ímyndunaraflið til að eiga samskipti og beita aðgerðum til að leysa sameiginleg vandamál.

Vinnusmiðja 6

Líkamsslagverk byggir á leikjum sem notaðir eru í kennslu til að nemendur þrói með með sér samfélagstilfinningu og sjálfstraust í gegnum tónlist og líkamsvinnu.

Vinnusmiðja 7

Tíu skota undrið vinnur með stafræna frásögn til að þróa samskiptahæfni, kenna nemendum að skipuleggja betur hugmyndir sínar, spyrja réttu spurninganna og tjá skoðanir sínar á opnari hátt.

Gumpu og Haki heimsækja Grjóta frænda.

Hljóðleikhús og hlutverkaleikur

Aldur

Grunnskóli (6–11 ára)

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

Leiklist sem listform einbeitt sér að frásögn sem felur í sér að leika, móta og bregðast við. Þetta felur annars vegar í sér leiklist, eins og skólaleikritið og hins vegar hlutverkaleik. Leiklist er mjög fjölbreytt og hægt að tengja við hvaða svið námskrár sem er. Leiklist gefur ungu fólki tækifæri til að prófa að leika hugmyndir á skapandi hátt og læra saman (Thorkelsdóttir, 2022). Hún býður einnig upp á beina endurgjöf frá jafningjum og skapar umhverfi þar sem hægt er að skapa nýjar leiðir hugsunar og þekkingar þar sem nemendur fá tækifæri til að breyta sjónarhorni sínu í öruggu umhverfi. Vinna með leiklist gefur nemendum tækifæri til að tjá sig með hreyfingu, myndum, tónlist og/edá orðum og felur í sér öll tungumál sem virkjar fjölbreyttar leiðir til að þekkja og deila sögum, skilja verkefni og takast á við margbreytileika og breytingar (Thorkelsdóttir og Jónsdóttir, 2022). Leiklist getur hjálpað nemendum að skapa sameiginlegt andrúmsloft sem hjálpar meðal annars við að byggja upp sjálfstraust og samkennd auk þess að efla sjálfsvirðingu og ímyndunaraft sem eykur gleði í skólastarfi og gagnast öllum námsgreinum (Thorkelsdóttir, 2022).

Lykilhugtök

Skilgreiningar á eftirfarandi hugtökum er að finna í orðalista.

- Hljóðleikhús
- Hlutverkaleikur
- Aðferðir leiklistar í námi
- Frásögn og sviðsetningar

Þekkingarviðmið

Hvaða þekkingu er unnið með?

Hluti 1: Að búa til traust rými (e.brave space). Líkamlegar hreyfingar – mismunandi hraði. Að finna ólíka áferð steina sem tengjast náttúrunni og upplifun nemenda.

Hluti 2: Virk þátttaka og tjáning. Líkamlegar hreyfingar og hlustunarfærni. Hljóðsköpun. Gagnrýnin hugsun og miðlun þekkingar. Samkennd og vinátta. Að læra hugtök, tölur og margföldun í stærðfræði.

Hluti 3: Að kanna heim hljóðanna. Samvinna. Rödd og máltjáning. Virk hlustun. Ánægja. Valdefling. Virk hlustun. Tækni. Virðing.

Hluti 4: Að kanna heim hljóðanna. Samvinna. Rödd og máltjáning. Virk hlustun. Ánægja.

Hvernig verður þekking til?

Hluti 1: Flokkun og val á hljóðum úr mismunandi hljóðgjöfum. Að heyra hljóð annarra og hlusta á þau. Að njóta þess sem skapast hefur og vera stoltur.

Hluti 2: Upplifun í gegnum samskipti og samvinnu í gegnum leiklist eins og kyrrmyndir, hlutverkaleik, að skrifa í hlutverki, teikna, leysa vandamál og kanna hljóðleikhús. Líkamleg og tilfinningaleg merkingargerð. Að spyrja spurninga og hlusta á svör án þess að gera athugasemdir. Að tengja hugtök í stærðfræði í gegnum hreyfingu.

Hluti 3: Líkamleg, tilfinningaleg og vitsmunaleg merkingarsköpun, raunhæf reynsla. Flokkun og val á hljóðum frá mismunandi hljóðgjafa í hlutverki. Að heyra hljóð annarra og hlusta á þau; virða hljóð hvers annars með því að verða virkur hlustandi. Að taka upp sögu.

Hluti 4: Flokkun og val á hljóðum úr mismunandi hljóðgjafa í hlutverki. Að heyra hljóð annarra og hlusta á þau. Að njóta þess sem skapast hefur og vera stoltur.

Vinnusmiðja 1: Gumpa og Haki heimsækja Grjóta frænda.

270 mín

Grunnskóli (6–11 ára)

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

Í hljóðleikhúsi þjálfast nemendur í því að kanna hljóðheiminn, rannsaka, flokka, velja og hafa stjórn á hljóðum frá mismunandi hljóðgjöfum. Í gegnum leiklist fa nemendur tækifæri til þess að setja sig í i spor annarra og prófa sig áfram með mismunandi tjáningarform, hegðun og lausnir í öruggu umhverfi í skólanum (Þorkeldsdóttir, 2020). Hún styður nemandann í að tjá, nota

og miðla hugmyndum sínum og tilfinningum. Leiklist reynir auk þess stöðugt á samvinnu, samskipti, sköpun, tungumál, tjáningu, gagnrýna hugsun auk líkams- og raddbeitingar. (Aðalnámskrá grunnskóla, 2013).

Það sem þarf fyrir vinnusmiðjuna:

- Rými til að hreyfa sig inni í kennslustofunni ef hægt er eða á skólalóðinni
- <https://padlet.com/rbth/hlj-leikh-s-qbr29ffczxm88qd7>

Tenging við aðalnámskrá

Leiklist, íslenska, stærðfræði, landafræði, hreyfing, sköpun, listir og tónlist.

Skipulag vinnusmiðjunnar:

Tími	Verkefnalýsing	Tillögur og upplýsingar
30 mín	Upphitun og nemendur kynnast rýminu, hugflæði. Í dag ætlum við að vinna með sögu og hljóðleikhús þar sem þið fáðið að búa til ýmis konar hljóð. Nemendur kynnast álfum sem búa í hólum og tröllum sem búa í fjöllum. Hvers konar hljóð gefa álfarnir frá sér? Hvað heyrum við? Nú skuluð þið breytast í tröll, hvað heyrum við?	<i>Kennarinn er sögumaðurinn.</i>  Myndin af tröllinu er tekin í Dimmuborgum Í hring á gólfnu: Kennarinn gefur nemendum mismunandi steina og leyfir þeim að skoða þá. Kennarinn spyr nemendur um steinana. Þekkja þeir þá með nöfnum? Safna þeir steinum? Hvaðan koma steinarnir? Kennarinn biður nemendur um að leika álfa. Kennari biður þau að hreyfa sig um stofunni eins og álfar án hljóðs með látbragði. Síðan biður kennari nemendur að bæta við hljóði. Kennarinn spyr hvort börnin hafi heyrt að fólk breytist í steina? en tröll? Hafa börnin hlustað á tröllasögur? Hvernig líta tröll út? Hafiði séð steina sem líta út eins og tröll? (taka með myndina af Flumbru). Trúir þú á tröll og álfa? Hvar búa tröllin?

90 mín

Fyrsti hluti:

Gumpa og Haki heimsækja Grjóta frænda.

Frásögn

Í Esjunni þar sem tröllin Gumpa og Haki búa stendur mikið til. Þau hafa nefnilega ákveðið að fara í heimsókn til frænda þeirra, sem heitir Grjóti, og býr í Dimmadal í Dyrfjöllum. Til þessa að komast þangað ákváðu þau að ganga meðfram hringveginum um Ísland sem nefnist Þjóðvegur 1. Þannig voru þau viss um að rata austur á firði. Þau byrjuðu að leita að bakpokanum sínum til að geta pakkað saman fötum til að taka með sér. Bakpokinn þeirra sem var frekar stór fannst bara ekki. Hvar gat hann verið? Þau leituðu og leituðu. Þau leituðu inni í eldhúsi, undir pottum ♪ og pönnum ♪ þau veltu við steinum ♪ og þau lyftu björgum ♪ en allt kom fyrir ekki. Þau fundu bara ekki pokann.

Eftir þetta er nemendum skipt upp í fjögurra manna hópa.

Hljóðleikhús/spuni

Hópur eitt býr til hljóð eins og úr pottum og pönnum.

Hópur tvö býr til hljóð eins verið sé að lyfta stóru grjóti.

Þriðji hópurinn býr til hljóð eins og tröllin ganga.

Fjórði hópurinn býr til hljóð eins og það sé jarðskjálfti

Frásögn.

Nú voru góð ráð dýr. *Hvað gerum við núna?* spurði Gumpa. Tröllinn settust á gólfíð og fóru að hugsa. *Hvað getum við gert? Við verðum að hafa fót til skiptanna er það ekki?* spurði Haki. Gumpa stóð á fætur og fór að ganga um gólf ♪. Hún gekk hring eftir hring og í hvert skipti sem hún setti stóra fótinn sinn á gólfíð heyrðist mikill hávaði ♪ Allt í hellinum þeirra titrað og skalf.

Spuni:

Kennari biður nemendur í sömu hópum að ganga um eins og tröll.

Aðferðir leiklistar:

Frásögn

Kennari les eða segir sögu sem fjalla á um í leikferlinu.

Dæmi:

„Jæja krakkar. Hafið þið heyrt söguna um Búkollu? Einu sinni

fyrir langa löngu þá“

Hljóð og spuni

Nemendur leika dýr eða hvað sem er með tilheyrandi hljóðum.

Dæmi:

Kennari fær nemendur til að standa upp við einn vegg í beinni

línu. Næst biður kennari nemendur um að fara yfir gólfíð að gagnstæðum vegg í hlutverkum. Kennari segir: „nú farið þið yfir að hinum veggnum, með hreyfingum.

Spuni

Spuni er hlutverkaleikur, sem gerist hér og nú. Þátttakendur setja sig í spor annarra og öðlast tilfinningalega reynslu. Spuni er leið til að rannsaka hið óþekkta. Oft er gefinn upp ákveðinn rammi en ekki alltaf. Ramminn getur verið ákveðinn staður og persónur ásamt ákveðnu vandamáli sem nemendur þurfa að leysa.

Dæmi:

Nemendur fá ákveðin fyrirmæli og þurfa að búa til framvindu t.d. út frá sögunni um Búkollu. Hvað gerist þegar Búkolla og Jón bóndasonur hitta skessurnar í fyrsta sinn?

Að leysa vandamál/ kennari spyr nemendur:

(Í hring á gólfi)

Nú stöndum við frammi fyrir vandamáli. Hvað geta tröllin gert? Hvernig getu þau pakkað saman fötunum sínum ef þau finna ekki bakpokann sinn?

Kennari fær hugmyndir frá nemendum. Ef þeir koma ekki með hugmynd um að tröllin geti klætt sig í fötin sjálf þá getur kennarinn spurt nemendur hvort það sé ekki góð hugmynd að...

90 mín	Annar hluti: Frásögn: Allt í einu kallaði hún: <i>Ég veit. Við klæðum okkur bara í öll fötin okkar. Já kallaði Haki og stóð á fætur. Það er góð hugmynd.</i> Tröllin týndu nú til öll fötin sín og settu á gólfíð. Þetta voru tvennar buxur sem Haki átti, þrír kjólar sem Gumpa átti og eitt belti sem var langt og mjótt og eitt snæri sem þurfi að ná utan um Gumpu. Tröllin tóku nú til við að klæða sig í fötin sín með tilheyrandi látum ♪. Þegar þau voru komin í öll fötin stóðu þau brosandi og glöð og horfðu á hvort annað. <i>Snúðu þér við sagði Gumpa. Má ég sjá þig aftan frá?</i> Haki snéri sér í hring og Gumpa skelli hló ♪. <i>Nú þú sagði Haki og Gumpa snéri sér við og þau skelli hlógu ♪. Þau hlógu svo hátt ♪ að það kvein í fjöllum ♪ og mannfólkið skildi ekkert í þessu furðulega hljóði ♪. Þau hreinlega veltumst um af hlátri þannig að litlir steinar fóru að velta niður hliðina ♪, fyrst bara nokkrir í einu en svo stærri og stærri steinar með miklum látum ♪. Sem betur fór enduðu þeir allir í dalnum sem var beint fyrir neðan hellinn sem Haki og Gumpa bjuggu í.</i> Kyrrmynd: Kennari biður nemendur í pörum (tveir og tveir saman) að búa til kyrrmyndir þar sem tröllin eru að horfa á hvort annað og og hlæja mjög hátt. Hljóðleikhús/hreyfing: Kennari biður nemendur að hlæja upphátt, fyrst bara laúflétt en síðan mjög hátt og búa til hreyfingu á sama tíma (hvernig hreyfa tröllin sig þegar þau hlæja?) Að rannsaka með látbragði (mælistikan): Kennari biður nemendur að búa til línu fyrir framan kennarann, fyrst eftir stærð (þau sjálf) (með látbragði). Síðan biður hann nemendur að búa til línu fyrir aftan kennarann eftir afmælistímanum þeirra (með látbragði). Að lokum biður kennarinn nemendur að búa til línu eftir því hvaða dag í mánuðinum þeir eiga afmæli (með látbragði).	Kyrrmyndir Nemendur búa til kyrrmyndir (frjósa eða búa til myndastyttur). Nemendur þurfa að finna út hvernig best er að stilla myndinni upp. Dæmi: Tveir saman í hópi búa t.d. til kyrrmynd
--------	---	---

Frásögn:

Jæja sagði Haki. Nú erum við tilbúin og við getum farið að leggja af stað. Þau örkuðu niður hliðina í átt að þjóðveginum og byrjaðu ferðalagið. Þegar þau höfðu gengið í smá stund komu þau að bílagöngum sem voru allt of lítil fyrir þau til að ganga í gegnum. Hvað gerum við nú? spurði Haki. Við verðum bara að ganga. Hvalfjörðinn sagði Gumpa. Hvalfjörðinn? hrópaði Haki. Ég er hræddur við hvali, sagði hann. Þú þarft ekki að vera hræddur við hvali. Þeir eru vinir okkar sagði Gumpa. Þeir eru stórir eins og við og búa í sjónum sagði Gumpa. Þeir er mjóir og langir og geta líka verið breiðir og stuttir sagði Gumpa. Allt í lagi sagði Haki. Förum og heilsum upp á hvalina í Hvalfirði. Þau örkuðu af stað með miklum látum ♪. Þegar þau voru kominn innst í botninn sáu þau fyrstu hvalina. Þetta var búrhuval fjölskylda. Þau er svo stór og hávær ♪ sagði Haki. Já sagði Gumpa. Það heyrir hátt í þeim þegar þú slengja sporðinum sínum á sjóinn ♪. Þabbinn sem er kallaður tarfur getur náð 15–20 metra lengd og mamman sem er kölluð kýr getur verið 11–13 metrar á lengd. Þau eru þrisvar sinnum stærri en við. Gumpa og Haki settust í hliðina og horfðu út á hafið. Þau sáu marga hvali og fullt af fuglum. Gargið í mávinum ♪ heyrðist hæst. Þau heyrðu líka í lóu ♪ og spóa ♪ og í nokkrum krummapörum ♪.

Rannsakað í hóp – útikennsla

Kennari biður nemendur, að finna út úr því hvernig hægt er að komast að því hvað tröllin eru stór.

Fá nemendur til að ákveða hversu stór þau vilja að hvalurinn sé (15–20 cm).

Þegar þau komast að niðurstöðu þá nota þau mælistiku og band til að mæla lengdina.

Næst fer hópurinn út og er skipt upp í þrjá hópa. Hver hópur hjálpar til við að teikna upp hvalinn með kítum. Þegar það er búið þar hver hópur að finna út hvað tröllin eru stór. Þau eru 1/3 af stærð hvalsins. Nauðsynlegt er að gefa hverjum hóp góðan tíma til að finn hvað tröllin eru stór. Þegar nemendur hafa fundið það út þá teikna þau tröllin í þeirri stærð sem þú fundu út við hliðina á línunni sem sýnir hvalinn (unnið með margföldun og stærðfræði).

90 mín

Þriðji hluti

Hljóðleikhús / hreyfing:

Nemendum er skipt í fjóra hópa. Biðjið einn hóp að gefa frá sér hljóð eins og pabba/ hvalurinn gerir og hreyfa sig svo um í rými hvals. Aðrir hópar geta gefið frá sér hljóð eins og þröstur og mávurinn og síðasti hópurinn gefið frá sér hljóð eins og selir gefa frá sér. Allir hóparnir sýna hreyfingu og hljóð sín á milli

Frásögn:

Eftir nokkra stund ákváðu þau að halda áfram. Þau gengu og gengu þar til þau komu að Breiðafirði. *Vá hvað eru eiginlega margar eyjar hérna* spurði Haki? *Þær eru nær óteljandi* sagði Gumpa *en við getum prófað að telja þær* sagði hún. 1, 2, 3, 2700. *Þetta eru 2700–2800 eyjar* sagði Gumpa þegar þau gátu ekki talið lengur. *Nú hættum við að telja og höldum áfram* sagði Gumpa. Rétt áður en þau hættu sáu þau sel sem *golaði hátt* ♪. *Sjáðu* sagði Gumpa. *Hann er að veifa okkur. Bless, bless* sögðu tröllinn og héldu af stað. Þau gengu lengi, lengi og ákváðu að stytta sér leið með því að ganga þvert yfir Ísland. Á Arnarvatnsheiði sáu þau endalaust af litlum vötnum. Hér er mjög mikið af fallegum vötnum sagði Haki. *Eigum við að telja þau? Já gerum það* sagði Gumpa og þau byrjuðu að telja. 1, 2, 3, eftir dágóða stund sagði Haki: *Þau er óteljandi. Getum við bara talið þau sem eru kringlótt?* Gerum það sagði Gumpa og þau byrjuðu að telja. *En ef við teljum bara þau sem eru aflöng eða djúp og grunn. Getum við þá talið þau?* spurði Haki. *Prófum það* sagði Gumpa.

Umræður:

Kennari spyr nemendur:

Er eitthvað til sem er óteljandi? Hvernig vatn er kringlótt? En það sem er aflangt?

Leikur að formum:

Nemendur búa til form með því að takast í hendur og mynda þannig formin. Formin geta verið kringlótt, sporöskjulaga, þríhyrnt, ferningur, ferhyrningur.

Frásögn:

Tröllin héldu enn og aftur af stað fram hjá Eiríksjökli sem er lítill kringlóttur jökull og Langjökli sem er stór og ilangur. Í fjarska sáu þau Vatnajökul sem er lang stærstur. Þau ákváðu að hvíla sig í Mývatnssveitinni. *Af hverju er svona mikið af flugum hérna?* spurði Haki. *Ég hef aldrei séð svona mikið af flugum. Þetta eru mýflugur* sagði Gumpa. *Þær eru nauðsynlegar fyrir lífríkið í Mývatni. Endurnar og fiskurinn sem lifir í vatninu étur flugurnar.* Þau settust við vatnið og fylgdust með fiskum stökkva upp úr vatninu til að ná sér í flugu. Þau heyrðu í öndum kvaka og kindum jarma hestum hneggja og kúm baula.

Kennari spyr nemendur spurninga: Vitið þið hvar Mývatn er? Hafið þið komið til Mývatns? Séð mýflugurnar? Hvað þarf maður að gera til að verjast þeim? Hafið þið séð Vatnajökul? Hvar er hann? Benda á þetta á korti.

Frásögn:

Það er notalegt að sitja hérna við vatnið en við verðum að halda áfram. Þau stóðu upp og tóku stefnuna á Dyrfjöll. Eftir tveggja daga göngu komu þau loks að Dyrfjölum. Þau settust niður við Stóruð og hoppuðu ofan í vatnið til að baða sig. Þau busluðu og busluðu og voru með mikil læti. Þegar þau voru orðin hrein og fin fóru þau gegnum dyrnar á Dyrfjölum ofan í Jökuldal og inn í Dimmadal þar sem Grjóti frændi þeirra átti heima. Þau börðu á bergið til að láta vita af komu sinni en ekkert gerðist. Þau börðu aftur hærra og enn aftur enn þá hærra. Ekkert gerðist. *Hvað gerum við núna?* spurði Haki? *Hann er örugglega sofandi og við þurfum bara að vekja hann* sagði Gumpa. *Hvernig gerum við það?* spurði Haki. *Við köllum Grjóti frændi vaknaðu þrisvar sinnum mjög hátt og klöppum höndunum saman á milli. Gerum það* sagði Haki.

	Kennari spyr nemendur spurninga: Getið þið hjálpað Gumpu og Haka? Eigum við að standa upp og kalla saman og klappa? (taka eina æfingu) „Grjóti frændi vaknaðu“ klapp „Grjóti frændi vaknaðu“ klapp „Grjóti frændi vaknaðu“ klapp ... tilbúin? Tröllin tóku sér stöðu fyrir framan bergvegginn og kölluðu „Grjóti frændi vaknaðu“ klapp „Grjóti frændi vaknaðu“ klapp „Grjóti frændi vaknaðu“ klapp. Frásögn: Allt í einu heyrðist mikill hávaði þegar bergið opnaðist og Grjóti frændi steig út. <i>Hvað er eiginlega í gangi?</i> spurði hann. <i>Þetta eru bara við kæri frændi. Haki og Gumpa frá Esjunni. Hva, eruð þið komin alla þessa leið til að heimsækja mig? Mikið er það nú gaman sagði hann.</i> Það urðu fagnaðarfundir hjá tröllunum þegar þau löbbuðu inn í bergið þannig að jörðin skalf og titraði með tilheyrandi hljóðum. Myndsköpun Kennarinn biður börnin um að skrifa niður nokkur orð til Gumma og Haka um hversu dugleg þau eru. Það er líka hægt að teikna mynd fyrir þau. Hvað þýðir það að sakna einhvers? Af hverju elskar fólk hvort annað? Hvernig getum við sýnt ást og umhyggju?	
30 mín	Æfing fyrir upptöku 30 mín Æfing Kyrrmyndir: Kennari biður nemendur, í pörum, að búa til kyrrmynd af fólki sem sýnir ást og umhyggju fyrir hvort öðru. Kennari les sögun og nemendur búa til hljóð og æfa hljóðin fyrir söguna. Hægt er að ákveða hver á hvaða hljóð ef vill.	https://padlet.com/rbth/hlj-leikh-s-qbr29ffczzxm88qd7 Nota Audacity sem upptökutæki. Biðja nemendur um að sitja í skeifu þannig að tölvan snýr að kennara.
30 mín	Upptaka Kennari tekur upp söguna með hljóðum nemenda. Kennari getur lesið söguna og nemendur koma inn með hljóðin. Hlustað á söguna í lokin. Áður en verkið hefst á þarf að leggja áherslu að í þessu verkefni verður unnið með samskipti, hópastarf og að nemendur fá þjálfun í félagsfærni.	

Skapandi kortlagning

Aldur

Grunnskóli (6–11 ára)

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

Ef kennarar hafa áhuga á að efla sjálfbærni í námi og eðlislæga getu barna til náms, vinna með löngun þeirra til að afla sér fróðleiks, forvitni þeirra og gleði af því að uppgötva nýja hluti getur vinna með skapandi kennsluaðferðir verið skemmtileg bæði fyrir nemendur og kennara. Vinna með eftirfarandi þætti örvar heilastarfsemina: Virk reynsla, tilfinningaleg tenging, lifandi frásagnir, upplifun af árangri, halda athygli, finnast maður skipta máli.

Lykilhugtök

Skilgreiningar á eftirfarandi hugtökum er að finna í orðalista.

- Hlutverkaleikur
- Aðferðir leiklistar í námi
- Frásögn og sviðsetningar

Þekkingarviðmið

Hvaða þekkingu er unnið með?

- Að kynnast svæðinu í kringum skólann frá nýju sjónarhorni
- Rannsóknir á umhverfi – leiddar af áhuga nemenda
- Að segja sögur – að skapa eigin sögur um umhverfi sitt
- Að afla sér upplýsinga sjálfur
- Hópefli
- Að þora að taka áhættu
- Vinna með margþættan skilning
- Nýsköpun
- Vera meðvituð um sjónarhorn annarra

Hvernig er þekkingin búin til?

Í vinnusmiðjunni er lögð áhersla á vinnuferlið í stað árangurs – hún snýst um þátttöku, virkni og persónulega ábyrgð hvers og eins, en einnig um skólamenningu sem einkennist af gagnkvæmri virðingu og meðvitund í samskiptum. Innan þess ramma sem er gefinn er hægt að vinna með hvaða námsgrein sem er og flétta þær saman við hinar ýmsu listgreinar. Tímanum er skipt í tvennt: Í byrjun er unnið með listræna nálgun, síðan er útfærð sú þekking sem aflað er í gegnum viðfangsefnið. Upplifunin af því að hafa frelsi og sjálfstæði til að skapa stuðlar að sjálfstæði í ákvarðanatöku og ábyrgð.

Vinnusmiðja 2: Skapandi kortlagning

170 mín

Aldursviðmið: 6–11

Þekkingarviðmið

Nemendur kanna upp á eigin spýtur staði í kringum skólann sinn, velta fyrir sér sögunni á bak við þessa staði og búa til sögur í kringum þá.

Kynning á verkefninu fer þannig fram að farið er í skoðunarferð með leiðsögn um svæðið þar sem sögur nemenda er sagðar

Það sem þarf fyrir vinnusmiðjuna:

- 170 mín. (Þessi tímarammi er einungis til viðmiðunar. Aðlaga þarf tímann í samræmi við þarfir hópsins og stundatöflu bekkjarins.)
- Efni til kortagerðar: pappír, litrikir pennar/blýantar, skæri, lím
- Gamlar myndir af byggingum og stöðum í nágrenni skólans (má sleppa)
- Tími til að undirbúa þá leið sem farin er undir stjórn kennara
- Rými til að vinna í hópum
- Fjórar stórar pappírsarkir og á þær skrifaðar kveikjur að umræðum og vangaveltum
- Hver vinnuhópur þarf að hafa eftirtalið:
- Kort af svæðinu í kringum skólann
- Upptökutæki (farsímar nemenda)
- Myndavél (farsímar nemenda)

(Þetta verkefni er skrifað fyrir kennara sem nú þegar þekkir nemendahópinn. Ef kennarinn þekkir ekki hópinn er gott að gefa tíma fyrir nafnaleik í byrjun)

Aukaverkefni sem mælt er með: Framhald af þessu verkefni gæti verið að nemendur fari hver með annan í skoðunarferð. Það fer eftir því hvað hóparnir eru margir en það er nauðsynlegt að hafa a.m.k. 90 mínútur til að æfa ferðina og deila henni síðan meðal nemenda. Ef áhugi er fyrir hendi er mikilvægt að gera þetta í næsta tíma á eftir þessari þriggja tíma vinnusmiðju.

(Slóðir á önnur kortaverkefni)

<https://www.dieremise.org/kiez-mapping-remise/>

Tenging við námskrá

- Hægt er að gera þessa smiðju í sögutíma þar sem kannaður væri einhver sögulegur atburður eða tími.
- Það er líka hægt að flétta verkefnið inn í tungumálakennslu, hafa ferðirnar á tungumáli sem nemendur eru að læra.

Aukaverkefni

Takið viðtal við einhvern annan um uppáhaldsstaðinn þeirra í nágrenni skólans. Takið viðtalið upp. Biðjið einhvern fullorðinn fyrir utan skólann að segja ykkur sögur um þessa staði. Takið upptökuna með ykkur í skólann.



Sýnishorn af korti til að nota með hópnum.

Skipulag vinnusmiðjunnar

Tími	Verkefnalýsing	Tillögur og upplýsingar
15 mín	Kynning á kortinu Kynnið kort af svæðinu í kringum skólann og spyrjið spurninga út frá því: ● Hvað sjáum við? ● Hvað er það sem er eftirtektarvert? ● Hvaða staðir á kortinu eru mest spennandi / minnst spennandi? ● Hvað veistu nú þegar um þetta svæði? Segðu frá leiðinni sem þig langar að fara.	Skipuleggja þarf tímann með tilliti til frímínútna og þarfa nemenda. (sýnishorn af korti) Kennari þarf að vera með lista yfir svæði sem eru venjulega ekki auðkennd á kortum. Hér getur kennarinn komið með hljóðritanir að heiman.
45 mín	Könnunarleiðangur Kennarinn tekur nemendur í könnunarleiðangur sem hann hefur skipulagt. Þetta er gert til að kynna því svæði sem unnið er með og finna út hvort það sé eitthvað sem nemendur myndu rannsaka betur. Kennarinn getur stoppað á ákveðnum stöðum og boðið upp á eftirfarandi: ● Staðreyndir um svæðið í kringum skólann. ● Nöfn á götum og ýmsum kennileitum, sögulegum byggingum og minjum. ● Sögurnar á bak við byggingarnar, kennileitin og minjarnar. ● Kennarinn getur líka bætt við sínum eigin sögum og skálduðum staðreyndum um leiðina. ● Bjóða upp á að velta fyrir sér spurningum og efnisatriðum sem tengjast námskránni. Í þriggja til fimm manna hópum fylgja nemendur leiðinni sem kennarinn bjó til og taka myndir af því sem þeir sjá og taka upp hljóð sem þeir heyra. Þetta geta verið hlutir sem hópnum finnst áhugaverðir og spennandi og langar að skoða betur. Hver hópur á bara að nota einn síma.	Rannsóknin sem verið er að vinna á þessum tímapunkti setur tóninn fyrir vinnusmiðjuna í heild sinni. Kennarinn getur tengt aðferðina við hvaða námsgrein sem er. Það er mikilvægt að gefa nemendu tíma og næði til að spyrja spurninga og kanna umhverfið. Hafið leiðina ekki of langa svo nemendur fái tíma til að skoða sig um. Hvað sjá þau, hvaða lykt finna þau og hvað heyra þau?

15 mín	Hugarkortið: Hver fyrir sig búa nemendur til hugarkort sem endurspeglar skólann og leiðangurinn sem hefur verið farinn. Kennari: <i>Skodið kortið sem við höfum notað og teiknið eða skrifið hugarkort sem sýnir hugsanir ykkar svæðið sem við höfum skoðað í kringum skólann. Þið getið notað hvaða liti og form sem þið viljið. Þið getið jafnvel skrifað eða teiknað á kortið af svæðinu sem við notuðum í dag. Á þessu stigi er mikilvægt að safna sama sem flestum upplifunum úr ferðinni. Það er ekkert rétt eða rangt.</i> <i>Hvað er það sem ykkur finnst mikilvægast að sjáist á kortinu.</i>	Sá efniviður sem nemendur fá í hendur mun hafa áhrif á það kort sem nemendur búa til (myndir og annað efni til að klippa, pappír, litríkir pennar, pappír, o.s.frv).
15 mín	Spurningar fyrir rannsókn nemenda Questions for the student research Í 3–5 manna hópunum ræðið eftirfarandi: 1. Hvaða götuheiti þekkið þið í kringum skólann? 2. Veltið fyrir ykkur nafni skólans og sögu skólabýggingarinnar. 3. Hvaða svæði í kringum skólann finnst ykkur áhugavert? 4. Hvaða svæði í kringum skólann líkar ykkur ekki við og af hverju? 5. Hvaða nöfn myndir þú vilja hafa á götum og ýmsum stöðum í nágrenninu?	Kennarinn getur aðlagð spurningar eftir aldri nemenda. Fyrir þau eldri er hægt að hafa erfiðari spurningar um nöfnin á götum og svæðum í kringum skólann. Ef götur eru nefndar eftir umdeildum persónum gæti verið áhugavert fyrir eldri nemendur að velja því fyrir sér. Það er einnig hægt að aðlagja þessar spurningar að því námsefni sem verið er að vinna að í það og það skiptið.
55 mín	Kortlagning ferðarinnar Nemendur eru í 3–5 manna hópum Kennari: <i>Nú eftir að þið hafið farið í gönguna í dag er kominn tími til að þið búið til ykkar eigin sögur. Notið ykkar eigin kort, myndir og hljóðupptökur frá því í dag og ræðið í hópunum ykkar. Búið til sögulegar staðreyndir og búið til sögur í kringum byggingar og staði. Skipuleggið skoðunarferð um sama svæði fyrir hina nemendurnar í bekknum og merkið sérstaklega við þá staði sem eru mest spennandi og þau hafa aldrei vitað um. Skipuleggið þessa ferð sem hópur og skráið hjá ykkur, annað hvort með því að taka upp eða æfið ykkur í að leiða ferðina sem hópur.</i> Í lokin gefur kennarinn tíma fyrir hvern hóp til að kynna það sem þau eru komin með. Það er allt í lagi þó hóparnir hafi mismunandi hugmyndir um efnið, hafi búið til mjög mismunandi hluti og sjái þá á mismunandi vegu.	Hér getur kennarinn beðið nemendur um að kanna allskonar efni sem tengist svæðinu sem verið er að vinna með: Landfræði svæðisins, skipulag þess, gróðurfar, rúmfræði, og sögu. Það er hægt að velja þetta út frá því sem hópurinn er að læra í skólanum. Kennarinn fer á milli hópa og veitir aðstoð og hvetur áfram eftir þörfum. Aukaverkefni: Í kennslustundum í framhaldi af þessari geta nemendur farið hver með annan í skoðunarferðirnar. Það fer eftir hvað hóparnir eru margir en það er nauðsynlegt að hafa a.m.k. 90 mínútur til að æfa ferðina og síðan fara nemendur hvor með annan í skoðunarferð og veita hvorir öðrum leiðsögn. Gefið hverjum hópi tíma til að æfa og taka kennarann í leiðsögn áður en þeir fara með bekkinn.

15 mín	Umræður Kennari setur upp fjögur veggspjöld á mismunandi stöðum í stofunni með mismunandi staðhæfingum eða mati á verkefninu. Nemendur velja það veggspjald sem þeir tengja mest við eða það umræðuefni sem þeir hafa mestan áhuga á að ræða. Hóparnir skiptast á skoðunum um reynslu sína. Eftir 5-10 mínútur kynnir einn nemandi úr hverjum hópi það helsta sem hópurinn ræddi um. Dæmi um staðhæfingu: ● Ég var mjög hissa að... ● Uppáhaldsstaðurinn minn hefur breyst... ● Einn staður sem ég hef aldrei tekið eftir er... ● Að búa til skoðunarferð sem hópur var...	Ef einbeiting er farin að minnka í lok dagsins getur kennarinn valið tvær staðhæfingar til að tala um. Í stað þess að nemendur ræði þær í minni hópum geta þeir sest í hring og rætt saman. Þannig fá allir nemendur tækifæri til að tjá sig en geta líka sleppt því ef þei hafa ekkert að segja.
--------	---	--

Göngin

Leiklist og landnámsaðferðin

Aldur

Grunnskóli (6–11 ára)

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

Tækifæri til leiklistariðkunar og sagnagerðar í skólum takmarkast oft við vinnu 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 hugmyndaríkt og skapandi rými til að kanna tilfinningar sínar og athafnir.

Umheimurinn stendur frammi fyrir mörgum áskorunum. Leiklist og sagnagerð býður börnum upp á tækifæri til að kanna sjálfsmynd sína og tengslin milli sín og umheimsins í rými þar sem nemendum upplifa sig örugga (e. brave space). Það er öflug leið til að þróa samfélagslega tilfinningu og samstöðu. Leiklist og sagnagerð skapar 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. Leiklist og sagnagerð getur boðið upp á samverkandi rými fyrir kennara og börn. Í þessari vinnusmiðju er leiklist og uppbygging ímyndaðs heims í gegnum leiklist nýtt 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 virkrar hlustunar, þau leita lausna á vandamálum, bregðast í sameiningu við aðstæðum og takast á við flókin félagsleg vandamál. Þetta byggir upp sjálfstraust og tilfinningalæsi.

Lykilhugtök

Skilgreiningar á eftirfarandi hugtökum er að finna í orðalista.

- Sagnagerð
- Leiklist og landnámsaðferðin, að læra í gegnum leiklist
- Hugsanadagbók
- Kortlagning
- Kennari í hlutverki sögumanns
- Kyrrmyndir

Þekkingarviðmið

Hvaða þekking verður til?

1. hluti 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 hugsa í hlutverki virkjar innra samtal og mótar tilfinningu fyrir tungumálinu auk þess að skapa sanna innri rödd.

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

3. hluti Gagnrýnin hugsun og breytingar: Það hefur aldrei verið jafn mikilvægt og í dag að rækta samkennd og borgaralega vitund. Nám með aðferðum leiklistar felur alltaf í sér að tekist sé 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 hugsa um okkar eigin sögur í samhengi við aðra, vegna þess að að þegar börn skapa saman sögur upplifa þau mismunandi sjónarhorn og sýn á hlutina. Það felur alltaf í sér að spyrja gagnrýninna spurninga þegar þau kanna eftirfarandi: *Hvað er hægt að gera? Hvaða möguleikar eru í stöðunni? Hvernig getum við séð þetta augnablik á 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.

4. hluti Tilfinningalæsi og velliðan: 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 ímyndunarafslins, gleði og valmöguleika. Leiklistariðkun getur því verið hvetjandi fyrir þátttöku í lífi og starfi.

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

- *Skapandi og gagnrýnin hugsun*
- *Sjálfsmiðað nám*
- *Sjálfsöryggi og tjáning*
- *Sameiginleg lausnaleit*
- *Tilfinningalegt læsi*
- *Taka áhættu og hugsa í lausnum*
- *Virk samstaða og samkennd*
- *Einstaklingsbundin og sameiginleg ábyrgð*

Hvaða þekking verður til?

Sögugerð með börnum er 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 valdahlutföll, skapa ímyndað rými fyrir söguna og 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.

Til að hafa í huga

Að skapa ímyndað rými: Hvernig er leiklistarferli skipulagt?

Leiklist 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 skrítið 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 fordómalaust umhverfi þar sem þau geta unnið saman með allskonar hugmyndir. 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.

Aðalatriðið þegar leiklistarferli er skapað er að leggja fram spurningu sem vekur nemendur til umhugsunar. Þetta er lykilspurning sem tengir hinn ímyndaða heim við raunheiminn. Til dæmis eru eftirfarandi lykilspurningar grundvallaratriði til að byggja upp skilning og traust sambönd: *Er mikilvægt að deila tilfinningum sínum með öðrum? Get ég þekkt minar eigin tilfinningar? Get ég viðurkennt hvernig öðru fólki líður? Hvernig getum við skapað traust? Hægt er að ramma inn og rannsaka þessar spurningar á nærgættinn og öruggan hátt í hinum ímyndaða heimi. Þó þarf líka að gefa tíma til að velta þessum spurningum fyrir sér utan ímyndunarheimsins. Það er hægt að gera með hugsanadagbók sem nemendur deila hvor með öðrum þegar það á við. Til dæmis: *Hafa persónurnar í sögunni breytt því hvernig mér líður? Hvernig get ég sýnt samkennd í þessum aðstæðum?**

Ég byrja alltaf á því gefa börnunum til kynna að við séum að fara inn í tilbúinn ímyndaðan söguheim. Ég nota orð eins og "ímyndum okkur að..." til dæmis "Ímyndum okkur eldgömul göng sem við bjuggum einu sinni í..."

Þó að kennarinn hafi skipulagt aðalatriðin í leiklistarferlinu þarf að vera sveigjanleiki í því hvernig sögunni vindur fram svo börnin geti kannað margskonar hugmyndir og fundið hugmyndaríkar leiðir. Aðalatriðið til að fá öll börnin til að taka þátt og upplifa merkingu í ferlinu er að skapa sterka hópvitund. Þetta krefst þriggja lykilþátta af hálfu kennarans:

1. Góð hæfni til að taka eftir því sem börnin eru að gera og spyrja spurninga.
2. Þekking á aðferðum og verkefnum sem gera kleift að skipuleggja kennslustundina og skapa tækifæri fyrir frelsi hugmynda
3. Geta til að skapa börnunum öryggi þegar þau eru í hlutverki svo þau skammist sín ekki eða gefist upp

Vinnusmiðja 3 : Göngin

Viðmiðunaráldur: 6–11

Lykilspurningar

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

Hvernig getum við búið saman? Hvernig byggjum við upp traust? Hvernig getum við tekið ábyrgar ákvarðanir saman?

Þekkingarsvið

Samskiptahæfni, munnleg tjáning, tilfinningalæsi, samkennd.

Leiklist og landnámsaðferðin:

Leiklist sem listform er frásagnaraðferð sem felur í sér sviðsetningu, mótun sýninga og gagnkvæma svörun. Það eru margar mismunandi skilgreiningar á leiklist. Annars vegar er t.d. leiklist sem miðar að leiksýningum – eins og t.d. skólaleikrit, hins vegar eru aðferðir hlutverkaleiks. Báðar hafa gildi. Leiklist er fjölbreytilegt listform og auðvelt að tengja hana við alla þætti námskrár. Sú tegund leiklistar sem kynnt er í þessari vinnusmiðju kalla ég nám í gegnum leiklist eða vinna með ímyndaðan heim í gegnum leiklist (Stephenson, 2022). Þetta er ekki sú tegund af leiklist þar sem börn leika sögur eða leikrit fyrir framan stóran áhorfendahóp, heldur snýst um að nálgast vandamál út frá sögu og skapa lausnir sem börnin taka þátt í að finna út frá hugmyndum í sögunni. Miðlægt í því ferli er könnun á alvöru vandamáli eða lykilspurningu sem birtist í sögunni. Það byggir á sameiginlegri sköpun, þátttöku, ígrundun og hópvinnu. Allt snýst um lýðræðislega hugsun og gjörðir. Börn og fullorðnir vinna saman að settu marki. Hægt er að lesa um landnámsaðferðina í orðalistanum.

Börnin geta unnið bæði innan hins ímyndaða söguheims og notað aðferðir leiklistar til að kanna ásetning, vilja og baksögur persónanna eða utan skáldskaparins og endurspeglað, rætt, ímyndað sér atburði eða skoðað ýmsa þætti sögunnar. Þannig geta börnin upplifað sögur í gegnum leik.

Þetta er það sem þarf fyrir smiðjuna:

- Úrval af steinum
- Stór pappirsörk og pennar
- Hugsanadagbækur fyrir kennarann og börnin

Tenging við námskrá

Landafræði, umhverfismennt, enska, lífsleikni

Aukaverkefni

(Hægt að gera utan skóla annað hvort 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.

Í framhaldi af vinnusmiðju 1 – Sögugöngin – býð ég börnunum eða deila hugleiðingum sínum um söguna sem þau skrifuðu í hugsanadagbókina með foreldrum sínum eða vini.

Lykilspurningar til að deila og byggja upp saman: Hvaða spurningar hafa þau í sambandi við göngin? Hvernig er þeirra steinn sérstakur? Teiknið eða skrifið það sem ykkur dettur í hug í hugsanadagbækurnar.

Í framhaldi af vinnusmiðju 2: Björninn.

Ég býð börnunum að deila hugleiðingum sínum um söguna sem þau skrifuðu í hugsanadagbókina með einhverjum útvöldum fullorðnum eða vini heima.

Lykilspurningar til að deila og byggja upp saman: Hvaða spurninga myndu þau vilja spyrja björninn? Hvernig getum við hjálpað einhverjum sem er einmana? Teiknið eða skrifið það sem ykkur dettur í hug í hugsanadagbækurnar.

Í framhaldi af smiðju 3: Bjóðið börnunum að deila hugleiðingum sínum um söguna sem þau skrifuðu í hugsanadagbókina með einhverjum útvöldum fullorðnum eða vini heima.

Lykilspurningar til að deila og byggja upp saman: Hvað viltu að aðrir geti lært af sögunni þinni?

Segðu frá / skrifaðu / teiknaðu / rappaðu / leiktu söguna um björninn, fólkið í göngunum og móðursteininn write / draw / rap / perform your story about the Bear, the Tunnel People and the Mother Stone.

Skipulag vinnusmiðjunnar

Hluti 1: Sagan könnuð. Umgjörð búin til.

Tími	Verkefnalýsing	Upplýsingar og tillögur
60 mín	Upphitun (5–10 mínútur) Tilfinningaleg upphitun: 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. Líkamleg upphitun: 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.	Haldið kennaradagbók í gegnum allt verkefnið. Það hjálpar til við að aðlaga verkefnið aðstæðum. Börnin ættu líka að vera með Hugsanadagbók. Allir ættu að hafa í huga eftirfarandi spurningar: <i>Hvað vekur athygli ykkar? Hvað fær það ykkur til að hugsa um?</i> Rýmisnotkun: <i>Hafið í huga að breyta þarf uppröðun í kennslustofunni. Raðið stólum í hring. Gott rými er nauðsynlegt</i>
	Kynning: (5 mínútur) Frásögnin: <i>"Ímyndum okkur að við búum í göngum sem eru jafn gömul tímanum. Þetta eru göng full af sögum, margar þeirra eru gleymdar. Sumir hlutar gangnanna hafa aldrei verið kannaðir. Þessi steinn (sýnið stóran stein) fannst þar sem göngin byrja. Það er sagt að hann búi yfir sérstökum eiginleikum og sumir kalla hann Móðursteininn. Aðrir segja að hann hafi bara hrunið úr hellisveggjum á sama hátt og steinarnir sem eru fyrir framan ykkur."</i>  	Hvernig byrjum við leikferlið: Til að setja tóninn fyrir kennslustundina er lykilatriði að kennarinn sé í hlutverki sögumanns. Setningar eins og 'ímyndum okkur að' eða 'hvernig væri ef...?' gefa til kynna að sagan sé að byrja. Það ýtir undir ímyndunaraflið. Frásögnin: Kennarinn er sögumaður og segir söguna. Hann segir frá bæði í og úr hlutverki til þess að gefa upplýsingar og setja sögu sviðið.
	Leiksvæðið teiknað upp (35 mínútur) 1. verkefni: Börnin velja sér stein úr poka og halda á honum. Frásögnin: <i>"Ímyndum okkur að þessi steinar séu úr göngunum. Haldið á steininum í smá stund og kynnist honum. Finnið fyrir hvernig hann er í laginu, skarpar útlínur, mýkri fletir. Hugsið um áferð, lögun, þyngd og stærð. Hugsið eða skrifið niður þrjú orð sem lýsa steininum ykkar og þeim tilfinningum sem hann vekur hjá ykkur. Heitir steinninn eitthvað og er hann gæddur einhverjum sérstökum eiginleikum?"</i>	Að nýta sér rýmið: Það er hægt að biðja börnin að standa og gera þeim grein fyrir að göngin séu neðanjarðar. Sögugerðin: Megin áherslan í ferlinu er á að búa til söguna. Börnin fá tækifæri til að búa til og kanna sögur á margs konar hátt. Úr því geta þróast margskonar afurðir, t.d. skapandi skrif, myndlist, dans eða tónlist.

2. verkefni: Bjóðið börnunum einu í einu að setja steininn sinn á gólfíð og ímynda sér að það sé í göngunum. Þau deila síðan þeim orðum sem þau skrifuðu til að lýsa eiginleikum steinsins (geta gert það á Post-it miðum). Um leið segja þau orðin upphátt. Gefið þið dæmi um hvernig hægt er að segja þetta (t.d. "Önnur hliðin á steininum mínu er heit og hin er köld. Þær eru notaðar til að búa til eld og ís")

Frásögn: Beinið á þessum tímamarki athygli þeirra aftur að sögunni. Þið getið sagt "Þetta er áhugavert...þú ert að segja að... steinarnir hafa töfrakrafta..." Fléttið síðan því sem þau hafa sagt inn í söguna (kannski eru þetta gimsteinar sem lýsa upp leiðina eða dreka egg! Samþykkið allar hugmyndir)

Frásögn: "Sögugöngin eru hituð upp af geislum sólarinnar og lýst upp af mánaskini. Þar eru geymdar sögur. Þar er heimili dýra, skordýra, fugla og manna. Þetta er staður þar sem mönnum hefur ekki verið hleypt inn og þar sem fólki hefur verið haldið fongnu. Staður þar sem fólk hefur hist og leikið sér, staður til að hlæja og gráta. Þetta er staður þar sem fólk hefur dáið og eignast vini. Þessi göng hafa orðið vitni að ansi mörgu."

3. verkefni: Leiksvæðið teiknað upp

Bjóðið börnunum að teikna mismunandi hluta gangnanna a risastórt blað eða í litlum hópum á nokkur stór blöð. Raðið þeim síðan saman og búið til risastórt kort í miðju hringsins og hver hópur segir öðrum frá eða sýnir þeirra hluta af göngunum.



4. verkefni: Hugsanadagbók (10 mínútur): Sögugöngin. Bjóðið börnunum að hugleiða söguna í hugsanadagbókinni sinni. Hvaða spurningar langar þau til að spyrja í sambandi við göngin? Er steinninn þeirra sérstakur á einhvern hátt. Teiknið eða skrifið það sem ykkur dettur í hug. Það er líka hægt að gera þetta heima að loknum tímanum.

Í hópum, eða allur bekkurinn saman geta börning skapað og ímyndað sér atburði einhverrar sögu, deilt þeim hvort með öðru og túlkað. Um leið og þau skapa söguna munu þau upplifa hana saman sem áhorfendur, höfundar og leikendur

Hugsanadagbók: Hér gefst tækifæri til að skrifa, teikna og hugleiða það sem maður vill. Börnin eru hvött til að halda hugsanadagbók til að safna hugmyndum um það sem þau upplifa í sögunni. Dagbækurnar eru ekki hugsaðar verkefnabækur sem eru metnar af kennaranum heldur sem persónulegt gagn sem börnin geta notað að vild og deilt með hinum hvenær sem er í tímanum. Kennarar eru einnig hvattir til að halda hugsanadagbók.

Kortlagning: Börnin búa til kort af sögunni / sögusviðinu. Hægt er að gera þetta á pappír eða það er hægt að gera þetta með því að merkja alla stofuna með Post-it miðum og breyta þannig kennslustofunni í þetta nýja umhverfi.

Kyrrmyndir: Í hóp búa börnin til kyrrmyndir með líkómum sínum til að túlka aðstæður, mikilvæg augnablik eða þemu. Þetta er góð leið til að fá börnin til að hugsa um ýmis smáatriði, merkingu og samskipti án orða.

Vinna með hluti: Mikilvægt er að hafa alvöru steina svo að börnin geti snert, fundið og horft.

Þetta kallast jákvæð tengslamyndun og hvetur börnin til að taka hugmyndaríka áhættu.

Í þessum hluta vinnunnar fá börnin að tengjast sögunni betur.

Það er líka hægt að gera þetta heima eftir tíma.

Hluti 2: (Að ferðast gegnum söguna) Sjálfsmynd og baksögur persóna

Tími	Verkefnalýsing	Upplýsingar og tillögur
60 mín	Upphitun (10 mínútur) Tilfinningaleg upphitun: Biðjið hópinn að setjast saman í hring. Spyrjið hvaða litur þeim finnist þau vera og biðjið þau að deila því með einum félaga sínum. Líkamleg upphitun: 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. 1. Persónur og baksögur þeirra: Kennari sem sögumaður: <i>Við vitum að steinarnir í göngunum búa yfir ævafornum töfrakraftinn og að í göngunum er fullt af djúpum órannsökuðum hellum (endurtakið hugmyndir sem þau komu með daginn áður).</i> Ímyndum okkur að við höfum verið fólkið sem bjó í göngunum. Þau eru heimili okkar. Hvernig eru heimilið okkar? Við hvað störfum við? Hvaða ábyrgð höfum við? Hvað erum við hrædd við? 1. verkefni: Líkamsleikhús (25 mínútur) Biðjið nemendur í litlum hópum að búa til þau störf sem fólk hefur unnið í göngunum. Bendið þeim á að það gætu t.d. verið verðir sem passa upp á sögurnar. Þegar þau hafa fengið hugmyndir biðjið þau um að búa til stuttan látbragðsleik eða kyrrmynd sem sýnir þessi störf. (Bekkurinn skapar saman, sviðsetur og túlkar þessar hugmyndir). Kynnið fyrir þeim hugmyndina um höfðingja eða jarðgangnavörð. <i>Hvaða reglur myndi höfðinginn setja?</i> Í litlum hópum ákveða börnin reglur fyrir það samfélag sem býr í göngunum og deila þeim með bekknum. 2. verkefni: Að skapa spennu: Björninn kynntur til sögunnar Kennari sem sögumaður: <i>Við vitum að það er einn sem býr í göngunum sem er ekki velkominn þar. Það er björninn sem felur sig í myrkrinu. Við höfum öll heyrt sögur af þessu villta og hættulega villidýri.</i> 3. verkefni: Að búa til baksögu (5 mínútur): Biðjið íbúana að hreyfa sig um í rýminu og segja hvorir öðrum sögur af birninum. Þetta er kallað slúður. Endurtakið það sem er sagt við ykkur. <i>“Ertu að segja að björninn...”</i>	Líkamsleikhús: Í líkamsleikhúsi notum við líkamann (einn eða fleiri) til að tjá og túlka, ekki bara fólkið í sögunni heldur líka hluti og landslag og margt fleira. T.d. ef manneskja stendur undir götuljósi þá geta tveir aðrir notað líkama sína til að búa í sameiningu til götuljósið. Það er líka hægt að biðja þau sem eru saman í hóp að skapa senur þar sem þau leika ekki bara fólk heldur líka landslag eða hluti.

4. verkefni: Kennari í hlutverki:

"Langar ykkur að heyra í persónu úr sögunni? Nú ætla ég að leika björninn" (Fáðu þau til að koma í hring í kringum þig)

Ég er aleinn. Enginn vill hjálpa mér. Fjölskyldan mín er langt langt í burtu og ég er villtur. Þeir brenndu skóginn sem við búum í. Af hverju er svona erfitt að búa saman í sátt og samlyndi?

5. verkefni: Leitað lausna (10 mínútur): Biðjið börnin í litlum hópum að semja svar. Hvernig líður birninum? Af hverju? Ættum við að reyna að komast nær honum? Hvernig fáum við hann til að treysta okkur? Hvað er hægt að gera? (Ræðið í pörum, deilið hugmyndunum með bekknum.)

6. verkefni: Hugsanadagbækur: (10 mínútur): Bjóðið börnunum að velta sögunni fyrir sér. Hvaða spurningar langar þau til að spyrja björninn? Hvernig getum við svarað honum á móti? Líður okkur öðruvísi gagnvart birninum núna? Teiknið eða skrifið svörin í hugsanadagbókina. Kennarinn skrifar líka í sína dagbók um leið og börnin.

Kennari í hlutverki: Þetta er lykil augnablik sögunnar og ætti að skapa spennu. Það opnar líka fyrir öruggar vangaveltur út frá lykilsurningum.

Þetta er hægt að gera heima eða í timanum.

Hluti 3: (Að komast handan sögunnar) Tekist á við vandamál og leitað lausna.

Tími	Verkefnalýsing	Upplýsingar og tillögur
60 mín	Upphitun (10 mínútur): Likamleg upphitun: Sama og í vinnusmiðju 1. Tilfinningaleg upphitun: Að koma upp traustu rými (e. brave space). Minnið hópinn á reglur samfélagsins um traust rými frá því í vinnusmiðju 2. Tekist á við vandamál: Kennari sem sögumaður: <i>"Það sem við vitum er að steinarnir í göngunum hafa töfrakrafta og að í göngunum er fullt af djúpum ókönnuðum hellum (endurtakið sumar af hugmyndum barnanna frá því í vinnusmiðju 1). Við vitum líka að fólkið sem býr í þessum göngum vinnur við ýmislegt...ber ábyrgð á ýmsu...og er hrætt..." (endurtakið sumar af hugmyndum barnanna frá því í vinnusmiðju 2). Við höfum hitt björninn sem felur sig í myrkrinu í hellinum, hræddur við skógareldana sem brenna fyrir utan. Hvað getum við gert?"</i> 1. verkefni (5 mínútur): Teiknið mynd af hellismunnanum. Lýsið hljóðunum í fólkinu fyrir utan hellinn sem björninn óttast.. Gerið hljóðmynd sem túlkar þessi hljóð.	Þetta er líka hægt að gera heima eftir timann.

2. verkefni: Leitað lausna: Líkamsleikhús (35 mínútur)

Biðjið börnin í litlum hópum að hugleiða hvað gerist næst í sögunni. *Hvað gerist næst? Hvernig getum við unnið saman? Hvaða möguleika höfum við? Við hvern getum við talað og af hverju? Hvernig getum unnið saman að því að hjálpa birninum og takast á við það sem við erum hrædd við? Getum við notfært okkur krafta Móðurst einsins til að hjálpa okkur?* Í litlum hópum teiknið það sem gerist í framhaldinu á flettistöflupappír, skapið kyrrmynda spuna og sýnið.

3. verkefni: Umræður (10 mínútur):

Hugsanadagbók. Segið frá / skrifið / teiknið / rappið söguna um björninn, göngin og Móðurst eininn. *Hvað viltu að aðrir læri af þessari sögu? Hvaða eiginleika hafa persónurnar í sögunni? Hvar viltu setja söguna þína í göngunum svo að aðrir geti fundið hana? Kennarinn vinnur í sinni dagbók um leið og nemendur.*

Ýmsir möguleikar á áframhaldandi vinnu:

- Landafræði – Kannið hvaða áhrif loftslagsbreytingar hafa á búsvæði dýra.
- Íslenska – setjið á laggirnar herferð til að bjarga birninum.
- Búið til náttúruverndarsvæði fyrir birni..

Líkamsleikhús

Í líkamsleikhúsi notum við líkamann (einn eða fleiri) til að tjá og túlka ekki bara fólkið í sögunni heldur líka hluti og landslag og margt fleira. T.d. ef manneskja stendur undir götuljosi þá geta tveir aðrir notað líkama sína til að búa í sameiningu til götuljosið. Það er líka hægt að biðja þau sem eru í hóp að skapa senur þar sem þau leika ekki bara fólk heldur líka landslag eða hluti.

Stundum er hægt að nota **“frásögn”** samhliða líkamsleikhúsi. Kennarinn getur sagt söguna og um leið og hann segir hana skapa börnin með líkómum sínum það sem þau heyra og breytast jafnóðum í eitthvað annað, fólk, dýr, landslag eða hluti.

Einmana steinninn

Jeux Dramatiques

Aldur

Grunnskóli (6–11 ára)

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

Jeux Dramatique er leikræn aðferð sem þar sem ekki er notast við hið talaða orð. Þegar hið talaða orð er tekið út úr leiknum verður til heimur með nýjum lögmálum og sjónarhornum. Þátttakendur nota það frelsi sem skapast til að upplifa sig í gegnum tjáningu án orða og þannig öðlast þeir nýja færni og leiðir til tjáningar.

- Hver og einn velur sér hlutverk sjálfur.
- Hver og einn leikur á þann hátt sem hentar viðkomandi best svo framarlega sem það tengist því efni sem unnið er með.
- Hver og einn verður að virða þau hlutverk sem hinir eru að vinna með
- Allir leika án orða, með hljóðum og látbragði.
- Hver og einn leikur þegar hann vill og hefur þörf fyrir. Annars eru þeir nálægir og til staðar án þessa að leika.

Það er hægt að leika nánast hvað sem er svo framarlega sem það tengist því efni sem unnið er með. Í skólastarfi gefur Jeux Dramatiques aðferðin tækifæri til að læra með því að nota öll skilningarvit. Börnin upplifa félagslega og menningarlega tengingu í gegnum leikinn. Námsefni, allskonar textar, myndir, tónlist og annað efni getur nýst sem kveikja fyrir leikinn. T.d. er hægt að nota texta úr mannkynssögunni eða Íslandssögu sem kveikju til þess að leyfa börnunum að setja sig í spor persóna frá þeim tíma sem verið er að vinna með og búa þannig til raunsanna mynd af þeim sögulega tíma. Í landafræði geta börnin til dæmis fengið að leika og upplifa sig sem íbúa í þorpi í Afríku, o.s.frv.

Í þessari aðferð eru notaðir steinar sem hvati fyrir leikinn. Í leiknum mæta börnin sjálfum sér þar sem þau eru stödd hverju sinni um leið og þau mæta félögum sínum og þeirra upplifunum af sjálfum sér.

Lykilhugtök

Skilgreiningar á þessum hugtökum er hægt að finna í orðalista.

- Jeux Dramatiques

Þekkingarviðmið

Hvaða þekkingu erum við að skapa?

Sameiginleg sköpun

Þátttaka

Líkamleg, tilfinningaleg, siðferðileg og vitsmunaleg merkingarsköpun

Hvernig sköpum við þekkingu?

Líkamleg, tilfinningaleg, siðferðileg og vitsmunaleg merkingarsköpun

Vinnusmiðja 4: Einmana steinninn

Aldursviðmið: 6–11

Þetta er það sem þarf fyrir vinnusmiðjuna:

- Búningar og ýmsir fylgihlutir (t.d. hattar, efni, og föt)
- Steinar (annað hvort útvegað af kennara eða börnin koma með sjálf)
- Gong (eða svipaðir hljóðgjafar, t.d. bjalla, flauta, tromma, eða þríhorn...)
- Kennslustofa/samkomusalur

Tenging við aðalnámskrá?

Saga, landafræði, tónlist

Aukaverkefni

(Hægt að gera utan skólans annað hvort fyrir eða eftir vinnusmiðjuna.)

Áður en smiðjan hefst: Biðjið nemendur að finna stein sem þau langar að koma með í tímann. Þau geta komið með hann að heiman fundið hann á skólalóðinni eða á leiðinni í skólann.

Eftir smiðjuna: Biðjið þátttakendur að mála mynd heima af því sem þau gerðu í tímanum.

Skipulag vinnusmiðjunnar

Tími	Verkefnalýsing	Tillögur og upplýsingar
25 mín	Kynning aðstæðna – skynjun Kennari biður nemendur að setjast í hring og býður þeim að velja sér úr poka einn af þeim steinum, sem nemendur komu með. Nemendur fá að skoða vel steininn sem þau velja: Hvernig er hann í laginu, hvernig er hann á litinn, hvaða lykt er af honum, er eitthvað sem gerir þennan stein sérstakan? Að því loknu spyr kennari nemendur: <i>Hvað upplifði þið þegar þið haldið á steininum; þegar þið leggið hann að kinninni? Hvers vegna upplifði þið þetta?</i> Að því búna leysa nemendur hringinn upp, koma út í rýmið og leika sér með steininn og byrja að kanna eiginleika steinsins og samband sitt við hann. Kennarinn biður nemendur að skoða eftirfarandi: <i>Getur steinninn rúllað? Hvað heyrir þegar hann rúllar eða þegar hann dettur?</i> o.s.frv. Nemendur geta síðan búið til allskonar lítil atriði eða töfrabrögð með steininum. Smám saman munu nemendur fá áhuga á steinum hinna nemendanna og fá löngun til að eiga samskipti við þá. Tenging myndast milli einstaklinganna í hópnum. Í þessum hluta vinnunnar er athyglinni beint að mismunandi skynjun, skapandi tilraunum og samskiptum.	Kennarinn getur annað hvort komið sjálfur með steina í poka sem nemendur fá að velja eða beðið nemendur að koma með stein að heiman eða finna hann sjálf í umhverfinu.
90 mín	Sagan kynnt Nemendur setjast í hring. Kennarinn er núna í hlutverki sögumanns og segir söguna um steininn einmana. <i>Það var einu sinni steinn sem fannst á strönd. Hann bað um hjálp frá hinum steinum á ströndinni. Steinninn átti engar minningar. Hann var einmana og týndur. Hann var búinn að gleyma hvaðan hann var og hvað hann var að gera þarna. Hann lá þarna á ströndinni og var að vona að einhver myndi hjálpa honum með því að segja sínar sögur svo hann myndi muna.</i> Kennarinn býður nemendum í hringnum einum í einu að segja frá sínum steini og kynna hann fyrir hinum steinum. <i>Hvaða sögu á steinninn? Hvað er hann gamall? Hvernig lítur hann út? Hvað heitir hann og hvaðan kemur hann? Hvernig getur hann hjálpað?</i>	Munið að í Jeux Dramatiques notum við ekki orð. Kynnið STOP regluna fyrir nemendum: Ef nemendur heyra hljóð frá gong-inu (eða frá öðrum hljóðgjöfum) ásamt því að kennari kalli STOP eiga þeir að stoppa leikinn. Leikendur frjóska og hægt er að útskýra það sem er að gerast eða það vandamál sem hefur komið upp. Síðan heldur leikurinn áfram þegar hljóð er gefið.

Kannski geta þau byrjað strax að hugsa um steininn einmana á ströndinni hvað þeirra eigin steinn getur gert til að hjálpað honum.

Undirbúningur fyrir Jeux Dramatiques

Þegar leikurinn er undirbúinn velja nemendur sér þau hlutverk í sögunni um steininn einmana sem þau vilja leika. Þau klæða sig í þá búninga og nota þá fylgihluti sem eru í boði í tímanum og afmarka leikrýmið / sviðið.

Í gegnum táknræna athöfn sem við köllum "Hver er ertu og hvað viltu", útfæra börnin hvert fyrir sig hvað þau vilja leika (t.d. "Ég er steinninn einmana og ég þarf á hjálp að halda" eða "Ég er hundur sem var að labba á ströndinni og fann steininn einmana" – það eru engar takmarkanir eða reglur um hlutverk eða hugmyndir að leik). Þessi táknræna athöfn dregur endanlega fram og skýrir spurningar um hvað þátttakendur vilja upplifa í sínu hlutverki.

Sagan leikin

Kennarinn byrjar leikinn með því að slá í gong-ið.

Leikendur (nemendur) móta athafnir sínar út frá því sem þeir upplifa og finna. Leikurinn próast í gegnum frásan spuna sem gerir nemendum kleift að sökkva sér í hlutverk sitt. Með því að nota ekki tungumálið myndast sterk innri upplifun sem opnar fyrir skapandi flæði.

Hægt er að nota tónlist í leiknum eða kennari getur sagt söguna, stjórnandi leiksins/ sögumaður.

Til að búa til spennu í frásögninni getur sögumaðurinn til dæmis kynnt nýjar hliðar á sögunni um steininn einmana. Kannski gerist eitthvað eða einhver birtist sem breytir framgangi sögunnar. Kennarinn getur líka komið með eitthvað inn í söguna sem auðgar hana og gerir hana stærri (eitthvað mikilvægt málefni eða vandamál sem bekkurinn er að glíma við kannski?)

Hvernig glíma nemendur í hlutverkum sínum við hinar nýju aðstæður?

Á sama hátt og gong-ið stjórnar því hvenær á að byrja að leika þá gefur það einnig til kynna hvenær börnin eiga að koma til baka til raunveruleikans í lok leiksins.

30 mín

Umræður

Eftir að kennari hefur slegið í gong-ið biður hann nemendur um að koma til baka í hringinn.

Hann býður nemendum að velta fyrir sér og tala um hvernig þeim leið þegar þau voru að leika hlutverkin sín. Hann dregur fram hugmyndir þeirra og sögur og varpar ljósi á það sem er áhugavert og skapandi í þeim. Hann ætti að leggja áherslu á samfélagslegt mikilvægi þess sem kemur fram.

Dæmi um spurningar sem kennarinn getur spurt:

Hvað geturðu lært af sögunni þinni? Hvað getur sagan / allt ferlið kennt okkur öllum? Hvað getum við lært af sögunni?

Þessi umræða í lokin er loka úrvinnsla á hlutverkinu. Eftir að hafa tjáð sig í leiknum gefst færi á samtali. Þær tilfinningar sem komu upp eru skoðaðar í jákvæðu ljósi og barnið lærir að velta hlutum fyrir sér á meðvitaðan hátt.

Náttúruguðir

Skapandi skrif

Aldur

Grunnskóli (6–11 ára)

Uppeldisleg viðmið: Hugrekki og traust, sameiginleg sköpun. Að stuðla að breytingum

Nú á tímum mikillar stafrænnar væðingar á öllum sviðum lífsins er mikilvægara en aldrei fyrr að virkja öll skynfæri og endurmeta tenginguna milli vitsmuna og líkamlegrar og skynrænnar upplifunar. Nám í gegnum leiklist, frásögn og hreyfingu fær nemendur til að skoða hugmyndir út frá mismunandi sjónarhornum. Þau leika og framkvæma, taka ákvarðanir og skapa. Það að ímynda sér og búa til skáldaðar persónur hjálpar nemendum að upplifa öryggi í kennslustofunni og styrkir þá í sameiginlegri vinnu út frá ímyndunarafl og skilningarvitum.

Lykil hugtök

Útskýringar á þessum hugtökum er að finna í orðalistanum

- Aðferðir leiklistar í skólastarfi
- Náttúruleg vistkerfi
- Hlutverkaleikur

Þekkingarviðmið

Hvaða þekkingu er unnið með?

Vinna með frásögn og ímyndað rými gefur börnum tækifæri til að prófa hugmyndir og velta fyrir sér reynslu sinni. Það dýpkar þekkingu þeirra á skapandi hátt að fá beina svörun frá félögum sínum. Það að vinna á hugmyndaríkan hátt með raunveruleikann í gegnum sögur og frásagnir örvar tilfinningalegar, félagslegar og huglægar hliðar á námi. Það styrkir heilðrænt nám án aðgreiningar þar sem öll börn taka þátt og bregðast við áskorunum. Vinna með skáldskap og frásagnir eflir sjálfstraust, samkennd og ímyndunarafl og eykur ánægju af skólastarfinu. Með aðferðum alhliða tjáningar fá börnin tækifæri til að tjá sig á fjölbreyttan og hugmyndaríkan hátt með látbragði og orðum. Það virkjar fjölbreytilegar leiðir til að fræðast og segja sögur sem fjalla um flóknar aðstæður og breytingar.

- Gagnrýnin hugsun
- Samvinna
- Sköpun
- Sjálfstraust
- Samkennd
- Hugmyndaflug
- Tjáning í gegnum hreyfingu, kyrrmyndir, tónlist eða orð
- Samskipti með og án orða
- Hópefli / samvinna
- Virkni í námi
- Búa til sögur og segja sögur

Hvernig verður þekkingin til?

Með beinni reynslu af samskiptum og samvinnu í gegnum skapandi skrif í vinnu með skáldaðar persónur, sögur þeirra, styrkleika og bakgrunn auk þess sem persónur eru kynntar í hlutverkaleik eða með myndsköpun með því að spyrja spurninga og hlusta á skólafélaga. Með líkamlegri, tilfinningalegri, siðferðilegri og vitsmunalegri merkingarsköpun. Hinn vitsmunalegi þáttur vinnur með þekkingu á loftslagssvæðum og vekur til umhugsunar og umræðu um umhverfissvandamál.

Unnið er með hæfileikann til að skilja og eiga samskipti við aðra í gegnum vitræn persónuleg samskipti.

Rýmisgreind nemenda er virkjuð og þeir fá tækifæri til að hreyfa sig frjálssir í náttúrulegu umhverfi eða innan kennslustofunnar. Þeir ferðast um í umhverfinu og verða fyrir áhrifum frá því sem þeir upplifa og steinunum sem þeir fá í hendur.

Vinnusmiðja 5: Náttúruguðir

180 mín

Aldursviðmið: 6–11

Það sem þarf fyrir smiðjuna:

- Safnaðu saman nokkrum mismunandi steinum (mismunandi litir, stærð, rakastig, o.s.frv) til að líkja eftir "náttúrulegu" umhverfi. Komdu líka ýmsum plöntum fyrir í rýminu og settu á tónlist með hljóðum úr náttúrunni til að skapa andrúmsloft.
- Hlutir til að líkja eftir náttúrulegu umhverfi innan dýra (geta verið fót og kassar, jafnvel lauf eða spýtur, o.s.frv.)
- Stór blöð til að teikna á og litir
- Rými í kennslustofunni til að hreyfa sig.
- Gott er að miða við að hafa einn stein á hverja tvo nemendur – fer eftir kennslustofunni.

Tenging við námskrá?

Tungumál, saga, umhverfismennt (það er mjög gott ef nemendur þekkja loftslagssvæði jarðar. Þessi æfing getur hjálpað þeim að vinna betur úr þeirri þekkingu)



Skipulag vinnusmiðjunnar

Tími	Verkefnalýsing	Upplýsingar og tillögur
20 mín	1.hluti: Kynning Kynning á smiðjunni og stuttar umræður um guði í náttúrunni Hugmyndin er að búa til fimm mismunandi persónur sem tákna mismunandi loftslagssvæði í heiminum (hitabeltið, eyðimerkur, miðjarðarhafsloftslag, úthöfin og pólan). Kennarinn undirbýr kennslurýmið þannig að það líkist náttúrulegu umhverfi utandyra (eftirlíkingu af trjám, gras búið til úr marglitum pappír eða fötum) og biður nemendur um að safnast saman í hring Kennari: "Á næstu þremur klukkustundum munum við skapa fimm ímyndaðar persónur – guði í náttúrunni / náttúruguði. Hver guð stendur fyrir eitt loftslagssvæði og ver það og verndar. Guðirnir geta bæði verið góðir og vondir" ● <i>bekkið þið einhverja guði úr goðafræði eða dægurmenningu? (úr sjónvarpsþáttum eða teiknimyndum)</i> ● <i>Hver er uppáhalds guðinn ykkar?</i> Kennari: Við ætlum að kanna guði sem tengjast mismunandi loftslagssvæðum. Rifjum þá upp! Kennarinn kynnir fimm loftslagssvæði / svæði sem geta verið kveikja fyrir fimm náttúruguði. Út frá þekkingu nemenda úr námsefni eða annarsstaðar frá fara nemendur með aðstoð kennara í þankahrið um hvert loftslagssvæði Kennari: <i>Hvaða plöntur finnast á þessu svæði? Hvað dýr lifa þar? Hvaða hitastig er þar?</i> Ímyndunaraflið er sett í gang. Kennarinn biður nemendur um að hugsa um og ímynda sér hvernig náttúruguðir gætu verið og hvort þeir geti tengt þá við ofurhetjur sem þeir þekkja.	<i>Hafið í huga að þó að við notum hugtakið 'náttúruguðir' og að við séum að kynna ýmis náttúruleg vistkerfi þá er líklega auðveldara fyrir 6–9 ára gömul börn að skilja orðið frumskógur</i> <i>*Notið upplýsingar þar sem hin mismunandi loftslagssvæði eru kynnt.</i> <i>Ath: Sýndu þeim áhugaverða og forvitnilega steina sem gefa til kynna hvað gerist næst í ferlinu.</i>
15 mín	2.hluti: Ferðalag í rými Nemendur byrja að ferðast um hið "náttúrulega" umhverfi. Á meðan gefur kennarinn þeim upplýsingar um þetta ímyndaða rými og biður þá að ímynda sér að þau séu að ganga í því. <i>Hvað sjá þau?</i>	

10 mín	3. hluti: Kynning Kennarinn kynnir steinana til sögunnar. Kennari: <i>Hér er áhugaverð visbending um loftslags guðina fimm. Kraftar þeirra eru læstir í steinum. Við munum nú uppgötva þá.</i> Kennarinn skiptir bekknum upp í pör Kennari: <i>Nú skulum við uppgötva hvert fyrir sig hvaða krafta þessir steinar hafa að geyma og hvaða tilfinningar þeir færa okkur.</i> Kennarinn dregur fram klút eða trefil þar sem steinarnir eru faldir. Kennarinn sest í hring með nemendum og kynnir / sýnir hvernig þeir geta leikið í næsta hluta. Kennarinn byrjar á að binda fyrir augun á sér með trefli og sýnir hvernig nemendur eiga að velja sér stein, blindandi og hvernig þeir eigi að snerta steininn með höndunum, hlusta á hann og lykta af honum (finna, slá tveimur steinum saman, lykta).	<i>Hér er gott að kennarinn líki eftir skynjunarferlinu sjálfur til að nemendur upplifi sig öruggari.</i> <i>Gott er að hafa litla hópa í þessari æfingu.</i>
30 mín	4. hluti: Lagt af stað Kennari skiptir nemendum upp í pör 1. Snerting (15 mín) Annar nemandinn í hverju pari hylur augu sín með litríkri grímu (þar sem það getur verið stressandi fyrir börn að hylja augu sín er mælt með því að nota litríkar grímur til að veita þeim meira öryggi). Síðan velja þau einn stein af klútnum án þess að horfa. Nemandinn sem er með bundið fyrir augu finnur fyrir steininum í hendi sér eins og kennarinn sýndi áður og lýsir með þessum lýsingarorðum fyrir félaganum sínum þeirri tilfinningu sem hann finnur. Hinn nemandinn skrifar það niður. 1. Heyrn (15 mín) Næst er heyrnarskynið virkjað. Nemandinn sem er með bundið fyrir augun býr til hljóð með steininum á sama hátt og kennarinn sýndi áður, með því að banka þeim í gólfð eða í skrifborð til að heyra í steininum. Sá sem er með bundið fyrir augu á síðan að lýsa með EINNI STUTTRI SETNINGU EÐA ORÐI því sem þeir heyra. Hinn nemandinn skrifar niður. Nemendur geta líka lyktað af steininum og bætt við frekari lýsingu. Að þessu loknu bindur hinn nemandinn fyrir augu sín og ferlið er endurtekið	<i>Ath: Þau skynfæri sem eru notuð er einn möguleiki. Kennarinn getur valið önnur skynfæri og aðlagð kennsluáætlunina í samræmi við það.</i>

70 mín	5. hluti: Að sauma heim úr orðum 2. Guðlegur verndari (40 mín) Kennari: Nú þegar þið hafið kynnst steinum vil ég biðja ykkur að nota það sem þið skrifuðu til þess að ímynda ykkur og skapa guð sem er verndari fyrir eitt loftslagssvæði. Þið þurfið að vera sammála um nokkur atriði til að guðinn lifni við. ● Nafnið á guðinum; ● Kraftar sem eru faldir í steininum; ● Útlit og kyn ● Góður eða vondur? Kennari: Þegar þið klárið lýsinguna ákveðið þið hvernig þið viljið kynna guðinn ykkar fyrir bekknum (með hlutverkaleik, teikningu, ljóði, lýsingu eða texta o.s.frv.) Nemendur koma aftur saman tveir og tveir (það er líka hægt að skipta upp í fjögurra manna hóp). Nú er farið í þankahrið með það að markmiði að búa til safn af lýsingarorðum 3. Kynning (30 mín, fer eftir hópnum sem unnið er með) Nemendur eru beðnir um að kynna guðinn sinn fyrir bekknum (5 mínútur hver hóp) Að lokum er þeim nemendum sem teiknuðu mynd af guðinum sínum boðið að hengja þær upp á vegg í stofunni og kynna fyrir hinum – búa þannig til safn af verndarguðum skólastofunnar.	* Ath: Ef hópurinn er fljótur að klára verkefnið getur kennarinn bætt við eftirfarandi spurningum: Hverjar eru fjölskylduaðstæður guðsins? Hvar á hann / hún heima? Á guðinn sér einhverja sögu?
35 mín	6. hluti: Mótun 1. Umræður (35 mín) Kennarinn biður nemendur að safnast saman í hring. Kennarinn byrjar umræðurnar: ● Hvernig liður ykkur núna? ● Hvaða fannst ykkur skemmtilegast af því sem við gerðum? ● Hvaða skynfæri tengduð þið sterkast við? ● Langar ykkur til að segja eitthvað meira? Mynduð þið vilja gera þetta aftur?	Hafið í huga þegar þið gerið þetta verkefni að yngri nemendur sem kunna ekki að skrifa eða eru ekki góðir í stafsetningu gætu þurft aðstoð kennarans.

Að læra í gegnum líkamansslagverk

Aldur

Grunnskóli (6–11 ára)

Uppeldisleg viðmið: Hugrekki og traust, sameiginleg sköpun. Að stuðla að breytingum

Líkaminn er eitt aðal "takt" hljóðfærið sem við eigum því hann er nátengdur allri mannlegri upplifun og uppspretta taktskynjunnar sem getur þróast frá frumhljóðum yfir í aðferðir líkamsslagverks. Líkamsslagverk er safn aðferða sem nýta sér líkamann til að vinna með taktfastann líkamsáslátt og búa þannig til hrynmynstur og tónverk úr hljóðum.

Einfaldasta og náttúrulegasta leiðin til að búa til tónlist er í gegnum líkama og rödd sem er hljóðfæri sem allir hafa aðgang að án þess að notast við ytri hljóðgjafa. Líkamstónlist er einstaklega gagnlegt tæki til að móta og efla takttvitund, líkamsvitund og samhæfingu líkamans og vinna þannig með styrkingu sjálfsmyndar, athygli og einbeitingar.

Til viðbótar við möguleika líkamans til hljóðsköpunar er möguleikinn á allskonar hreyfítjáningu: Líkaminn talar, hann útskýrir, hann kynnir, hann túlkar, hann tjáir með látbragði, hann eflist og margfaldast með öðrum og er þannig aðal leið okkar til að mynda sambönd. Líkaminn hefur yfir að ráða endalausum möguleikum til að tjá sig með hreyfingum.

Með því að innleiða líkamsslagverk í námskrá skóla er hægt að stuðla að þátttöku allra nemenda í bekkjardeildum. Almennt séð þá örvar listræn tjáning gagnrýna hugsun, þjálfar athyglisgáfu nemenda, örvar ímyndunarafl og dregur fram listræna hæfileika. Líkamsslagverk getur haft jákvæð áhrif á líðan ungs fólks, andlega heilsu og virkni. Það getur aukið áhuga á skólanum og dregið þannig úr hættunni á brottfalli úr skóla.

Lykilhugtök

Skilgreiningar á þessum hugtökum er að finna í orðalista

- Þátttaka í námi
- Jafnrétti
- Líkamstónlist

Þekkingarviðmið

Hvaða þekkingu er unnið með?

- Takt
- Púls
- Hljóð
- Hrynjandi
- Sköpun
- Tjáning með hljóðum
- Samhæfing hreyfinga
- Tilfinning fyrir rými
- Sjálfstæði
- Speglnun – Imitation
- Sjálfsöryggi
- Félagsleg og tilfinningaleg færni
- Sjálfstjáning
- Hópefli
- Hópvitund

Hvernig sköpum við þekkinguna?

Vinnusmiðjan miðar að samvinnu milli nemenda, ekki að lokatakmarki. Lögð er áhersla á að efla þátttöku, ábyrgð, virðingu og meðvitund í samskiptum.

Vinnusmiðja 6: Að læra í gegnum líkamsslagverk

45 mín

Aldursviðmið: 6–11

Það sem þarf fyrir smiðjuna

- Nokkrar litlar plastflöskur
- Einn bolli af hrísgrjónum (eða eitthvað álíka)
- Akryl litir og penslar (má sleppa)
- Gott rými innan dyra eða utan
- Möguleiki til að hreyfa sig
- Tónlist / hljóðkerfi (ekki nauðsynlegt)
- Einhver sem hefur sérhæft sig í líkamsslagverki
- Lágmarksfjöldi í hóp er fimm manns

Undirbúningur: Búið til ykkar eigin hljóðfæri, búið til hristur (Maraca) úr endurunnum efnum

Maraca (sjá tengil: [Riciclo creativo – Come costruire le maracas – YouTube](#)) er oft búið til úr náttúrulegum efnum eins og þurrkuðum graskerjum en einnig er hægt að búa það til úr endurunnum efnum. Það er ekki flókið að búa til sitt eigið Maraca sem hægt er hægt að nota í tengslum við líkamsslagverk.

1 SKREF – Fjarlægðu merkimiðana af notuðum vatns- eða djúsflöskum úr plasti og passaðu að flöskurnar séu hreinar og þurrar. Málaðu flöskurnar með akrýllitum og láttu þær þorna. Þú getur líka skreytt þær með allskonar skrautlegum borðum. Það er líka hægt að láta flöskurnar vera bara óbreyttar.

2 SKREF – Komdu flöskunum þannig fyrir að opið snúi upp og helltu hrísgrjónum í þær. Fylltu hverja flösku í um einn þriðja af rúmmáli hennar og lokaðu henni svo. Það ræðst af stærð flöskunnar hversu mikið af hrísgrjónum þú setur í hana. Notaðu minna af grjónum ef þú vilt að maracan hafi léttari og hærri tón.

3 SKREF – Það er hægt að bæta við allskonar skrauti eins og lituðum borðum og glimmer. Þá ertu tilbúin að byrja.

Tenging við námskrá

Tónlist, myndlist, hönnun og smíði, raungreinar

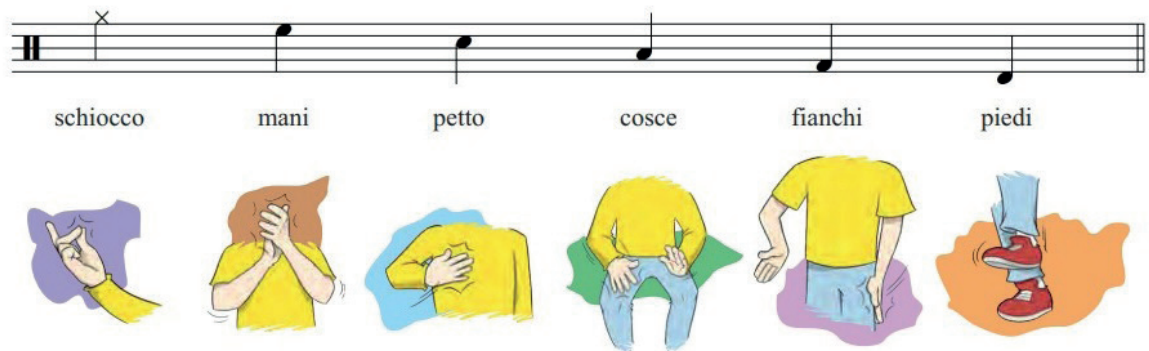
Aukaverkefni

(Hægt að gera utan skólatíma annað hvort fyrir eða eftir vinnusmiðjuna)

Biðjið nemendur um að gera verkefnið utan skólatíma með foreldrum eða vinum.

Skipulag vinnusmiðjunnar

Tími	Verkefnalýsing	Upplýsingar og tillögur
	1 hluti: Kynning Hugtakið líkamsslagverk vísar til þess þegar búin eru til hljóð með því að slá eða tromma á eigin líkama. Hægt er að nota líkamann til að búa til hljóð á sama hátt og hljóðfæri þegar á þau er slegið, þau strokin eða hrist. Hægt er að nota líkamsslagverk í tónmenntakennslu. Börnin geta gert tilraunir með tónlist á líkama sínum með því að búa til púls, takt eða hrynjandi orða. Þannig er hægt að vinna með samhæfingu hreyfinga, taktskynjun og þekkingu á eigin líkama.	Tímaramma þarf að aðlaga að skólastarfinu og þörfum nemenda
30 mín	2 hluti: Verkefnis lýsing – Halló hendur Upphafsstaða: Standið úti á gólfi og hafið gott rými í kringum ykkur. Nokkrir af þeim möguleikum sem við höfum til að gera tónlist með líkama okkar eru að klappa saman höndum, slá á bringuna, smella fingrum eða stappa fótum. Talað er um líkamstónlist þegar þessum aðferðum við að búa til hljóð er blandað saman við hljóð raddarinnar, bæði í sínu frumstæðasta og hráasta formi og þegar hún er mótuð á háþróaðan hátt, með bulli, orðum, taktföstum munnhljóðum, tungumálinu, söng eða kór. Röddin styður við upplifunina af taktinum, hina sterku tengingu milli hreyfinga og raddar, taktfastar hreyfingarnar, taktfastan hljóðgjörninginn. Hægt er að nota taktföst hljóðin mynduð með munninum á sama tíma og líkamshljóðin til að færa hina líkamlegu og andlegu samhæfingu á hærra plan. Þegar við byrjum á hljóði, út frá gagnkvæmri hlustun, í tengingu við aðra, í leit að hljóðum sem eru okkur nærtækust, þá breytum við þeirri grundvallarhugmynd okkar að tónlist sé eitthvað sem sé eingöngu byggð á "nótum" og förum að hugsa um tónlist sem reynslu þar sem upplifun af hljóðum, skynjun, hreyfingu og tilfinningum blandast saman. Út frá þessu sjónarhorni getum við farið að hugsa um hljóð ekki eingöngu sem "hluti" heldur líka sem einhverskonar "viðburði" eða atburði sem tengja okkur við aðra um leið og við búum hljóðin til.	Það er mikilvægt að nemendur hafi nóg rými til að hreyfa sig.



SKREF 1 – Til þess að finna sameiginlegan takt prófið þá að gera allskonar tilraunir með hreyfingar handanna. Til þess að finna sameiginlegan púl7taks leggjum við til eftirfarandi vísu:

Halló hendur hvað segið þið, halló hendur hvað segið þið, halló hendur hvað segið þið pa pa pa pa klappa.

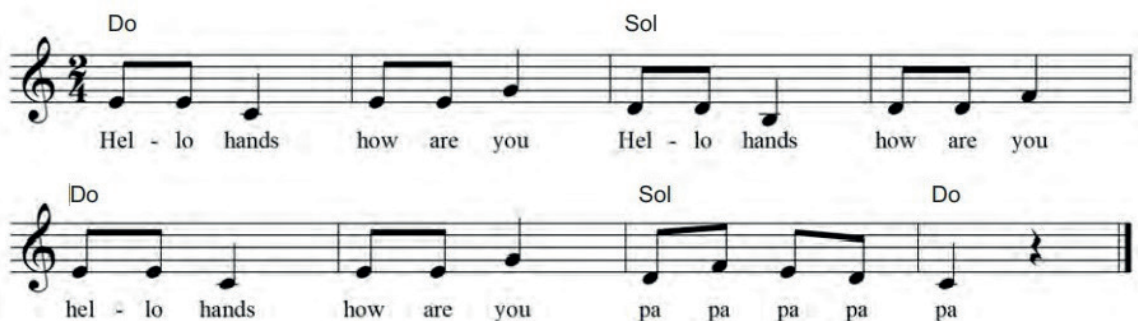
Við byggjum upp taktinn með því að fara með vísuna, fylgja taktinum og hreyfa til skiptis lófa upp, lófa niður og láta úlnliði stjórna hreyfingunni og klappa lófum saman á síðasta "pa" hljóðinu.

Þegar allir hafa prófað æfinguna hver fyrir sig, komum við tvö og tvö saman, snúum hvort að öðru, endurtökum vísuna og myndum tengsl við félaga okkar með handahreyfingunum.

Afbrigði – Allir dreifa sér um rýmið, skipt er á milli þess að gera æfinguna hver fyrir sig á meðan gengið er skv. púl7sinum7taktinum og þess að gera hana í þöllum standandi kyrr andspænis hvort öðru. Síðan er búinn til hringur þar sem skipst er á að gera hver fyrir sig og í þöllum, í fjögurra manna hópum, tveimur stórum hópum og að lokum aftur hver fyrir sig þar sem allir standa í hring á meðan þeir framkvæma æfinguna og enda á að klappa á hendur þeirra sem standa til sitt hvorrar hliðar.

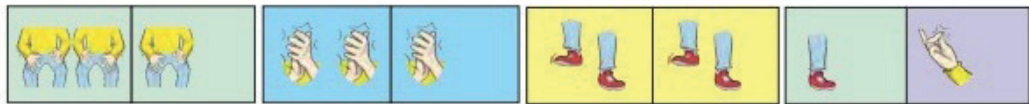
SKREF 2 – Laglína vísunnar er kynnt til sögunnar og öll æfingin er endurtekin með laginu.

Hello Hands

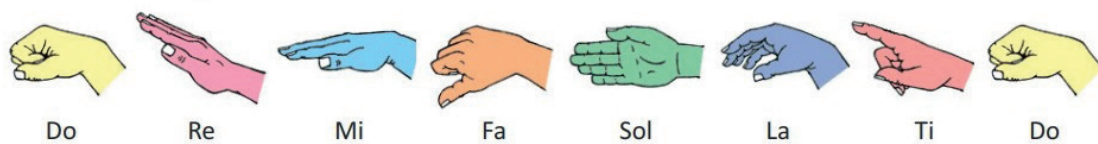


SKREF 3 – Takturinn í vísunni er tengdur við líkamsslagverk og þegar nemendur eru orðnir öruggir er laglinunni bætt við. Fyrir neðan er taktskipanin.

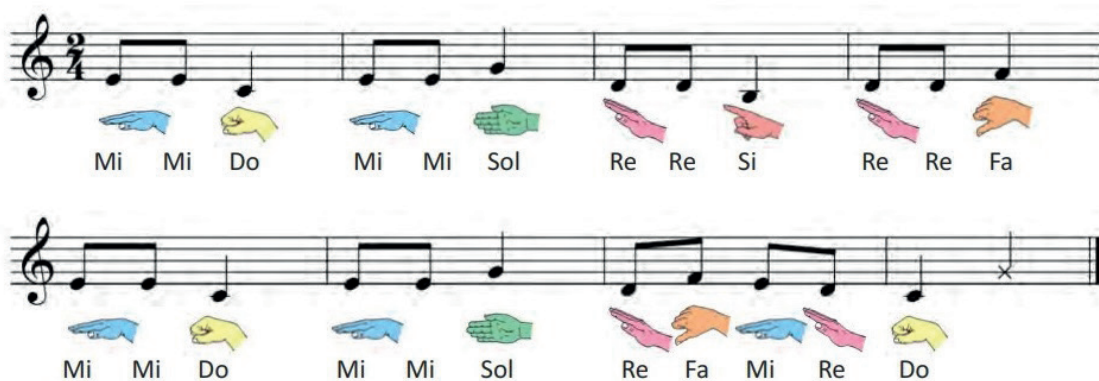
Hello Hands (Body Percussion)



LA CHIRONOMIA permette al direttore di far eseguire ai coristi dei brani, vocali o strumentali, attraverso delle posizioni della mano corrispondenti alle diverse altezze.



Hello Hands (Scrittura kodalyana)



15 mín

3. hluti: Spurningar fyrir nemendur – umræður

Ræðið saman í 3–5 manna hópum

1. Hvernig leið þér við að gera æfinguna?
2. Hvernig upplifðir þú hópinn þegar hann vinnur með lagið?
3. Hvað getur hópurinn gert til að bæta tilfinningu fyrir takti og samhæfingu
4. Veldu þér félagu úr hópnum og talið um hvernig hann eða hún hjálpaði til við að láta flutningurinn á laginu heppnast?
5. Hvað lærðirðu af æfingunni?

Skiptið nemendum í 3–5 manna hópa

Tíu skota undrið

Stafræn frásögn

Aldur

Grunnskóli (9–11 ára)

Uppeldisleg viðmið: Hugrekki og traust, sameiginleg sköpun. Að stuðla að breytingum

Kvikmyndagerð sem skapandi ferli gerir nemendum kleift að öðlast margþætta reynslu í gegnum ritun, tölvur og margmiðlun, leiklist, leikmyndagerð og búningahönnun. Kvikmyndagerð í skólum getur örvað sköpunarkraft nemenda. Ungt fólk fær tækifæri til að takast á við þau hlutverk sem það hefur áhuga á og vinna sem teymi í umhverfi þar sem þau fá tækifæri til að leysa saman verkefni á skapandi hátt, móta saman sögu í formi kvikmyndar og styrkjast þannig sem skapandi og hugsandi einstaklingar.

Þegar nemendur fá tækifæri til að skapa sögur öðlast þeir sjálfstæði og tilfinningu fyrir sinni eigin skapandi hugsun sem örvar þau til að rannsaka og skoða heildrænt það efni sem unnið er með í hvert skipti, þau sjálf og umhverfi þeirra verður þannig efniviður frásagnanna. Ritunarferlið eflir skapandi hugsun nemenda þegar þeir byrja að rannsaka og segja sínar eigin sögur.

Þekkingarviðmið

Hvaða þekking verður til?

Þar sem kvikmyndagerð býður upp á margskonar hlutverk öðlast nemendur kunnáttu og leikni á breiðum vettvangi. Kvikmyndin sjálf og klippiferlið/eftirvinnslan krefst töluverðrar tæknilegrar kunnáttu en í kvikmyndagerð er einnig þörf fyrir leikara, leikstjóra, leikmyndahönnuði, skipulag í kringum kvikmyndatökurnar, tónlist og allskonar hljóðhönnun fyrir myndina.

Ungt fólk lærir að vinna saman með því að nýta sér mismunandi hæfileika sem það hefur. Það lærir að eiga samskipti á nýjan hátt í nýjum aðstæðum og vinna með skapandi hætti að því að gera hverja senu að veruleika. Allir hafa sitt hlutverk í töknum og þurfa að komast að samkomulagi til þess að vinnan geti gengið. Kvikmyndanámskeið fyrir ungt fólk örvar skapandi hugsun, ímyndunarafl og sjálfstraust en einnig félagslega hæfni og vitsmunaproska. Að búa til kvikmynd á tveimur klukkutímum getur líka eft trú ungs fólks á því að það geti náð markmiðum sínum! Í kvikmyndagerð lærir fólk líka að takast á við margs konar flókna og krefjandi hluti, t.d. að stjórna kvikmyndavél, vinna með lýsingu, taka upp hljóð og allskonar eftirvinnu eins og klippingu. Í þessari kvikmynda – vinnusmiðju er gert ráð fyrir að kennarinn hafi unnið með hópnum áður og að nemendur séu vanir að vinna saman.

Hvernig verður þekkingin til?

Verkleg vinna, sköpun og hópavinna.

Í gegnum stafræna frásögn er hægt að vinna með margs konar þróaða samskiptahæfni, kenna nemendum að skipuleggja betur hugmyndir sínar, spyrja réttu spurninganna, tjá skoðanir sínar og persónuleika á opnari hátt og búa til tengingu við áhorfendur / skólafélaga í gegnum frásagnir.

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.

Eftir því sem tæknin verður sífellt nálægari og aðgengilegri, með endalausum stafrænum verkfærum í boði fyrir kennara, er hægt að skapa töfrandi stafrænar frásagnir jafnvel með snjallsímum, íþöðum og fartölvum, af því að í grunninn eru aðferðir frásagnarlistar alltaf þær sömu.

Í kvikmyndagerð eru fimm grunn þrep:

Handritsgerð / rannsóknarvinna, undirbúningsvinna, upptökur, eftirvinnsla og dreifing.

Handritsgerð / rannsóknarvinna

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

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 er 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 og tímarammi.

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 framtíðarsýn.

Eftirvinnsla

Þetta er klippiferlið þegar allar senur sem er búið að taka upp eru settar saman í klippiforriti til að gefa sögunni merkingu. Í þessu ferli er hljóðum og ýmsum öðrum effektum er bætt við ef þörf er á, eins og t.d. grafik og tæknibrellum. 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 dreifingu. 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 kveikur 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 7: Tíu skota undrið

120 mín

Aldursviðmið: 9–11

Þekkingarviðmið:

Samvinna. Sögugerð. Kvikmyndun. Hlutverkaleikur. Gagnrýnin hugsun.

Það sem þarf fyrir vinnusmiðjuna:

Myndbandsupptökuvél, iPad eða snjallsími: Áður en þú byrjar gakktu þá úr skugga um að tækin séu með innbyggðan hljóðnema til að fanga hljóð og að hægt sé að tengja það við skjávarpa eða stóran skjá. Athugið að barnaverndarreglur skólans geta kveðið á um að notað verði tæki frá skólanum frekar en eigin snjallsímar.

Klippiforrit: Það getur verið í tölvu, iPad eða snjallsíma. Það þarf einungis einfalt klippiforrit þar sem hægt er að klippa skot, bæta við hljóðum og titlum. (sjá vefslóðir hér neðar)

Klapptré – Börn og unglingar elska að nota klapptré. Þeim finnst það gera meiri alvöru úr vinnunni og þau upplifa sig eins og alvöru kvikmyndatökulið. Það er hægt að kaupa klapptré á netinu og það gerir heilmikið fyrir vinnuna..

Skjávarpi / stór skjár – Gakktu úr skugga um að þú sért með snúrur til að tengja myndbandsupptökuvélina þína eða snjallsimann við skjávarpann/skjáinn svo hópurinn geti horft á kvikmyndina sína í lok vinnusmiðjunnar.

Hljóðnemi og stöng – Ekki nauðsynlegt, en gefur þér í raun meiri stjórn á hljóðgæðum þegar þú tekur upp samtöl. Gakktu úr skugga um að hægt sé að tengja það við myndavélinni þína eða símann.

Lýsing – Það er frábært ef hægt er að vera með lýsingu. Lýsing getur gert heilmikið fyrir þær senur sem teknar eru upp. En ef það er ekki hægt skiptir það ekki öllu máli.

Tenging við námskrá?

Leiklist, læsi í viðum skilningi, félagsfærni, stærðfræði, ímyndunarafl, sköpun, myndlist og tónlist.

Vinnusmiðja – 2 klst

Tími	Verkefnalýsing	Upplýsingar og tillögur
10 mín	Upphitun og kynning: Markmiðið með þessari smiðju er að búa til og klára stuttmynd á mjög stuttum tíma. Þetta er örstutt kynning á hvernig er hægt að gera stuttmynd. Þetta er tækifæri á að kynna kvikmyndagerð og vonandi skapast áhugi hjá hópnum að kynna hinum mismunandi þáttum kvikmyndaferlisins betur og vinna saman að fleiri verkefnum.	Helstu ráð til ungs fólks varðandi kvikmyndagerð 1. Hafa gaman! 2. Byrja á grunnatriðunum og byggja á því. 3. Ekki flækja hlutina!
10 mín	KYNNING: Upphitun og farið yfir markmið vinnusmiðjunnar. Biðjið hópinn að standa í hring og endurtaka þær hreyfingar sem leiðbeinandi gerir. Biðjið þau um að hrista hægri hendina fjórum sinnum, hægri fótinn fjórum sinnum, vinstri hendina fjórum sinnum og vinstri fótinn fjórum sinnum og telja upphátt á meðan þau gera það. Endurtakið ferlið með því að telja upp að þremur, upp að tveimur og að lokum gera allt saman á einum. Í lokin eru allir farnir að hristast eins og trúðar og orðnir heitir. Áður en vinnan hefst er gott að fara yfir það með hópnum hvernig þau og kennarinn geti borið virðingu hvort fyrir öðru og þeim tækjum sem unnið er með. Útskýrið fyrir þeim hvert er markmið vinnusmiðjunnar – að búa til og taka upp stuttmynd á tveimur tímum.	
10 mín	SKREF 1 – SAGAN Skiptið þátttakendum í þriggja eða fjögurra manna hópa. Gefið hverjum hópi eftirfarandi verkefni til að hjálpa þeim að velja sögu fyrir myndina: ● Veljið ykkur ævintýri ● Færið það yfir til nútímans í það rými sem þið eruð í ● Skiptið sögunni upp í 10 senur og skrifið þær upp sem eina setningu hverja eða teiknið sem söguborð (storyboard)	

	● Kynnið hugmyndina fyrir öllum hópnum ● Greiðið atkvæði um hvaða sögu þið viljið kvikmynda. Ef hópurinn á í vandræðum með að skipuleggja söguna er gott að kynna hina þriggja þátta uppbyggingu. 1 þáttur – Upphaf (kynning aðstæðna): Sögu sviðið er kynnt strax í fyrsta atriði myndarinnar. 2 þáttur – Miðja (átök): í miðjusenunum er persónunum fylgt í gegnum söguna. 3 þáttur – Endir (lausn): Í lokasenum myndarinnar er fundið jafnvægi eða lausn eða komið með eitthvað "twist" sem endar söguna	
5 mín	SKREF 2 – Leikarar og tökulið Í þessari vinnusmiðju er kennarinn aðalframleiðandi og ber ábyrgð á fjárhagsáætlun og þeim tímaramma sem myndin hefur. Hjálpið hópnum að velja sér hlutverk út frá eftirfarandi lista þannig að hvert og eitt hafi ákveðið verk svið sem þau hafa áhuga á. ● Leikstjóri (stjórnar leikurunum) ● Aðstoðarleikstjóri (stjórnar tökuliði – heldur utan um vinnu á setti) ● Tökumaður (hannar skot og skipuleggur tökur) ● Aðstoðar tökumaður (hjálpur tökumanni að skipuleggja tökur) ● Hljóðmaður (stjórnar hljóðnema og bómu / stöng ef það er notað) ● Hljóðmaður (fylgist með hljóðupptöku í heyrnartólum til að passa að allt sé í lagi) ● Klappari (markerar byrjun á hverju skoti – sena 1, taka 1, o.s.frv.) ● Leikarar (það er hægt að hafa eins marga leikara og þarf en ef þetta er fyrsta myndin sem þið gerið er ekki gott að hafa of marga)	Ef hópurinn er lítill og aðallega leikarar er mikilvægt að hafa leikstjóra, tökumann og hljóðmann í tökuliðinu. Ef þarf getur sama manneskjan bæði séð um kvikmyndatöku og hljóð. Til þess að halda hlutunum gangandi getur leiðbeinandi tekið að sér hlutverk aðstoðarleikstjóra (til þess að stjórna tökuliðinu). Verið óhrædd við að breyta og bæta – henda vondum hugmyndum út og finna upp eitthvað nýtt og frumlegt.

75 mín	SKREF 3 – TÖKUR Útskýrið reglurnar fyrir Tíu skota undrinu 1. Það verður að taka söguna upp í RÉTTRI TÍMARÖÐ (byrja á byrjuninni og vinna sig í gegnum söguna til enda) 2. Hver sena verður að vera tekin í EINU SKOTI (reynið að hafa senurnar stuttar og hnitmiðaðar) 3. EINUNGIS EIN TAKA er leyfð fyrir hverja senu. Gangið úr skugga um að allur hópurinn hafi skilið reglurnar, viti hvað hver og einn á að gera, hvernig á að nota allar græjurnar og átti sig á þeim tímaramma sem unnið er með. Ef einungis ein taka er leyfð fyrir hverja senu, þarf að hugsa hvernig best er að undirbúa hana til að hún gangi upp í fyrstu tilraun? Skapið umræðu um hvernig sé best að æfa senurnar áður en tökur hefjast. Þegar nemendur eru tilbúnir að fara í tökurl er hlutverk leiðbeinanda að hvetja, leiðbeina og hjálpa nemendum í gegnum ferlið, passa upp á að allt sé í lagi og að vinnan sé skemmtileg.	
15 mín	SKREF 4 – SÝNING Þegar hópurinn hefur tekið upp allar tíu senurnar tengið tökuvél eða síma við skjávarpa eða stóran skjá til þess að sýna afaksturinn. Þar sem kvikmyndin var tekin upp í rétttri tímaröð og hver sena tekin upp einungis einu sinni getur hópurinn nú horft á myndina frá upphafi til enda (ýtið á play fyrir hverja senu!) Það er frábært fyrir hópinn að geta strax horft saman á afakstur vinnunnar.	
5 mín	AÐ LOKUM Ræðið við hópinn um hvernig vinnan gekk. ● Hvað fannst þeim skemmtilegast að gera? ● Hvað myndu þau gera öðruvísi? Höfðu þau áhuga á að gera aðra stuttmynd? Ef svo er væru þau til í að gera mynd sem tæki lengri tíma að gera, væri betur unnin og útfærð á nákvæmari hátt?	
	Umræður	

Orðalisti yfir hugtök:

Aðferðir leiklistar í námi (Drama in education – DIE): Er aðferð í námi. Nemendur samsama sig imynduðu hlutverk og aðstæðum í gegnum leikræna tjáningu og kanna þannig málefni, atburði og sambönd fólks. Námi í gegnum leiklist tengir saman nokkur hugtök um leiklist sem kennsluáðferð eins og að lifa sig inn í leikrænar aðstæður, að setja sig í hlutverk og vinna saman í hópi. Þessum hugtökum er beitt þegar ýmsar námsgreinar eru kenndar með aðferðum leiklistar í mismunandi skólaumhverfi. Nemendur semja atriði eða hlutverkaleik út frá námsefni sem síðan getur orðið að sögu.

Að skrifa í hlutverki: Nemendur geta skrifað í hlutverki (sem einstaklingar eða sem hópur) út frá því sem er að gerast í leikferlinu. Það sem kemur út úr því gefur frekari upplýsingar og hefur þýðingu fyrir leikferlið sjálft, t.d. gæti ókunnugur maður í leiknum verið með bréf í herbergi sínu sem hann hefur falið. Börnin (kannski öll saman) búa til og skrifa allt bréfið eða hluta þess. Leikferlið getur síðan haldið áfram þegar innihald bréfsins hefur komið í ljós og mun að öllum líkindum hafa áhrif á hvað gerist næst í leiknum.

Frásögn: 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..."

Frásögn og aðferðir sviðslista/sviðsetningar (Storytelling and performative approaches): Kennarinn getur í margvíslegum tilgangi verið sögumaður á ýmsum stöðum í leikrænu ferli. Með því að nota aðferðir sviðslista verður nemandinn virkur í sínu eigin námi.

Hljóðleikhús: Hljóðleikhúsið hjálpar nemendum að kanna heiminn út frá hljóðum. Þau kanna ýmsa hljóð og hljóðflokka og velja og stjórna hljóðum frá mismunandi uppsprettum. Þau velja og sameina hljóð af ýmsum uppruna, eins og raddir, hljóð sem sem búin eru til með líkamanum eða hljóðfærum og og koma með hugmyndir að tónlist, hljóðmyndum og einföldum tónverkum.

Hlutverk á vegg: Þetta felur í sér að teikna útlinur 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 persónu í sögunni.

Hlutverkaleikur: Nemendur setja sig hlutverk einhvers manneskju og haga sér eins og þeir halda að viðkomandi myndi haga sér við ýmsar aðstæður. Þeir semja atriði út frá því verkefni sem unnið er með hverju sinni og búa þannig til sögu.

Hugsanadagbók (Thought Journal): 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 tímanum. Rannsóknir þátttakanda í Arted verkefninu hafa sýnt að hugsanadagbækur geti virkað sem öruggt rými fyrir nemendur (Stephenson, 2023). Kennarar eru líka hvattir til að halda hugsanadagbók

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.

Jafnrétti: Að það sé tryggt að sérhver einstaklingur hafi jöfn tækifæri í lífinu til að nýta hæfileika sína sem best

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 sögumanns (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 sögusviðið, 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.

Kortlagning (Mapping): Nemendur búa til kort af sögusviðinu / aðstæðunum sem unnið er með. Þetta er hægt að gera í hópvinnum á blöð / 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 endurspeglað 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).

Leiklist og Landsnámsaðferðin (Drama Worldbuilding): Kennsluaðferðir 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 lykilspurningum 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 velliðan sem hægt er að yfirfæra á hæfnivíðmið 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: Megin áherslan er reynslan af því að búa til sögu saman. Nemendur fá tækifæri til að skapa og kanna sögur á margvíslegan hátt. Hægt er að tengja þetta við frjáls skrif, myndlist, dans og tónlist.

Líkamlegt leikhús (Physical theatre) – Virk frásögn (Active storytelling):

Felur í sér að nota líkamann (eða líkama nokkurra manneskja) til að tákna og sýna ekki bara fólk í leikriti heldur líka hluti, landslag o.s.frv. Til dæmis, ef manneskja í leikriti stendur undir götuljósi, gætu tveir einstaklingar notað líkama sína til að vera götuljósið. Hægt er að biðja hópa um að gera senu og segja þeim að þau geti notað fólk í hópnum til að vera landslag eða hlutir og fólk. Stundum er hægt að sameina „virka frásögn“ og líkamlegt leikhús. Kennarinn segir sögu og þegar hann/hún segir hana verða börnin líkamlega allt sem þau heyra í sögunni og þau halda áfram að breytast þegar minnst er á nýtt fólk, hluti eða staði. Þetta er hægt að gera einstaklingsbundið eða í pörum eða litlum hópum. Með yngri börnum verður þetta oft einstaklingsbundið.

Myndsköpun: Kennarinn tekur stórt blað og leggur á gólf. Nemendur raða sér í kringum blaðið og hver nemandi teiknar eina mynd eða fleiri sem tákna t.d. einhverja ákveðna manneskju sem nemendur hafa verið að vinna með.

Nám í gegnum líkamsslagverk: Líkaminn er aðal takt „hljóðfæri“ mannsins vegna þess að hann hefur tengingu við allskonar sterkar upplifanir. Hann er takthljóðfæri sem hægt er að þróa frá ýmsum látbragðshljóðum yfir í líkamsslagverk. Líkamsslagverk er samansafn allra þeirra aðferða sem vinna skipulega með hljóð og hrynjandi líkamans til að búa til taktmyndur og allskonar hljóð- tónverk.

Náttúruleg vistkerfi: Samfélög lífvera, lífandi og dauðra sem eru eðlilegur hluti náttúrunnar.

Spuni: Sjálfsprottin leikur í hlutverki án æfingar. Maður þarf að vita hvern maður er að leika, hvar maður er, hvað er að gerast eða hverjar aðstæðurnar í senunni eru. Síðan leikur maður senuna af fullri alvöru í hlutverki eins og hún sé raunveruleg og býr hana til um leið. Til að gera þetta þarftu að vita hver þú ert að þykjast vera, hvar og hvert "drama augnablikið" eða aðstæðurnar eru og þá tekurðu alvarlega þátt í atriðinu, eins og það sé raunverulegt og gerir það bara "í hlutverki."

Sagnagerð/sögugerð (Story making): Meginviðfangsefni sögugerðar er reynslan af því að búa til sögu saman. Nemendur fá tækifæri til að búa til og kanna sögur á margvíslegan hátt. Hægt er að tengja þetta við frjáls skrif, myndlist, dans og tónlist.

Líkamstónlist: Líkamstónlist er einstaklega gagnlegt tæki til að móta og styrkja taktvitund, sjálfstraust og samhæfingu líkamans og vinna þannig með sjálfsvirðingu, athygli og einbeitingu. Auk hljóðtjáningar er líka unnið með hreyfijtjáningu og það sem er hægt að segja með líkamanum.

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 inngildingu sem taka mið af ólíkum nemendum og valdaójafnvægi í samfélaginu sem getur haft áhrif á það sem gerist innan kennslustofunnar.

Vinna með skynfæri (Senses Activation): Nám í gegnum leiklist, frásögn og hreyfingu. Nemendur skoða hugtök út frá mismunandi sjónarhornum, í gegnum sviðssetningu, ákvarðanir og sköpun. Með því að ímynda sér og búa saman til skáldaðar persónur með verndandi eiginleika hjálpast nemendur að við að finna öryggi í kennslustofunni og það styrkir þau í sameiginlegri vinnu með ímyndunaraflíð og notkun allra skilningarvita.

Þátttaka í námi: Samþætting líkamsslagverks (body percussion) inn í skólastarfið eykur þátttöku allra nemenda í bekknum. Almenn þá örvar listræn reynsla gagnrýna hugsun, eykur athyglisgáfu, örvar ímyndunaraflíð og laðar fram skapandi þætti.

Þátttökuleikhús / Stopp leikhús (Forum Theatre): Hópur býr til stutta senu (eða senur) sem sýna félagslegt málefni sem skiptir þá máli og endurspegla 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 jókersins 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 jókersins að koma með tillögur 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.

Virkni: Þátttaka í námi

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>

Gumpa og Haki heimsækja Grjóta frænda (Hljóðleikhús)

Rannveig Björk Þorkelsdóttir, *Hljóðleikhúsið* (2016)

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](https://doi.org/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.

Skapandi kortlagning (Hlutverkaleikur og frásögn með áherslu á vinnuferlið)

(Heimildir um önnur Skapandi kortlagninigarverkefni (Mapping))

<https://www.dieremise.org/kiez-mapping-remise/>

[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>

miitkollektiv german speaking reasource list:
https://docs.google.com/document/d/1ar-mPVOhwsBOt_R4xmPpvQGpfyPxVN4fK9_-MXMzwV8/edit

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

Brave Space:
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

Unlearning:

Ariella Aisha Azoulay, *Potential History; Unlearning Imperialism*. P15-p30
Unlearning Whiteness, <https://unlearningwhiteness.cargo.site>

Göngin (Landnámsaðferðin að læra í gegnum leiklist)

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

Stephenson, L., 2022. 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>

Lesefni um örugg og breytt hugrökk/traust rými (brave spaces) og kennslufræði skapandi greina:

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*

To view the terms under which this email is distributed, please go to:-
<https://leedsbeckett.ac.uk/disclaimer/email>

Einmana steinninn– Jeux Dramatiques (leikhúsaðferð án tungumálsins)

<https://www.jeux.at/>



Nám í gegnum líkamsslagverk

[Riciclo creativo – Come costruire le maracas – YouTube](#)

[Hello hands. Maestra Jerusa. La Casa della Musica](#)

[4Hands Body percussion Eliana Danzi](#)

[Stomp Live – Part 3 – Just clap your hands](#)

[Baianá – Barbatuques | Corpo do Som](#)

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.