

Leikur og læsi frá A til Ö



...menntum heiminn á hreyfingu!

Kristín Einarsdóttir
íþróttar- og grunnskólakennari

Leikurinn sem kennsluaðferð!

Líkamleg
færni

Gleði-
áhugi

Samþætting
námsgreina

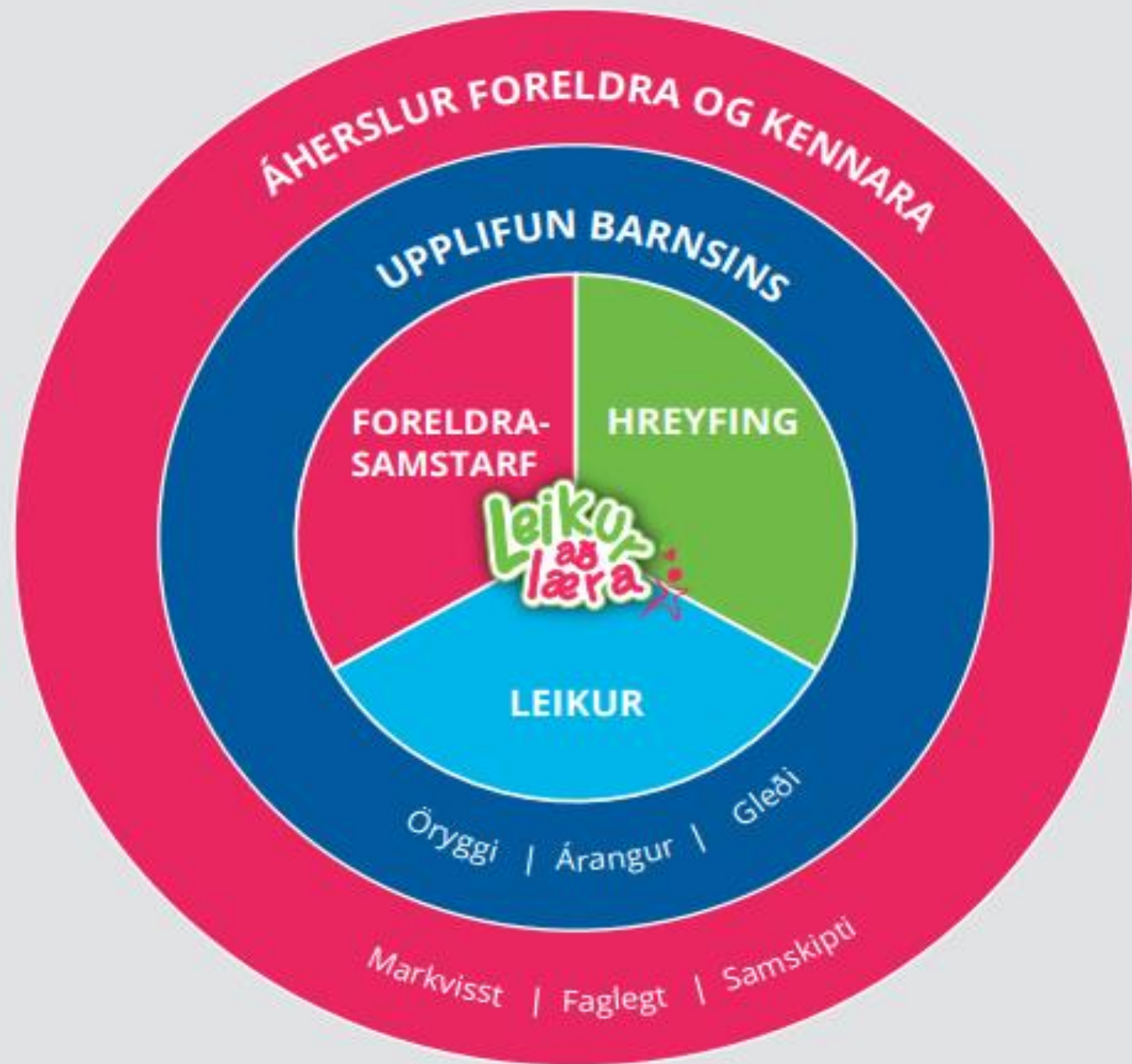
Samvinna-
félagsleg hæfni



Leikur að læra
er kennsluaðferð sem
þar sem nemendum á
aldrinum 2ja til 10 ára
eru kennd öll bókleg
fög í gegnum leik,
hreyfingu og skynjun á
markvissan, faglegan
og árangursríkan hátt.



Árangursríkt nám



Hvað er *Leikur að læra*?



+



Náms-
markmið

Hreyfing og virkni

Kennum fag
frekar en bók.

Kennum eftir
markmiðum
frekar en
blaðsíðum.



Leikur að læra- fræðin



- Skynhreyfireynsla eykur varðveislu þekkingar
- Hreyfing hefur einnig áhrif á hæfileikann til að varðveita nýja þekkingu eða kunnáttu og endurkalla hana
- Langtímaáhrifin af skynhreyfireynslu hjálpa heilanum að mynda ný taugamót
- Frá þeim myndast nýjar brautir um heilann sem ná að virkja óvirkar stöðvar sem þar eru til staðar (Bransford, Brown og Cocking, 2000)



Hverjir geta nýtt sér *Leikur að læra*?

- Almennir kennarar í leik- og grunnskólum
- Leiðbeinendur
- Sérkennarar
- Íþróttakennarar
- Þroskaþjálfar
- Starfsfólk frístundamiðstöðva
- Foreldrar



LEIKIR - HREYFING - SKYNNJUN



Kennarastýrðir leikir

Útileikir

Verkefnastýrðir leikir

Uppbygging
kennslustundar!

Lykilleikir

Leikir í samveru

Einfaldir leikir

Stöðvar

Þrautabrautir

Lítið skiptir máli!

- ▶ Hreyfa /h/
 - ▶ Hreyfa /t/
 - ▶ Hreyfing sem byrjar á /h/
 - ▶ Hreyfing sem byrjar á /t/
-
- ▶ Fremsta hljóð í orði
 - ▶ Hvaða orð passar ekki?

Einfalt, einfalt, einfalt!

Stöðvar

- Allir virkir í ólíkum verkefnum!



1. Stöð



ODDATALA – SLÉTT TALA

Dragðu tölustaf. Kannaðu hvor að tölustafurinn sé oddatala eða slétt tala.

Gerðu froskahopp jafnoft og talan segir til um í átt að boxunum. Leggðu tölustafinn í rétt box.

Endurtaktu leikinn 😊



6. Stöð



TALNING OG ARMBEYGIJUR

Paravinna. Sá sem er hávaxnari byrjar að gera armbeygjur á stólum og telur með á meðan hinn tekur 30 sekúndur á klukkunni. Skipta um hlutverk.

2. Stöð



TALNING

Sá sem er á undan í stafrófinu byrja að gera hnébeygjur í 30 sekúndur. Hinn telur hvað hann gerir oft.



Skipta.

7. Stöð



TALNING OG SAMHÆFING

Dragðu tvo tölustafi, raðaðu þeim saman svo að þeir myndi eins lága tölu og hægt er. Æfðu þig í að halda borðtenniskúlunni á lofti eins oft og talan segir.

Dragðu aðrar tvær og prófaðu aftur, kannski með hinni hendinni??

3. Stöð



ORÐFLOKKAGREINING

Dragðu miða og finndu hvaða orðflokk hann tilheyrir. Valhoppaðu og settu miðann í rétt box miðað við það.

8. Stöð



ORÐAHINDRUNARHLAUP

1.umferð = ganga yfir orðin og lesa
2.umferð = hoppa jafnfætis yfir orðin og lesa.
3.umferð = hoppa á öðrum fæti yfir orðin og lesa.

Eftir það á að skrifa orðin niður og mynda setningu.

4. Stöð



TALNING OG TEYGJUR

Snúið bókum saman, fætur aðeins í sundur. Annar heldur á bolta beygir sig niður með beinar fætur o réttir hinum boltann í gegnum fæturnar, báðir rét úr sér og skiptast á boltanum fyrir ofan höfuð. Endurtakið tíu sinnum. (10 hringi).

9.Stöð



HVERT ER ORÐIÐ?

Sá sem er yngri dregur orð úr boxi - ekki sýna hinum. Hoppaðu öll hljóðin á stafadúknum og sá sem er eldri á að finna út hvert orðið er!

Skipta um hlutverk.

5. Stöð



NÁMUNDUN

Dragðu tvær tölur, leggðu þær saman. Gakktu aftur á bak heim að fótunum og námundaðu að þeir tölur sem passar.

10.Stöð



SAMLAGNING OG HOPP

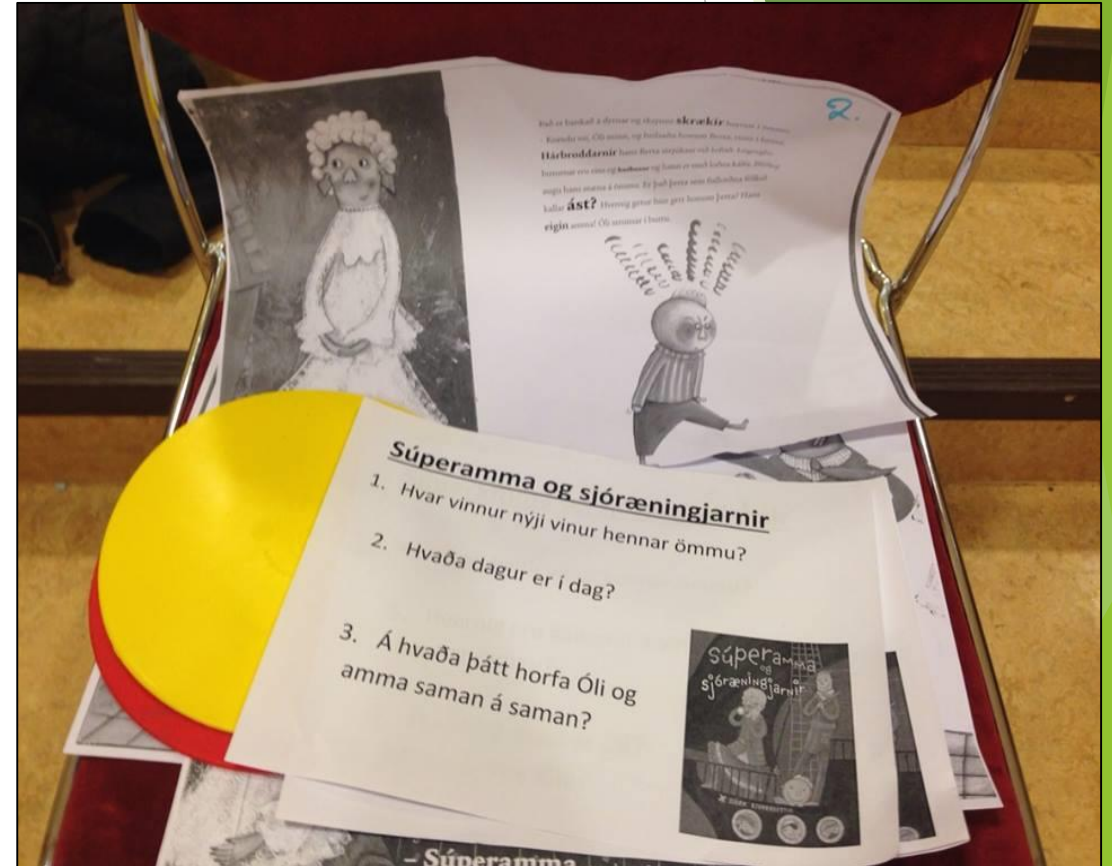
Báðir kasta tening og leggja útkomurnar saman. Hoppa yfir sippubandið eins oft og útkoman segir til um.

Endurtakið leikinn.

Lesskilningur - lesa, hlaupa, svara lesa hlaupa svara.

Skiptum textanum sem unnið er með niður í passlega langa texta og búum til spurningar úr honum sem krefjast stuttra svara.

- Setjum fyrsta hluta textans unnið er með á «Stöð 1.» Spurningar úr þeim texta á «Stöð 2.». Næsta hluta textans sem unnið er með á «Stöð 3» spurningar úr honum á «Stöð 4» og svo koll af kolli.
- Nemendur lesa texta og svara spurningum með stuttum svörum á «White board» spjald. Ef nemandi veit ekki svarið má hann ekki fara til baka heldur þarf að fara heilan hring.



Lestrarbingó - textabingó

Veljið ykkur 6 af eftirfarandi orðum og skrifið á bingóspjaldið.

Veljið ykkur 6 af eftirfarandi orðum og skrifið á bingóspjaldið ykkar:

Risavaxinn Sykursætri Sveiflar

Farsímar Ömurlegur Sleppir

Lýsið Æsispennandi

Ljúfur Undrandi

Munstrið Bílstjórinn

Lesinn verður texti, ef þú heyrir orð sem er á spjaldinu þínu þá krossar þú yfir það, stendur upp og sest niður. Þegar þú hefur krossað yfir öll orðin á spjaldinu ertu komin með BINGÓ !!

Lestrarnámsferlið



1.

KYNNING
þekkja staf (form)
og hljóð Aa= /a/

2.

TENGJA SAMAN
a) Staf og hljóð
Aa /a/
b) Hljóð og staf
/a/ Aa

3.

Tengja saman
hljóð
=umskráning,
lestur.
Byrja einfalt

4.

Aðrir þættir sem þarf að þjálfra til að verða góður í lestri

HLJÓÐKERFISVITUND

Rím

Atkvæði

Hljjóðavitund t.d. greina
ólík hljóð í orði (þekkja
fremsta, mið, aftasta,
hljóð sem vantar)

ANNAÐ

Merkjalestur = sjónrænn

orðaforði

Hástafur, lágstafur.

Samsett orð

Hlustun, hlustunarsögur

Samheiti/andheiti

Eintala, fleirtala orða

Stafróf

Orðaforði

SPILALEIKUR



2.stig.

- ✓ Spilaleikur, kennarinn segir hljóð og nemendur ná í staf.
- ✓ Kennarinn sýnir staf og nemendur ná í dót eða mynd sem er í miðjunni sem byrjar á því hljóði.
- ✓ Bingó, fremsta hljóð í orði

Stig 3.

- ✓ Skrifum orð.
- ✓ Safna stöfum og búa til orð.
- ✓ Bingó með orðum.

Stig 4.

- ✓ Rím
- ✓ Týnda hljóðið
- ✓ Hástafur - lágstafur
- ✓ Orðflokkagreining
- ✓ Lesskilningur

Hvaða námsmarkmið
ert þú að vinna með núna?

Lítið skiptir máli! Hreyfing og skynjun

- ▶ Stafadúkur.
- ▶ Láta stafi ganga og mynda orð.
- ▶ Hlusta eftir hljóðum. Hljóðum sem við þekkjum t.d. fjölskyldumeðlimir eða hljóð sem verið er að æfa.

Tegundir hreyfingar

Kyrrstöðuhreyfingar



Ferðamátar



Hreyfing - meginregla

- ▶ Lítið pláss - nota ferðamátar nálægt gólfi
- ▶ Mikið pláss - nota ferðamáta sem taka meira pláss.
- ▶ Hreyfing með hægri - hreyfing með vinstri!



LEIKUR AÐ LÆRA



Spilaleikir

Spilaleikir - einkenni

Hóp-, para og einstaklingsleikir.



- ▶ Þjálfar vitsmunaleg markmið
- ▶ Þjálfar samvinnu, þolímæði, samskipti ofl.
- ▶ Kennslugögn er í miðjunni jafnlangt frá öllum nemendum
- ▶ Ef spilaleikur er einstaklings- eða paraeikur er mikilvægt að hafa skrifleg verkefni.
- ▶ Einfalt að einstaklingsmiða

Spilaleikir - hópleikir

- safna stöfunum og búa til orð.
- safna tölustöfum, hver er fyrstur upp í 40?
- safna tölustöfum, + og -. Kennarinn er með vinningstölu
- talnabingó, reikniaðgerðir - einstaklingsmiða.
- landafræði- norðurlöndin
- Mjóafjarðaskessan

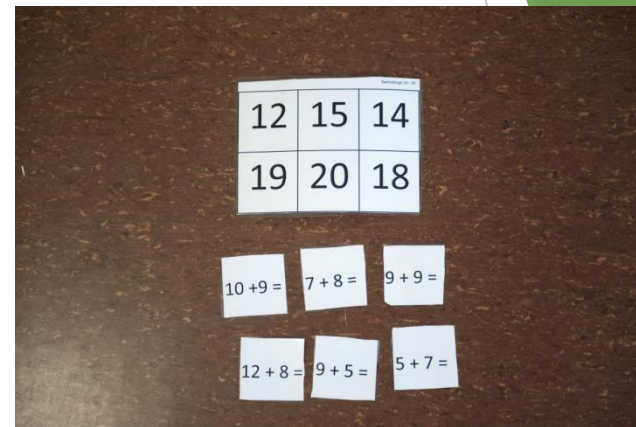
Spilaleikir - möguleikar.

- ▶ Spilaleikir - safna stöfunum okkar.
- ▶ Spilaleikir - safna nöfnunum okkar.
- ▶ Spilaleikir - safna stöfum og búa til orð.
- ▶ Spilaleikir - orðabíngó. Sbr. www.leikuradlaera.is
- ▶ Spilaleikir - rím. Sbr. www.leikuradlaera.is
- ▶ Spilaleikir - tengja saman fjölda og tölu.
- ▶ Spilaleikir - form.
- ▶ Spilaleikir - samlagning. Háar tölur, lágar tölur
- ▶ Spilaleikir - talnabíngó. Sbr. www.leikuradlaera.is

Dæma og talnabingó - spilaleikur



- ▶ Nemendum er skipt í 4 hópa og allir hóparnir fara í röð jafn langt frá miðjunni gott er að hafa húlaking í miðjunni.
- ▶ Hver hópur fær bingóspjald með lausnum og í miðjunni eru dæmi sem passa við lausnirnar. Allir hóparnir eru með sama bingóspjaldið.
- ▶ Fremsta barnið í hverri röð nær í eitt spjald í miðjunni, (nota má mismunandi flutningsleiðir) koma með það til baka og athuga hvort að það passi á spjaldið. Ef það gerir það heldur hópurinn spjaldinu annars þarf næsti maður í röðinni að skila því til baka. Það lið sem er fyrst að fylla spjaldið sitt vinnur. Mikilvægt að spjöldin í miðjunni passi akkúrat til að fylla öll bingóspjöldin.



Stafadúkur

