|  |
| --- |
| Námsspilið Taktu til við að tvista |
| Kennsluleiðbeiningar fyrir miðstig |

Höfundur: Hildur Dröfn Guðmundsdóttir

**Hæfniviðmið aðalnámskrár grunnskóla sem eiga við *Taktu til við að tvista*.**

**Viðmið í íslensku við lok 7. bekkjar. Nemandi getur:**

* átt góð samskipti, hlustað, gætt tungu sinnar og sýnt viðeigandi kurteisi,
* gert sér nokkra grein fyrir eigin máli og hefur skilning á gildi þess að bæta það,
* gert sér grein fyrir margræðni orða og nýtt sér málfræðikunnáttu sína við orðmyndun, tal og ritun,
* áttað sig á hvernig orðaforðinn skiptist í sagnorð, fallorð og óbeygjanleg orð og greint hlutverk og helstu einkenni þeirra,
* nýtt orðaforða sinn til að skapa ný orð og orðasambönd og notað þau í texta,
* gert sér grein fyrir notagildi íslenskrar málfræði, m.a. við ritun og stafsetningu.

(Mennta- og menningarmálaráðuneyti, 2013, bls. 101-105)

**Viðmið í stærðfræði við lok 7. bekkjar. Nemandi getur:**

* leyst stærðfræðiþrautir um viðfangsefni sem gefa tækifæri til að beita innsæi, eigin túlkun og framsetningu, byggða á fyrri reynslu og þekkingu,
* sett fram óformleg og einföld, formleg stærðfræðileg rök, skilið og metið munnlegar og skriflegar röksemdir sem settar eru fram af öðrum,
* notað óformlega framsetningu annars vegar og táknmál stærðfræðinnar hins vegar og sýnt að hann skilur innbyrðis tengsl þeirra,
* túlkað og notað einföld stærðfræðitákn, þar með talið breytur og einfaldar formúlur, túlkað milli táknmáls og daglegs máls,
* lesið einfaldan, fræðilegan texta og notað upplýsingar, þar sem stærðfræðihugtök koma fyrir,
* unnið í samvinnu við aðra að lausnum stærðfræðiverkefna, þar sem byggt er á ólíkum forsendum og hugmyndum nemenda,
* áttað sig á möguleikum og takmörkum stærðfræðinnar til að lýsa veruleikanum,
* notað ræðar tölur, raðað þeim og borið saman,
* skráð hlutföll og brot á ólíka vegu og sýnt fram á að hann skilur sambandið milli almennra brota, tugabrota og prósenta,
* reiknað á hlutbundinn og óhlutbundinn hátt með ræðum tölum,
* nýtt sér samhengi og tengsl reikniaðgerðanna og notað algengar reiknireglur, s.s. víxlreglu, tengireglu og dreifireglu.

(Mennta- og menningarmálaráðuneyti, 2013, bls. 211-215)

**Við lok 1. og 2. stigs í ensku og dönsku er miðað við að nemandi geti:**

* hlustað eftir einstökum nákvæmum atriðum þegar þörf krefur, eins og t.d. tilkynningum og leiðbeiningum við kunnuglegar aðstæður og brugðist við með orðum eða athöfnum,
* lesið og skilið stutta texta með grunnorðaforða daglegs lífs um efni sem tengist þekktum aðstæðum og áhugamálum,
* skipst á upplýsingum og skoðunum við skólasystkini og kennara um efni tengt náminu,
* tekið þátt í samskiptaleikjum og unnið samtalsæfingar,
* í einföldu máli sagt frá og notað lykilorðaforða sem unnið hefur verið með í viðfangsefnum námsins og beitt eðlilegum framburði og áherslum,
* sýnt fram á að hann áttar sig á skyldleika erlenda málsins við íslensku, eigið móðurmál eða önnur tungumál sem hann er að læra,
* beitt einföldum námsaðferðum til að auðvelda námið, t.d. nýtt sér titil á texta eða myndir sem fylgja til að auðvelda skilning á inntaki,
* tekið þátt í hóp- og tvenndarvinnu, hlustað á og tekið tillit til þess sem aðrir hafa að segja,
* nýtt sér eigin reynslu og þekkingu þegar kemur að því að tileinka sér nýja þekkingu,
* tekið þátt í samvinnu um ýmiss konar viðfangsefni og sýnt öðrum tillitsemi.

 (Mennta- og menningarmálaráðuneyti, 2013, bls. 125-131)

**Námsspilið *Taktu til við að tvista***

**Kennsluleiðbeiningar fyrir miðstig**

**Fjöldi leikmanna**

Þetta námsspil er fyrir þrjá til fimm leikmenn.

**Gangur og reglur leiksins**

1. Dúkurinn er settur á gólfið og á honum eru sextán plastvasar (4×4). Plastvasarnir eru undir dúknum. Hver röð hefur sinn lit, rauðan, bláan, gulan og grænan.
2. Einn þátttakandi er valinn til að sjá um snúningsskífuna og er hann jafnframt dómari. Allt að fjórir þátttakendur standa við dúkinn, hver á sinni hlið. Best er fyrir þátttakendur að vera berfættir.
3. Hver umferð hefst þegar dómari snýr snúningsskífunni, en hún gefur niðurstöður af handahófi um þann lit og líkamshluta (vinstri hönd, hægri hönd, vinstri fótur, hægri fótur) sem þátttakendur eiga að nota.
4. Hver leikmaður verður að setja viðeigandi líkamshluta á valinn lit. Ef líkamshlutinn er þegar á þeim lit þarf að færa hann á annan reit í sama lit. Engir tveir þátttakendur geta deilt sama stað. Ef allir fjórir reitirnir í einhverjum lit eru uppteknir þarf dómari að snúa snúningsskífunni aftur.
5. Ef leikmaður fellur eða olnbogi, hné, læri eða rass snertir dúkinn er hann úr leik. Þá skiptir hann um hlutverk við dómarann og leikurinn hefst upp á nýtt.
6. Ef þátttakandi svarar rétt snýr dómari snúningsskífunni aftur og þá er röðin komin að næsta nemanda. Ef þátttakandi svarar hins vegar rangt í þremur tilraunum fer hann í starf dómara á snúningsskífunni.

**Dæmi:**

Ef verið er að vinna með t.d. stærðfræði og leikmaður fær hægri hönd á rauðan frá dómara, á nemandinn að setja hægri höndina á einhvern rauðan lit og ef í þeim vasa er t.d. dæmið 5+4 þar sem hann lendir, á hann að segja útkomuna. Ef svarið er rétt snýr dómari snúningsskífunni aftur og næsti leikmaður gerir.

**Hlutverk kennara**

Hlutverk kennara í spilinu, óháð námsgrein og verkefni, er að koma leiknum af stað og fylgjast með virkni nemenda meðan á leik stendur. Kennari þarf að fylgjast með að farið sé eftir leikreglum og að nemendur séu að gera það sem ætlast er til af þeim í leiknum. Gott er að kennari gangi á milli hópa og fylgist með hverjum hópi fyrir sig og geti leiðrétt nemendur ef þeir fylgja ekki reglunum. Með því fá nemendur beina endurgjöf frá kennara.

**Hugmynd til kennara**

Það hefur reynst vel að hafa mismunandi verkefni í hverju spili og því gott að búa til og hafa nokkur spil til taks til að nota í kennslu. Hver hópur fær ákveðinn tíma á hverjum dúk og þegar sá tími er liðinn skipta allir hópar um dúk. Þetta getur virkað vel bæði í kennslustund og einnig ef notast er við kennsluaðferðina hringekju.

**Íslenska**

 **Nafnorð**

**Ákveðinn greinir**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að nemendur átti sig á að munurinn á ákveðnum greini fer eftir kyni nafnorða.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Þjálfunin felst í því að þegar nemandi lendir á orði á hann að bæta við ákveðnum greini í enda orðsins. Dæmi: Strákur\_\_\_\_ og þá segir nemandinn *Strákurinn.*

**Eintala eða fleirtala**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að nemendur átti sig á muninum á eintölu og fleirtölu nafnorða.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Þjálfunin felst í því að þegar nemandi lendir á orði sem er annað hvort í eintölu eða fleirtölu. Ef nemandinn lendir á orði í eintölu, á hann að segja hver fleirtala orðsins er og öfugt.

**Fallbeyging**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að ýta undir þekkingu nemenda á fallbeygingu nafnorða og að þeir geti nýtt sér hjálparorð við fallbeygingu.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Þegar nemandi lendir á orði sem búið er að fallbeygja í þremur föllum, á hann að segja hver fallbeyging orðsins sem vantar á er. Nemendur þurfa að nýta sér hjálparorðin *hér er, um, frá, til*.

**Í hvaða kyni**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að nemendur átti sig á í hvaða kyni nafnorð eru með því að nota hjálparorðin *minn, mín* og *mitt*.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Þegar nemandi lendir á orði á hann að segja í hvaða kyni orðið er. Ef nemandi lendir t.d. á orðinu *stúlka* á hann að segja að orðið sé í kvenkyni.

**Sérnöfn eða samnöfn**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að ýta undir hæfni nemenda að greina hvort orð séu sérnöfn eða samnöfn.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Í þessu verkefni eiga nemendur að segja hvort orðið sem þeir lenda á sé sérnafn eða samnafn.

**Samsett orð**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að ýta undir hæfni nemenda að mynda orð úr tveimur orðstofnum.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Í þessu verkefni eiga nemendur að setja saman tvo orðstofna og búa til samsett orð.

 **Sagnorð**

**Hvert er sagnorðið**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að nemendur geti breytt nafnorðum yfir í sagnorð.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Í þessu verkefni eiga nemendur að segja sagnorð út frá nafnorði sem gefið er. Dæmi: nafnorðið *málning* er gefið og þá eiga nemendur að segja *að mála*.

**Hver er nútíðin eða þátíðin**

**Markmið verkefnisins**

Markmið verkefnisins er að ýta undir hæfni nemenda að breyta tíð sagnorða.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Í þessu verkefni eiga nemendur að segja gagnstæða tíð á orðinu sem þeir lenda á. Dæmi: Ef nemandi lendir á orðinu (hann) *sat*, þá á hann að segja orðið (*hann*) *situr*. Nemendur eiga að nota hjálparorðið *hann* á undan sagnorðinu.

**Hvaða sagnorð vantar inn í**

**Markmið verkefnisins**

Markmið verkefnisins er að nemendur átti sig á því að sagnorð eru orð sem lýsa atburðum og að þau eru kjarni hverrar setningar.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Í þessu verkefni eiga nemendur að bæta sagnorðum sem eiga við hverju sinni inn í setningarnar.

 **Lýsingarorð**

**Veldu lýsingarorð**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að ýta undir þekkingu nemenda á lýsingarorðum og að þeir átti sig á að þau lýsa nafnorðum nánar.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Í þessu verkefni eiga nemendur að setja lýsingarorð fyrir framan nafnorðið. Dæmi: \_\_\_\_\_ maður og þá geta nemendur t.d. sagt *gamall, ljótur, fallegur* o.s.frv.

**Andheiti**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að ýta undir þekkingu nemenda á því hvað orðið andheiti felur í sér og að þeir geti fundið andheiti lýsingarorða.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Í þessu verkefni eiga nemendur að segja andheiti orðsins sem þeir lenda á.

**Stigbreyting**

**Marmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að ýta undir hæfni nemenda við að stigbreyta lýsingarorðum.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Í þessu verkefni eiga nemendur að stigbreyta orðið sem þeir lenda á. Það er misjafnt hvort orðin eru á frumstigi, miðstigi eða efsta stigi.

**Stærðfræði**

 **Samlagning**

**Samlagning – Einingar og tugir**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að ýta undir hæfni nemenda í hugarreikning við samlagningu með tugum.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Í þessu verkefni þurfa nemendur að leggja saman í huganum þær tölur sem þeir lenda á og segja hver útkoma talnanna er.

**Samlagning – Tugir og hundruð**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að ýta undir hæfni nemenda í hugarreikning við samlagningu með tugum og hundruðum.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Í þessu verkefni þurfa nemendur að leggja saman í huganum þær tölur sem þeir lenda á og segja hver útkoma talnanna er.

 **Frádráttur**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að ýta undir hæfni nemenda í hugarreikningi við frádrátt.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Í þessu verkefni þurfa nemendur að draga frá í huganum þær tölur sem þeir lenda á og segja hver útkoma talnanna er.

 **Margföldun**

**Margföldunartaflan, 0 til 10 sinnum taflan**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnanna þriggja er að þjálfa nemendur í margföldunartöflunni.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Þessi þrjú verkefni, 0 til 3 sinnum töfluna, 4 til 7 sinnum töfluna og 8 til 10 sinnum töfluna, er hægt að nýta til að þjálfa nemendur í notkun margföldunartöflunnar. Kennari getur prentað út það sem hentar hverju sinni.

**Hvaða tölu vantar**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að þjálfa nemendur í margföldun.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Í þessu verkefni þurfa nemendur að segja þá tölu sem vantar til að fá rétta útkomu (sem er gefin).

 **Deiling**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að æfa nemendur í deilingu.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Í þessu verkefni þurfa nemendur að leysa deilingardæmi á þeim reit sem þeir lenda og segja hvaða tölu vantar til að fá rétta útkomu.

 **Orðadæmi**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að nemendur geti lesið sig í gegnum dæmi og áttað sig á hvaða reikniaðgerð þarf að nota. Hér er verið að æfa grunnaðgerðirnar fjórar, þ.e. samlagningu, frádrátt, margföldun og deilingu.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Í þessu verkefni eiga nemendur að lesa dæmið sem þeir lenda á, finna út hvaða reikniaðgerð þurfi að nota og að lokum gefa rétt svar.

 **Almenn brot**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að nemendur átti sig á samlagningu og frádrætti almennra brota, þjálfist í að fullstytta brot og lengja.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Í þessu verkefni eiga nemendur annars vegar að leggja saman samnefnd brot og segja útkomuna og hins vegar að draga frá. Einnig eiga þeir bæði að fullstytta og lengja brot.

**Enska**

 **Tölur**

**Markmið verkefna**

Markmið verkefnanna er að æfa nemendur annars vegar í að tengja saman tölur og heiti þeirra og hins vegar að æfa þekkingu þeirra á tölunum á ensku.

**Hvernig er hægt að nota verkefnin**

Hægt er að nota verkefnin með tvennum hætti:

* Tölur með texta 0-100. Nemendur geta lesið heiti talnanna.
* Tölur 0-100. Nemendur þjálfast í heiti talna á enskri tungu.

 **Litir, dagar, mánuðir**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að nemendur festi orðaforða í minni.

**Hvernig er hægt að nota verkefnin**

Í þessu verkefni eiga nemendur að segja annað hvort íslensku eða ensku orðin yfir heiti lita, daga og mánaða. Kennari getur blandað enskum og íslenskum orðum í spilið.

 **Hvað er þetta**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að nemendur festi orðaforða í minni og átti sig á yfir- og undirhugtökum.

**Hvernig er hægt að nota verkefnin**

Í þessu verkefni þurfa nemendur að átta sig á hvaða yfirflokki orðin tilheyra. Yfirflokkarnir eru *Body Parts, Illness, Family* og *Animals*. Nemendur eig að segja í hvaða flokki orðið á heima sem þeir lenda á. Dæmi: orðið *eye* tilheyrir *Body Parts.*

 **Málfræði**

**a eða an**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að nemendur átti sig á hvenær eigi að nota *a* á undan nafnorðum og hvenær *an*.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Í þessu verkefni þurfa nemendur að segja hvort það eigi að vera *a* eða *an* fyrir framan nafnorðið í setningunni.

**is eða are**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að nemendur átti sig á hvenær eigi að nota *is* eða *are* í setningum og átti sig á muninum.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Í þessu verkefni þurfa nemendur að segja hvort það eigi að vera *is* eða *are* í setningunni.

**Danska**

 **Tölur**

**Markmið verkefna**

Markmið verkefnanna er að æfa nemendur annars vegar í að tengja saman tölur og heiti þeirra og hins vegar að æfa þekkingu þeirra á tölunum á dönsku.

**Hvernig er hægt að nota verkefnin**

Hægt er að nota verkefnin með tvennum hætti:

* Tölur með texta 0-100. Nemendur geta lesið heiti talnanna.
* Tölur 0-100. Nemendur þjálfast í heiti talna á danskri tungu.

 **Orðaforði**

**Andlit**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að nemendur læri orðaforða sem tengist andliti og hvað maður gerir með líkamshlutunum.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Í þessu verkefni eiga nemendur að segja annað hvort íslensku eða dönsku orðin yfir andlit og skynfærin sem þar eru. Einnig eiga nemendur að segja hvað hægt er að gera með skynfærunum. Kennari getur blandað dönskum og íslenskum orðum í spilið. Dæmi: nemandi lendir á orðinu *at læse* og á þá að segja að það þýðir *að lesa* á íslensku.

**Líkami**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að nemendur læri orðaforða er tengist líkamanum.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Í þessu verkefni eiga nemendur að segja annað hvort íslensku eða dönsku orðin yfir heiti líkamshluta. Kennari getur blandað dönskum og íslenskum orðum í spilið. Dæmi: nemandi lendir á orðinu *en pande* og á þá að segja að það þýðir *enni* á íslensku.

**Föt**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að nemendur læri orðaforða um föt.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Í þessu verkefni eiga nemendur að segja annað hvort íslensku eða dönsku orðin yfir heiti fata. Kennari getur blandað dönskum og íslenskum orðum í spilið. Dæmi: nemandi lendir á orðinu *en nederdel* og á þá að segja að það þýðir *pils* á íslensku.

**Litir, dagar, árstíðir og fjölskylduheiti**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að nemendur læri orðaforða er tengist litum, dögum, árstíðum og fjölskylduheitum.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Í þessu verkefni eiga nemendur að segja annað hvort íslensku eða dönsku orðin yfir heiti lita, daga, árstíða og fjölskylduheita. Kennari getur blandað dönskum og íslenskum orðum í spilið. Dæmi: nemandi lendir á orðinu *blå* og á þá að segja að það þýðir *blár* á íslensku.

**Húsnæði**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að nemendur læri orðaforða er tengist húsnæði og því sem er á og í kringum hús.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Í þessu verkefni eiga nemendur að segja annað hvort íslensku eða dönsku orðin yfir heiti húsnæðis og á þeim hlutum sem tengjast húsum. Kennari getur blandað dönskum og íslenskum orðum í spilið. Dæmi: nemandi lendir á orðinu *et værelse* og á þá að segja að það þýði *herbergi* á íslensku.

**Húsgögn**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að nemendur læri orðaforða um húsgögn.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Í þessu verkefni eiga nemendur að segja annað hvort íslensku eða dönsku orðin yfir heiti húsgagna. Kennari getur blandað dönskum og íslenskum orðum í spilið. Dæmi: nemandi lendir á orðinu *et spejl* og á þá að segja að það þýðir *spegill* á íslensku.