



URRÍÐAHOLTSSKÓLI

Kennsluáætlun 2024-2025

3.- 4. bekkur smiðjur – Enska og Leiklist

Kennarar: Theodór Sigurgeirsson

	Lýsing
Námsgöng	Margbreytilegir leikir og kennsluaðferðir sem tengjast leiklist og tungumálakennslu. Stuttar útgáfur af Rauðhettu og Grísirnir Þrír.
Kennsluaðferðir	Einstaklings- og hópavinna
Hæfniviðmið	Nemandi getur: Lykilhæfni: <ul style="list-style-type: none">Tekið jákvæðan þátt í leik og starfi í skólasamfélagi sínu Erlend tungumál: <ul style="list-style-type: none">Skilið það mál sem notað er í kennslustofunni og brugðist við með orðum eða athöfnum
Námsmat	Leiðsagnarmat, þátttaka og virkni í kennslustund. 5 tákni; Framúrskarandi, hæfni náð, á góðri leið, þarfnast þjálfunar og hæfni ekki náð.

Tímabil	Náms og viðfangsefni	Hæfniviðmið	Námsmat
Tími 1	Padata Nemendur mynda hring þar sem valið er tegund af orðum. Hver nemandi segir eitt orð, allir nemendur þurfa að muna það orð og segja í kór þar til allir hafa lagt inn orð í hringinn. Kasta ímyndaða bolta Nemendur ímynda sér að það er bolti sem kastað er á milli nemanda með látbrögðum. Eigum við að... Nemandi byrjar á spuna við að gera eitthvað. Annar nemandi spyr hvað fyrsti er að gera sem svarar með einhverju sem hann er ekki að gera sem seinni nemandinn þarf þá að byrja að gera.	<ul style="list-style-type: none">Tekið jákvæðan þátt í leik og starfi í skólasamfélagi sínuSkilið það mál sem notað er í kennslustofunni og brugðist við með orðum eða athöfnum	Leiðsagnarmat
Tími 2	Saga í hring Búin er til saga í hring þar sem hver nemandi segir aðeins eitt orð. Frostspuni Tveir nemendur byrja á spuna. Þegar aðrir nemendur kalla frjósa þurfa leikarar að frjósa og manneskjan sem fraus leikinn hoppar inn í og Ég kem seint af því að... Nemendur mynda hring. Einn nemandi fer í	<ul style="list-style-type: none">Tekið jákvæðan þátt í leik og starfi í skólasamfélagi sínuSkilið það mál sem notað er í kennslustofunni og brugðist við með orðum eða athöfnum	Leiðsagnarmat

	<p>miðjuna og segir ástæðu af hverju hann kemur seint</p> <p>Sérfræðingskápan</p> <p>Nemendur fara í hlutverk sérfræðings á einhverju tilteknu t.d bílviðgerðamenn. Nemendur vinna saman til þess að spuna hvað er að því sem kennarinn kemur með til þeirra og hvernig á að laga það.</p>		
Tími 3	<p>Hákarla Nafnaleikur (Zombie)</p> <p>Nemendur mynda hring þar sem manneskjan í miðju er uppvakningur. Uppvakningurinn reynir að snerta einn nemanda og hinir nemendurnir þurfa að segja nafnið hans til þess að bjarga honum.</p> <p>Talnaleikur</p> <p>Nemendur mynda hring á gólfi og eiga að reyna að telja upp að ákveðinni tölu. Leikurinn er að enginn má segja sömu tölu á sama tíma því þá þarf að byrja upp á nýtt.</p> <p>Tyggjó</p> <p>Nemendur sitja í hring. Einn byrjar með „tyggjó“ og lýsir hvernig það er að tyggja það og hvernig það er á bragðið.</p> <p>Lukku Láki</p> <p>Kennari er í miðjunni. Hann beinir „byssu“ og skýtur nemanda sem þarf að beygja sig. Nemendurnir við hliðina á þeim nemanda þurfa að vera fljótir og „skjóta“ hvorn annan. Sá sem segir „bang“ á undan vinnur og hinn aðilinn sest niður.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tekið jákvæðan þátt í leik og starfi í skólasamfélagi sínu • Skilið það mál sem notað er í kennslustofunni og brugðist við með orðum eða athöfnum 	Leiðsagnarmat
Tími 4	<p>Söguleikhús (Rauðhetta)</p> <p>Nemendur hlusta og lesa stutta gerð af rauðhettu.</p> <p>Þegar eitthvað gerist í sögunni hoppa þau inn í og leika það sem er að gerast t.d Úlfurinn hittir Rauðhettu og spjallar við hana í skóginum.</p> <p>Nemendur gera þetta fyrst öll saman með kennara og síðan í smærri hópum með aðstoð.</p> <p>Kasta ímyndaða bolta</p> <p>Nemendur ímynda sér að það er bolti sem kastað er á milli nemanda með látbrögðum.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tekið jákvæðan þátt í leik og starfi í skólasamfélagi sínu • Skilið það mál sem notað er í kennslustofunni og brugðist við með orðum eða athöfnum 	Leiðsagnarmat
Tími 5	<p>Snákurinn</p> <p>Nemendur leggjast niður á gólf. Kennarinn velur nemanda til þess að vera snákur. Allir standa upp með lokuð augun og labba um. Þegar snákurinn snertir annan nemanda gefur hann frá sér Hiss og nemandinn sem var snertur gefur frá sér hljóð um að snákurinn “beit” sig.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tekið jákvæðan þátt í leik og starfi í skólasamfélagi sínu • Skilið það mál sem notað er í kennslustofunni og brugðist við með 	Leiðsagnarmat

	<p>Spuni út frá sögu, Kyrrmynd (Rauðhetta) Nemendur búa til kyrrmynd út frá því sem gerðist annað hvort áður eða eftir sagan sem var lasin átti sér stað.</p> <p>Padata Nemendur mynda hring þar sem valið er tegund af orðum. Hver nemandi segir eitt orð, allir nemendur þurfa að muna það orð og segja í kór þar til allir hafa lagt inn orð í hringinn.</p> <p>Ég kem seint af því að (Leikið) Valið er tvo nemendur til að fara afsíðis þar sem annar er yfirmaður. Yfirmaðurinn á að „yfirheyra“ af hverju hinn kemur seint. Á meðan er einn af áhorfendum að leika ástæðuna fyrir seinkomunni sem hópurinn valdi á meðan þeir voru afsíðis. Yfirmaðurinn á að komast að sannleikanum af hverju manneskjan er sein.</p>	orðum eða athöfnum	
Tími 6	<p>Sérðu muninn? Tveir og tveir eru saman. Einn nemandi fylgist vel með hinum nemandanum. Síðan þarf einn nemandinn að snúa sér við á meðan hinn breytir einhverju. Nemandinn snýr sér aftur við og þarf að finna út hvað hefur breyst.</p> <p>Söguleikhús (Grísirnir Þrír) Nemendur hlusta og lesa stutta gerð af sögunni Grísirnir Þrír. Þegar eitthvað gerist í sögunni hoppa þau inn í og leika það sem er að gerast t.d Úlfurinn hittir grísina og reynir að skemma hús þeirra. Nemendur gera þetta fyrst öll saman með kennara og síðan í smærri hópum með aðstoð</p> <p>Spuni út frá sögu, kyrrmynd (Grísirnir Þrír) Nemendur búa til kyrrmynd út frá því sem gerðist annað hvort áður eða eftir sagan sem var lasin átti sér stað.</p> <p>Búðin Nemendur velja hvernig búð það er verið að versla í. Einn nemandi er sölumaður á meðan annar er að versla. Leikurinn er að það má ekki segja nei, og þurfa nemendur því að „gabba“ hinn aðilann.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tekið jákvæðan þátt í leik og starfi í skólasamfélagi sínu • Skilið það mál sem notað er í kennslustofunni og brugðist við með orðum eða athöfnum 	Leiðsagnarmat
Tími 7	<p>Öflug Hegðun Kennarinn gefur nemendum fyrirmæli um að ganga og nemendur byrja að ganga. Næstu fyrirmæli eru að stoppa og þá eiga nemendur að stoppa. Eftir að þessi fyrirmæli eru sögð og gerð nokkrum sinnum víxlast þau, Stopp þýðir að</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tekið jákvæðan þátt í leik og starfi í skólasamfélagi sínu • Skilið það mál sem notað er í kennslustofunni og brugðist við með 	Leiðsagnarmat

	<p>ganga og ganga þýðir að stoppa. Kennarinn bætir fleiri fyrirætlum við og víxlar við hæfi.</p> <p>Leikrit, Rauðhetta eða Grísirnir Þrír</p> <p>Nemendur velja sér annað hvora söguna og æfa að leika leikritið. Leikritið er svo sýnt fyrir hina.</p>	<p>orðum eða athöfnum</p>	
Tími 8	<p>Hliðstæðu leikurinn</p> <p>Einn nemandi að leika eitthvað eins og að vinna á skrifstofu eða að keyra bíl. Án þess að segja eitthvað eiga hinir nemendurnir að taka þátt og gera eitthvað sem passar við sem nemandinn byrjaði að leika. Síðan eiga nemendurnir að giska hvað fyrsti nemandinn var að gera.</p> <p>Myndhöggvarinn</p> <p>Tveir nemendur bjóða sig fram eða verða fyrir valinu. Einn þeirra hefur „Töfrasprotta“ og stýrir líkama hins. „Myndhöggvarinn“ á að móta stytta úr hinum nemandanum án þess að tala. Hinir nemendurnir eiga síðan að giska á hvað stytta er að gera.</p> <p>Speglun á sögu, kyrrmynd</p> <p>Nemendur ganga hring í kringum stól. Þegar kennari segir þá má einn nemandi sitjast niður og byrjar að segja sögu. Hinir hlusta og að sögunni loknu eiga þeir að búa til kyrrmynd af því sem gerðist.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tekið jákvæðan þátt í leik og starfi í skólasamfélagi sínu • Skilið það mál sem notað er í kennslustofunni og brugðist við með orðum eða athöfnum 	Leiðsagnarmat
Tími 9	<p>Padata</p> <p>Nemendur mynda hring þar sem valið er tegund af orðum. Hver nemandi segir eitt orð, allir nemendur þurfa að muna það orð og segja í kór þar til allir hafa lagt inn orð í hringinn.</p> <p>Tyggjó</p> <p>Nemendur sitja í hring. Einn byrjar með „tyggjó“ og lýsir hvernig það er að tyggja það og hvernig það er á bragðið.</p> <p>Ég kem seint af því að</p> <p>Valið er tvo nemendur til að fara afsíðis þar sem annar er yfirmaður. Yfirmaðurinn á að „yfirheyra“ af hverju hinn kemur seint. Á meðan er einn af áhorfendum að leika ástæðuna fyrir seinkomunni sem hópurinn valdi á meðan þeir voru afsíðis. Yfirmaðurinn á að komast að sannleikanum af hverju manneskjan er sein.</p> <p>Búðin</p> <p>Nemendur velja hvernig búð það er verið að versla í. Einn nemandi er sölumaður á meðan annar er að versla. Leikurinn er að það má ekki segja nei, og þurfa nemendur því að „gabba“ hinn aðilann.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tekið jákvæðan þátt í leik og starfi í skólasamfélagi sínu • Skilið það mál sem notað er í kennslustofunni og brugðist við með orðum eða athöfnum 	Leiðsagnarmat

