|  |
| --- |
| Námsspilið Taktu til við að tvista |
| Kennsluleiðbeiningar fyrir yngsta stig |

Höfundur: Hildur Dröfn Guðmundsdóttir

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

**Viðmið í íslensku við lok 4. bekkjar. Nemandi getur:**

* átt góð samskipti, hlustað og sýnt kurteisi,
* beitt aðferðum við umskráningu hljóða og stafa þannig að lestur verði lipur og skýr,
* tengt þekkingu sína og reynslu við lesefni í því skyni að ná merkingu þess,
* þekkt og fundið helstu einingar málsins, svo sem bókstafi, hljóð, orð, samsett orð og málsgrein,
* raðað í stafrófsröð og gert sér grein fyrir notagildi þess við leit og skipulag,
* gert sér grein fyrir mismunandi hlutverki nafnorða, lýsingarorða og sagnorða,
* leikið sér með ýmis einkenni tungumálsins, svo sem margræðni orða og fundið kyn og tölu,
* greint mun á samnöfnum og sérnöfnum og m.a. bent á þau í eigin texta,
* leikið sér með orð og merkingu, svo sem með því að ríma, og fara í orðaleiki,
* gert sér grein fyrir markmiði þess að læra íslenska málfræði.

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

**Viðmið í stærðfræði við lok 4. bekkjar. Nemandi getur:**

* nota hugtök og táknmál úr stærðfræði og hentug verkfæri,
* túlkað og notað einföld stærðfræðitákn, þar með talið tölur og aðgerðamerki og tengt þau við daglegt mál,
* unnið í samvinnu við aðra að lausnum stærðfræðiverkefna, þar sem byggt er á hugmyndum nemenda,
* notað náttúrulega tölur, raðað þeim og borið saman,
* tekið þátt í að þróa hentugar aðferðir sem byggja á eigin skilningi við að reikna samlagningar-, frádráttar-, margföldunar- og deilingardæmi,
* notað táknmál stærðfræðinnar til að meta sanngildi og tjá vensl eins og jöfnuð og röð,
* notað hugtök úr rúmfræði, s.s. um form, stærðir og staðsetningu til að tala um hluti og fyrirbrigði í daglegu lífi og umhverfi.

(Mennta- og menningarmálaráðuneyti, 2013, bls. 211-217)

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

* 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 að mörg algeng orð í erlenda tungumálinu eru líku og skyld öðrum sem hann þekkir,
* 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.

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

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

**Kennsluleiðbeiningar fyrir yngsta stig**

**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**

 **Bókstafir**

**Stafrófið**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er annars vegar að nemendur þekki bókstafina, tákn þeirra og hljóð og hins vegar að nemendur átti sig á stafrófinu.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Þetta verkefni er hægt að nota með tvennum hætti. Annars vegar er hægt að nota bókstafina til að þjálfa og kanna stafaþekkingu nemenda. Hins vegar er hægt að nota sama verkefni til að þjálfa og kanna þekkingu nemenda á stafrófinu og eiga nemendur þá að segja annað hvort bókstafinn sem kemur á undan eða á eftir þeim bókstaf sem nemandinn lendir á.

**Bókstafir og hljóð þeirra**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að nemendur þekki heiti og hljóð bókstafanna. Kennari getur valið úr þá bókstafi sem nemendur hafa unnið með.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Þjálfunin felst í því að þegar nemandi lendir á bókstaf á hann að segja hljóð eða heiti bókstafsins. Einnig er hægt að láta nemendur segja orð sem byrjar á bókstafnum sem þeir lenda á.

**Bókstafir og myndir A til N**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að ýta undir þekkingu nemenda á heiti bókstafanna, hljóðum þeirra og að þeir geti sagt upphátt hvað þeir sjá á myndum.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Þegar nemandi lendir á bókstaf á hann að segja annað hvort hvað bókstafurinn heitir eða hvert hljóð hans er. Það fer eftir áherslu kennara í leiknum. Ef nemandi lendir á mynd á hann að segja hvað er á myndinni.

**Bókstafir og myndir O til Au**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að ýta undir þekkingu nemenda á heiti bókstafanna, hljóðum þeirra og að þeir geti sagt upphátt hvað þeir sjá á myndum.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Þegar nemandi lendir á bókstaf á hann að segja annað hvort hvað bókstafurinn heitir eða hvert hljóð hans er. Það fer eftir áherslu kennara í leiknum. Ef nemandi lendir á mynd á hann að segja hvað er á myndinni.

**Segja fyrsta og seinasta stafinn í orðinu**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að ýta undir þekkingu nemenda á heiti bókstafa og að þeir geti nefnt bókstafi út frá rituðu orði.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Í þessu verkefni eru notuð orð og nemandi á að segja annað hvort fyrsta eða seinasta bókstafinn í orðinu. Hægt er að hafa jafnvel tvö spil í einu og nota verkefni úr sama verkefna-bankanum en hafa áherslurnar mismunandi á milli spila. Í öðru spilinu þurfa nemendur að segja fyrsta bókstafinn, en í hinu spilinu að segja seinasta bókstafinn.

**Hvað er á myndinni**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að nemendur fái sjónræn tengsl á milli orða og mynda.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Í þessu verkefni eru notaðar bæði myndir og orð. Undir hverri mynd stendur það sem er á myndinni eða hvað verið er að gera á myndinni.

 **Rím**

**Hvaða orð rímar við myndirnar**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að ýta undir þekkingu nemenda á rímorðum.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Í þessu verkefni eiga nemendur að finna rímorð sem eiga við myndina sem þeir lenda á.

**Hvaða orð rímar við orðin**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að ýta undir hæfni nemenda í lestri stuttra orða og þekkingu þeirra á rímorðum.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Í þessu verkefni eiga nemendur að finna rímorð sem eiga við orðin sem þeir lenda á.

 **Málfræði**

**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 orða.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

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

**Samheiti**

**Markmið verkefnis**

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

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

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

**Eintala eða fleirtala**

**Marmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að ýta undir hæfni nemenda til að greina hvort orð séu í eintölu eða fleirtölu.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Í þessu verkefni eiga nemendur að segja til um hvort orðið sem þeir lenda á sé í eintölu eða fleirtölu.

**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.

**Eignarfornöfnin minn, mín og mitt**

**Markmið verkefnis**

Markmiðið verkefnisins að ýta undir hæfni nemenda að vita hver eignarfornöfnin minn, mín og mitt eru og átti sig á kyni nafnorða.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Í þessu verkefni eiga nemendur að lesa og horfa á myndir. Öll blöðin í verkefninu hefjast á textanum Þetta er…. og svo kemur mynd þar á eftir. Nemendur eiga að segja hvaða eignarfornafn passi við myndina. Þetta verkefni er einnig hægt að nýta til að rifja upp kyn nafnorða.

**Nafnorð, sagnorð og lýsingarorð**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnanna þriggja er að nemendur átti sig á muninum á nafnorðum, sagnorðum og lýsingarorðum.

**Hvernig er hægt að nota verkefnin**

Nafnorða, sagnorða og lýsingarorða verkefnin eru hugsuð sem eitt verkefni til að æfa nemendur í að greina orðflokka. Með því að hafa verkefnin í sitthvoru lagi inni á vefsíðunni er hægt að hafa meira skipulag á orðunum og kennari getur valið úr orðum í hverjum flokki sem hentar hverju sinni.

**Stærðfræði**

 **Fjöldi**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að ýta undir hæfni nemenda að telja frá einum upp í tólf.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Í þessu verkefni þurfa nemendur að telja fjölda dýra á þeirri mynd sem þeir lenda á.

 **Tölur**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnanna er að ýta undir hæfni nemenda í þekkingu á tölum og röð þeirra, sem og muninn á sléttum tölum og oddatölum.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Hægt er að nota þetta verkefni með þrennum hætti:

* Nemendur segja heiti tölunnar sem þeir lenda á.
* Nemendur segja hvaða tala kemur á undan eða á eftir þeirri tölu sem þeir lenda á.
* Nemendur segja til um hvort talan sem þeir lenda á er slétt tala eða oddatala.

 **Samlagning**

**Markmið verkefna**

Markmið verkefnanna er að þjálfa nemendur í samlagningu með tölunum frá núlli til tíu, æfa þá í hugarreikningi og að nemendur átti sig á víxlreglunni (2+3=5 eða 3+2=5).

**Hvernig er hægt að nota verkefnin**

Hægt er að nota verkefnin með þrennum hætti:

* Samlagning með tölum 0-3, 4-6 og 7-10 er fyrir nemendur til þjálfunar á fyrstu tíu grunntölunum í samlagningu sem og til að æfa víxlregluna.
* Hvaða tölu vantar frá 0 til 3. Samlagningardæmi þar sem gefinn er fyrsti tölustafur og útkoma. Nemendur eiga að finna út hvaða tölu þarf til að fá rétta útkomu.
* Hvaða tölu vantar frá 4 til 10. Samlagningardæmi þar sem gefinn er fyrsti tölustafur og útkoma. Nemendur eiga að finna út hvaða tölu þarf til að fá rétta útkomu.

 **Frádráttur**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að æfa nemendur í hugarreikningi og í frádrætti með tölum frá núll til tuttugu.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Nemendur eiga að leysa frádráttardæmi í þeim reit sem þeir lenda á.

 **Margföldunartaflan**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnanna er að þjálfa nemendur í margföldunartöflunni.

**Hvernig er hægt að nota verkefnin**

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.

 **Námundun**

**Markmið verkefnis**

Markmiðið verkefnisins er að ýta undir hæfni nemenda við að námunda.

**Hvernig er hægt að nota verkefnin**

* Í  verkefninu „námundun að næsta tug“ með tölustöfum frá 0 upp í hundrað eiga nemendur að námunda töluna sem þeir lenda á að næsta tug.
* Í verkefninu „námundun að næsta tug“ eða hundraði með tölur frá 100 upp í 1000 eiga nemendur að námunda annað hvort upp í næsta tug eða næsta hundrað, allt eftir getu og stöðu nemenda í námsgreininni.

 **Rúmfræði - form**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að nemendur þekki heiti forma.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Í þessu verkefni eiga nemendur að segja heiti þeirra forma sem þeir lenda á. Þar sem eru myndir eiga nemendur að telja upp öll þau form sem þeir sjá á myndinni.

 **Almenn brot**

**Markmið verkefnis**

Markmið verkefnisins er að nemendur átti sig á almennum brotum og stærð þeirra.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Í þessu verkefni eiga nemendur að segja hversu stór hluti myndarinnar er skyggður/litaður og nota heiti brotanna (t.d. ⅓, ½, ¼ o.s.frv.).

**Enska**

 **Hvað stendur undir myndinni**

**Markmið verkefna**

Markmið verkefnanna fimm í verkefnabankanum er að bæta við orðaforða nemenda og kenna þeim framburð helstu orða er tengjast fötum og líkamshlutum, mat, dýrum, farartækjum og litum.

**Hvernig er hægt að nota verkefnið**

Nemandi les orðið sem hann lendir á og á að segja það upphátt á ensku.

 **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.