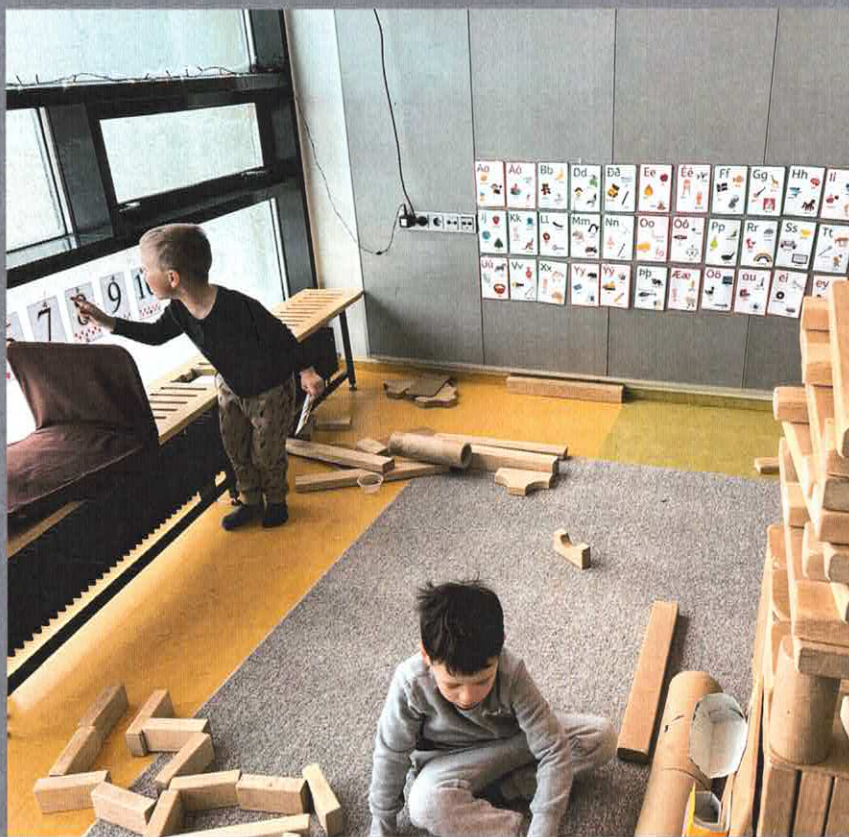


# LEIKUR AÐ LÆSI Í GEGNUM EININGAKUBBA



Leikskólinn Rauðhóll

UMS-67

Ingibjörg Jónasóttir  
deildarstjóri



# Efnisyfirlit

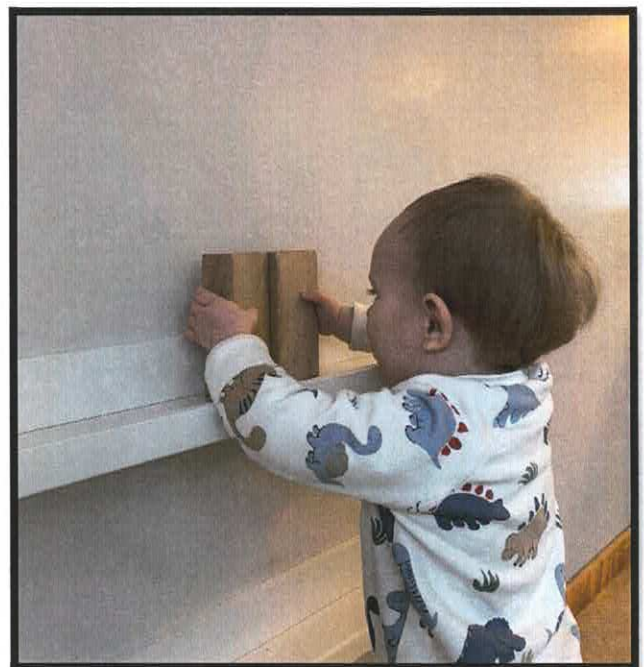
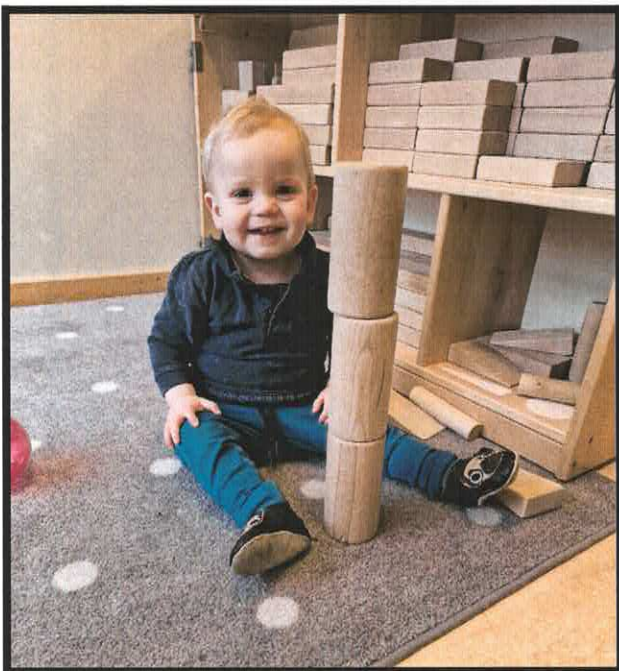
1. Inngangur.....	2
2. Leikur að læsi í gegnum einingakubba .....	3
2.1 Kveikja að verkefninu .....	4
2.2 Markmið verkefnisins.....	4
3. Einingakubbar og fræðin .....	5
4. Lýsing á verkefninu.....	7
5. Skráningar frá nokkrum deildum leikskólans .....	8
6. Mat á verkefninu.....	24
6.1 Frávik og hindranir .....	26
7. Niðurstöður og helsti ávinningur verkefnisins.....	27
8. Heimildaskrá .....	28

# 1. Inngangur

Leikskólinn Rauðhóll er tíu deilda leikskóli í þremur húsum. Eins til þriggja ára nemendur leikskólans eru á Litum, fjögurra til sex ára nemendur eru á Ævintýrum og fara þau börn á fimm vikna fresti í skógarhúsið í Björnslundi og dvelja þar viku í senn. Einingakubbar eru efniviður sem er á öllum deildum leikskólans og eru þeir aðal leikefni skólans. Það eru færri kubbar á Litum en svo fjölgar þeim eftir því sem börnin verða eldri. Einnig er meira um viðbótarefnivið á Ævintýrum, s.s. litaðir teningar, tappar og efnisbútar.

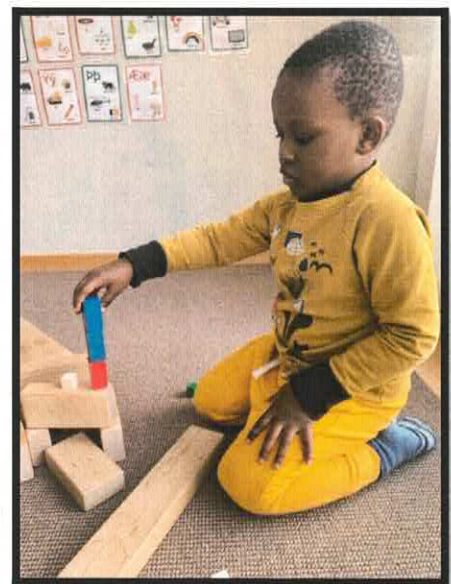
Bernskulæsi vísar til lestrarhegðunar barns á leikskólaaldri áður en formleg lestrarkennsla hefst í grunnskóla. Ung börn byggja upp þekkingu sína í gegnum uppgötvanir um ritmálið í umhverfi sínu og ekki síst í gegnum bókalestur og málhvetjandi samskipti við fullorðna og önnur börn. Á þessum tíma í lífi barns eru ekki gerðar kröfur um læsinnám, þar sem námsaðstæður eru á forsendum barnsins, afslappaðar og lausar við gagnrýni með því opnast heimur læsis smátt og smátt.

Með þessu verkefni er ætlunin að styrkja og efla læsi drengja í gegnum leikinn, þar sem einingakubbar verða í aðalhlutverki. Hugmyndin er að útvíkka læsi með því að kveikja áhuga á viðfangsefninu ásamt því að prófa fjölbreyttar kennsluaðferðir sem nýtast munu sérstaklega drengjum.



## 2. Leikur að læsi í gegnum einingakubba

Í leikskóla ber að skapa aðstæður svo börn fái ríkuleg tækifæri til að kynnst tungumálinu okkar og möguleikum þess og öðlast skilning á að ritað mál og tákni hafi merkingu (Aðalnámskrá leikskóla, 2011). Fram kemur í niðurstöðum rannsóknar Elvu Önundardóttur (2011) að leikur barna í leikskóla með einingakubba jók málnotkun þeirra. Leikskólinn Rauðhóll hefur frá upphafi skólans boðið upp á einingakubba á öllum deildum sem eina af aðaláherslum í leikefni barna. Einingakubbar er opinn efniviður sem Caroline Pratt hannaði um aldarmótin 1900. Einingakubbar gefa börnunum tækifæri til þess að samþætta námssvið og mæta grunnþáttum menntunar sem eru læsi, sjálfbærni, heilbrigði og velferð, lýðræði og mannréttindi, jafnrétti og sköpun. Einingakubbar í Rauðhól höfða sterkt til drengja og hafa ýmis verkefni verið unnin út frá áhugasviði barna í gegnum einingakubba. Það hefur sýnt sig að þegar drengir hafa unnið verkefni sem höfða til áhugasviðs þeirra dregur áhugi og forvitni þá áfram til þess að finna svör, skapa og uppgötva. Samtalið sem á sér stað í leik með einingakubbum gefur drengjum aukið tækifæri til þess að nota tungumálið með fjölbreyttum hætti og með því að kafa dýpra í viðfangsefnið gefst tækifæri til að bæta við hugtökum, orðaforða og ritmálinu. Leikur í einingakubbum í Rauðhól felur í sér samskipti milli barna með margvíslegum rökræðum, samningaviðræðum og þekkingarleit sem eflir öll börn.



## 2.1 Kveikja að verkefninu

Ákveðið var að fara af stað með verkefnið „Leikur að læsi í gegnum einingakubba“ þar sem það hefur ekki farið framhjá neinum að umræðan í samfélaginu hefur verið sterk undanfarið um stöðu drengja og læsi og er verkefnið mótsvar við því og hvernig hægt er að vinna með það í leikskólanum. Einingakubbar eru helsti efniviður leikskólans og hentar því vel að efla læsi drengja í gegnum leikinn þeirra. Kennarar Rauðhóls höfðu ákveðnar hugmyndir um hvernig hægt væri að útvíkka læsi drengja og kveikja áhuga þeirra á viðfangsefninu. Í Rauðhól er starfað eftir hugmyndafræðinni flæði (e. flow) eftir Mihaly Csikszentmihaly sem var sérfræðingur í jákvæðri sálfræði. Einingakubbar eru ekki hannaðir með fyrirfram ákveðin námsmarkmið í huga og gefur börnum því tækifæri á að komast í svokallað flæðisástand þar sem börnin gleyma stað og stund og áhuginn þeirra tekur yfir. Leitast var við að þróa og prófa fjölbreyttar kennsluaðferðir sem nýtast drengjum þá sérstaklega. Ritföng, bókstafir, tölustafir og orð sem tengjast áhugasviði drengjanna hverju sinni yrði aðgengilegra á einingakubbasvæðum leikskólans og að stuðst væri við fjölbreyttar skráningar í gegnum ferlið.

## 2.2 Markmið verkefnisins

Markmið verkefnisins var að efla lestraráhuga drengja í gegnum áhugasvið þeirra. Notast var við kennsluaðferðir sem byggjast á styrkleikum, áhuga, hugmyndum og þátttöku drengja í leik með einingakubba. Í lok verkefnisins var markmiðið að ná fram þeim árangri að sjá félagslega sterka drengi með fjölbreyttan orðaforða og aukinn málskilning sem skilar sér í innihaldsríkari samskiptum.

### **Leiðir sem valdar voru til að ná markmiðum verkefnisins:**

Myndað var einingakubbateymi kennara en í því er einn kennari af hverri deild leikskólans til þess að styðja við verkefnið og miðla áfram upplýsingum á sinni deild. Með þessu teymi skapaðist skemmtilegt lærdómssamfélag sem hittist m.a. í gegnum fjarfundabúnað á Covid tímum. Teymið var með fyrirlestur á skipulagsdegi þar sem verkefnið og vinnan var kynnt fyrir öllum kennurum leikskólans. Farið var yfir hugmyndafræði einingakubbana þar sem byggingarstigin sjö voru kynnt og hlutverk kennara með börnunum í einingakubbum. Einnig var farið yfir þróun og áskoranir sem fela m.a. í sér að hafa kubba alltaf aðgengilega og börnin fá að kynna þeim á sínum forsendum. Einnig var ítrekað mikilvægi þess að kennarar séu duglegir að setjast á

kubbasvæði því þannig laðast börnin að því. Kennarar þurfa einnig að vera vakandi fyrir áhugasviðum barnanna á meðan leiknum stendur og útvega viðbótar efnivið í samræmi við það.

### 3. Einingakubbar og fræðin

Einingakubbar koma frá hugmyndafræði Caroline Pratt. Hún var bandarískur barnakennari sem vildi brjóta upp hefðbundnar kennsluaðferðir meðal annars með efnivið sem gæfi börnunum tækifæri til þess að efla þroska og nám í gegnum sköpun, uppgötvun og með því að prófa sig áfram. Pratt vildi að börn fengju tækifæri til þess að endurskapa umhverfið sitt og reynslu í námi þeirra, þau eiga að fá að uppgötva á sinn hátt hvernig heimurinn okkar virkar ásamt því að fá innsýn inn í ólíka heima fólks. Til þess að börn fái að upplifa þessa þætti þurfa þau efnivið sem er án stýringar eða leiðsagnar og lagar sig að þörfum þeirra, hún hannaði út frá þessu kubba safnið sitt sem var og er enn í dag meginefniviður í námi og kennslu yngri barna í skólum.

Einingakubbar eru sveigjanlegur og opinn efniviður þar sem börn eiga ekki að þurfa að styðjast við stýringu frá kennara og ímyndunarafl þeirra fær að njóta sín. Börnin fá algjörlega að ráða ferðinni í námi þeirra með einingakubbunum þar sem reynsla þeirra frá raunheiminum kemur í ljós (Ásta Egilsdóttir, 2006; Elva, 2009).

Kubbaleikur barnanna fer í gegnum í 7 byggingarstig. Á fyrsta stiginu eru börnin að kynnst kubbum og hvernig þau geta unnið með þá, þau eru mikið að labba með kubbanum og raða þeim óreglulega hlið við hlið eða ofan á hvorn annan. Á stigi tvö byrja börnin að byggja meira með kubbum þar sem þau eru farin að raða þeim lárétt hlið við hlið eða hlaða þeim upp í lóðréttar byggingar, á þessu stigi sést mikið af endurtekningum þar sem þau taka alltaf einn kubba í einu og leggja hann til eins og þau vilja hafa hann. Þessi endurtekning leiðir til þess að mynstur, raðir og turnar fara að láta sjá sig. Á þriðja stigi fara börnin að gera svokallaða brú sem felur í sér mikla þraut í að stilla tveimur kubbum upp samhliða og brúa bilið á milli þeirra með þriðja kubbum. Þetta stig reynist erfitt og þarfnast mikillar þolinmæði þar sem börnin gera margar tilraunir að raða kubbum saman. Á fjórða stigi fara börnin að afmarka svæðið sem þau kubba á, þau raða kubbum saman þannig að þeir afmarki ákveðið svæði. Börnin eru enn að kynnst efniviðnum og hvað sé hægt að skapa með honum. Á fimmta stiginu eru börnin farin að kynnst efniviðnum og möguleika hans það vel að þau eru orðin fær um að gera ýmsar tilraunir með hann, mynstur, samhverfu, speglun, jafnvægi og burðarþol eru dæmi sem

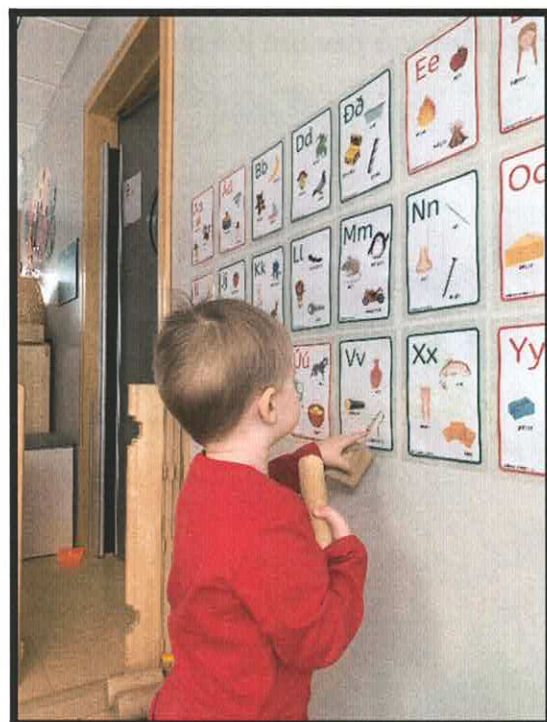
eru farin að bætast við tækni þeirra og er það endurtekningin sem hjálpar þeim að auka stöðugt við þessa færni. Á sjötta stiginu eru byggingar þeirra farnar að fá á sig nöfn sem eru oft ákveðin fyrir fram og út frá þessu tengist hlutverkaleikurinn inn í næsta stig. En það er sjöunda stigið sem ræðst síðan af þessum hlutverkaleik með efniviðinn, geta barnanna í kubbastarfinu eykst enda er efnið ekki lengur stjórnandi aðstæðna líkt og áður. Á þessu stigi fara byggingarnar að standa fyrir eitthvað ákveðið og endurspeglar reynslu barnanna, þau fara einnig að biðja meira um aukahluti inn í kubbaleikinn til að dýpka skilgreiningu byggingarinnar enn frekar og það sem þau eru að fást við með henni (Ásta Egilsdóttir, 2006).

John Dewey og Caroline Pratt styðjast mikið við sömu hugmyndafræði þar sem meginatriðið er að börn fái tengsl við samfélagið í námi þeirra og að barnið fái að ráða ferðinni. Leikurinn er besta aðferðin til þess að börnin nái þessum markmiðum. Hlutverk kennarans spilar mjög stóran þátt í einingakubbum þar sem kennarinn þarf að finna meðalveginn á því að vera áhorfandi og að vera stjórnandi. Kennarinn þarf að hafa virðingu fyrir leik barnanna og leyfa hugmyndaafli þeirra að koma í ljós en efla og styðja þau í gegnum leikinn, það getur hann gert með opnum spurningum og halda uppi samræðum við þau um leikinn þeirra (Elva, 2009).



## 4. Lýsing á verkefninu

Í byrjun árs 2022 var farið í að hengja upp stafróf og tölustafi á kubbasvæðum allra deilda ásamt því að ritföng og blöð voru höfð aðgengileg með aukaefniviðnum á deildum á Ævintýrum. Myndir voru teknar af kubbasvæðum áður en verkefnið hófst og aftur nokkrum mánuðum seinna til þess að sjá hvernig læsi er að birtast börnunum og hvernig þau eru að notast við það í kubbaleiknum. Áhersla var lögð á að kennarar væru markvísst til staðar á kubbasvæðum til þess að styðja við málnotkun barna. Þeirra hlutverk er m.a. að skapa samræður með börnunum og setja orð á hluti og athafnir ásamt því að hvetja börnin til þess að segja frá og eiga í samskiptum sín á milli í gegnum leik með einingakubba. Kennarar notuðu aðallega mynda og myndbands skráningar til þess að halda utan um ferlið. Kubbateymið var með reglulega fundi þar sem skráningum var deilt og miklar umræður sköpuðust um hugmyndir að verkefnum sem hægt væri að gera með börnunum í einingakubbum og hvernig hægt væri að efla læsi í gegnum þá. Skráningum tengdum verkefninu var safnað saman í möppu inni í undirbúningsherbergi ásamt því að þær voru aðgengilegar í sameign í tölvum leikskólans.





## 5. Skráningar frá nokkrum deildum leikskólans

### Gula deild – 1-2 ára gömul börn

#### **Bílar**

1. Kennari fór með dreng á kubbasvæðið, hann hafði minni áhuga á einingakubbunum en hin börnin. Hann hefur þó áhuga á bílum þannig að hann tók bílakörfuna með sér. Kennari tók bílinn og lét hann renna niður einingakubb. Drengurinn var fljótur að átta sig á því að kubburinn þyrfti að halla til þess að bíllinn gæti runnið hraðar niður og gerði það. Kennari setur allan tímann orð á athafnir sem hann endurtekur við og við. Drengurinn fer síðan að setja orð á athafnir eins og „Annan kubb“ eða „Datt“ þegar kubbur datt.



2. Kennari bjó til brú og setti orð á athafnir sem tengjast henni og bílunum. „Prófaðu að setja bíllinn ofan á brúnna“ og „Heldurðu að bíllinn geti ekið undir brúnna?“ Drengurinn gerði þetta.

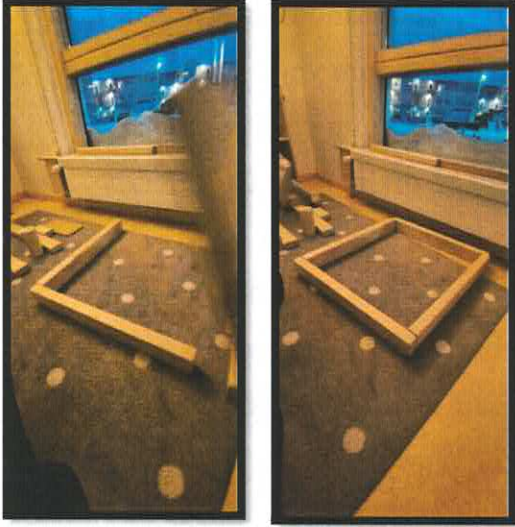


3. Drengurinn byrjaði þá að búa til sína eigin brú. Kennari fylgdist með. Hann gerði ekki brú en hann gerði þó litla byggingu sem hann lærði mikið af. Hann þurfti að einbeita sér mikið að því að láta kubbana haldast uppi og fattaði upp á því að setja kubba í kring til þess að hún myndi halda jafnvægi. Kennari setti orð á athafnir til þess að stuðla að læsi í gegnum einingakubba. Hann prófaði síðan að setja bíl ofan á til að reyna enn meir á jafnvægið.



## Bláa deild – 2-3 ára gömul börn

### Vatnskassavin



Drengur kom að einingakubbunum þar sem búið var að setja tvo kubba saman í L. Hann var fljótur að ná í fleiri kubba til að mynda ferning. Síðan lagði hann tvær plötur í miðjuna. Hann náði sér í bíla, fór að keyra annan þeirra og gaf kennaranum hinn til að keyra. Þegar hann var spurður hvað hann hafi verið að byggja sagði hann „Vatnskassavin og þetta er Leiftur.“ Síðan bættist Krókur við.



## Græna deild - 2 ára gömul börn

### Hugleiðingar frá kennara

„Ég kom á grænu deild og er vön að vinna með elstu börnunum í leikskólanum og furðaði mig stundum á því hvað kubbarir voru alltaf út um allt hjá þessum yngri börnum. Börnin voru flest nýorðin tveggja ára, sum tveggja og hálf. Börnin voru komin á stig eitt og fannst mér það dálítið yfirþyrmandi. Þau voru mikið að dreifa þeim út um allt en ég áttaði mig á að það er spennandi að fá að fylgjast með þeim, það er svo spennandi að fá að fylgjast með kubbeleiknum þróast. Ég er búin að vinna í Rauðhól í nokkur ár og þarna náði ég að fá tækifæri til að fylgjast með kubbaferlinu frá byrjun. Kubbastarfið uppi á Ævintýrum er stórkostlegt en það er alveg jafn stórkostlegt hér á Litunum þó það sé á fyrri stigum í kubbaferlinu.“



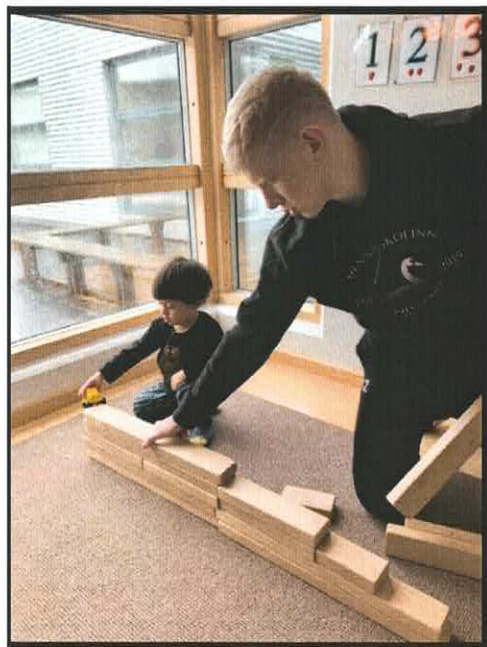
„Dýrin þurfa hoppa upp á til að fá sér að borða.“

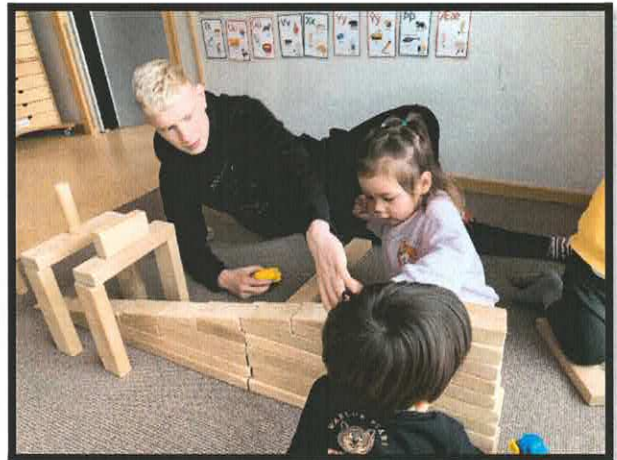
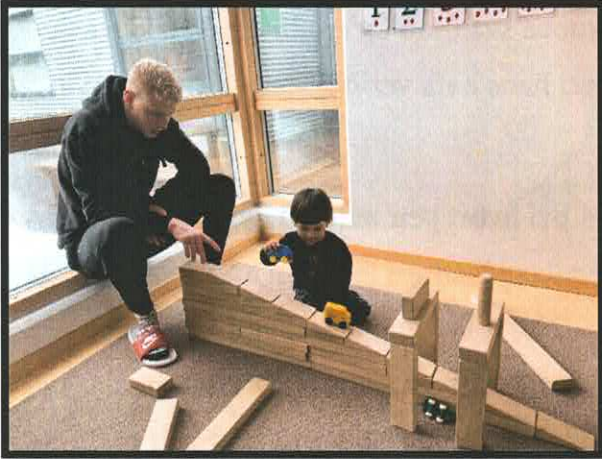
## Rauða deild – 2-3 ára gömul börn

### **Kubbaleikur vor 2022**

Drengur var að leika sér með plastbíl á einingakubba svæðinu og eru bílar sérstaklega mikið áhugamál hjá honum. Kennarar á deildinni hans hafa verið að leggja sig fram við að styrkja í íslenskuna hjá drengnum.

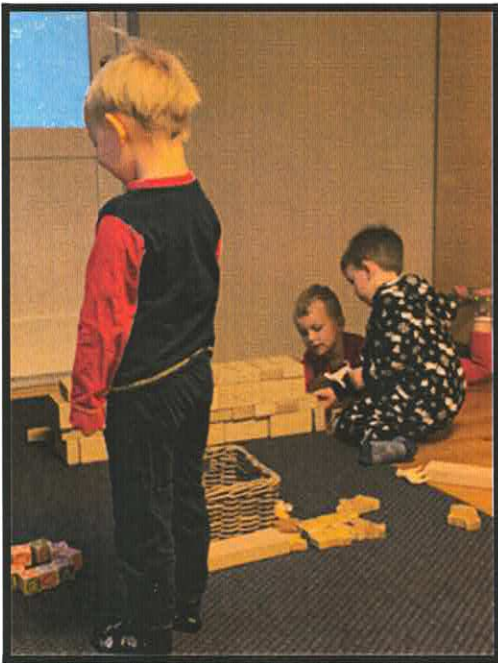
Kennari gaf sig á tal við drenginn og stakk upp á því hvort þeir ættu að byggja bílabrú saman. Kennarinn var markvisst að leggja orð á allar athafnir í leiknum ásamt því að eiga í samræðum við barnið um ferlið á byggingunni. Hugtökin upp og niður og hærra og lægra voru markvisst notuð í leiknum þegar við átti. Þegar kennarinn var kominn á einingakubbasvæðið voru önnur börn fljót að koma til þeirra til þess að taka þátt í leiknum. Þannig sköpuðust aðstæður fyrir samræður og samskipti milli barna og kennara. Tungumálið var markvisst notað í samskiptum við barnið og hin börnin sem bættust við í leiknum sem ekki hefði átt sér stað ef kennari hefði ekki komið á einingakubba svæðið.



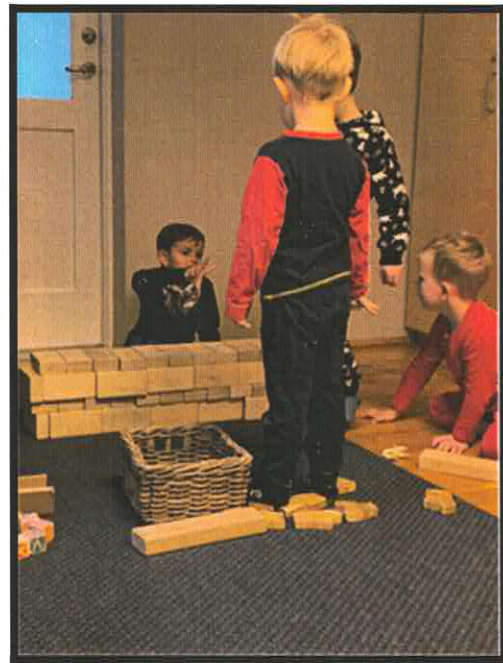


Skógarhúsið í Björnslundi - 3 og 4 ára gömul börn

**Hundahús í byggingu**



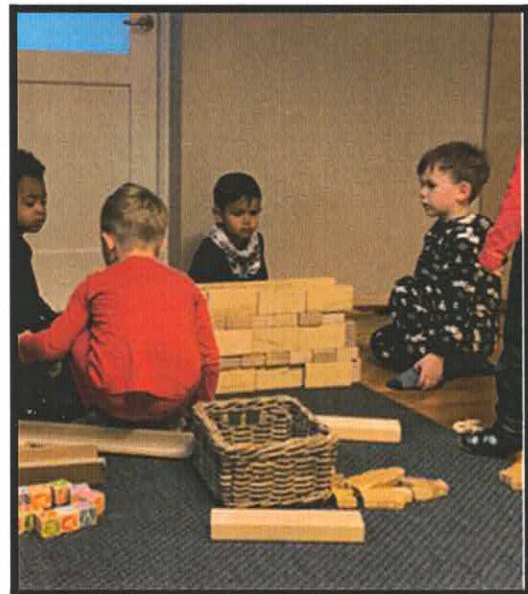
Hér eru drengirnir búnir að búa til tveggja hæða hundahús.



Upp kom hugmynd að bæta þriðju hæðinni á húsið og þrír fingur settir á loft til að sýna hversu margar hæðir.



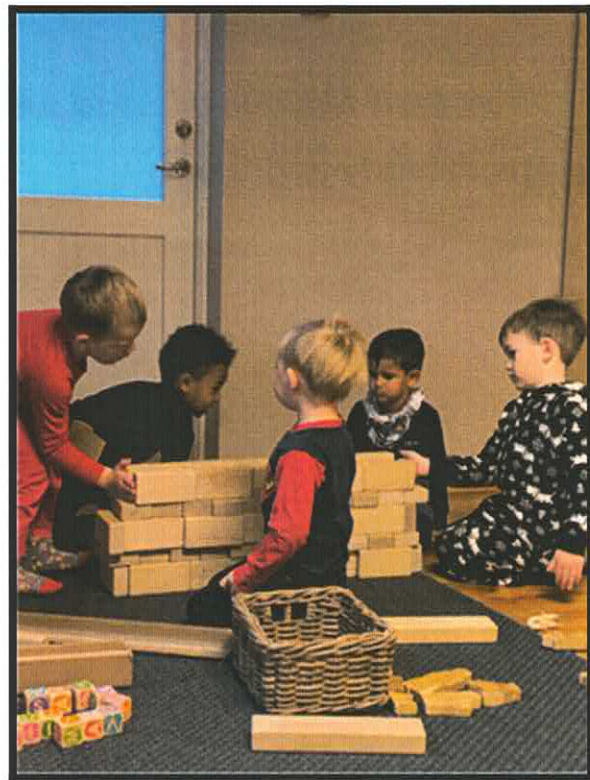
Hafist handa við við bygginguna.



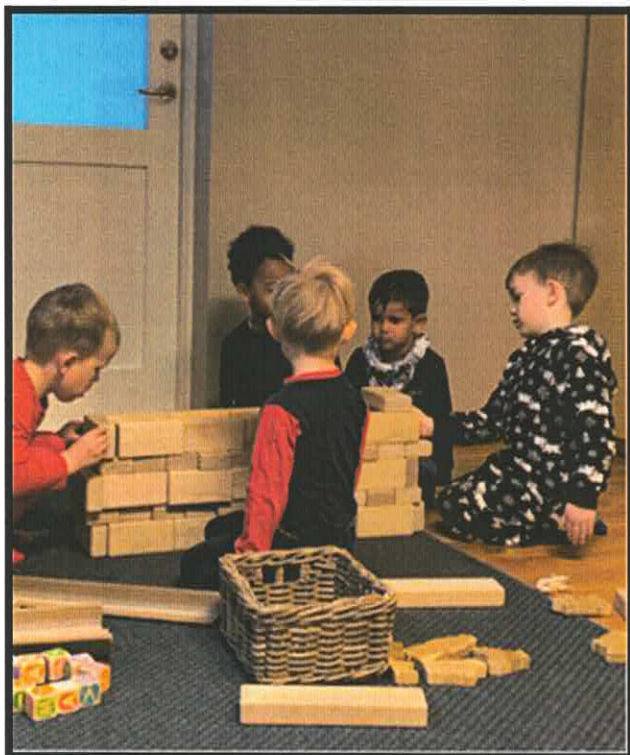
Eitthvað stemmir þetta ekki og standa enda-kubbarnir út af og því ekki hægt að loka húsinu og upp hefst miklar umræður hvað sé hægt að gera í því.



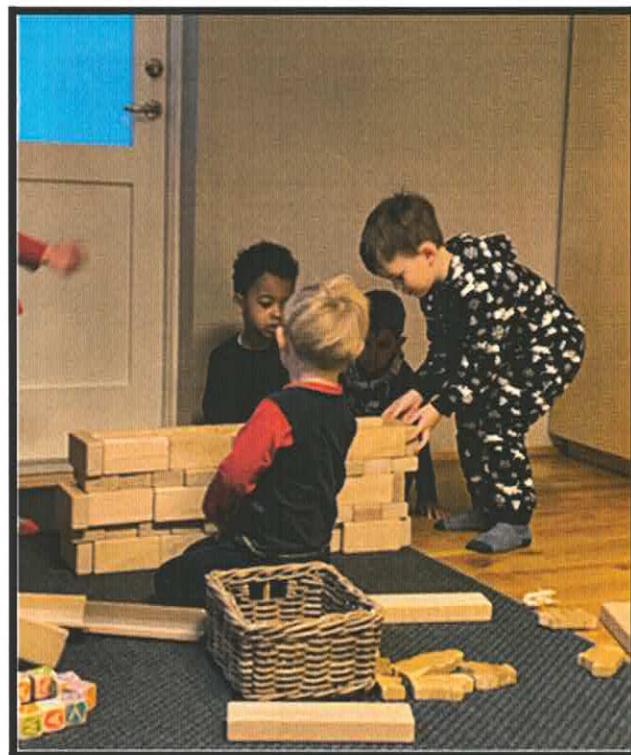
Ýmislegt er reynt til að koma endum kubbanna á sinn stað.



Einn drengurinn ákvað að ýta kubbunum „Svo allt sé jafnt.“ og segir hinum að halda til að þetta detti ekki.

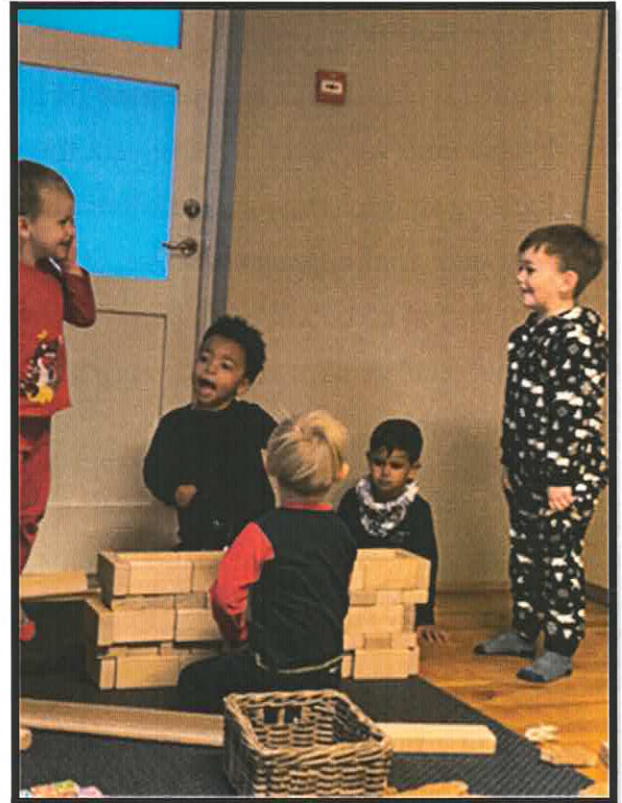
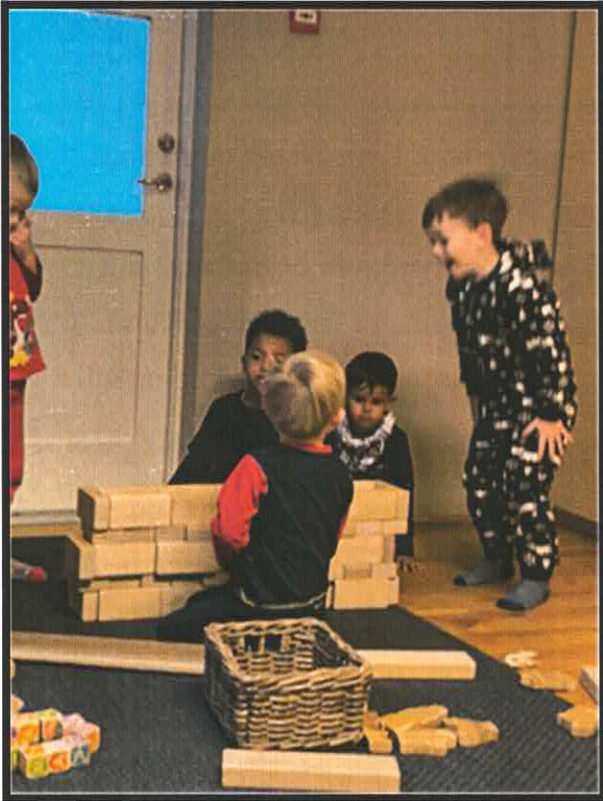


Með mikilli nákvæmni og samvinnu þá næst árangur.



Kubburinn kominn á sinn stað og þá er að sjá hvort að hægt sé að loka hinum endanum.





Mikil fagnaðarlæti brutust út þegar í ljós kom að kubbarirnir héldust á sínum stað.



Þá var bara að ljúka við verkið með að setja þakið á.

## Ævintýralundur - 5 ára gömul börn

### **Pizzastaður**

Þann 11. janúar fékk einn drengur þá hugmynd að búa til pizzastað. Byrjað var á því að byggja einn vegg sem reyndist vera frábær veggur fyrir staðinn. Kennari tók eftir áhuga hans og studdi hann í gegnum ferlið með það í huga. Hann byrjaði á því að byggja skilti fyrir ofan aðalinngang staðarins. Síðan bættist við það búðarborð, ofn og auðvitað allt sem þarf til að búa til bestu pizzu í heimi. (Litríkir teningar sem eru í aukaefniviðnum komu í stað skinku, sveppa, papriku o.s.frv. Einnig voru ýmsar sósur, gosdrykkir og safi á boðstólum).

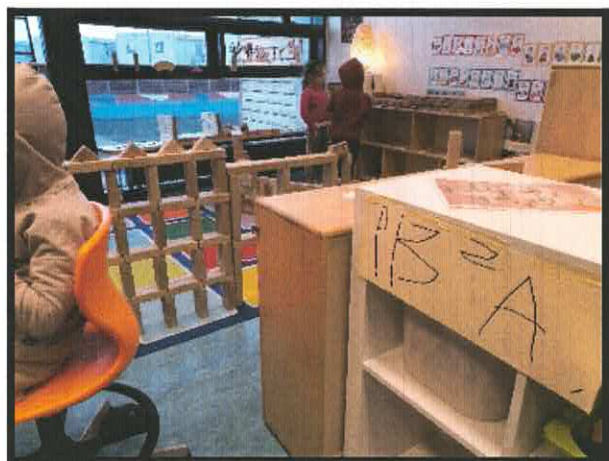
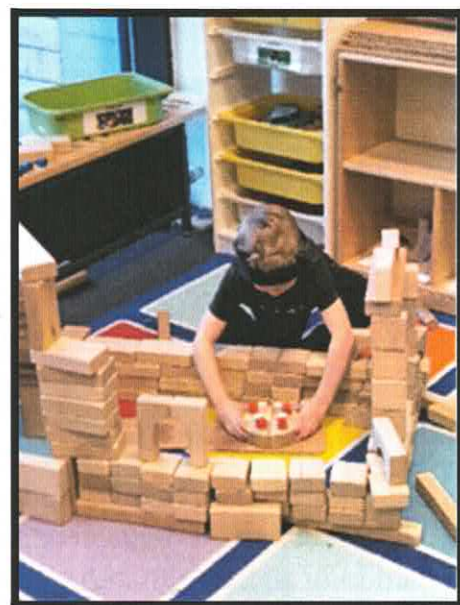
Fleiri kennarar tóku þátt í verkefninu og voru börnin að þróa verkefnið með stráknum í þrjá daga. Öllum börnum stóð til boða að fara á pizzastaðinn á meðan ferlinu stóð með því að hjálpa til við gerð byggingu staðarins.

Á öðrum degi var útbúinn aukastaður þar sem hægt var að borða pizzur án þess að fara út. Það voru líka aukaréttir eftir þörfum. Borð og stólar bættust við. Þjónustan var mjög góð, borðin voru þrífín fyrir hvern viðskiptavin. Í lok dags var staðurinn síðan þrífín aukalega.

Strákurinn sem bjó til pizzastaðinn var mjög áhugasamur í gegnum ferlið og á öðrum degi kom hann í leikskólann í sérstökum fötum til þess að vera að vinna í á veitingastaðnum sínum. Börnin sem voru með honum í leiknum stóðu sig frábærlega í því hlutverki að útbúa pizzur eða þjóna viðskiptavinum og það kom enginn ágreiningur upp á milli þeirra. Börn sem pöntuðu pizzur stóðu í röðum og lýstu nákvæmlega hvaða pizzur þau vildu fá og biðu þolinmóð eftir réttinum sínum.

Gleðin smitaði alla á deildinni og varð leikurinn aðdráttarafl fyrir aðra starfsemi deildarinnar.

## Pizzastaður frh.



## Ævintýraeyja - 4 ára gömul börn

Börnin fást við læsi í ýmsum myndum í gegnum einingakubba.

Málörvun þeirra örvast með samtölum við önnur börn og fullorðinna í kubbaleik þeirra og þurfa þau í sumum tilfellum að segja frá við gerð bygginganna (Pratt,1927).



Hér má sjá stafi sem er auka efniviður í einingakubbunum. Þetta er gert með því markmiði að hafa ritmálið sýnilegt hjá barnahópnum.



Hér má sjá Stafrófið hengt upp á vegg á einingakubba svæðinu. Þetta er einnig gert með því markmiði að hafa ritmálið sýnilegt hjá barnahópnum og í hæð þeirra.



Hérna má sjá tölur sem eru upp á vegg með því markmiði að hafa tölurnar sýnilegar fyrir börnin að notast við í gegnum einingakubbana.



Aukaefniviður með einingakubbunum

Börn fara að uppgötva að hægt sé að nýta kubbana í stafagerð með aldrinum og fara í sumum tilfellum að merkja byggingar sínar (Pratt, 1927).



Einingakubbar er opinn efniviður þar sem ímyndunarafl barnanna fær að njóta sín. Í gegnum þá eykst rökhugsun þeirra eins og við að skipuleggja byggingar, uppgötva, skapa og prófa sig áfram. Í samskiptum barna í gegnum einingakubba er hugtaka skilningur þeirra að þróast og spilar hlutverk leikskólakennara stóran þátt í þeirri örvun (Pratt,1927).



## Ævintýrahóll - 5 ára gömul börn

Börnin eru flest öll komin á sjöunda stigið í kubbaleiknum en kennarar sjá mun á þeim sem hafa verið í Rauðhól alla sína leikskólatíð og þekkja leikinn vel, á móti börnum sem t.d. hafa ekki verið í leikskóla eða verið í leikskóla erlendis, þau sýna ekki sama öryggið á kubbasvæðinu. Það er ákveðin festa í því að börnin geta allaf gengið að kubbasvæði hvar sem þau eru í leikskólanum. Ef deildin á tíma í Björnslundi er þar líka kubbasvæði sem börnin þekkja vel og getur það skapað öryggi fyrir þau sérstaklega þegar þau eru að koma þangað í fyrsta sinn.

Kubbasvæðið og kubbaleikurinn er alltaf sterkur á Ævintýrahól. Hópurinn sameinast oft á kubbasvæðinu og flest allir næla sér í tækifæri til þess að koma með hugmyndir að leikjum og plan að byggingasvæði fyrir félagana. Það kom skemmtilega á óvart hvað gerðist þegar að einn strákur á deildinni fékk Covid 19 og var í einangrun í rúma viku. Það kom í ljós að hann er greinilega svona leikjameistari hópsins, það er að hann fær aðra krakka með í að koma og kubba. Hann gerir þetta óformlega, hann spyr engan en hann hefur svo hvetjandi áhrif á hópinn að hann fær alltaf marga með sér. Hann kemur oft snemma á morgnana og byrjar oft strax að byggja. Þegar það bætist svo í barnahópin sækja þau í að fara til hans og vinna með honum að allskonar byggingum. Þetta er greinilega styrkleiki hans því hann er til dæmis með framburðarröskun og ekki sá sterkasti þegar kemur að málþroska en hann nýtur sín vel á kubbasvæðinu og það er mjög ánægjulegt að hann blómstri í kubbunum.



Hér má sjá leikskólalóð – Leikskóli: rólur, rennibraut, fótboltavöllur og brú í sandkassa



Hér má sjá bílabraut, göng og umferðaljós.



Tvítýngt barn (enska og íslenska) skrifaði þetta tveimur vikum eftir hrekkjavöku í haust. Þetta dæmi er mjög lýsandi fyrir læsi í kubbaleik. Gaman að sjá hvernig hann gerði P, W og O.



Merktar byggingar



## 6. Mat á verkefniinu

Kennarar fylltu út matslista í janúar 2022 í tengslum við verkefnið og var svörunin 68%. Þegar spurt var um viðveru kennara á kubbasvæðum er meirihluti þeirra með börnunum á kubbasvæðum eða að hluta til en einn kennari sagðist ekki vera á því. Ástæður fyrir því eru m.a.: Úthald barnanna og að þurfa hjálpa þeim mikið að dýpka leikinn. Annar kennari nefnir að oft þurfi hann að fara af svæðinu til þess að sinna öðru. Meirihluti kennara segist þekkja hugmyndafræðina í tengslum við einingakubbana en fimm þekkja hana ekki. Einnig er meirihluti þeirra öruggir á kubbasvæðum fyrir utan einn. Allir hafa áhuga á að vinna með einingakubbana og að dýpka sig í kubbavinnunni fyrir utan einn. Helming kennara finnst vanta meiri viðbótarefnivið á kubbasvæðin en einhverjum þykir hann ofaukinn. Allir eru sammála um mikilvægi hlutverki kennara á kubbasvæðum. Sem dæmi um svör við þeirri spurningu voru:

- „Vera til staðar og leiðbeina ef þörf er á. Vinna með málþroska barnanna, hugtakaskilning og fleira. Hann getur einnig hvatt til samvinnu barnanna sem eru á kubbasvæðinu og verið til handar til að redda auka efnivið sé áhugi fyrir hendi/leikurinn kallar á það“
- „Hlutverk kennarans er mjög mikilvægt, hjálpar börnum að skipuleggja og halda áfram að leika sér. Hjálpar líka við að finna lausnir í erfiðum aðstæðum fyrir börn. Styður börn í hugmyndum þeirra“
- „Að kenna börnunum, sýna þeim nýjar leiðir til að nota kubbana. Sá fræjum og aðstoða þau við að dýpka sinn leik“
- „Hvetja barn til að nýta kubbana út frá áhugasviði þeirra. Kveikja áhuga á efniviðnum, sýna möguleika á byggingum“
- „Að vera til staðar á svæðinu. Hvetja börn til þess að kunna og rannsaka efniviðinn. Hvetja til sköpunar og spyrja börnin opinna spurninga í leiknum. Styðja við samskipti hjá börnunum. Koma með kveikjur að nýjum leik með fjölbreyttum efnivið“.
- „Stundum á leikurinn til að fara úr böndunum og þá er gott að geta leiðbeint og spurt spurninga“
- „Að gera efnivið aðgengilegan og ýta undir þeirra hugmyndir t.d. prenta myndir af byggingum ef áhugi barnanna er þar“
- „Ég tel hlutverk kennara vera að koma börnum í leik á kubbasvæðinu og kveikja áhuga hjá þeim. T.d. með auka efnivið eins og dýrum o.þ.h. Vinna markvisst með litla hópa og kynna efniviðinn vel fyrir þeim“
- „Hafa yfirsýn, fylgjast með þróun og ferlinu yfir höfuð“

Rúmlega meirihluti kennara hafði ekki notað læsishvetjandi efni á kubbasvæðum, en það er meira notað með 3-6 ára börnum. Meirihluti kennara er öruggur að nota viðbótarefnivið(t.d. tappa, dýr og efnisbúta).

Til þess að meta árangur verkefnisins fylltu kennarar út annan matslista í júní 2022 og var svarhlutfallið 63%. Helstu niðurstöður eru að allir kennarar töldu árangur hafa náðst með verkefninu eða að hluta. Þeir töluðu um að samræður hafi aukist milli kennara og barna. Rýmisgreind hefur einnig aukist ásamt því að börnin byggja flóknari byggingar og hafa meira ímyndunarafli. Kennarar eru meira til staðar á kubbasvæðum og eru meðvitaðri að fara með börnin á þau. Læsi hefur aukist í barnahópnum á eldri deildum og börnin eru áhugasamari að skrifa og gera stafi úr kubbum. Þegar spurt var um hvort umhverfi á einingakubbasvæðinu væri orðið læsishvetjandi voru kennarar sammála um að svo væri fyrir utan tvo. Kennarar tóku fram að stafróf og tölustafir væru á svæðum. Börnin geta gert stafinn sinn með kubbum og séð þá af stöfunum sem eru uppi á vegg. Einnig að börnin sækji mikið í að skoða stafina og oft myndast samræður í kringum það. Minnst var á aðgengi skriffæra og pappírs á svæðinu. Hvað varðar læsistengdan árangur drengja þá var aðeins munur milli Lita og Ævintýra. Spurt var um orðanotkun, hugtök, aukinn áhuga á stöfum, notkun skriffæra á kubbasvæði ásamt því að merkja byggingar.

Meirihluti kennara á Litum var sammála um læsistengdan árangur eða hluta til en 4 svöruðu spurningunni neitandi. Sem dæmi um árangur má nefna að þegar kennari er á svæðinu og hvetur til orðanotkunar/hugtaka t.d. yfir/undir. Annað dæmi var að árangur náðist af því að vera með fámennan barnahóp og veita honum mikla athygli. Tekið var eftir auknum orðaforða hjá nokkrum drengjum á kubbasvæði. Á Ævintýrum voru allir kennarar fyrir utan einn sammála um læsistengdan árangur. Þar kom fram að árangur varð mjög mikill og sem sýndi sig m.a. á auknum áhuga hjá drengjunum á stöfum og þeim fannst gaman að merkja byggingar með miða.

## 6.1 Frávik og hindranir

Ýmsar áskoranir komu upp á milli deilda, þar má nefna manneklu og tímaleysi við að sinna verkefninu. Á einni deild á Ævintýrum var talað um slakan grunn í kubbaleik hjá börnunum og að þau væru á fyrstu stigum í þróun kubbaleiksins, einnig að hlutverk kennara væri óljóst og vantaði meiri upplýsingar um það. Á annarri deild tóku kennarar eftir að áhugi kviknaði hjá sumum börnum á læsi en öðrum alls ekki.

Ljósmyndaskráningar voru stór þáttur í að meta og mæla árangur verkefnisins. Rúmlega helmingur kennara nýtti sér þær á Litum en tæpur helmingur á Ævintýrum. Leiða má líkum að því að það fari eftir áhuga og þekkingu kennara á skráningum hvort þeir taki þátt í þeim eða ekki. Þegar spurt var um notkun á könnunaraðferð, demantaðferð eða öðrum aðferðum við að meta verkefnið hafði meirihluti kennara ekki notast við þær. Fleiri höfðu nýtt sér þær á Ævintýrum en Litum. Það hefði mátt kynna mismunandi skráningaraðferðir og matstæki fyrir kennurum í upphafi verkefnisins til þess að styrkja þá í þeirri vinnu.



## 7. Niðurstöður og helsti ávinningur verkefnisins

Niðurstöður verkefnisins sýna fram á að kennarar leikskólans eru orðnir meðvitaðri um hvernig efla má námsumhverfi sem styður við málþroska, læsi og samskipti milli barna. Kennarar urðu almennt meðvitaðri um hlutverk sitt á einingakubbasvæðinu og um það hversu stórt hlutverk þeir hefðu í innlögn og stuðning varðandi málþroska barna með viðveru sinni. Út frá niðurstöðum má segja að verkefnið hefur eflt drengi í læsi í gegnum áhugasvið þeirra í einingakubbum. Kennarar leikskólans eru meðvitaðir að nota fjölbreyttan orðaforða og leggja áherslu á málskilning sem skilar sér í innihaldsríkari samskiptum barnanna. Niðurstöður sýndu að á yngstu deildum leikskólans er meira verið að setja orð á athafnir á kubbasvæðinu og koma þannig að læsinu. Á eldri deildum leikskólans kom í ljós að drengir hafa oft betra úthald og eru meira í ferlinu að byggja meðan stelpurnar hafa áhuga á útkomunni eða fagurfræðinni. En hins vegar kom í ljós að á einni deild á Ævintýrum var það öfugt, stelpurnar voru mun meira í kubbastarfi heldur en drengirnir. Þróunarverkefnið hefur gagnast leikskólanum mikið og verið hvatning í að dýpka einingakubbastarfið. Verkefnið mun halda áfram að hluta til, kubbateymið mun halda áfram að funda til þess að halda samræmi á milli deilda í kubbastarfinu og styrkja það. Niðurstöður verkefnisins hafa verið kynntar á starfsdegi leikskólans fyrir kennarana og sköpuðust þar umræður um áframhaldandi kubbastarf leikskólans. Niðurstöðurnar verða einnig kynntar fyrir foreldrum ásamt því að stefnan er tekin á Menntakvikunni árið 2023.

Undirskrift skólastjóra ábyrgðarskóla:



## 8. Heimildaskrá

Ásta Egilsdóttir. (2006). Einingakubbar Caroline Pratt. *Flatarmál*; Tímarit samtaka stærðfræðikennara, 13(1), 4-8.

Elva Önundardóttir. (2010). „Þetta er besti dagur lífs míns“: samfélagið í einingakubbunum. Í Jóhanna Einarsdóttir og Ólafur Páll Jónsson (ritstjórar). *John Dewey í hugsun og verki: menntun, reynsla og lýðræði* (bls. 73-88). Reykjavík: Háskólaútgáfan.

Elsa Haraldsdóttir. (2011). Efling gagnrýnnar hugsunar og siðfræði í íslenskum skólum. Sótt af: [https://gagnryninhugsun.hi.is/wp-content/uploads/Gagnrynin-hugsun-og-sidfraedi\\_Lokaskyrsla.pdf](https://gagnryninhugsun.hi.is/wp-content/uploads/Gagnrynin-hugsun-og-sidfraedi_Lokaskyrsla.pdf)

Mennta- og menningarmálaráðuneyti. (2011). *Aðalnámskrá leikskóla 2011*. <http://www.menntamalaraduneyti.is/utgefid-efni/namskrar/adalnamskra-leikskola/>

Pratt, Caroline. (1927). Making Environment Meaningful. *Progressive Education* (bls. 105-108). Progressive Education Association.