# Í sporum annarra: Nemendur setja sig í spor unglinga frá öðrum menningarheimi



**Karen Dögg Úlfarsdóttir Brau**

# n

Þessi grein fjallar um verkefnið *Í sporum annarra* sem ætlað er nemendum í efstu bekkjum grunnskóla. Verkefnið þróaði ég í tengslum við meistaraprófsverkefni mitt með kennurum og nemendum á unglingastigi í skóla á Norðurlandi haustið 2018. Leiðbeinendur mínir, Ingvar Sigurgeirsson og Ása Helga Proppé Ragnarsdóttir, hvöttu mig til að koma hugmyndinni á framfæri. Vonandi vekur verkefnið áhuga og hvetur fleiri kennara til að prófa hliðstæðar hugmyndir.

Verkefnið byggist á því að nemendur setja sig í spor unglinga sem búa í öðru landi, gjarnan í framandi umhverfi, með því að skapa persónu og fylgja henni frá vöggu til grafar; skrifa í raun sjálfsævisögu þeirra. Hugmyndin hafði lengi verið mér hugleikin. Hún kviknaði fyrst fyrir um áratug þegar ég rakst á námsleikinn *RealLives*, en hann byggist á því að leikmenn setja sig í spor manneskju á jörðinni og er manneskjan valin af handahófi. Leikmenn geta valið sér starf, ákveðið við hvaða lífskjör þeir búa og stofnað fjölskyldu. Leikmenn þurfa að nýta raunveruleg gögn frá hverju landi fyrir sig þegar ákvarðanir eru teknar. Líf leikmanna getur þannig orðið fyrir ýmsum áhrifum, svo sem vegna náttúruhamfara, ófriðar, sjúkdóma, slysa eða annarra breytinga á lífsháttum. Leikurinn kveikti áhuga minn á að prófa þessa hugmynd með nemendum, staðfæra hana og kanna hvort hugmyndin gæti hjálpað þeim að setja sig í spor fólks sem býr við gjörólík lífsskilyrði.

Fræðilegur bakgrunnur verkefnisins var sóttur til hugsmíðahyggju, félagsfræðilegrar ímyndunar (e. sociological imagination) og fjölgreindakenningar Howard Gardners. Ég ákvað að byggja á fjölbreyttum kennsluaðferðum þar sem reynir á rökhugsun, samstarf, virkni og sköpun og lagði til grundvallar samvinnunám, innlifunaraðferðir, einkum hlutverkaleiki og spunaspil og leitaraðferðir. Eins má sjá margvíslega skyldleika við söguaðferðina (e. story line).[1]

*Í sporum annarra* hefur það að markmiði að nemendur geti sett sig í spor jafnaldra sinna í mismunandi löndum eða landsvæðum í heiminum og öðlast þannig betri skilning á ólíkum aðstæðum, menningu og lífskjörum þeirra. Þess er vænst að verkefnið stuðli að því að nemendur geti tekist á við og leyst álitamál án þess að láta þjóðerni sitt lita afstöðu sína. Verkefninu er jafnframt ætlað að vinna gegn fordómum. Nemendur vinna saman í hópum sem fara í rannsóknarleiðangur og kynnast landi sem þeir fá úthlutað af handahófi með því að afla sér upplýsinga á netinu, í heimildaritum og námsefni. Nemendur svara spurningum í hverri lotu sem eru byggðar á hæfniviðmiðum 10. bekkjar í Aðalnámskrá grunnskóla, einkum í samfélagsgreinum, en hver lota er sex kennslustundir.

Hægt er að skoða þau lönd og landsvæði sem valin voru fyrir þetta verkefni í *Google Street View* í forritinu *Google Earth*, en löndin eru 3o talsins og í sex heimsálfum.Við undirbúning verkefnisins gerði ég ráð fyrir því að nemendur hefðu nokkurn bakgrunn í landafræði, sögu, lífsleikni, þjóðfélagsfræði og trúarbragðafræði.

# Verkefnið í framkvæmd

Verkefnið byggist á hópvinnu og ég ákvað að miða við þriggja manna hópa. Ég notaði forritið *Flippity Random Name Picker* sem er tengt við Google, til að velja í hópana. Þau lönd sem hóparnir fengu til vinna með voru hins vegar valin á annan hátt.

Löndin sem komu til greina eru í sex heimsálfum: Afríku, Asíu, Evrópu, Eyjaálfu, Norður-Ameríku og Suður-Ameríku. Ég reyndi að velja fimm lönd í hverri heimsálfu og hafði í huga að þau væru sem ólíkust hvert öðru og með mismunandi trúarbrögð, tungumál og menningu. Í gegnum Google Earth er hægt að skoða legu landanna, hvar landamæri þeirra liggja, ferðast um þau í þrívídd, heimsækja nágrannalönd og fletta, skoða og afla margvíslegra annarra upplýsinga

Til að hægt sé að velja löndin á handahófskenndan hátt, eins og ég ákvað að gera, skipti ég löndunum í sex flokka og bjó til miða sem ég númeraði til að tákna fimm lönd. Einungis eitt land úr hverri heimsálfu er í hverjum flokki og þegar landið hefur verið dregið er ekki hægt að draga það aftur. Ég lét nemendur kasta teningi. Fyrsta kastið ákvarðaði úr hvaða flokki nemendur áttu að draga. Því næst köstuðu þeir aftur og það kast ákvarðaði hvaða miða (númer), og þar af leiðandi hvaða land kom í þeirra hlut. Ef nemendur fengu töluna sex á teninginn þurftu þeir að kasta aftur og hið sama gilti ef þeir fengu tölu á teninginn sem táknaði land sem hafði þegar verið dregið. Þessi aðferð gæti virkað snúin og langdregin en ég notaði hana vegna þess að það skapaði spennu hjá nemendum að sjá hvaða land kæmi í þeirra hlut. Vart þarf að taka fram að hafa má annan hátt á við að úthluta löndum – ein leið er að leyfa nemendum að hafa hönd í bagga. Ég myndi þó halda að best væri að halda sig við þau lönd sem aðgengileg eru í *Google Earth* því það skapar svo marga áhugaverða möguleika.

Þegar hver hópur hefur fengið land eða landssvæði er kominn tími til að byrja á þvíað búa til persónu. Nemendur þurftu að ákveða kyn persónunnar, fjölskyldugerð og kynhneigð. Hver persóna sem nemendur skapa á að vera á sama, eða svipuðum aldri og þeir nemendur sem eru í forsvari fyrir hana.

**Löndin sem unnið var með**

**Afríka:** Ghana, Lesotho, Madagascar, Réunion, Suður-Afríka, Úganda.

**Asía:** Bútan, Filippseyjar, Kyrgistan, Suður-Kórea, Tæland.

**Evrópa:** Albanía, Belgía, Grikkland, Írland, Spánn.

**Eyjaálfa:** Amerísku Samóaeyjar, Ástralía, Nýja-Sjáland, Pitcairn-eyjar.

**Norður-Ameríka:** Bandaríkin, Bermúda, Kanada, Mexíkó, Púertó Ríkó.

**Suður-Ameríka:** Argentína, Bólivía, Brasilía, Ekvador, Perú.

Því næst hófst hópurinn handa við fræðilega heimildaleit og að afla sér upplýsinga um landið sem þau höfðu dregið, t.d. hvaða tungumál eru töluð, hvaða trúarbrögð íbúar aðhyllast, hvaða atvinnuhætti þar er að finna, hvaða borgir og bæi og einkennandi landslag og náttúrufar. Þannig höfðu nemendur til dæmis aflað sér upplýsinga um þau trúarbrögð sem eru iðkuð í landinu sem þeim var úthlutað og fengið tækifæri til að kynna sér þau áður en þau tóku ákvörðun um hvaða trú persóna þeirra og fjölskylda aðhyllist.

Hóparnir nýttu sér námsbækur og netið en kennari getur vitaskuld lagt til lista yfir þær námsbækur, vefsíður og annað efni sem hóparnir geta nýtt sér í leitinni.

Hver lota hófst á stuttum **fyrirlestri** sem ég fylgdi eftir með spurningum, dæmi:

„Ef þið hefðuð fæðst einhvers staðar annars staðar í heiminum, hvernig haldið þið að líf ykkar væri núna?“

„Hver er ástæða þess að þið sitjið hér í dag?“

Við undirbúning á verkefninu gleymdi ég einu af því allra mikilvægasta í kennslu, kveikjunni. Fyrsti tími var því frekar daufur og ég sá andlit sem áttu erfitt með að skilja út á hvað verkefnið gekk. Í framhaldi af kveikjunni skapaðist áhugaverð umræða um þann sýnilega mun sem nemendur gerðu sér grein fyrir eftir að hafa skoðað myndirnar. Einnig kom ég með nokkrar tölulegar staðreyndir um börn í heiminum sem hafa ekki möguleika á að fara í skóla. Nemendur undruðust og spurningum rigndi yfir mig. Við, ég og nemendur, reifuðum mögulegar ástæður þess að sum börn hefðu ekki kost á að ganga í skóla. Að lokum sagði ég þeim helstu ástæður sem liggja að baki. Þetta vakti nemendur til umhugsunar og sá ég strax mun á fyrri tímanum þar sem engin kveikja var og þeim seinni. Sá seinni gekk mun betur og sýndi mér hve kveikjur eru nauðsynlegar eins og áhersla er lögð á í fræðunum

(Ingvar Sigurgeirsson, 2013).

Frá byrjun hafði ég áform um að byggja á hópvinnu, en stýrði því ekki sérstaklega. Fyrstu fimm vikurnar leyfði ég nemendum að mestu að vinna í hópunum eftir sínu höfði, enginn var með sérstakt hlutverk og það var algjörlega þeirra að skipta með sér hlutverkum og vinna saman að settu markmiði. Um miðbik verkefnisins ákvað ég að breyta þessu og gaf ég hverjum og einum í hópunum hlutverk. Þessum hlutverkum var ætlað að fá nemendur til þess að nýta betur styrkleika hvers annars til að ná árangri, auka samstarfið og bæta virkni þeirra í náminu. Þessi hlutverk voru hópstjóri, agastjóri og reddari:

**Hlutverk hópstjóra**

- Er til fyrirmyndar og vera leiðtogi í vinnunni almennt
- Fylgist með tímanum
- Fylgist með að allir séu að vinna að verkefnum tengdum lotunni

**Hlutverk agastjóra**

- Gætir þess að hlustað sé á alla (einn tali í einu)
- Ef upp koma vandamál stjórnar hann því að þau séu leyst, ef það gengur ekki þá biður hann kennara um að koma og hjálpa til

**Hlutverk reddara**

- Sækir gögn fyrir hópinn
- Biður um aðstoð kennara fyrir hönd hópsins (námslega)

**Hlutverk allra í hópnum**

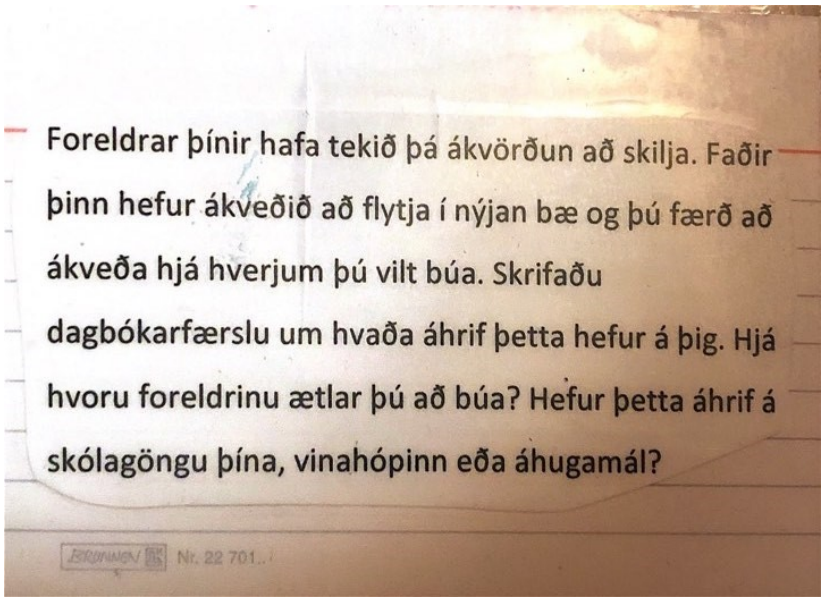
- Skrifa
- Ræða
- Lesa
- Leita
- Hrósa
- Vinna saman

Reynslan af þessu var mjög jákvæð og styrkti samvinnuna. Nemendur urðu ábyrgari og sjálfstæðari og deilur innan hópanna urðu fátíðari. Nemendur leituðu oftar til skólafélaga sinna eftir aðstoð eða stuðningi. Samskipti þeirri urðu betri og þeir voru duglegri að deila hugmyndum og efni. Vitaskuld voru ekki allir sáttir og meðal annars kvörtuðu nokkrir yfir

takmörkuðu vinnuframlagi félaganna.

Ég hafði nokkra **umræðutíma** með nemendum og lagði upp með umræðuefni eða spurningar og lét nemendur síðan ræða saman í hópum, segja frá niðurstöðum og því næst ræddum við öll saman. Í flestum tilvikum setti ég fram opnar spurningar sem nemendur ræddu. Ég lagði mikið upp úr því að umræður væru á jafnréttisgrundvelli og nemendur þyrðu að segja það sem þeim lá á hjarta. Það var mjög fróðlegt og hvetjandi fyrir mig sem kennara að sjá nemendur koma saman og ræða viðfangsefni og áskoranir sem þeirra kynslóð þarf að fást við á komandi árum eins og umhverfisvá, kynþáttahyggju og vaxandi stéttaskiptingu.

Eitt af lykilatriðum verkefnisins er að hver hópur haldi **dagbók** þar sem nemendur skrifa sameiginlega í nafni þeirrar persónu sem þeir hafa skapað og um þá atburði sem eiga sér stað í lífi þeirrar persónu**.** Að skrifa í hlutverki getur tengt nemendur betur við persónuna. Ég hafði þann hátt á að fara yfir dagbækurnar einu sinni í hverri lotu.




**Mynd 1** Dæmi um atburðaspjald

Hluti af dagbókarskrifunum byggðist á **atburðaspjöldunum** sem nemendur drógu í hverri lotu. Þessi spjöld, sem voru alls 58, eru í fjórum flokkum og á þeim er efni sem getur snert siðferðileg álitamál, náttúruhamfarir, efnahagslegar og pólitískar umbreytingar og eða breytingar á högum þeirra persóna sem þau hafa skapað, eins og til dæmis skilnaður foreldra eða búferlaflutningar.

### Siðferðileg vandamál

Þessi atburðaspjöld fela í sér siðferðileg vandamál sem unglingar geta þurft að kljást við eins og hópþrýsting, sjálfsskaða og einelti. Dæmi: *Hópur af krökkum hefur verið að leggja bekkjarfélaga þinn í einelti. Hann talar við þig einn daginn og biður um hjálp. Hvað gerir þú í þessari stöðu? Hvert er hægt að  leita þegar svona staða kemur upp?*

**Náttúra**

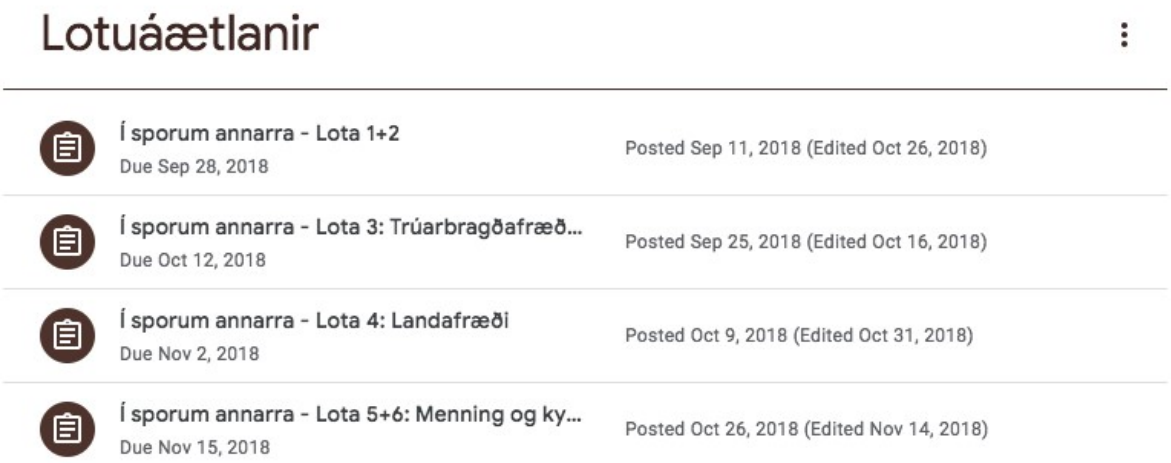
Lýsingar á mismunandi hættum sem steðja að náttúru okkar, eins og plastmengun, spurningar um mismunandi orkuframleiðslu og hvort hún sé endurnýtanleg eða ekki og spjöld um náttúruhamfarir sem geta skollið á öllum að óvörum. Má þar nefna jarðskjálfta, skógarelda og aurskriður. Dæmi: *Það er mikil mengun og rusl á víðavangi þar sem þið búið og hefur það vond áhrif á náttúruna. Af hverju er mikilvægt að endurvinna og hreinsa rusl sem fyrirfinnst í náttúrunni? Er ykkar land hluti af Kyoto bókuninni? Ef já, hvað þýðir það og hver er skuldbinding ykkar lands?*

**Efnahagslegar og pólitískar umbreytingar**

Þessi atburðaspjöld innihalda ólíkar kringumstæður sem geta haft áhrif á einstaklinga eða haft áhrif á landið eða landsvæðið sem heild, eins og t.d. stríð, pólitísk yfirtaka og efnahagshrun. Dæmi: *Þú hefur ákveðið að gerast sjálfboðaliði í landi þínu. Hvaða málefni brennur þér á hjarta? Það getur verið allt mögulegt; sjúkdómar, fátækt, náttúra, mengun o.s.frv. Annað dæmi? Veldu samtök eftir þinni sannfæringu. Skrifaðu síðan af hverju þú valdi þessi samtök, hvaða málefni það voru sem heilluðu þig og hvað þú ætlar að gera til að hjálpa samtökunum.*

**Persónulegar breytingar**

Á þessum atburðaspjöldum eru mismunandi persónulegar aðstæður sem geta haft áhrif á líf unglinga eins og skilnaður foreldra og flutningar, dæmi: *Þér hefur liðið illa undanfarið og þarft að tala við einhvern. Þú getur annað hvort talað við a) einhvern sem þú þekkir eða b) leitað þér hjálpar hjá samtökum sem hjálpa þeim sem líður illa. Veldur a) eða b) lið og skrifaðu dagbókarfærslu þar sem þú segir ástæðuna fyrir valinu. Ef þú velur b) lið þarftu að segja hvaða samtök þú valdir og af hverju.*




**Mynd 2** Yfirlit yfir loturnar í Google Classroom

Ég setti upp **vinnusvæði á Google Classroom** þar sem allar upplýsingar komu fram (sjá mynd 2). Þar setti ég inn ýmis konar aukaefni, eins og raf- og hljóðbækur, upplýsingar um hlutverk nemenda samkvæmt samvinnunámi og skjal þar sem gerð var grein fyrir þeim mörgu möguleikum sem nemendur höfðu til að kynna verkefnið. Þetta gerði nemendum auðveldara að skila inn verkefnum og tel ég að það hafi komið að góðum notum að hafa allt efnið, bæði verkefnið sjálft og bjargir, á einum og sama stað.

Verkefninu lauk með kynningu þar sem nemendur settu upp sýningu á úrlausnum sínum og sátu fyrir svörum. Nemendur höfðu teiknað fána og kort þess lands sem þeir höfðu unnið með. Ég hafði lagt áherslu á fjölbreytt verkefnaskil og bent þeim á að það mætti skila verkefninu í formi myndasögu, líkans eða kvikmyndar, svo eitthvað sé nefnt.

**Matskvarði verkefnis**

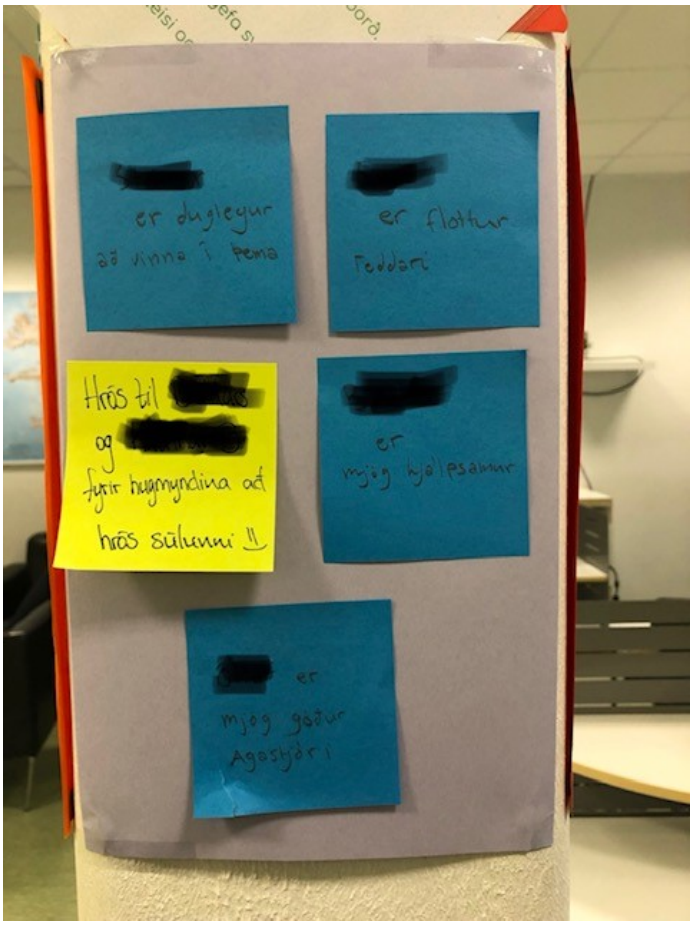
| | Mjög gott | Gott | Sæmilegt | Vantar |
|---|---|---|---|---|
| Landfræðileg staða | | | | |
| Stærð landsins og íbúafjöldi | | | | |
| Landslag | | | | |
| Gróðurfar og loftslag | | | | |
| Tungumál | | | | |
| Menning | | | | |
| Teikna kort landsins | | | | |
| Nafn lands og teikning af fána | | | | |
| Höfuðborg | | | | |
| 3-5 aðrar stærstu borgir | | | | |
| Stærstu ár, vötn og fjöll | | | | |
| Auðlindir | | | | |
| Athyglisverðir staðir og afþreying | | | | |
| Myndir | | | | |
| Útlit og framsetning | | | | |
| Fjölskylda | | | | |
| Persónusköpun | | | | |
| Trúarbrögð | | | | |
| Stjórnmál | | | | |
| Virkni hóps | | | | |
| Virkni einstaklinga | | | | |

**Mynd 3** Matskvarði fyrir Kennaramat

Á meðan á kynningu verkefna stóð, fór ég á milli borða hjá hópum og hlustaði á kynningar þeirra. Ég skráði hjá mér ýmis atriði með hliðsjón af sérstökum matskvarða fyrir verkefnið sem ég hafði búið til, sjá mynd þrjú. Þegar nemendur höfðu lokið kynningu spurði ég hópana spurninga, bæði spurninga sem ég hafði undirbúið út frá upplýsingum um bæði land og persónu hópanna og spurninga sem ég samdi á staðnum. Þessi námsmatsaðferð var hvað þýðingarmest þegar kom að því að leggja mat á verkefni hópanna, en henni má líkja við munnlegt próf.

Auk áðurnefndra dagbóka og kynningar, sem var nokkurskonar uppskeruhátíð (Ingvar Sigurgeirsson, e.d.), lagði ég áherslu á fjölbreyttar námsmatsaðferðir til að koma til móts við ólíkar þarfir nemenda og sótti hugmyndir meðal annars til bókar Ernu Ingibjargar Pálsdóttur (2011) *Fjölbreyttar leiðir í námsmati.* Sem dæmi má nefna sjálfsmat nemenda eftir hverja lotu í **Google Classroom**. Ég hélt umræðufundi með nemendum um framvindu verkefnisins og skráði hjá mér það helsta sem fram kom, eins skráði ég hjá mér athugasemdir í hverjum tíma um vinnuframlag einstaklinga og hópa. Auk þess hélt ég fundi

með hópunum, gjarnan nokkrum hópum í einu, þar sem við fórum yfir hvernig verkefninu miðaði. Þar gátu nemendur komið með sínar eigin hugmyndir um hvernig hægt væri að þróa verkefnið.




**Mynd 3** Hrossúlan

Einnig langar mig að nefna að í miðju verkefninu setti ég upp hróssúlu þar sem nemendur gátu skrifað hrós til hópfélaga sinna. Eftir að ég hafði kynnst nemendum sá ég fram á að munnlegt hrós væri ekki besta leiðin og því fannst mér tilvalið að gera hrósið sýnilegt svo nemendur gætu hrósað hver öðrum en þó nafnlaust. Það voru tveir nemendur sem komu með þá hugmynd að skrifa hrós á post-it miða og líma þá á eina af súlunum sem voru í rýminu sem kennslan fór fram í. Með hróssúlunni vildi ég reyna að auka bæði jákvæðni og jákvæð samskipti innan bekkjarins. Þetta byrjaði vel en það dró úr hrósmiðum þegar leið á vikurnar.

# Mat á verkefninu og hugmyndir um þróun

# þess

Þar sem þróun þessa verkefnis var hluti af meistaraprófsverkefni mínu gætti ég þess vel að afla gagna til að gera mér kleift að leggja mat á framkvæmdina, samvinnuna í hópunum, frammistöðu mína sem kennara og um árangurinn. Ég lagði reglulega rafrænar kannanir fyrir nemendur þar sem álits þeirra var leitað og eins ræddi ég við nemendur í rýnihópum. Einnig lagði ég könnun fyrir nemendur í lok verkefnisins þar sem nemendur svöruðu bæði lokuðum og opnum spurningum í **Google Classroom**.

Meginniðurstöður gagnaöflunarinnar gáfu til kynna að nemendur hefðu verið sáttir við verkefnið og væru að flestu leyti jákvæðir í garð þess. Í heild voru þeir bæði áhuga- og vinnusamir. Nokkrir hópar áttu vissulega erfitt með að vinna saman; persónuleiki og vinnusemi fóru ekki alltaf saman og skapaði það ágreining, en það kom á óvart þegar kynning verkefnanna fór fram í lokin,að þeir hópar sem áttu hvað erfiðust samskipti lögðu sig fram við að gera kynningu sína flotta. Auk þess reyndust allir nemendur fróðir um sín lönd og gátu bæði svarað opnum spurningum sem ég lagði fyrir þá og aukaspurningum sem mér flugu í hug á staðnum.



**Mynd 4** Fáni Albaníu – teikning nemanda

Það kom mér skemmtilega á óvart að þeir nemendur sem áttu hvað erfiðast með verkefnið, eða sýndu því minnstan áhuga, voru hrifnastir af sköpunarhluta verkefnisins. Þar gátu þeir leyft ímyndunarafli sínu að ráða för og gátu lagt sitt til málanna. Þeim fannst sem þeir væru á jafningjagrundvelli þegar kom að sköpun og gátu nýtt styrkleika sína í þeim hluta verkefnisins. Nemendur voru sáttir við að *Í sporum annarra* væri brotið upp með minni verkefnum sem kröfðust þess að þeir gætu teiknað eða skapað á einhvern hátt.

Þó verkefnið hafi í heild gengið vel gekk á ýmsu. Það setti t.d. strik í reikninginn að ég hafði gefið mér að nemendur þekktu ýmis hugtök, t.d. tengd stjórnmálastefnum og stjórnmálaflokkum. Eins hefði ég stundum mátt vanda mig betur með kveikjurnar, þ.e.

upphaf hverrar lotu. Það skiptir vitaskuld máli að vekja og viðhalda áhuga nemenda.

Rétt er að nefna að ég hef unnið að gerð gagnabanka fyrir kennara þar sem helstu upplýsingar um öll þau lönd sem notast er við í verkefninu eru teknar saman. Gagnabankinn er aðgengilegur á *Google Driv*e og geta kennarar notað hann til að fara yfir verkefni nemenda. Hann verður hægt að uppfæra reglulega. Þeir sem hafa áhuga á að nálgast hann geta haft samband við mig og fengið aðgang að honum. Gagnabankinn er unnin úr heimildum frá *The World Factbook – Central Intelligence Agency, ThoughtCo., Student Guide – Geography Resources, Maps, & Facts for Students.* Auk þess fékk ég góðfúslegt leyfi frá Eggerti Lárussyni, fyrrum kennara við menntavísindasvið Háskóla Íslands, til að nýta landfræðilegar upplýsingar sem hann skrifaði í *Íslensku alfræðiorðabókina* á tíunda áratug síðustu aldar.

Verkefnið er hægt að útfæra á marga fleiri vegu, t.d. með því að fækka spurningum, vinna það yfir styttri eða lengri tíma og fella út námsgreinar. Einnig væri hægt að láta verkefnið standa hálft eða heilt skólaár, þ.e. eina til tvær kennslustundir í viku eða leggja verkefnið fyrir í 8. bekk og leyfa því „að þroskast“ með nemendum, við það myndu dagbókarfærslurnar endurspegla uppvaxtarár bæði nemenda og þeirrar persónu sem þeir sköpuðu. Það er því undir hverjum og einum komið að sníða verkefnið að kennslu sinni og þörfum nemenda hverju sinni.

Ég er spennt fyrir framhaldinu og þá sérstaklega að þróa þetta verkefni enn frekar og prófa mismunandi útgáfur af því. Ég hef fengið margar nýjar hugmyndir sem mig langar til að prófa. Ein er að láta nemendur halda þjóðfundi eða alþjóðaráðstefnur þar sem fulltrúar landanna fá tækifæri til að halda erindi um hvað mætti bæta í landi þeirra, setja fram hugmyndir um hvernig yrði farið að því og hvers megi vænta um árangur. Einnig væri möguleiki að taka fyrir ákveðin efni, eins og t.d. loftslagsmál eða friðarmál. Þá gætu hópar tekið sig saman og flutt sameiginlegt erindi um hvernig hægt væri að sameina krafta þeirra til að ná sameiginlegum markmiðum. Fyrirmynd að þessari hugmynd kemur frá Bandaríkjunum og nefnist hún *National Model United Nations* og er notuð sem valáfangi utan námsskrár í mörgum skólum þar. Önnur hugmynd er að hafa nemendur enn meira með í ráðum. Sem dæmi má nefna að fela þeim að semja spurningar og atburðaspjöld. Möguleikarnir eru óþrjótandi.

# Lokaorð

Ég tel að verkefnið *Í sporum annarra* hafi tekist vel og bjóði upp á mikla möguleika sem hluti af námi í samfélagsgreinum. Það er samið með ólíka námshópa í huga og gerir miklar kröfur

til nemenda um upplýsingaleit, úrvinnslu, ályktanir og mat, sem og um sköpun. Þetta þýðir að verkefnið snýr ekki einungis að því að leita sér upplýsinga og skrifa niður svör heldur þurfa nemendur að sýna fram á að þeir geti gagnrýnt, unnið sjálfstætt og mótað, þróað og skapað eitthvað nýtt. *Í sporum annarra* er vel hægt að nýta til að ná ýmsum markmiðum samfélagsgreina. Það tekur mið af grunnþáttum menntunar og auðvelt er að tengja það lykilhæfni eins og hún er skilgreind í Aðalnámskrá grunnskóla.

Þeir sem hafa áhuga á að kynna sér þetta verkefni nánar má benda á **meistaraprófsritgerð** mína eða **heimasíðuna mína**.

**Heimildir**


Erna Ingibjörg Pálsdóttir. (2011). *Fjölbreyttar leiðir í námsmati. Að meta það sem við viljum að nemendur læri*. Reykjavík: Iðnú.

Ingvar Sigurgeirsson. (2013). *Litróf Kennsluaðferðanna*. Reykjavík: Iðnú.

Ingvar Sigurgeirsson. (e.d.). *Uppskeruhátíðir.* Sótt af https://notendur.hi.is/ingvars/namsmat/Uppskeruhatidir.htm

RealLives. (2019). *RealLives Game Play*. Sótt af https://reallivesworld.com/gamers/index.html


[1] Þeim sem ekki þekkja þessar aðferðir má benda á bók Ingvars Sigurgeirssonar (2016). *Litróf kennsluaðferðanna*. Reykjavík: Iðnú.

---


Karen Dögg Úlfarsdóttir Braun lauk B.Ed. gráðu í grunnskólakennslu og M.ed. gráðu í kennslu samfélagsgreina frá Háskóla Íslands. Karen Dögg er kennari við Árskógaskóla í Dalvíkurbyggð og kennir þar á yngsta stigi. Hún hefur auk þess sinnt kennslu í spænsku í grunnskólum Akureyrar.


---

SKÓLAÞRÆÐIR

Grein birt 21.10.2020