

Er ekki kominn
tími til að
tengja

Efnisyfirlit

Frá höfundu	3
Kennsluverkefni.....	4
Kennsluaðferðir	5
Heimsmarkmiðin.....	6
Hæfniviðmið í sjónlistum úr Aðalnámskrá grunnskólana	7
Hæfniviðmið Aðalnámskrár grunnskóla	8
Grunnþættir menntunar í list – og verkgreinum.....	9
Skuggalega Skessan	10-11
Að lífga við draug.....	12-13
Lagarfljótsormurinn	14-15
Suger skull.....	16-17
Þorp í Mexíco.....	18-19
Totamsúlur	20-21
Origami.....	22-23
Nýtt ár í Kína.....	24-25
Heimildir	26

Frá höfundu

Námsefnið sem hér er sett fram er hluti af 30 eininga lokaverkefni í kennarafræðum við Menntavísindasvið Háskóla Íslands. Höfundur þessa verkefnis ólst upp í fjölskyldu þar sem ólíkir menningarheimar mættust en auk þess hefur hann í gegnum nám sitt við Menntavísindasvið Háskóla Íslands lært um mikilvægi samvinnu og kosti þess að búa í fjölmenningslegu samfélagi. Á Íslandi búa orðið mörg ólík þjóðarbrot og er það því mikilvægt að kennarar og nemendur öðlist innsýn í aðra menningarheima til að mæta ólíkum þörfum nemendahópsins.

Samfélög sem ná að dafna eru samfélög þar sem margbreytileikinn og fjölmenningin nær að blómstra. Það er meðal annars eitt af hlutverkum skólans að þjálfa nemendur í lýðræðislegum vinnubrögðum í gegnum skapandi kennslu og eru listgreinar þar mikilvægur grunnur og dýrmæt nálgun. Með það í huga fæddist sú hugmynd að skoða möguleika á því að mynda tengsl við aðra myndmenntarkennara í gegnum samfélagsmiðla og þróa í kjölfarið námsefni sem gæti styrkt og víkkað sjóndeildarhring nemenda. Í námsefnaheftinu eru átta verkefni og tengjast þau öll sögum eða þjóðsögum ýmissa þjóða. Það er ósk höfundar að verkefnið vekji áhuga nemenda og geti komið kennurum að góðum notum.

Kennsluverkefnin



Sýnishorn af vinnu nemenda

Hér á eftir verða kynnt átta kennsluverkefni. Þau eru vísir að námsefni í myndmennt. Við gerð námsefnisins var stuðst við umfjöllun Aðalnámskrár grunnskóla 2013 og heimsmarkmið Sameinuðu þjóðanna. Í verkefnalýsingum er gerð grein fyrir hæfniviðmiðum Aðalnámskrár grunnskóla (2013) í sjónlistum, kveikjum, kennslugögnum og framkvæmd.

Verkefni eru þannig upp byggð að fyrst kemur fram hvaða áhöld og efni þarf, markmið með efninu, hugmyndir af námsmati, molar til kennara og í lokin hvaða hæfniviðmið Aðalnámskrá grunnskóla er verið að vinna með. Höfundur notast við QR-kóða (e. QR code) til þess að auðvelda öðrum kennurum að nálgast ítarefni sem tengist verkefnum.

Hugmynd að námsefni

Verkefnið er hugsað sem vísir að verkefnasafni fyrir kennara eða aðra þá sem hafa áhuga á verkefnum af þessum toga. Verkefnin er hægt að vinna með þeim nemendahóp sem hentar hverju sinni og hægt að aðlaga þau að aldri, getu og færni hvers og eins nemenda.

Höfundur studdist við námsefni sem hann fékk sent að utan í samvinnu og samstarfi við aðra myndmenntarkennara. Hugmyndir að verkefnunum eru ýmist sprotnar út frá kveikjunum í verkefnum og koma úr verkefnasafni höfundar. Námsefnið er lagað að *Aðalnámskrá grunnskóla* og notast var við fjölbreytt efni. Verkefnin í þessu hefti voru gerð með miðstig grunnskóla í huga.

Kennsluaðferðir

Kennsluaðferðir eru þær aðferðir sem kennarar nota til að kenna nemendum þannig að þeir geti náð markmiðum námsins.¹ Verklegar kennsluaðferðir verða aðallega notaðar ásamt innlögnum, sýnikennslu og útskýringum, ef notuð eru hugtök úr rannsókn sem var gerð á kennsluháttum grunnskóla við upphaf 20. aldar.²

Kveikjur

Ef nálgun á viðfangsefni er ekki spennandi getur það leitt til þess að nemendur missi áhugann. Með góðum kveikjum er hægt að fanga athygli nemendanna á fjölbreyttan hátt.³

Hafa þarf í huga að kveikjan sem tengist námsefninu sé lögð fyrir nemendum. Þar að auki þarf að gæta þess að nemendur skilji markmið kennslunnar.⁴

Sýnikennsla

Sýnikennsla er nauðsynleg í verklegu námi. Með henni getur kennari sýnt ákveðið verklag og fá þá nemendur tækifæri til að nýta og prófa þær aðferðir við gerð verkefna og dýpka skilning sinn.⁵ Með þessu gerir kennarinn ákveðnar kröfur um að nemendur hlusti á hann og séu með óskipta athygli.

Námsmat

Til eru margar leiðir til að meta nemendur. Addison og Burgess⁶ er umhugað um eftirfarandi aðferðir:

- (i) Skrá niður þær athuganir, reynslu og forhugmyndir sem nemendur eiga að hafa náð valdi yfir á ákveðnu aldurstigi.
- (ii) Meta hæfni nemenda við að greina og meta myndir
- (iii) Skoða hæfni nemenda að þróa og kanna hugmyndir
- (iv) Athuga hvort nemendur átti sig á markmiðum námsins.

Með því að leggja mat á þau verkefni sem höfundur leggur fyrir nemendur kemur hann til móts við þær kröfur sem Aðalnámskrá grunnskóla setur upp og nýtir viðeigandi kennsluaðferðir.

1 (Ingvar Sigurgeirsson, 2013, bls. 11).

2(Gerður G. Óskarsdóttir o.fl., 2014, bls. 270).

3 (Aldís Yngvadóttir og Sigrún Sóley Jökulsdóttir, 2016, bls. 19).

4(Ingvar Sigurgeirsson, 2013, bls. 24).

5(Hafdís Guðjónsdóttir o.fl., 2005, bls. 40) 6 (Addison og Burgess ,2019)

Tenging við heimsmarkmið Sameinuðu þjóðanna

Tilgangur og markmið verkefnisins er að skoða hvernig hægt er að tengja saman ólíka menningarheima í gegnum myndmenntarkennslu. Til að ná þessu markmiði er áhersla lögð á að nemendur öðlist skilning á margbreytilegum samfélögum og byggji upp gott samstarf við kennara frá öðrum löndum. Í Aðalnámskrá grunnskóla kemur fram að gott sé að leita eftir samstarfi utan veggja skólans. Með auknu samstarfi kennara öðlast nemendur þekkingu á öðrum menningarheimum og skilning á því hve fjölbreytileikinn getur verið litríkur og skemmtilegur.

Heimsmarkmið Sameinuðu þjóðanna um sjálfbæra þróun voru samþykkt af fulltrúum allra ríkja sem eiga aðild að Sameinuðu þjóðunum.¹ Heimsmarkmiðin innihalda 17 aðal-flokka og taka bæði til málefna einstakra landa og alþjóðlegs samstarfs:

- *Góð heilsa og vellíðan: Að tryggja góða heilsu og vellíðan allra aldurshópa.
- *Menntun: Að tryggja gæðamenntun án aðgreiningar með jafnræði að leiðarljósi og skapa tækifæri til símenntunar fyrir alla.
- *Jafnrétti kynjanna og valdefling kvenna: Tryggja jafnrétti kynjanna og valdeflingu allra kvenna og stúlkna.
- *Hagvöxtur: Stuðla að varanlegum sjálfbærum hagvexti án aðgreiningar ásamt fullri, arðbærri og mannsæmandi atvinnu fyrir alla.
- *Innviðir, iðnvæðing: Byggja upp tryggja innviði, styðja við sjálfbæra iðnþróun án aðgreiningar og næra nýsköpun.
- *Ójöfnuður: Draga úr ójöfnuði innan ríkja og milli þeirra.
- *Borgir: Gera borgir og aðrar mannabyggðir öruggar, tryggar og sjálfbærar án aðgrein-
ingar.
- *Friður og réttlæti: Stuðla að friðsælum samfélögum án aðgreiningar fyrir sjálfbæra þróun, gefa öllum aðgang að réttlæti og koma á fót skilvirkum, ábyrgum stofnunum án aðgreiningar á öllum stigum.
- *Samvinna: Styrkja tækifæri til að útfæra og efla alþjóðasamstarf um sjálfbæra þróun.

7(Heimsmarkmiðin um sjálfbæra þróun, 2015, gr.17).

Hæfniviðmið myndlistar í Aðalnámskrá grunnskóla

Verkefni sem eru í þessu hefti eru miðuð við hæfniviðmið Aðalnámskrár.⁸

Hér fyrir neðan eru nokkrar hugmyndir um þau viðmið sem verkefni eru byggð á og þurfa kennarar eða aðrir sem nýta sér verkefni að kynna sér þau frekar og laga að sínum þörfum

Hæfniviðmið Aðalnámskrár grunnskóla

Við lok 4 bekkjar á nemandinn að:

- * geta notað og nýtt sér verkfæri til eigin sköpunar
- * geta nýtt sér undirstöður myndlistar til eigin sköpunar
- * geta nýtt sér hugtök og heiti sem tengjast sjónlistum
- * geta notað hugmyndavinnu og ímyndun í eign listsköpun
- * geta rætt um tengsl milli sjónlistar og fjölbreyttrar menningar
- * geta nýtt sér myndmál sem tengt er samfélagi og umhverfi.

8 (Aðalnámskrá grunnskóla 3. útg..)

Grunnþættir menntunar í list – og verkgreinum

Í þessu námefnahefti er gerð og námsmat verkefna nemanda stuðist við grunnþætti menntunar sem koma fram í Aðalnámskrá grunnskóla.⁹

Heilbrigði og velferð

- *notar rétta líkamsbeitingu,
- *beita helstu áhöldum og tækjum greinanna rétt,
- *vinnur sjálfstætt og á góð samskipti,
- *fær tækifæri til að vinna út frá áhuga,
- *gerir sér grein fyrir mikilvægi hreinlætis,

Jafnrétti

- *fær tækifæri til rækta hæfileika sína,
- *tileinkar sér almenna kurteisi í samskiptum,
- *fer eftir reglum um ábyrga notkun áhalda og tækja,
- *fer eftir reglum og vinnur með jafnrétti að leiðarljósi.

Lýðræði og mannréttindi

- *fær tækifæri á að velja og útfæra verkefni við hæfi og aðlaga að sínu áhugasviði,
- *vinnur eftir ferli, frá hugmynd til afurðar,
- *kemur fram við aðra af virðingu,

9 (Mennta- og menningarmálaráðuneytið, 2013)

Grunnpættir menntunar í list – og verkgreinum

Í þessu námeftnahefti er gerð og námsmat verkefna nemandanna stuðist við grunnpætti menntunar sem koma fram í Aðalnámskrá grunnskóla¹⁰

Læsi

- *les í umhverfið og gerir sér grein fyrir rýmisnotkun
- *getur tjáð sig á einfaldan hátt um viðfangsefni sitt og notað rétt hugtök
- *nýtir sér einfaldar leiðbeiningar og les í vinnuumhverfi sitt
- *getur sagt frá eigin leiðum í vinnuferli

Sjálfbærni

- *tekur ábyrgð á sjálfum sér, umhverfi sínu og samskiptum
- *nýtir vel þann efnivið sem unnið er með
- *gengur vel um stofu, tæki og áhöld
- *velur og notar verkfæri sem hæfa viðfangsefni

Sköpun

- *fær tækifæri til að tjá sig og virkja ímyndunaraflíð
- *nýtir fjölbreyttan efnivið á skapandi hátt
- *virkjar hugmyndaflugið og leitar lausna við vinnu sína, setur persónulegan blæ á verkefni sín

10(Mennta- og menningarmálaráðuneytið, 2013)

Skuggalega Skessan

Viðfangsefni: VÍRA-OG SKUGGAVINNA

Íslenska þjóðsagan um Búkollu er flestum börnum kunnug. Þjóðsagan fjallar um kúna Búkollu og raunir karlssonar til að ná henni úr klóm tveggja ægilegra skessa sem hafa stolið henni frá bóndabæ karlssonar. Kýrin býr þó yfir töframætti og tekst karlssyni með hennar aðstoð að bjarga henni úr klóm skessanna. „Baulaðu nú Búkolla mín ef þú ert á lífi“... Þjóðsagan er notuð sem kveikja fyrir verkefnið.

Nemendur búa til sína skessu úr vír og nota því næst myndvarpa til að stækka vírskessuna sína upp á vegginn.

Efni og áhöld:

- * vír
- * klippur fyrir vír
- * veggur
- * vasaljós eða skjávarpi

Markmið verkefnisins er að nemendur læri:

- * að nota sögu sem kveikju á myndrænu verki
- * að auka orðaforða
- * landafræði Íslands
- * að nota fjölbreyttan efnivið í verkum sínum
- * að horfa á gagnrýninn hátt á verk sín og annarra
- * að tengjast við íslenska menningararf
- * að hlutir geta orðið mismunandi eftir því hvernig skugginn fellur á þá
- * um listamann sem notast við þjóðsögur í myndverkum sínum

Námsmat miðast við að nemandinn:

- *geti unnið út frá kveikju
- *hafi sýnt virkni
- *geti sagt frá verkum sínum og hugmyndum
- *hafi unnið eftir leiðbeiningum og notkun áhalda
- *geti hlustað á aðra og sýnt tillitssemi

Skref 1

Kennarinn les söguna um Búkollu. Nemendur eiga á meðan að ímynda sér útlit skessanna á hlaupum á eftir karlsyni.

Sagt stuttlega frá Ásgrími Jónssyni.

Skref 2

Nemendur fá vír og klippur, þeir eiga að útbúa sína eigin skessu. Á meðan þau eru að vinna er tilvalið að spyrja þau þessara spurninga:

1. Hvernig form er á hausnum á skessunni ?
2. Er skessan með horn ?
3. Hvernig getur þú látið hana standa sjálfa ?

Nemendur prófa sig áfram og leika sér með skessurnar sínar í ljósinu og læra hvernig hægt er að gera þær stærri með því að færa ljósið fjær og nær.

Molar

Hægt er að nota víravinnuna enn frekar með því að láta nemendur skissa upp myndina sem birtist á veggnum.

Hægt er að nota QR-kóðann hér fyrir neðan til að skoða safn Ásgríms Jónssonar.



11

Ásgríms Jónassonar



12

Búkolla

11 (Listasafn Íslands, e.d.)

12 (Menntamálastofnun, 2008)

Að lífga við draug

Viðfangsefni: MYNDBYGGING

Djákinn á Myrká er íslensk draugasaga sem segir frá djákna frá bænum Myrká í Eyjarfirði. Djákninn á Myrká dó áður en hann kynntist betur Guðrúnu sem hann hafði verið ástfangin af. Hann gekk þá aftur og má segja að hann sé frægasti draugur Íslands. Sagan er notuð sem kveikja að verkefninu. Nemendur vinna verk með olíulitum og nota vatnsliti til að "kalla fram" drauginn. Frægt er lag hljómsveitarinnar Mannakorns: "Máninn lýður, dauðinn ríður; sérðu ekki hvítan blett í hnakka mínum, Garún, Garún?"

Efni og áhöld:

- *blýantur
- *skissupappír
- *olíulitir
- *A3 vatnslita blað
- *blek
- *svamp
- *krukka

Markmið verkefnisins er að nemendur :

- *noti sögu sem kveikju að myndrænu verki
- *auki orðaforða sinn
- *læri um landafræði Íslands
- *læri um myndbygginu (bakgrunn, miðrými og forgrunnur)

Námsmat miðast við að nemandinn:

- *geti unnið með út frá kveikju við eigin listsköpun
- *hafi sýni virkni
- *geti sagt frá verkum sínum og hugmyndum
- *hafi unnið eftir leiðbeiningum og notkun áhalda
- *geti hlustað á aðra og sýnt tillitssemi

Skref 1

Kennari les söguna um Djáknann frá Myrká og á meðan sagan er lesin skissa nemendur sinn Djákna.

Myndin er unnin með olíulitunum og á að vera unnin með það í huga að það sé bakgrunnur, miðrými og forgrunnur. Passa þarf upp á að draugurinn sé settur inn seinast því hann er unninn með hvítum neocolor-lit.

Skref 2

Myndin er færð yfir á annað borð þar sem er vatnsblandað blek og svampur. Því næst er svampinum dýpt í blekið og málað yfir alla myndina með því. Það lætur hvíta litinn á draugnum verða meira áberandi. Myndirnar eru að lokum látnar þorna og pressaðar.

Molar

Hægt er að notast við vaxliti.

Hér fyrir neðan er QR-kóði til að komst inn á rafbók fyrir Djákninn á Myrká.



Djákninn á Myrká

Lagarfljótsormurinn

Viðfangsefni: LEIRMÓTUN, GLERJUN OG ÞRYKK Í LEIR.

Lagarfljótsormurinn er vatnaskrímsli sem sagt er lifa í Lagarfljóti í Fljótsdalshéraði. Sést hefur reglulega til hans frá landnámi og er hans víða getið í annálum og þjóðsögum. Orminum ógurlega er lýst sem stóru, dökku flikki sem stundum skýtur upp kryppunni en sjaldan sjáist haus eða hali.

Sagan af Lagarfljóts- skrímslinu er notuð sem kveikja að verkefninu. Nemendur móta sína eigin útgáfu að þessu skrímsli í leir.

Efni og áhöld

- *blýantur
- *skissupappír
- *leir annaðhvort sem þornar eða sem þarf að brenna
- *glerjungur fyrir leir

Markmið verkefnisins er að nemendur :

- *noti sögu sem kveikju á myndrænu verki
- *auki orðaforða
- *læri um Ísland (hvar gerist sagan)
- *efli samhæfingu hugar og handar með vinnu við leirinn
- *tengi reynsluna við íslenskan menningararf
- *læri um áferðir í leir hvað er hægt að nota til að búa til áferð.
- *læri að horfa á gagnrýnin hátt á verk sín og annara

Námsmat miðast við að nemandinn:

- *geti unnið með út frá kveikju við eigin listsköpun
- *hafi sýnt virkni
- *geti sagt frá verkum sínum og hugmyndum
- *geti unnið eftir leiðbeiningum og notkun áhalda
- *geti hlustað á aðra og sýnt tillitssemi

Skref 1

Sagan af Lagarfljótsorminum er lesin. Nemendur nota skissupappír til að setja niður hugmyndir að orminum sem þau ætla sér að leira.

Kennari fræðir nemendur um leir og þær aðferðir sem unnið verður með. Gaman er að nota jarðleir sem er rauður og gefur eldri og grófari áferð.

Nemendur fá leir og byrja að leira.

Á meðan nemendur eru að leira þá spyr kennarinn nemendur:

1. Hvernig er ormurinn ykkar ?
2. Hvers konar áferð er á honum ? er hún gróf eða munstur eins og á dreka?
3. Er ormurinn með tálkn, vængi eða sporð?

Skref 2-3

Nemendur glerja/ mála leirinn.

Molar

Gott er að hafa í huga að leirinn sé fullþornaður þegar hann er settur í ofninn og einnig að hafa hann ekki of þykkan (gott að gera gat til að hann nái að þorna að fullu) eða of þunnan því þá er meiri líkur á að hann brotni.

Ef notaður er sjálfþornandi er gott að nota þekjuliti og svo lakka yfir. Og ef frekari leiðbeiningar vantar um leirvinnu er bent á að skoða rafbókina *Leirmótun – keramik fyrir alla*.



Keramik fyrir alla.

14



Sagan af lagarfljóstorminum.

15

Suger skull

Viðfangsefni: MÁLUN, LITAFRÆÐI OG VINNA MEÐ GIFS

„Día de los Muertos“ Er hátíð í Mexíkó sem er haldinn árlega 31. október og stendur fram til 2. nóvember. Þá minnst hinir lifandi þeirra dauðu, ekki með sorg í hjarta heldur gleði og hátíðarhöldum. Þá málar fólk sig í fram og kallast það „suger skull“. „Hátíð hinna dauðu“ er kveikjan að þessu verkefni

Efni og áhöld:

- * gifs
- * plastgrímur til að setja gifsið ofan í
- * þekjumálning
- * lakk til að setja yfir gifsgrímurnar
- * málningarpensla.

Markmið verkefnisins er nemendur læri:

- * að nota sögu sem kveikju á myndrænu verki
- * um aðra menningarheima og trú annarra
- * að nota pensla til að búa til mynstur á grímuna
- * notkun mismunandi verkfæra til að búa til lágmynd
- * að horfa á gagnrýninn hátt á verk sín og annarra

Námsmat miðast við að nemandinn:

- *geti unnið með út frá kveikju
- *hafi sýni virkni
- *geti sagt frá verkum sínum og hugmyndum
- *hafi unnið eftir leiðbeiningum og notkun áhalda
- *geti hlustað á aðra og sýnt tillitssemi

Skref 1

Þetta verkefni krefst undirbúnings að hálfu kennarans sem þarf að vera búinn að búa til grímurnar fyrir tímann. Plastformið er smurt með vaselíni. Því næst er gífsi blandað saman við vatn og hellt í grímurnar. Grímurnar þurfa því næst að þorna. Þegar þær eru þornaðar eru þær pússaðar því oft myndast skarpar brúnir sem þarf að pússa niður.

Skref 2–3

Hver nemandi fær eina grímu til að skreyta en undirstöðuatríði verða að vera svört augu, munnur og nef. Restin á að vera skreytt með skrautlegu mýnstri og sterkum litum.

Molar

Hægt er að vinna verkefnið áfram varðandi mýnstrin og litina.

Hér er ægt að sjá frekari upplýsingar um dag hinna dauðu:



16

Upplýsingar um
dag hinna dauðu

Þorp í Mexíkó

Viðfangsefni :MUNSTUR, MYNDBYGGING, LITAFRÆÐI

Kennarinn kynnir mexíkóska myndsturgerð fyrir nemendum og liti sem eru áberandi í menningu þeirra. Hann sýnir myndband sem er hér fyrir neðan með sögu um konuna sem skein bjartar en sólin (The woman who outshone the sun).

Kennari leiðir umræðu um heita og kalda liti. Einnig ræðir hann um uppbyggingu myndflatar þar sem hann útskýrir um bakgrunn, miðrými og forgrunn. Kennari segir nemendum að ímynda sér þorp í Mexíkó,.

Efni og áhöld:

- * teiknipappír stærð A3
- * blýantur *
- * litir
- * pappír í mörgum litum

Markmið verkefnisins er að nemendur læri

- * að nota sögu sem kveikju að myndrænu verki
- * um aðra menningarheima og trúarbrögð
- * ný hugtök og notkun á myndbyggingu
- * notkun mismunandi verkfæra til að búa til lágmynd
- * að horfa á gagnrýninn hátt á verk sín og annarra

Námsmat byggir á því að nemandinn:

- *geti unnið út frá kveikju
- *hafi sýnt virkni
- *geti sagt frá verkum sínum og hugmyndum
- *geti nýtt sér þekkingu á myndbyggingu
- *hafi unnið eftir einföldum leiðbeiningum
- *geti hlustað á aðra og sýnt tillitssemi

Skref 1

Kennarinn kynir mexíkóska mynsturgerð fyrir nemendum og liti sem eru áberandi í menningu þeirra. Hann sýnir myndband sem er hér fyrir neðan með sögu um konuna sem skein bjartar en sólin (*The woman who outshone the sun*).

Kennari leiðir umræðu um heita og kalda liti. Einnig útskýrir hann uppbyggingu myndflatar og segir nemendum að ímynda sér þorp í Mexíkó, og teikna það upp, nota sterka liti og teikna hús með mynstrum.

Skref 2

Meðan nemendur eru að teikna ræðir kennarinn við hvern og aðstoðar þá nemendur sem þurfa aðstoð. Gott er að nýta spurningar eins og.. „*Hvernig væri heimili þitt ef þú ættir heima þarna?*“

Molar

Hér fyrir neðan er QR-kóði sem kennari getur nýtt sér til að finna mexíkóskt mynstur. Einnig er saga sem kennarinn getur notað sem kveikju.



17

Mynstur



18

The woman who
outshone the
sun.

17 (Mexican texture [Google-leit])

18 (Deb Vanasse. (2016, september 30).

Totamsúlur

Viðfangsefni: SKÚLPTUR

Innfæddir indjánar í Norður Ameríku notuðu táknmynd dýra til að segja lífssögu sína. Sagan „Totem tale „ er hér notuð sem kveikja að verkefnum en í henni lifna dýrin við á súlunni og segja sína sögu.

Nemendur búa til tótemskúlptúr með fæðingartákni sínu.

Efni og áhöld

- * pappahólkur/ pappi úr pappakassa
- * dúkahnífur
- * lím
- * olíulitir
- * blýantur

Markmið verkefnisins er að nemendur læri:

- * að nota sögu sem kveikju á myndrænu verki
- * um aðra menningarheima og trúarbrögð
- * að nota verkfæri til að búa til tótemsúlur
- * að nota mismunandi verkfæri til að búa til lágmynd
- * að horfa á gagnrýninn hátt á verk sín og annarra

Námsmat byggir á því að nemandinn:

- *geti unnið út frá kveikju
- *hafi sýnt virkni
- *geti sagt frá verkum sínum og hugmyndum
- *geti nýtt sér þekkingu á myndbyggingu
- *hafi unnið eftir einföldum leiðbeiningum
- *geti hlustað á aðra og sýnt tillitssemi

Skref 1

Sýna skal nemendum myndir af tótemsúlum og fræða þá um gerð þeirra. Hvernig menning var hjá frumbyggjum í ákveðnum ættbálkum. Hvað hvert tákn þýðir og hvernig það lítur út.

Skref 2

Hver nemandi fær einn pappahólk til að nota sem sína súlu. Því næst fær hann stífan kartonpappír til að móta dýrið sitt og líma á hólkin.

Molar

Hér fyrir neðan er saga af tótemsúlum, hún er á ensku en hægt að nýta hana sem kveikju. Einnig eru hér upplýsingar um hvað hvert dýr táknar í súlunum.



19

Saga um
tótamsúlur



20

Hvað hvert dýr táknar og
fæðingartáknið.

Origami

Viðfangsefni: PAPPÍRSBROT

Origami er ákveðin gerð pappírsbrota sem á sér upphaf í Japan. Ori þýðir „að brjóta“ og kami þýðir „pappír“. Er pappírinn brotinn saman á endurtekin hátt og myndar skúlptúr. Frægasta origami listaverkið er líklega tranan (ens: the crane). Hin þjóðþekkt saga af „1000 cranes“ er notuð sem kveikja. Nemendur vinna að því að búa til sitt eigið pappírsbrot.

Efni og áhöld

- * marglitur pappír sem er ferhyrndur og þunnur

Markmið verkefnisins er að nemendur læri:

- * að nota sögu sem kveikju á myndrænu verki
- * um aðra menningarheima og trúarbrögð
- * að nota mismunandi aðferðir við að brjóta saman pappír
- * að horfa á gagnrýninn hátt á verk sín og annarra

Námsmat byggir á því að nemandinn:

- *geti unnið út frá kveikju
- *hafi sýnt virkni
- *geti sagt frá verkum sínum og hugmyndum
- *geti nýtt sér þekkingu á myndbyggingu
- *geti unnið eftir einföldum leiðbeiningum við að brjóta saman pappír og búa til skúlptúr
- *geti hlustað á aðra og sýnt tillitssemi

Skref 1

Sem kveikju sýnir kennari nemendum mismunandi origami. Kennarinn sýnir líka myndband af sögunni *1000 cranes*.

Skref 2

Nemendur fá ferhyrndan pappír og prófa sig áfram í að fara eftir leiðbeiningum sem kennarinn gefur þeim.

Molar

Hafa þarf í huga að allir nemendur séu að gera brotin rétt. Gott er að vinna þau saman með öllum nemendum í einu.



Leiðarvísar fyrir origami



Sagan af 1000 cranes

21 (Origami Resource Center, e.d.)

22 (Liu, 2018)

Nýtt ár í Kína

Viðfangsefni: PAPPÍRSÞRYKK, BLÝANTSTEIKNING OG MUNSTUR

Nian er þjóðsaga um dreka sem réðst á fólk einu sinni á ári, fólk þá náði að bæja hann í burtu með því að mála hurðarinnar rauðar á heimilinum og sprengja flugelda. Er þessi þjóðsaga kveikjan fyrir verkefni nemenda.

Nemendur læra að þrykkja munstur í gegnum pappír.

Efni og áhöld:

- * A3 teiknipappír
- * blýantur
- * trélitir

Markmið verkefnisins er að nemendur læri:

- * að nota sögu sem kveikju á myndrænu verki
- * um aðra menningarheima og trúarbrögð
- * að nota þrykk sem aðferð til að búa til áferð
- * að átta sig á mismunandi áferð
- * að horfa á gagnrýninn hátt á verk sín og annarra

Námsmat byggir á því að nemandinn:

- *geti unnið út frá kveikju
- *hafi sýnt virkni
- *geti sagt frá verkum sínum og hugmyndum
- *geti nýtt sér þekkingu á myndbyggingu
- *geti unnið eftir einföldum leiðbeiningum
- *geti hlustað á aðra og sýni tillitssemi

Skref 1

Sem kveikju sýnir kennari myndband af upphafi dreka í Kína. Hann talar um blýantsgrip til að fá fínar ljósar línur þegar teiknað er.

Skref 2

Nemendur eiga að teikna drekana og lita þá síðan með trélitum. Kennari nefnir áferð á drekunum og hvort hann á að vera spúandi eða ekki. Nota á heita liti eins og mismunandi litatóna af rauðum og gulum. Með þessu er hægt að skapa og búa til skugga.

Molar

Hér fyrir neðan er sagan á bak við hvað drekar tákna í Kína og hvernig drekar urðu að táknmynd hjá þeim.

23



Sagan á youtube

24



Sagan í rituðu máli

23 (Sellier, 2015)

24 (Ghosh, 2016.)

Heimildir

Addison, N. og Burgess, L. (2019). Learning to teach art and design in the secondary school: Companion to school experience (2. útgáfa). New York: Routledge Falmer.

Aldís Yngvadóttir og Sigrún Sóley Jökulsdóttir (ritstjórar). (2016). *Skapandi skóli: Handbók um fjölbreytta kennsluhætti og stafræna miðlun*. Kópavogur: Menntamálastofnun.

Day of the Dead. (e.d.). History. Sótt af <https://dayofthedead.holiday/history/>

Edda Hrund Svanhildardóttir. (2018). *Trunt, trunt og tröllin* [rafbók]. Sótt af https://vefir.mms.is/flettibaekur/namsefni/Trunt_trunt_og_trollin

Gerður G. Óskarsdóttir, Kristín Á. Ólafsdóttir, Brynjar Ólafsson, Helga Rut Guðmundsdóttir, Ingibjörg Kaldalóns, Ragnheiður Júníusdóttir og Rósa Kristín Júlíusdóttir. (2014). *Starfshættir í grunnskólum við upphaf 21. aldar*. Reykjavík: Háskólaútgáfan.

Ghosh , B. (2016, 1. nóvember). The legend of the Chinese dragon. Sótt af <https://www.bedtimeshortstories.com/the-legend-of-the-chinese-dragon>

Hafdís Guðjónsdóttir, Matthildur Guðmundsdóttir og Árdís ívarsdóttir. (2005). *Fagleg kennsla í fyrir-rúmi*. Reykjavík: Höfundar.

Heiða Vigdís Sigfúsdóttir. (2018, 20. febrúar). Dagur hinna dauðu í Mexíkó. *RÚV*. Sótt af <https://www.ruv.is/frett/dagur-hinna-daudu-i-mexiko>

Heimsmarkmiðin um sjálfbæra þróun. (2015). Heimsmarkmiðin. Sótt af <https://www.heimsmarkmidin.is/forsida/heimsmarkmidin/>

Ingvar Sigurgeirsson. (2013). *Litróf kennsluaðferðanna: Handbók fyrir kennara og kennaraefni* (2. útgáfa). Reykjavík: Iðnú.

King , B. (e.d.). Native American zodiac & astrology | Birth signs & totems. Sótt af <https://whatismyspiritanimal.com/native-american-zodiac-astrology/>

Kristín Ísleifsdóttir. (2014). *Leirmótun* [rafbók]. Sótt af <https://www1.mms.is/rafbok/leirmotun.html>

Listasafn Íslands. (e.d.). Safn Ásgríms Jónssonar. Sótt af <https://www listasafn.is/sersofn/safn-asgrims-jonssonar/>

Liu , S. (2018, 18. ágúst). *CGI animated short film: „Sadako and the thousand paper cranes“ by Serena Liu | CGMeetup* [myndskeið útbúið af CGMeetup]. Sótt af <https://www.youtube.com/watch?v=nxFP9ojsDE>

Menntamálastofnun. (2008). *Hlustum á þjóðsögurnar okkar – Hljóðbók*. Sótt af <https://mms.is/namsefni/hlustum-a-thjodsogurnar-okkar-hljodbok>

Mennta- og menningarmálaráðuneytið. (2013). *Aðalnámskrá grunnskóla: Almennur hluti 2011: Greina-svið 2013*. Sótt af <https://www.stjornarradid.is/media/menntamalaraduneyti-media/media/frettatengt2016/Adalsnamskra-grunnskola-3.-utg.-2016.pdf>

Origami Resource Center. (e.d.). The story of Sadako. Sótt af <https://www.origami-resource-center.com/sadako.html>

Sellier , M. (2015, 22. júlí). *Legend of the Chinese dragon* [myndskeið útbúið af The Teacher's Library]. Sótt af <https://www.youtube.com/watch?v=IGmsyJLN3FU>

Vanasse , D. (2016, 30. september). *Totem tale* [myndskeið útbúið af D. Jackson]. Sótt af https://www.youtube.com/watch?v=_jh08zY9vo0&t