

Kennsluáætlun

Dans og sprell - Dans- og tónlistarsmiðja fyrir efsta stig grunnskóla

<https://www.oskandi.is/dansogsprell>

Höfundar: Anna Margrét Óskarsdóttir og Guðrún Óskarsdóttir.

Kennslutímabil: Í tengslum við þemadaga í skólanum. Tveir þemadagar frá kl. 8:30 - 12:10

Fjöldi í hóp: 10 nemendur, tveir hópar.

Kennslustundir: 10*40 mín kennslustundir.

Námskeiðslýsing: Í námskeiðinu Dans og sprell munu nemendur vinna 5 saman í hóp með samspil dans og tónlistar. Kennarinn leiðir námskeiðið í gegnum netforritið Zoom. Unnið verður út frá laginu „Think About Things“ með Daða og Gagnamagninu. Nemendur munu skoða myndband við lagið, læra dansinn eins og hann er í myndbandinu og búa síðan til tilbrigði við dansinn þar sem unnið er út frá grunnsporunum. Gert er ráð fyrir að hver hópur hittist og vinni saman og deili hugmyndum sínum á milli og að úr verði sameiginleg afurð. Kennsluefnið er aðgengilegt hér: <https://www.oskandi.is/dansogsprell>.

Samskipti við kennara/viðtalstímar:

Dagur 1	
Kennslustund 1	Fjarkennslustund á Zoom með kennara og öllum nemendum.
Kennslustund 2	Viðtalstímar á Zoom, hvor hópur fær 20 mínútur með kennara.
Kennslustund 4	Viðtalstímar á Zoom, hvor hópur fær 10 mínútur með kennara.
Kennslustund 5	Fjarkennslustund á Zoom með kennara og öllum nemendum.

Dagur 2	
Kennslustund 6	Fjarkennslustund á Zoom með kennara og öllum nemendum.
Kennslustund 8	Viðtalstímar á Zoom, hvor hópur fær 10 mínútur með kennara.
Kennslustund 10	Fjarkennslustund á Zoom með kennara og öllum nemendum, síðasta kennslustund á degi 2.

Einnig má senda kennara skilaboð með tölvupósti eða í gegnum Google hangout.

Hæfniviðmið: Hæfniviðmið eru í samræmi við kafla um listgreinar og upplýsinga- og tæknimennt í aðalnámskrá grunnskóla.

- Samhæfing tónlistar og hreyfingar.
- Að sýna öryggi og færni í að dansa einn eða sem hluti af hópi.
- Taka þátt í skapandi vinnuferli í dansi og setja saman einfalt dansverk.
- Nemendur geti horft á dans samnemenda og veitt uppbyggilega endurgjöf.
- Greint, valið og notað hljóðfæri og hljóðblæ við hæfi í tónsköpun og hlustun.
- Staðið með eigin tónlistarvali og rökstutt val sitt.
- Greint hvernig sjónrænt áreiti daglegs lífs hefur áhrif á líf okkar og gildismat.
- Nýtt hugbúnað/forrit við myndvinnslu, hljóðvinnslu og gerð myndbanda.
- Unnið á skapandi og gagnrýninn hátt, sjálfstætt og með öðrum.

Hvernig verður hvert hæfniviðmið metið? Hæfniviðmið verða metin með símati/kennaramati, jafningjamati, munnlegri endurspeglun og sjálfsmati.

- Samhæfing tónlistar og hreyfinga - *metið með jafningjamati.*
- Að sýna öryggi og færni í að dansa einn eða sem hluti af hópi - *metið með jafningjamati.*
- Taka þátt í skapandi vinnuferli í dansi og setja saman einfalt dansverk - *metið með kennaramati og jafningjamati.*
- Nemendur geti horft á dans samnemenda og veitt uppbyggilega endurgjöf - *metið með jafningjamati.*
- Greint, valið og notað hljóðfæri/rödd og hljóðblæ (t.d. klapp/stapp) við hæfi í tónsköpun og

hlustun - *metið með jafningjamati og kennaramati.*

- Staðið með eigin tónlistarvali og rökstutt val sitt - *metið með munnlegri endurspeglun í lokatímanum.*
- Greint hvernig sjónrænt áreiti daglegs lífs hefur áhrif á líf okkar og gildismat - *metið með kennaramati og jafningjamati.*
- Nýtt hugbúnað/forrit við myndvinnslu, hljóðvinnslu og gerð myndbanda - *metið með kennaramati.*
- Unnið á skapandi og gagnrýninn hátt, sjálfstætt og með öðrum - *metið með kennaramati og jafningjamati.*

Kennsluaðferðir: Samvinnunám, fjölgreinakenning Gardners, leiðsagnarnám (kennaramat/símat).

Markmið: Hópefli, samvinna og sköpun.

Námsmat:

Leiðsagnarmat/nám; símat/kennaramat og verkefni í tímum (sjálfsmat, jafningjamat og kennaramat).

- Tiktok myndband/myndbönd (50%)
- Sjálfsmat (25%)
- Jafningjamat (15%)
- Munnleg endurspeglun í lokatíma námskeiðs (10%)

Lýsing á verkefnum:

Verkefni 1 - Nemendur fara inn á <https://vm.tiktok.com/WK9dYb/> og nemendur læra dansinn af vídeóinu.

Verkefni 2 - nemendur taka tiktok vídeó af sér gera dansinn með laginu „Think About Things“ og senda á kennarann.

- Aukaverkefni: Nemendur taka kafla úr dansinum eða allan dansinn og gera hann í öfugri röð.

Verkefni 3 - nemendur breyta dansinum í sameiningu - bæta við klappi, rödd og hljóði, bæta við endurtekningu og breyta um átt.

Verkefni 4 - nemendur finna og velja sér nýtt lag við „nýja“ dansinn.

Verkefni 5 - nemendur setja „nýja“ dansinn saman við lagið sem þeir völdu.

Verkefni 6 - nemendur velja bakgrunn fyrir vídeóið.

Verkefni 7 - nemendur taka tiktok vídeó af dansinum með nýja laginu og senda kennaranum.

- Aukaverkefni: Bæta við auka klappi, rödd, hljóði og/eða hljóðfærum. Semja nýtt stef fyrir dansinn með aðstoð tónlistarforrits t.d. Notation Pad, Garage band eða Noteflight. Rými fyrir breytingar á dansi ef þörf krefur. Búa til myndband við lagið og nota iMovie við vinnslu hljóðs og myndar.

Verkefni 8 - samnemendur fylla út jafningjamat eftir hvert vídeó.

Verkefni 9 - nemendur fylla út sjálfsmat

Viðfangsefni/kennsluefni: Lagið „Think About Things“ með Daða og Gagnamagninu. Allt kennsluefni er inni á síðunni, <https://www.oskandi.is/dansogsprell>.

Kveikjur: Dansmyndbönd af YouTube og sýnidæmi frá kennara, <https://www.oskandi.is/verkefni>.

Vinnuálag: HópaVinna fer að jafnaði fram í kennslustundum. Eitt heimaverkefni; sjálfsmat, er sett fyrir og skilað nokkrum dögum eftir smiðjuna.

Yfirlit yfir kennslustundir

Dagur 1

Kennslustundir	Innihalda/verkefni	Verkefni
<p>Kennslustund 1 - 40 mín (8.30 - 9:10)</p> <p>Fjarkennslustund í gegnum forritið Zoom - kennari + nemendur</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Check in - nafn + hver er uppáhaldsmaturinn þinn? Nemendur og kennari að kynast. • Kveikja - Tiktok vídeó Linkur: https://vm.tiktok.com/WK9dYb/ Kveikja - Dansmyndband https://www.youtube.com/watch?v=2OK0kqDuAfM. • Kynning á smiðjunni, farið er 	

	<p>í gegnum námskeiðslýsingu, hæfniviðmið og námsmat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Útfærsla af verkefninu sýnd - kennari sýnir sína útfærslu, sjá í https://www.oskandi.is/verkefni. • Þeir nemendur sem ekki hafa sótt Tiktok forritið hlaða því niður í símana sína. Undirstöðuatríði í notkun forritsins kennd og sýnt brot úr kennslumyndbandi því til stuðnings. Farið er lauslega yfir hvernig hægt er að klippa myndbönd á Tiktok og bent á kennslumyndband þess efnis. • Hvað merkir orðið samvinna? Leitast skal við að fá nemendur til að svara þessari spurningu og velta fyrir sér hvað einkennir góða samvinnu og hverjir séu hugsanlegir kostir og gallar við það að vinna saman í hóp. • Nemendum er skipt í hópa ca 5 í hóp. • Leikur með kennara/hrista hópinn saman (5 manna hópinn) - sjá í nánari útfærsla fyrir neðan. 	
--	--	--

<p>Kennslustund 2 - 40 mín (9:10 - 9:50)</p> <p><i>Hópur 1</i> - kennari og nemendur 20 mín (9:10 - 9:30)</p> <p><i>Hópur 2</i> - kennari og nemendur 20 mín (9:30 - 9:50)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Zoom fundur með kennara, 20 mín hvor hópur, eru einhverjar spurningar? 	<p>Verkefni 1 - Nemendur fara inn á https://vm.tiktok.com/WK9dYb/ og nemendur læra dansinn af vídeóinu.</p>
<p>Frímínútur/pása kl. 9:50 - 10:10</p>		
<p>Kennslustund 3 - 40 mín (Kl. 10:10 - 10:50) Sjálfstæð vinna nemenda.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nemendur halda áfram að vinna sjálfstætt í hóp með verkefni 1 og verkefni 2. 	<p>Verkefni 2 - nemendur taka tiktok vídeó af sér að gera dansinn með laginu „Think About Things“ og senda á kennarann.</p> <p>Aukaverkefni: Nemendur taka kafla úr dansinum eða allan dansinn og gera hann í öfugri röð.</p>
<p>Kennslustund 4 - 40 mín. (kl. 10:50 - 11:30) Sjálfstæð vinna nemenda.</p> <p><i>Hópur 1</i> - kennarinn hittir nemendur kl. 10:50 - 11:00</p> <p><i>Hópur 2</i> - kennarinn hittir nemendur kl. 11:10 - 11:20</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Viðtalstími með kennara - kennarinn kemur í 10 mín og athugar hvernig gengur, eru einhverjar spurningar? 	<p>Verkefni 3 - nemendur breyta dansinum í sameiningu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bæta við klappi, rödd og hljóði • Bæta við endurtekningu • Breyta um átt <p>Verkefni 4 - nemendur finna og velja sér nýtt lag við „nýja“ dansinn.</p>

<p>Kennslustund 5 - 40 mín (kl. 11:30 - 12:10)</p> <p>Fjarfundur með öllum kl. 11:50 - 12:10.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nemendur vinna áfram með verkefni 4 fyrri hluta tímans. • Kennarinn fer yfir planið á morgun, dagur 2. • Check out - hvað kom þér á óvart í dag? 	
--	--	--

Dagur 2

<p>Kennslustund 6 - 40 mín (Kl. 8:30 - 9:10)</p> <p>Fjarkennslustund með öllum nemendum og kennara</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Check in - hvernig líður ykkur? Ef þið væruð dýr, hvaða dýr væruð þið í dag? • Farið er yfir plan dagsins og tímalínu. • Tími fyrir spurningar. 	
<p>Kennslustund 7 - 40 mín (Kl. 9:10 - 9:50)</p> <p>Sjálfstæð vinna nemenda.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nemendur vinna sjálfstætt í sínum hópum. 	<p>Verkefni 5 - nemendur setja „nýja“ dansinn saman við lagið sem þeir völdu.</p> <p>Verkefni 6 - nemendur velja bakgrunn fyrir videóið.</p>
<p>Frímínútur kl. 9:50 - 10:10</p>		<p>Nemendur geta t.d. notað frímínúturnar til þess að labba um skólalóðina og velja bakgrunn.</p>
<p>Kennslustund 8 - 40 mín (Kl. 10:10 - 10:50)</p> <p>Sjálfstæð vinna nemenda.</p> <p><i>Hópur 1</i> - kennarinn hittir</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nemendur halda áfram að vinna með verkefni 6, verkefni 7 og fá kannski aukaverkefni. • Viðtalstími með kennara - 	<p>Verkefni 7 - nemendur taka tiktök videó af dansinum með nýja laginu og senda kennaranum.</p> <p>Dæmi um aukaverkefni:</p>

<p>nemendur kl. 10:10 - 10:20</p> <p><i>Hópur 2</i> - kennarinn hittir nemendur kl. 10:30 - 10:40</p>	<p>kennarinn tekur stöðu með nemendum. Ef verkefnið gengur vel og á tímaáætlun þá fá nemendur aukaverkefni og fá þannig tækifæri til að taka verkefnið lengra.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Bæta við auka klappi, rödd, hljóði og/eða hljóðfærum. ● Semja nýtt stef fyrir dansinn með aðstoð tónlistarforrits t.d. Notation Pad, Garage band eða Noteflight. Rými fyrir breytingar á dansi ef þörf krefur. ● Búa til myndband við lagið og nota iMovie við vinnslu hljóðs og myndar.
<p>Kennslustund 9 - 40 mín (Kl. 10:50 - 11:30) Sjálfstæð vinna nemenda.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Þessi kennslustund er notuð til að klára verkefnið. 	
<p>Kennslustund 10 - 40 mín (Kl. 11:30 - 12:10) Fjarfundur með öllum nemendum og kennara</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Nemendur fá jafningarmat ● Nemendur sýna samnemendum videóin. ● Umræður/Munnleg endurspeglun. ● Check out - Nefndu eitthvað eitt sem þér fannst áhugavert á þessum tveimur dögum. 	<p>Verkefni 8 - samnemendur fylla út jafningjamat eftir hvert videó.</p>
<p>Heimaverkefni</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Nemendur fylla út sjálfsmat og senda á kennarann. 	<p>Verkefni 9 - nemendur fylla út sjálfsmat</p>

Nánari útfærsla

Í fyrstu kennslustundinni verður farið í leiki til að þjálfna nemendur í samvinnu. Í leikjunum verður lögð áhersla á samvinnu til að undirbúa nemendur fyrir það sem koma skal. Dæmi um leiki sem hægt er að fara í á Zoom:

1. **Finna hlut** - Kennari biður nemendur að finna hluti í kennslustofunni eða í nágrenninu og sýna í tölvuskjánum, hægt er að fara í keppni á milli hópa. Dæmi um hluti til að finna: límband, húfa, klósettrúlla, leitir (t.d. 3 ákveðnir litir), yddari.
2. **Leika dýr** - Nemandi leikur atgervi dýrs, án hljóðs. Hinir reyna að geta hvaða dýr er verið að leika.
3. **Búa til sögu (spuni)** - Kennari (eða nemandi) byrjar á að segja eina setningu, aðrir eru með stillt á mute. Síðan bætir hver og einn nemandi við söguna með einni setningu eftir fyrirfram ákveðinni röð. Hægt er að láta hópana skiptast á að bæta í söguna.
4. **Spegladansinn** - Kennarinn gerir nokkrar hreyfingar og nemendur spegla það sem kennarinn gerir.
5. **Kermukrákuleikur** - Kennarinn gerir fjórar hreyfingar og segir 1, 2, 3, 4. Nemendur gera sömu hreyfingar og segja 1, 2, 3, 4.
6. **Hvað er breytt** - Nemendur eiga að horfa gaumgæfilega á þann sem er hann. Þeir sem eru hann ekki eiga snúa baki í þann sem er hann. Þá hefur sá sem er hann 30 sek. til þess að breyta 4 atriðum í útliti sínu, taka af sér úrið, bretta upp ermar, taka af sér hálsmen. Að þessum tíma liðnum snúa hinir sér við og eiga að finna breytingarnar. Nemendur skipta um hlutverk.
7. **Hvaða hljóð er þetta?** - Nemendur skiptast á að spila hljóð eða búa til hljóð sem getur verið hvað sem er. Hinir í hópnum eiga að geta hvaða hljóð heyrir.
8. **Brandari** - Hver nemandi segir brandara en þarf að gera einhverja áskorun í leiðinni, t.d. standa á öðrum fæti, vera í planka o.s.frv.
9. **Gretta sig** - nemendur gretta sig eftir ákveðnum fyrirmælum frá hinum hópnum.

Ef sú staða kemur upp að einhverjir nemendur vilja ekki taka þátt í því sem fram fer verður reynt að bregðast við því. Lögð er áhersla á að öllum líði vel í smiðjunni og verður leitast við að allir fái hlutverk með samvinnu að leiðarljósi. Allar hugmyndir eru velkomnar og hægt að finna skapandi leiðir sem henta hverjum og einum t.d. ef einhver vill ekki birtast í mynd þannig að hann þekkist þá væri hægt að snúa baki í myndavélina, sýna aðeins neðri hluta líkamans (fótavinnu) og/eða klæðast búningum.

Nálgun

Hlutverk grunnskóla er að efla nemendann m.a. hvað varðar frumkvæði, sjálfstæð vinnubrögð, gagnrýna hugsun og ábyrgðarkennd. Þetta eru atriði sem listáfangar gegna miklu hlutverki við og einnig má sjá hvaða grunnþættir menntunar tengjast mörgu í listnámi.

Grunnþættir menntunar, samkvæmt aðalnámskrá grunnskóla, eru sex; læsi, sjálfbærni, heilbrigði og velferð, lýðræði og mannréttindi, jafnrétti og sköpun. Þemadagar þar sem viðfangsfangsefnið er skapandi ferli tekur á öllum grunnþáttum menntunar. Hópavinna, samvinna, efling sjálfstæðra vinnubragða, gagnrýnin hugsun, fyrir utan sérstöðuna sem fylgir sköpunarvinnu og hreyfingu sem nemendur fá í tímunum, allt þetta til samans gerir það að verkum að áfanginn nær utan um alla þessa sex grunnþætti menntunar.

Kennsluaðferðir

Í námskeiðinu munu nemendur leggja stund á samvinnunám en eins og fram kemur þá vinna nemendur saman í hópum og deila sameiginlegri ábyrgð við að leysa viðfangsefni sín. Allir nemendur í hópnum þurfa að leggja sitt af mörkum og eru í raun háðir vinnuframlagi hvers annars. Aðferðin er góð þjálfun í félagsfærni og reynir á samvinnu, tillitssemi, hjálpssemi, þolinmæði og hæfni til að leysa úr ágreiningi. Nemendur þurfa að bera virðingu fyrir skoðunum annarra og vera tilbúnir til að skoða hlutina út frá öðru sjónarhorni en eigin. Í samvinnunámi getur bæði verið einstaklings- eða hópmarkmið, ef unnið er út frá hópmarkmiði eins og í námskeiðinu Dans og sprell vinnur hópurinn saman að því að skila ákveðinni afurð (Kennsluaðferðavefurinn, 2020). Gengið er út frá því að nemendur hafi ólíka færni og séu missterkir á þeim sviðum sem hæfniviðmiðin taka til, sem hefur skírskotun til fjölgreindarkenningar Gardners. Notast verður við aðferðir leiðsagnarnáms þar sem áherslan er á endurgjöf sem gagnast bæði nemendum og kennurum. Nemandi getur nýtt sér endurgjöf frá kennara til að ná markmiðum sínum og skipuleggja næstu skref í náminu og kennari nýtir sér upplýsingar um stöðu nemenda til að betrubæta kennsluaðferðir sínar (Heritage, 2007).

Dans og sprell

Dans- og tónlistarsmiðja

Jafningjamat

Nafn: _____

Hópur: _____

Hvaða breytingum tókstu eftir í dansinum?

Annað sem ég tók eftir:

Jafningjamat

Hópavinna

Nefndu eitthvað eitt sem gekk vel í hópavinnunni og nefndu einhverja ósk, hvað hefðir þú viljað sjá öðruvísi?



ÓSK

Sjálfsmat

(vinna sjálfsmat heim og senda á kennarann)

Nafn: _____

Bekkur: _____

	Alltaf	Oftast	Stundum	Sjaldan	Aldrei
Tók virkan þátt í starfinu					
Sýndi áhuga					
Lagði mig fram um að skapa góðan starfsanda					
Hlustaði á það sem aðrir lögðu til málanna					

Hvað hef ég lært í þessum tímum?

Hvað fannst mér áhugaverðast?

Hvað tókst vel hjá mér?

Hvað hefði ég viljað/getað gert betur?

Kennaramat (leiðsagnarmat/nám)

Hópverkefni

Hópur:	Framúrskarandi	Hæfni náð	Á góðri leið	Þarfnast þjálfunar
Þátttaka og virkni í tíma				
Frumkvæði og sjálfstæð vinnubrögð				
Samvinna í hópastarfi				
Myndband unnið út frá verkefnalýsingu				
Samhæfing tónlistar og hreyfinga				
Sýndu öryggi og færni				

Annað/umsögn: _____

Heimildir

Heritage, M. (2007). Formative Assessment: What Do Teachers Need to Know and Do? *Phi Delta Kappan*. *SAGE Journals*, 89(2), 140-145.

Ingvar Sigurgeirsson. Menntavísindasvið Háskóla Íslands. Sótt 21.apríl 2020 af:

<https://notendur.hi.is/ingvars/kennsluadferdir/clim/samvinnunam.htm>

Mennta - og menningarmálaráðuneyti. (2013). Aðalnámskrá Grunnskóla. Reykjavík: Svansprent.

Óskandi. (2020). Leikir. Sótt af <https://www.oskandi.is/leikir>

ShawnMHowell. (2020, 24.apríl). *20 fun games to play on Zoom, easy virtual Zoom games for families*.

[myndskeið], Sótt 29.apríl 2020 af: <https://www.youtube.com/watch?v=KnWUvpMQOpw>

Kennslumyndbönd

<https://www.oskandi.is/kennslumyndboend>

Tiktok kennslumyndbönd:

<https://www.youtube.com/watch?v=FLcGJyekiao>

Kennslumyndband til að klippa Tiktok myndband:

<https://www.youtube.com/watch?v=vl7SBGxln3g>

iMovie kennslumyndband:

<https://www.youtube.com/watch?v=9sOxojlWTao>

Garage Band kennslumyndband:

<https://www.youtube.com/watch?v=CFIcLTqzIR8>

Kennslumyndband fyrir Noteflight:

<https://www.youtube.com/watch?v=eZ3yHvFhH-k>

Kennslumyndband fyrir Notation Pad:

<https://www.youtube.com/watch?v=bASvJ-2pm20&t=1s>