



Stokkseyri – bærinn minn

Sögurammi og fróðleikur

Guðný Ósk Vilmundardóttir

**Lokaverkefni til B.Ed.-prófs
Háskóli Íslands
Menntavísindasvið**



HÁSKÓLI ÍSLANDS

Stokkseyri – bærinn minn
Sögurammi og fróðleikur

Guðný Ósk Vilmundardóttir

Lokaverkefni til B.Ed.-prófs í kennslufræði

Leiðsögukennari: Gunnhildur Óskarsdóttir

Grunnskólakennaradeild

Menntavísindasvið Háskóla Íslands

Júní 2012

Stokkseyri – bærinn minn

Sögurammi og fróðleikur

Ritgerð þessi er 10 eininga lokaverkefni til B.Ed.-prófs við
Grunnskólakennaradeild, Menntavísindasviði Háskóla Íslands.

© 2012 Guðný Ósk Vilmundardóttir

Ritgerðina má ekki afrita nema með leyfi höfundar.

Prentun: Prentsmiðjan Viðey ehf.

Kópavogur, Ísland 2012

Ágrip

Í ritgerð þessari *Stokkseyri – bærinn minn, sögurammi og fróðleikur* er að finna umfjöllun um Söguaðferðina, upphaf hennar í kennslu, tilgang og uppbyggingu. Fjallað er um kenningar um nám sem tengjast kennsluaðferðinni. Hugmyndin af kennslurammanum er sú að kennarar geti nýtt hann í kennslu til að fræða nemendur um bæinn sinn, umhverfi, starfshætti og breytingarnar sem orðið hafa á bænum undanfarin 50 ár. Ramminn er einungis hugmyndir sem auðvelt er fyrir kennara að bæta við og breyta.

Formáli

Verkefni þetta er 10 eininga (ECTS) lokaverkefni til B.Ed. –gráðu í grunnskólakennarafræði við Menntavísindasvið Háskóla Íslands. Í verkefninu má finna fræðilega umfjöllun um Söguaðferðina þar sem gert er grein fyrir henni, kenningum sem hún byggist á og námi sem tengist henni. Í verkefninu er einnig að finna svokallaðan söguramma og fróðleiksbanka um Stokkseyri sem nýtist við kennslu 2. – 4. bekkjar grunnskóla.

Gunnhildur Óskarsdóttir dósent í kennslufræði og náttúrufræðimenntun við Menntavísindasvið Háskóla Íslands var leiðsögukennari minn í verkefninu og á ég henni allar mínar bestu þakkir fyrir frábæra leiðsögn og aðstoð. Áhugi hennar, hugmyndir, trú og hvatning var það sem fleytti mér áfram í verkefnagerðinni.

Einnig vil ég koma á framfæri þakklæti til eftirtalinna aðila: Maðurinn minn, Guðmundur Valur Pétursson sem var mín stoð og stytta í þessu verkefni, bróðir minn Rögnvaldur Kristinn Rafnsson sem aðstoðaði mig bæði við þýðingar og tæknihliðina, dóttir mín Lísbet Dögg Guðnýjardóttir sem kom fram með hugmyndir og sýndi mömmu sinni endalaus þolinmæði, vinkonu minni og samnemenda Þórunni Hilmu Svavarsdóttur Poulsen fyrir að hlusta og koma með ráðleggingar og móður minni Lísbet Sigurðardóttur fyrir ómælda aðstoð og þolinmæði. Ástarþakkir til ykkar allra, án ykkar hefði þetta ekki verið hægt.

Efnisyfirlit

Ágrip	4
Formáli	5
Efnisyfirlit	6
Inngangur	7
1. Kafli – söguaðferðin	9
1.1 Upphaf Söguaðferðarinnar	9
1.1. Tilgangur Söguaðferðarinnar	9
1.2. Uppbygging Söguaðferðarinnar	10
2. Kafli – Kennismiðir og samþætting.....	13
2.1. John Dewey	13
2.2. Jean Piaget.....	14
2.3. Howard Gardner	15
2.4. Samantekt	17
3. Kafli – Skapandi skólastarf.....	18
3.1. Sköpunarhæfni	18
3.2. Lærdómur í leik	19
3.3. Þemanám	19
3.4. Samantekt	20
4. Kafli – Sögurammi – Fróðleiksbanki	22
4.1. Námsgreinar og markmið.....	22
4.2. Námsmat.....	23
4.3. Hugmynd að kennsluverkefni – Sögurammi.....	24
4.4. Fróðleiksbanki	33
Lokaorð.....	39
Heimildaskrá.....	41

Inngangur

Ástæðan fyrir að ég ákvað að vinna kennsluverkefni um bæinn minn er að ég á 9 ára gamla stelpu sem er fædd og uppalinn á Stokkseyri. Hún að sjálfsögðu fær í heimsókn til sín vinkonurnar sem allar eru líka fæddar og uppaldar á Stokkseyri. Þegar ég fór að tala um bæinn, umhverfi hans, sögu og líf þá kom það í ljós að flestar þeirra vissu óskaplega lítið um bæinn sinn. Margar þeirra vissu t.d. ekki að stóra húsið sem núna er notað sem menningarverstöð var byggt sem hraðfrystihús og í því var mikil fiskvinnsla, þær gerðu sér heldur ekki grein fyrir því að einu sinni var bryggjan hér notuð og var mikið um báta og skip hér þá. Þær höfðu flestar ekki hugmynd um hvað fuglarnir heita sem hér eru bæði allan ársins hring og sem koma hér á sumrin. Svona mætti lengi telja um það hversu lítið þessar ungu stúlkur vissu um bæinn sinn.

Þegar ég sat svo námskeiðið Náttúra, samfélag og listir við Menntavísindasvið Háskóla Íslands haustið 2011 fékk ég fræðslu og kennslu í Söguaðferðinni. Þar var okkur sýnt hvernig hægt er að nýta aðferðina við að setja saman hinar ýmsu námsgreinar á skemmtilega og lifandi hátt. Einnig var okkur gert grein fyrir því að þó að við værum ekki að vinna með hinar venjulega kennslubækur gætum við auðveldlega náð þeim markmiðum sem sett eru í Aðalnámskrá grunnskóla.

Eftir þessa fræðslu um Söguaðferðina kviknaði sú hugmynd að setja saman söguramma um Stokkseyri þar sem skoðað væri, hvernig bærinn er núna. Hvernig hann var fyrir 50 árum og hvað hefur breyst á þessum árum. Með hugmyndunum sem settar eru fram í þessum ramma er það von mín að börn hér á Stokkseyri fræðist meira um sína heimahaga og geri sér grein fyrir þeim miklu breytingum sem orðið hafa á þessum litla bæ sem einu sinni iðaði af lífi í kringum fiskvinnslu og sjómennsku en er í dag orðinn meiri listamanna og safnabær þar sem ekki er jafn mikið um atvinnu og áður.

Í verkefninu er reynt að mæta markmiðum Aðalnámskrár grunnskóla fyrir íslensku, náttúrufræði, samfélagsfræði, lífsleikni og upplýsinga- og tölvutækni. Auðvelt er að samræma sögurammann við þessi fög og þau markmið sem sett eru í þessum fögum í Aðalnámskránni. Verkefnið miðast við nemendur í 2. – 4. bekk grunnskóla, auðvelt er að gera það flóknara fyrir nemendur sem eru lengra komnir ásamt því að einfalda það fyrir yngri nemendurna.

Söguaðferðin er skemmtileg og lifandi aðferð sem hvetur til virkni og áhuga. Hún hvetur nemendur til að lesa og leita sér að upplýsingum ásamt því að nemendur fá tækifæri bæði til að vinna einstaklingslega, í litlum hópum eða allur hópurinn saman. Því má segja að hún sé líka einstaklingsmiðuð þar sem auðvelt er fyrir alla að finna sér verkefni sem tengist áhugasviði hvers og eins og því ættu allir að geta notið sín í vinnunni. Kennari fær það hlutverk að vera einskonar leiðbeinandi nemendanna, hann vinnur með þeim, útvegar efni og gögn og vísar þeim veginn áfram.

Sögurammaverkefnið *Stokkseyri – bærinn minn* er sett upp í þar til gerðan söguramma þar sem auðvelt er fyrir kennara að átta sig á hvað á að gera hverju sinni og hvað þarf að hafa til staðar fyrir vinnu hvers hluta verkefnisins.

1. Kafli – söguaðferðin

Í þessum kafla verður fjallað um söguaðferðina, upphaf hennar, og uppruna, tilgang hennar og helstu áherslur.

1.1 Upphaf Söguaðferðarinnar

Upphafsmenn og aðalhöfundar söguaðferðarinnar eru þeir Fred Rendell og Steve Bell, kennarar við Jordan-Hill-kennaraháskólann í Skotlandi (Ingvar Sigurgeirsson 1999:152). Það má hins vegar þakka þeim Steve Bell og Sallie Harkness fyrir hversu ötul þau hafa verið við að kynna og þróa aðferðina og dugleg að breiða út boðskap hennar undanfarna áratugi (Bell, Harkness og White, 2007:15).

Upphafið má rekja til þess að árið 1967 fór hópur kennara í Jordan-Hill-kennaraháskólanum af stað með áætlun sem fólst í því að styðja kennara í vinnu þeirra í þverfaglegum hluta af námskránni (Falkenberg og Håkonsson, 2005:277). Hugmyndin var að vekja áhuga barna á námi með því að búa til tengingar við umheiminn og ímyndaða heiminn hjá þeim (Macbeath, 2007:17). Niðurstaðan var síðan þróuð í samstarfi við námsráðgjafa, skólustjóra og kennara í Vestur-Skotlandi og úr varð Söguaðferðin (e. Storyline) sem er nú kennd á heimsvísu (Falkenberg og Håkonsson, 2005:277). Þetta þróunarferli var bæði langt og strangt og tók mörg ár að þróa Söguaðferðina í það sem hún er í dag og var ekki fyrr en 1988 að hún fékk það nafn sem hún er þekkt undir í dag þegar stofnuð voru samtök sem hafa það að markmiði að þróa, skrifa um og veita upplýsingar um aðferðina. Þangað til var aðferðin kölluð *The Topic Method* eða *The Topic Approach to Learning* (Björg Eiríksdóttir, 1993:3).

1.1. Tilgangur Söguaðferðarinnar

Einn megin tilgangur Söguaðferðarinnar er að nemendur og kennarar geti unnið, hugsað og skipulagt þýðingarmikla samvinnu sem tengist náminu. Söguaðferðin er samþætt nálgun sem dregur málefnið og viðfangsefni saman með því að tengja saman námgreinar. Eitt er það sem afmarkar Söguaðferðina frá öðrum aðferðum en það er mannlegi þátturinn sem skipar þar stóran sess, en í Söguaðferðinni er mikil áhersla á að gera nemendum kleift að setja sig í spor annarra. Þetta gefur kennurum tækifæri á að setja fram spurningar um félagsleg viðmið, hvort eitthvað sé gott eða illt, og nemendum tækifæri til að átta sig á afleiðingum þess sem þau gera og segja. Nemendur hafa oft mikla ánægju af að búa til sínar eigin persónur, en persónusköpun

er einmitt eitt af áhersluatriðum aðferðarinnar, og finnst þeim þeir fá mikið eignarhald í gegnum persónur sínar, sem að gerir þeim kleift að kljást við hin mismunandi verkefni sem Söguaðferðin býður upp á (Harkness, 2007:20).

1.2. Uppbygging Söguaðferðarinnar

Þegar unnið er með Söguaðferðina í kennslu þarf fyrst af öllu að ákveða umfjöllunarefni eða viðfangsefni. Það þarf að taka tillit til markmiða í námskrá, hvað er ætlast til að nemendur læri og hvernig hægt er að blanda saman námsgreinum (Harkness, 2007:21). Í Söguaðferðinni eru námsgreinar tvinnnaðar saman eins og t.d. móðurmálskennsla, stærðfræði, samfélags- og náttúrufræði og listgreinar (Ingvar Sigurgeirsson 1999:152). Í byrjun er þó rétt að setja niður helstu námsgreinarnar sem eiga að fléttast inn í söguna í stað þess að reyna að koma þeim öllum inn strax. En hafa verður þó í huga að þær sem ekki koma við sögu strax geta átt eftir að koma seinna inn. Með því að setja fram nákvæm og vel skilgreind markmið er hægt að auðvelda ákvarðanatöku þegar verið er að skipuleggja verkefni með Söguaðferðinni. Þessi markmið munu einnig nýtast vel við endurskoðun og mat á verkefninu (Harkness, 2007:21).

Allar sögurnar hafa þessi grundvallaratriði:

- Tíma
- Stað
- Persónur (eða aðrar verur)
- Viðburði

Tíminn er afgerandi hluti í sögunni, þannig að uppbyggingin á sögunni verður á þeim tíma sem ákveðinn hefur verið. Ákvörðun um tímann getur kennari tekið, hún getur líka verið sameiginlega ákvörðun kennara og nemenda eða að nemendur velja sjálfir tímann. Þetta er allt eftir eðli og markmiðum verkefnisins.

Staðurinn sem sagan gerist á er ekki síður mikilvægur en tíminn. Oftast er gott að gera staðinn sýnilegan, eða réttara sagt sviðmyndina. Oft er það gert með því að nemendur búa til stóra veggmynd af staðnum þar sem sagan á að gerast. Ef sagan á t.d. að gerast í sveit þá er veggmyndin af sveit.

Persónurnar eða aðrar verur skapa líf í söguna, í bókstaflegri merkingu. Nemendur búa til klippimyndir eða dúkkulísur af persónum. Þær gefa börnunum tækifæri á að samsvara sig með sögupersónum, og þannig er reynt að virkja áhuga þeirra.

Persónurnar geta myndað fjölskyldur sem búa í sömu götu, eða persónur sem vinna saman eða einhver önnur tengsl eru á milli þeirra.

Þegar tíminn, staðurinn og persónurnar eru komnar getur farið af stað atburðarás með því að einhver viðburður kemur við sögu. Þar getur kennarinn til dæmis sagt að hús sé að brenna, hvað gerum við þá? Viðburðirnir er í samhengi við tímann og staðinn sem búið er að ákveða. Nemendur finna svo út úr því hvað þarf að gera og láta persónurnar sínar vinna verkin (Falkenberg og Hákonsson 2005: 31-35).

Þegar unnið er með Söguaðferðina er viðfangsefnið sem ákveðið hefur verið sett upp í svokallaðann söguramma. Söguramminn heldur utan um skipulag og framgang verkefnisins og það sem ákveðið er hvað á að gera í hverjum tíma fyrir sig og gefur þetta kennaranum betri yfirsýn yfir það hver markmiðin eru fyrir hvern áfanga sögunnar.

Sögurammi

Viðfangs- efni Söguþráður	Lykil- spurningar	Framkvæmd Vinna nemenda	BekkjarSKIPULAG	Efni og gögn	Afrakstur

Í fyrsta dálkinn koma fram kaflar eða viðfangsefni sögunnar (sem byggir upp söguþráðinn). Það þarf þó að gæta þess að fara ekki of langt frá söguþræðinum innan kaflanna því þá gætu nemendur misst áhugann. Einnig þarf að passa að hafa kaflanna ekki of langa.

Í öðrum dálki koma lykilspurningarnar fram, en þær eru afar mikilvægar. Þetta eru opnar spurningar sem kennari setur fram og haldast í hendur við viðfangsefni og markmið. Lykilspurningum er ekki hægt að svara með já eða nei. Ef spurningarnar eru ekki opnar getur svarið hjá nemendum verið á þá leið „veit ekki“ eða „nei“ og það getur táknað endir á verkefninu því lykilspurningarnar og svörin við þeim leiða söguna áfram. Spurningarnar hefjast því gjarnan á *hvað, hvernig, hvað heldur þú*.

Í þriðja dálkinum kemur fram hvað nemendur eiga að gera til að leita svara við lykilspurningunum.

Í fjórða dálki kemur fram í hvaða einingum bekkurinn vinnur. Hvort sem það er einstaklingsvinna, paravinna eða hópavinna fer eftir eðli vinnunar hverju sinni.

Í fimmta dálki kemur fram hverslags efni er unnið með hverju sinni, hvort sem það er pappír, tuskur eða litir, einnig hvaða gögn þarf að nota hverju sinni. Einnig er þar tekið fram ef einhverjar bækur eru notaðar, myndbönd, ljósmyndir eða hvað annað sem börnin geta nýtt sér og tengist vinnunni. Í upphafi er þess þó getið hvaða efni þarf að nota í gegnum alla söguna og því er einungis um viðbót að ræða í þessum kafla.

Síðasti dálkurinn sýnir afraksturinn á vinnunni sem hægt er að meta. Vinnan sem fer fram á meðan verkið stendur er ekki síður mikilvæg og verður að teljast með ef það á að meta verkið í heild (Björg Eiríksdóttir, 1993:5-6).

2. Kafli – Kennismiðir og samþætting

Hér á eftir verður fjallað um kennismiðina John Dewey, Jean Piaget og Howard Gardner sem allir eiga það sameiginlegt að kenningar þeirra fjalla um hugmyndir um skólastarf og nám barna. Fjallað verður um kennismiðina sjálfa ásamt kenningum þeirra. Að lokum verður samantekt um það hvernig kenningar fræðimannanna nýtast við Söguaðferðina.

2.1. John Dewey

John Dewey (1859 – 1952) var bandarískur heimspekingur og menntunarfræðingur. Hann er talinn vera fremstur í röð frjálslyndra bandarískra andans manna á 20. öldinni og hafa hugmyndir hans haft mikil áhrif á marga framsækna uppeldisfræðinga (Guðrún Friðgeirsdóttir og Margrét Jónsdóttir, 1995:40). Dewey var meðal þeirra framsýnu hugsuða sem vildu halda sem flestum möguleikum opnum vegna hraðra breytinga á samfélaginu sem eru fyrst og fremst af örum framförum í vísindum og tækni (Dewey, 2000b:14).

Það þykir ríkja heilmikið samræmi á milli hugmynda Deweys innan heimspekinnar og uppeldisfræðinnar og tilheyrir hann hópi þeirra heimspekinga sem kenndir eru við verkhyggju. „Learning by doing“ er hugtak sem þykir vera einkenndi til að lýsa uppeldisfræði Deweys, en þar vill hann meina að reynslan sem hlýst af því að framkvæma hlutina leiði til dýpri skilnings (Guðrún Friðgeirsdóttir og Margrét Jónsdóttir, 1995:40). Hugmyndir hans um skóla var „samfélag í smækkaðri mynd“, honum fannst að námið ætti að grundvallast á lýðræðislegum samskiptum. Áhugi, virk reynsla, eigin athugun og könnun, samfella í vinnubrögðum og þroski eru nokkur lykilhugtök í kennslufræði Deweys (Dewey, 2000a:16 - 17). Hann vildi að börnin hefðu það á tilfinningunni að það sem þau lærðu í skólanum hefði einhvern tilgang í lífinu. Dewey vildi útrýma þeirri hugsun að í skólanum læri börn en utan hans lifi þau (Guðrún Friðgeirsdóttir og Margrét Jónsdóttir, 1995:40). Í bókinni *Reynsla og menntun* (2000b) segir Dewey að hann gangi út frá því í miðri óvissunni sé einn fastur viðmiðunarrámmi: nefnilega hin óhjákvæmilegu tengsl milli náms og menntunar og persónulegrar reynslu, eða með öðrum orðum að hin nýja menntastefna hljóti að aðhyllast einhvers konar reynslu- og tilraunaheimspeki (bls. 35). En þar er hann að meina að við getum tengt okkar persónulegu reynslu við það sem við erum að læra og því lærum við betur, eða eins og hann orðar það sjálfur: „Til þess að skólafræðsla leiði

til menntunar bæði fyrir nemandann og samfélagið verður hún að byggja á reynslu – sem ávallt er raunveruleg lífsreynsla einhvers einstaklings (sama rit, bls. 99).

Í dag eru hugmyndir Deweys vinsælar og verklega kennslan á meðal annars rætur sínar að rekja til hans hugmynda hans. Söguaðferðin hefur svipaða eiginleika og verkleg kennsla og verkleg kennsla rúmast vel innan Söguaðferðarinnar. Aðalmunurinn er sá að viðfangsefnin í verklegu kennslunni eru oftast tekin úr samfélaginu, en í Söguaðferðinni eru viðfangsefnin oft tekin úr samfélaginu sem við lifum í og sett inn í ímyndaða heiminn sem að nemendurnir skapa (Falkenberg, 2007:46).

2.2. Jean Piaget

Jean Piaget (1896 – 1980) var svissneskur sálfræðingur. Hann stundaði fyrst líffræði í háskóla en 24 ára gamall sneri hann sér alfarið að sálfræði. Hann er talinn vera einn áhrifamesti og mikilvirkasti maður 20. aldarinnar í uppeldisvísindum. Ritverk hans um vitsmuna- og siðgæðisþroska barna eru mikil að vöxtum en bækur hans um kenningar og rannsóknir eru enn fleiri (Charles, 1982:II-IV).

Piaget setti fram kenningu um hvernig vitsmunalíf barna tekur breytingum á ákveðnum aldri og hvernig aðferð hugsunarinnar breytist stig af stigi. Hann vill meina að þessi þroskastig séu fjögur talsins, en þau eru:

1. Skynhreyfistig (til u.þ.b. 2 ára)
2. Foraðgerðarstig (2 – u.þ.b. 7 ára)
3. Hlutbundnar aðgerðir (7 - u.þ.b. 11 ára)
4. Formlegar aðgerðir (12 – u.þ.b. 15 ára)

Þessi þroskastig hafa þó verið gagnrýnd og benda sumir á að Piaget leggi litla áherslu á félagslega og tilfinningalega þætti þegar hann fjallar um stigbundna þróun vitsmuna. Einnig hefur verið bent á að Piaget hafi byggt rannsóknir sínar á of fáum einstaklingum (Guðrún Friðgeirsdóttir og Margrét Jónsdóttir, 1995:62-66). Hér verður ekki fjallað nánar um þroskastig Piaget heldur verður betur skoðað hvernig skólustarfið er í anda Piaget.

Í *Litla Piaget kverinu* (Charles, 1982:27 - 28) kemur fram að ef kennarar kynni sér rannsóknir Piaget geti þeir byggt starf sitt á raunhæfum grundvelli. Kennarinn getur séð barninu fyrir þjálfun og aðstoð af því tagi sem það getur nýtt sér á hverjum tíma

og jafnframt forðast að kenna efni sem barnið ræður enn ekki við. Jafnframt segir Piaget að það sé ekki börnum eðlislægt að sitja kyrr í langan tíma og því verði kennarar að nýta sér eðlilega eiginleika barnanna með því að láta þau vera sem virkust, sjá þeim fyrir sem allra mestu efni og gögnum til að viðra fyrir sér, snerta og handleika og færa til. Samræður og orðaskipti meðal nemenda ætti ekki aðeins að leyfa heldur beinlínis að ýta undir. Samkvæmt Piaget á námsefni fyrir ung börn að vera mestum hluta hlutbundið og áþreifanlegt (Aldís Guðmundsdóttir og Jörgen Pind, 1988:473). Með þessu vill hann meina að fram að 7. bekk eða svo ætti að leggja áherslu á uppgötvunarnám, verklega kennslu og tilraunir fremur en alltof mikla fyrirlestra eða hreina bóklega kennslu. Samkvæmt þessu eiga kennarar að gera börnum grein fyrir því að heimurinn er ekki bara í svörtu og hvítu og að hugtök séu ekki alltaf skilgreind í eitt skipti fyrir öll og að hvert mál sé hægt að nálgast frá ólíkum sjónarhornum og að barnið eigi að vera sjálft virkt í eigin þroska og því þurfi að leggja áherslu á kennsluáferðir sem byggja á virkni nemendans (sama rit, 473 – 474). Í sama streng er tekur Cecilie Falkenberg (2007:51) er hún bendir á að Piaget hafi ekki lagt blessun sína yfir að fullorðnir leiki aðalhlutverkið í námsferli barnsins. Hann var hræddur um að barnið myndi þá samþykkja skoðanir og leiðir fullorðinna án þess að skilja þær til fulls.

2.3. Howard Gardner

Howard Gardner er bandarískur sálfræðingur fæddur árið 1943. Hann kom fram með fjölgreindarkenninguna eftir að hafa véfengt hin svokölluðu greindarpróf. Gardner vildi meina að greind hefði verið skilgreind alltof þröngt og í fyrstu setti hann fram kenningar sínar um að það væru a.m.k. 7 greindir. Seinna bætti hann þeirri áttundu við og sagði að möguleiki væri á þeirri níundu. Til að gera kenningu sína fræðilega setti Gardner fram grunnpróf, þar sem hver greind þurfti að standast prófið til að geta kallast sér greind en ekki sérgáfa eða hæfileiki. Gardner skiptir greindunum niður í málgreind, rök- og stærðfræðigreind, rýmisgreind, líkams- og hreyfigreind, tónlistargreind, samskiptagreind, sjálfsþekkingargreind og umhverfisgreind. (Armstrong, 2001:13-15).

Í Fjölgreindarkenningu Gardners eru fjögur lykilatriði, en þau eru:

1. Hver einstaklingur býr yfir öllum greindunum.
2. Flestir geta þróað hverja greind á viðhlítandi getustig.

3. Greindirnar starfa saman á flókinn hátt.
4. Hægt er að vera greindur á mismunandi hátt á hverju sviði.

Fjölgreindarkenningin er hugfræðilegt líkan sem lýsir því hvernig maðurinn notar greindirnar til að leysa mál eða búa til hluti. Hún leggur sérstaka áherslu á það hvernig mannhugurinn starfar þegar hann tekst á við viðfangsefni umheimsins, en þannig er Fjölgreindarkenningin öðruvísi en önnur líkön þar sem þau snúast aðallega um ferli (Armstrong, 2001:20-22).

Eitt af því auðvelda og góða við Fjölgreindarkenninguna er að það er auðvelt að útskýra hana fyrir börnum þannig að þau geti notað orðaforða hennar til að vita og tala um hvernig þau læra það sem þeim er kennt. Greindirnar átta tengjast því sem allir þekkja hvort sem um ræðir börn eða fullorðna eins og t.d. orðum, tölum, myndum, líkamanum, tónlist, fólki, sjálfinu og náttúrunni. En þar sem börn kljást við eitthvað þar sem þau geta beitt eigin hugsun geta þau valið þær aðferðir sem auðveldar eru til að leysa þrautirnar (Armstrong, 2001:43). Fjölgreindarkenningin gerir grein fyrir menningarlegum margbreytileika sem getur reynst vel þegar það þarf að taka tillit til allra (sama rit, bls. 135).

Fjölgreindarkenning Gardners býður kennurum auðveldlega upp á að láta nemendur fá margvíslegar verklegar æfingar ásamt því að benda á mikilvægi þess að láta nemendur vinna saman í mismunandi hópum, hvort sem er í paravinnu, litlum eða stórum hópum (Armstrong, 2001:51). Einnig nýtist kenningin vel í þemavinnu þar sem engin tímamörk eru og að tryggt sé að allar greindirnar séu nýttar (sama rit, bls. 58). Fjölgreindarkenningin vísar veginn að fjölbreytilegum kennsluáferðum. Ef lögð er áhersla á mismunandi greindir í kennslustundum fær hver nemendi að nýta þróuðustu greind sína í náminu og vegna þess að nemendur eru ekki allir eins er nauðsynlegt fyrir kennara að beita fjölbreyttum kennsluáferðum (sama rit, bls 63).

Gardner studdist við tvö líkön, sem ekki höfðu verið notuð áður í skólakerfinu, til að gefa hugmynd um hvernig hægt væri að skipuleggja fjölgreindarskóla (Armstrong, 2001:95). Í fyrsta lagi lítur hann svo á að fjölgreindarskóli eigi að hluta til að byggjast á sömu hugmynd og nútímasöfn fyrir börn. Hann vill meina að þar sé boðið upp á námsumhverfi sem gefur kost á að unnið sé í höndunum, viðfangsefnin ganga þvert á greinar og eru í raunverulegu samhengi, andrúmsloftið er óþvingað og hvatt er til frjálsar könnunar á nýju efni og aðstæðum. Í öðru lagi lítur Gardner til hins ævagamla

líkans af lærlingsnámi þar sem meistarar í fagi hafa umsjón með verkefnum sem ungir skjólstæðingar þeirra vinna.

2.4. Samantekt

Kenningar kennismiðanna sem ég hef getið hér að framan eiga það allar sameiginlegt að fjalla um mikilvægi verklegrar kennslu. Dewey vill meina að það sé nauðsynlegt fyrir börn að tengja nám sitt við það sem þau þekkja. Hann talar líka um að börn eigi auðveldara með að læra það sem þau gera verklegt. Piaget segir að það sé mikilvægt fyrir börn að tala saman og hreyfa sig, hann leggur einnig áherslu á verklega kennslu og uppgötvunarnám. Gardner vill meina að það eigi að leggja áherslu á könnun á nýju efni með verklegri kennslu og að gott sé að vinna í mismunandi hópum. Öll þessi atriði samsvara sér vel við Söguaðferðina þar sem mikið er um verklega kennslu. Í Söguaðferðinni fá börn að kanna nýtt efni, þau fá að tala saman og vinna saman í mismunandi hópum.

3. Kafli – Skapandi skólastarf

Hér á eftir verður fjallað um skapandi skólastarf. Það verður fjallað um hugtökin sköpun, sköpunarhneigð og sköpunarhæfni. Einnig verður fjallað um leikinn og hversu dýrmætur hann er í kennslu. Fjallað verður líka um þemanám, hvað það hefur upp á að bjóða og hvernig það nýtist í kennslu. Að lokum er samantekt um það hvernig þessir þættir tengjast í gegnum Söguaðferðina.

3.1. Sköpunarhæfni

Sköpunarhneigð fæst annað hvort í vöggugjöf eða er ásköpuð þó svo að sköpunarhæfnin eða sköpunargáfan sé mismikil (Valborg Sigurðardóttir, 1989:105). Sköpunarhæfnin birtist á fjölmörgum sviðum í máli, myndum, tónum, hreyfingum og í leikrænni tjáningu hjá börnum jafnt sem fullorðnum. Sköpunarhæfni hefur verið skilgreind sem hæfni til að sjá ný tengsl, að koma fram með nýstárlegar hugmyndir og víkja frá hefðbundnu hugsanamynstri. Í sköpunarhæfninni felst einnig hæfni til að sjá ný tengsl milli hluta og hugmynda sem áður voru ótengd, að yfirvinna og víkka takmörk þekkingar á hverjum tíma og skipa hugmyndum saman í listræna heild. Sköpunarhæfni er frumleiki í hugsun og verki (sama rit, bls 105-106).

Í *Aðalnámskrá grunnskóla* (2011: 16-17) er sköpun einn af sex grunnþáttum menntunar. Þar segir að sköpun sé að uppgötva, njóta, örva forvitni og áhuga, virkja ímyndunarafl og leika sér með möguleika. Einnig er sagt að sköpun byggji á forvitni, áskorun, spennu og leit og að sköpunin brjóti upp hefðbundin mynstur, reglur og kerfi og veiti nýja sýn á fyrirbæri og viðteknar hugmyndir. Sköpunargleði leiðir til námsáhuga þegar börn og unglingar skynja merkingu viðfangsefnanna og gildi þeirra. Sköpun byggist á gagnrýninni hugsun og aðferðum sem opna sífellt nýja möguleika og því skiptir sköpunarferlið ekki síður máli heldur en afrakstur verksins. Þar er einnig talað um að gagnrýnin hugsun sé lykilþáttur í sköpun og fléttist saman við hlutverk gagnrýninnar hugsunar í lýðræði. Valborg Sigurðardóttir (1989:107) tekur í svipaðan streng þegar hún talar um að skapandi hugsunar sé þörf á öllum sviðum mannlegs lífs og mannglegrar sambúðar. Og að sköpunarhæfni barnsins og sundurhverfa og skapandi hugsun þurfi að örva frá upphafi og vernda á öllu þroskaferli barnsins. Hún vill meina að skóla- og menntakerfi okkar þurfi að örva sundurhverfa hugsun hjá börnum þegar á unga aldri en innan þeirra marka sem alhliða

þroski þeirra setur þeim, börn þurfi að alast upp við að fá að kanna sjálf leiðir og koma sjálf auga á vanda, spyrja spurninga og leita sjálf svara við þeim.

3.2. Lærdómur í leik

Leikur er mikilvæg kennsluaðferð sem opnar víddir þar sem sköpunargleði barna og unglunga fær notið sín (Aðalnámskrá grunnskóla, 2011:17). Í Aðalnámskrá er einnig talað um að leikurinn sé leið ungra barna til að læra á umheiminn og um heiminn og því skipti miklu máli að leiknum sem námsaðferð sé gert hátt undir höfði í grunnskóla og sú áhersla einskorðist ekki við yngstu nemendurna (2011:31).

Ingvar Sigurgeirsson (1981:80-81) segir viðurkennt að leikurinn sé eðlilegur og mikilvægur þáttur í þroska, og í raun órjúfanlegur hluti af tilveru barnsins. Í leiknum þjálfa börn ýmsa þá leikni sem þarf á að halda síðar í lífsbaráttunni. Barnið fær útrás fyrir bældar tilfinningar eins og t.d. hatur, reiði og minnimáttarkennd. Leikurinn örvar einnig sköpunargáfu og frjóa hugsun ásamt því að gegna stóru hlutverki í sambandi við félagsmótun og þróun siðgæðisvitundar. Í leiknum prófar barnið einnig ýmsa þekkingu og leikni sem það hefur öðlast og með því verður leikurinn óaðskiljanlegur þáttur í aðferð barnsins við að skilja og koma skipan á umhverfi sitt. Francis Wardle (2008) vill meina að það séu skiptar skoðanir í sambandi við leik. Sumir vilji halda því fram að leikurinn sé tímasóun á meðan aðrir telja að hann sé besta leiðin til að læra hugtök og ná þeirri færni sem þarf til að byggja traustan grunn fyrir síðari skólagöngu og velgengni í lífinu. Francis Wardle segir að margar tegundir séu til af leikjum og nefnir þar t.d. hreyfileiki, samskiptaleiki, byggingarleiki, ímyndunarleiki og regluleiki. Francis Wardle telur að leikurinn sé áhrifaríkasti, öflugasti og árangursríkasti mátinn til að læra þær upplýsingar sem ung börn þurfa á að halda.

Jóhanna Einarsdóttir (2010) segir að kennslufræðilegur leikur sé byggður á því sem börnin gera best og finnst skemmtilegast, þ.e. að leika sér, og leikurinn er svo tengdur við ákveðin námsmarkmið. Með því að tengja leikinn og ákveðin námsmarkmið fá börnin tækifæri til að byggja upp þekkingu sína á merkingarbærari hátt og þróa með sér jákvætt viðhorf til leiks. Í gegnum leik og samskipti við önnur börn öðlast þau þekkingu og skapa í sameiningu nýjan skilning.

3.3. Þemanám

Hér á eftir verður fjallað um þemanám en í bókinni *Litróf kennsluaðferðanna* er sagt að með þemanámi sé átt við umfangsmikil viðfangsefni sem ganga þvert á

námsgreinar. Ýmist sé um að ræða að námið er skipulagt með hliðsjón af ákveðnum námsgreinum eða að viðgangsefnið sjálft er látið stýra því hvaða þekkingar er aflað (Ingvar Sigurgeirsson, 1999:150). Lilja M. Jónsdóttir (1996) skilgreinir þemanám á eftirfarandi hátt:

Þemanám er heildstætt viðfangsefni þar sem nemendur hafa lagt ýmislegt af mörkum, bæði sem einstaklingar og í hópum. Upplýsingum hefur verið safnað og þær flokkaðar, skráðar og þeim miðlað til annarra með ýmsum hætti. Bein reynsla sem fengin er með athugunum og glímu við ákveðin úrlausnarefni (problem-solving) er sérstaklega mikilvæg. Markmið hvers þemaverkefnis um sig, bæði almenn og sértæk eru ákveðin af kennurunum (bls 9).

Oft er talað um þemanám, samþættingu og söguaðferðina í sömu andrá en hvert heiti felur í sér merkingarmun. Til dæmis er talað um að þemanám sé yfirleitt samþætting nokkurra námsgreina en þó sé einnig hægt að búa til þema fyrir eina námsgrein (Hafdís Guðjónsdóttir, Matthildur Guðmundsdóttir og Árdís Ívarsdóttir, 2005:41). Þemanám gefur tækifæri til að efnið sé skoðað frá sem flestum sjónarhornum og gefur það tilefni til að nemendahópurinn skipti með sér verkum (Anna Jeppesen, 1994:75)

Í þemanámi eru fléttaðar saman nokkrar kennsluáðferðir sem gefur nemendum færi á að taka virkan þátt í undirbúningi efnisins ásamt mótun þess. Við þemanám fær nemandinn ákveðið frelsi, hann getur valið sér viðfangsefni með tilliti til áhugasviðs síns og getu, einnig geta vinnubrögðin verið fjölbreytt hjá nemendum. Í þemanámi er einnig hægt að tengja viðfangsefnin við félagsleg markmið. Það er til dæmis hægt að þjálfa nemendur í samvinnu þannig að þeir læri og skilji að samvinnan auðveldar oft vinnuna við viðfangsefnið og að sanngirni auðveldar þeim samskipti. Með sanngirninni ná þeir að skilja hvað málamiðlun felur í sér, þeir læra mikilvægi að hlusta á aðra og taka mark á þeim auðveldar þeim líka vinnuna. Með þemanámi læra nemendur líka að þeir geti treyst öðrum fyrir mikilvægum verkefnum (Lilja M. Jónsdóttir, 1996:10). Þemanám reynir því ekki einungis á hæfni nemenda námslega séð, heldur reynir líka á þá í mannlegum samskiptum sem eru veigamikill hluti af hinu daglega lífi.

3.4. Samantekt

Sköpunarhæfni, leikur og þemanám eru allt hugtök sem nátengd eru Söguaðferðinni.

Í sköpunarhæfninni er talað um hún gangi út á að efla ímyndunarafl og hugmyndir nemenda, einnig er talað um að sköpunargleðin auki áhuga á námi. Í Söguaðferðinni er mikið lagt upp úr sköpunargleði nemenda, til þess að geta tekið þátt í henni verða nemendur að gefa ímyndunaraflinu lausan tauminn og hlustað er á allar hugmyndir frá nemendum, með þessu eykst áhugi nemenda á viðfangsefninu sem verið er að taka fyrir í Söguaðferðinni.

Leikurinn er fyrir löngu búin að sanna sig sem góð aðferð til að kenna börnum. Með því að tengja leik við námsmarkmið gefst tækifæri til að byggja upp þekkingu. Í Söguaðferðinni er mikið lagt upp úr leik, nemendur útbúa sína persónu og setja sig í ákveðin hlutverk og þau detta inn í ímyndaðan leik og sögusvið sem tengist viðfangsefninu. Við kennslu í Söguaðferðinni finnst nemendum meira að þeir séu í leik heldur að stunda nám eins og er í hinum hefðbundnu kennslustundum. Með þessu móti er auðveldara að fá nemendur til þess að læra námsefnið sem verið er að taka fyrir hverju sinni.

Þemanám er að mörgu leyti ekkert ólíkt Söguaðferðinni, þar er yfirleitt um samþættingu nokkurra námsgreina að ræða, þar sem tekið er tillit til áhugasviðs, þar læra nemendur samvinnu og þar reynir á mannleg samskipti. Þetta eru allt hlutir sem einnig einkenna Söguaðferðina.

4. Kafli – Sögurammi – Fróðleiksbanki

Hér á eftir mun ég tala um námsgreinarnar sem einblínt verður á í kennsluverkefninu. Einnig mun ég koma inn á hvernig hægt er að notast við fjölbreytt námsmat. Þar næst kemur svo hugmyndin af sögurammaverkefni sem ætlað er fyrir 2. – 4. bekk í grunnskóla. Að lokum kemur svo Fróðleiksbanki sem að ég hef tekið saman um það hvað Stokkseyri hefur upp á að bjóða. Til hliðsjónar hafði ég bækurnar *Skapandi skólastarf* (Lilja M. Jónsdóttir, 1996) og *Litróf kennsluaðferðanna* (Ingvar Sigurgeirsson, 1999), einnig notaðist ég við *Komdu og skoðaðu* námsefnisflokkinn.

4.1. Námsgreinar og markmið

Í kennsluverkefninu verður megin áhersla á námsgreinarnar íslenska, lífsleikni, samfélagsfræði, náttúrufræði, upplýsinga- og tölvutækni. Meginmarkmið verkefnisins er að nemendur kynnist heimabæ sínum og hvað hann hefur upp á að bjóða. Hafa ber þó í huga markmið aðalnámsskrár fyrir þessi fög en þau eru að nemendur:

- veri færir um að tjá sig frammi fyrir hópi og standa fyrir máli sínu
- hafi tileinkað sér þær reglur sem gilda í samræðum
- kunni að afla sér upplýsinga úr bókum og af Netinu
- geti skrifað skýrt og greinilega
- geti tjáð hugmyndir sínar og reynslu
- þekkji grunnþætti í byggingu texta, inngang, meginmál og niðurlag
- geti skoðað margvíslegan texta, svo sem frásagnir, dagbækur, sögur, ljóð og sendibréf

(Aðalnámsskrá grunnskóla – íslenska, 2007:14)

- geti greint og lýst ýmsum tilfinningum, t.d. hamingju, gleði, sorg, reiði
- virði og átti sig á tilgangi leikreglna í mannlegum samskiptum
- hafi áráði til að spyrja gagnrýninna spurninga
- sýni frumkvæði og sköpun í vinnubrögðum
- viti hvað átt er við með markmiðum og hvernig fólk notar markmið til að ná því sem stefnt er að
- geri sér grein fyrir að ekki eru allir eins og beri virðingu fyrir sérstöðu annarra

(Aðalnámsskrá grunnskóla – lífsleikni, 2007:8)

- sýni áhuga og ábyrgð á nánasta umhverfi og velferð lífvera
- geri sér grein fyrir mismundandi veðurfari

(Aðalnámskrá grunnskóla – náttúrufræði, 2007:16-17)

- skilji að sérhver maður er einstakur og jafnframt hluti af heild – fjölskyldu, skólasamfélagi, bæjarfélagi, þjóðfélagi
- hafi fengið að lifa sig inn í söguna með því að endurskapa veruleika með öðrum, t.d. að skapa ímyndað land með bekkjarfélögunum, nema það og búa til samfélag
- átti sig á hvaða náttúruþættir hafa mótað umhverfi hans
- kunni skil á nokkrum breytingum sem orðið hafa á nánasta umhverfi af mannavöldum
- þekkji nokkur örnefni, kennileiti, sögustaði og sögulega byggingar í heimabyggð og kunna sögur af þeim
- geti sagt frá nokkrum atburðum og persónum sem koma við sögu lands og heimabyggðar
- átti sig á hvaða náttúruþættir hafa mótað umhverfi hans
- hafi þjálfast í að hlusta og endursegja
- hafi fengið að túlka viðfangsefni munnlega og skriflega, í leik, myndsköpun, söng, tónlist og með leikrænni tjáningu fyrir bekkjarfélögunum, foreldrum eða öðrum

(Aðalnámskrá grunnskóla – samfélagsfræði, 2007:11-14)

- þekkji þá möguleika sem skólasafnið býður upp á til upplýsingaöflunar og vinnslu
- geti gert mun á bókmenntatexta og fræðilegum texta
- geti leitað eftir efnisyfirliti og atriðaorðaskrá í léttum fræði- og handbókum
- kunni einfalda leit í upplýsingaveitum (margmiðlunardiskum og Netinu)
- þekkji helstu leitarmöguleika á Netinu

(Aðalnámskrá grunnskóla – upplýsinga og tölvutækni, 2007:10)

4.2. Námsmat

Í Aðalnámskrá grunnskóla segir að mat sé órjúfanlegur þáttur í skólastarfi. Námsmat gefur upplýsingar um árangur nemenda við að uppfylla markmið náms ásamt því að örva þau til frekari dáða. Einnig nýtist námsmat kennurum og öðru starfsfólki skólans til að stuðla að frekari framförum í námi nemenda enda sé megintilgangur námsmats að veita leiðbeinandi upplýsingar um námið og hvernig

markmiðum þess sé náð. Vegna þess hve skólastarf er fjölbreytt verða námsmatsaðferðirnar líka að vera fjölbreyttar. Þær eiga að vera í samræmi við hæfniviðmið, endurspegla áherslur í kennslu og taka mið af nemendum. Meta þarf alla þætti námsins, þekkingu, leikni og hæfni með hliðsjón af viðmiðum í Aðalnámskrá grunnskóla (2011:19).

Í verklegri kennslu er nauðsynlegt fyrir kennara að vera duglegir við að láta í ljós mat sitt á úrlausnum nemenda. Kennarar verða því að sýna jafnvægi milli hróss, hvatningar og uppörvunar, sem og uppbyggilegrar gagnrýni (Ingvar Sigurgeirsson, 1999:89)

Lilja M. Jónsdóttir (1996:49-54) fjallar um nokkrar aðferðir til að meta hópavinnu, en þær eru:

- Kennari fylgist með hópunum að störfum
- Umræðufundir með nemendum
- Hópar meta eigin vinnu
- Mat kennara á niðurstöðum og flutningi
- Mat kennara á framkomu áheyrenda
- Mat annarra nemenda á niðurstöðu
- Mat nemenda á eigin frammistöðu
- Spurningalistar

Þetta eru fjölbreyttar aðferðir sem margar hverjar er gott að nota í Söguaðferðinni. Einnig er gott fyrir kennara og nemendur að notast við þar til gerð eyðublöð til að fylla út í á meðan á mati stendur. Lilja Jónsdóttir (1996:94-95) setur fram nokkrar hugmyndir af námsmatsblöðum sem auðvelt er að stílfæra yfir á verkefni í Söguaðferðinni hvort sem á að notast við sjálfsmat fyrir nemendur eða námsmatsblöð fyrir kennara.

4.3. Hugmynd að kennsluverkefni – Söguramma

Hér verður sett fram hugmynd að söguramma sem hægt er að nýta til að fræða nemendur um Stokkseyri og hvernig þorpið hefur breyst á 50 árum. Í hverjum þætti verður sett fram viðfangsefni sem síðan myndar söguþráðinn, lykilsurningar, lýsing á framkvæmd eða vinnu nemenda, bekkjarskipulag, hvaða efni og áhöld þurfi að nota í hvern þátt ásamt afrakstri af vinnunni. Kennarinn hefur það hlutverk að leiðbeina nemendum við námið, en einnig er hann skipuleggjandi verkefnisins sem og

Þátttakandi í vinnunni með nemendum, hann vinnur með þeim sem þeirra jafningi en jafnframt leiðbeinandi þeirra. Ætlast er til að nemendur séu virkir þátttakendur í vinnuferlinu, unnið sé út frá reynslu þeirra og þekkingu og lögð áhersla á að hæfileikar hvers og eins að fá að njóta sín. Einnig er ætlast til þess að þeir vinni ákveðið sjálfsmat á meðan á verkefninu stendur.

Eftirfarandi bækur og efni gætu nemendur nýtt sér við gagnaöflun ásamt því að nota fróðleiksbankann sem á eftir kemur:

Þessar kennslubækur er hægt að notast við:

- Komdu og skoðaðu hafið – kennslubók fyrir yngsta stig grunnskóla
- Lífríkið á landi
- Ísland – veröld að njóta

Þessar fræði- og sögubækur er hægt að notast við:

- Ströndin í náttúru Íslands
- Íslenskur fuglavísir
- Stokkseyringarsaga, bindi I og II
- Bólstaðir og búendur í Stokkseyrarhreppi
- Sjósókn sunnlenskra kvenna frá verstöðum í Árnassýslu 1697 – 1980

Verkefnið hefst á kveikju. Kveikjan gæti verið: Hvernig var Stokkseyri fyrir 50 árum? Við það fer hugstormun í gang hjá nemendum og skrifar kennari niður hugmyndir nemenda. Í upphafi verkefnisins útskýrir kennari fyrir nemendum hvernig námsmati verður háttað, kynnir fyrir þeim sjálfsmatsblöð sem þau eiga að safna saman í möppu hjá sér. Einnig útskýrir kennari fyrir nemendum hvaða markmiðum er ætlast til að þau nái í verkefnavinnunni. Þegar kennari er búin að kynna vel fyrir nemendum til hvers er ætlast af þeim hefst vinnan við sögurammann.

Sögu- þráður	Lykil- spurningar	Vinna nemenda	Bekkjjar- skipulag	Efni og áhöld	Afrakstur
Þorpið Stokks- eyri Fyrir og nú	Hvernig þorp er þetta? Hvað er að sjá þar? Hvernig er umhverfið? Hefur það eitthvað breyst á 50 árum?	Umræður, hug- stormun. Vegg- myndir (bak- grunnar), hús, vötn, fjara, bryggja, umhverfið	Allur bekkurinn saman. Bekknunum skipt í tvennt.	Flettitafla, túss, maskínu- pappír, málning, karton, lím, tússlitir, efnisbútar, skæri, skriffæri, bækur og tölvur.	Samvinna og hug- myndir nemenda, vegg- myndir með húsum og umhverfi. Fróðleikur um Stokkseyri fyrir og nú.

Í þessum fyrsta þætti verkefnisins er farið í það að ræða hvers konar þorp Stokkseyri er, og hvernig það hefur breyst á 50 árum. Kennari setur fram lykilspurningar og nemendur koma á framfæri sínum hugmyndum sem kennari skrifar niður á flettistöflu og svo er hafist handa við að vinna úr þeim. Í þessum hugmyndum kemur t.d. fram hvaða starfsemi er þar, hvernig umhverfið er, hvort eitthvað hafi breyst á hálfri öld. Þegar þessu er lokið hefja nemendur vinnuna við bakgrunnana og þá skiptir kennari bekknum niður í tvo helminga. Annar hópurinn fer í það að búa til veggmynd af Stokkseyri í nútímanum en hinn býr til veggmynd af Stokkseyri eins og nemendur telja að það hafi litið út fyrir 50 árum.

Sögu- þráður	Lykil- spurningar	Vinna nemenda	Bekkjjar- skipulag	Efni og áhöld	Afrakstur
Fólkið á Stokkseyri	Hvaða fólk býr á Stokkseyri? Við hvað vinnur fólk á Stokkseyri? Hvernig hefur lífsafkoma fólksins á Stokkseyri breyst á 50 árum?	Umræður og hug- stormun. Persónu- sköpun og persónu- lýsing. Störfin sem fólkið vinnur/ vann.	Allur bekkurinn saman. Einstaklings vinna.	Flettitafla og túss. Karton, efnisbútar, garn, skæri, málning, lím, skriffæri, blöð, bækur og tölvur.	Virgni nemenda persónur og persónu- lýsing. Fróðleikur um breytingar á fólkinu.

Í öðrum þætti verkefnisins fara nemendur og kennari í það að ræða hvaða fólk býr á Stokkseyri, eru það fjölskyldur, börn, fullorðnir, gamalt fólk. Hvað gerir fólk á Stokkseyri, við hvað vinnur það, hvað gerir það í frístundum? o.s. frv. Hefur eitthvað breyst síðastliðin 50 ár, hafa fjölskylduáðstæður eitthvað breyst eða vinnan? Svör nemenda skrifar kennari niður á töflu og svo velja nemendur sér persónu sem þeir vilja útbúa. Nemendur finna sér svo karton sem þeir klippa persónur sínar út á. Klippa út föt, hár og þess háttar á persónurnar. Fullorðnir eiga þó ekki að vera meira en um 20 – 25 sm á hæð og börnin aðeins minni. Þegar nemendur hafa lokið við að útbúa persónur sínar skrifa þeir lýsingar á þeim. Í lýsingunum á t.d. að koma fram nafn, aldur, starf, áhugamál, fjölskyldustaða ásamt fleiru sem að nemendur vilja koma á framfæri. Að þessu loknu koma nemendur frammi fyrir bekknum og kynna sína persónu, segja frá henni og hvar hún eigi heima. Nemendur búa sér til eina persónu úr nútímanum og eina sem til var fyrir 50 árum.

Sögu- þráður	Lykilspurningar	Vinna nemenda	Bekkjjar- skipulag	Efni og áhöld	Afrakstur
Atburðir á Stokks- eyri	Hvað er hægt að gera á Stokkseyri? Hvað gæti gerst núna sem ekki var hægt fyrir 50 árum? Hvað hefði getað gerst fyrir 50 árum sem ekki gerist núna?	Umræður og hugstormun. Vettvangs- ferðir. Skoðun í bókum, á netinu eða í Fróðleiks- banka.	Allur bekkurinn saman. Paravinna.	Flettitafla og túss. Bækur, tölvur. Dollur og pokar.	Hugmyndir nemenda. Góss úr vettvangs- ferð. Fróðleikur og saman- burður úr bókum.

Í þessum þriðja þætti verkefnisins ræðir kennari við nemendurna um það hvað hægt er að gera og atburði sem gætu gerst í þorpínu. Nemendur velta líka fyrir sér hvort að það sé eitthvað hægt að gera núna sem ekki var hægt fyrir 50 árum og hvort að það hafi verið eitthvað fyrir 50 árum sem ekki er hægt að gera núna. Kennarinn skrifar niður á töflu þær hugmyndir sem nemendur koma með. Sem dæmi gæti komið hugmynd um að halda hátíð í fjörunni þar sem þorpsbúar gætu verið með sandkastalakeppni, grillhátíð og jafnvel varðeld. Nemendur fara svo í vettvangsferð og skoða það sem þorpið hefur upp á að bjóða, og hvort að það sé eitthvað sem vantar sem að var fyrir 50 árum. Þar er t.d. hægt að spá í sjósókn og fiskvinnslu. Hægt væri að tala við safnstjóra um að leyfa nemendum að koma inn á söfnin sem eru þar. Einnig er gott að fara í fjöruferð og leyfa nemendum að upplifa hana og lífríkið þar. Kjörið er að nemendur taki með sér myndavél í vettvangsferð til að mynda það sem þeim finnst vera markverðast í ferðinni.

Sögu- þráður	Lykil- spurningar	Vinna nemenda	Bekkjar- skipulag	Efni og gögn	Afrakstur
Boð og bönn	Hvernig reglur, boð og bönn gilda á Stokkseyri? Hafa reglurnar eitthvað breyst á 50 árum?	Hugstormun og samræður. Búa til reglur um það sem ekki má og það sem má á Stokkseyri, einhverskonar samfélags- reglur. Nemendur skoða hvort að reglurnar hafi eitthvað breyst frá því fyrir 50 árum.	Allur bekkurinn. 2 – 3 manna hópar.	Flettitafla og túss. Blöð, skriffæri, litir, bækur og blöð.	Hugmyndir nemenda. Reglur um hvað má og hvað má ekki. Samanburður á fyrri tíma og nútíma.

Í fjórða þætti verkefnisins fara nemendur í það að velta því fyrir sér hverjar reglurnar eru í þorpinu. Hvernig eru umferðarreglurnar, hafa þær eitthvað breyst á 50 árum? Hvernig eru samfélagsreglurnar, hafa þær eitthvað breyst á 50 árum? Kennari skrifar niður hugmyndir nemenda á flettistöflu. Þegar hugstormuninni er lokið skiptir kennarinn bekknum niður í litla hópa og velur þá hver hópur sér reglu, bæði fyrir Stokkseyri nútímans og Stokkseyrar fyrir 50 árum, nemendur skrifa þá regluna upp á blað og myndskreyta og kynna hana fyrir samnemendum sínum. Að lokum eru reglurnar hengdar upp á vegg hjá veggspjöldunum.

Sögu- þráður	Lykil- spurningar	Vinna nemenda	Bekkjar- skipulag	Efni og gögn	Afrakstur
Anna- tími – rólegir tímar	Hvenær eru annatímar á Stokkseyri? Hvenær voru annatímar á Stokkseyri fyrir 50 árum? Hvenær eru rólegir tímar á Stokkseyri? Hvenær voru rólegir tímar á Stokkseyri fyrir 50 árum?	Umræður og hugstormun. Nemendur finna ljóð sem tengist þeim tímum sem þeir taka fyrir, hvort sem það er um vorið, sumarið, haustið eða hvaða tíma sem nemendur velja. Nemendur myndskreyta það og flytja fyrir bekkjarfélaga . Nemendur útbúa harmonikku- bók.	Allur bekkurinn saman. Paravinna eða einstaklings- vinna.	Flettitafla og túss. Karton, blöð, litir, túss, skæri, lím, ljóða- bækur.	Hugmyndir nemenda. Myndskreytt ljóð og flutningur á ljóði.

Í fimmta þætti verkefnisins ræða nemendur það hvenær annatímar og rólegir tímar séu á Stokkseyri. Þeir ræða einnig um það hvort annatímarnir og rólegu tímarnir hafi eitthvað breyst á 50 árum. Kennari skrifar niður hugmyndir nemenda á flettistöflu. Eftir að þessu lýkur skiptir kennari nemendum í pör og fara nemendur í það að skoða og lesa ljóð í ljóðabókum. Mikið er til af ljóðum um árstíðarnar, vetur, sumar, vor og

haust og oft er mikill munur á því hvort mikið er að gera eða lítið í bæjum allt eftir árstíðum. Einnig er heilmikið til af ljóðum sem fjalla um sjómennsku og umhverfi og geta nemendur nýtt sér það. Þessi ljóð er hægt að finna í ljóðabókum sem til eru í flestum skólum og má þar nefna Ljóðspor, Ljóðsprotar og Ljóðspeglar. Hvert par velur sér ljóð sem það skrifar upp og myndskreytir. Þegar því er lokið flytja nemendur ljóðin sem þeir hafa valið fyrir samnemendur sína, þeir ákveða hvort að þeir vilji lesa það upp, rappa það eða syngja. Þetta er góður liður í því að efla nemendur í framsögn ásamt því að ímyndunaraflíð fær lausan tauminn hjá nemendum og sköpunarhæfnin að njóta sín í botn hjá þeim. Einnig er hægt að láta nemendur útbúa harmonikkubók þar sem að öðru megin setja þeir rólegu tímanna og hinu megin setja þeir annatímanna, þar lýsa þeir því hvað gerist á rólegu tímum og hvað gerist á annatímum. Nemendur myndskreyta svo bókina og hafa til sýnis í lokaviðburðinum þegar þeir bjóða fjölskyldu sinni.

Sögu- þráður	Lykil- spurningar	Vinna nemenda	Bekkjar- skipulag	Efni og áhöld	Afrakstur
Viðburðir á Stokkseyri	Hvaða viðburði er hægt að hafa á Stokkseyri? Hvaða viðburði var hægt að hafa á Stokkseyri fyrir 50 árum?	Umræða og hugstormun. Unnið úr hugmyndum, skipað í nefndir fyrir viðburðinn.	Allur bekkurinn. 4 – 5 manna hópar.	Flettitafla og túss. Blöð, lím, litir, skæri, og annað sem þarf við viðburðinn.	Viðburður samfélagsins. Undirbúningur fyrir hann.

Í sjötta síðasta þætti verkefnisins skipuleggja nemendur viðburð, sá viðburður gæti verið bæjarhátíð, íþróttakeppni eða eitthvað álíka. Nemendur velja hugmyndunum upp með kennara sem skrifar niður á flettistöflu þær hugmyndir sem nemendur koma með. Síðan er kosning um það hvaða viðburð á að skipuleggja. Þegar því er lokið er

skipað í nefndir sem allar sjá um sinn hluta af viðburðinum. Nefndirnar gætu t.d. verið skemmtinefnd, auglýsinganefnd, veitinganefnd. Þessar nefndir hafa svo sitt hlutverk og skipuleggja það sem búið er að ákveða að þær eigi að sjá um. Nemendur setja svo upp viðburðinn sér til skemmtunar þar sem þeir notast við persónur sínar sem taka þátt í viðburðinum. Ef valið er að setja upp bæjarhátíð er t.d. hægt að láta vera skemmtidagskrá þar sem þorpsbúarnir koma með atriði á. Ef ákveðið er að hafa íþróttakeppni er hægt að skipa í lið og jafnvel fara út á lóð skólans og halda íþróttakeppni sem nemendur taka þátt í. Nemendur geta líka boðið öðrum nemendum skólans til að koma og taka þátt í viðburðinum hjá sér.

Til þess að enda söguramman er gaman að halda fjölskyldukvöld þar sem nemendur bjóða fjölskyldu sinni til sín í skólann. Þar kynna þau verkefnið fyrir þeim, flytja fyrir þau ljóð, segja þeim frá reglum og þeim atburðum og viðburðum sem þau hafa verið með í tengslum við kvöldið. Þetta er góð leið fyrir fjölskyldur að koma í skólann og fá að sjá við hvað nemendur hafa fengist, hvers þau hafa orðið fróðari um og síðast en ekki síst að kynna heimabæinn sinn fyrir fjölskyldunni.

4.4. Fróðleiksbanki

Draugasetrið: Var stofnað árið 2004 og er staðsett í Lista- og menningarverstöðinni á Stokkseyri. Það er um 1000 m² völunderhús sem gengið er um mestmegnis í mykri. Hver gestur fær sögur á geisladiski til að hlusta á á meðan hann labbar í gegnum safnið. Hver draugasaga á sitt rými á safninu og verður gesturinn að passa sig á því að fylgja rétt eftir til að sögurnar passi við umhverfið sem hann er í hverju sinni. Sögurnar sem gestir hlusta á eru allar



frá Íslandi. Ýmislegt er að finna inn á safninu og verður fólk að passa sig á hinum ýmsu verum sem þar eru á stjá (Draugasetrið, e.d.).



Á Draugasetrinu er einnig að finna Draugabarninn en inn á hann gengur fólk áður en það fer inn á Draugasetrið, þar er að finna innréttingar úr rekavið ásamt því að brennivínsdraugurinn hangir upp í einu rjáfri þar. Útsýnið frá Draugabarnum er frábært, þar sér fólk Stokkseyrarfjöru í öllu sínu veldi ásamt því að sjá svo langt sem augað eygir út á Atlandshafið (Draugasetrið, e.d.).

Álfa- og tröllasafnið: „Icelandic wonders“ eins og eigendurnir kalla það er líka staðsett í Lista- og menningarverstöðinni á Stokkseyri. Gengið er inn í það annars staðar en á Draugasetrið, eða á hliðinni á húsinu beint á móti veitingastaðnum Fjöruborðinu. Safnið sem er um 1200 m² er tileinkað tröllum, álfum og norðurljósum og sýnir vel ævintýraheiminn sem fylgir því. Gestir safnsins ganga í gegnum heim álfa og trölla ásamt því að þeir geta skoðað 200 m² rými þar sem hitastigið er um 5 – 10 stiga frost, þar má finna alvöru vetrarríki með



Ísklumpum úr Vatnajökli, ísveggjum og ísbar í einu horninu en þar inni eru norðurljósín sýnd í allri sinni dýrð (Álfa- og tröllasafnið, e.d.).

Við Fjöruborðið: Er veitingastaður sem stofnaður er seint á níunda áratugnum í gamla björgunarsveitarskýlinu. Fyrst var hann rekinn sem kaffihús en síðar var farið að selja þar humarhala ásamt meðlæti sem er eitt af aðalsmerkjum staðarins í dag (Fjöruborðið, 2012). Staðurinn hefur notið gífurlega vinsælda, bæði hjá ferðamönnum sem koma til Íslands jafnt og íslendingum.



Þar er hægt að setjast upp á sjóvarnargarði og njóta útsýnisins sem fjaran og Atlandshafið hefur upp á að bjóða ásamt því að njóta yndislegrar humarsúpu eða humars sem framreiddur er úr eldhúsi hússins.

Veiðisafnið: var opnað í maí 2004. Segja má að safnið sé einstakt á landsvísu þar sem þar er hægt að finna tegundir uppstoppaðra dýra sem ekki finnast á Íslandi, eins og t.d. ljón, gíraffa, apa, bjarndýr og sauðnaut. Allt eru þetta dýr sem að eigandi safnsins, Páll Reynisson, hefur veitt sjálfur og látið uppstoppa. Á safninu má líka finna muni frá Náttúrufræðistofnun Íslands samkvæmt sérstökum samningi sem safnið hefur. Þar er einnig að finna glæsilega sýningu á hinum ýmsu skotvopnum, þar á meðal hinni alíslensku Drífu-haglabyssu sem Jón Björnsson frá Dalvík smíðaði (Veiðisafnið, e.d.). Þetta safn er eins og ævintýraheimur bæði fyrir fullorðna og börn að koma inn í.



Kajakaferðir Stokkseyrar: Á Stokkseyri er að finna mörg vötn eða eins og heimamenn kalla það „dælur“. Á stærstu dælunni, Löngudælu, hafa verið settar upp kajakaferðir þar sem hægt er að velja um að sigla um dæluna eða fara í sjóferð. Margbrotið landslag fenjanna á Stokkseyri fær vel notið sín þegar silgt er um á kajak og geta ferðamenn upplifað einstök tengsl við náttúruna. Svo þegar búið er að njóta þess að skoða sig um er hægt að skella sér í Sundlaug Stokkseyrar (Kajak.is, e.d.)



Sundlaug Stokkseyrar: var opnuð árið 1992. Hún er vinaleg sveitalaug sem samanstendur af sundlaug, rennibraut, vaðlaug og tveimur heitum pottum (Sundlaug.is, e.d.). Þessi litla sundlaug er einstaklega fjölskylduvæn, hægt er að sjá yfir allt svæðið alveg óháð því hvar maður er staddur og því er auðvelt að leyfa krökkunum að fara frjálsum um.



Shell-skálinn á Stokkseyri: sameinar bensínstöðina, litla kjörbúð og skyndibitastað á Stokkseyri. Þar er að finna allar helstu nauðsynjar eins og þekkt hjá kaupmanninum á horninu, ásamt því að hægt er að setjast inn í sal hjá þeim og gæða sér á hinum fínasta skyndibita.



Leikskólinn Æskukot: hóf starfsemi sína árið 1987. Í fyrstu var aðeins um einnar deildar leikskóla með plássi fyrir 18 börn að ræða en árið 2008 var tekin í notkun stækkun á Æskukoti og varð leikskólinn því tveggja deilda leikskóli með plássi fyrir 42 börn. Með stækkuninni kom



einnig salur og vinnuherbergi bæði fyrir börn og starfsfólk. Í júní árið 2010 fékk Æskukot Grænfánann og í október sama ár fékk leikskólinn svo viðurkenninguna Heilsuleikskóli og er starfað samkvæmt þessum stefnum þar. Einkunnarorð Æskukots eru umhyggja – virðing – gleði (Æskukot, e.d.)

Barnaskólinn á Eyrarbakka og Stokkseyri (BES): BES er elsti samfelld starfandi grunnskólinn á landinu, en hann hefur starfað frá árinu 1852. Árið 1897 var Stokkseyrarhrepp hinum forna skipt upp í tvo hreppi, Eyrarbyggahrepp og Stokkseyrarhrepp og var þá skólanum skipt upp líka. Hundrað árum seinna eða 1997 var skólinn sameinaður aftur



og gengur þá undir nafninu Barnaskólinn á Eyrarbakka og Stokkseyri eða BES.



Skólinn er bæði starfandi á Eyrarbakka og á Stokkseyri, 1. – 6. Bekkur er á Stokkseyri og 7. – 10 bekkur er á Eyrarbakka. Árið 2010 var tekið í notkun nýtt húsnæði á Stokkseyri þar sem að húsnæðið sem fyrir var var orðið vel úr sér gengið, en með komu nýja hússins var 6. Bekkur færður á

Stokkseyri en fyrir var hann á Eyrarbakka. Við skólann eru um 160 nemendur og 40 starfsmenn (Barnaskólinn.is, e.d.)

Þuríðarbúð: Er gömul sjóbúð, reist til minningar um Þuríði Einarasdóttur formann og horfna starfshætti. Þuríður var fædd árið 1777 en lést árið 1863. Hún fór sinn fyrsta róður 11 ára gömul og stundaði sjósókn til ársins 1843. Lengstum var hún formaður á sjóferli sínum. Þuríður gekk að jafnaði í karlmannsfötum sökum sjósóknar sinnar, en til þess þurfti hún leyfi sýslumanns. Sjóbúðir eins og Þuríðarbúð skiptu tugum á seinni hluta 19. aldar á Stokkseyri. Sjóbúðirnar voru allt í senn svefnskáli, matstofa og dagstofa vermannna (Nordic Adventure Travel, e.d.).



Stokkseyrarfjara: er af mörgum talin ein fegursta fjara landsins. Hún er þakin skeljasandi sem er gulur á litinn. Í henni er klappir sem er hluti af Þjósárhrauninu. Þegar það er fjara sjást þessar klappir vel og auðvelt er að ganga út á þær, í klöppunum



eru lón og pollar sem auðvelt er að veiða hornsíli í en hafa verður þó í huga að þegar flæðir að verða menn að vera snöggir að koma sér upp í fjöru aftur svo að þeir flæði ekki inni á klöppunum. Í fjörunni er mikið af skeljum og kuðungum sem gaman er fyrir unga sem aldna að tína. Þar er einnig mikið af þara, en áður fyrr var hann nýttur



til að búa til Söl sem mörgum þykir hið mesta lostæti. Fuglalífið í fjörunni er fjölbreytt og oft er hún einn fyrsti viðkomustaður farfuglanna á vorin og má þar oft sjá stóra hópa af tildrum, margæs, sanderlum og sendling. Þó er einnig mikið fuglalíf í fjörunni allan

ársins hring og má þar nefna æðarfugl, stökkönd, toppskarfr og máva sem dæmi um tegundir sem hafa fasta viðveru allan ársins hring. Í fjörunni er einnig hægt að fara á krabbaveiðar og sprettfiskveiðar, auðvelt er að finna krabba, sprettfisk og marfló með því að snúa við steinum. Heilmikið dýralíf er í fjörunni og er þessi upptalning

einungis brot af því sem má finna þar. Oft kíkja selir í heimsókn þar sem þeir skella sér í sólbað á klöppunum. Í fjörukambinum er að finna melgresi, falleg strá sem vaxa í litlum þúfum hér og þar.

Lokaorð

Þegar lagt var af stað í gerð þessa verkefnis langaði mig að fræða bæði börn og fullorðna um hvað Stokkseyri hefur upp á að bjóða og einnig að börnin áttuðu sig á því hverjar breytingarnar hafa orðið í bæjarfélaginu á síðastliðnum 50 árum. Mig langaði til þess að börnin gerðu sér grein fyrir því hvernig lífið hafði verið á Stokkseyri þegar amma þeirra og afi voru að alast upp. Ég sá að skemmtilegasta og líflegasta leiðin til þess væri í gegnum Söguaðferðina. Með henni er hægt að gera námsefnið áhugavert bæði í gegnum leik og fróðleik.

Í Söguaðferðinni er auðvelt að setja saman kennslu í hinum ýmsu námsgreinum, hún býður upp á tækifæri til verklegrar kennslu sem og einstaklingsmiðað nám. Hver einstaklingur fær tækifæri til að blómstra á því sviði sem hann er sterkur á en jafnframt fá þeir einstaklingar aðstoð og hjálp sem þurfa, bæði frá samnemendum og kennara. Ungir nemendur fá að halda í leikinn sem er þeim eðlislægur og fá að læra námsefnið í gegnum hann. Með því að nota Söguaðferðina gefst kennurum tækifæri til að færa kennsluna út fyrir kennslustofuna með vettvangsferðum og tengingu við lífið sjálft. Á þann hátt fá nemendur tækifæri til að upplifa og læra í gegnum reynsluna.

Ef kennarar notast við Söguaðferðina í kennslu mega þeir búast við því að undirbúningsvinnan verði mikil, þeir þurfa að skipuleggja sig vel og setja upp söguramma fyrir hvern hluta verkefnisins til að þau markmið sem upp er lagt með náist. En á móti kemur að kennarar fá yfirleitt glaðlegri og skemmtilegri kennslustundir og nemendurnir verða fullir áhuga á viðfangsefninu og finnst gaman að taka þátt í verkefninu. Það vita allir að nemendum finnst misgaman í skóla og eru margir sem eiga erfitt með að samsvara sig við efnið sem unnið er með. Í Söguaðferðinni er komið til móts við alla nemendur og allir geta fundið eitthvað við sitt hæfi. Í skólanum á að skapa þannig skilyrði fyrir nemendur að þeir fái notið bernsku sinnar og geti eflt með sér sjálfstraust og félagsvirkni, fái að virkja sköpunarkraft sinn og rækti skilning sinn á manngildi (Aðalnámskrá grunnskóla – almennur hluti, 2011:30).

Það er mín von að með þessu verkefni geti almenningur og kennarar fræðst um út á hvað Söguaðferðin gengur og sjái tækifærin sem felast í því að notast við hana. Eins og ég sagði hér fyrir langaði mig að búa til verkefni sem myndi fræða börnin um

heimabæ sinn og er það von mín að sögurammann sé að hægt að nýta til að auka áhuga barna á heimabyggð sinni.

Heimildaskrá

Aðalnámskrá grunnskóla. (2011). *Almennur hluti*. Reykjavík. Menntamálaráðuneytið.

Tekið þann 24.febrúar 2012 af: <http://www.menntamalaraduneyti.is/utgefing-efni/namskrar/nr/3953>

Aðalnámskrá grunnskóla. (2007). *Íslenska*. Reykjavík. Menntamálaráðuneytið. Tekið þann 12.mars 2012 af:

<http://brunnur.stjr.is/mrn/utgafuskra/utgafa.nsf/SearchResult.xsp?documentId=B53E86F8E8B16322002576F00058DC5C&action=openDocument>

Aðalnámskrá grunnskóla. (2007). *Lífsleikni*. Reykjavík. Menntamálaráðuneytið.

Tekið þann 12.mars 2012 af:

<http://brunnur.stjr.is/mrn/utgafuskra/utgafa.nsf/SearchResult.xsp?documentId=CEEBAFE59D69D4F5002576F00058DC39&action=openDocument>

Aðalnámskrá grunnskóla. (2007). *Náttúrufræði*. Reykjavík. Menntamálaráðuneytið.

Tekið þann 12.mars 2012 af: <http://www.menntamalaraduneyti.is/utgefing-efni/namskrar/nr/3953>

Aðalnámskrá grunnskóla. (2007). *Samfélagsfræði*. Reykjavík. Menntamálaráðuneytið.

Tekið þann 12.mars 2012 af: <http://www.menntamalaraduneyti.is/utgefing-efni/namskrar/nr/3953>

Aðalnámskrá grunnskóla. (2007). *Upplýsinga- og tölvutækni*. Reykjavík.

Menntamálaráðuneytið. Tekið þann 12.mars 2012 af:

<http://www.menntamalaraduneyti.is/utgefing-efni/namskrar/nr/3953>

Aldís Guðmundsdóttir og Jörgen Pind. (1988). *Sálfræði – Hugur og þroski*.

Reykjavík: Mál og menning.

Anna Jeppesen. (1994). *Mál og túlkun – handbók kennara*. Reykjavík:

Námsháskólanum.

Armstrong, T. (2001). *Fjölgreindir í skólafunni* (Erla Kristjánsdóttir þýddi).

Reykjavík: JPV útgáfa.

Álfa- og tröllasafnið. (e.d.). *Um okkur*. Sótt þann 3. febrúar 2012 af:

<http://www.icelandicwonders.com/Default.asp?Page=245>

Barnaskólinn á Stokkseyri og Eyrarbakka. (e.d.). *Saga skólans*. Tekið þann 3. febrúar

2012 af: <http://www.barnaskolinn.is/skolinn/saga-skolans/>

Bell, S., Harkness, C. og White, G. (ritstjórar). (2007). *Storyline – Past, Present and Future*. Glasgow: University of Strathclyde

Björg Eiríksdóttir. (1993). Söguaðferðin: Lokaverkefni fyrir Diploma Inservice Awards Sceme. Sótt þann 10.mars 2012 af:

<http://frontpage.simnet.is/storyline/Soguaðferdin-brot.pdf>

Charles, C. M. (1982). *Litla Piaget kverið* (Jóhann S. Hannesson þýddi). Reykjavík: Námsgagnastofnun

Dewey, J. (2000a). *Hugsun og menntun* (Gunnar Ragnarsson þýddi). Reykjavík: Rannsóknarstofnun Háskóla Íslands. (Upphaflega gefið út 1910).

Dewey, J. (2000b). *Reynsla og menntun* (Gunnar Ragnarsson þýddir). Reykjavík: Rannsóknarstofnun Háskóla Íslands. (Upphaflega gefið út 1938).

Draugasetrið. (e.d.) *Um draugasetrið*. Sótt þann 4.febrúar 2012 af:

<http://www.draugasetrid.is/Default.asp?Page=261>

Falkenberg, C. (2007). Learning Theory: Substantiating the Storyline Approach to Teaching. Í Bell, S., Harknes, S. og White, G. (ritstjórar). *Storyline – Past, Present and Future*. Glasgow: University of Strathclyde.

Falkenberg, C. og Hákonsson, E. (2005). *Storylinebogen – En håndbog for undervisere*. Danmark: Kroghs Forlag A/S.

Fjöruborðið. (2012). *Sagan*. Sótt þann 4.febrúar 2012 af:

http://nyr.fjorubordid.is/?page_id=537

Guðrún Friðgeirsdóttir og Margrét Jónsdóttir. (1995). *Uppeldi – kennslubók fyrir framhaldsskóla*. Reykjavík: Mál og menning.

- Hafdís Guðjónsdóttir, Matthildur Guðmundsdóttir og Árdís Ívarsdóttir. (2005). *Fagleg kennsla í fyrirrúmi*. Reykjavík: HÁM.
- Harkness, S. (2007). *Storyline – An Approach to Effective Teaching and Learning*. Í Bell, S., Harkness, S. og White, G. (ritstjórar). *Storyline – Past, Present and Future*. Glasgow: University of Strathclyde.
- Ingvar Sigurgeirsson. (1981). *Skólastofan – Umhverfi til náms og þroska*. Reykjavík: Iðunn.
- Ingvar Sigurgeirsson. (1999). *Litróf kennsluaðferðanna*. Reykjavík: Æskan.
- Jóhanna Einarsdóttir. (2010). *Leikur og nám á mótum skólastiganna*. Reykjavík: Rannung. Sótt þann 15.mars 2012 af:
<http://stofnanir.hi.is/rannung/sites/files/rannung/B%C3%A6klingurLeikurN%C3%A1m.pdf>
- Kajakaferðir Stokkseyrar. (e.d.). *Kajakaferðir*. Sótt þann 6.febrúar 2012 af :
<http://www.kajak.is/?q=node/2>
- Lilja M. Jónsdóttir. (1996). *Skapandi skólastarf*. Reykjavík: Námsgagnastofnun.
- Macbeath, J. (2007). *A Story for Our Times*. Í Bell, S., Harkness, S. og White, G. (ritstjórar). *Storyline – Past, Present and Future*. Glasgow: University of Strathclyde.
- Nordic Adventure Travel. (e.d.). *Puríðarbúð*. Sótt þann 20.mars 2012 af:
http://www.nat.is/sofn/stokkseyri_thuridarbud.htm
- Sundlaugar.is. (e.d.). *Stokkseyri*. Sótt þann 4.febrúar 2012 af:
<http://sundlaug.is/sudurland-sundlaugar/34-stokkseyri>
- Valborg Sigurðardóttir. (1989). *Myndsköpun ungra barna – Frá kroti til táknmynda*. Reykjavík: Menntamálaráðuneytið.
- Veiðisafnið. (e.d.). *Veiðisafnið*. Sótt þann 4.febrúar 2012 af:
<http://www.hunting.is/veidisafnid/>

Wardle, F. (2008). *Play as a curriculum*. Sótt þann 1.mars 2012 af:

http://www.earlychildhoodnews.com/earlychildhood/article_view.aspx?ArticleID=12

7

Æskukot. (e.d.). *Um okkur*. Sótt þann 20.mars 2012 af: [http://aeskukot.arborg.is/um-](http://aeskukot.arborg.is/um-okkur/)

[okkur-/](http://aeskukot.arborg.is/um-okkur/)