

# Sniðmát fyrir kennsluaðferð

**Aðferð:** Lausnaleikir/Töfraturninn

**Flokkur:** 6: Þrautalausnir (Project Adventure)

**Tilgangur við kennslu:**

- Úrvinnsla námsefnis
- Vekja áhuga
- Miðla upplýsingum – kenna nýja þekkingu eða færni
- Efla leikni
- Þjálfra hugsun og ályktunarhæfni
- Efla gagnrýna hugsun og læra að taka og gefa gagnrýni á jákvæðan hátt.
  - <https://notendur.hi.is/ingvars/kennsluadferdir/kennsluadferdirnar.htm>

Lausnaleikir eru námsaðferð sem byggir á samvinnu, samhygð, samskiptum, úthaldi og trausti. Þetta eru aðferðir sem tengja má við hið daglega líf sem hver einstaklingur stendur frammi fyrir í nútíma þjóðfélagi. Mikilvægt að hafa í huga að kennarinn hefur ekki svörin, heldur læra þátttakendur fyrst og fremst af öðrum. Lausnaleikir efla og auka sjálfþekkingu og skilning á hlutverki einstaklingsins í samvinnuverkefnum<sup>1</sup>. Þessi aðferð þjálfar einnig lausnamiðaða hugsun<sup>2</sup>. Kennarinn þarf að vera opinn, hvetjandi, næmur á fólk og fær í sínu starfi. Lausnarleikir byggja á talsverðerðri óvissu sem kalla mætti „skemmtun“<sup>3</sup>.

Virgni nemenda		Nauðsynleg hjálpgögn og tæki	Tússpennar í mörgum litum. Pappír og dagblöð, glanstímarit, litir og lím. Málning og efni eða bara það sem hægt er að nota. Egg. Málarateip.	
x	Sjálfstæðir og virkir			
x	Virkir			
	Gagnvirgni milli kennara og nemenda	Tími	Ca. 40	
	Nemendur Taka við	Fjöldi þátttakenda	Lágmark	Hámark
	Nemendur Óvirkir		2-5 í hóp	

## Markmið aðferðarinnar

Markmið aðferðarinnar er að þjálfra nemendur í rökhusun og fara eftir leiðbeiningum. Einnig er markmiðið með þessari aðferð að nemendur læri að takast á við ýmiss úrlausnarefni og

<sup>1</sup> Ingvar Sigurgeirsson: *Litróf kennsluaðferðanna*, bls. 109

<sup>2</sup> Sigrún Jónsdóttir. *Handbók um aðferðir*. bls.1

<sup>3</sup> Sigrún Jónsdóttir. *Handbók um aðferðir*. bls.1

geti leitt þau til lykta með ólíkum leiðum<sup>4</sup> ásamt því að þjálfast í samvinnu. Aðferðinni er ætlað að stuðla að sjálfstæði í námi og búa nemendur undir að takast á við flókin viðfangsefni og leysa þau.

## Lýsing

Kennari leikur t.d. kröfuharðan viðskiptavininn sem hefur ákveðna hugmynd sem þátttakendur verða að fara eftir. Hann setur fram ýmsar kröfur t.d. vill hann fá háan turn og

1. Turninn á að vera mjög hár og vel hannaður úr pappa, lími og því efni sem í boði er.
2. Hann vill að ósoðið egg geti staðið óstutt á toppi turnsins í a.m.k. eina mínútu.
3. Eggið á að geta dottið niður á gólf án þess að brotna.
4. Hann vill að verkið verið tilbúið á 45 mín.

Viðskiptavinurinn kröfuharði mun koma annað slagið og fylgjast með framvindu mála. Þegar tíminn er líðinn eiga þátttakendur að velja sér talsmann sem fær 2 mín til að kynna verkið fyrir hinum hópunum. Að undangenginni kynningu munu allir hóparnir gefa hver öðrum einkunn og eftir það mun viðskiptavinurinn kröfuharði kaupa þann turn sem hæstu einkunnina hlýtur<sup>5</sup>.

Nemendur vinna saman 3-5 í hóp og fá góða tíma til að hugsa mögulega lausn. Meðan þeir hugsa geta þeir skrifað, rissað eða teiknað niður sínar hugmyndir um mögulega lausn á vandamálinu. Nú er mikilvægt að komast að sameiginlegri niðurstöðu og reynir þá verulega á samvinnu þeirra á milli<sup>6</sup>. Þegar ákvörðun er tekin um gerð og útlit turnsins þá er að hefja vinnuna. Það þarf að vera búið að undirbúa allt efni og hafa eggin tilbúin, það þarf líka gott gólfpláss. Meðan á vinnunni stendur er kennarinn á ferðinni um stofuna til að fylgjast með en skiptir sér ekki af verkefninu að öðru leiti. Kostir þessarar aðferðar eru þeir t.d. að það verður til tenging milli tilbúnaðar reynslu og raunveruleika á skemmtilegan hátt. Leikurinn eflir samskiptahæfni og sjálfsþekkingu. Og leikurinn er sveigjanlegur og getur tengst við aðstæður þátttakenda.

Kennarinn hefur áður en leikurinn hefst útskýrt hann vel og þegar honum lýkur er mikilvægt að gera leikinn upp. Hvað gekk vel eða illa, hvernig voru samskiptin og gerðu allir sitt? Þá er

---

<sup>4</sup> Ingvar Sigurgeirsson: *Litróf kennsluaðferðanna*, bls. 111

<sup>5</sup> Sigrún Jónsdóttir. *Handbók um aðferðir*, (2009). bls.7

<sup>6</sup> Ingvar Sigurgeirsson: *Litróf kennsluaðferðanna*, (1999). bls. 114

mikilvægt að skoða hvort það megi yfirfæra þá reyslu sem fengin er í gegnum leikinn á einhvern hátt á raunverulegt líf þátttakenda hverju sinni<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Helga Björk Pálsdóttir. *Lausnaleikir í námi fullorðinna*, (1999).

# Sniðmát fyrir kennsluáðferð

**Aðferð:** Hlutverkaleikur

**Flokkur:** 1. Umræðu og spurnaraðferðir

**Tilgangur við kennslu:**

- Skapa náms andrúmsloft (upphaf)
- Vekja áhuga
- Miðla upplýsingum – kenna nýja þekkingu eða færni
- Efla leikni
- Efla gagnrýna hugsun
- Efla tjáningu
- <https://notendur.hi.is/ingvars/kennsluadferdir/kennsluadferdirnar.htm>

Þessi aðferð er sérstaklega góð vegna þess hve auðvelt er að koma því umræðuefni að sem skiptir mestu máli hverju sinni. Með þessari aðferð geta nemendur líka fengið tækifæri til að taka þátt í skipulagi áfangans og ákveða markmið hans. Það er t.d. hægt á auðveldan hátt að taka lýðræðislega ákvörðun um lengd kaffitíma með þessari aðferð. Þessa aðferð er hægt að nota á hvaða tímapunkti sem er í kennslustundinni, þó þarf að gæta þess að nægur tími sé gefin ef farið er af stað.

Virgni nemenda		Nauðsynleg hjálpargögn og tæki	Spjöld eða hattar í réttum litum Pappír og skriffæri	
x	Sjálfstæðir og virkir			
x	Virkir			
x	Gagnvirkni milli kennara og nemenda	Tími	Ca. 40 min	
	Nemendur Taka við	Fjöldi þátttakenda	Lágmark	Hámark
	Nemendur Óvirkir		6-10	10 manns

## Markmið aðferðarinnar

Að vekja til umhugsunar og þjálfa gagnrýna hugsun. Góð aðferð til að þjálfa nemendur í að tjá hugsanir sínar og taka tillit til skoðan annarra. Góð aðferð til að efla lýðræði innan hópsins í ákvarðanatökum um ýmiss málefni t.d. ef einn þátttakandi telur sig talsmann hópsins eða annar vill stjórna því hverjir lenda í hópi saman.

## Lýsing

Sex hatta – aðferðin er byggð á því að hattarnir sex hafa sinn hvorn litinn. Og litur hvers hatts ræður því á hvaða hátt sá sem hefur hattinn á höfði talar um málefnið sem til umræðu er. Hér á eftir er lýsing á eiginleikum hattanna.

- Hvíti hatturinn þýðir að sá sem er með hann verður að tala um staðreyndir málsins og þarf að gæta hlutleysis. Hvíti hatturinn þýðir í raun „skoðum hvaða gögn við höfum og drögum ályktun af því“
- Rauði hatturinn talar fyrir tilfinningum og innsæi án þess að viðkomandi hatteigandi þurfi nokkuð að rökstyðja sína skoðun.
- Svarti hatturinn túlkar gagnrýni og varkárni. Þessi hattur á að benda á af hverju hlutirnir gangi ekki eins og til er ætlast miðað við væntingar og staðreyndir málsins. Sá sem ber svarta hattinn þarf ætíð að færa rök fyrir sínu máli.
- Guli hatturinn boðar bjartsýni, nýjar hugmyndir og lausnir. Sá sem gula hattinn ber á að sjá það jákvæða og góða í öllu og beina athygli viðkomandi að því.
- Græni hatturinn boðar nýja sýn t.d. skapandi hugsun og ferskar uppástungur. Með þennan hatt á höfði má leyfa sér að hugsa stórt.
- Blái hatturinn stjórnar. Sá sem er með bláa hattinn ræður hvaða hattur fær að tjá sig fyrst og í hvaða röð þeir tala. Hann tekur saman og heldur utan um efni umræðunnar.

Leikurinn felur í sér að þátttakendur fá ákveðið umræðuefni til að tala um. Þáttarstjórinn ber bláa hattinn og stjórnar tímanum og í hvaða röð hattarnir fá að tala en tekur að öðru leiti ekki þátt í umræðunni. Ágætt er að gefa hverjum hatti ca. 5 mín til að tala um efnið. Þáttarstjórinn verður að stoppa leikinn ef umræðan er að fara út af sporinu eða sá hattur sem hefur orðið hverju sinni er að gleyma sér og er farinn að tala máli annarra.

Hér má hugsa sér að kennari geti tekið hvaða viðeigandi málefni sem er og fengið þátttakendur til að ræða um. Það getur t.d. verið lengd á kaffitímum, eiga þeir að vera í 10 eða 20 mín? Á að seinnka innlögn í kennslustund vegna þeirra sem mæta alltaf of seint? Er sýnikennsla nauðsynleg fyrir nemendur til að skilja innihald áfangans? Mælir eitthvað með eða móti jafningjamati?

# Sniðmát fyrir kennsluáðferð

**Aðferð:** Lausnaleikir/Listaverkið mitt

**Flokkur:** 6. Þrautalausnir (Project Adventure)

**Tilgangur við kennslu:**

- Leita lausna
- Efla leikni
- Efla samvinnu og auka sjálfsþekkingu
- Styrkja reynslu og fyrri kunnáttu þátttakenda
- Læra að gagnrýna á jákvæðan hátt og taka gagnrýni
  - <https://notendur.hi.is/ingvars/kennsluadferdir/kennsluadferdirnar.htm>

Aðferðin er hugsuð til að hressa upp á andrúmsloftið og einnig þegar þörf skapast á að brjóta upp kennslustund. Þátttakendur fá tækifæri á að setja sig í spor annarra og skoða hlutina út frá því.

Vaðferðij irkni nemenda		Nauðsynleg hjálpargögn og tæki	Flettitafla, karton, skæri, pappalím, dagblöð, glanstímarit, tússlitir	
x	Sjálfstæðir og virkir			
x	Virkir			
x	Gagnvirkni milli kennara og nemenda	Tími	Ca. 40 min	
	Nemendur Taka við	Fjöldi þátttakenda	Lágmark	Hámark
	Nemendur Óvirkir		3-5 í hóp	15-20 manns

## Markmið aðferðarinnar

Að útbúa glæsilegt listaverk sem hópurinn er stoltur af. Nota það efni og á þeim stað sem hópurinn er á hverju sinni. Hér reynir á samvinnu og samstöðu meðal þátttakenda. Hér fær reynsla og kunnáttu þátttakenda að njóta sín. Einnig gefs tækifæri á að skoða hvernig það er að taka við verki sem annar hefur þegar byrjað á eða hvernig það er að þurfa að skilja við

hálfnað verk í hendur annarra. Góð aðferð til að skoða viðbrögð við gagnrýni og læra að gagnrýna á jákvæðan hátt.

## Lýsing

1. Þátttakendur skiptast í 3 til 4 hópa, 3-5 manns í hverjum hópi.
2. Þema er ákveðið í samræmi við fagleg markmið í náminu (samvinna, sérstaða, sköpun, láta frá sér, taka við, friður o.fr.) Hver hópur fær 15 mín til að vinna saman að einu sameiginlegu listaverkinu. Vinnustöðvarnar 3 til 4 eru í sitt hvoru horni stofunnar (helst þannig að ekki sjáist yfir til hinna) og þar þarf allt efni að vera til staðar. Í fyrstu umferð (fyrstu 15 mín) má bara líma og klippa.
3. Hóparnir skipta síðan um vinnustöð en skilja listaverkið sitt eftir og allt efni. Nýi hópurinn heldur áfram (í 15 mín) með listaverk fyrsta hópsins og eiga nú að bæta við tússlitum.
4. Aftur er skipt um stöð og nú er myndin fullkláruð (á 15 mín) og síðasti hópurinn gefur síðan myndinni nafn<sup>8</sup>.
5. Síðast hópurinn, sem kláraði myndina útskýrir fyrir hinum hópunum myndina sína og túlkar innihald hennar. Þetta getur reynst einkennilegt og erfitt að hlusta á fyrir þá hópa sem þó áttu fullan þátt í tilurð verksins og eru þeir trúlega ekki fyllilega sammála túlkun hinna.

---

<sup>8</sup> Sigrún Jónsdóttir. *Handbók um aðferðir*. (2009). bls.6

## Heimildir

Bono. de. E. Sótt af vef 15.03.2016. [http://www.debonoforschools.com/asp/six\\_hats.asp](http://www.debonoforschools.com/asp/six_hats.asp)

Helga Björk Pálsdóttir. *Lausnaleikir í námi fullorðinna*. (2007). Sótt af vef [http://www.frae.is/media/70890/13-f3f3d3f8-101a-4f10-b849-d108fa5a413f-gatt2007\\_59-61.pdf](http://www.frae.is/media/70890/13-f3f3d3f8-101a-4f10-b849-d108fa5a413f-gatt2007_59-61.pdf)

Ingvar Sigurgeirsson. *Litróf kennsluaðferðanna*. Reykjavík. Æskan. (1999).

Ingvar Sigurgeirsson. *Að mörgu er að hyggja*. Rykjavík. Æskan. (1999).

Sigrún Jóhannesdóttir. *Handbók um aðferðir*. (2009). (Óútgefið efni).