

Kennsluáætlun

Safnfræðsla



Viðfangsefni

Líf og leikir barna

Fræðslupakkinn er um líf og leiki barna áður fyrr. Hann má nota í samfélagsfræðikennslu, til dæmis til stuðnings við umræður um hlutskipti barna áður fyrr, verkaskiptingu, hóbýlahætti og vinnuhörku. Hann er líka hægt að nota til að mynda í íslenskukennslu og listgreinakennslu.

Nemendahópur

Yngsta stig, miðstig, (unglingastig)

Grein

Samfélagsgreinar, íslenska, hönnun og smíði

Lengd

2 – 3 kennslustundir eftir því hversu mörg verkefni eru unnin í tengslum við fræðslumyndböndin og hversu mörg myndbönd eru nýtt. Mælt er með heimsókn á safn í tengslum við efnið.

Innihald kennslustunda: Almennt samhengi sett. Nemendur og kennari hlusta saman á hljóðskrár af grunnsýningu Þjóðminjasafns Íslands þar sem börn segja frá lífi sínu. Könnun gerð á leikjum áður fyrr og þeir bornir saman við leiki í dag (sjá kennsluverkefni hér að neðan). Horft saman á myndbönd safnkennara og á brot úr heimildamyndum. Kennsluverkefni unnin. Umræður. Sögustund; Hlyni kóngsson.

Hægt er að nota hluta efnisins eða allan fræðslupakkann í hringekju um lífið áður fyrr. Til að auðvelda umræður um börn í ýmsum aðstæðum má skoða myndapakka af börnum við leik og vinnu (Power point glærur). Upplagt er að nota fræðslupakkann í þverfaglegri kennslu í samstarfi við til dæmis listgreina- og/eða íslenskukennara.

Hæfniviðmið: Nemandi geti meðal annars:

- aflað sér, metið og hagnýtt upplýsingar um menningar og samfélagsmálefni í margvíslegum gögnum og miðlum,
- greint hvernig sagan birtist í textum og munum, hefðum og minningum,
- gert sér grein fyrir margbreytileika fjölskyldna og margvíslegum hlutverkum innan þeirra,
- rætt reglur í samskiptum fólks og tekið þátt í að setja sameiginlegar leikreglur með öðrum,
- áttað sig á ólíkum kynhlutverkum á nokkrum sviðum og hvernig þau mótast og breytast,
- séð gildi slysavarna og viðbragða við slysum í heimahúsum, nærsamfélagi og náttúrunni,
- gert sér grein fyrir nýtingu og vernd auðlinda og umhverfis, hvernig hver einstaklingur getur lagt sitt af mörkum til verndar
(sbr. hæfniviðmið fyrir samfélagsfræðigreinar í Aðalnámsskrá grunnskóla).

Innlögn:

Kveikja: Að hlusta á hljóðskrár af grunnsýningu Þjóðminjasafns Íslands þar sem börn segja frá lífi sínu. Börnin hafa í gegn um aldirnar þurft að vinna mismikið og leikur hefur verið stundaður meðfram önnum dagsins. Helga dóttir Jóns prentara á Hólum fékk að gjöf útskorinn hest frá

bróður sínum Brandi og hún fékk að leika sér við hin börnin í barnabaðstofunni:

<https://www.thjodminjasafn.is/starfsemi-safnsins/um-stofnunina/utgafa/fraedslu-og-kynningarefni/born-a-safni/ibua-bornin>

Kveikja: Ræðið við foreldra og ömmur og afa um þeirra leiki og komist að því hvort að leikir barna hafa breyst mikið síðan þau voru lítil. Hvað er líkt og hvað er ólíkt? Segið svo frá í söguhring eða íslenskutíma.

Umræðuefni með innlög:

Hvað finnst þér um leiki?

Til hvers eru leikir?

Er mikilvægt að leika sér?

Hvernig eru skemmtilegustu leikirnir?

Þarf leikföng til að leika sér?

Leika fullorðnir sér?

Hver er munurinn á íþróttum og leikjum?

Eiga börnin í hópnum einhver heimatilbúin leikföng?

Eru til hættulegir leikir?

Hafið þið leikið ykkur við einhvern í gegn um tölvuna? Jafnvel einhvern sem býr í öðru landi?

Kennsluverkefni:

Dæmi um leiki sem hægt er að búa til í tengslum við efnið:

- Búið til bolta til dæmis úr samavöfðum sokkum eða vefjið saman leðri í tuðru. Markið pláss fyrir leikinn og búið til leikreglur. Það er hægt að vera með fleiri en einn bolta, líka nota eitthvað annað en fót eða hönd til að færa boltann, t.d knatttré. Það þarf að ákveða fyrirfram hver tilgangur leikjarins er svo að öll viti um hvað leikurinn snýst, hve mörg eru í liði, hvenær leikurinn er búinn og svo framvegis. Þið getið notað boltaleiki sem þið þekkið sem fyrirmynd en stundum er gaman að búa alveg til sinn eigin leik. Í tilbúna Quidditch leiknum í Harry Potter eru til dæmis ólíkir boltar, kylfur, fljúgandi kústar og mörkin þrjú á hvorri hlið.

- Búið til ykkar eigin leik úr fundnum hlutum. Það geta verið umbúðir, steinar og annað úr náttúrunni, fönðraðir hlutir úr pappír eða eitthvað annað sem ykkur dettur í hug.

- Hannið ykkar eigið borðspil, sem þið getið svo spilað. Búið til taflborð/spilaborð og finnið svo smásteina, skeljar eða flöskutappa til að nota sem leikmenn. Ef þið viljið búa til ykkar eigin tening getið þið gert það líka, til dæmis úr leir eða strokleðri. Borðspil snúast til dæmis um herkænsku (að snúa á andstæðinginn) eða að púsla saman orðum. Spilið ykkar gæti til dæmis verið um eitthvað sérstakt sem þið eruð að læra í skólanum.

Samstarf við listgreinakennara:

- Tálgið karla, kerlingar og dýr úr ferskum viði í samstarfi við kennara í hönnun og smíði. Búið til fjöldann allan af alls konar fígúrum og úbúið heilt þorp eða sveitabæ þar sem allt fólkið hefur hlutverk. Svo getið þið endað á sýningu þar sem foreldrar fá að sjá afraksturinn.

- Búið til völuskrín/gullastokk og fyllið af fundnum verðmætum sem nota má í leikjum.

Sjálfbærni og nýting auðlinda og umhverfis:

- Börnin í gamla daga léku sér með hluti sem fundust í umhverfinu. Berið saman við ykkar leikföng. Skráið athuganir niður annars vegar fyrir börnin í gamla daga og hins vegar fyrir börnin í nútímanum: Hvaðan koma leikföngin? Hvar eru þau búin til? Kemur efnið úr náttúrunni (til dæmis úr gróðri eða af dýrum)? Er það gerviefni? Er það blandað? Börnin og kennarinn hjálpast að við

að skrá efnið. Rannsakið og ræðið hvaðan efnið kemur eða úr hverju það er búið til og hvaða afleiðingar vinnslan hefur fyrir umhverfi og náttúru. Hér má styðjast við verkefnið *Kostnaður náttúrunnar* á bls. 50 í *Sjálfbærni* heftinu í ritröð um grunnþætti menntunar.

<https://vefir.mms.is/flettibaekur/namsefni/sjalfbaerni/52/>

Samstarf við íslenskukennara:

- Skriðu sögu út frá sjónarhorni barns sem þarf að vinna. Skoðuð glærur með ljósmyndum af börnum við vinnu. (Sjá undir *Daglegt líf og vinna barna* á heimasíðu). Veljið barn til að skrifa um. Það má hugsa sér að dæmigerðum degi hjá barninu sé lýst í sögunni. Hér má hafa í huga nokkrar spurningar sem hjálpa til við sögugerðina, svo sem: Hvað heitir barnið? Hvað er barnið gamalt? Hvar á það heima? Hver eru í fjölskyldu barnsins, fullorðnir og önnur börn? Þarf barnið að vakna snemma? Hvaða verkefnum sinnir það? Finnst því vinnan skemmtileg? Finnst því vinnan eftirsóknarverð? Er vinnan erfið? Fær barnið tíma til að leika sér? Hvenær er háttatími?
- Skoðuð málshætti um vinnu. Á vef Mjólkursamsölunnar er málsháttalisti.

<https://www.ms.is/okkar-mal/islenskuatak/listi-yfir-malshaetti>. Hvaða sögu segja þessir málshættir um vinnu fyrri tíma? Búið til vísu sem notar orðin úr málsháttunum eða notið málshátt í sögunni hér að ofan.

Umræður:

- Á vef Umboðsmanns barna er fjallað um [vinnu barna](https://www.barn.is/frettir/um-vinnu-barna-og-unqlinga). <https://www.barn.is/frettir/um-vinnu-barna-og-unqlinga>. Ræðið hlutverk barna á vinnumarkaði í dag. Í hverju felst vinna barna í dag? Hvenær fá börn ábyrgðarhlutverk í dag sem kalla mætti vinnu?

- Umræður um öryggi við leiki. Eru slysaáhrif í ærslaleikjum? Rýnið leikinn sem þið bjugguð til með það í huga hvort í honum leynist slysaáhrif. Er hægt að breyta honum til að minnka slysaáhrif?

Sögustund: Hlustið á söguna um Hlína kóngsson. Umræður um söguna. Sjá hljóðskrá í fræðslupakkanum á heimasíðu Þjóðminjasafnsins (<https://www.thjodminjasafn.is/fyrir-gesti/skolahopar/leidsogn-um-syningar/raedslupakkar-fyrir-grunnskola/raedslufni/lif-og-leikir-barna-adur-fyrr>).

Kennslugögn:

- Skjávarpi og tölva.
- Hráefni í bolta, til dæmis sokkar eða leðurbútur. Hugsanlega efni í kylfur.
- Fundið hráefni úr náttúrunni eða endurvinnsluefni svo sem tappar, steinar o.s.frv.
- Tálughnífar og ferskur tálguviður í samstarfi við kennara í hönnun og smíði. Annað hráefni til að búa til umhverfi tálgaðra persóna.
- Skókassi eða lítill kassi sem getur gegnt hlutverki völuskríns. Skreytiefni, skeljar og bein svo sem leggir, kjálkar og völuþrin.
- Skrifæri, listi yfir málshætti, pappír og önnur ritföng.
- Myndir, hljóðskrár og ítarefni til að nota með fræðslupakkanum er undir kaflafyrirsögnum í pakkanum á heimasíðu Þjóðminjasafnsins.

Kennsluáðferðir: T.d. Innlifunaraðferð. Einn, tveir og fjórir (bls. 13 í *Skapandi skóli*). Þrír, tveir, einn (bls. 28 í *Skapandi skóli*). (<https://mms.is/namsefni/skapandi-skoli-handbok-um-skapandi-skolastarf-rafbok>). Verkefnavinna. Umræður. Sögustund með umræðum. Könnunaraðferðin.