

# ART :)

## Smiðjur í 2. bekk

### Skipulag:

Þjálfun fer fram 2x í viku, í 60 mín. á þriðjudögum og 70 mín. á fimmtudögum.

þriðjudaga kl. 08:20 – 09:20 Stofa: Vigdísarstofa  
fimmtudaga kl. 12:00– 13:10 Stofa: Vigdísarstofa

Þjálfarar eru: María Eir Magnúsdóttir og Margrét Rut Reynisdóttir

### Smiðjutímabil

- |           |                           |           |
|-----------|---------------------------|-----------|
| • Hópur 1 | 25. ágúst – 6. október    | 13 skipti |
| • Hópur 2 | 11. október – 1. desember | 13 skipti |
| • Hópur 3 | 6. desember – 2. febrúar  | 13 skipti |
| • Hópur 4 | 7. febrúar – 28. mars     | 13 skipti |
| • Hópur 5 | 30. mars – 1. júní        | 14 skipti |



Áætlun	
1. vika	Kynning – heiti hópsins og reglur, föndur Félagsfærni – Að hlusta
2. vika	Sjálfstjórn – Ólíkar tilfinningar, reiði, – kynning ABC líkan Siðfærði – Klípusaga, Klípa Jennýjar
3. vika	Félagsfærni – Fara að fyrirmælum Sjálfstjórn – píringslistar, ytri - og innri kveikjur
4. vika	Siðfærði – Klípusaga, klípa Önnu - að vera skilin útundan, skotakort Félagsfærni – Að takast á við stríðni / að hunsa
5. vika	Sjálfstjórn –vísbendingar og reiðidemparar Siðfræði – Klípusaga, að bregðast við hrósi við umdeildar aðstæður, skotakort
6. vika	Félagsfærni – Að biðja að leika, vera með / að tala fallega Sjálfstjórn – reiðihringurinn
7. vika	Siðfærði – Klípusaga – Að bregðast við hrósi við umdeildar aðstæður, skotakort Félagsfærni – Að fara eftir leikreglum
Lokahátíð	
Námsmat: kennaramat, jafningjamat - virkni í tímum metin	

1. tími	2.tími	3.tími
<p><b>Kynnig</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kenna nemendum að heilsa að ARTsið.</li> <li>• Spyrja nemendur hvort þeir viti hvað þeir læri í þessum tímum og reyna að fá þeirra hugmyndir fram.</li> <li>• Kynna námskeiðið fyrir nemendum og ræða um alla þætti þess og aðferðir sem notaðar verða ( sbr. glærur fremst í ART möppu).</li> <li>• Koma með hugmyndir um nafn á hópinn.</li> <li>• Ræða um reglur í ART hópnum, allir koma með eina, skoðum hvort þeir velja sér reglur sem eiga við þá.</li> <li>• Byrja að huga að framsetningu á nafni og reglna, nem. ráða hvernig ( tölur, veggspjöld og frv. )</li> <li>• Fyrir næsta tíma eru nemendur beðnir um að hugsa hvaða reglur þau myndu vilja hafa í ART tímunum.</li> </ul> <p><b>Leikur: Hvað er sérstakt við mig/ hvað eigum við sameiginlegt.</b></p> <p><b>ART kveðja</b> Aðal þjálfari: María Eir Auka þjálfari: Margrét Rut</p>	<p><b>Félagsfærni – að hlusta ( færni 1 )</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Heilsa nemendum að ARTsið</li> <li>• Rifja upp grunnreglur ART <i>Grunnreglur í ART eru: fylgja fyrirmælum, einn talar í einu, rétta upp hönd, virðing fyrir því sem aðrir segja</i></li> <li>• Rifja upp vinnuna í síðasta tíma.</li> <li>• Útskýra fyrir nemendum hvernig vinnubrögð í félagsfærni ganga fyrir sig</li> <li>• Hvers vegna er mikilvægt að kunna að hlusta?</li> <li>• Skiptir það máli að kunna hlusta?</li> <li>• Þjálfarar sýna hlutverkaleik <u>muna hugsanablöðru</u></li> <li>• Farið yfir skrefin 5, horfa , vera kyrr og hugsa, kinka kolli og spyrja.</li> <li>• Þjálfarar sýna hlutverkaleik – kennari útskýrir verkefni fyrir nemanda.</li> <li>• Hlutverkaleikur nemenda (aðalþjálfari velur tvo nem. annar aðalleikari og hinn auka)</li> <li>• Aukaþjálfari felur nemendum sem eru áhofendur hlutverk að fylgjast með (5 atr.)</li> <li>• Endurgjöf á hvort nem. mundu eftir öllum atriðunum (muna: nem segja þú stóðst...., tala til aðalleikara)</li> <li>• Hvernig var að leika á móti? (aukaleikari) (er gefin fimma um leið og hann sest)</li> <li>• Hvernig fannst þér þú standa þig? (aðalleikari) (aðalleikara gefin tíu)</li> <li>• Aðstoðarþjálfari gefur áhorfendum fimmu</li> </ul> <p><b>Leikur: Lyklaleikur</b> Börnin sitja í hring. Bundið fyrir augun á einu barninu og það látið sitja í miðju hringins með lyklakyppu fyrir framan sig. Kennari bendir á einn úr hringnum sem á að læðast og ná lyklunum hljóðalaust. Takist það fær hann að vera inni í hringnum næst. Takist þetta ekki og glamur heyrist á sem inni í hringnum er að benda í þá átt sem hljóði kemru úr. Ef hann bendir í rétta átt er sá sem heldur á lyklunum úr leik. Hinn sest í hringinn aftur og kennarinn ákveður hver verður næst blindingi.</p> <p><b>ART kveðja</b> Aðal þjálfari: María Eir Auka þjálfari: Margrét Rut</p>	<p><b>Sjálfsstjórn- kynning</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Heilsa nemendum að Art sið</li> <li>• Nemendur setjast í sæti sín</li> <li>• Farið yfir ART reglur, <i>fylgja fyrirmælum, einn talar í einu, rétta upp hönd, virðing fyrir því sem aðrir segja.</i></li> <li>• Hvaða tilfinningar þekkjá þau?</li> <li>• Hvaða áhrif hafa tilfinningar á okkur ?</li> <li>• Skiptir máli hvernig við vinnum úr tilfinningum okkar?</li> <li>• Sýna mynd (reiður maður) og ræða við nemendur út frá punktum sem fylgja myndinni.</li> <li>• Útskýra fyrir nemendum hvernig vinnubrögð eru viðhöfð, sýnikennsla, hlutverkaleikur, æfa sig heima/í skóla/á æfingum/með vinum</li> </ul> <p><b>Leikur: Fólk segir að ég sé...</b> Þjálfarar hafa útbúið miða og sett í körfu. Á hverjum miða er eitthvað af þessu: a) nafnorð, b) lýsingarorð Hver nemandi dregur einn eða fleiri miða eftir því hve löng runan á að verða. Kennarinn velur einn til að byrja. Hann stendur upp og segir: „Fólk segir að ég sé... (les það sem stendur á miðanum) en það er ég ekki“. Sá sem byrjaði fær sér sæti og næsti maður stendur upp og segir „En það er ég“. Síðan heldur hann áfram og segir „Fólk segir að ég sé... (les það sem stendur á miðanum) en það er ég ekki“. Síðan stendur sá þriðji upp og þannig koll af kolli</p> <p><b>ART kveðja</b> Aðal þjálfari: María Eir Auka þjálfari: Margrét Rut</p>

4. tími	5. tími	6. tími
<p><b>Siðfræðileg rökfærsla /lausnaleit – klípusaga</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Heilsa nemendum að Artsið</li> <li>• Þjálfari les klípusögu fyrir nemendur (klípusaga Jennýjar)</li> <li>• Nemendur fengu blöð og merktu við svör sín</li> <li>• Ætti Jenný að fara í tölvuleikinn?</li> <li>• Hvort ætti Jenný að velja það að fara í afmælið eða í tölvuleikinn?</li> <li>• Er mikilvægara að eiga einn góðan vin eða hóp af kunningjum?</li> <li>• Umræður út frá þeirra reynslu</li> </ul> <p><b>Kynning - framhald</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• hópurinn kemur sér saman um mikilvægar reglur fyrir hópinn</li> <li>• fönðurvinna með reglurnar. Sett upp í tölvu, á veggspjald eða annað.</li> </ul> <p><b>Leikur: Flækjumamma.</b></p> <p><b>ART kveðja</b> Aðal þjálfari: María Eir Auka þjálfari: Margrét Rut</p>	<p><b>Félagsfærni – að fara eftir fyrirmælum (færni 10)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Heilsa nemendum að Art sið.</li> <li>• Nemendur setjast í sæti sín</li> <li>• Farið yfir Farið yfir ART reglur, <i>fylgja fyrirmælum, einn talar í einu, rétta upp hönd, virðing fyrir því sem aðrir segja.</i></li> <li>• Farið yfir siðustu færni „færni að hlusta. Nemendur spurðir hvernig gekk að hlusta</li> <li>• Færni vikunnar kynnt „Að fara eftir fyrirmælum“. Nemendur spurðir af hverju er mikilvægt að fara eftir fyrirmælum?</li> <li>• Hvenær förum við eftir fyrirmælum?</li> <li>• Getur það hjálpað okkur eitthvað?</li> <li>• Farið yfir þrepp 3: Að hlusta/hugsa um það/spyrja ef þarf. Sýna myndir og hrósa þeim sem tileinka sér færni.</li> <li>• Þjálfarar sýna hlutverkaleik <u>muna hugsanablöðru</u></li> <li>• Hlutverkaleikur þjálfara: Mamman er að segja dótturinni hvernig á að baka pizzu.</li> <li>• Hlutverkaleikur nemenda (aðalþjálfari velur tvo nem. annar aðalleikari og hinn auka)</li> <li>• Aukaþjálfari felur nemendum sem eru áhofendur hlutverk að fylgjast með (3 atr.)</li> <li>• Endurgjöf á hvort nem. mundu eftir öllum atriðunum (muna: nem segja þú stóðst....., tala til aðalleikara)</li> <li>• Hvernig var að leika á móti? (aukaleikari) (er gefin fimma um leið og hann sest)</li> <li>• Hvernig fannst þér þú standa þig? (aðalleikari) (aðalleikara gefin tíu)</li> <li>• Aðstoðarþjálfari gefur áhorfendum fimmu</li> <li>• Nemendum falið að æfa sig að fara að fyrirmælum</li> </ul> <p><b>Leikur: Taktmeistarinn</b>, hver slær taktinn. Setið í hring og einn stjórnar taktinum . Einn fer fram og á sá að reyna að finna út hver er taktmeistarinn.</p> <p><b>ART kveðja</b> Aðal þjálfari: María Eir Auka þjálfari: Margrét Rut</p>	<p><b>Sjálfsstjórn – píringsliti og kveikjur(2)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Heilsa nemendum að Art sið.</li> <li>• Farið yfir Farið yfir ART reglur, <i>fylgja fyrirmælum, einn talar í einu, rétta upp hönd, virðing fyrir því sem aðrir segja.</i></li> <li>• Af hverju er mikilvægt að stjórna sér þegar maður verur reiður ( blóðstreymi í líkamanum, áhrif á heilastarfsemi/skinsama hugsun )</li> <li>• Minna nemendur á ABC líkanið og farið yfir ytri og innri kveikjur og mikilvægi þess að vera meðvitaður um hvað það er sem veldur því að maður verður reiður.</li> <li>• Fara yfir það hvernig reiði og ofbeldi getur komið manni í vandræði gagnvart foreldrum/vinum/skólanum</li> <li>• Minnt á það sem rætt var í síðasta sjálfstjórnartíma um mikilvægi þess að hafa stjórn á skapi sínu. Það gerir okkur að sterkari persónum. Sýna ABC líkanið</li> <li>• Dæmið í möppunni er notað. Hefði viðkomandi getað gert eitthvað annað? Hefðu viðbrögð hans verið önnur ef hann hefði haft stjórn á sér? Geta nemendur nefnt einhver dæmi þegar öll þreppin hafa komið Umræðupunktur, allir verða einhvern tímann reiðir, hvað gerum við þegar við verðum reið? Er einhver munur á viðbrögðum stráka og stelpna?</li> <li>• Bökkbók kynnt og nemendur fylla út eina slíka.</li> </ul> <p><b>Leikur:</b> Nemendur velja einn/tvo af þeim leikjum sem búið er að fara í.</p> <p><b>ART kveðja</b> Aðal þjálfari: María Eir Auka þjálfari: Margrét Rut</p>

7. tími	8. tími	9. tími
<p><b>Siðfræðileg rökfærsla /lausnaleit – klípusaga , skotakort</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nemendur minntir á grunnregluna í umræðum <b>Grunnreglur í ART eru: fylgja fyrirmælum, einn talar í einu, rétta upp hönd, virðing fyrir því sem aðrir segja.</b></li> <li>Þjálfari les klípusögu fyrir nemendur, klípa Önnu, að vera skilin útundan</li> <li>Rætt við hópinn, hafið þið lent í svipuðum aðstæðum og viljið þið segja frá því ?</li> <li>Hvernig leið ykkur þá?</li> <li>Hvernig líður þeim sem talað er um á þennan hátt?</li> <li>Ef Siggu finnst Anna vera leiðinleg, þarf það þá að þýða að Anna sé leiðinleg?</li> <li>Getur verið að Sigga sé ágætisstelpa en þurfi að læra að hætta að spilla vináttu annarra?</li> <li>Af hverju ætli Sigga hafi fengið Elvu til þess að leika við sig og skilja Önnu útundan?</li> <li>Þarf það að þýða að Anna sé leiðinlegri en Elva?</li> <li>Skotakort. Nemendur draga kort og ræða.</li> </ul> <p><b>Leikur:</b> Einn leikmaður hefur bundið fyrir augu þannig að hann sjái ekki aðra leikmenn sem sitja í sætum sínum. Stjórnandi leiksins gefur einhverjum leikmanni bendingu. Hann stendur upp og segir "Góðan daginn ... (nafn blindingjans)" og breytir gjarnan röddinni. Blindinginn reynir að þekkja röddina og svarar þá t.d. "Góðan daginn, Anna". Hann má geta einu sinni til þrisvar (ákveðið hverju sinni t.d. með hliðsjón af aldri nemenda) og dugi það ekki til skipta þeir um hlutverk. Ef blindinginn getur rétt heldur hann áfram hlutverki sínu. Þetta má vitaskuld hafa öfugt.</p> <p><b>ART kveðja</b> Aðal þjálfari: María Eir Auka þjálfari: Margrét Rut</p>	<p><b>Félagsfærni – að takast á við stríðni (færni 27) / hunsu ( færni 8)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Heilsa nemendum að Art sið.</li> <li>Nemendur setjast í sæti sín</li> <li>Færni vikunnar kynnt „Að takast á við stríðni“. Af hverju er mikilvægt að gefa sér tíma áður en maður svarar stríðni ?</li> <li>Hvaða tilgangur er með stríðni?</li> <li>Farið yfir þrepin 3: Stoppa og hugsa/Segðu hættu þessu/Gakktu burtu</li> <li>Farið yfir þrepin 3: Líttu undan/Lokaðu eyrunum/Vertu hljóður ( hunsun )</li> <li>Sýna myndir</li> <li>Þjálfarar sýna hlutverkaleik <u>muna hugsanablöðru</u></li> <li>Hlutverkaleikur þjálfara: Tveir vinir og annar þeirra með gleraugu/ Hlutverkaleikur þjálfara: Annar er að sippa og hinn truflar.</li> <li>Hlutverkaleikur nemenda (aðalþjálfari velur tvo nem. annar aðalleikari og hinn auka)</li> <li>Aukaþjálfari felur nemendum sem eru áhofendur hlutverk að fylgjast með (3 atr.)</li> <li>Endurgjöf á hvort nem. mundu eftir öllum atriðunum (muna: nem segja þú stóðst..., tala til aðalleikara)</li> <li>Hvernig var að leika á móti? (aukaleikari) (er gefin fimma um leið og hann sest)</li> <li>Hvernig fannst þér þú standa þig? (aðalleikari) (aðalleikara gefin tíu)</li> <li>Aðstoðarþjálfari gefur áhorfendum fimmu</li> <li>Nemendur látnir hafa heimavinnu (sjá meðfylgjandi skjal með heimaverkefnum)</li> </ul> <p><b>Leikur: Orðaboðhlaup</b>, hópnum skipt í tvö lið. Kennari skrifar orð lóðrétt á blað ( eitt fyrir hvort lið) . Liðin keppa síðan ( í boðhlaupi ) um hvaða lið verði fyrst til að skrifa orð lárétt út frá hverjum staf orðsins. Það lið sem er fyrst til þess að skrifa orð við alla stafina sigrar.</p> <p><b>ART kveðja</b> Aðal þjálfari: María Eir Auka þjálfari: Margrét Rut</p>	<p><b>Sjálfsstjórn - Vísbendingar og reiðidemparar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Heilsa nemendum að Art sið</li> <li>Kanna hvort einhver vill fylla út böggubók</li> <li>Minna á hvernig reiði og ofbeldi getur komið manni í vandræði gagnvart foreldrum/vinum/skólanum</li> <li>Vísbendingar – mikilvægt að þekkja sín reiðiviðbrögð til að geta beitt sjálfsjón.</li> <li>Reiðidemparar, mikilvægt að þekkja leiðir til að róa sig til að draga úr reiði. ( reiðidemparar kynntir. )</li> <li>Nemendur fá dúkkulísu mynd og eiga að teikna inn á hana hvar þau sjálf finna fyrir reiðinni</li> </ul> <p><b>Leikur: Blöðurleikur</b> Keppni milli hópa. Hóparnir skiptast á að spreyta sig. Hver þátttakandi fær eina uppblásna blöðru. Þegar merki er gefið hendir hver sinni blöðru upp í loftið. Markmiðið er að halda blöðrunum á lofti. Á fimm sekúndna fresti bætir stjórnandinn nýrri blöðru í loftið. Hópurinn fær refsistig þegar blaðra kemur við gólfið og annað ef blaðran er ekki komin aftur í loftið innan fimm sekúndna. Stjórnandi tilkynnir hvert refsistig hátt og skýrt til að skapa spennu en hópurinn má einungis fá sex refsistig. Þegar hópurinn hefur fengið refsistigin sex stöðvar stjórnandi tímanna og hópurinn getur svo reynt að bæta metið sitt í nýjum leik</p> <p><b>ART kveðja</b> Aðal þjálfari: María Eir Aukaþjálfari: Margrét Rut</p>

10. tími	11. tími	12. tími
<p><b>Siðfræðileg rökfærsla /lausnaleit – klípusaga - skotakort</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nemendur minntir á grunnregluna í umræðum <i>Grunnreglur í ART eru: fylgja fyrirmælum, einn talar í einu, rétta upp hönd, virðing fyrir því sem aðrir segja.</i></li> <li>Þjálfari les klípusögu fyrir nemendur (Að bregðast við hrósi við umdeildar aðstæður).</li> <li>Nemendur beðnir um að færa sig á milli staða eftir svörum.</li> <li>Hvað á Siggi að gera og hvers vegna</li> <li>Á hann að fagna sigrinum og fara í pizza – veisluna</li> <li>Á hann að segja að Nonni hafi lagt boltann fyrir sig með hendinni áður en hann skorðaði?</li> <li>Á hann að gera eitthvað annað.</li> <li>Rættvið hópinn, hafið þið lent í svipuðum aðstæðum og viljið þið segja frá því</li> <li>Skotakort, nemendur draga kort og ræða.</li> </ul> <p><b>Leikur:</b>  <b>Fölsku tennurnar</b> Þátttakendur sitja eða standa í hring. Allir klemma saman munninn þannig að ekki sést í tennur. Ef einhver sýnir tennurnar er hann úr leik! Þátttakendur velja sér einhvern ávöxt eða grænmeti. Þeir tilkynna hvaða ávöxtur grænmeti þeir eru og þurfa að muna vel hvað þeir völdu. Leiðbeinandi byrjar á klapphreyfingu (allir klappa með) og segir sinn ávöxt um leið (tvisvar eða þrisvar eftir því sem hann ákveður), síðan bætir hann við einum ávexti. Sá sem á þann ávöxt tekur við og klappar og bætir síðan við öðrum ávexti. Sá sem á þann ávöxt tekur við og þannig koll af kalli. Sá er úr leik sem sýnir tennurnar eða fer að hlæja.</p> <p><b>ART kveðja</b>  Aðal þjálfari: María Eir  Aukapjálfari: Margrét Rut</p>	<p><b>Félagsfærni – að biðja að leika (færni 19) að tala fallega (færni 2)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Heilsa nemendum að Art sið.</li> <li>Nemendur setjast í sæti sín</li> <li>Farið yfir það sem lært var í síðasta félagsfærnitíma „Færnina að hunsa“.</li> <li>Nemendur spurðir hvernig gekk að nýta sér færnina</li> <li>Færni vikunnar kynnt „Að biðja einhvern að leika. Farið yfir þrepin 3: Vil ég biðja einhver um að leika? Við hvern vil ég leika? Spyrja.</li> <li>Mikilvægt að velja réttar aðstæður til að spyrja.</li> <li>Skipitir máli hvernig maður spyr? Líkamstjáning, svipbrygði, mjúka röddin.</li> <li>Geta tekið neitun.</li> <li>Þjálfarar sýna hlutverkaleik <u>muna hugsanablöðru</u></li> <li>Hlutverkaleikur nemenda (aðalþjálfari velur tvo nem. annar aðalleikari og hinn auka)</li> <li>Aukapjálfari felur nemendum sem eru áhofendur hlutverk að fylgjast með (3 atr.)</li> <li>Endurgjöf á hvort nem. mundu eftir öllum atriðunum (muna: nem segja þú stóðst..., tala til aðalleikara)</li> <li>Hvernig var að leika á móti? (aukaleikari) (er gefin fimma um leið og hann sest)</li> <li>Hvernig fannst þér þú standa þig? (aðalleikari) (aðalleikara gefin tíu)</li> <li>Aðstoðarþjálfari gefur áhorfendum fimmu</li> <li>Nemendur látnir hafa heimavinnu (sjá meðfylgjandi skjal með heimaverkefnum)</li> </ul> <p><b>Leikur: Blikkarinn</b> Einn nemandi er látinn fara afsíðis. Aðrir nemendur sitja í hring á stólum sínum. Einn þeirra er valinn blikkarinn. Til þess að velja blikkara eru allir sem í hringnum eru látnir loka augunum. Þjálfari pikkar einu sinni í öxl allra nema þess sem er blikkarinn, þar er pikkað tvisvar. Þegar nemandinn sem fór afsíðis kemur inn á hann að fara í miðjuna og fylgjast mjög vel með öllum í hringnum. Blikkarinn á svo að ná augnsambandi við aðra í hringnum og blikka þá. Þegar viðkomandi hefur verið blikkaður segir hann „dauður“ og sest á gólfið.</p> <p><b>ART kveðja</b>  Aðal þjálfari: María Eir  Aukapjálfari: Margrét Rut</p>	<p><b>Sjálfsstjórn, reiðihringurinn</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Heilsa nemendum að Art sið.</li> <li>Farið yfir reglur <i>Grunnreglur í ART eru: fylgja fyrirmælum, einn talar í einu, rétta upp hönd, virðing fyrir því sem aðrir segja.</i></li> <li>Farið yfir það sem nemendur lærðu í síðasta tíma – vísbendingar/reiðidempingar.</li> <li>Hvernig hefur gengið aðstjórna reiðitilfinningunni?.</li> <li>Reiðihringurinn skoðaður</li> <li>Farið yfir pirringslista.</li> <li>Hvað gerum við sem veldur reiði eða pirringi hjá öðrum?</li> <li>Nemendur gera lista yfir eigin hegðun sem getur valdið hjá öðrum reiði eða pirringi.</li> <li>Mikilvægt að bæta þessa hegðun.</li> <li>Hlutverkaleikur.</li> </ul> <p><b>Leikur:</b> nemendur fá að velja leik... ..allir koma sér saman um einn leik☺  Aðal þjálfari: María Eir  Auka þjálfari: Margrét Rut</p> <p><b>ART kveðja</b>  Aðal þjálfari: María Eir  Aukapjálfari: Margrét Rut</p>

13. tími	14. tími	Auka félagsfærni ☺
<p><b>Siðfræðileg rökfærsla /lausnaleit – klípusaga</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nemendur minntir á grunnregluna í umræðum <b>Grunnreglur í ART eru: fylgja fyrirætlum, einn talar í einu, rétta upp hönd, virðing fyrir því sem aðrir segja.</b></li> <li>Þjálfari les klípusögu fyrir nemendur Klípusaga Ara, heiðarleiki .</li> <li>Nemendur beðnir um að færa sig á milli staða eftir svörum.</li> <li>Fyrsti hluti sögunnar lesinn og nemendur síðan beðnir að svara spurningu</li> <li>Á Ari að sækja peningana ? ( Sækja, ekki sækja, veit ekki.)</li> <li>Næsti hluti sögunnar lesinn og nemendur beðnir um að svara spruningunni</li> <li>Á Ari samt að ná í peningana ? ( Sækja, ekki sækja, veit ekki )</li> <li>Rætt við hópinn, hafið þið lent í svipuðum aðstæðum og viljið þið segja frá því</li> <li>Skotakort , Nemendur draga kort og ræða</li> </ul> <p><b>Leikur:</b> Börnin ganga um herbergið og hreyfa sig við tónlist. Þegar tónlistin stoppar fá þau fyrirætlum um það hve margir eiga að vera í hóp t.d. tveir saman.</p> <p><b>ART kveðja</b> Aðal þjálfari: María Eir Auka þjálfari: Margrét Rut</p>	<p><b>Félagsfærni – að leika eftir reglum ( færni 20 ).</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Heilsa nemendum að Art sið</li> <li>Nemendur setjast í sæti sín</li> <li>Farið yfir það sem lært var í síðasta félagsfærnitíma „færni að spyrja um að leika. Nemendur spurðir hvernig gekk að nýta sér færni.</li> <li>Færni vikunnar kynnt „að leika eftir reglum.</li> <li>Farið yfir þrepin 3: Kynna sér reglurnar. Hver á að byrja ? Bíða eftir að röðin komi að manni.</li> <li>Þjálfarar sýna hlutverkaleik <u>muna hugsanablöðru</u></li> <li>Hlutverkaleikur nemenda (aðalþjálfari velur tvo nem. annar aðalleikari og hinn auka)</li> <li>Aukaþjálfari felur nemendum sem eru áhofendur hlutverk að fylgjast með (3 atr.)</li> <li>Endurgjöf á hvort nem. mundu eftir öllum atriðunum (muna: nem segja þú stóðst...., tala til aðalleikara)</li> <li>Hvernig var að leika á móti? (aukaleikari) (er gefin fimma um leið og hann sest)</li> <li>Hvernig fannst þér þú standa þig? (aðalleikari) (aðalleikara gefin tíu)</li> <li>Aðstoðarþjálfari gefur áhorfendum fimmu</li> <li>Nemendur látnir hafa heimavinnu (sjá meðfylgjandi skjal með heimaverkefnum)</li> </ul> <p><b>Leikur:</b> Leika orð ( Actionary ). Skipt í tvö lið sem keppa.</p> <p><b>ART kveðja</b> Aðal þjálfari: María Eir Auka þjálfari: Margrét Rut</p>	<p><b>Félagsfærni – Að þekkja eigin tilfinningar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Heilsa nemendum að Art sið.</li> <li>Nemendur setjast í sæti sín</li> <li>Farið yfir síðustu færni að leika eftir reglum, Hvernig gekk þeim að nýta sér hana ?</li> <li>Færni vikunnar kynnt „að þekkja eigin tilfinningar</li> <li>Farið yfir þrepin 3: Hvað gerðist, Hvaða tilfinning er þetta ?, Segið „ mér líður....</li> <li>Mismunandi tilfinningar við mismunandi aðstæður, spenna, kvíði, hræðsla.</li> <li>Þjálfarar sýna hlutverkaleik <u>muna hugsanablöðru</u></li> <li>Hlutverkaleikur nemenda: Hugmyndir þeirra</li> <li>Aukaþjálfari felur nemendum sem eru áhofendur hlutverk að fylgjast með (3 atr.)</li> <li>Endurgjöf á hvort nem. mundu eftir öllum atriðunum (muna: nem segja þú stóðst...., tala til aðalleikara)</li> <li>Hvernig var að leika á móti? (aukaleikari) (er gefin fimma um leið og hann sest)</li> <li>Hvernig fannst þér þú standa þig? (aðalleikari) (aðalleikara gefin tíu)</li> <li>Aðstoðarþjálfari gefur áhorfendum fimmu</li> <li>Nemendur látnir hafa heimavinnu – hugsa um hvað maður segir við aðra</li> </ul> <p><b>Leikur: Stólaleikur</b> Fjórum stólum raðað í hring. Nemendur setjast á stólana og halla sér á lærin hvert á öðru. Þegar allir eru orðnin stöðugir eru stólarnir teknir og nemendur eru í lausu lofti.</p> <p><b>ART kveðja</b> Aðal þjálfari: María Eir Auka þjálfari: Margrét Rut</p>
<p><b>Lokahátíð popp, djús og leikir ☺</b></p>		