

SAMFÉLAGSFRÆÐI

Um leiki v/kennaranámsk.

Ágúst 1977 - ek, is

L E I K I R I S A M F E L A G S F R A E D I

handa kennurum á samfélagsfræðinámskeiði

í ágúst 1977

Efnisyfirlit:

- Einfaldir námsleikir
- Proskaleikir
- Leikþættir, hlutverkaleikir og leikræn tjáning
- Tónlist í samfélagsfræði
- Um leiki og segulband
- Hermileikir
- Bókaskrá - bækur um leiki sem kennsluaðferð

Dæmi um leiki eru valin með hliðsján af námsefni og kennsluleiðbeiningum í samfélagsfræði fyrir 2. og 3. námsár.

I námskrá um samfélagsfræði er fjallað um leiki í kafla um kennsluaðferðir.

I þessari samantekt er engin tilraun gerð til að gefa tæmandi yfirlit um leiki fyrir 2. og 3. námsár heldur eru aðeins gefin nokkur dæmi handa kennurum að hafa til hliðsjónar þegar þeir leita eigin hugmynda. I kennsluleiðbeiningum er enn fremur viða að finna hugmyndir til viðbótar.

EINFALDIR NÁMSLEIKIR.

Í III. kafla einingarinnar Líf á norðurslóðum ("kennsluleiðb. 31-40") er m.a. stefnt að því að nemendur kynnist hnattlíkani og glöggvi sig á árstíðum og áttum.

Hér fara á eftir nokkrar hugmyndir um einfalda leiki og þrautir sem nota má með þessu efni:

Attaleikur 1 - Að fela hlut.

1. Nemendur ákvarða áttirnar í skólastofunni með hjálp áttavita.
2. Nemendur skipta sér í tvö (eða fleiri) lið.
3. Einn nemandi úr öðru liðinu yfirgefur stofuna. Nemendurnir í hinu liðinu fela hlut. Félagar þess er út fór fylgjast með þegar hluturinn er falinn.
4. Nemandinn sem út fór kemur inn. Félagar hans vísa honum á hlutinn með því að segja honum áttirnar, dæmi:

Gakktu beint í vestur. Farðu tvö skref í suður. O.s.frv.

Nemendur geta t.d. tekið tímann og athugað hvort liðið er fljótara að finna hlutinn.

Til greina kemur að tveir nemendur í einu (úr sitt hvoru liðinu) yfirgefi stofuna.

Bæði liðin fela hlut (þ.e. faldir eru tveir hlutir í einu) og leiðbeina síðan félaga sínum þegar hann kemur inn.

Hvor er á undan að finna hlutinn?

Attaleikur 2 - Hver er hluturinn?

(Pessi leikur getur ef vill verið keppni milli tveggja eða fleiri liða).

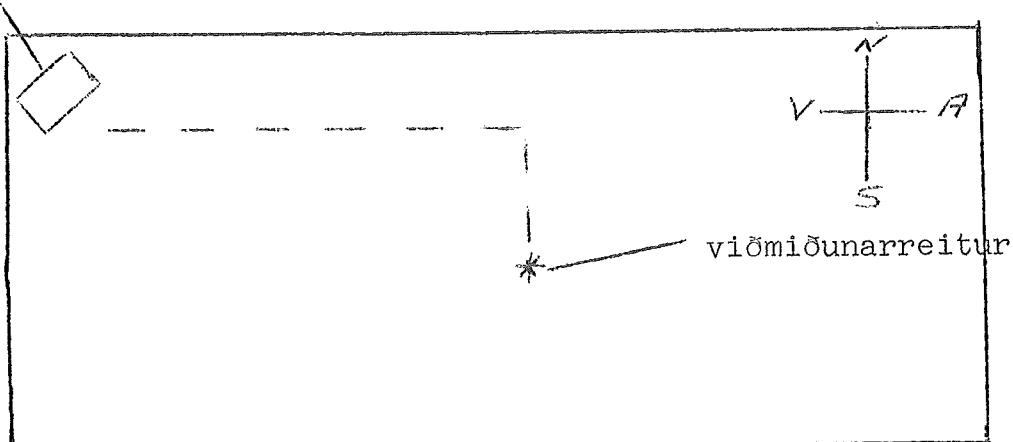
Einn nemandi yfirgefur skólastofuna. Áður hefur verið valinn ákv. viðmiðunarstaður í stofunni t.d. merktur reitur í miðri stofunni. Þeir sem inni eru velja einhvern hlut í stofunni sem nemandinn á að finna. Nemendur athuga síðan hvar hluturinn er miðað við viðmiðunarstaðinn og skrá leiðbeiningarnar handa nemandanum sem út fór, dæmi:

Hluturinn sem þú átt að finna er 8 "hænufet" í norður og síðan 12 "hænufet" í vestur.

Pessar leiðbeiningar eru skráðar t.d. á lítinn miða sem fenginn

er nemandanum þegar hann kemur inn.

hlutur sem finna á



Attirnar verður að ákvarða fyrirfram eða nota áttavita.

Nemandinn reynir nú að finna hlutinn eftir þessum leiðbeiningum.

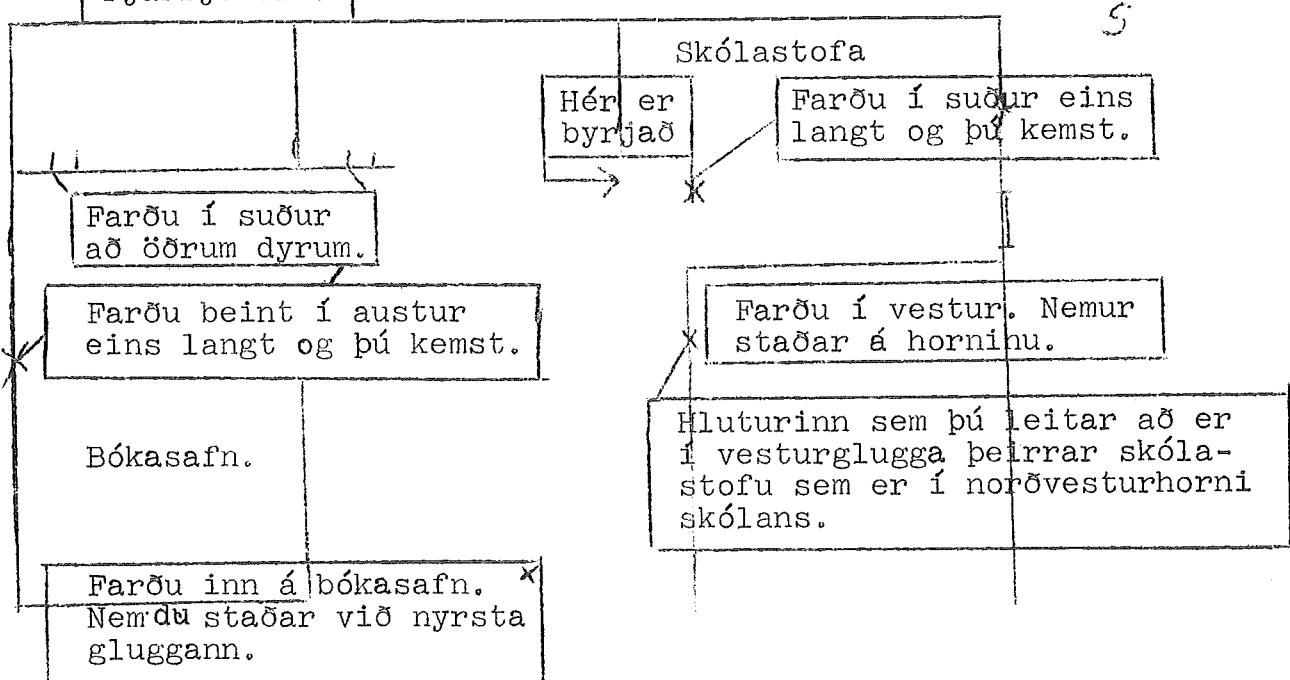
Attaleikur 3 - "Leit að fjársjóði" - ratteikur.

Hlutur ("fjársjóðurinn") er falinn einhvers staðar í skólanum eða jafnvel t.d. á skólalóðinni. Nemendur eiga að finna "fjársjóðinn" eftir leiðbeiningum sem þeir einnig verða að finna. Leiðbeiningarnar eru skrifaðar með smáu letri á miða sem komið er fyrir á leiðinni að "fjársjóðnum".

Leikurinn verður líklega best skýrður með mynd:

Falinn hlutur.

"Fjársjóður".



Attaleikir 4 - Leikir á landakortum.

Margs konar áttaleiki má leika á landakortum. Nokkrar hugmyndir:

a. Nemendur hafa landakort t.d. af Evrópu fyrir framan sig.

Kennarinn (eða e-r nemandi) hugsar sér ákv. land í Evrópu og segir t.d.:

Norðan við landið er Noregur en fyrir sunnan er Þýskaland.

Hvað heitir landið? (Danmörk).

Í vestur er Portúgal en fyrir norðan landið er Frakkland. (Spánn).

Í suðri er Ítalía - í norðri er Þýskaland. (Sviss).

Nemendur reyna síðan að finna landið.

b. Ferðalag eftir áttum.

Kennari (eða e-r nemandi) segir t.d.: Við erum stödd á Íslandi. Við förum með flugvél beint í austur. Til hvaða lands komum við fyrst? (Noregur).

Við höldum áfram í austur. Hvað heitir landið sem við komum fyrst til? (Svíþjóð).

Nú förum við til S-Svíþjóðar og því næst beint í vestur.

Hvað heitir landið? (Danmörk) O.s.frv.

c. Hvert er landið?

Sbr. áttaleikur l. nema hvað landakort er notað í stað skólastofunnar og í stað falins hlutar hugsa nemendur sér ákv. land á kortinu sem síðan á að finna.

Leikur með hnattlíkan eða heimskort. - 10 nei.

Markmið: Að þjálfa notkun hugtaka eins og t.d. miðbaugur, norðurhvel, suðurhvel og e.t.v. einnig áttir og nöfn heimsálfa.

Nemendur vinna saman tveir og tveir (eða tvö lið keppa). Annar nemandinn hugsar sér land og skrifar nafn þess á miða. Hinn reynir síðan að finna landið með spurningum sem hægt er að svara með "já", "nei" eða "veit ekki". Hann verður að finna landið áður en hann hefur 10 sinnum fengið neitandi svar við spurningum sínum.

Dæmi: (Grænland)

Er landið á suðurhveli? Nei

Er landið fyrir vestan Ísland? Já

Er landið í Ameríku? Já

Er landið í S-Ameríku? Nei

Er landið Bandaríkin? Nei

O.s.frv.

PROSKALEIKIR (Thinking Games).

Verkhugsun (hreyfileikir og -þrautir).

Dæmi:

Nemendur líkja eftir eskimóum og t.d.:

- Standa eða sitja og horfa lengi á sama hlutinn (sbr. eskimói á veiðum. (Kennsluleiðb. Líf á norðurslóðum bls. 76.
- Hitta með "skutli" niður um "öndunarop". (Kennsluleiðb. Líf á norðurslóðum bls. 76 og Viskubrunnur bls. 40 & 34)
- Hver er leiknastur? Hverjum tekst að veiða flesta seli?
"Skutul" má skera út úr krossviði eða nota t.d. kústskraft.
Fyrir "öndunarop" má nota fötu, poka eða e-ð þ.u.l.
- Hreyfa sig inni eða úti með augnhlifar fyrir augunum. (Viskubrunnur bls. 40).
- Hlífarnar má skera úr pappa, saga út úr krossviði eða búa til úr eggjabökkum.
- Sjá einnig kennsluleiðbeiningar bls. 88.

Rökþrokskaleikir. - Flokkun.

Í kennsluleiðbeiningum 2 og 3. námsárs eru ýmis flokkunarverkefni.

Í tengslum við þau koma ýmsir flokkunarleikir að notum til að þjálfa nemendur í að flokka:

- a. Kennarinn sýnir mynd af manni og spyr: "Hvað getur maðurinn verið?" Nemendur reyna að finna sem flesta möguleika (s.s. faðir, sonur, englendingur, kaupmaður, skemmtilegur maður, farþegi, íþróttunaandi o.s.frv. o.s. frv. Í þessum leik má einnig nota ýmsa nærtæka hluti. Nemendur reyna síðan að finna sem flesta notkunarmöguleika. Dæmi: Sýndur er penni. Til hvers getum við notað pennann?

Hugsanleg svör:

- Til að skrifa með, benda, klóra sér, banka, kasta, grafa o.s.frv.

Oft getur verið skemmtilegt að nota hluti sem nemendur hafa verið að skoða t.d. í tengslum við viðfangsefni og reyna að skoða þá frá öðrum sjónarhornum. Sem dæmi má nefna að í 1. ein. 2. ná. kynnast nemendur búskaparleikjum þar sem börn nota bein og skeljar fyrir leikföng. Þá mætti spyrja:

Til hvers gætum við notað (ákv. bein, skel)?

Nemendur reyna að finna sem flesta möguleika. Sjá einnig 16. bls. (um leikmuni)

- b. Séu nemendur óvanir flokkunarverkefnum er eftirfarandi leikur góður til undirbúnings: Nemendur eru beðnir að flokka ýmsa smáhluti (s.s. nälur, mynt, kubba, lykla, ritföng, smásteina, skeljar o.fl. o.fl.). Gott er að hafa nokkur sams konar söfn þannig að nemendur geti unnið samhliða í smáum hópum.
- Fyrst eru nemendur beðnir að flokka í two flokka (þeir þurfa ekki að flokka alla hlutina í safninu). Að því loknu eru heiti flokkana sem nemendur hafa fundið, skráð t.d. á töflu. Því næst eru nemendur beðnir að flokka safnið aftur og nú í þrjá flokka. Flokkarnir sem nemendur fundu þegar þeir flokkuðu í two flokka eru nú "bannflokkar". Loks má flokka í fjóra flokka og jafnvel fimm.
- Einnig má reyna verkefni eins og t.d.: Hver getur fundið flesta flokka?
- c. Í tengslum við viðfangsefni 3 og 4 í Líf á norðurslóðum ("Allir þurfa að borða" og Allir þurfa skyli") geta nemendur teiknað og klippt út myndir (eða klippt þær út úr dagblöðum og tímaritum) af mismunandi húsum (skyli) eða fæðutegundum eða aðrar sem minna á fæðuöflun (myndir sem sýna ræktun, veiðar, matreiðslu, neyslu eða t.d. myndir sem sýna fæðuskort). Þessar myndir má síðan flokka sbr. b. á ýmsa vegu.

Snertileikir. - Blindu mennirnir og fíllinn.

Í kennsluleiðbeiningunum Líf á norðurslóðum bls. 30 er fornindverska dæmisagan um blindu mennina og fíllinn notuð til að varpa ljósi á störf vísindamanna. Út frá sögunni má skipuleggja leiki og viðfangsefni sem veita nemendum betri skilning á efni hennar, dæmi:

1. Kennarinn segir nemendum söguna:

Einu sinni gengu þrír blindir menn fram á fil. Þeir höfðu aldrei áður komist í tæri við þá skepnu og voru því afar forvitnir.

Þeir preifuðu einn í einu á fílnum til að komast að raun um hvernig hann liti út.

Sá fyrsti sagði: "Fíllinn er langur og mjór eins og reipi".

"Nei", sagði annar, "Hann er hár, hrjúfur og breiður eins og veggur".

"Ykkur skjátlast báðum hrapalega", sagði sá þriðji,
"Fíllinn líkist mest feitri slöngu".

2. Umræður:

Hvaða hluta fílsins snerti hver hinna blindu manna?

Hvað hefðu blindu mennirnir sagt ef þeir hefðu preifað á t.d. skögultönnum, eyrum eða fótum fílsins?

Hvað getum við lært af þessu?

3. Viðfangsefni:

Bundið er fyrir augun á tveimur eða þremur nemendum ("blindum mönnum"). "Blindu mennirnir" preifa á hlut, sem færður er inn í kennslustofuna eftir að bundið hefur verið fyrir augu þeirra. Best er að hluturinn sem "blindu mennirnir" eru látnir preifa á sé samsettur úr nokkrum mismunandi einingum. Sem dæmi um slika hluti má nefna t.d. myndvarpa, sýningartjald, ryksugu, bónvél, kúst, regnhlíf, og reiðhjól. Hver hinna "blindu manna" fær aðeins að preifa á einum hluta (t.d. ef um ryksugu er að ræða þreifar sá fyrsti á slöngunni, annar á belgnum og sá þriðji á hjólunum eða snúrunni). Um leið og "blindurinn" preifar lýsir hann upphátt því sem hann finnur. Síðan reyna "blindu mennirnir" sameiginlega með því að bera saman bækur sínar að komast að niðurstöðu um hver hluturinn er.

LEIKPÆTTIR, HLUTVERKALEIKIR OG LEIKRÆN TJÁNING.

Leikþættir, látbragðsleikir og önnur slík viðfangsefni geta verið ómetanleg hjálpartæki í samfélagsfræðinámi.

Gildi þessara viðfangsefna felst einkum í því að þau geta hjálpað nemendum til að skilja orsakir mannlegrar breytni - þau geta gert nemendum kleift að setja sig í spor annarra.

Einnig er mikilvægt að nemendum finnist yfirleitt gaman að leika og því er oft auðvelt að vekja áhuga þeirra á viðfangsefnum með því að láta þá leika eitthvað í sambandi við þau.

Hér er gerður greinarmunur á leikrænni tjáningu annars vegar og hlutverkaleikjum hins vegar.

Leikræn tjáning nær yfir vítt svið, allt frá einföldum skynæfingum til flókinna hópverkefna í spuna (improvisation). Leikræn tjáning miðar að því að nýta alla tjáningamöguleika mannsins, þroska ímyndunarafl, minni, athyglisgáfu, sjálfsþekkingu, sköpunargáfu, einbeitingu, innsæi, hópkenni og hreyfingar.

Það svið leikrænnar tjáningar sem kemur að mestum notum í samfélagsfræði eru leikir sem beinast að því að nemendur setji sig í spor annarra t.d. með því að leika athafnir þess fólks sem þeir hafa verið að læra um.

Í leikrænni tjáningu er þess vænst að nemendur verði reynslunni ríkari og að ýmsar spurningar vakni ásamt löngun til af fá úr þeim skorið. Kennarinn þarf oft að aðstoða nemendur við að velja leikefni við hæfi. Um annað sjá nemendur sjálfir, b.e. leikirnir byggjast á frumkvæði þeirra og sköpunargleði.

Í hlutverkaleik glíma nemendur við ákveðin vandamál sem þeir verða að skilgreina og reyna að ráða fram úr.

Hlutverkaleikir beinast m.a. að því að skapa umræður um ákveðin viðfangsefni og leita mismunandi lausna á þeim.

Best er að lýsa hlutverkaleik með hliðsjón af ákveðnu dæmi:

Dæmi um hlutverkaleik.

(Þetta dæmi styðst ekki við ákveðið námsefni heldur er viðfangsefnið hversdagslegt vandamál).

Kennarinn skýrir hlutverkaleikinn fyrir nemendum. Hann velur þáttakendur og undirbýr þá. Einnig undirbýr hann áhorfendur sem hafa það hlutverk að fylgjast vel með gangi leiksins. Kennarinn getur ýmist valið leikendur sjálfur eða beðið um sjálfboðaliða.

Gott er að fá hverjum leikenda skrifleg fyrirmæli og upplýsingar um hlutverkið sem hann á að leika.

Viðfangsefni þessa leiks er nemandi sem neitar að fara í skólann. Leikurinn gerist við kvöldverðarborðið á heimili hans.

Dæmi um fyrirmæli:

Faðirinn: Þú ert nýkominn heim eftir langan og strangan vinnudag. Þú ert alls ekki í skapi til að ræða fjölskylduvandamál. Þú ert venjulega mjög strangur við son þinn og ætlast til þess að hann hegði sér vel í skólanum og heima fyrir.

Fréttin um að sonur þinn vilji ekki fara í skólann kemur þér mjög á óvart.

Móðirin: Þú vinnur vaktavinnu og ert að fara á kvöldvakt.
Þú vilt ræða vandamálið áður en þú ferð.

Sonurinn: Þú hefur reiðst við bekkjarfélaga bína. Þú getur alls ekki hugsað þér að fara aftur í skólann. Þú verður að gefa foreldrum þínum skýringu. Þú ákveður að gera það við kvöldverðinn.

Systirin: Þér gengur vel í skólanum. Þú stríðir bróður þínum. Ykkur kemur oft illa saman.

Áður en leikurinn hefst ræðir kennarinn við leikendur og gengur úr skugga um að þeir skilji fyrirmælin. Engum nema leikendum sjálfum er leyft að sjá fyrirmælin.

Einnig er mjög mikilvægt að búa áhorfendur vel undir að fylgjast með leiknum. Gott er að gefa þeim ákveðnar spurningar að styðjast við meðan þeir horfa á leikinn. Einnig kemur til greina að áhorfendur skipti með sér verkefnum þannig að sumir fylgjast sérstaklega með ákveðnum leikanda og reyna að glöggva sig á persónunni og t.d. hvort túlkun hans er raunsæ.

Dæmi um spurningar sem áhorfendur hafa til hliðsjónar:

1. Hver eru viðbrögð heimilisfólksins þegar vandamálið kemur til umræðu?
2. Er heimilisfólkioð sammála? Hverjir eru ósammála?
3. Reynir fjölskyldan að hjálpa drengnum? Hvernig?
4. Hver heldur þú að séu vandamál drengsins?
5. Hvernig myndir þú bregðast við í sömu aðstæðum?

Kennarinn verður að ákveða hversu lengi leikurinn varir.

Í umræðum að leiknum loknum má ræða margvíslegar spurningar t.d.:

1. Hvað gerðist í leiknum?
2. Hvernig leið drengnum? Hvernig má skýra tilfinningar hans?
3. Hvað vakti fyrir foreldrunum?
4. Hvers vegna vildi drengurinn ekki fara í skólann?
5. Hvernig kom systirin fram við bróður sinn? Hvers vegna?
6. Hvað hefðir þú sagt við drenginn? Hvernig hefðir þú leyst vandamál hans?

Ef einhverjir örðugleikar hafa komið fram í leiknum er einnig rétt að ræða þá.

Að umræðum loknum kemur til greina að aðrir nemendur glími við sama viðfangsefni og reyni að komast að annarri niðurstöðu.

Í hlutverkaleikjum eins og þessum skiptir mestu máli hvernig nemendur leysa vandann sem í sögunni felst. Nemendur geta fundið mismunandi lausnir og borið saman á ýmsa vegu.

Hlutverkaleikir eru mun bundnari kennsluaðferð en leikræn tjáning þar sem kennarinn velur í hlutverkaleikinn ákveðin vandamál t.d. úr námsefninu sem hann vill að nemendur glími við.

Til frekari glöggvunar um þennan mun má taka dæmi um viðfangsefni:

Nemendur hafa verið að kynna sér lifnaðarhætti eskimóa (sbr. 3. námsár). Sem dæmi um leikræna tjáningu með hliðsjón af því efni getur kennarinn beðið nemendur að leika fjölskylduna. Nemendur vinna saman í hópum og hver hópur kemur sér saman um hlutverkaskipan og söguþráð.

Kjósi kennarinn hins vegar að nota hlutverkaleik gætu fyrirmælin verið einhvern veginn á þessa leið: "Við skulum hugsa okkur eskimóafjölskyldu. Það er vetur. Úti er blindbylur. Öll fæða er protin. Fjölskyldan ræðir saman um hvort vert sé að freista þess að einhver leggi út í óveðrið til að afla matar." Einn hópur nemenda leikur síðan eftir þessum fyrirmælum. Hinir fylgjast með. Fyrirmælin geta einnig verið enn nákvæmar sbr. dæmið hér á undan. Þegar leikhópurinn hefur sýnt hvernig hann vill að fjölskyldan bregðist við vanda sínum fara fram umræður.

Margir leggja áherslu á að í hlutverkaleik sé það lausnin og umræðurnar sem mestu máli skipta en í leikrænni tjáningu sé hins vegar lögð áhersla á virkni og þátttöku nemenda - þar skipta áhorfendur litlu máli.

Leikræn tjáning og hlutverkaleikir geta þó tengst með ýmsum hætti. Til dæmis er afar heppilegt að þjálfa nemendur fyrir hlutverkaleiki með því að beita leikrænni tjáningu "hita þá upp" ef svo má að orði komast. Sem dæmi um það má nefna:

1. Slökunarfingar - fá nemendur til að slaka á einstökum líkamshlutum.

2. Hægar og hraðar hreyfiæfingar - láta nemendur hreyfa sig eða einstaka líkamshluta ýmist hægt eða hratt.
3. Einföld leikverkefni - að leika dýr, athafnir, mismunandi hreyfingar, göngulag, svipbrigði.
4. Samræmdar hreyfiæfingar - tveir og tveir nemendur leika saman t.d. þannig að annar nemandinn leikur spegil en hinn speglar sig.

Tilgangurinn með þessum undirbúningsæfingum er að fá nemendur til að nota líkamann á fjölbreyttan hátt og kanna ýmsa möguleika.

Æfingar sem þessar henta einnig vel þegar nemendur eru breyttir eða þarfnaðast tilbreytingar.

Kennurum skal í þessu sambandi bent á bókina Að leika og lálast (sjá bókaskrá). Í þeiri bók er einnig að finna myndasögur sem eru hentugar byrjunarefingar fyrir hlutverkaleiki.

Hér fara á eftir nokkrar hugmyndir um leiki sem nota má í sambandi við viðfangsefni 2.- 3. námsárs. Leikirnir eiga það sameiginlegt að þá er auðvelt að framkvæma. Þeir eru valdir með þá kennara og nemendur í huga sem eru óvanir leik sem kennsluaðferð.

Allir leikirnir eiga að geta farið fram í venjulegri skólastofu og án nokkurs sérstaks búnaðar.

Nokkrar hugmyndir um efni í hlutverkaleiki.

(Dæmin hér á eftir eru valin með hliðsjón af námsefninu Líf í heitu landi (Tansanía):

1. Bls. 6 - neðri mynd.

Lítill stúlka er að sækja vatn. Hún hefur farið langan veg. Hún er rétt ókomin heim þegar hún hnýtur um rót og missir leirkerið sitt og brýtur það.

Hvað gerir stúlkan?

Hvernig bregst móðir hennar við?

Bróðir hennar er að leika sér - hvernig bregst hann við?

2. Bls. 12 - 13.

Tveir menn eru á ferð í þjóðgarði. Þeir ganga fram á særðan bíl. Fíllinn hefur greinilega orðið fyrir skoti. Mennirnir eru vopnaðir þessum. Þeir vita að hátt verð er greitt fyrir tennur fílsins. Þeir eru báðir mjög fátækir.

Hvað gera þeir?

3. Bls. 20-21

Nemendur leika söguna Dagur á akrinum.

Hvernig líður fólkini úti á akrinum?

Hvað ræðir fólkið um?

Hvernig líður Nuri eftir langan vinnudag?

4. Nura er eina kona mans síns. Þau eiga fjögur lítil börn og stóran akur. Dag nokkurn þegar Nuru kemur heim af akrinum eftir erfiðan vinnudag kemur maður hennar með aðra konu heim.

Hvernig bregst Nuru við?

5. Bls. 24

Nokkur börn eru að leika sér saman. Þau gera hlé á leiknum og ræða saman. Sum þeirra ganga í skóla sem er í nágrenninu. Þau segja frá skólanum. Önnur börn ganga ekki í skóla. Foreldrar þeirra hafa ekki efni á að kosta þau til náms. Þau verða að hjálpa til heima. Þau segja frá störfum sínum.

6. Bls. 36-41

Hópur nemenda leikur masaíá. Nokkrir ferðamenn koma í heimsókn.

Hvernig er tekið á móti þeim?

7. Bls. 40 Læknar og hjúkrunarfólk kemur í masaíáþorp. Það hefur frétt af illkynjaðri barnaveiki í þorpinu.

Hvernig taka masaíarnir á móti fólkini?

Í myndafloknum Masaier (Langer, Torben, Munksgaard, 1972) er mikill efniviður í margar konar hlutverkaleiki.

Í kennsluleiðbeiningum með Komdu í leit um bæ og sveit (2. námsár) er víða að finna hugmyndir um hlutverkaleiki.

Að leika athafnir. - Látbragðsleikur.

Nemendur leika ýmsar athafnir sem telja má einkennandi fyrir lifnaðarhætti þess fólks sem þeir eru að læra um: Dæmi um eskimóa: (sbr. IV kafli í kennsluleiðb. Líf á norðurslóð.)

- snjókögglar skornir,
- snjóhús byggt,
- skriðið inn í snjóhús,
- eskimóabörn leika sér,
- skinnverkun,
- eskimói klæðir sig í anorakk,
- lagðar gildrur,
- ekið á hundasleða,
- tálgað,
- borað með bogabor,
- veitt með skutli,
- o.s.frv.

Athafnir sem þessar geta nemendur t.d. leikið:

- Allir í einu (t.d. á auðu gólfí) eftir leiðsögn kennarans.
- Einn (eða fáir) í einu. Leikarinn stendur inni í hring eða fyrir framan áhorfendur sem giska á hvaða athöfn leikarinn er að lýsa með leik sínum.
- Nemandinn leikur nokkrar athafnir í röð, sumar einkennandi fyrir eskimóa og aðrar sem eru það ekki. Áhorfendur reyna síðan að greina hvaða athafnir eiga við um eskimóa og hverjar ekki.

Í látbragðsleikjum sem þessum er nemendum ýmist leyft að undirbúa sig eða ekki (improvisering).

Samskonar viðfangsefni með hliðsjón af Líf í heitu landi gætu verið t.d. (sbr. námsefni Líf í heitu landi bls. 20-42)

- barn borið á baki,
- náð í vatn,
- maís malaður,
- oro - leikur hjólsins,
- tréskurður,
- kýr mjólkaðar,
- hús reist,
- matreiðsla,
- brenni höggvið,
- veiðar.

Á 2. námsári þar sem fjallað er m.a. um leiki og störf í sveit, þorpi og borg eru ótæmandi möguleikar á að leika athafnir fólks í ólíku umhverfi.

Allir leika í einu. - Látbragðsleikur eftir sögu.

Allir nemendur (sem vilja) taka þátt í leiknum. Kennarinn segir sögu. Nemendur leika söguhetjurnar um leið og þeir heyra söguna.

Dæmi: (Sbr. kennsluleiðbeiningar Líf á norðurslóð, bls. 76)

Við erum eskimóar á leið á selveiðar.

Við erum úti á ísnum.

Það marrar í snjónum undir fótum okkar.

Það er bjart veður og logn.

Nokkrir mávar garga í fjarska.

Við vitum að selurinn hefur gert sér öndunarop í ísnum.

Við vitum ekki hvar opin eru.

Hundarnir hlaupa á undan okkur.

Þeir hnusa og þefa.

Þeir eiga að finna öndunaropin fyrir okkur.

Við göngum lengi, lengi.

Öðru hvoru nema hundarnir staðar en taka óðar á rás aftur.

Við göngum lengi.

Allt í einu nemur einn hundurinn staðar.

Hann þefar í ákafa, hleypur í hringi og geltir lágt.

Hann hefur fundið öndunarop.

Við höldum áfram og smám saman finnum við fleiri op.

Við komum okkur fyrir við opin, einn við hvert op.

Við setjumst á hækjur okkar og tökum fram veiðipokann.

Upp úr pokanum tökum við skutulör, ausu, dúnkerlinguna og sasfutausak sem við notum til að athuga lögum opsins.

Síðan burstum við snjóinn varlega af opinu og stingum sasfutausak niður í það og snúum hringinn í kring því við viljum vita nákvæmlega hvernig það er í laginu.

Pessu næst setjum við skutulinn saman og göngum úr skugga um að hann sé í fullkommu lagi.

Varlega þekjum við opið aftur með snjó og setjum dúnkerlinguna á sinn stað.

Við leggjum veiðipokann við hliðina á opinu og tökum okkur stöðu á honum.

Nú bíðum við átekta.

Augun hvarfla ekki frá dúnkerlingunni.

Höndin er kreppt um skutulinn.

Við reynum að bæra ekki á okkur.

A meðan við bíðum hugsum við um selinn og látum okkur dreyma um

mjúkan blóðríkan lifrabitann sem við ætlum að fá okkur ef heppnin verður með okkur.

Við bíðum.....ekkert gerist.

Dúnkerlingin hreyfist ekki.....eða hvað.....jú hún titrar.... og án þess að hika sendum við skutulinn rakleitt niður í opið. Við finnum að ísinn undir fótum okkar titrar.

Skutullinn hefur ratað rátta leið.

Við togum varlega og síðan af öllu afli.

Snjórinn litast.....verður eldrauður.

Höfuð selsins kemur upp um opið.

Við bisum honum með erfiðismunum upp á ísinn.

Við beygjum okkur niður og ristum gat á kviðinn.

Við skerum okkur stóran bita af lifrinni og stingum upp í okkur.....

Í kennsluleiðbeiningunum og nemendaefni er að finna efnivið í frásagnir eins og þá sem hér er að ofan.

Slikar frásagnir henta einnig vel í brúðuleiki eða leikrit með "venjulegu" sniði auk látbragðsleikþáttameð þáttöku allra, eins og sá sem hér er lýst.

Stutt leikatriði handa hópum.

Nemendum er skipt í smáa hópa (3-5 nemendur í hverjum). Hóparnir fá hugmyndir að stuttum leikatriðum. Hóparnir fá aðeins nokkrar mínútur til undirbúnings. Þeir geta t.d. skipt sér niður á horn í skólastofunni. Hópurinn sæfir og flytur stutt atriði (eins konar mynd) sem honum finnst hæfa hugmyndinni. Dæmi með hliðsjón af Líf á norðurslóðum:

- Árstíðirnar.

Nemendur semja eitt eða fleiri atriði sem geta verið táknræn fyrir líf eskimóa á mism. árstíðum. (Kennsluleiðb. bls. 38 og 93. Vor og sumar).

- "Óskaferðalagið"

Nemendur bregða upp mynd af heimsókn á "óskastað" (Kennsluleiðb. bls. 12 Ferðast í huganum).

- Skjól.

Atriði sem sýna mism. skjól eða t.d. hvernig menn leita skjóls við ýmsar aðstæður (Kennsluleiðb. bls. 16)

- Heit lönd og köld.

- Umhverfi eskimóa.

- Fræðimenn - vísindi. (III kafli . . . Kennsluleiðb. bls. 28)

- Leikir eskimóabarna.

- Ungur - fullorðinn - gamall.

- Hlutverk.

Að leika eftir myndum.

Efni: Nota má myndir í námsefninu eða t.d. litskyggjur eða myndir úr dagblöðum eða tímaritum.

Nemendum er skipt í hópa. Hver hópur fær eina mynd.

Nemendur gefa myndinni nafn og velja sér einhverja persónu sem þeir sjá á myndinni og reyna að setja sig í spor hennar:

Hver er hún?

Hvað er hún að gera?

Hvað ætli hún sé að hugsa?

Hvaðan kom hún?

Hvert er hún að fara?

Síðan semja nemendur sögu um persónuna og (ef vill) leika hana. Hlutverkaleikur eða leikræn tjáning. Nemendur geta líka unnið einir þannig að hver velur eina mynd og skrifar stutta sögu um hana.

Ímyndunarleikir - Allir hlutir eiga sér sögu.

Nemendur skoða smáhluti (sem þeir hafa t.d. tekið með sér úr vettvangsferð) s.s. steina, spýtur, glerbrot, skeljar.

Síðan semja þeir stutta sögu um hlutinn. Þetta getur t.d. verið hópvinna þannig að hver hópur fær einn hlut sem hann semur sögu um.

Dæmi:

steinn: Hvernig varð hann til (t.d. eldgos)?

Hvernig komst hann í umhverfið (t.d. hraun)?

Saga steinsins (sbr. t.d. steinñ berst til sjávar - slípast í öldurótinu - barn finnur hann - tekur hann með sér heim - setur hann í fiskabúrið sitt - verður leitt á honum - fleygir honum út á götu - o.s.frv.).

rekaspýta:

Hvaðan er hún komin?

Hvernig barst hún í fjöruna? (einu sinni hluti af tré í skógi - skógarhögg - ferð yfir hafið o.s.frv.).

Í leikjum sem þessum gefst nemendum tækifæri til að gefa ímyndunaraflinu lausan tauminn. Það kemur t.d. vel til greina að margir hópar vinni með hliðsjón af sama hlut. Sögurnar geta þá orðið mjög mismunandi. Þær sögur sem til þess henta má síðan leika en e.t.v. er þá heppilegast að setja á svið einhvers konar brúðuleik þar sem hlutirnir sjálfir eru notaðir í leiknum.

"Venjulegir" leikþættir.

"Venjulega" leikþætti geta nemendur samið m.a. með hliðsjón af námsefni, ítarefni eða t.d. smásögum, söguköflum eða ævintýrum sem á einhvern hátt tengjast námsefninu. Einnig ættu nemendur sem hafa náð nokkrum tökum á viðfangsefni að geta samið einfalda leikþætti án beinnar hliðsjónar af ákveðnu efni.

Nokkrir möguleikar:

- Hópur nemenda leikur sögu eftir upplestri.
- Látbragðsleikur.
- Nemendur skipa sér í nokkra hópa. Hver hópur velur sér sögu. Í hverjum hópi eru jafnmargir og persónurnar í sögunni - hver nemandi hefur sitt hlutverk. Hver hópur æfir stuttan leikþátt sem hann sýnir hinum.
- Vel læsir og skrifandi nemendur geta e.t.v. skrifað leikrit eftir sögu.
- Nemendur spinna aftan við sögu - geta sér til um framhald hennar. Slíku viðfangsefni geta tengst verkefni þar sem nemendur reyna að gera sér grein fyrir því hvers vegna persónur hegða sér eins og fram kemur í sögunum. Framhald sögunnar má síðan byggja á slíkum hugleiðingum.
- Bruðuleikur.

Leikþættir og leikmunir.

Sumir nemendur eiga auðvelt með að ímynda sér og sýna með hreyfingum og látbragði allt það sem til leiksins þarf. Aðrir virðast einatt þurfa að hafa einhverja hluti milli handanna - eitthvað áþreifanlegt að styðjast við. Fáir þurfa þó á fullkomnum leikmunum að halda. Oft er hægt að nota ýmsa hluti sem ætíð eru fyrir hendi í skólastofunni.

Dæmi:

Bendiprik: göngustafur, ár (til að róa með), sverð hestur, reiðhjól, landamæri.

Stóll: bíll, strætisvagn (nokkrir stólar í röð) fjall, hæð, hús (nokkrir stólar saman).

Kennaraborð: hellir, kofi, hús, skápur.

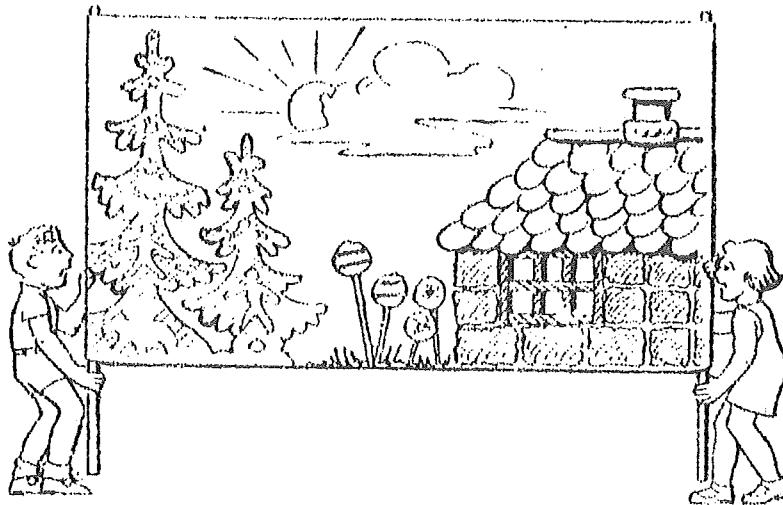
Nemendaborð: felustaður, brú, skip (snúa má borðinu við),

Jurtir: garður, frumskógur.

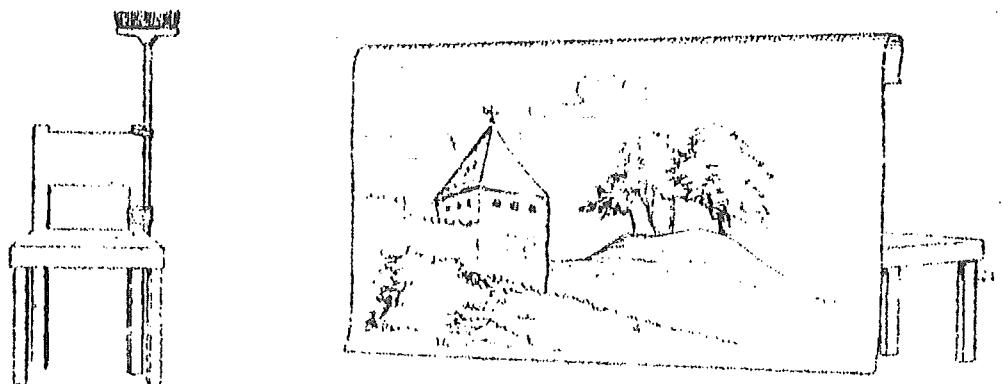
Nemendur geta sjálfir fundið marg a slika möguleika.

Baksviðsmyndir.

Ef nemendur hafa teiknað stórar landslagsmyndir er hægt að nota þær sem baksvið. (Best er að nota maskínu - eða bylgjupappír). Líma má myndina á vegg eða festa hana á tvær spýtur sem nemendur halda á.



Einnig má festa hana á two stóla



Skólataflan gefur einnig margar möguleika til sviðsmynda ef leikið er fyrir framan hana.

TÓNLIST Í SAMFÉLAGSFREÐI.

Tónlist frá þeim þjóðum sem fjallað er um hverju sinni má nota á marga vegu. Hér eru nokkrar hugmyndir:

- a. Gott er að kynna tónlistina á eftirfarandi hátt: Nemendur hlusta á tónlistina í sætum sínum. Kennarinn hefur engan formála annan en þann að hann biður nemendur að hlusta með augun lokað og segir þeim að hreyfa sig eftir tónlistinni ef þeir vilja. Eftir að hafa hlustað um stund (1 - 2 mínútur) er nemendum leyft að standa upp og hreyfa sig frjálst. Að því loknu fara fram umræður:

Hvernig líkaði nemendum tónlistin?

Hvernig hreyfðu þeir sig?

Hvernig ætli ... (t.d. eskimóar) hreyfi sig eftir tónlistinni?

- b. Gott er ef tónlist sbr. a. er til reiðu í skólastofunni þannig að nemendur geti gripið til hennar t.d. þegar þeir flytja leikþætti eða annað efni. Tónlist sem leikin er "í bakgrunni" um leið og nemendur leika skapar oft vissa "stemmingu". Auk þess getur verið skemmtilegt að leika tónlist á undan eða eftir leikþáttum eða á milli atriða.
- c. Ef kennarinn hefur undir höndum tónlist t.d. bæði frá eskimóum og tansönum gæti hann leyft nemendum að hlusta á sýnishorn af tónlist beirra. Nemendur reyna síðan að gera samanburð.

Hvernig er tónlistin lík/ólík?

Hvers vegna?

- d. Einnig kemur vel til greina að nemendur smíði einföld hljóðfæri sbr. t.d. trømmur (svipaðar þeim sem eskimóar notuðu og tasanir til að nota í leikþáttum sínum (sjá Viskubrunn bls. 56)).

UM LEIKI OG SEGULBAND.

Oft reynist örðugt að fá nemendur til að hlusta t.d. á upplestur hvers annars.

Oft er hægt að lífga upp á slíkan flutning (t.d. þegar mikilleggur við) með því að flytja um leið látbragðsleik, brúðu- eða skuggaleik. Rétt notkun segulbands getur einnig breytt miklu til hins betra í þessu efni. Ýmis konar flutningur fær auk þess nýtt gildi í augum (og eyrum) nemenda, ef notað er segulband. Best

er að nota lítil segulbandstæki sem nemendur geta auðveldlega lært að stjórna. Hafa má sérstakan "útvarpsstjóra" úr hópi nemenda sem stjórnar upptökum.

Nokkrar hugmyndir:

- a. Leikin eru af segulbandi ýmis hljóð sem eiga vel við það efni sem flutt er hverju sinni s.s. dýrahhljóð, veðurhljóð, tónlist o.s.frv.
- b. Fróðleikspistla má flytja af segulbandi í formi "útvarps-erinda", dæmi með hliðsjón af námsefni í 3. ná.
 - Um lifnaðarhætti eskimóa, tansana.
 - Trúarbrögð eskimóa, tansana.
 - Þjóðsögur frá eskimóum.
 - Selveiðar.
 - Um ísbjörninn.
 - O.s. frv.
- c. Nemendur geta auðveldlega samið einfalda leikþætti og leikið inn á segulband, "útvarpsleikrit".
- d. Viðtol er hægt að taka upp á segulband, bæði raunveruleg þar sem það á við og einnig leikin.
- e. Til að þjálfa nemendur við að nota segulband má leyfa þeim að semja (í hópvinnu) ýmsa "útvarpsþætti" inn á segulbandið.

Dæmi um þætti:

- Fréttir og veðurfregrnir.
- Fréttir úr skólalífinu.
- Fréttaaukar og viðtol.
- Skemmtiþættir.
- Úr atvinnulífinu s.s. spjallað við bændur o.s.frv.
- Barnatímar.

HERMILEIKIR.

Hermileikir (simulation games) hafa verið að ryðja sér til rúms í skólastarfi víða erlendis á undanförnum árum, einkum í Bretlandi og Bandaríkjum.

Hermileikir eru eins konar samsuða úr hlutverkaleikjum (role-play) og hefðbundnum afþreyingarspilum eins og t.d. ludo eða snákaspli. Þar við bætist að með ýmsum gögnum sem nemendur fá í hendur er reynt að líkja eftir raunverulegum aðstæðum eða umhverfi. Nemendur leika fólk sem verður að taka ákvarðanir, skipuleggja, vega og meta mismunandi kosti, velja og hafna.

Í starfshópi um samfélagsfræði er nú unnið að móturn þriggja slíkra leikja. Hér verður einum þeirra lýst stuttlega.

Landnámsleikur.

Þessi hermileikur er ætlaður 10 ára gömlum nemendum og er ætlaður sem hjálpartæki með námseiningu um landnám Íslands (4.ná)

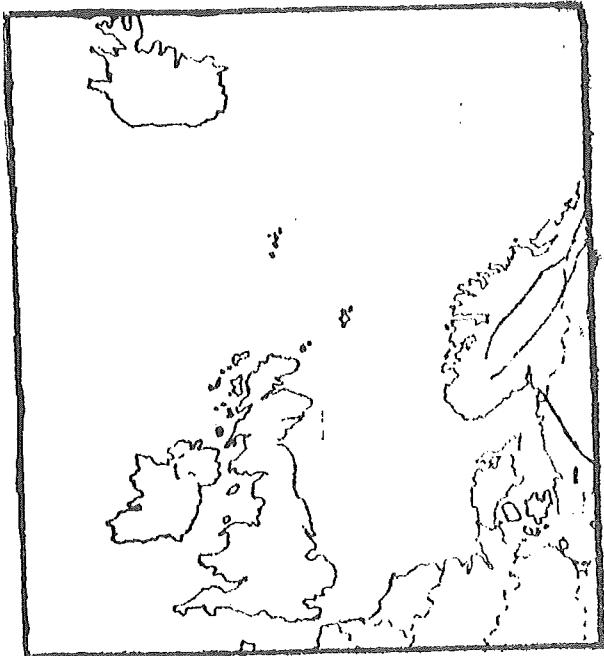
Leiknum má skipta í þrjá meginhluta:

1. Undirbúningur Íslandsferðar.
2. Ferðin yfir hafið.
3. Landnám á Íslandi.

Hugmyndin með þessum leik er að fá nemendur til að setja sig í spor landnámsmanna.

Í fyrsta hluta leiksins undirbúa nemendur brottför frá Vestur-Noregi. Hver leikmaður (eða hver hópur ef nokkrir vinna saman) fær eitt skip sem hann á að búa til Íslandsferðar. Skipið tekur ákveðinn fjölda eininga og nemendur geta valið, eftir ákveðnum reglum, hvað þeir taka með sér. Þeir hafa t.d. völ á að taka með sér frjálsa menn og ófrjálsa, húsavið, kvíkfénað, vatn, vistir, vopn, verkfæri. Fyrirhvern þessara þátta eru þar til gerð spjöld sem nemendur taka sér.

Að loknum undirbúningi hefst annar hluti leiksins þ.e. ferðin yfir hafið. Þá er leikið á korti sem sýnir Norðvestur-Evrópu. Sjóleiðir eru merktar inn á kortið með reitum. Nemendur kasta upp teningi og hvert kast á að tákna eina dagleið. Á merktum reitum verða nemendur að draga spjöld með ákveðnum upplýsingum eða fyrirmælum sem geta haft áhrif á gang ferðarinnar.



Landsvæðin sem koma
við sögu.

Pú færð góðan byr.
Fram um eina dagleið.

Stormur og stórsjór.
Sigrutré brotnar. Viðgerð lýkur
þegar upp kemur jöfn tala.

Pú hreppir mótvind.
Færist aftur um eina dagleið.

Finnur bát á hvolfi.
Bjargar frjálsum manni.

Aðrir reitir eru merktir með tölustöfum. Þegar skip nemur
staðar á slíkum reit veitir stjórnandi þær upplýsingar og fyrir-
mæli sem við eiga.

Stundum reynir á undirbúning:

- (Suðureyjar) Péttar ráðast á skip þitt.

Séu vopnfærir menn um bord 6 eða fleiri sigrar þú í
orustunni en tefst í einn dag.

Séu vopnfærir menn færri en 6 missir þú two frjálsa-menn
og flýrð tveggja daga siglingu til baka.

Stundum geta nemendur valið um nokkra kosti og verða að taka
ákvörðun:

- (Kaupangur) Tveir frjálsir menn yfirgefa skipið og slást
í fór með víkingum í austurveg.

Pú getur haldið kyrru fyrir í two daga og leitað nýrra
manna eða haldið ferðinni áfram mannfærri.

- (Danalog) Fjöldi fólks vill komast frá Danalögum vegna þess
að engil-saxar herja á þau.

Getur mannað skipið ef þú hefur rúm.
Frjálsir menn geta tekið með sér vopn.
Tefst um einn dag ef þú tekur farþega.

Landnámsleiknum lýkur þegar leikmenn hafa numið land á Íslandi.

Inn í spilið er fléttadýr um atburðum og sögustöðum víkingaaldar þannig að um leið og nemendur spila er þess vænst að þeir afli sér ýmis fróðleiks.

Í spilinu hafa nemendur aðgang að spjöldum með ýmsum upplýsingum um ýmis þau atriði sem við sögu koma. Upplýsingar geta oft auðveldað nemendum að taka ákvörðun.

Leikinn má einfalda eða gera flóknari með ýmsu móti í samræmi við áhuga, þarfir og aðstæður hverju sinni.

BÓKASKRÁ - BÆKUR UM LEIKI SEM KENNSLUADFERÐ.

Eftirtaldar bækur fjalla um leikræna tjáningu:

ANDERSEN, Bo Ann, INGERSLEV, Per o.fl.:
Dramatisering i de Første Skoleår, Munksgaard, København 1967-69.

Baldur Ragnarsson: Mál og leikur, handbók handa móðurmálskennurum, Ríkisútgáfa námsbóka, Reykjavík 1973.

BECKMAN, Monica: Bevægelser til rim og rytme, Borgens Forlag A/S, Stockholm 1970. (Dönsk útgáfa).

M. BECKMAN hefur haldið námskeið á Íslandi. Var það ætlað leikurum og íþróttakennurum. Bókin fjallar einkum um hreyfingu og tónlist.

BOWSKIL, Derek: Drama and the Teacher, Pitman, London 1974. Handbók fyrir kennara. Ódýr vasabrotsbók.

FIBERT, Søren, WEINREICH, Torben: Ideer til Dramatik. Dansk Amatør Teater Samvirkes Forlag, Græsten 1973. Handbók fyrir kennara. Bók þessi bykir afar handhaeg m.a. vegna einfaldrar og skýrrar framsetningar. Til á bókasafni K.H.I.

HØGAARD, Birthe: Gruppedramatik og Gruppeterapi (paa grundlag af Christianshavnsgruppen). Rhodos, 1971. Ágæt bók um hópefli og traustæfingar.

JENSEN, Thea Bank: Dramatisk Leg, J.Fr. Clausens Forlag, Køb. 1969. Í þessari bók eru m.a. góðar hugmyndir um gerð og notkun einfaldra brúða. Til á bókasafni K.H.I.

KRANTZ, Margareta: Kreativt Teater for Børn. Berlingske Forlag, Christiansfeld 1973. Handbók fyrir kennara, ætluð byrjendum.

KUHNAN, E.: MC EWAN, J.: Proskaleikir, Ólafur Haukur Símonarson býddi, Áskulýðsráð Reykjavíkur 1973.

MALM, Barbro, UNDEN, Ann Mari: Að leika og lálast. Ríkisútgáfa námsbóka 1977. Bók þessi er ætluð nemendum. Í henni eru ýmis einföld verkefni. Góð bók fyrir byrjendur.

NISSEN Grete: Mime og Dramatisering, hefti 1 og 2, John Grundt Tanum Forlag, Oslo 1970. Handbækur fyrir kennara. G. NISSEN hefur haldið nokkur námskeið um leikræna tjáningu fyrir íslenska kennara. Til á bókasafni K.H.Í.

OLENIUS, Elsa, NICOLAISEN, Sv. M.: Skabende Dramatik, Gjellerup, København 1969.

PAALSON, Bengt: VESTIN, Martha: Teater - skabendi dramatik. Tiden - Barnängen Tryckerier AB. Stockholm.

SIKS, G.B.: BRAIN, H.: Childrens Theatre and Creative Dramatics, Dunington University of Washington Press, 1961-1974. Góð bók um leikræna tjáningu sem uppeldisaðferð.

WAY, Brian: Development through Drama, Longman. London 1967. Bók þessi er af mörgum talin mikilvægust og jafnframt hagnýtust bóka um leikræna tjáningu. Til á bókasafni K.H.Í.

ØRVIK, S.: Olafsen, I. -A.: Drama i skolen, en pedagogisk drama, A.s. Lærerstudentenes Forlag, Oslo 1973.

Í fyrrnefndum bókum er viða fjallað um hlutverkaleiki. Næsta bók á skránni fjallar eingöngu um tilgang, undirbúning og framkvæmd hlutverkaleikja.

FURNESS, P.: Role Play in the Elementary School, Hart Publishing Company, Inc., New York, 1976.

SVENDSEN, Poul: Mobning i skolen, Borgen, 1977.

Benda má á þessar bækur um proskaleiki:

FURTH, H.S.: WACHS, H.: Thinking Goes to School, Oxford University Press, New York 1974.

FURTH, H.S.: Piaget for Teachers, Prentice Hall, Inc., N.J. 1970.

Eftirtaldar fjórar bækur fjalla um "hermileiki"
(simulation games):

BOOCOCK, S.S., SHILD, E.O. (eds.): Simulation Games in Learning,
Sage Publications 1968. Greinasafn. Til á bókasafni K.H.I.

DALTON, MINSHULL o.fl.: Simulation Games in Geography,
Macmillan 1971. Lýsing á nokkrum leikjum.

TAYLOR, J.L.: WALFORD R.: Simulation in the Classroom,
Penguin Books 1972. Ódýr vasabrotsbók. Fjallað er almennt um
"hermileiki" og gefin nokkur dæmi.

WALFORD, R.: Games in Geography, Longman, London 1969

Eftirtaldar þrjár bækur fjalla um ýmsa námsleiki:

JOHNSON, G.E.: Education by Plays and Games. Ginn and Company,
Boston 1903. Til á bókasafni K.H.I.

KOHL, H.R.: Math, Writing & Games in the Open Classroom,
Randon House, New York 1974. Til á bókasafni K.H.I.

LEE, W.R.: Language-Teaching Games and Contests,
Oxford University Press 1974. Til á bókasafni K.H.I.

Loks skal bent á bækur sem fjalla almennt um leik eða leiki:

AVEDON, E.M., SUTTON-SMITH, B.: The Study of Games
John Wiley & Sons, Inc., 1971. Dýr bók. Ítarlegar heimildaskrár.

BRUNER? J. (ed) o.fl.: PLAY - its Role in Development and Evolution, Penguin Books 1976. Til á bókasafni K.H.I.

MILLAR, ..: The Psychology of Play, Penguin Books 1972.
Til á bókasafni K.H.I.