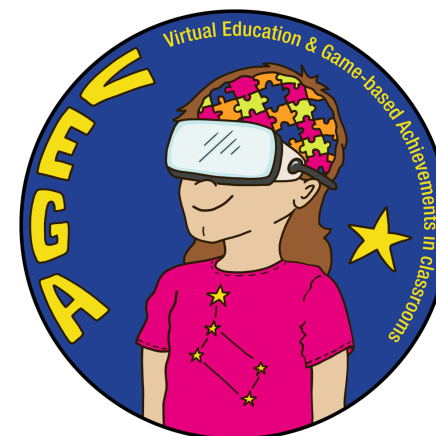




Samskipti og hjálpssemi skipta máli – VEGA kennsluáætlun

Efni: Tölvuleikurinn MAGIS, vinátta, hjálpssemi, enska

Námsgreinar: Enska/samfélagsfræði/samskipti og félagsfærni

Aldur / bekkur: 11 + /miðstig og unglingastig

Stutt lýsing á leiknum:

- Í [MAGIS School of Wizardria](#) eru undarlegir atburðir að gerast: hlutir hverfa og einhver er að plata eða hrekkja aðra. Finndu út hver stendur að baki þessu öllu og hjálpaðu til við að koma á röð og reglu í Wizardria!
- Leikurinn er þróaður af finnskum samtökum um geðheilbrigði í samvinnu við Jyväskylä háskólann og borgina Vaasa. Leikurinn er ókeypis að hluta til og er ætlaður til notkunar eins og hann er. Leikurinn er búinn til fyrir börn á aldrinum 7 til 15 ára. Magis er fræðandi leikur sem ætlað er að bæta sálræna líðan í skólaumhverfi.
- Tungumál þessa leiks eru finnska, sænska og enska.
- Meira um persónuverndarstefnuna: <https://magisgame.com/magisgameprivacypolicy/>



Kynning á áætluninni

- Í þessari kennsluáætlun læra nemendur hvernig á að hjálpa öðrum og bregðast við á réttan hátt. Þeir æfa vináttu og hvernig það að vera góður við aðra getur hjálpað fólki að leysa alls kyns vandamál. Leikurinn er á ensku og með því að spila hann þjálfar nemendur ennfremur enskukunnáttu sína, lestur og skilning og auka orðaforða sinn á ensku.

Markmið verkefnis

Að nemendur:

- skilji hvernig það að vera vingjarnlegur og hjálpsamur getur haft áhrif á líf annarra
- sjái tengsl orsaka og afleiðinga í hegðun okkar
- öðlist aukna ábyrgðartilfinningu fyrir því hvernig þú bregst við fólki
- átti sig á því hvernig einelti getur skaðað líf þolenda og gerenda
- æfi enskuna sína með því að lesa upplýsingarnar í leiknum, svara spurningum og glósa
- öðlist aukinn orðaforða í ensku, bæði rituðu og töluðu máli
- æfi lesskilning sinn á ensku
- kynni lærða þekkingu sína á skýran hátt í skriflegum svörum við spurningum varðandi leikinn



Markmið Aðalnámskrár grunnskóla

Enska:

Að nemandi geti:

- hlustað eftir nákvæmum upplýsingum, valið úr þær sem við á og brugðist við eða unnið úr þeim
- aflað sér upplýsinga úr texta, greint aðalatriði frá aukaatriðum, gert sér grein fyrir helstu niðurstöðum og nýtt sér í verkefnavinnu
- fundið lykilupplýsingar í texta í þeim tilgangi að nýta í verkefnavinnu
- tekist á við margs konar aðstæður í almennum samskiptum, t.d. miðlað og tekið á móti upplýsingum
- tjáð sig um skoðanir sínar, tilfinningar, reynslu og þekkingu
- beitt á raunsæjan hátt sjálfsmati og jafningjamati í tengslum við viðfangsefni námsins og veitt sanngjarna endurgjöf
- nýtt sér reynslu sína og þekkingu til að skapa nýja þekkingu og nota í nýju samhengi
- unnið sjálfstætt, með öðrum og undir leiðsögn og tekið tillit til þess sem aðrir hafa til málanna að leggja

Samfélagsfræði:

Að nemandi geti:

- fylgt ferli orsaka og afleiðinga af gerðum manna og bent á leiðir til úrbóta
- rökstutt gildi jákvæðra lífsviðhorfa, dygða og gildismats, sem mikilvægs þáttar í heilbrigðri sjálfsvitund
- lýst margbreytileika tilfinninga og bent á víxlverkun tilfinninga, hugsunar, hegðunar og samskipta
- sett sig í spor fólks með ólíkan bakgrunn og viðhorf, á ýmsum stöðum og tímum
- vegið og metið skoðanir og upplýsingar, brugðist við þeim á fordómalausan og réttisýnan hátt
- sýnt sanngirni, sjálfstraust og virðingu í samskiptum og samvinnu við aðra,
- ígrundað eigin getu til aðgerða og gert sér grein fyrir afleiðingum gerða sinna eða aðgerðaleyfis
- sinnt velferð og hag samferðafólks síns



Fjöldi nemenda og kennslustunda

- 20 nemendur (unnið í pörum)
- Ca 8 x 60 mín kennslustundir - val kennara, hægt að stytta tímann og hafa hluta áætlunarinnar sem heimanám, t.d. greinargerð í lok verkefnis

Forkröfur/Búnaður og tæki:

- Tölvur með nettengingu og MAGIS leik (á netinu) EÐA iPaddar með MAGIS leiknum

Undirbúningur kennara:

- kynnast MAGIS leiknum almennilega, best væri að spila hann fyrst sjálf/ur
- Kennaraaðgangur á Mentimeter, svo hægt sé að gera orðaský með nemendum
- Undirbúða aðgang í Quizlet og deila með nemendum
- Deila [spurningaskjali](#) með nemendum, þeir afrita skjalið og vinna í því meðan á leik stendur.
- Skipta nemendum í pör, eina tölvu/ipad fyrir hvern nemanda; eina fyrir Quizlet glósur, spurningalista og setningavinnu, önnur til að spila leikinn í.
- [Á þessari vefsíðu](#) er hægt að finna lausnir á sumum vandamálum sem nemendur mæta í leiknum, svona ef þeir geta ekki fundið lausnina sjálfir ;)

Leikurinn er í 4 köflum, gott að áætla að nemendur klára einn kafla í tveimur tímum + verkefni.

Skipulag kennslustunda

Fyrsti hluti (ein kennslustund 1x60mín)

Kennslustund 1

Kennari leggur inn verkefnið með umræðu um vináttu.

- Hvernig sýnum við vináttu?
- Hvernig haga vinir sér ekki?
- Hvernig bregðumst við við þegar við sjáum einhvern lagðan í einelti og hvers vegna?
- Hvaða færni er mikilvægt að tileinka sér til að vera góð(ur) í samvinnu?
 - Að hrósa, sýna tillit, skiptast á, sýna þolinmæði, hjálpa öðrum, biðja um hjálp, hlusta og leysa úr ágreiningi eru allt dæmi um samvinnufærni. Samkennd, virðing, umhyggja, umburðarlyndi eru allt orð sem við viljum sjá.
- Hvað felst í vináttu?
 - Orðaský á vefnum [Mentimeter](#) búið til. Hver nemandi sendir inn 2-4 orð sem honum finnst lýsa vináttu, fyrst á íslensku. Orðin síðan þýdd á ensku í samstarfi við nemendur.
 - Annað orðaský búið til með ensku orðunum. Orðaskýin prentuð út og hengd upp á vegg í kennslustofunni.
- Kennari skiptir nemendum í pör sem eiga að vinna saman í næstu kennslustundum.
- Kennari deilir með nemendum hlekk að [Quizlet.com](#) sem þeir nota til að glósa amk 10 ný orð í hverjum kafla, gera spjald með orðinu og þýðingu á því.
- Leikurinn MAGIS kynntur fyrir nemendum og þeir byrja á fyrsta kaflanum í annararri tölvunni/ipad.



- Á meðan þeir spila leikinn hafa þeir skrá með [spurningum](#) opna í hinni tölvunni, einnig quizlet.com fyrir glósur. Kennari hvetur nemendur til að skipta um hlutverk reglulega
- Í lok tímans: Ígrundun. Hvernig gekk að spila leikinn? Hvernig gekk samstarfið? Sáuð þið einhver dæmi þess í leiknum hvernig vináttan/hjálpsemi gat hjálpað einhverjum? Var einhver persóna sem sýndi slæma hegðun? Hvernig brugðust þið við þessari hegðun?

Annar hluti (5 kennslustundir, 5x60mín)

Kennslustund 2 + 3

- Skoða orðaskýin frá fyrri tíma, rifja upp um hvað vinátta snýst.
- Horfa á Reynslu Selmu og Hermanns, [myndband um einelti](#) (4,17 mín)
- Hvernig leið ykkur meðan þið horfðuð á myndbandið? Fyrir hvaða tilfinningum funduð þið?
- Nemendur spila leikinn, svara spurningum og glósa jafnharðan í Quizlet.
- Í lok tíma: Ígrundun.
 - Hvernig gekk að spila leikinn?
 - Hvernig gekk samstarfið?
 - Sáuð þið einhver dæmi þess í leiknum hvernig vináttan/hjálpsemi gat hjálpað einhverjum?

- Var einhver persóna sem sýndi slæma hegðun?
- Hvernig brugðust þið við þessari hegðun?

Kennslustund 4

- **Neteinelti** - hvað er það?
 - Hafið þið lent í neteinelti?
 - Þekkið þið einhvern sem hefur lent í neteinelti eða staðið fyrir því?
 - Hvernig er best að bregðast við ef við lendum í eða þekkjum einhvern sem lendir í neteinelti?
- Horfa á stutt myndband um neteinelti: [Ég á netinu](#) (1.52 mín)
- Stuttar umræður um myndbandið.
- Nemendur halda áfram með MAGIS, svara spurningum og glósa jafnharðan.
- Í lok tímans: Ígrundun. Stutt spjall um hvernig gekk, hvaða spurningar komu upp o.fl.



Kennslustundir 5 + 6

- Nemendur spila MAGIS, svara spurningum og glósa jafnharðan.
- Hvetja nemendur til að vinna saman að verkefnum leiksins og aðstoða hvert annað.
- Í lok tímans: Ígrundun. Stutt spjall um hvernig gekk, hvaða spurningar komu upp o.fl.

Þriðji hluti (2 kennslustundir, 2x60mín)

Kennslustund 7 + 8

Þau pör sem ekki hafa náð að ljúka leiknum MAGIS fá hálfa fyrri kennslustundina til að gera það, eftir það hætta þeir þar sem þeir eru staddir. Þeir sem hafa lokið leiknum hefjast handa við vinnu tímans:

- Tvö og tvö pör vinna saman. Vinna í **Quizlet**, æfa sig fyrst í sínu eigin setti, síðan frá hinu parinu
- Nemendur búa til *amk 10 setningar* í Google docs (vinna neðan við spurningalistann úr leiknum) með orðum úr Quizlet, fá til þess ákveðinn tíma. Einnig búa þeir til *fimm spurningar* úr leiknum (nota sínar glósur) til að spyrja bekkinn. Deila skjalinu með kennara.
- Eftir ákveðinn tíma lesa nem setningarnar fyrir hvorn annan og æfa þannig framburðinn á orðunum.

- Nemendur spyrja bekkinn spurninganna úr leiknum, unnið í pörum og skipst á.
- Nem skrifa einstaklingslega *stutta greinargerð um leikinn á ensku (ca 100 orð)* í Google docs (sama skjali) eða öðru völdu forriti og deila með kennara. Nota orð úr Quizlet í greinargerðinni.

Í lok þessa verkefnis ræðir kennari við nemendur um leikinn og hvað hann stendur fyrir, um myndböndin tvö og hvað nemendur hafa lært á þessu.

Þegar allir hafa skilað inn 10 setningum með orðum úr **Quizlet**, spurningunum fimm og greinargerðinni er komið að mati.

Nemendur fylla út [meðfylgjandi matslista](#) með því að kópera skjalið, lita viðeigandi reiti og deila með kennara.

[Formlegt mat á leiknum fyrir kennara](#)