

Vor 2022

Snjallræði - hönnunarstund

Sprotasjóður lókaskýrsla

Styrkþegi: Málfríður Bjarnadóttir
Ábyrgðaraðili: Rósa Ingvarsdóttir

innlagnir fyrir áskorun en áskorunin sjálf er opin og fá nemendur þar alveg frjálsar hendur. Mikil áhersla er sett á að ekkert er rétt eða rangt heldur eru þau hvött til að hugsa eins langt út fyrir boxið og þau mögulega geta. Þegar nemendur hafa lært vinnubrögðin og eru orðnir ágætlega sjóaðir í þessu þá verður leitað til þeirra með hugmyndir af áskorunum. Þannig eru þeir virkjaðir sem þátttakendur í heildarverkefninu sjálfu. Hugmynd að fyrirkomulagi væri að skipta því á milli árganga þ.e. árgangarnir ættu ákveðna viku og ættu að koma með áskorun fyrir þá vikuna. Einu sinni á önn yrði svo stærri áskorun, þar sem nemendur koma til með að glíma við raunverulegar áskoranir á borð við loftslagsbreytingar, plastmengun í hafinu, matarsóun í mótuneyti, heimsfaraldur eins og Covid eða eitthvað annað sem tengist því sem er í gangi í þjóðfélaginu eða jafnvel á heimsvísu hverju sinni og allir ættu að tengja við. Fyrir þessar áskoranir fá nemendur lengri tíma og er unnið markvisst að þeim t.d. Í heila viku. Í lokin verður kynning á afrakstrinum, foreldrum boðið að mæta, settir upp básar þar sem hver hópur kynnis sína hugmynd og afurð. Til að lesendur átti sig á hvernig þessar hönnunaráskoranir ganga fyrir sig koma hér tvö dæmi, ein minni áskorun og ein stærri. 1. Minni áskorun: Ímyndið ykkur að þið séuð sjávarlífverur. Þið þráið að fá að lifa einn dag á landi, hvernig fari þið að því? Hannið lausn. 2. Stærri áskorun: Því er spáð að árið 2050 verði meira plast í sjónum en fiskar. Af hverju er plastmengun slæm og hvernig getum við komið í veg fyrir hana? Hannið lausn. Með áskorun 1 yrði efniviður kannski álpappír, dagblöð, málningarteip, rör og vír. Í áskorun 2 þurfa nemendur að fara í meiri rannsóknarvinnu. Hér ákveða nemendur sjálfir efnivið út frá þeirra lausn. Hér er um mun yfirgrípsmeira verkefni að ræða þar sem lausnin þarf að vera sett fram á skýran hátt ásamt kynningu sem svo verður kynnt fyrir samnemendum og foreldrum. Í báðum tilfellum byrja nemendur á því að ræða saman sem hópur út frá ferli hönnunar. Skilgreina þarf notandann og hans þarfir, fara í gegnum hugstormun (e. brainstorm) og skrifa niður allar mögulegar hugmyndir (hér er allt leyfilegt), velja svo 1-2 tvær hugmyndir til að vinna frekar, teikna upp og búa til frumgerð, að lokum er hugmyndin prófuð og kynnt fyrir öðrum.

fleiru. Þess vegna var ákveðið að nemendur myndu teikna upp sína afurð, lýsa henni og kynna hana. Kennarar höfðu svo frjálssar hendur með það hvort þeir vildu taka þetta lengra og leyfa nemendum að búa til sína afurð.

Ávinningur verkefnisins

Allir starfsmenn og allir nemendur skólans tóku þátt í þessu verkefni. Verkefnið varð til þess að gera kennara jákvæða og áhugasama um vinnu eins og þessa. Stóru áskoranirnar voru unnar út frá aðfræðifræði verkefnamiðaðs náms (e. *project based learning*). Allir starfsmenn fengu því að kynna þeirri kennsluáferð og varð umræðan í kjölfarið jákvæð. Allir nemendur voru virkir þátttakendur og þeir sem almennt taka lítið þátt í bóklegu námi blómstruðu hér. Það kom kennurum á óvart hvað nemendur unnu vel og sjálfstætt. Margir eru hræddir við að missa tökin þegar farið er í vinnu eins og þessa en flestir sáu að það var ekki raunin. Nemendur voru mjög jákvæðir fyrir Snjallræðinu og voru farnir að koma sjálfir með hugmyndir af áskorunum þegar líða fór á veturinn.

Stóru verkefni sem unnin voru þennan veturinn voru *Plastmengun í hafinu* og *Ég hef áhrif!* Markmið þessarar stóru verkefna er að fræða nemendur og vekja þá til umhugsunar um þeirra hlutverk í heiminum. Fá þá til að velta fyrir sér hvað þeir geta gert til að leggja sitt að mörkum við að leysa þau vandamál sem mannkynið stendur frammi fyrir. Verkefni skiluðu sér alla leið heim og út allt skólaárið þar sem nemendur voru mjög meðvitaðir. Nemendur voru úrræðagóðir og lausnamiðaðir og sýndu mjög skapandi vinnubrögð við vinnu verkefnanna. Nemendur sýndu miklar framfarir í samvinnu en öll verkefni eru unnin í hóp. Nemendur þjálfuðust í samvinnu, skapandi og gagnrýnni hugsun, tjáningu og miðlun. Nemendur voru frumlegir og skapandi og verður gaman að sjá hvernig vinnubrögð þeirra munu halda áfram að þróast. Öll verkefni er hægt að sjá á síðu verkefnisins: snjallraedi.helgafellsskoli.is.

twitter undir #menntaspjall. Höfundur verkefnis er fús til að kynna verkefnið fyrir hverjum þeim sem óskar þess.

Dagsetning 14.06.2022

Málfríður Bjarnadóttir
Málfríður Bjarnadóttir, verkefnisstjóri

Rósa Ingvarsdóttir
Rósa Ingvarsdóttir, skólastjóri



Helgafellsskóli