

Kennsluleiðbeiningar

Handbók fyrir ofurhetjur

Höfundur: Elias Våhlund

Teikningar: Agnes Våhlund

Í bókaröðinni eru:

Fyrsti hluti: Handbókin

Annar hluti: Rauða gríman

Þriðji hluti: Alein

Mælt með fyrir 1. – 3. bekk

Leiðbeiningar eftir Malin Wedsberg



Inngangur

Þessar kennsluleiðbeiningar hafa að geyma verkefni sem eiga að hjálpa ykkur að fá nemendur til að auka **lesskilning** sinn og þar með **áhuga** á lestri, gegnum vinnu með *orðaskilning* og þjálfun í að beita *lesskilningsaðferðum* og *textatengingum*. Handbók fyrir ofurhetjur hentar einnig gríðarlega vel sem grunnur í vinnu og umræðu um gildismat. Hér finnast því líka verkefni og umræðuspurningar sem tengjast hversdagslífi nemenda og taka mið af áherslupunktum sögunnar: Einelti, að vera útundan og vináttu.

Lesskilningur

Dæmi um lesskilningsaðferðir getur verið að spá fyrir um framvindu sögunnar, fletta upp nýjum orðum og frösum, spyrja spurninga úr textanum, útskýra það sem er óskýrt og draga saman innihald textans. Athugið þó að það er innihald textans sem er hið mikilvæga, ekki þær aðferðir sem beitt er. Aðaláherslan verður alltaf að vera á innihald sögunnar.

Textatengingar eru líka góð leið til að gera textann merkingarbæran í hugum nemenda. Meðan á lestrinum stendur eru tekin hlé og textinn borinn saman við aðra svipaða texta – *tenging við annan texta*; við eigin reynslu – *tenging við sig sjálfa/n*; við heiminn í kringum okkur – *tenging við umhverfið*.

Kennarinn kynnir efnið og sýnir fordæmi. Eitt dæmi um slíkt getur verið að „hugsa upphátt“, að útskýra fyrir nemendum hvernig þið sjálf hugsið og finnið þegar þið lest texta. Kennari og nemendur ræða saman um innihald textans. Slíkar samræður eiga að vera skýrar og skipulegar, öll börnin eiga að geta tekið þátt miðað við sína kunnáttu og getu.



Lesið upphátt og lesið saman, ræðið og veltið textanum fyrir ykkur saman! Mikilvægi þess að lesa saman og að lesa upphátt verður ekki ofmetið. Með því að lesa saman fá börnin verkfæri sem þau geta síðan beitt við sinn eigin lestur.

Allar æfingar í kennsluleiðbeiningunum skiptast í það sem hægt er að gera áður en lesið er, meðan á lestri stendur og eftir að honum lýkur. Lesskilningsspurningum er skipt í:

- Á línu – svarið er að finna í textanum.
- Milli lína – hér snýst allt um að geta dregið eigin ályktanir og lesið „milli lína“.
- Án lína – hér verða börnin að hugsa sjálf og velta textanum fyrir sér.

Lesskilningsæfingar er að finna undir hverjum kafla.

Fyrir lestur

* Skoðið bókarkápuna saman. Skoðið myndina, lesið titilinn. Hvað haldið þið að þessi bók fjalli um? Biðjið nemendur að rökstyðja skoðun sína, til dæmis með því að ganga á undan og rökstyðja á hverju þið byggðið ykkar eigin skoðun, eða með því að spyrja: „Af hverju heldurðu það?“ „Hvað ert þú að hugsa núna?“

* Hvað þýðir „handbók“? (Er það bók um hendur?) Nefnið dæmi um aðrar handbækur. Þekkið nemendur til einhverra þeirra?

* Á bókarkápunni standa tvö nöfn: Elias og Agnes Váhlund. Af hverju standa þessi nöfn þarna? Hvaða fólk er þetta? Frekari upplýsingar um Elias og Agnesi má finna á <http://www.rabensjogren.se/forfattare/Forfattare/> og á <http://www.rabensjogren.se/forfattare/Illustrator/>

* Hvað er formáli? Hvað stendur í formálanum?

* Áður en eftirmálinn er lesinn: Hvað er eftirmáli? Hvað er ólíkt með honum og hinum köflunum?

* Undirbúið lestur hvers kafla með því að fara í gegnum erfið orð og orðatiltæki – sjá fyrir neðan hvern kafla.

Meðan lesið er

* Tengid textann við annað. Þegar lesið er upphátt má nema staðar við hentug tækifæri og tengja við:

- aðra texta: Minnir þetta á nokkuð annað sem við höfum lesið? Sögur um börn sem eru lögð í einelti, seigar stelpur (Línu langsökk), fólk sem varð einhver annar, ofurhetjur, myndasögur.

- reynslu nemenda: Hvað kannast börnin við frá til dæmis skólanum, skólalóðinni, bókasafninu, einelti, því að vera skilinn útundan?

- heiminn: Hvað fær sagan okkur til að hugsa um heiminn fyrir utan?

* Ef börnin lesa hvert fyrir sig má vinna á sama hátt og ræða saman eftir hvern kafla eða eftir kaflabrot sem ákveðin voru fyrirfram.

* Biðjið börnin að nema staðar við það sem þau ekki skilja og annað hvort spyrja kennarann eða féлага sinn.

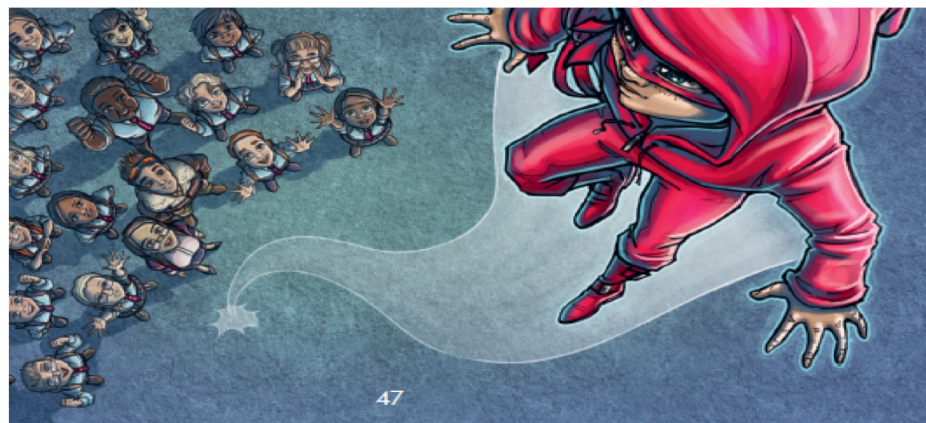
* Biðjið nemendur að gera hring um orð sem eru erfið að lesa eða skilja (eða skrifa þau niður eða rétta upp hönd og spyrja) og svo má ræða öll orðin eftir á.

* Biðjið börnin að reyna að finna sjálf út úr merkingu einhvers orðs eða textabrots sem þau skildu ekki.

Eftir lestur

* Nemendur skulu svara lesskilningsspurningunum, sjá hér fyrir aftan. Börnin geta útbúið sínar eigin spurningar. Ræðið spurningar og svör í sameiningu. Margar af opnu spurningunum hafa ekkert eitt rétt svar en þeim er ætlað að kveikja hugmyndir og vangaveltur í hópnum og leiða til áframhaldandi umræðna. Þær spurningar sem eru sérstaklega hentugar til samtala og rökræðu eru með rauðu lettri. Beitið gjarnan EPA-aðferðinni, sjá hér á eftir.

* Látið nemendur draga saman aðalatriði textans. Talið saman um hvernig sagan hófst, hvað gerðist og hvernig henni lauk. Þetta má gera eftir hvern einstakan kafla og líka í bókarlok.



Sagan

Rauða gríman er önnur bókin í bókaflokknum *Handbók fyrir ofurhetjur*. Lísa líður illa í skólanum. Nokkrir strákar stríða henni vegna þess að hún er með útstæð eyru. Það sem enginn veit er að Lísa er ofurhetja. Allir í skólanum eru uppnumdir yfir hinni stórkostlegu Rauðu grímu sem flýgur um og slæst við skúrka. Síðan Lísa fann hina dularfullu Handbók fyrir ofurhetjur er hún byrjuð að æfa sig í 101 ofurkrafti. Í þessari bók hittir Lísa fyrir erfiðasta andstæðing sinn hingað til ...



Viðfangsefni

Ofurhetjur, einelti, að vera útundan, að trúa á sjálfa/n sig, ævintýri

Erfið orð og orðasambönd:

1. **kafli** - Hefði átt í höggi við, snarstoppaði, með gúlinn fullan, ekki múkk
2. **kafli** - Miðnætursnarl, eftir megni, brá fæti fyrir hana
3. **kafli** - Klárari en þig hefur órað fyrir, efasemdir, tvímælalaust
4. **kafli** - Læðupokast, kærðu sig kollótt, kúnstir, eitthvað hefði farið úrskaiðis
5. **kafli** - Tími til stefnu, beitti öllum mætti sínum, ískyggilega, möguleika á að komast af, stóð á öndinni, slást í hópinn
6. **kafli** - Öknyttadrengirnir, veita athygli, forviða, gungur, færðu heldur betur fyrir ferðina, missa móðinn
7. **kafli** - Frá sér numdar af spenningi, komst í hálfkvisti við, rjáfur, borið upp bónorðið, illgirnislega,
8. **kafli** - Ró hafði færst yfir, fornleg verkfæri, kipptu sér ekki upp við það, egna hann, ertandi
9. **kafli** - Eins og fætur toguðu, taka með í reikninginn, hamslaus, hvorki lönd né strönd

10. kafli - Hef ekki roð við, stóreyg, lumbrá á, óttastjörfum, núna hefur þú yfirhöndina, lúskra rækilega á ykkur, upp á æru og trú, að greiða úr

Eftirmáli - Dolfallinn

Glósurar hennar Lísu - Samskiptahæfni, óendurgoldna ást, skaut upp kollinum, hársbreidd frá, brotlent

Lesskilningsspurningar

Formáli

Skoðið myndirnar og lesið setninguna á bls. 8. Hvað ætli Lísu dreymi um? (milli lína)

Hefur ykkur dreymt um eitthvað lengi sem hefur svo ræst? (án lína)

1. kafli

Hvað gerir Lísa til að komast á flug? (á línu)

Hvaða mál talar Lísa við hamstrana sína? (á línu)

Af hverju má ofurhetja aldrei koma um hver hún er? (milli lína)

2. kafli

Hvernig sér Lísa að eitthvað sérstakt hefur gerst, þegar hún kemur í skólann? (á línu)

Af hverju getur ekkert barnið í skólanum sagt fyrir víst hvað hefur gerst? (milli lína)

Börnir í skólanum halda að ofurhetjan sé karlkyns. Af hverju er það? (án lína). Ræðið í sameiningu.

Lísu finnst það erfiðasta eftir skólann vera að annað hvort elta strákarnir hana eða að hún er alein. Hvað finnst ykkur að væri það versta? Af hverju haldið þið að henni finnst ekki gaman að vera ein? (án línu) Ræðið í sameiningu.



3. kafli

Hversu margir ofurkraftar eru í Handbók fyrir ofurhetjur? (á línu)

Af hverju verður Lísu svona örg út í Olgu og Óskar? (á línu)

Hvar fann amma Lísu rauðu stígvélin? (á línu)

Er líklegt að eyrun á Lísu hætti að standa út í loftið ef hún heldur utan um þau? (án línu)

4. kafli

Lísa finnst eins og enginn taki eftir því að hún er lögð í einelti. Hvað haldið þið?

Af hverju? (án línu) Ræðið í sameiningu.

Af hverju æptu öll börnin á flugsýningunni? Hvað héldu þau að myndi gerast? (á línu)

Af hverju segist Lísu þurfa að skreppa á salernið á meðan á flugsýningunni stendur? (milli lína)

5. kafli

Lýsið því hvað Lísu gerir til að bjarga flugvélinni. (á línu)

Af hverju finna börnin ekki út hver ofurhetjan er? (milli lína)

Af hverju ætli Lísu þykist líka vera að svipast um eftir ofurhetjunni? (milli lína)

6. kafli

Hvar fær Lísu nafnið Rauða gríman? (milli lína)

Hvað fær Lísu loksins til að segja hingað og ekki lengra þegar strákarnir eru að stríða Lars? (milli lína)

Af hverju haldið þið að ekkert hinna barnanna bregðist við þegar Lísu skammar drengina? (án línu) Ræðið í sameiningu.

7. kafli

Hver er Karólína? (á línu)

Á hverju sést að amma og Karólína elska að fara í sirkus? (milli lína)

Af hverju ætli Nikki bregðist við eins og hann gerir í sirkusnum og finnst ekki gaman? Af hverju langar hann meira til að allt verði vitlaust? (milli lína) Ræðið í sameiningu.

Hvaða hugmynd ætli Róbert hafi fengið? (án línu)

8. kafli

Hvernig stendur á því að drengirnir skuli þora að stríða Karli, stóru górellunni? (milli lína)

Hvað verður til þess að Karl fær nóg af stríðni strákanna? (á línu)

Hvað ætli Karl muni gera við drengina? (án línu)

9. kafli

Róbert verður svo hræddur að hann getur ekki hreyft sig. Hafið þið nokkurn tíma orðið svo hrædd? Hvað gerðist? (án línu) Ræðið í sameiningu.

Hvernig kemst Karl í gegnum læstu útidyrnar? (á línu)

Haldið þið að Lísu komi þeim til hjálpar? Eða finnst henni kannski mátulegt á þá að Karl nái í hnakkadrambið á þeim? (án línu) Ræðið í sameiningu.

10. kafli

Hver er Georg, sem Karl nefnir við Lísu? (milli lína)

Hvernig stendur á því að Lísa getur talað við Karl? (á línu)

Á hverju skynjum við hræðslu drengjanna? (milli lína)

Af hverju ákveður Lísa að koma í veg fyrir að Karl lumbri á drengjunum? Finnst

ykkur það rétt hjá henni eða hefði hún átt að sleppa því? Af hverju? (án línu)

Ræðið í sameiningu.

Eftirmáli

Hvernig stendur á því að Lars stamar næstum ekki neitt þegar hann segir

beknum frá því sem gerðist? (milli lína)

Hver af strákunum þremur stendur eftir og talar við Lísu? (á línu)

Haldið þið að Lísa muni einhvern tíma vilja vera með í strákagenginu? (milli lína)

Af hverju ætli Lísu finnist eyrun á sér allt í einu passa sér fullkomlega? (milli lína)



Vinna með gildismat

Samkvæmt skólareglum á hver nemandi að:

- * geta tekið og tjáð meðvitaða siðferðislega afstöðu, byggða á þekkingu á mannréttindum og grundvallargildum lýðræðisins, sem og persónulegri reynslu.
- * virða réttindi annarra.
- * forðast að kúga og niðurlægja aðra og taka þátt í að hjálpa öðrum.
- * geta lifað sig inn í og skilið aðstæður annarra og þroska með sér vilja til að gera alltaf sitt besta, og
- * sýna hverjum einstaklingi virðingu og ganga út frá lýðræðislegu samkomulagi í hversdagslegu lífi.

Hér fylgja nokkur verkefni, auk leikja og æfinga, sem eru hvetjandi og henta vel til vinnu með grunngildi. Þau þroska tilfinningar hvers og eins, hóptilfinningu, samvinnu, samhygð og öryggiskennd og eru mikil hjálp í vinnu gegn því að einhver sé skilinn útundan eða lagður í einelti.

Hvetjið hvert annað og hrósið – að sjá hið jákvæða í fari annarra

- Börnin standa í röð. Einn nemandi fer á milli og segir eitthvað jákvætt um hvern og einn. Síðan stillir viðkomandi sér upp aftast í röðinni og þá er komið að fremsta barninu að gera hið sama. Til dæmis má hvetja þau til að hugsa um: Af hverju finnst mér þú skemmtileg/ur? Hvað er sérstakt við þig?

Hvetjið hvert annað og hrósið – að sjá hið jákvæða í fari annarra

* Börnin standa í röð. Einn nemandi fer á milli og segir eitthvað jákvætt um hvern og einn. Síðan stillir viðkomandi sér upp aftast í röðinni og þá er komið að fremsta barninu að gera hið sama. Til dæmis má hvetja þau til að hugsa um: Af hverju finnst mér þú skemmtileg/ur? Hvað er sérstakt við þig?

* Hvert barn skrifar eitthvað jákvætt um alla bekkjarfélaga sína. Börnin lesa orðin upp fyrir hin.

* Skrifðu jákvæð og hvetjandi orð á miða, plastið þau og hengið upp í skólastofunni.

* Börnin standa í hring og kasta bolta á milli sín, maður þarf að segja eitthvað fallett um þann sem maður kastar til.

* Börnin sitja í hring og kasta bandhnykli á milli sín, eins og hér að ofan á að segja eitthvað fallett um þann sem maður kastar til. Eftir nokkur skipti hefur myndast nokkurs konar vefur úr garninu. ATHUGIÐ: Börnin verða að halda í þráðinn allan tímann.

* Búið til hugarkort í sameiningu, eftir að hafa rætt um jákvæðar hliðar hvert annars, og skrifið inn öll jákvæðu orðin.

EPA-aðferðin

EPA, sem stendur fyrir Einstaklingur, þar og allir, er mjög góð aðferð til að beita í öllum fögum. Tilgangurinn með aðferðinni er að styrkja samskipti á milli nemendanna og virkja þau til hugsunar. Þessi aðferð hefur sýnt sig í að auka sjálfstraust barna og sýna að raddir allra og skoðanir skipti máli. Á fyrsta þrepi hugsa nemendur og ákveða sig (skriflega, með myndum, eða hvernig svo sem passar viðfangsefninu eða spurningunni sem glímt er við), þarnaest vinna börnin í pörum til að þjálf sig í að færa rök fyrir máli sínu. Að lokum ræða þau öll saman í hóp. Það er mjög gott að beita EPA-aðferðinni þegar unnið er með lesskilningsspurningarnar úr Handbók fyrir ofurhetjur.

Bekkjarreglur

* Í umræðum er gott að láta þá/þann sem hefur orðið halda á tilteknum hlut, það sýnir að viðkomandi er að tala og aðrir eiga að hlusta.

* Það er góð hugmynd að tala um þær reglur sem nemendur vilja láta gilda – hvernig við sýnum hvert öðru virðingu, sýnum umhyggju, hjálpum hvert öðru og vinnum saman, biðjumst afsökunar, þökkum fyrir okkur. Hvernig eigum við að koma fram við hvert annað á leið inn og út úr skólastofunni, á leið í mat eða íþróttatíma? Biddu nemendur að semja reglurnar. Skrifðu niður og hengið upp í skólastofunni.

* Orðfæri – hvaða reglur gilda hér í bekknum/skólanum? Hvað er í lagi að segja? Hvaða orð megum við ekki nota?

Leyndarmálabók

Sum mál getur verið erfitt að tala um og börnin vilja síður gera það upphátt í bekknum. Þá getur komið sér vel að vera með sérstaka leyndarmálabók þar sem nemendur geta skrifað í um það sem þeim finnst vera erfitt í bekknum/skólanum eða með vinina. Það þarf að vera alveg skýrt að enginn les bókina nema kennarinn og ef barnið vill getur hann skrifað svar til baka.

Að kynna vin

Hópurinn situr í hring. Eitt barnið (eða kennari) byrjar leikinn og kynnir þann sem situr á hægri hönd og segir eitthvað um viðkomandi. Dæmi: Þetta er Ella, vinkona mín. Henni finnst gaman í íþróttum og hún er með ofnæmi fyrir hnetum. Um leið og kynningin fer fram, tekur maður í höndina á sessunautnum og heldur henni á lofti. Þegar allir eru búnir að kynna eru allar hendur komnar á loft. Virkar best í minni hópum.

Leynivinur

Á mánudegi velur kennari saman leynivini (eða dregur þá saman). Hugmyndin er að hvert barn sé sérstaklega almennilegt við leynivinin sinn (án þess að yfirdrifa). Gefið þeim dæmi um hvað megi gera: Leika í frímínútum, spyrja hvernig þau hafi það, koma þeim til að hlæja. Í lok vikunnar eiga nemendur að reyna að giska hver hafi verið leynivinur þeirra. Það má meta hvernig þeim gekk – hvað gerðu þau sem sköruðu framúr?

Leikir í frímínútum

- Kennari velur frímínútnavin – hver nemandi á sér ákveðinn frímínútnavin í tiltekinn tíma, til dæmis eina viku.
- Látið nemendur skiptast á um að velja leiki í frímínútum. Það verður að vera pláss fyrir alla í leiknum, enginn má vera útundan. Einnig er hægt að skipta í leikhópa (gjarnan með öðrum bekk) með fjóra til sex nemendur í hverjum hópi sem velja sér leik saman. Gott er að undirbúa þetta með því að hafa tilbúin spjöld með myndum/texta með leikjum og spilum sem börnin mega velja úr. Eftir frímínútur má ræða saman hvernig gekk. Hvernig fannst þeim þetta? Gekk það upp að velja leikinn í sameiningu? Tóku öll börnin þátt í leiknum?

Velja svar – og ræða

Segið frá atburði eða lesið upp fullyrðingu sem hefur fjögur mismunandi svör. Ekkert svaranna er rétt eða rangt. Nemendur velja þann svarmöguleika sem þeim líst best á með því að stilla sér upp á stað í stofunni sem er merktur eða afmarkaður fyrir það svar. Síðan ræðið þið hver munurinn var á milli möguleikanna og að enginn einn þeirra hafi verið réttari en annar, aðeins ólíkar leiðir til að nálgast málin.



Leikgerð/leikæfingar

Gerið leikgerð af einhverjum atburði bókarinnar. Ræðið hvernig framvindan hefði getað orðið önnur og setjið það á svið. Það er mjög mikilvægt að velja ekkert sem getur orðið of erfitt eða viðkvæmt fyrir eitthvert barnanna, eins og til dæmis þegar strákagengið er að elta Lísu. Í því tilfelli yrði kennarinn að leika Lísu.

Samvinnuæfingar

* Látið börnin vinna tvö og tvö saman. Gefið hverju pari pappírsörk. Með því að brjóta örkina í pappírsflugvél með annarri hendi (hin höndin er fyrir aftan bak) læra þau að vinna saman.

* Púsl – Kennari undirbýr leikinn með því að klippa niður púslbita úr auðri pappírsörk. Hvert barn fær einn púslbita og skrifar á hann eitthvað sem það er flinkt í að gera (passið að allir skrifi á rétta hlið á púslbitann, annars passa þeir ekki saman) og síðan púslar bekkurinn þessu saman.

* Að bjarga vini – Öll börnin fá lítinn baunapoka, eða annan álíka hentugan hlut, og leggja hann á hvirfilinn. Þau mega ganga, hlaupa eða skriða, en þau verða að vera á hreyfingu. Það barn sem missir pokann sinn verður að „frjósa“ en barn sem er enn með sinn poka á höfðinu getur bjargað því með því að taka baunapokann upp úr gólfinu og leggja hann aftur á hvirfil viðkomandi.

* Braut – Leggið braut, til dæmis með keilum, steinum eða vörubrettum. Skiptið nemendum í pör og látið hvert par fá eina blöðru. Parið á að feta sig í gegnum brautina með blöðruna á milli sín. Það má styðja við blöðruna á allan hátt nema með handleggjum og höndum. Það mikilvægasta er ekki að vera fyrst heldur að vinna saman og skemmta sér.

* Búa til orm – Leikurinn hefst á því að börnin ganga saman í pörum, annað fyrir framan og hitt fyrir aftan. Barnið fyrir framan lokar augunum og það fyrir aftan á að stýra því með því að klappa á axlirnar. Klapp á hægri öxl þýðir hægri beygja, klapp á vinstri öxl þýðir vinstri beygja, tvö klöpp á báðar axlir þýða að barnið á að grípa í þann sem er fyrir framan það. Barnið sem er á bak við reynir semsé að stýra fremra barninu að öðru pari til að gera orminn lengri. Þegar sú/sá sem er fremst/ur nær að grípa í einhvern er ormurinn orðinn fjórar manneskjur að lengd. Nú þarf barnið sem er aftast að reyna að stýra þeim þremur sem eru fyrir framan. Að lokum er ormurinn orðinn mörg börn að lengd. Þetta virkar best með dálítið stálpuðum börnum.

Hlekkir

Það má lesa meira um Handbók fyrir ofurhetjur á heimasíðunni:

<https://handbokforsuperhjaltar.se/>

Umboðsmaður barna:
www.barn.is

Barnahjálp SP:
<https://unicef.is>