



Fjölpjóðleg þjálfunarnámskrá fyrir leikskólastarfsfólk ECEC

Project number: 2022-1- KA220-SCH-7767B436



Co-funded by
the European Union

Styrkt af Evrópusambandinu. Viðhorf og skoðanir sem settar eru fram eru hins vegar eingöngu höfundar og endurspegla ekki endilega skoðanir Evrópusambandsins eða Framkvæmdastofnunar Evrópu um mennta- og menningarmál (EACEA). Hvorki Evrópusambandið né EACEA geta borið ábyrgð á þeim.

**Ritstjórar:**

Háskóli menntamála, Krakow – Pólland
Tomasz Szemberg og Justyna Szpond

Höfundar:

Leikskólinn Lítil skref - Búlgaría
Milena Koleva og Nadejda Raycheva

Leikskólinn Pahuljica – Króatía
Vedrana Domaćinović Pičuljan , Snježana Turković,
Marija Preka, Barbara Matahlja

Akata Makata - Grikkland
Soumpenioti Vasiliki, Konstantina Soumpenioti

IDEC - Grikkland
Irene Gkotsi

Urriðaholtsskóli – Ísland
Sandra Stojkovic Hinic, Þórey Huld Jónsdóttir

AEJE – Portúgal
M^a da Glória Neto Leite, Mónica Alexandra Sousa,
M^a João Senos , Cláudia Raquel Santos, Fernando Delgado Santos

CEIP Dama de Guardamar – Spánn
Carolina García González , Aitana Romero Cardona,
Consuelo Torregrosa Andreu

Kraká, 2024

Hönnun og útlit:

Pawel Solarz

Þetta rit inniheldur myndir eftir Freepic



UPSTAIRS

Tilfærsla úr leikskóla í grunnskóla

Verknúmer: 2022-1- KA220-SCH-7767B436

Fjölpjóðleg
þjálfunarnámskrá fyrir
leikskólastarfsfólk
ECEC

<https://transition2primary.eu/>



Co-funded by
the European Union

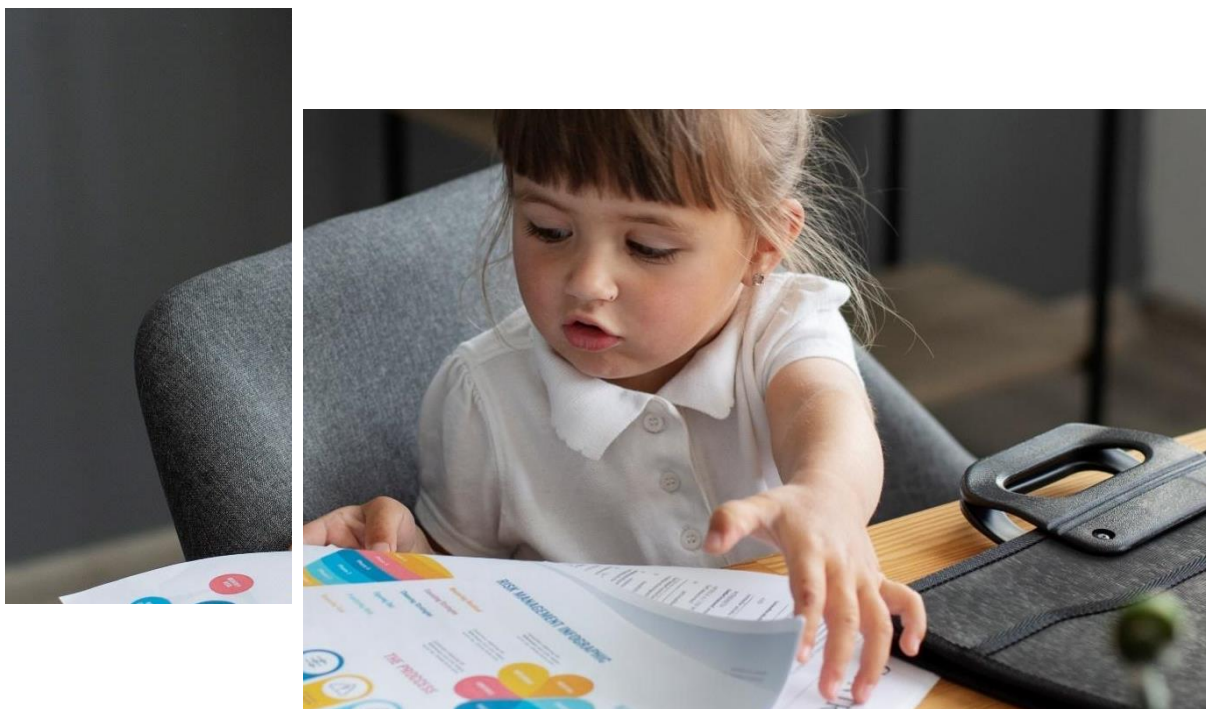
Styrkt af Evrópusambandinu. Viðhorf og skoðanir sem settar eru fram eru hins vegar eingöngu höfundar og endurspeгла ekki endilega skoðanir Evrópusambandsins eða Framkvæmdastofnunar Evrópu um mennta- og menningarmál (EACEA). Hvorki Evrópusambandið né EACEA geta borið ábyrgð á þeim.

Efnisyfirlit

Námsmarkmið	6
Að bera kennsl á nauðsynlega færni og hæfni barna til að tilfærslan verði hnökralaus	9
Vitsmunaleg færni	9
Samskiptahæfileikar	11
Tilfinningaleg færni	14
Sjálfræði	15
Akademísk grunnfærni	16
Úrræði	19
1. Bækur	19
2. Fræðsluefni	21
3. Félags- og tilfinninganámsforrit (SEL)	22
4. Vinnustofur um foreldraþátttöku	24
5. Gagnvirkir leikir og verkefni	25
6. Breytingaáætlanir	27
7. Kennarasamstarf	28
8. Rammi og rútína	30
9. Útileikir og líkamsrækt	31
10. Tækninám	33
11. Sköpun	34
Verkefni	37
Vitsmunaleg færni: Að leysa vandamál	37
Tangram (UKEN)	37
Glaður teningur (UKEN)	39
Lonpos pýramídi (UKEN)	40
Misiu Zdzisiu (UKEN)	41
Fjórir í röð (UKEN)	42
Vitsmunaleg færni: Forvitni	43
Nám með því að tengja (UH)	43
Kamishibai (UH)	45
Opnar spurningar (DVP)	47
Félagsfærni: Samskipti	48

Sköpun menningarlegra klippimynda (Akata Makata)	48
Listasmiðja án aðgreiningar (Akata Makata)	50
Menningardagssýning (Akata Makata)	52
Tilfærsla - á leiðinni í grunnskóla (Akata Makata)	54
Töfraglugginn (CEIP)	55
Félagsfærni: Mannleg samskipti	57
Skaðabætur: Hvað hefur þú gert, Davy? (DVP)	57
Miðlun í átökum barna (DVP)	59
Útilokunarleikur (DVP)	60
Tilfinningaleg færni: Sjálfstjórn	62
Dagbókin mín, tilfinningar mínar (AEJE)	62
Sagan um skjaldbökkuna Tucker (DVP)	64
Skjaldbakan Tucker, fingraleikur (DVP)	66
Maurinn og engisprettan - Sögur Aesops (Little Steps)	68
Tilfinningaleg færni: Seigla	70
Að leika úti í öllum veðurskilyrðum (UH)	70
Sagan „Zelda keppir við Karl“ (DVP)	70
Lirfan (Little Steps)	73
Hringrásar skynjunarævintýri (Akata Makata)	74
Verkefnið Óaðfinnanleg skref (Akata Makata)	75
Sjálfræði: Færni í sjálfshjálp	76
Gerðu daginn minn! (AEJE)	76
Sjálfræði: Ábyrgð	78
Ævintýrakort skólans míns (AEJE)	79
Nemendastýrð foreldrasamtöl (UH)	80
Akademísk grunnfærni: Forlestur og læsisfærni	81
Segja, skrifa og syngja stafi (DVP)	81
Óutreiknanlegur teningasöguleikur (DVP)	82
Segðu hið gagnstæða (DVP)	83
Flugufluguleikur (DVP)	84
Krókódíll, krókódíll, getum við farið yfir ána? (DVP)	85
Vinnublöð fyrir hnökralaus umskipti leikskólabarna yfir í grunnskóla (Akata Makata)	86
Akademísk grunnfærni: Forstærðfræði og töluleg færni	87
Tákn (UKEN)	87

Litabók 1 (UKEN)	89
Litabók 2 (UKEN)	90
Litabók 3 (UKEN)	92
Heimildir	93
Verkefnahópur	95



Námsmarkmið

Við þjálfun starfsfólks ECEC í að styðja á áhrifaríkan hátt við tilfærslu barna úr leikskóla yfir í grunnskóla er mikilvægt að setja skýr og ákveðin námsmarkmið. Þessi markmið stýra þjálfunarferlinu og tryggja að þátttakendur öðlist nauðsynlega færni og þekkingu til að styðja við börn á þessu mikilvæga tímabili.

1. Skilningur á þroska barna á breytingatímabilinu. Þetta markmið felur í sér að tryggja starfsfólki ECEC djúpan skilning á þeim áfanga og áskorunum sem börn standa frammi fyrir þegar þau flytja úr leikskóla í grunnskóla. Þetta felur í sér þekkingu á grunnfærni eins og undanfara lestrar- og stærðfræðináms; félagsfærni eins og samskipti; tilfinningalega færni, einkum sjálfstjórn og seiglu; þroski sjálfræðis (e. autonomy) út frá sjálfshjálp og ábyrgð; og vitrænnar færni eins og að leysa vandamál og efla forvitni. Skilningur á þessum sviðum er mikilvægur fyrir kennara til að geta veitt börnum viðeigandi stuðning og leiðsögn, sem tryggir hnökralausa og farsæla tilfærslu.

2. Skilvirk samskipti við foreldra. Annað mikilvægt markmið er að þjálfar starfsfólk ECEC í skilvirkum samskiptaaðferðum við foreldra. Þetta felur í sér að þróa færni til að miðla upplýsingum um framfarir barns, ræða leiðir til að styðja við nám heima og takast á við allar áhyggjur sem foreldrar gætu haft á meðan á breytingunum stendur. Árangursrík samskipti byggja upp gott

samstarf milli kennara og foreldra og stuðla að samstarfi í að styðja við þroska barnsins. Starfsfólk ætti að vera þjálfað í bæði munnlegri og skriflegri samskiptatækni, þar á meðal hvernig á að halda árangursríka fundi, skrifa upplýsandi tölvupósta og nota önnur samskiptatæki. Árangursrík samskipti ganga lengra en eingöngu það að skiptast á upplýsingum; þau fela í sér samkennd, skilning og aðferðir við að leysa úr ágreining.

Skilvirk samskipti við foreldra virka ekki aðeins sem brú milli heimilis og skólaumhverfis heldur einnig sem tæki til að efla gagnkvæman skilning og virðingu. Fyrir leikskólakennara þýðir það að tileinka sér aðferðir sem viðurkenna sjónarmið foreldra og geta á áhrifaríkan þátt dregið úr þeim átökum sem upp kunna að koma í foreldrasamskiptum.

Það er grundvallaratriði að skilja sjónarhorn foreldra. Foreldrar fela kennurum sínum dýrmætustu eignir: börnin sín. Tilfinningaleg fjárfesting foreldra í börnum sínum er mikil og hún getur aukið viðkvæmni foreldra fyrir málum eða endurgjöf sem varða barnið þeirra. Mikilvægt er fyrir starfsfólk ECEC að sýna foreldrum samkennd með því að hlusta á virkan hátt á áhyggjur foreldra, viðurkenna tilfinningar þeirra og innsýn þeirra í persónuleika, styrkleika og þarfir barnsins. Þjálfun starfsfólks ECEC ætti því að fela í sér aðferðir til að hlusta á virkan hátt, eins og að ná augnsambandi, kinka kolli og umorða það sem foreldri hefur sagt til að staðfesta skilning. Þessi nálgun hjálpar ekki aðeins við að safna dýrmætum upplýsingum um heimilisaðstæður og námsstíl barnsins heldur einnig við að byggja upp samband við foreldra.

Að búa yfir færni til að lægja öldurnar þegar ágreiningur kemur upp er mikilvægti. Átök geta orðið til vegna misskilnings, ólíkra væntinga eða áhyggja af framförum eða hegðun barns. Kennarar ECEC ættu að kunna aðferðir til að lenda þessum samtölum á uppbyggilegan hátt. Það felur meðal annars í sér að viðhalda rólegri og faglegri framkomu, nota orðalag sem veldur ekki árekstrum (*non-confrontational*) og einblína á sameiginleg markmið frekar en ágreininginn. Aðferðir eins og "Ég-boð" (t.d. „Ég skil áhyggjur þínar og ég sé hvernig það gæti verið áhyggjuefni“) frekar en "Þú-boð" (sem geta þykja ásakandi, eins og „Þú skilur bara ekki aðstæðurnar“) geta hjálpað til við að halda samræðunni jákvæðum og lausnamiðaðri.

Þjálfun ætti einnig að leggja áherslu á mikilvægi þess að undirbúa foreldrafundi. Þessi undirbúningur felur í sér að fara yfir framfarir barnsins, sjá fyrir hugsanlegar áhyggjur og hugsa um lausnir eða aðferðir til að leggja til. Að vera vel undirbúinn sýnir virðingu fyrir tíma foreldris og gefur til kynna einlæga skuldbindingu um velferð barnsins.

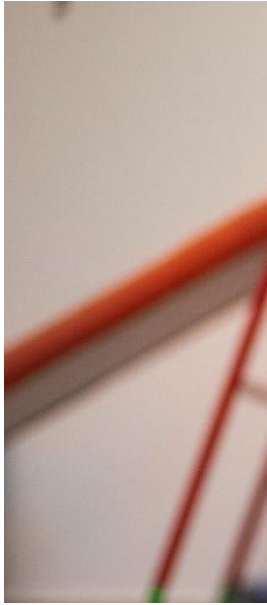
Að auki getur það verið mjög gagnlegt að vera með hlutverkaleik í þjálfun. Slíkar æfingar gera starfsfólki ECEC kleift að æfa sig í að fóta sig í erfiðum samtölum, fá uppbyggilega endurgjöf um samskiptastíl sinn og betrubæta nálgun sína til að leysa ágreining.

Það er mikilvægt fyrir starfsfólk ECEC að gera sér grein fyrir hvenær á að leita aðstoðar. Sum átök geta stigmagnast út fyrir það sem kennari getur haft áhrif á og í þeim tilfellum getur verið skynsamlegt að fá inn sáttasemjara, eins og skólaráðgjafa eða stjórnanda.

Með því að efla þessa færni, geta ECEC kennarar byggt upp sterk, jákvæð tengsl við foreldra, skapað stuðningsríkt samvinnusamfélag með áherslu á góða niðurstöðu fyrir barnið.

3. Innleiðing breytingaverkefna. Þessi hluti þjálfunarinnar beinist að því að undirbyggja færni starfsfólkis til að hanna og innleiða árangursríkar breytingaaðgerðir. Þessar aðgerðir ættu að miða að því að þróa þá fjölbreyttu færni sem börn þurfa til að skipta yfir í grunnskóla snurðulaust. Þetta felur í sér verkefni sem efla færni í undanfara lestrar- og stærðfræðináms, leiki og hópverkefni sem byggja upp félagslega og tilfinningalega hæfni, æfingar sem stuðla að sjálfræði og ábyrgð sem og að kynna inn ýmsar áskoranir til að leysa sem örva vitsmunaprofka. Starfsfólk ætti að læra hvernig á að búa til áhugaverð og aldurshæf verkefni sem koma til móts við fjölbreyttan námsstíl og þarfir barna. Að auki ætti þjálfun að fjalla um hvernig á að meta árangur þessara verkefna og gera breytingar eftir þörfum.

Með því að einbeita sér að þessum markmiðum mun þjálfunin tryggja starfsfólki ECEC yfirgripsmikinn skilning á breytingarferlinu, styðja við góð samskipti við foreldra og innleiða verkefni sem styðja við þroska barna á þessu mikilvæga stigi. Þessi heildstæða nálgun tryggir að börn séu vel undirbúin fyrir áskoranir grunnskólans, bæði námslega og félagslega.



Að bera kennsl á
nauðsynlega færni og
hæfni barna til að
tilfærslan verði
hnökralaus

Vitsmunaleg færni

Vitsmunaleg færni er nauðsynleg fyrir þroska barna og gegnir mikilvægu hlutverki í flutningi þeirra úr leikskóla yfir í grunnskóla. Þessi færni nær yfir hugræna ferla sem notaðir eru til að öðlast þekkingu og skilning með reynslu, hugsun og skynjun. Tveir vitrænir hæfileikar sem eru sérstaklega mikilvægir á þessu þroskastigi eru þrautalausn og forvitni og metnaður í námi.

Þrautalausn er hæfileikinn til að hugsa til enda og leysa einfaldar áskoranir. Það felur í sér að bera kennsl á vandamál, búa til hugsanlegar lausnir og hrinda í framkvæmd aðgerðaáætlun til að leysa málið. Fyrir ung börn gæti þetta þýtt að finna út hvernig eigi að smíða stöðugan turn úr kubbum, ákveða hvernig eigi að deila leikföngum með jafnöldrum eða klára púsl. Þessar hversdagslegu áskoranir hjálpa til við að þróa gagnrýna hugsun, rökhugsun og ákvarðanatökuhæfileika. Í leikskólaumhverfi er oft hvatt til lausnar vandamála í gegnum leik, þegar börnin eru í aðstæðum sem krefjast þess að þau hugsi skapandi og rökrétt. Þegar þau fara yfir í grunnskóla verður þessi færni æ mikilvægari þar sem henni er beitt í skipulagðari verkefnum og félagslegum samskiptum. Að kenna börnum að nálgast vandamál með jákvæðu viðhorfi og þrautseigju undirbýr þau fyrir flóknari fræðilegar og félagslegar áskoranir grunnskólans.

Auk þrautalausnar er jafn mikilvægt fyrir vitsmunaproska að efla **forvitni** barns og **áhuga á námi**. Forvitni og áhugi á að læra er önnur mikilvæg vitræn færni sem felur í sér að börn sýna áhuga á að kanna ný hugtök og hugmyndir. Þessi eðlilega forvitni er undirstaða símenntunar út ævina og skiptir sköpum fyrir námsárangur. Leikskólakennarar og foreldrar geta ræktað þessa forvitni með því að bjóða upp á hvetjandi umhverfi, fullt af fjölbreyttum tækifærum til að kanna og læra. Þetta gæti falið í sér verkefni sem byggjast á gagnvirkum samskiptum, praktískar tilraunir og að börn séu útsett fyrir ólíkum efnivið og hugmyndum. Að hvetja börn til að kanna áhugamál sín, spyrja spurninga og taka virkan þátt í námi ýtir undir ást á námi sem mun nýtast þeim gríðarlega vel þegar þau fara í grunnskóla. Börn sem eru áhugasöm um nám eru líklegri til að tileinka sér nýja færni, aðlagast mismunandi kennslustílum og sigrast á námslegum áskorunum.

Á sviði vitrænnar færni gegnir **skynhreyfiproski** (*psychomotor development*) einnig lykilhlutverki við að auðga námsupplifun barna og undirbúa þau fyrir góðan námsárangur. Með því að taka þátt í verkefnum sem efla skynhreyfingar njóta börn ánægjunnar af leik og leggja af stað í ferðalag sköpunar og uppfinninga. Skynhreyfingar eiga sér djúpar rætur í sambandi hreyfingar og samspils okkar við líkamlegt umhverfi, og efling þeirra hefur bein jákvæð áhrif á vitræna ferla. Þegar börn taka þátt í ýmsum líkamlegaum áskorunum og leikjum þróa þau gagnrýna hugsun og hæfileika til að leysa vandamál. Þessi praktíska nálgun við nám hvetur börn til að gera tilraunir, kanna og spyrja spurninga um umhverfi sitt, sem leiðir til dýpri skilnings á hugtökum og hugmyndum.

Þar að auki er skynhreyfingarski mikilvægur í að efla athygli, einbeitingu og minni - lykilfærni í vitrænum þroska sem er nauðsynleg fyrir fræðilegt nám. Með því að samþætta hreyfingu og líkamleg verkefni í kennslu bjóðum við börnum upp á fleiri leiðir til að kanna og læra nýjar upplýsingar og styðjum þannig við vitsmunabroska þeirra í heild. Bein tengsl líkama barnsins og námsreynslu þess undirstrikar mikilvægi skynhreyfinga í námskrám. Þar ætti að vera lögð áhersla á nauðsyn þess að efla skynhreyfingarþroska barna, enda er hann grundvallarþáttur í menntunarferli þeirra og tryggja þannig að þau hafi traustan grunn fyrir öll þroska- og námsstig.

Að þróa vitræna færni hjá börnum felur í sér að skapa námsumhverfi sem er bæði krefjandi og styðjandi. Verkefni sem eru hönnuð til að þróa vitræna færni ætti að örva forvitni og lausn vandamála, en jafnframt veita nauðsynlega leiðsögn og stuðning. Jákvæð styrking fyrir viðleitni og árangur í námi hjálpar til við að byggja upp sjálfstraust barna og hvetur þau til að takast á við nýjar áskoranir.

Verkefni fyrir þennan færniþátt:

- Tangram (UKEN)
- Glaður teningur (UKEN)
- Lonpos pýramídi (UKEN)
- Misiu Zdzisiu (UKEN)
- Fjórir í röð (UKEN)
- Nám með því að tengja (UH)
- Kamishibai (UH)
- Opnar spurningar (DVP)

Samskiptahæfileikar

Þegar börn fara í gegnum hin ýmsu stig menntunar yngri barna - frá vöggustofu, í leikskóla og á yngsta stig grunnskóla - kynnast þau grunnstoðum félagsfærni. Þessi fyrstu skólastig veita meira en bara kynningu á fræðilegum hugtökum; þau eru mikilvægt umhverfi þar sem börn læra og æfa nauðsynlega félagsfærni til að sigla um margbreytileika heimsins í kringum þau. Reyndar er sú félagsfærni sem þau öðlast á þessum fyrstu skólastigum meðal mikilvægustu lexía sem börn læra, enda er boðið upp á nóg pláss fyrir æfingu og þroska.

Þegar börn fara úr stuðningsríku umhverfi leikskólans yfir í víðari heim grunnskóla hafa þau þegar lagt grunninn að öflugri félagsfærni. Þessi færni er mikilvæg þar sem félagsleg samskipti verða flóknari á grunnskólaárunum. Áherslan ætti því ekki eingöngu að vera á það nýja sem felst í því að stíga út úr kunnuglegu umhverfi heldur einnig á að fagna og byggja á þeirri félagslegu hæfni sem börn hafa þróað með sér á fyrri námsstigum.

Í leikskóla læra börn að deila, vinna saman, skiptast á og að koma hugsunum sínum og þörfum á framfæri á skilvirkan hátt. Þessi reynsla er ómetanleg þar sem hún veitir börnum fjölmörg tækifæri til að æfa og skerpa á félagsfærni sinni í skipulögðu og nærandi umhverfi. Þegar þau færast í grunnskóla stækkar félagslegt landslag og verður meira krefjandi. Hæfnin sem lærð er í leikskólanum skiptir sköpum til að ná árangri í þessum breytingum. Hún gerir börnum kleift að byggja upp tengsl, taka þátt í flóknara hópastarfi og tækla félagslegan margbreytileika í stærri og fjölbreyttari jafningjahóp.

Að átta sig á mikilvægi þessarar fyrstu félagslegu reynslu er lykillinn að því að skilja hvernig börn geta aðlagast og dafnað í grunnskólaumhverfinu. Kennarar og foreldrar gegna lykilhlutverki í að styðja við þessa breytingu, styrkja þá félagsfærni sem búið er að læra í leikskóla og undirbúa börn fyrir þær nýju félagslegu áskoranir sem þau munu mæta. Með því tryggjum við að börn hafi sterkan félagslegan grunn sem þau geta byggt á eftir því sem þau fara í gegnum námsferil sinn. Því er mikilvægt að við viðurkenndum að sú félagsfærni sem lærist í leikskóla er ekki bara undirbúningur heldur grunnur fyrir lífið.

Samskipti eru mikilvægur þáttur í félagsfærni. Þau fela í sér miklu meira en bara hæfileikann til að tala. Þau snýst um hvernig börn tjá þarfir sínar, tilfinningar og hugsanir á skiljanlegan og viðeigandi hátt. Þessi kunnátta skiptir sköpum fyrir getu þeirra til að eiga skilvirk samskipti við kennara og jafningja. Það á ekki aðeins við um munnleg samskipti heldur einnig hæfni til að skilja og túlka líkamstjáningu, raddblæ og svipbrigði. Árangursrík samskipti hjálpa börnum að koma hugmyndum sínum á framfæri, tjá tilfinningar sínar á heilbrigðan hátt og leita sér aðstoðar þegar á þarf að halda. Í leikskóla eru börn hvött til að nota orð til að tjá sig frekar en gjörðir, sem leggur grunn að áhrifaríkum samræðum og samskiptum.

Jafn mikilvæg eru **mannleg samskipti**. Færni í þeim snýst um hvernig börn tengjast öðrum í kringum sig. Það felur í sér möguleika á að eignast vini, deila, skiptast á og leika saman. Þessi samskipti eru grundvallaratriði í því að kenna börnum um samkennd, skilning á mismunandi sjónarhornum og mikilvægi teymisvinnu. Í grunnskóla, þar sem börn eru hluti af stærri og fjölbreyttari hópi,

verður þessi færni enn mikilvægari. Börn læra að takast á við ólíkar félagslegar aðstæður, vinna saman að verkefnum og taka þátt í hópavinnu. Hæfni til að hafa jákvæð samskipti við aðra stuðlar ekki aðeins að félagslegri vellíðan barns heldur hefur einnig áhrif á námsárangur þess.

Að efla félagsfærni barna krefst yfirvegaðrar nálgunar. Þau þurfa að fá tækifæri til að eiga samskipti við aðra, leiðbeiningar til að skilja og virða mismunandi sjónarmið og við að móta jákvæða félagslega hegðun. Verkefni eins og hópleikir, hópíþróttir og samvinnuverkefni í kennslustofunni eru frábær vettvangur fyrir börn til að æfa og skerpa á þessari færni. Kennarar og foreldrar gegna mikilvægu hlutverki með því að hvetja börn til þátttöku í félagslegum aðstæðum, leiðbeina þeim í gegnum átök og kenna þeim gildi virðingar og góðvildar.

Þar að auki þarf að kenna börnum að það að gera mistök sé hluti af námi. Þegar félagsleg samskipti ganga ekki eins og búist var við gefst tækifæri til náms og vaxtar. Að ræða þessa reynslu og kanna mismunandi leiðir til að meðhöndla aðstæður getur aukið félagslegan þroska barnsins verulega.

Að hlúa að félagsfærni eins og mannlegum samskiptum er mikilvægt hluti þess að undirbúa börn fyrir grunnskólatilfærsluna. Þessi færni snýst ekki bara um að eignast vini og geta átt samskipti; þau snúast um að byggja grunn að símenntun, skilningi og samvinnu. Með því að styðja við þróun þessarar færni, styrkjum við börn til að sigla um heiminn á öruggan og áhrifaríkan hátt.

Verkefni fyrir þennan færniþátt:

- Sköpun menningarlegra klippimynda (Akata Makata)
- Listasmiðja án aðgreiningar (Akata Makata)
- Menningardagssýning (Akata Makata)
- Tilfærsla - á leiðinni í grunnskóla (Akata Makata)
- Töfraglugginn (CEIP)
- Skaðabætur: Hvað hefur þú gert, Davy? (DVP)
- Miðlun í átökum barna (DVP)
- Útilokunarleikur (DVP)



Tilfinningaleg færni

Tilfinningaleg færni skiptir sköpum fyrir heildarþroska barns og er algjört lykilatriði í tilfærslu þess úr leikskóla yfir í grunnskóla. Þessi færni nær yfir margvíslega hæfileika sem hjálpa börnum að skilja, tjá og stjórna tilfinningum sínum á áhrifaríkan hátt. Tveir mikilvægustu þættir tilfinningafærni eru sjálfstjórn og seigla.

Sjálfstjórn vísar til getu barns til að hafa stjórn á tilfinningum sínum og hegðun til að bregðast við ýmsum aðstæðum, sérstaklega í skipulögðu umhverfi eins og kennslustofu. Þessi færni er nauðsynleg fyrir börn til að geta tekið virkan þátt í námsverkefnum, eiga jákvæð samskipti við jafnaldra og kennara og laga sig að uppbyggingu dagsins í grunnskóla. Það krefst þess að börn þekki tilfinningar sínar, skilji hvað gæti hafa komið þeim af stað og velji viðeigandi leiðir til að tjá þessar tilfinningar. Til dæmis þarf barn sem finnur fyrir gremju eða oförvast við að vera inni í bekknum að læra leiðir til að róa sig, mögulega með því að anda djúpt eða biðja um hjálp, frekar en að bregðast við með truflandi hegðun. Að þróa sjálfstjórnarhæfileikar hjá leikskólabörnum felur í sér verkefni og leiðbeiningar sem hvetja þau til að staldra við, hugsa og framkvæma. Frásagnir, hlutverkaleikir og leiðsögn geta verið árangursrík leiðir til að kenna börnum að bera kennsl á tilfinningar og læra aðferðir til að hafa stjórn á þeim.

Seigla er hæfileikinn til að snúa aftur eftir bakslag eða þegar illa hefur gengið, aðlagast breytingum og halda áfram þrátt fyrir mótlæti. Í tengslum við ung börn gæti þetta falið í sér að takast á við minniháttar áföll eins og að tapa í leik, takast á við krefjandi verkefni eða aðlagast nýju umhverfi. Seigla er grundvallaratriði fyrir börn þegar þau færast yfir í grunnskóla og verða þar fyrir nýrri reynslu og gera einstaka mistök. Að búa yfir seiglu gerir þeim kleift að líta á áskoranir sem tækifæri til vaxtar frekar en ófyrstíganlegar hindranir. Að efla seiglu felst í því að kenna börnum að áskoranir eru eðlilegur hluti af námi og þroska. Með því að hrósa viðleitni þeirra, hvetja þau til að reyna aftur og sýna þeim hvernig á að læra af reynslu sinni geta fullorðnir hjálpað börnum að þróa seiglu og jákvætt hugarfar.

Þessi tilfinningafærni er ræktuð með stöðugum og styðjandi samskiptum við bæði kennara og foreldra. Að búa til öruggt umhverfi þar sem börn upplifa að þau hafi rödd og að aðrir skilji þau, bjóða þeim tækifæri til að tjá tilfinningar sínar og leiðbeina þeim í gegnum áskoranir eru lykillinn að því að þróa þessa færni. Verkefni sem hvetja til sjálfstjáningar, eins og t.d. að teikna, skrifa sögur eða í dagbók, geta einnig verið gagnleg. Þar að auki eru fullorðnir mikil

fyrirmynd og mikilvægt að þeir sýni tilfinningastjórn og seiglu í eigin hegðun sem leið til að kenna börnum þessa færni.

Þróun tilfinningafærni eins og sjálfstjórnar og seiglu er mikilvæg fyrir börn þegar þau fara úr leikskóla yfir í grunnskóla. Þessi færni gerir börnum kleift að takast á við tilfinningalega og félagslega margbreytileika nýs námsumhverfis, sem stuðlar að almennri vellíðan þeirra og velgengni í skólanum og víðar.

Verkefni fyrir þennan færniþátt:

- Dagbókin mín, tilfinningar mínar (AEJE)
- Sagan um skjaldbökkuna Tucker (DVP)
- Skjaldbakan Tucker, fingraleikur (DVP)
- Maurinn og engisprettan - Sögur Aesops (Little Steps)
- Að leika úti í öllum veðurskilyrðum (UH)
- Sagan „Zelda keppir við Karl“ (DVP)
- Lirfan (Little Steps)
- Hringrásar skynjunarævintýri (Akata Makata)
- Verkefnið óaðfinnanleg skref (Akata Makata)

Sjálfraeði

Eftir því sem börn færast úr leikskóla yfir í grunnskóla verður sífellt mikilvægara að efla sjálfraeði þeirra. Þessi breyting á umhverfi krefst meiri sjálfsbjargar og ábyrgðar af börnum, bæði í persónulegu og námslegu samhengi. Sjálfraeði hjá ungum börnum má í stórum dráttum flokka í tvö mikilvæg svið: sjálfshjálp og ábyrgð.

Hæfni í sjálfshjálp er grundvallaratriði fyrir sjálfraeði barna. Þessi færni snýr að grunnverkefnum eins og að klæða sig, borða sjálf/ur og stýra persónulegu hreinlæti. Það skiptir sköpum að ná tökum á þessari færni þar sem það eykur ekki aðeins sjálfsálit barnsins heldur auðveldar það líka aðlögun þess að krefjandi umhverfi grunnskólans. Til dæmis, að geta klætt sig sjálf/ur hjálpar börnum að finna fyrir meira sjálfstrausti og undirbúa sig fyrir daginn. Að borða sjálf/ur snýst ekki bara um líkamlegu athöfnina að borða, heldur einnig um að velja viðeigandi mat, skilja mikilvægi næringar og þróa góðar matarvenjur. Persónulegt hreinlæti, eins og að þvo hendur, burstu tennur og nota salerni sjálfstætt er mikilvægt af heilsufarslegum og félagslegum ástæðum.

Leikskólinn er kjörinn tími til að rækta þessa færni með stöðugum venjum og jákvæðri styrkingu sem hjálpa börnum að skilja og leggja metnað sinn í að sjá um sig sjálf.

Annar mikilvægur þáttur sjálfræðis er **ábyrgð**. Hún felur í sér hæfnina til að skilja og fylgja einföldum venjum og reglum, sem eru grundvallarforsenda þess að virka vel í skólaumhverfi. Á grunnskólastigi er ætlast til þess að börn fylgi reglum í kennslustofunni/skólanun, fylgist með og komi með viðeigandi búnað og fylgi skipulagðri stundaskrá. Hægt er að auka ábyrgðartilfinningu hjá leikskólabörnum með litlum verkefnum, eins og að taka til eftir leik, bera ábyrgð á efnivið eða aðstoða við hópastarf. Þessi verkefni kenna börnum mikilvægi þess að leggja sitt af mörkum til samfélagsins, hvort sem það er í bekknum eða fjölskyldunni. Ábyrgð felur einnig í sér að skilja afleiðingar gjörða sinna, sem er mikilvægt fyrir félagslegan og siðferðislegan þroska þeirra.

Efling sjálfræðis barna gerist smátt og smátt, það krefst því þolinmæði, hvatningar og stöðugar leiðbeiningar frá fullorðnum. Athafnir og venjur sem hvetja til sjálfsumhyggju og ábyrgðar hjálpa börnum að byggja upp sjálfstraust á getu sinni. Til dæmis getur það eflt ábyrgðartilfinningu þeirra að taka þátt í einföldum heimilisstörfum, að leyfa þeim að velja sér föt eða aðstoða í heimilisstörfum og stuðlar einnig að færni í sjálfshjálp. Það er einnig mikilvægt fyrir fullorðna að veita börnum tækifæri til að velja og leysa vandamál á sjálfstæðan hátt og bjóða upp á leiðsögn og stuðning þegar þörf krefur.

Þessi færni gerir börnum kleift að feta nýtt skólaumhverfi sitt af öryggi, leggja sitt af mörkum á jákvæðan hátt til bekkjarsamfélagsins og leggja grunninn að ævilangri sjálfbjargarviðleitni og persónulegum vexti.

Verkefni fyrir þennan færniþátt:

- Gerðu daginn minn! (AEJE)
- Ævintýrakort skólans míns (AEJE)
- Nemendastýrð foreldrasamtöl (UH)



Akademísk grunnfærni

Grunnstoðin í fræðilegu ferðalagi barns hefst með þróun grunnfærni, aðallega varðandi undanfara læsis og tölulegs skilnings. Þessi færni er hornsteinn allrar

námsupplifana í framtíðinni og skiptir sköpum fyrir hnökralausa tilfærslu barns úr leikskóla yfir í grunnskóla.

Forlestur og læsisfærni gegna lykilhlutverki á þessu frumstigi og forvitnilegt er að ferðin hefst löngu áður en börn kynnast fyrstu bók sinni. Þetta ferli byrjar í móðurkviði, þegar börn hlusta á móður sína tala. Þessi útsetning fyrir tungumáli frá fyrir fæðingu leggur grunninn að öllum talhljóðum sem börn læra, bæði einstökum hljóðum og hljóðkerfisvitund þeirra í heild sinni. Þetta eru undirstöður þess að bókstafir öðlist merkingu seinna meir og þjóni sem byggingareiningar fyrir lestur og skilning á skrifuðum orðum.

Þegar börn eldast þróast þetta ferðalag með þekkingu á bókstöfum. Í því felst ekki aðeins það að læra röð stafrófsins, heldur einnig að skilja að hver bókstafur hefur einstaka lögun, hljóð og stað í orðum. Börn kynnast hljóðfræði, sem er það hvernig hljóðkerfið samsvarar ritmáli og er nauðsynleg færni fyrir þau til að afkóða orð. Þessi grunnfærni hjálpar þeim að byrja að lesa einföld orð, spennandi áfangi sem opnar heim þekkingar og ímyndunarafls.

Það er með þessari færni sem börn læra að túlka skrifuð tákni, sem leiðir að lokum til getunnar til að lesa setningar og skilja smásögur. Þessar fyrstu forlesturs og læsisupplifanir ýta undir ást á lestri og setja grunninn fyrir árangursríka samskiptahæfileika. Með því að viðurkenna hið mikilvæga hlutverk heyrnarupplifunar og hljóðfræðilegrar vitundar snemma á lífsleiðinni geta kennarar stutt betur við þróun forlestrar og læsisfærni frá unga aldri, og tryggt óaðfinnanlega tilfærslu þekkingu yfir í lestur og fleira.

Samhliða læsi fer fram undirbúningur fyrir skilning á stærðfræðihugtökum, enda töluleg færni jafn mikilvæg og lestur. Á þessu stigi snýst þetta ekki bara um að læra að telja tölur í röð; þetta snýst um að skilja hvað tölurnar tákna. Börn læra að skilja tölur sem tákni sem gefa til kynna magn. Þau kanna einfaldar hugtök um magn, eins og meira eða minna, og byrja að átta sig á einföldum mynstrum, sem eru grundvallarhugtök í stærðfræði. Þessi skilningur skiptir sköpum þar sem hann er grunnur að reiknifærni eins og samlagningu og frádrætti. Að greina mynstur og raðir í tölum og tengsl þeirra við hvert annað eflir gagnrýna hugsun sem styður við ýmsa þætti náms og þrautalausna.

Þessi akademíska grunnfærni er meira en bara utanaðkomandi nám; hún felur í sér skilning, beitingu og greiningu sem samsvarar aldri og þroska. Að virkja börn með námi í gegnum leik, gagnvirkum verkefnum og raunverulegum dæmum eykur skilning þeirra og áhuga verulega. Til dæmis er hægt að þróa læsi með frásögn, rímleikjum og gagnvirkum lestrarlotum. Að sama skapi er hægt að efla stærðfræðiskilning og tölulega færni með talningarleikjum,

þrautalausnum og einföldum stærðfræðiverkefnum með hversdagslegum hlutum.

Þróun þessarar færni krefst styðjandi umhverfis þar sem börn eru hvött til að kanna, spyrja spurninga og tjá skilning sinn. Hlutverk kennara og foreldra skiptir sköpum við að skapa þetta nærandi umhverfi. Reglulegar æfingar, jákvæð styrking og aðlögun að námshraða hvers barns tryggir að þessi grundvallarfærni styrkist og ryður brautina fyrir farsæla tilfærslu í grunnskóla og annað.

Með því að efla þessa námslegu grunnfærni undirbúum við börn ekki aðeins fyrir akademískar áskoranir grunnskólans heldur vekjum við hjá þeim ást á námi og forvitni sem mun styðja við og viðhalda allri námsferð þeirra.

Verkefni fyrir þennan færniþátt:

- Segja, skrifa og syngja stafi (DVP)
- Óútreiknanlegur teningasöguleikur (DVP)
- Segðu andstæður (DVP)
- Fljúgðu fluga - leikur (DVP)
- Krókódíll, krókódíll, getum við farið yfir ána? (DVP)
- Vinnublöð fyrir hnökralausa tilfærslu leikskólabarna yfir í grunnskóla (Akata Makata)
- Tákn (UKEN)
- Litabók 1 (UKEN)
- Litabók 2 (UKEN)
- Litabók 3 (UKEN)





Úrræði

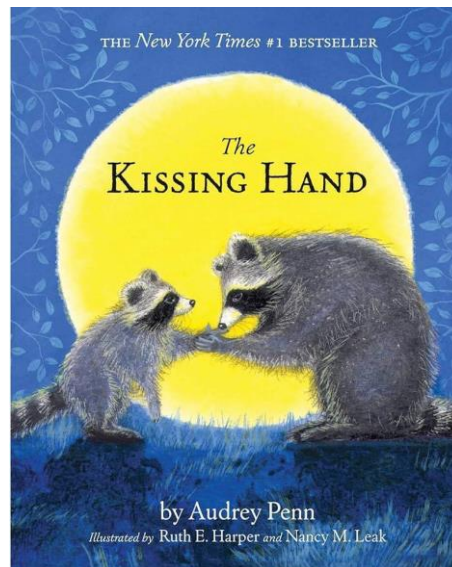
Breytingin frá leikskóla yfir í grunnskóla er afgerandi tímabil í þroska barns og það er nauðsynlegt að efla vellíðan, félags-, tilfinninga- og vitræna færni á þessum tíma. Við nálgumst þessa tilfærslu á heildrænan hátt, með hliðsjón af tengingu vellíðunar, félags-, tilfinninga- og vitsmunapróska. Með því að sameina ýmis úrræði og áætlanir geta kennarar og foreldrar sem nota leiðarvísi okkar búið til stuðningsumhverfi sem auðveldar börnum að fara í grunnskóla.

Í þessum kafla, byggt á reynslu þjóðanna í samstarfinu, er samansafn nokkurra úrræða og aðferða sem stuðla að vexti og þroska barns í þessum umskiptum. Við greinum fyrst nokkrar sérstakar tegundir úrræða.

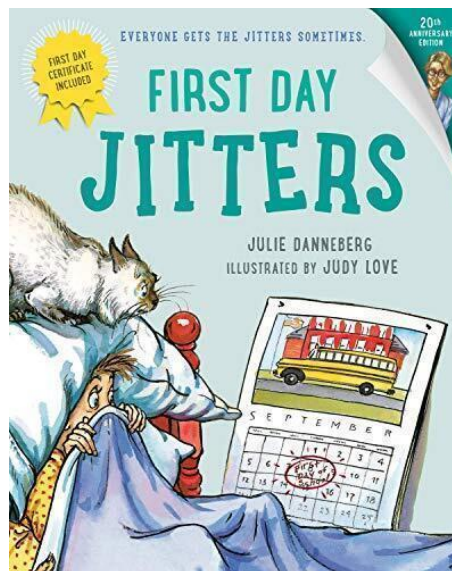
1. Bækur

Hér eru nokkrar bækur sem hæfa börnum sem fara úr leikskóla í grunnskóla sem fjalla um tilfinningar, vináttu og grunnskólalíf. Þessar bækur fjalla ekki aðeins um tilfinningar sem tengjast því að byrja í grunnskóla heldur eru þær einnig vettvangur fyrir umræður um vináttu, samkennd og spennuna við nám.

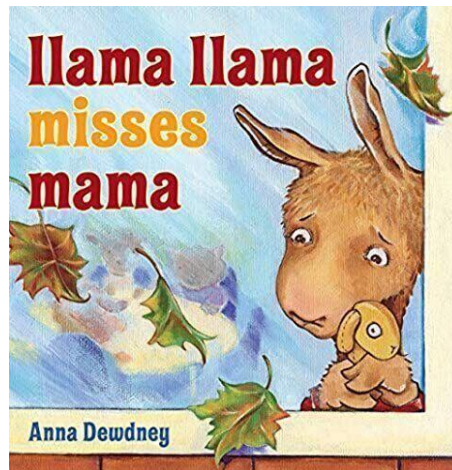
1. „**The Kissing Hand**“ eftir **Audrey Penn**. Þessi hugljúfa bók segir frá ungum þvottabirni að nafni Chester sem kvíðir því að byrja í grunnskóla. Móðir hans deilir sérstakri hefð með honum til að hugga hann.



2. „**First Day Jitters**“ eftir **Julie Danneberg**. Þessi bók fjallar um Söru Jane Hartwell, sem er kvíðin fyrir fyrsta degi sínum í nýjum skóla. Óvæntur endir bætir við gamansömu ívafi og fullvissar börn um að þau séu ekki ein um að vera kvíðin.



3. „**Llama Llama Misses Mama**“ eftir **Anna Dewdney**. Í þessari bók upplifir lítið Llama aðskilnaðarkvíða á fyrsta skóladegi sínum. Bókin er frábært úrræði til að hjálpa börnum að takast á við algengar tilfinningar sem þau geta fundið fyrir meðan á breytingum stendur.



2. Fræðsluefni

Hér eru nokkrir fræðslupakkar sem kynna grunnhugtök náms á skemmtilegan hátt og undirbúa börn því fyrir námsumhverfi grunnskólans. Þetta námsefni notar leikgleði til að kynna fræðileg hugtök og gera nám skemmtilegt og gagnvirkt fyrir börn þegar þau fara úr leikskóla yfir í grunnskóla.

1. LeapFrog LeapStart gagnvirkt námskerfi. LeapStart kerfið býður upp á gagnvirkar bækur sem fjalla um margvísleg efni, þar á meðal stærðfræði, lestur og náttúrufræði. Kerfið notar penna til að virkja börn í ýmsum verkefnum sem gera námið skemmtilegt og gagnvirkt.



2. Melissa & Doug Smarty Pants spil – leikskóli. Þetta spil er hannað fyrir börn á leikskólaaldri og tekur á margvíslegu efni, þar á meðal stærðfræði, tungumáli og almennri þekkingu. Spilin eru litrík og grípandi, sem gerir námið ánægjulegt.



3. Educational Insight Hot Dots Jr. Gagnvirkar sögubækur. Þessar gagnvirku sögubækur eru með talandi penna sem bregst við réttum svörum og gefur strax endurgjöf. Settið nær yfir ýmissa hugtaka eins og liti, form, tölur og mynstur.

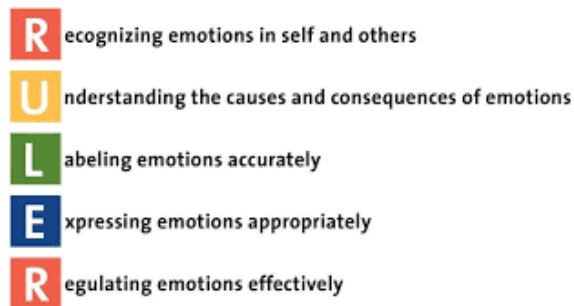


3. Félags- og tilfinninganámsforrit (SEL)

SEL forrit eru hönnuð til að kenna börnum færni eins og sjálfsvitund, sjálfstjórn, samkennd og félagsleg samskipti. Mikilvægt er að efla félags- og tilfinningalega færni þegar farið er yfir í grunnskóla. Hér eru nokkur félags- og

tilfinninganámsforrit sem eru sniðin fyrir þann aldurshóp sem fer yfir í grunnskóla. Þessi forrit eru sérstaklega gerð til að styðja við félags- og tilfinningaþroska barna þegar þau fara úr leikskóla yfir í grunnskóla og veita skipulagða og gagnreynda nálgun til að rækta mikilvæga lífsleikni.

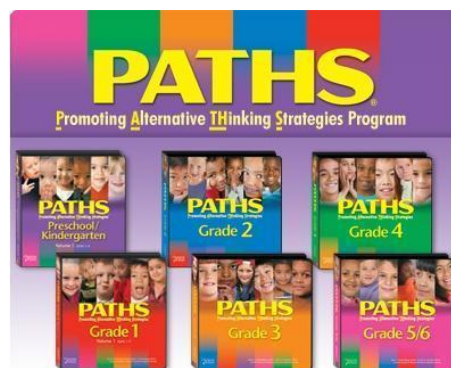
1. „RULER Approach“ frá Yale Center for Emotional Intelligence. RULER er gagnreynt SEL forrit sem leggur áherslu á þróun tilfinningagreindar. Það hjálpar börnum að þekkja, skilja, lýsa, tjá og stjórna tilfinningum. Forritið er aðlögunarhæft fyrir mismunandi aldurshópa og veitir sterkan grunn fyrir félagslega og tilfinningalega færni.



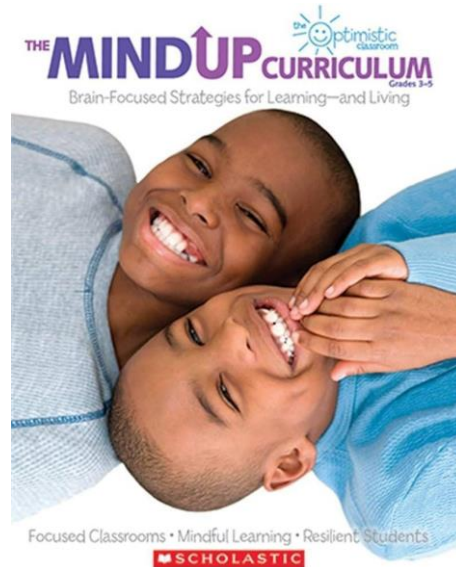
Yale Center for Emotional Intelligence



2. "PATHS (Promoting Alternative Thinking Strategies)" eftir Channing Bete Company. PATHS er hannað til að auka tilfinninga- og félagsfærni barna. Það felur í sér kennslustundir sem stuðla að sjálfstjórn, tilfinningalegum skilningi og jákvæðum samskiptum. Námið hentar vel á fyrsta skólastiginu og fer vel yfir í grunnskóla.



3. „MindUP“ eftir The Hawn Foundation. MindUP fléttar núvitund inn í SEL námskrána sína, kennir börnum aðferðir til einbeittar athygli, sjálfstjórnar og jákvæðra félagslegra samskipta. Námið er hannað fyrir mismunandi aldurshópa, þar á meðal leikskólabörn..



4. Vinnustofur um foreldrapáttöku

Hægt er að veita leiðbeiningar um hvernig styðja má við tilfinninga- og vitsmunaproska barna með vinnustofum fyrir foreldra. Þær geta fjallað um áhrifarík samskipti, að setja venjur og að komast í gegnum breytingar á sem bestan hátt. Vinnustofur með þátttöku foreldra eru frábær leið til að virkja foreldra í þroska barna sinna. Hér eru nokkur dæmi um málaflokka sem gætu verið í slíkum vinnustofum. Þessi dæmi gefa foreldrum tækifæri til að taka virkan þátt í vinnustofum, deila reynslu og öðlast hagnýta færni til að styðja við tilfinninga- og vitsmunaproska barna. Hægt er að sníða vinnustofur að sérstökum þörfum og áhyggjum foreldra í samfélaginu.

1. Árangursrík samskipti:

- Sviðsmynd: Hlutverkaleikur þar sem foreldrar æfa áhrifaríka samskiptatækni með börnum sínum. Þetta gæti falið í sér virka hlustun, að spyrja opinna spurninga og veita uppbyggilega endurgjöf.

- Dæmi: Foreldrar geta tekið þátt í hlutverkaleik þar sem annar leikur barnið og hinn foreldrið, iðkað jákvæðar samskiptaaðferðir í ýmsum aðstæðum, svo sem að ræða tilfinningar eða takast á við áhyggjur.

2. Setja venjur:

- Sviðsmynd: Þátttakendur í vinnustofu geta rætt mikilvægi þess að koma sér upp venjum heima og hvernig þær stuðla að öryggistilfinningu barns. Foreldrar geta deilt farsælum aðferðum sínum til að búa til og viðhalda daglegum venjum.
- Dæmi: Hópumræður þar sem foreldrar deila morgun- og háttatímarútinu. Lögð er áhersla á mikilvægi samræmis og fyrirsjáanleika. Þetta getur leitt til þess að foreldrar hjálpast að við að finna leiðir til að bæta eða breyta núverandi venjum.

3. Komast í gegnum breytingar:



- Sviðsmynd: Foreldrar geta tekið þátt í umræðum og verkefnum sem tengjast því að komast í gegnum breytingar, svo sem flutningi úr leikskóla í grunnskóla. Vinnustofan gæti innihaldið upplýsingar um algengar áskoranir og árangursríkar aðferðir til að styðja börn í þessum umskiptum.
- Dæmi: Pallborðsumræður þar sem foreldrar sem hafa náð góðum árangri geta deilt reynslu sinni og boðið upp á hagnýt ráð. Hópumræður í litlum hópum geta fylgt í kjölfarið, sem gerir foreldrum kleift að deila áhyggjum sínum og innsýn.

4. Tilfinningalegur stuðningur:

- Sviðsmynd: Gagnvirk verkefni sem hjálpa foreldrum að bera kennsl á og ræða mismunandi tilfinningar við börn sín. Þetta getur falið í sér að búa til tilfinningakort eða nýta frásagnir eða list til að tjá tilfinningar.
- Dæmi: Verkefni þar sem foreldrar og börn vinna saman að því að búa til „tilfinningakort“ fjölskyldunnar með myndum og orðum sem tákna ýmsar tilfinningar. Þetta stuðlar að opnum samskiptum um tilfinningar innan fjölskyldunnar.

5. Gagnvirkir leikir og verkefni

Fræðsluleikir og verkefni sem stuðla að teymisvinnu, lausn vandamála og sköpunargáfu geta verið dýrmæt. Þessi verkefni ættu að vera bæði skemmtileg og fræðandi og hjálpa börnum að þróa nauðsynlega færni í skemmtilegu umhverfi. Gagnvirkir leikir og verkefni gegna mikilvægu hlutverki við að gera nám skemmtilegt fyrir börn. Hér eru nokkur dæmi um gagnvirka leiki og verkefni sem stuðla að teymisvinnu, lausn vandamála og sköpunargáfu. Þessir gagnvirku leikir og verkefni eru hönnuð til að vera bæði ánægjuleg og fræðandi, veita börnum tækifæri til að þróa nauðsynlega færni í leikandi umhverfi ásamt því að bjóða upp á blöndu af kunnugleika og nýrri reynslu á fjörugan og grípandi hátt. Verkefni sem byggja á leik búa til spennu og hreyfingu á meðan verið er að vinna með tilfærslu yfir í grunnskóla.

1. Fjársjóðsleit með grunnskólapema. Verkefni: Skipuleggðu ratleik um grunn- eða leikskólasvæðið þar sem börn leita að vísbendingum sem tengjast skólaumhverfinu. Þetta verkefni hjálpar til við að kynnst nýju umhverfi, þar á meðal kennslustofum, leiksvæðum og sameiginlegum rýmum.

2. Hlutverkaleikur um grunnskólastarf. Verkefni: Búðu til hlutverkaleiki sem snúast um aðstæður börn geta lent í á grunnskólastigi (td rétta upp hönd, deila með bekkjarfélögum). Leyfðu þeim að bregðast við þessum aðstæðum og efla þannig skilning á vænlegri hegðun og venjum í nýju námsumhverfi.

3. Sögur um tilfærsluna. Verkefni: Í samvinnu við börn er búin til saga sem fylgir ferðalagi sögupersónu frá leikskóla til grunnskóla. Þetta verkefni veitir vettvang til að taka á sameiginlegum áhyggjum, skapa umræður og stuðla að jákvæðu sjónarhorni á komandi tilfærslu.

4. Bakpokaboðhlaup. Leikur: Stillið upp boðhlaup þar sem börn bera litla bakpoka fulla af léttum hlutum. Búðu til skemmtilegar áskoranir á leiðinni, eins og að stoppa í „þykjustu-kennslustofunni“ til að ná í einhvern grunnskólatengdan hlut. Þessi leikur ýtir undir hreyfingu á meðan hann kynnir þætti skólaumhverfis á skemmtilegan hátt.

5. Flokkunarleikur skólabirgða. Leikur: Safnaðu saman ýmsu skóladóti (blýantar, strokleður, stílabækur o.s.frv.) og settu saman í haug. Börn vinna saman að því að raða hlutunum í flokka eða láta á pasas saman við samsvarandi myndir. Þessi leikur hjálpar til við að kynna fyrir börnum almennar skólavörur á sama tíma og hann hvetur til teymisvinnu og vitrænnar færni.

6. Breytingaáætlanir

Sumir skólar hafa sérstakar breytingaáætlanir eða stefnur fyrir börn þegar þau flytja úr leikskóla í grunnskóla. Þessar áætlanir fjalla oft um grunnskólaheimsóknir, fundi með kennurum og kynningarefni til að auðvelda breytingaferlið. Þó þessar áætlanir séu mjög mismunandi eftir staðsetningu og skólum, eru sumir þættir sem taldir eru upp hér að neðan sameiginlegir í mörgum þeirra.

1. Grunnskólaheimsóknir. Þessar heimsóknir gera börnum kleift að kynnst nýju umhverfi, kennslustofum, leikvöllum og aðstöðu.

2. Fundir með verðandi kennurum. Þessir fundir geta veitt foreldrum tækifæri til að spyrja spurninga, fræðast um kennsluhætti og ræða þær áhyggjur sem þeir kunna að hafa varðandi umskiptin.

3. Kynningarfundir. Þessir fundir eru oft skipulagðir til að kynna börnum og foreldrum grunnskólaumhverfið. Þessir fundir geta fjallað um ýmsa þætti, þar á meðal stefnu skólans, venjur og væntingar. Fundirnir miða að því að létta kvíða og skapa tilfinningu fyrir því að vera tilbúin/nn fyrir komandi skólaskipti.

4. Upplýsingaefni. Þetta efni gæti t.d. verið bæklingar eða myndbönd sem útlista hvers megi búast við í grunnskóla. Efnistöð gætu þá verið í daglegar stundir, frístundastarf og sú stuðningsþjónusta sem er í boði fyrir nemendur.

5. Vinakerfi (e. *buddy system*) eða Skólavinir (e. *mentor program*). Sumir skólar innleiða verklag þar sem komandi nemendur eru paraðir við eldri nemendur. Þessi leiðsögn hjálpar yngri börnum að líða betur og finna fyrir meiri stuðningi, þar sem þau hafa einhvern til að leita til um leiðsögn á fyrstu dögum grunnskólans.

6. Tilfærslunámskeið fyrir foreldra. Námskeið sem eru hönnuð sérstaklega fyrir foreldra geta veitt dýrmætar upplýsingar og úrræði til að styðja við tilfærslu barnsins. Þessi námskeið geta t.d. fjallað um hvernig hægt sé að undirbúa heimilið, tilfinningastjórn og að efla jákvætt viðhorf til náms.



7. Kennarasamstarf

Samstarf kennara, einkum milli leik- og grunnskólakennara, gegnir lykilhlutverki í að auðvelda börnum hnökralaus umskipti. Þetta samstarf er nauðsynlegt vegna þess að það brúar bilið milli tveggja mikilvægra skólastiga menntunar barna og tryggir þannig samfellu og dýpri skilning á einstökum þörfum hvers barns.

Hornsteinn árangursríks kennarasamstarfs eru samskipti. Með því að koma á sterkri samskiptaleið milli leik- og grunnskólakennara er hægt að miðla mikilvægum upplýsingum um hvert barn. Þetta felur í sér innsýn í námsframvindu barns, félagslegan og tilfinningalegan þroska, námsstíl, styrkleika, áskoranir og óskir. Með því að miðla þessum upplýsingum geta grunnskólakennarar öðlast skýrari mynd af þeim nemendum sem koma til þeirra, sem gerir þeim kleift að sérsníða kennsluaðferðir sínar til að mæta þörfum hvers barns betur.

Ein hagnýt aðferð til að efla þetta samstarf er með sameiginlegum fundum og vinnustofum. Þetta er hægt að skipuleggja reglulega, þar sem kennarar frá báðum stigum koma saman til að ræða kennslureynslu sína, áskoranir og góðar starfsvenjur. Þessir fundir geta einnig falið í sér umræður um tiltekin börn, þar sem leikskólakennarar gefa ítarlegar upplýsingar við skólaskiptin sem innihalda athuganir og tillögur um framtíðarnámsaðferðir.

Önnur áhrifarík aðferð eru sameiginleg verkefni eða breytingaáætlanir þar sem leikskólabörn heimsækja grunnskóla. Í þessum heimsóknum geta bæði leik- og grunnskólakennarar unnið saman, fylgst með og haft samskipti við börnin í nýju umhverfi. Þetta hjálpar börnunum ekki aðeins að aðlagast grunnskólaumhverfinu heldur veitir einnig tækifæri fyrir kennara til að öðlast innsýn í barnahópinn og skiptast á upplýsingum.

Að auki getur nýting tækni eflt verulega samvinnu kennara. Það getur verið mjög áhrifaríkt að búa til sameiginlegan stafrænan vettvang þar sem kennarar geta skipst á upplýsingum, fræðsluefni og stöðufærslum um framfarir barna. Þetta kerfi gerir ráð fyrir áframhaldandi samskiptum og tryggir að allar viðeigandi upplýsingar séu aðgengilegar leik- og grunnskólakennurum.

Það er líka gagnlegt að vera með námskeið um samstarfsaðferðir í starfsþróun fyrir kennara. Þessi námskeið geta beinst að skilvirkum samskiptum, lausn ágreinings og sameiginlegri námskrágerð og tryggt þannig að kennarar búi yfir þeirri færni sem nauðsynleg er fyrir árangursríkt samstarf.

Að efla samstarf leik- og grunnskólakennara er margþætt ferli sem felur í sér reglubundin samskipti, sameiginlegt starf, nýtingu tækni og áframhaldandi starfsþróun hvers og eins. Með því að vinna saman geta kennarar á báðum skólastigum veitt samheldið og styðjandi námsumhverfi, auðveldað börnum tilfærsluna og undirbyggt áframhaldandi velgengni í námi þeirra.



8. Rammi og rúttina

Tilfærslan úr leikskóla yfir í grunnskóla felur í sér verulegar breytingar í menntun barna. Til að styðja börn í gegnum þessar breytingar er mikilvægt að koma á venjum og samræmdu skipulagi bæði í leikskólanum og heima. Fyrirsjáanlegar tímasetningar og stöðugar væntingar gegna lykilhlutverki í að veita börnum öryggis-tilfinningu og stöðugleika á þessu breytingaskeiði. Hér eru nokkrir þættir sem stuðla að því að byggja upp árangursríka rúttina og ramma:

1. Fyrirsjáanlegar dagsetningar. Það er nauðsynlegt að búa til daglega dagskrá sem börn geta skilið og spáð fyrir um. Í leikskóla gæti þetta falið í sér ákveðinn tíma fyrir athafnir eins og lestur, leik, snarl og lúra. Þegar farið er yfir í grunnskóla munu börn upplifa enn skipulagðari dagskrá en í leikskólanum. Að kynna þá breytingu fyrirfram getur auðveldað aðlögun þeirra. Foreldrar og menntastofnanir geta unnið saman að því að koma smám saman atriðum úr grunnskóladeginum inn í núverandi dagskrá barnsins.

2. Samræmdar væntingar í kennslustofunni. Að setja skýrar og samræmdar reglur og væntingar í kennslustofunni hjálpar börnum að skilja til hvers er ætlast af þeim og dregur úr kvíða sem tengist óvissu. Kennarar geta notað sjónræn vísbendi, eins og töflur eða myndir, til að koma þessum væntingum á framfæri á skýran hátt og efla þær með jákvæðri styrkingu.

3. Heimilisvenjur. Eins og í kennslustofunni veita góðar venjur og rúttina heima, t.d. í kringum heimanám, háttatíma og morgunvenjur, stöðugleika fyrir börn. Foreldrar geta sett á ákveðinn tíma og stað fyrir barnið að vinna heimavinnuna til að líkja eftir skipulögðu námsumhverfi skólans. Stöðugar háttatímavenjur geta einnig hjálpað til við að tryggja að börn fái næga hvíld, sem er mikilvægt fyrir nám þeirra og aðlögun að nýju skólaumhverfi.

4. Undirbúningur fyrir breytingar. Að ræða komandi breytingar á venjum og rúttinu við börn getur hjálpað til við að undirbúa þau andlega og tilfinningalega fyrir umskiptin. Það getur falið í sér að tala um muninn sem má búast við í daglegri dagskrá, skipulag nýja skólans eða uppröðun skólastofunnar.

5. Hlutverkaleikir og æfingar. Að virkja börn í hlutverkaleikjum sem líkja eftir atriðum úr grunnskólastarfinu getur verið áhrifarík leið til að kynna þeim nýjar væntingar. Að æfa verkefni eins og að pakka niður skólatöskunni sinni, fylgja kennsluáætlun eða skipta á milli verkefna getur byggt upp sjálfstraust.

6. Sjónrænar tímasetningar og verkfæri. Notkun sjónrænna tímaáætlana heima og í leikskólanum getur hjálpað börnum að skilja og sjá fyrir bæði daglegar og vikulegar venjur. Þetta geta t.d. verið myndir eða tákn sem standa fyrir mismunandi hluta dagsins og hjálpa til við að gera óhlutbundin hugtök áþreifanlegri.

7. Samræming við grunnskólarútinur. Mögulega getur verið gagnlegt að samræma einhverjar sérstakar venjur á leikskólastigi við venjur á grunnskólastigi. Þetta gæti falið í sér að taka upp svipaðar áherslur í bekkjarstjórnun eða að setja inn verkefni sem svipar þeim sem finnast í grunnskólum.

8. Stuðningskerfi. Það getur líka verið gagnlegt að koma á fót stuðningskerfi fyrir börn til að aðstoða þau við að tjá tilfinningar sínar og reynslu sem tengist breytingum á venjum. Það gæti farið fram með reglulegum umræðum heima eða tilteknum tímum í skóladeginum þar sem börn geta deilt og ígrundað tilfinningar sínar varðandi tilfærsluna.

Með því að einbeita sér að rútinu og ramma geta kennarar og foreldrar dregið verulega úr streitu og kvíða sem börn geta upplifað við tilfærslu úr leikskóla yfir í grunnskóla. Að bjóða upp á fyrirsjáanlegt umhverfi, bæði í námi og heima, hjálpar börnum að sigla í gegnum breytingarnar af sjálfstrausti og tryggir mýkri og jákvæðari breytingaupplifun.

9. Útileikir og líkamsrækt

Að stunda útileiki og hreyfingu er lífsnauðsynlegt fyrir heildarþroska barna og gegnir mikilvægu hlutverki í að auðvelda tilfærsluna frá leikskóla yfir í grunnskóla. Þessi starfsemi stuðlar ekki aðeins að líkamlegri heilsu heldur eykur einnig vitræna virkni, tilfinningalega vellíðan og félagslega færni. Að samþætta útileiki inn í daglega rútinu getur verið skemmtileg og áhrifarík leið til að styðja við vöxt barna. Hér eru nokkur sérstök verkefni og úrræði sem hægt er að nýta:

1. Skipulagðar íþróttir. Að skrá börn í skipulagt íþróttanáms eins og fótbolta, körfubolta eða sund getur veitt þeim tækifæri til að læra nýja færni, fylgja reglum og vinna sem hluti af teymi. Þessar æfingar bjóða upp á skipulagt umhverfi svipað því sem börn gætu upplifað í grunnskólaumhverfi og undirbúa þau þar með fyrir skiptin.

2. Náttúrugöngur og skoðunarferðir. Reglulegar gönguferðir og könnunarleiðangrar í náttúrunni geta ýtt undir forvitni barna og þakklæti til umhverfisins. Þessi verkefni geta verið samþætt námsmarkmiðum, svo sem að greina mismunandi tegundir plantna og dýra eða skilja grundvallarhugtök umhverfisins.

3. Útikennsla. Skólinn og foreldrar geta búið til kennslustundir sem fara fram úti þegar veður leyfir. Þessi nálgun getur hjálpað börnum að tengja nám við útiveru, gera fræðslustarf meira aðlaðandi og minna takmarkandi.

4. Leikvöllurinn. Að úthluta tíma fyrir frjálsan leik á útileiksvæðum gerir börnum kleift að þróa félagsfærni sína með því að eiga samskipti við jafnaldra, skiptast á og taka þátt í ímyndunarleik. Leiktæki bjóða einnig upp á líkamlegar áskoranir sem bæta hreyfifærni og samhæfingu.

5. Hópleikir og hópefli. Leikir eins og boðhlaup, klukkuleikir eða þrautabrautir hvetja til teymisvinnu, samskipta og þrautalausnar. Þessi verkefni er hægt að skipuleggja í skólagörðum eða almenningsgörðum og þau eru börnum skemmtileg leið til að þróa nauðsynlega félags- og vitræna færni.

6. Slökunartækni. Að setja slökun inn í hefðbundna dagskrá getur aukið líkamlegan sveigjanleika, jafnvægi og tilfinningastjórn barna. Slökun getur kennt og eflt streitulosandi aðferðir sem eru gagnlegar við tilfærslur og breytingar.

Punktur fyrir útinám: Að nýta úrræði eins og National Wildlife Federation áætlunina (<https://www.nwf.org/Garden-for-Wildlife>) eða Project Learning Tree (<https://www.plt.org/>) getur veitt kennurum og foreldrum hugmyndir og efni fyrir útinám sem tengir börn við náttúruna.

Með því að samþætta útileiki og hreyfingu inn í daglega rútinu barna geta kennarar og foreldrar stutt við heilðrænan þroska barna og undirbúið þau líkamlega, vitsmunalega og félagslega fyrir grunnskólaskiptin. Þessi verkefni auðga ekki aðeins námsupplifanir barna heldur veita þeim einnig þá færni og sjálfstraust sem þarf til að sigrast á nýjum áskorunum.

10. Tækninám

Á stafrænum tímum nútímans hefur tækninám orðið órjúfanlegur hluti af menntun og býður upp á einstök tækifæri til að auðga námsupplifun barna. Þegar börn fara úr leikskóla yfir í grunnskóla getur notkun fræðsluforrita og stafrænna verkefna veitt þeim fjölbreytt og hvetjandi námsumhverfi. Það er hins vegar nauðsynlegt að tryggja að efnið sé aldurshæft, grípandi og samræmist fræðslumarkmiðum. Hér eru nokkrar sérstakar leiðir sem hægt er að nota til að styðja við tækninám:

1. Fræðsluforrit. Veldu öpp sem setja fókussinn á kjarnagreinar eins og stærðfræði, lesturs og náttúrufræði, sem og þau sem stuðla að lausn vandamála og gagnrýnnar hugsunar. Forrit eins og Khan Academy Kids, PBS Kids Play og Starfall bjóða upp á gagnvirkt efni sem er bæði fræðandi og skemmtilegt fyrir unga nemendur.

2. Gagnvirkar rafbækur. Notaðu gagnvirkar rafbækur sem segja ekki aðeins sögu heldur innihalda einnig eiginleika eins og frásagnir, hreyfimyndir og gagnvirkar spurningakeppnir. Þetta getur aukið lestrarfærni og skilning og gert námið áhrifaríkara.



3. Stafrænar frásagnir. Hvetja börn til að búa til sínar eigin sögur með því að nota stafræn sagnaforrit eins og Toontastic eða Book Creator. Þessi verkfæri gera börnum kleift að tjá sköpunargáfu sína, æfa sig í að skrifa og skilja frásagnargerð á grípandi sniði.



4. Fræðslumyndbönd og rásir. Nýttu þér fræðslumyndbönd og rásir (e. *channels*) á kerfum eins og YouTube Kids, sem bjóða upp á efni sem er sérsniðið að ungum nemendum. Rásir eins og National Geographic Kids, SciShow Kids og Crash Course Kids bjóða upp á fróðleg og grípandi myndbönd um fjölbreytt efni.

5. Námsstjórnunarkerfi (e. *Learning Management Systems*). Kynntu börnum notkun LMS sem gætu nýst í grunnskóla við verkefnavinnu og samskipti. Google Classroom eða Seesaw geta kynnt börnum fyrir stafrænum kennslustofum og hjálpað þeim að vera örugg í að nýta tækni sem námstæki.

6. Kóðun fyrir börn. Kynntu grunnkóðunhugtök í gegnum barnavæn forritunarforrit eins og Scratch Jr eða Code.org. Kóðunarverkefni geta eflt rökhugsun, sköpunargáfu og færni í að leysa vandamál.

7. Vettvangsferðir í sýndarveruleika. Nýttu þér sýndarferðir á söfn, dýragarða og sögufræga taði. Margar stofnanir bjóða upp á beinar útsendingar úr

vefmyndavélum eða vettvangsferðir á netinu sem veita börnum auðgandi upplifun sem víkkar sjóndeildarhring þeirra út fyrir skólstofuna.

8. Stærðfræði og náttúrufræði sýndarveruleiki. Notaðu gagnvirkan sýndarveruleika fyrir fög eins og stærðfræði og náttúrufræði til að sjá hugtök og framkvæma sýndartilraunir. Vefsíður eins og PhET Interactive Simulations eru frábærar til að gera óhlutbundin hugtök ápreifanlegri og grípandi.

Foreldra- og kennaraúrræði: Gefðu foreldrum og kennurum leiðbeiningar og ráðleggingar um að samþætta tækni við nám. Úrræði eins og Common Sense Media bjóða upp á umsagnir og einkunnir fyrir fræðsluforrit og leiki, sem hjálpar fullorðnum að velja bestu stafrænu tólin fyrir börn.

Með því að samþætta tæknimiðað nám vandlega inn í menntunarupplifunina geta kennarar og foreldrar veitt börnum ríkulegt og fjölbreytt námsumhverfi sem undirbýr þau fyrir stafræna þætti grunnskólans. Það er mikilvægt að halda jafnvægi á skjátíma og athöfnum án nettengingar, sem tryggir heildræna nálgun á þroska og nám.

II. Sköpun

Það er nauðsynlegt að viðhalda sköpunargáfu barna þegar þau fara úr leikskóla yfir í grunnskóla og bjóða þeim upp á ólíkar leiðir til að tjá sig, leysa vandamál og stjórna tilfinningum sínum. Skapandi starf örvar ímyndunaraflid og hvetur börn til að kanna hugmyndir sínar og tilfinningar í styðjandi umhverfi. Hér eru nokkrar leiðir til að hvetja til sköpunar meðal ungra nemenda:

1. Listaverkefni. Kynnið inn margvísleg listverkefni sem gera börnum kleift að kanna ólíkan efnivið, svo sem að mála, teikna, gera skúlpúta með leir og klippimyndir. Listaverkefni geta einnig verið þema út frá námsefni til að efla nám með sköpunargáfu. Úrræði eins og Artful Parent eða Deep Space Sparkle bjóða upp á fjölmargar verkefnahugmyndir og ráð til að samþætta list í menntun.

2. Tónlist og hreyfing. Setjið tónlist og hreyfingu inn í daglega rútinu. Þetta getur falið í sér samsöng, að spila á ýmis hljóðfæri og dans. Tónlistarstarf styður við málþroska, hreyfifærni og félagsleg samskipti. Vefsíður eins og GoNoodle og YouTube rásir eins og The Learning Station bjóða upp á grípandi tónlistar- og hreyfimyndbönd fyrir börn.

3. Leikrit og hlutverkaleikur. Settu upp leiksvæði fyrir hlutverkaleik eða skipulagðu uppsetningu á leikriti sem gera börnum kleift að leika sögur eða atburðarás. Þessi tegund af hugmyndaríkum leikjum ýta undir tungumálakunnáttu, samkennd og félagslegan skilning. Að útvega búninga, leikmuni og brúðuleikhús getur stutt við þessa starfsemi.

4. Skapandi skrif og frásagnir. Hvetjið til skapandi skrifa og frásagna með verkefnum eins og að skrifa sögur, halda dagbók eða búa til myndabækur. Forrit eins og Storybird eða vefsíður eins og Little Bird Tales geta hjálpað börnum að birta sögur sínar á netinu og bæta spennandi vidd við skapandi skrif.

5. Byggingar og framkvæmdir. Bjóðið upp á tækifæri fyrir byggingu og smíði með því að nota kubba, LEGO eða endurunnið efni. Þessi verkefni stuðla að aukinni rýmisvitund, skipulagningu og úrlausn vandamála. Það gerir börnum kleift að koma hugmyndaríki sínu í framkvæmd.

6. Að læra að meta listir og tónlist. Kynntu fyrir börnunum margvíslegar listgreinar og tónlistarstefnur, þar á meðal verk eftir fræga listamenn og tónlistarmenn. Þetta er hægt að gera með bókum, ýmsum netsíðum eða sýndarsafnferðum. Umræða um myndlist og tónlist getur ýtt undir forvitni og hvatt til skapandi tjáningar barna sjálfra.

7. Skapandi leikur utandyra. Nýttu útirými fyrir skapandi leik, t.d. að teikna með krítum, byggja ævintýragarða eða taka þátt í náttúrulegum verkefnum. Verkefni sem þessi tengja sköpunargáfu barna við náttúruna og bjóða upp á einstaka skynjunarupplifun.

8. Skapandi samvinnuverkefni. Stuðla að góðu samstarfi þar sem börn vinna saman að því að búa til t.d. veggmynd, semja lag eða setja upp leikrit. Samvinna eykur félagsfærni og gerir börnum kleift að upplifa mikilvægi ólíkra sjónarhorna í sköpunarferlinu.

Með því að samþætta þessa skapandi starfsemi inn í hefðbundið námsumhverfi geta kennarar og foreldrar veitt börnum tækifæri til að safna upp reynslu sem styður við vitrænan, tilfinningalegan og félagslegan þroska

þeirra. Sköpun er ekki bara viðbót við námskránnu heldur mikilvægt þroskasvið sem undirbýr börn fyrir margbreytileika grunnskólans og fleira.



Verkefni

Vitsmunaleg færni: Að
leysa vandamál

Tangram (UKEN)

Nafn leik-/grunnskóla:	UKEN, Póllandi
Heiti/nafn verkefnis:	Tangram
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Vitsmunaleg færni: Að leysa vandamál
Aldur:	Frá 4 ára og upp úr
Fjöldi barna sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: ekkert takmark
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: ekkert takmark
Lengd:	N/A

Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	Tangram form
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Tangram er tegund af púslu sem fela í sér að endurskapa lögun sem byggist eingöngu á útlínu þess. Fylgdu eftirfarandi reglum þegar þú leggur: - það verður að nota hvert púsl - púslin geta ekki skarast - púslum má snúa við eins og þarf Vinsælustu tangramin eru kínverska tangramið sem byggir á ferningum og svo T-laga tangramið. Með því að nota tangram geturðu raðað saman þúsundum mynda: skuggamyndum af fólki og dýrum, hlutum og formum. Fjöldi forma með á ólíkum erfiðleikastigum er ótakmarkaður.

Glaður teningur (UKEN)

Nafn leik-/grunnskóla:	UKEN, Póllandi
Heiti/nafn verkefnis:	Glaður teningur
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Vitsmunaleg færni: Lausnaleit
Aldur:	Frá 4 ára og upp úr
Fjöldi barna sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: ekkert takmark
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: ekkert takmark
Lengd:	N/A
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	Glaður teningur
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Glaður teningur er sett af þúslum sem samanstanda af sex þáttum. Hægt er að meðhöndla hverja þeirra sem tvær aðskildar áskoranir: flatt þúsluspil sem þarf að passa inn í sérstakan ramma og þríviddar þúsluspil sem hægt er að nota til að mynda tening.  Hver litur táknar mismunandi erfiðleikastig. Þúslíð krefst þolinmæði og rýmisgreindar..



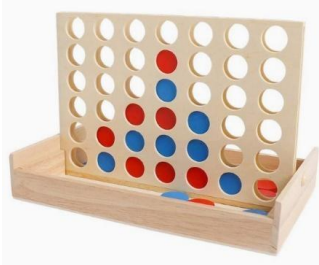
Lonpos pýramídi (UKEN)

Nafn leik-/grunnskóla:	UKEN, Póllandi
Heiti/nafn verkefnis:	Lonpos pýramídi
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Vitsmunaleg færni: Að leysa vandamál
Aldur:	Frá 6 ára og upp úr
Fjöldi barna sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: ekkert takmark
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: ekkert takmark
Lengd:	N/A
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	Lonpos pýramídi
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Lonpos pýramídi er þúsulspil sem samanstendur af tólf bitum. Hver þeirra er samansettur úr kúlum sem mynda ákveðið form.  Áskorunin er að raða formunum í 11x5 ferhyrning eða pýramída út frá 5x5 ferningi. Til að ná því fram má snúa formunum eins og hentar. Það eru líka til erfiðari útgáfur af þessu þúsli, þar sem formin eru í þrívídd og hægt að sjá þau frá mismunandi sjónarhornum. Þetta gefur mun fleiri möguleika til að raða rétthyrningnum saman. 

Misiu Zdżisiu (UKEN)

Nafn leik-/grunnskóla:	UKEN, Póllandi
Heiti/nafn verkefnis:	Misiu Zdżisiu
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Vitsmunaleg færni: Að leysa vandamál
Aldur:	Frá 4 ára og upp úr
Fjöldi barna sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: ekkert takmark
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: ekkert takmark
Lengd:	ekkert takmarkað
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	Misiu Zdżisiu leikur (púsl)
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Misiu Zdżisiu er púsl sem gengur út á að raða saman ferningi sem er samsettur úr 9 litlum ferningum, þannig að myndirnar á þeim passi hver við aðra. Þetta þýðir að sameina þarf hverja mynd við þær sem eru aðliggjandi til að búa til heildarmyndina..  Hægt er að fá ólíkar útgáfur af púslinu, þannig myndin sé af bangsa, bílum, mótorhjólum eða brúðum. Púslíð krefst þolinmæði og hugmyndaflugs. 

Fjórir í röð (UKEN)

Nafn leik-/grunnskóla:	UKEN, Póllandi
Heiti/nafn verkefnis:	Fjórir í röð
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Vitsmunaleg færni: Að leysa vandamál
Aldur:	Frá 5 ára og upp úr
Fjöldi barna sem taka þátt:	Minnst: 2 Hámark: 2
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: ekkert takmark
Lengd:	N/A
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	Fjórir í röð leikur
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Fjórir í röð er leikur fyrir tvo. Markmið leiksins er að raða fjórum táknum af sama lit í eina röð (lóðrétt, lárétt eða á ská). Leikmaðurinn sem gerir það fyrstur vinnur.  Spilarar fá tákni í einum af tveimur litum og kasta til skiptis einu af táknum sínum á valinn stað á borðinu. Verkefninu snýst annars vegar um að reyna að búa til samfellda röð af 4 táknum í þínum lit og hins vegar að loka á andstæðinginn svo hann nái ekki árangri. Leikurinn krefst einbeitingar og að sjá fyrir hugsanlegar hreyfingar andstæðingsins. Ef mögulegt er, fáðu þér stóra útgáfu af þessum leik.

Vitsmunaleg færni: Forvitni



Nám með því að tengja (UH)

Nafn leik-/grunnskóla:	Urriðaholtsskóli, Iceland
Heiti/nafn verkefnis:	Nám með því að tengja
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Vitsmunaleg færni: Forvitni
Aldur:	Frá 5 til 16 ára
Fjöldi barna sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: 30
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: 4
Lengd:	20 mín
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	Vel undirbúinn kennari
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Að læra með því að tengja saman tvö einstök hugtök er frábær leið til að fullnægja ímyndunarafl hvers og eins. Þessi nálgun við nám byggir á þeirri meginreglu að það að skapa tengsl milli ólíkra upplýsinga geti aukið skilning og minni. Það þýðir að nýjar upplýsingar eru tengdar við núverandi þekkingu til að mynda yfirgrípsmeiri skilning á viðfangsefninu. „Leikurinn“ er leikinn með því að kennarinn tilkynnir tvö hugtök, til dæmis gíraffa og töluna tvo. Síðan gefur kennarinn nemendum tíma til að hugsa og byrja að giska á tengslin með því að spyrja spurninga, sem er meginhluti námsins. Með því að spyrja spurninga læra nemendur nýjar staðreyndir um efnið, í þessu tilviki gíraffa: Sérstök fylgni milli gíraffa og númer 2 er: - Hæð: 2 m Góð hugsun, gíraffi getur náð 4,5 (kvk) og 5,5(kk) metra hæð, hvað annað? - Þyngd: 2 tonn Góð hugsun, gíraffi getur orðið 750 kg (kvk) og 1,5 tonn (kk), hvað annað? - Er með tvö eyru Góð hugsun og öll önnur spendýr hafa eyru, nema sumir hvalir, og öll dýr nema maurar og snákar, sem finna fyrir titringi, hafa eyru. Hvað annað? - Meðganga: 15 mánuðir - Stærð tungu: 45-50 c) - Stærð hala: 80 – 100 cm

	- Líftími: 20-25 ár Í lokin gefur kennarinn upp tengslin á milli tölunnar tveir og gíraffans (t.d. þegar kálfur fæðist er það lengsta fall allra dýra niður á jörðina – um 2 metrar). Á meðan leikurinn er spilaður er mikilvægt að kennarinn taki undir öll svör barnanna. Hugmyndin er að örva forvitni barna og gagnrýna hugsun. Einnig, með því að setja saman ýmis svör, læra börn mikið af nýjum upplýsingum um ákveðið efni, í þessu tilfelli gíraffa.
--	---

Kamishibai (UH)

Nafn leik-/grunnskóla:	Urriðaholtsskóli, Iceland
Heiti/nafn verkefnis:	Kamishibai
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Vitsmunaleg færni: Forvitni
Aldur:	Frá 5 til 15 ára
Fjöldi barna sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: 30
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: 4
Lengd:	40 – 80 mín: (2x 80 mín)
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	Butai Pappír Endurnotanlegar plastmöppur (24 x) Litir
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Kamishibai, sem þýðir „pappírsdrama“, er hefðbundið japanskt frásagnarform sem felur í sér notkun myndskreyttra korta og svipmikilli frásögn, grípandi samræðum og dramatískum hléum sögumanns. Kamishibai felur því í sér einstaka blöndu af frásögn, myndlist og gjörningi. Sögumaður verður að töfra áhorfendur um leið og hann glæðir söguna lífi og skapar áhorfendum dásamlega upplifun. Sjónræni þátturinn í Kamishibai er jafn mikilvægur sögunni. Sögumaður notar sett af myndskreyttum kortum sem hvert um sig sýnir ákveðinn vettvang sögunnar. Þessi kort eru sett í viðaramma sem kallast BUTAI og hann virkar sem færanlegt svið. Eftir að Kamishibai hefur verið kynnt og frásögn er lokið er nemendum skipt í 2-3 manna hópa (ekki fleiri). Kennsla í Kamishibai felur í sér að leiðbeina nemendum við að búa til eigin myndskreytt kort, með áherslu á að nota líflega liti og djörf myndmál til að auka sjónræn áhrif. Nemendur vinna að eigin sögu, búa til söguþráðinn, persónur, myndir og skrifa texta á bak við hverja mynd/senu. Að loknu verki æfa nemendur frásagnarlist á eigin spýtur og eftir að hver hópur lýkur vinnu sinni sýna þeir verk sín áhorfendum. Að kenna Kamishibai felur einnig í sér að kenna nemendum hvernig á að virkja áhorfendur á áhrifaríkan hátt. Þetta felur í sér að ná augnsambandi, nota svipmikið látbragð og breyta raddtón til að koma mismunandi persónum og tilfinningum á framfæri. Hvatt er til samskipta við áhorfenda með því að kalla til þeirra og svara þeim, þar sem sögumaður hvetur áhorfendur til að taka þátt á ákveðnum stöðum í sögunni. Hægt er að samþætta kennslu Kamishibai inn í ýmsa kennslu, t.d. til að málproska nemenda með því að bæta munnlega samskiptafærni og efla sköpunargáfu í frásagnarlist. Að auki er hægt að nota Kamishibai í þverfaglegum verkefnum, t.d. með því að fella sögu- eða menningararf inn í sögurnar. Aðallega eru sögurnar þó notaðar til að þróa ímyndunarafli, ná betri tókum á ákveðnu efni, kanna ný hugtök og hugmyndir um nám. Ábendingar: - Um 10-12 myndir

	- Textinn fyrir næstu mynd er á bak við myndina sem er á undan - Svið fyrir Butai (má vera á borði/gólfi/stiga) - Sógumaður stendur við hliðina á Butai / les fyrir aftan - "Minna er meira" - Butai - kassaleikhús (A3 eða A4 pappírsstærð) - Landslagsmyndir - Plastrammi til að setja hverja mynd í
--	--



Opnar spurningar (DVP)

Nafn leik-/grunnskóla:	Dječji vrtić "Pahuljica", Rab, Króatía
Heiti/nafn verkefnis:	Opnar spurningar
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Vitsmunaleg færni: Forvitni
Aldur:	Frá 3 ára og upp úr
Fjöldi barna sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: ekkert takmark
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: ekkert takmark
Lengd:	Eins oft og hægt er
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	Engar
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Til að örva forvitni og löngun til að læra þegar verið er í samskiptum við börn er gott að spyrja opinna spurninga. Til dæmis ef barn spyr hvar risaeðlur búi, væri hægt að svara með eftirfarandi spurningum: <i>Hvað finnst þér?</i> <i>Hvar er hægt að komast að því?</i> <i>Hvern geturðu spurt?</i> Mikilvægt er að gefa börnum ekki alltaf öll svörin heldur leiða þau áfram í að finna svörin sjálf. Barn gæti dregið ranga ályktun vegna ónægrar þekkingar og reynslu, en jafnvel þá leiðréttum við barnið ekki með því að segja því: Nei, það er ekki rétt. Við höldum áfram að spyrja opinna spurninga. Til dæmis getur barnið sagt: Risaeðlur borða lauf. Fullorðinn getur svarað því: <i>Hvernig veistu það?</i> <i>Hvar er hægt að athuga það?</i> <i>Geturðu spurt vin þinn hvort hann hugsar það sama?</i>

Félagsfærni: Samskipti

Sköpun menningarlegra klippimynda (Akata Makata)

Nafn leik-/grunnskóla:	Akata Makata, Grikkland
Heiti/nafn verkefnis:	Sköpun menningarlegra klippimynda
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Félagsfærni: Samskipti
Aldur:	Frá 6 til 9 ára
Fjöldi barna sem taka þátt:	Min: 15 Hámark: 30
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Mín: 4 Hámark: 6
Lengd:	1 klukkustund (einu sinni í mánuði í 3 mánuði)
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	Listavörur, gestafyrirlesarar, aðgengilegur efniviður
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Í þessu verkefni vinna börn saman að því að búa til líflega klippimynd sem táknar fjölbreytta menningu innan samfélags þeirra. Til að byrja með safna börnin saman efni eins og tímaritum, dagblöðum, efnisbútum og myndum sem prentaðar eru af netinu og sýna ýmsa menningarþætti eins og hefðbundinn fatnað, kennileiti, mat og tákn. Þeir þurfa einnig að hafa aðgang að ýmsum skapandi efnivið eins og lími, skærum og veggspjöldum. Því næst taka börnin þátt í umræðum undir stjórn gestafyrirlesara eða kennara með ólíkan menningarbakgrunn. Fyrirlesari deilir sögum, hefðum og siðum úr menningu sinni og hvetur börnin til að spyrja spurninga og láta í ljós forvitni. Eftir að hafa öðlast innblástur og skilning byrja börnin að búa til klippimyndina sína. Þau vinna saman að því að raða og stafla efninu saman og setja inn þætti frá ólíkum menningarheimum til að endurspeglar ríkan fjölbreytileika samfélagsins. Þegar þau vinna saman æfa börnin samskipti, samvinnu og teymisvinnu og stuðla að bættri félagsfærni og mannlegum samskiptum. Í gegnum verkefnið taka börnin þátt í innihaldsríkum samtölum um menningarlegan fjölbreytileika, hvað er líkt og ólíkt. Það stuðlar að aukinni menningarvitund og samkennd. Þau læra að meta og virða einstakt framlag hverrar menningar, sem og að tilfinningin um að tilheyra hópnum eflist. Þegar klippimyndinni er lokið sýna börnin stolt listaverk sín á áberandi stað í kennslustofunni eða frístundinni. Klippimyndin þjónar sem sjónræn framsetning og stuðlar að fjölbreytileika, skilningi og einingu. Í framtíðinni gæti endrutekning á

	verkefninu falið í sér meiri samfélagsþátttöku, eins og að bjóða menningarsamtökum í heimsókn eða að hýsa ýmskonar menningarviðburði til að auðga enn frekar nám og virðingu barna fyrir ólíkri menningu.
--	--

Listasmiðja án aðgreiningar (Akata Makata)

Nafn leik-/grunnskóla:	Akata Makata, Grikkland
Heiti/nafn verkefnis:	Listasmiðja án aðgreiningar
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Félagsfærni: Samskipti
Aldur:	Frá 4 til 6 ára
Fjöldi barna sem taka þátt:	Minnst: 15 Hámark: 30 (leikskóli og 1. bekkur)
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Minnst: 2 Hámark: 6 (blanda af kennurum úr leikskóla og 1. bekk)
Lengd:	10 vikur innan skólaárs
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	Efniviður fyrir listsköpun, gestakennarar
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Listasmiðja án aðgreiningar samþættir margvísleg listræna tjáningarform til að efla sköpunargáfu og samvinnu og veita börnum með þroskahömlun sérstakan stuðning. Eitt dæmi um listasmiðju án aðgreiningar gæti verið samvinna nemenda í að gera veggmynd sem myndi bera titilinn „Okkar fjölbreytta samfélag, á striga“. Í þessu verkefni taka börn af ólíkum getustigum þátt í að búa til stóra veggmynd sem sýnir fjölbreytileikann og samheldnina innan skólasamfélagsins. Fyrir verkefnið vinna kennarar og listmeðferðarfræðingar saman að hönnun veggmyndahugmyndar sem felur í sér ýmiss konar listræna tjáningu, svo sem málun, teikningu, klippimyndir og blandaða tækni. Hugað er að áhuga og getu allra barna, einnig þeirra sem eru með þroskahömlun, og tryggt að verkefnið sé aðgengilegt og grípandi fyrir alla. Í sköpunarferlinu vinna börn í litlum hópum eða pörum, hver ábyrgur fyrir ákveðnum hluta veggmyndarinnar. Kennarar bjóða upp á stuðning eftir þörfum hvers og eins til að koma til móts við mismunandi færnistig og skynjun. Börn með vanda við fínhyfingur geta til dæmis notað bursta eða svampa, en þau sem eru með sjónskerðingu geta unnið með efni með ólíkar áferðir. Eftir því sem veggmyndin tekur á sig mynd eru börn hvött til að tjá sig á skapandi hátt og sækja innblástur í eigin reynslu, menningu og sjálfsmynd. Þau vinna með félögum sínum, deila hugmyndum, leysa vandamál saman og fagna framlagi hvers annars. Með þessari samvinnu þróa börn með sér aukna hreyfifærni, aukna sjálfstjórningu og auka félagsleg samskipti. Þegar veggmyndinni er tilbúin verður hún lifandi miðpunktur skólaumhverfisins, sem sýnir einstaka hæfileika og sjónarmið allra barna. Hún þjónar sem sjónræn framsetning á skuldbindingu skólans við fjölbreytileika, þátttöku og samfélagsuppbyggingu. Með því að taka þátt í áframhaldandi verkefnum í listasmiðjum án aðgreiningar eins og „Okkar fjölbreytta samfélag, á striga“, eflir

	skólinn sköpunargáfu, stuðlar að fjölbreytileika og eflir sterka tilfinningu um að allir nemendur tilheyri hópnum. Það leggur grunninn að áframhaldandi ávinningi í námi, sem og félags- og tilfinningalegum þroska..
--	---

Menningardagssýning (Akata Makata)

Nafn leik-/grunnskóla:	Akata Makata, Grikkland
Heiti/nafn verkefnis:	Sýning á Menningardegi
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Félagsfærni: Samskipti
Aldur:	Frá 3 til 6 ára
Fjöldi barna sem taka þátt:	Minnst: 20 Hámark: 45
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Minnst: 5 Hámark: 13
Lengd:	Allt skólaárið
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	Gripir/munir, sýningarstaður
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Eitt dæmi um verkefni sem miðar að því að efla þátttöku án aðgreiningar og fagna fjölbreytileika meðal leik- og grunnskólabarna (þar á meðal þeirra sem eru með lægri félags- og efnahagsstöðu (SES) og minnihlutahópa) er menningardagssýning. Í þessu verkefni er nemendum boðið að sýna þætti í menningu sinni, arfleifð og hefðum með sýningum, gjörningum og gagnvirkum kynningum. Fyrir viðburðinn vinna kennarar saman að því að skipuleggja sýninguna og tryggja fulltrúa fjölbreyttrar menningar og samfélaga innan skólans. Nemendur eru hvattir til að taka þátt með því að deila gripum, fatnaði, mat, tónlist, dansi og frásögn úr eigin menningarlegum bakgrunni. Til dæmis gæti nemandi af lægri SES bakgrunni komið með fjölskylduuppskrift til að deila, en nemandi sem tilheyrir minnihlutahópi gæti sýnt hefðbundinn fatnað eða gripi sem eru mikilvægir fyrir arfleifð þeirra. Á meðan á sýningunum stendur fá börn tækifæri til að sækja hverja sýningu, spyrja spurninga og taka þátt í verkefnum sem tengjast ólíkum menningarheimum. Kennarar auðvelda umræður um hvað er líkt og ólíkt, ýta undir virðingu, forvitni og skilning meðal nemenda. Til að auka námsupplifunina enn frekar geta kennarar samþætt þverfaglega starfsemi eins og myndlistarverkefni, tungumálaæfingar eða landafræðikennslu sem kanna menningarlegan fjölbreytileika sýningarinnar.

	Með því að skipuleggja viðburði eins og Menningardagssýningu skapa leik- og grunnskólakennarar námsumhverfi án aðgreiningar þar sem nemendur úr öllum áttum upplifa að þeir séu metnir, virtir og stoltir af sinni menningarlegu sjálfsmynd. Þessi verkefni fagna ekki aðeins fjölbreytileika heldur stuðla einnig að samkennd, þakklæti og gagnkvæmri virðingu meðal barna, sem leggur grunninn að meira jöfnuð og samstilltara skólasamfélagi.
--	---



Tilfærsla - á leiðinni í grunnskóla (Akata Makata)

Nafn leik-/grunnskóla:	Akata Makata, Grikkland
Heiti/nafn verkefnis:	Tilfærsla - á leiðinni í grunnskóla
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Félagsfærni: Samskipti
Aldur:	Frá 4 til 6 ára
Fjöldi barna sem taka þátt:	Minnst: 5 Hámark: 25
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: 3
Lengd:	1,5 til 2 klst
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	Útlínur lesta sem eru klippt úr pappír, útlínur blóma sem eru klippt úr pappír, pappír, húllahringir, spjöld með orðunum “leikskóli” og “grunnskóli”, stafir til að mynda orðin “leikskóli” og “grunnskóli”
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Fyrst gerum við litla lest sem ferðast frá leikskólanum og fer í grunnskólann. Börn geta teiknað sjálf og reynt að skrifa nafnið sitt í lestarvagnana. Síðan gerum við hugarkort með staðreyndum um það sem við vitum um grunnskóla. Við spilum svo leik með húllahringjum þar sem við setjum myndir af hlutum sem finnast bara í grunnskóla eða bara í leikskóla eða báðum skólum (eins og vennskýringarmynd). Við sameinum stafina og myndum orðin „Leikskóli“ og „Grunnskóli“. Svo getum við klippt út blóm og búið til garð með þeim spurningum sem leikskólabörn munu spyrja grunnskólabörn út í þegar þau heimsækja þau.

Töfraglugginn (CEIP)

Nafn leik-/grunnskóla:	CEIP Dama de Guardamar, Spáni
Heiti/nafn verkefnis:	Töfraglugginn
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Félagsfærni: Samskipti
Aldur:	Frá 5 til 6 ára
Fjöldi barna sem taka þátt:	Minnst: 25 Hámark: 50
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Minnst: 2 Hámark: 4
Lengd:	45 mínútur
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	Efni: The Magic Window Story (höfundur sögunnar: Ana Isabel Garcia Capapey) Pappagluggi
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	5 ára börn fara í heimsókn í 1. bekk og hlusta á Töfragluggasöguna. TÖFRAGLUGGASAGA Tíminn leið mjög hratt. Birnirir við ána Ebro voru farnir að hafa áhyggjur af því hvað myndi gerast á næsta ári? Þau höfðu útskrifast úr leikskólanum sínum og þurftu nú að fara í grunnskólann. Þar voru mjög stórar frímínútur og þau yrðu yngst aftur. Þau myndu læra að lesa og skrifa, leggja saman og draga frá og ýmislegt annað mjög erfitt. Og það versta af öllu var að kennarinn þeirra ætlaði ekki koma með þeim. Þau höfðu alltaf verið hjá sama kennaranum, alveg síðan þau byrjuðu í hópi „andarunganna“ þegar þau voru 3 ára. Kennarinn þekkti þau vel og gat giskað á hvað var að gerast hjá þeim án þess að þau segðu henni frá því. Hún vissi hvað var þeim auðvelt og erfitt og virti hraða hvers og eins. Nei, þau vildu ekki missa hana, þau urðu að gera eitthvað. Þau höfðu komið sér saman um að hittast í útiveru til að ræða málið og á umsömdum tíma sátu þau öll í hring tilbúin að finna lausn á þessu vandamáli. Eftir mikla umhugsun fundu birnirir svarið. Þau höfðu heyrt að kennarinn ætlaði að fara aftur í að vera með yngstu börnin og þau ákvaðu því að biðja um að fá að fara aftur í „andarunga“ hóp. Þar höfðu birnirir verið mjög ánægð með engar skyldur eða erfið störf, bara leik, söng og lúra. Auðvitað var það lausnin! Á meðan birnirir höfðu verið að ræða málin hafði Julian, smiður skólans, staðið á bak við þau að smíða glugga og kallað til þeirra: “Krakkar, komið hingað, ég er með svolítið sem ég vil að þið sjáið.” Þau hlupu öll til að sjá hvað Julian var með. Hann benti á gluggann. „Ég var að smíða þennan glugga. Hann er töfragluggi. Hofið í gegn og hugsið um það sem þið óskið ykkur og þá munuð þið sjá hvað gerist ef óskin rætist.“ Birnirir hópuðust allir í kringum gluggann og óskuðu sér sömu óskar: “Að vera alltaf andarungar”. Allt í einu, þegar þeir litu inn um gluggann, sáu þau sig sjálf í gömlu kennslustofunni sinni. Þar voru þau öll í sloppunum sínum og þó að þau væru nú mjög lítil voru þau að læra um rauðan lit. Á borði mátti sjá Rauðhettu, nokkur jarðarber,

	rauða kúlu og rauðan vasaklút. Kennarinn þeirra hvatti þau til að tengja saman punkta með rauðri málningu. Í fyrstu var gaman, birnir voru öruggir, vissu allt og ekkert kom á óvart og því engin hætta. Eftir smá stund fór þeim þó að leiðast og báðu um að gera eitthvað annað. „Kennari, mér leiðist,” sagði einn björninn. „Allt í lagi,” sagði kennarinn, „við skulum syngja,” en þau kunnu líka öll lögin og fannst þau ekki lengur sérstaklega fyndin. Núna þótti þeim gaman að syngja lög sem voru í tísku. Eftir því sem þau horfðu lengur inn um gluggann fór tíminn að líða hraðar og fljótlega fóru birnir að stækka svo að stólarnir og skrifborðin urðu pínulítill miðað við þau. „Hey... ég passa ekki” sagði einn björninn. Í frímínútum pössuðu þau hvorki í rennibrautina né í íþróttahúsið. Og, þegar þau fóru í matstofuna var maturinn þeirra skorinn í litla bita, alveg eins og hjá hinum „andarungunum”. Sannlega sagt fannst þeim það vandræðalegt. Birnir sem áttu systkini eða frændsystkini fóru að hafa áhyggjur af því að allir gætu lesið nema þau, þau áttuð sig á að þau gátu ekki beðið jólasveininn um sögur ef þau kynnu ekki að lesa eða þá að yngri systkinin þeirra þyrftu að lesa þær fyrir þau. Þegar þau fóru svo í kennslustund sungu þau sömu lögin aftur og fóru aftur yfir rauða litinn og sameinuðu punktana með rauðri málningu. Smátt og smátt færðust þau öll frá glugganum og nálguðust Julian sem var enn að vinna. „Julian, þú getur lokað glugganum þínum núna, við viljum ekki alltaf vera lítil. Við áttuðum okkur á því að við viljum læra meira, jafnvel þó það sé erfitt og að við séum stundum hrædd. En við verðum saman, við munum hjálpa hvert öðru og við munum hitta aðra kennara sem okkur mun líka þykja vænt um. Við munum læra að lesa og skrifa og þegar við verðum fullorðin getum við orðið smiðir og kennarar og feður og mæður. Þá munum við hjálpa börnunum okkar því við munum vita hversu erfitt það er að vera barn. Við viljum líka kynnast öðrum löndum. Það er margt sem gerist hjá okkur, sumt skemmtilegt og annað ekki, en við munum læra af því öllu. Þakka þér fyrir, Julian.” Og eitt af öðru gáfu þau Julian gott knús. Julian brosti um leið og hann hugsaði að hann yrði að setja smá málningu á glugganum, þar sem hann þyrfti að nota hann aftur á næsta ári. Að sögunni lokinni standa nemendur úr 1. bekk bak við pappagluggann og útskýra hvað þeim finnst skemmtilegast í grunnskólanum. Þá geta leikskólanemendur spurt spurninga um það sem þau vilja og rætt áhyggjur sínar.
--	--

Félagsfærni: Mannleg samskipti



Skaðabætur: Hvað hefur þú gert, Davy? (DVP)

Nafn leik-/grunnskóla:	Dječji vrtić "Pahuljica", Rab, Króatía
Heiti/nafn verkefnis:	Skaðabætur: Hvað hefur þú gert, Davy?
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Félagsfærni: Mannleg samskipti
Aldur:	Frá 3 ára og upp úr
Fjöldi barna sem taka þátt:	Minnst: 2 Hámark: ekkert takmarkað
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: ekkert takmark
Lengd:	30 mínútur
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	Myndabók eða prentuð útgáfa af "Hvað hefur þú gert Davy" eftir Brigitte Weninger
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Þegar upp kemur ágreiningur og eitthvað tjón hefur orðið eða einhver slasast, er hægt að aðstoða börn við að leita sameiginlegra leiða fyrir þann sem olli tjóninu til að bæta úr því. Þessi aðferð er kölluð skaðabætur. Mikilvægt er að börnin finni sjálf lausnina, með aðstoð hins fullorðna, en séu ekki dæmd fyrir atvikið. Réttlætistilfinning og skaðabætur barns geta verið allt aðrar en það sem fullorðnum þykir vera góð lausn. Mikilvægt er að hinn fullorðni fylgist með samningaviðræðum um að bæta tjónið og gæti þess að það sé innan raunhæfra marka með því að spyrja t.d.: <i>"Hvað myndi hjálpa þér að líða betur? Til að leiðrétta það sem gerðist? Hvað gætir þú gert til að Peter líði betur eftir að þú reifst teikninguna hans?"</i> Ef barninu dettur ekkert í hug væri t.d. hægt að segja: <i>"Ég er með tillögu, viltu heyra hana? Þú getur komið með nýjan pappír og liti til að gera nýja mynd og gert það á borðinu þínu."</i> Það þýðir ekki að börnin munu fallast á tillögu hins fullorðna. Að jafnaði er sá sem varð fyrir skaða sáttur þegar hinn bætir upp fyrir gjörðir sínar. Til hjálpa börnum að skilja hugtakið skaðabætur er hægt að lesa myndabók eftir Brigitte Weninger – Hvað hefur þú gert, Davy? Sagan er svona: Einn fallegan sólríkan dag voru kanínan Davy og vinur hans Ed að fara að sjósetja báta í læknum og horfa á þá sigla. Davy bjó um kanínurúmið sitt og klæddi sig svo í fót. En þegar hann fór úr kanínuholunni sinni fór allt að fara úrskeiðis. Hann fann prik og fór að slá því í döggvott grasið, þannig það skvettist vatn í allar áttir. En stafurinn rann úr

	hendinni á honum og flaug hátt, hátt... og þannig tókst Davy að eyðileggja allar dúkkur yngri systur sinnar Linu, sem var að leika sér meðfram enginu. Davy stökk upp og hljóp eins og vindurinn, en vegna of mikils hraða hafnaði hann sveigði hann út af enginu og skall með höfuðið í gamalt eikartré. Svo reif hann niður kofann sem Máni bróðir hans var nýbúinn að byggja undir eikartrénu. Eftir hótanir bróður síns tókst Davy með naumindum flýja og fela sig undir pykkri rót í þéttum skóginum. En þannig féll hann niður í djúpa gryfju og hrundi beint á þakið á neðanjarðarbyrgi Max bróður síns. Davy hljóp fljótt heim og fór inn í matarbúrið. Hann vildi bara aðeins smakka dýrindis bláberin sem mamma hafði útbúið fyrir hádegismatinn. En brátt voru öll bláberin búin... Þegar bræður hans og mamma komu heim fundu þau litlu hugrökku hetjuna að fela sig í matarbúrinu. Litla kanínan var mjög miður sín yfir öllu sem hann hafði gert, en bræðurnir sögðu að það væri ekki nóg að segja fyrirgefðu. Svo, í stað þess að fara með vini sínum að leika með bátana, eyddi Davy litli þessum degi í vinnu. Fyrst gerði hann við dúkkur systur sinnar, síðan hjálpaði hann Mána að endurbyggja nýja kofann. Eftir það dró hann þungan moldina út úr byrginu hans Max og að lokum fór hann með móður sinni út í skóg að tína fersk bláber. Þegar pabbi kom heim sagði hann að Davy hefði verið verðmætastur allra bræðranna í dag og í lokin föðmuðust Davy og mamma hans blíðlega. Eftir að hafa lesið söguna geta fullorðnir rætt hana við börnin.
--	---

Miðlun í átökum barna (DVP)

Nafn leik-/grunnskóla:	Dječji vrtić "Pahuljica", Rab, Króatía
Heiti/nafn verkefnis:	Miðlun í átökum barna
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Félagsfærni: Mannleg samskipti
Aldur:	Frá 3 ára og upp úr
Fjöldi barna sem taka þátt:	Minnst: 2 Hámark: ekkert takmark
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: ekkert takmark
Lengd:	N/A
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	Ekkert
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Fullorðinn er þriðji aðili á milli tveggja barna í átökum. Hlutverk hans er að hjálpa börnum að viðurkenna bæði þarfir sínar og annarra og finna sameiginlega lausn sem báðir geta sæst á. Mikilvægt er að hinn fullorðni sé eins hlutlaus og hægt er og ekki með „bestu“ lausnina í huga. Ferlið er mikilvægara en lausnin. Það kemur oft fyrir að deiluaðilar finna lausn sem þeim fullorðna datt alls ekki í hug eða finnst hún jafnvel fyndin og/eða óvenjuleg. Með því að leiðbeina börnum í gegnum samningaferlið hefur miðlar hinn fullorðni með því að endurtaka og leggja áherslu á það sem börnin segja, kenna þeim að spyrja, svara, segja það sem þau vilja eða vilja ekki í stað þess að grípa og slá. Hinn fullorðinn hjálpar börnum að heyra hvað hinn aðilinn sagði, hvað þau vilja og að segja það skýrt, sem og hvað truflar þau. Hann kennir þeim að hlusta og hvernig „ég-boð“ virka. Til dæmis: „Ana, heyrir þú hvað Iva er að segja?“ „Iva, segðu Önu að hlusta vel á það sem þú vilt.“ „Iva segist líka vilja leika með þessa dúkku.“ „Ana, segðu henni hvað er að angra þig.“ „Ana segir að það sé sárt þegar þú ýtir henni.“ Sáttasemjarinn lætur eins og hann sé gjallarhorn með því að endurtaka það sem sagt var (hann túlkar ekki „Ana líður illa“ heldur „Ana segir að sér líði illa“) og athugar hvort hinn aðilinn hafi heyrt. Hinn fullorðni segir að lokum: „Þannig að þið mynduð báðar vilja leika með þessa dúkku.“ „Og hvað ætliði að gera núna? Getu tvær stúlkur leikið sér með eina dúkku?“ Þegar börnin hafa bæði aðeins róast og geta komið með tillögur að sáttum heldur sá fullorðni áfram að athuga hvort þau hafi heyrt hvort í öðru og hvað þau hafi að segja um tillögur hvors annars. Hugsanlegt er að Iva vilji leika við Önu, en viti ekki hvernig hún á að nálgast hana. Í samtali þar sem hlustað er á börn kemur mjög fljótt í ljós hvað þau vilja í raun og veru og því er hægt að finna lausn sem þau eru sátt við.



Útilokunarleikur (DVP)

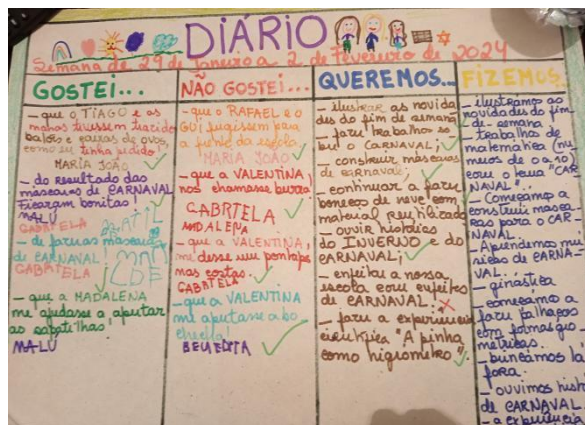
Nafn leik-/grunnskóla:	Dječji vrtić "Pahuljica", Rab, Króatía
Heiti/nafn verkefnis:	Útilokunarleikur
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Félagsfærni: Mannleg samskipti
Aldur:	Frá 3 ára og upp úr
Fjöldi barna sem taka þátt:	Minnst: 7 Hámark: ekkert takmark
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: ekkert takmark
Lengd:	15 mínútur
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	Leiðbeiningar skrifaðar á blað
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Allir þátttakendur fá leiðbeiningar skrifaðar á blað. Það verður að vera jafn fjöldi í hverjum hóp, nema í þeim síðasta þar sem aðeins einn einstaklingur er. Allir þátttakendur í sama hóp fá sömu leiðbeiningar, sem verður til þess að sá sem er einn í hóp er sá eini sem fær þær leiðbeiningar. Leiðbeiningar: 1. Gakktu um herbergið og smelltu tánunum. Finndu fólk í herberginu sem er að gera slíkt hið sama og taktu þátt í þeim. 2. Ganga um herbergið og klappa höndunum. Finndu fólk í herberginu sem er að gera slíkt hið sama og taktu þátt í þeim. 3. Gakktu um herbergið og nuddaðu hendurnar saman. Finndu fólk í herberginu sem gerir slíkt hið sama og taktu þátt í þeim. 4. Gakktu um herbergið og flautaðu í flautuna. Finndu fólk í herberginu sem gerir slíkt hið sama og taktu þátt í þeim. Eftir að meðlimir hópanna hafa fundið hvorn annan eru spurningar fyrst lagðar fyrir þann sem er einn eftir: <i>Hvernig leið þér þegar þú áttaðir þig á því að þú varst sá eini sem var að gera þitt verkefni?</i> <i>Hvað hugsaðir þú?</i> <i>Hvernig komu meðlimir annarra hópa fram við þig í leiknum?</i> <i>Hvað myndi hjálpa þér á þessum tímapunkti?</i> Eftir það eru spurningar lagðar fyrir annað fólk: <i>Hvernig leið þér þegar þú fannst fólk gera það sama og þú?</i>

	Tókstu eftir því að einn meðlimur var einn eftir? Hvernig komstu fram við hann? Hvernig heldurðu að viðkomandi hafi liðið? Í þessum leik skaltu fylgjast sérstaklega með þeim sem skilinn er eftir einn. Veittu barninu stuðning og hvettu önnur börn til að finna leið til að vera með því og styðja (með faðmlagi, fallegum orðum o.s.frv.).
--	--

Tilfinningaleg færni: Sjálfstjórn

Dagbókin mín, tilfinningar mínar (AEJE)

Nafn leik-/grunnskóla:	AEJE - Jardim de Infância de São Bernardo, Portúgal
Heiti/nafn verkefnis:	Dagbókin mín, tilfinningar mínar
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Tilfinningafærni: Sjálfstjórn
Aldur:	Frá 5 til 6 ára
Fjöldi barna sem taka þátt:	Minnst: 10 Hámark: 24
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: 3
Lengd:	Skólaárið
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	Efni sem þarf: - prentaðar myndir með tjáknum - stórt veggspjald eða einstök blöð
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Útskýrðu fyrir nemendum mikilvægi þess að takast á við tilfinningar sínar, að æfa tilfinningastjórn og hegðun til að geta brugðist við ýmsum aðstæðum. Til að geta það er nauðsynlegt að þekkja tilfinningar sínar, skilja hvað gæti hafa komið þeim af stað og velja viðeigandi leiðir til að tjá þessar tilfinningar. - Verkefnið samanstendur af „dagbók“ þar sem nemendur líma tjákn til að tjá það sem hverjum og einum líkaði við og/eða líkaði ekki hvern dag. Nemendur segja kennaranum hvað gerðist, kennarinn skrifar það í „dagbókina“ og nemendur skrifa nafnið sitt undir það sem kennarinn skrifaði. - Í lok vikunnar er dagbókin lesin af kennara á bekkjarþingi. Allir nemendur taka þátt í að koma með tillögur til að takast á við vandamálin, leysa stöðuna og hvernig má bæta viðhorf þeirra.



Hópdagbókin er talin gera börnum kleift að byggja upp eigið nám (rökfræði, stærðfræði, tungumál og félagsfærni) á eðlilegan og gagnvirknan hátt.

Þetta kort er sýnt á vegg í barnahæð, við hlið móttökusvæðisins/inngangsins í stofuna.

Það hefur fjóra dálka: "Mér líkaði það", "Mér líkaði það ekki", "Við viljum gera það" og "Við gerðum það". Fyrstu tveir dálkarnir eru fyrir hópinn til að skrá jákvæðar og neikvæðar skoðanir sínar um mikilvægustu atburði vikunnar. Í þriðja dálki eru skráðar óskir og ábendingar um verkefni sem á að gera. Fjórdi dálkurinn er til að skrá mikilvægustu afrek hópsins.

Á vikulegum samstarfsfundi (á föstudögum) eru viðburðir ræddir og dagbókin greind. Allir geta sagt sitt álit á samvinnuþýðan og lýðræðislegan hátt og umfram allt er reynt að forðast árekstra. Það er gert með góðri sjálfstjórn og hvatningu til barna að læra gildi, viðhorf og hegðun. Markmiðið er að börn verði meðvituð um sig sjálf og aðra (bæði veikleika þeirra og styrkleika) í uppbyggingu samfélags sem krefst sifellts meiri þátttöku þeirra.



Sagan um skjaldbökuna Tucker (DVP)

Nafn leik-/grunnskóla:	Dječji vrtić "Pahuljica", Rab, Króatía
Heiti/nafn verkefnis:	Sagan um skjaldbökuna Tucker
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Tilfinningafærni: Sjálfstjórn
Aldur:	Frá 3 ára og upp úr
Fjöldi barna sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: ekkert takmark
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: ekkert takmark
Lengd:	30 mínútur
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	Prentuð saga um skjaldbökuna Tucker eftir Rochelle Lentini, Lindsay N. Giroux og Mary Louise Hemmeter. Veggspjöld af öllum fjórum þrepunum úr sögunni.
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Lestu söguna. Tucker er frábær skjaldbaka. Honum finnst gaman að leika við vini sína í Sunny Stream skólanum. Stundum gerast hlutir sem gera Tucker virkilega reiðan. Áður fyrr gerðist það þegar Tucker varð reiður, að þá sló hann, sparkaði eða öskraði á vini sína. Vinir hans urðu sorgmæddir og hræddir. Tucker þekkir núna nýja leið til að halda ró sinni þegar hann verður reiður. Hann getur hætt að öskra og haldið höndum og fótum hjá sér! Hann stingur sér inn í skelina sína og dregur þrisvar sinnum djúpt andann til að róa sig. Tucker getur þá í leiðinni hugsað um lausn til að leysa vandamál sitt. Þegar Tucker stoppar og hugsar er líkami hans rólegur og honum líður betur. Þegar hann notar ljúfar snertingar og góð orð við vini sína, eru þeir glaðir og öruggir. Eftir lestur sögunnar: • Kenndu börnunum skrefin um hvernig á að stjórna tilfinningum og róa sig („hugsa eins og skjaldbaka“): ○ Skref 1: Viðurkenndu tilfinningar þínar. ○ Skref 2: Stöðvaðu líkama þinn. ○ Skref 3: Settu þig inn í "skelina" þína og andaðu þrisvar sinnum djúpt. ○ Skref 4: Komdu út þegar þú ert orðin/nn róleg/ur og hugsaðu um lausn. • Æfðu þessi skref oft. • Búðu til veggspjöld af öllum þrepunum fjórum og límdu þau á vegg skólastofunnar til að minna börn á.

- Undirbúðu þig fyrir og hjálpaðu börnum að takast á við hugsanleg vonbrigði eða breytingar með því að minna þau á að stoppa aðeins og hugsa eins og skjaldbaka þegar þau verða reið eða æst.
- Berðu kennsl á og tjáðu þig á jákvæðan hátt þegar barnið heldur ró sinni.



Step 1. Recognize your feelings.

He can stop yelling and keep his hands and body to himself!



Step 2

He can tuck inside his shell and take 3 deep breaths to calm down.



Step 3



Step 4. Come out when you are calm and think of a solution.

Skjaldbakan Tucker, fingraleikur (DVP)

Nafn leik-/grunnskóla:	Dječji vrtić "Pahuljica", Rab, Króatía														
Heiti/nafn verkefnis:	Skjaldbakan Tucker, fingraleikur														
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Tilfinningafærni: Sjálfstjórn														
Aldur:	Frá 3 ára og upp úr														
Fjöldi barna sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: ekkert takmark														
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: ekkert takmark														
Lengd:	Nokkrar mínútur														
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	Orðin úr laginu og lýsing á hreyfingum (Heimild: Department of Human Development & Family Studies Iowa State University)														
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Þessi fingraleikur styður við að kenna börnum skjaldbökuskrefin. <table border="1"> <thead> <tr> <th>Orð</th><th>Hreyfingar</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Skjaldbakan Tucker, skjaldbakan Tucker, hann er vinur okkar. Hann er vinur okkar.</td><td>Myndaðu hnefa með annari hönd (skjaldbökuskel). Settu þumalfinger hinnar handarinnar inn og láttu hina fingurna hvíla ofan á hnefanum. Dragðu svo þumalfingerinn úr skelinni.</td></tr> <tr> <td>Þegar hann verður reiður eða svekktur,</td><td>Gerðu reiðan svip.</td></tr> <tr> <td>Hann dregur sig inn</td><td>Stingdu þumalfingerinum aftur í skjaldbökuskelina. Dragðu þumalfingerinn svo úr skelinni. Endurtakið.</td></tr> <tr> <td>Skjaldbakan Tucker, skjaldbakan Tucker, hann dregur sig inn.</td><td>Stingdu þumalfingerinum aftur í skjaldbökuskelina. Dragðu þumalfingerinn svo úr skelinni. Endurtakið.</td></tr> <tr> <td>Andar svo þrisvar djúpt, andar svo þrisvar djúpt.</td><td>Gerðu hlé og andaðu þrisvar sinnum djúpt með börnum, gefðu þér tíma til að anda inn um nefið og út um munninn.</td></tr> <tr> <td>Að hugsa, hugsa, hugsa. Hugsa, hugsa, hugsa.</td><td>Bankaðu á ennið með vísifingri til að gefa til kynna hugsun. Búðu til skjaldböku með höndum aftur. Dragðu þumalfinger úr skelinni.</td></tr> </tbody> </table>	Orð	Hreyfingar	Skjaldbakan Tucker, skjaldbakan Tucker, hann er vinur okkar. Hann er vinur okkar.	Myndaðu hnefa með annari hönd (skjaldbökuskel). Settu þumalfinger hinnar handarinnar inn og láttu hina fingurna hvíla ofan á hnefanum. Dragðu svo þumalfingerinn úr skelinni.	Þegar hann verður reiður eða svekktur,	Gerðu reiðan svip.	Hann dregur sig inn	Stingdu þumalfingerinum aftur í skjaldbökuskelina. Dragðu þumalfingerinn svo úr skelinni. Endurtakið.	Skjaldbakan Tucker, skjaldbakan Tucker, hann dregur sig inn.	Stingdu þumalfingerinum aftur í skjaldbökuskelina. Dragðu þumalfingerinn svo úr skelinni. Endurtakið.	Andar svo þrisvar djúpt, andar svo þrisvar djúpt.	Gerðu hlé og andaðu þrisvar sinnum djúpt með börnum, gefðu þér tíma til að anda inn um nefið og út um munninn.	Að hugsa, hugsa, hugsa. Hugsa, hugsa, hugsa.	Bankaðu á ennið með vísifingri til að gefa til kynna hugsun. Búðu til skjaldböku með höndum aftur. Dragðu þumalfinger úr skelinni.
Orð	Hreyfingar														
Skjaldbakan Tucker, skjaldbakan Tucker, hann er vinur okkar. Hann er vinur okkar.	Myndaðu hnefa með annari hönd (skjaldbökuskel). Settu þumalfinger hinnar handarinnar inn og láttu hina fingurna hvíla ofan á hnefanum. Dragðu svo þumalfingerinn úr skelinni.														
Þegar hann verður reiður eða svekktur,	Gerðu reiðan svip.														
Hann dregur sig inn	Stingdu þumalfingerinum aftur í skjaldbökuskelina. Dragðu þumalfingerinn svo úr skelinni. Endurtakið.														
Skjaldbakan Tucker, skjaldbakan Tucker, hann dregur sig inn.	Stingdu þumalfingerinum aftur í skjaldbökuskelina. Dragðu þumalfingerinn svo úr skelinni. Endurtakið.														
Andar svo þrisvar djúpt, andar svo þrisvar djúpt.	Gerðu hlé og andaðu þrisvar sinnum djúpt með börnum, gefðu þér tíma til að anda inn um nefið og út um munninn.														
Að hugsa, hugsa, hugsa. Hugsa, hugsa, hugsa.	Bankaðu á ennið með vísifingri til að gefa til kynna hugsun. Búðu til skjaldböku með höndum aftur. Dragðu þumalfinger úr skelinni.														

	Skjaldbakan Tucker, skjaldbakan Tucker. Hugsaðu, hugsaðu, hugsaðu. Hugsaðu, hugsaðu, hugsaðu.	Bankaðu á ennið með vísifingri til að gefa til kynna hugsun.
	Hann kann betri leið, hann kann betri leið.	Opnaðu höndina og bankaðu fingrum til hliðar á enni til að gefa til kynna „veit“.
	Að Tucker getur leikið og veit hvað á að segja.	Búðu til skjaldböku með höndunum aftur og bankaðu síðan vísifingri að vörunum.
Textinn er sunginn við lag lagsins “Are you sleeping”.		

Maurinn og engisprettan - Sögur Aesops (Little Steps)

Nafn leik-/grunnskóla:	Little Steps, Búlgaría
Heiti/nafn verkefnis:	Maurinn og engisprettan - Sögur Aesops
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Tilfinningafærni: Sjálfstjórn
Aldur:	Frá 6 til 7 ára
Fjöldi barna sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: 19
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: ekkert takmark
Lengd:	35 mínútur
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	Kennari notar bók eða sýnir myndir af öllum þáttum sögunnar.
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Einn hlýjan og sólríkan dag var engisprettan á leið um túnin. Hún var glöð og söng lag um leið og hún hoppaði. Þegar hún varð þreytt ákvað hún að leggjast á hlýjan stein í sólskininu og horfa á skýin. Rétt í því gekk maur framhjá sem vann hörðum höndum að því að bera maískjarna í búið sitt. Engisprettan var að njóta dagsins svo mikið að hún kallaði á maurinn: „Hæ! Af hverju ertu að vinna svona mikið? Þetta er fallegur dagur! Komdu og njóttu sólskinsins með mér!“ Maurinn kallaði til baka: „Við þurfum að geyma mat fyrir veturinn. Eftir ekki svo marga daga verður kalt og við verðum svöng.“ Engisprettunni fannst þetta kjánalegt. „Af hverju, það er nóg af mat!“ sagði hún og hélt áfram að slappa af í sólskininu. Maurinn hristi höfuðið og fór aftur til vinnu. Daginn eftir var áfram sól og engisprettan ákvað að heimsækja árbakkann. Hún hljóp frá blaði til blaðs yfir köldu vatninu og hafði ekki áhyggjur af einu eða neinu. Enn og aftur sá hún maurinn á ferð og í þetta skiptið bar maurinn stórt laufblað. Engisprettan kallaði aftur: „Sæll vinur! Af hverju ertu að vinna svona mikið aftur í dag? Komdu og sestu í skugganum og njóttu þess að hlusta á niðinn í ánni!“ Enn og aftur neitaði maurinn. „Þessir fallegu dagar eru ekki svo margir, engisprettan. Brátt kemur kuldinn. Við verðum að vera tilbúnir.“ Maurinn sneri aftur til vinnu sinnar. Á þriðja degi, þegar engisprettan vaknaði, skein sólin ekki og það var ekki hlýtt. Veturinn hafði skolið á yfir nótt og jörðin var frosin og þakin snjó. Engisprettan skalf. Og er hún leitaði að mat að borða, fann hún ekkert. Hún gekk tímunum saman í gegnum snjóinn og leitaði að mat og skjóli. Þegar hún gekk framhjá maurabúinu sá hún maurana þar inni, hlýja og glaðlega að deila dýrindis máltíð. Það var þá sem engisprettan skildi að maurinn hafði rétt fyrir sér allan tímann - ekki allir dagar eru sólskinsdagar. Þá sneri maurinn sér við og sá engisprettuna kalda og svanga. Hann vorkenndi greyið engisprettunni og kallaði. „Komdu, vinur! Hér er pláss og það er matur. Ég er búinn að spara nóg - komdu inn og borðaðu.“ Og þannig var engisprettan boðin velkomin inn á heimili maursins, og undirbúningur maursins hélt maurnum, fjölskyldu hans og engisprettunni söddum og sælum allan veturinn.

	Í lok sögunnar vekur kennarinn athygli á mikilvægi vinnusiðferðis. Það er tími fyrir vinnu og tími fyrir leik. Annað mjög erfitt verkefni fyrir öll börn er að læra að vera þrautseig, því ekkert er eins auðvelt og það virðist. Þegar þau heyra dæmisöguna og munu börn skilja hversu mikilvægt það er að klára skyldur sínar á réttum tíma. Þau læra að búa sig undir erfiðleika. Það er nauðsynlegt að skilja að enginn ætti að haga sér eins og engisprettan og vera svona latur. Það er mikilvægt að klára öll verkefni í dag, því á morgun getur það verið orðið of seint. Þetta mun einnig hjálpa nemendum að hafa sjálfstjórn og aðlagast auðveldar þegar þeir byrja í grunnskóla. Kennarinn getur notað beinar spurningar úr dæmisögunni sem hjálpa börnum að sigrast á mörgum erfiðleikum og vandamálum í daglegu amstri: • Af hverju hætti litli maurinn ekki að vinna? • Hvað kýst þú, að vera örlátur eins og maurinn eða að vera eigingjarn og hugsa aðeins um sjálfan þig? • Ef þú þarft að læra heima fyrir næsta dag, ferðu að leika úti í góða veðrinu? Börn æfa sig þannig í að þekkja, finna og hafa stjórn á mismunandi tilfinningum.
--	--

Tilfinningaleg færni: Seigla



Að leika úti í öllum veðurskilyrðum (UH)

Nafn leik-/grunnskóla:	Urriðaholtsskóli, Iceland
Heiti/nafn verkefnis:	Að leika úti í öllum veðurskilyrðum
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Tilfinningaleg færni: Seigla
Aldur:	Frá 0 til 18 ára
Fjöldi barna sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: ekkert takmark
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: ekkert takmarkað
Lengd:	N/A
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	Vatnsheld fót og skór Hlý fót og skór
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Það er til orðatiltæki á Íslandi sem er: "Það er ekkert til sem heitir vont veður, maður er bara illa búinn". Börn sem leika sér úti á Íslandi eru oft umkringd einstöku og hrífandi landslagi: eldfjöllum, jöklum, hverum, fossum og svörtum sandströndum. Þessi náttúruundur bjóða upp á fjölbreyttan og spennandi leikvöll fyrir börn til að kanna og njóta. Ísland er líka frægt fyrir óútreiknanlegt veður, sem getur á stuttum tíma breyst frá því að vera mildt og notalegt yfir í að vera kalt, vindasamt, rigning eða jafnvel snjópungt. Börn sem leika úti á Íslandi verða því að vera tilbúin til að laga sig að ýmsum veðurskilyrðum, oft á sama degi. Þau eru því líkleg til að vera úti í pollagollum, með vettlinga og húfu - jafnvel þó ekki rigni akkúrat þá stundina. Vegna ófyrirsjáanlegra veðurskilyrða á Íslandi verða börn sem leika úti að þróa með sér seiglu og aðlögunarhæfni. Þau læra að haga klæðnaði eftir veðri og nýta útiveru sína sem best, óháð þeim veðuraðstæðum sem þau standa frammi fyrir. Samspil barnanna við hið einstaka landslag, aðlögunarhæfni þeirra að breytilegu veðri, þátttaka í fjölbreyttri útivist, ævintýraþrá, aðlögunarhæfni og tengsl við náttúruna eru leiðir til að læra seiglu. Markmiðið er að leyfa börnum að njóta hvernar stundar æsku sinnar.

Sagan „Zelda Keppir við Karl“ (DVP)

Nafn leik-/grunnskóla:	Dječji vrtić ""Pahuljica", Rab, Króatía
-------------------------------	---

Heiti/nafn verkefnis:	Sagan Zeldan keppir við Karl
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Tilfinningaleg færni: Seigla
Aldur:	Frá 3 ára og upp úr
Fjöldi barna sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: ekkert takmark
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: 2
Lengd:	30 mínútur
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	Prentuð saga, tekin úr: Rescur: On the waves, a resilience curriculum for preschool and elementary school ag)
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Dag einn tilkynnti kennarinn broddgeltinum Zeldu að það yrði þrautabraut í næstu viku í leikskólanum og að allir sem hefðu áhuga gætu tekið þátt. Þegar kengúran Karlo heyrði þessa tilkynningu byrjaði hann að monta sig við alla um hversu hratt hann gæti hlaupið og hversu auðveldlega hann myndi vinna keppnina. Hann gerði líka grín að Zeldu og sagði við hana: „Ég er betri en þú í að hlaupa og ég get auðveldlega hoppað yfir hvaða hindrun sem er.“ Zelda varð sorgmædd því hún vissi vel að hún fór hægt yfir og gat ekki hoppað neinar hindranir. Hún hafði reyndar líka tekið þátt í mótinu í fyrra en náði ekki að klára. Hún man enn hvað henni leið illa eftir hlaupið. Þegar Zeldu kom heim ræddi hún við foreldra sína um hlaupið. Þeir mundu líka hversu sorgmædd Zeldu var í fyrra eftir að hún kláraði ekki keppnina. Þegar Zeldu minntist keppninnar í fyrra fór hún að gráta: „Veistu, mamma, það er ekki sanngjarnt að sum dýr geti hlaupið og hoppað svona hratt og ég get það ekki. Ég er mjög reið yfir því að geta ekki hlaupið og hoppað nógu hratt. Ég mun aldrei geta unnið keppni.“ Mamma faðmaði Zeldu og sagði: „Zelda, ég er svo ánægð að þú sagðir mér hvernig þér líður. Ég skil hversu erfitt það er fyrir þig að líða svona. Ég veit að það er ekki auðvelt fyrir þig að hlaupa, en ég vil að þú vitir alltaf hversu mikið pabbi og ég elskum þig og hversu mikið við trúum á þig.“ Pabbi Zeldu bætti við: „Elsku Zelda mín, ég vil að þú geymir eitt hjá þér í hjartanu - haltu áfram að reyna af öllum mætti. Átakið er miklu mikilvægara en lokaniðurstaðan. Ekki gleyma því að viðleitni þín sýnir hugrekki þitt og karakter! Ég vil að þú hafir það alltaf í huga, ástin mín!“ Daginn eftir spurði kennarinn hver vildi taka þátt í hlaupinu. Karlo rétti upp höndina fyrst. Kennarinn beið aðeins og sá á síðustu stundu Zeldu rétta upp höndina. Allir voru hissa á hugrekki Zeldu til að keppa á móti svo góðum hlaupara eins og Karlo. Keppnin hófst og Karlo hljóp langt á undan Zeldu og stökk auðveldlega yfir allar hindranir. Hann kláraði fljótt helming leiðarinnar og Zeldu var hvergi að sjá. Það var kominn hádegisverður og Karlo var svangur, svo hann ákvað að taka sér hlé til að borða uppáhalds máltíðina sína. Þegar hann var búinn að borða sagði hann: „Úff, maginn á mér er fullur og ég get ekki haldið áfram að hlaupa strax. Ég held að það sé góð hugmynd fyrir mig að fá mér stuttan lúr. Auk þess, jafnvel þótt Zeldu taki fram úr mér, mun ég geta náð henni áður en hún fer í mark.“ Á sama tíma gekk Zeldu hægt, skref fyrir skref. Þegar hindrun var á leiðinni, eins og lítill steinn, rúllaði Zeldu í bolta og velti sér yfir hindrunina. Það var mjög erfitt fyrir hana að keppa við Karlo því kengúrur geta hlaupið og hoppað hratt. Og samt gafst Zeldu ekki upp, sama hversu þreytt hún var. Hún hélt bara áfram og áfram. Allan tímann hugsaði hún um orð foreldra sinna. Þessi orð veittu henni styrk. Zeldu gekk hægt skref í einu og sagði:

	„Markmið mitt er að klára keppnina, sama hversu langan tíma það tekur. Ég gefst ekki upp, jafnvel þó Karlo sé mjög nálægt markinu.“ Karlo svaf yfir sig og þegar hann vaknaði sá hann Zeldu hvergi! Hann hljóp á fullri ferð í mark og þar sá hann Zeldu bíða eftir honum. Hann trúði þessu ekki - broddgölturinn Zelda vann keppnina! Eftir að hafa lesið söguna talar kennarinn við börnin og spyr eftirfarandi spurninga: <i>Hvert var helsta vandamál Zeldu?</i> <i>Hvernig leið henni þegar kengúran gerði grín að henni?</i> <i>Hvernig leið henni í fyrra þegar hún gat ekki klárað keppnina?</i> <i>Heldurðu að hugmynd Zeldu um að deila tilfinningum sínum með foreldrum sínum hafi verið góð?</i> <i>Hvernig hjálpuðu foreldrarnir Zeldu? Hvað var það sem pabba Zeldu sagði?</i> Þú getur tengt söguna við persónulega reynslu barnsins með því að nota eftirfarandi spurningar: <i>Hefur þér einhvern tíma liðið eins og Zeldu?</i> <i>Með hverjum deildir þú tilfinningum þínum?</i> <i>Ef ekki, hverjum heldurðu að þú gætir deilt þeim með næst?</i> Þú getur beint athygli barnsins að því að ekki ætti að sigrast á erfiðleikum einn. <i>Gæti einhver hjálpað þér með það?</i> Það er mikilvægt að leggja áherslu á að það að tala um tilfinningar þínar við einhvern sem þú elskar og treystir er góð leið til að takast á við eitthvað sem er erfitt fyrir þig. Þú getur líka gefið þitt eigið dæmi. Þú getur rifjað upp smáatriði úr sögunni með barninu: <i>Nefndu nokkur hvetjandi orð sem hjálpuðu Zeldu. Hjálpaðu barninu og endurtaktu orðin úr sögunni:</i> <i>Ég mun berjast af öllum mínum mætti.</i> <i>Ég mun gera mitt besta.</i> <i>Markmið mitt er að klára keppnina, sama hversu langan tíma það tekur.</i> <i>Ég mun ekki gefast upp, jafnvel þó kengúran sé mjög nálægt markinu.</i> <i>Ég mun njóta keppninnar óháð úrslitum.</i> <i>Ég verð ánægð ef ég get verið aðeins hraðari en ég var í síðasta móti.</i> Þú getur lagt áherslu á að hvetjandi hugsanir sem „leynast“ í hausnum á okkur, geta hjálpað okkur að hvetja okkur sjálf, leggja okkur fram og að barnið geti bæði sagt þær upphátt eða við sjálf sig. Finndu saman hvað þessi hvatningarorð gætu verið. <i>„Ef einhverjir erfiðleikar koma upp - þá er lausnin falin í höfðinu á mér.</i> <i>Ef ég leita að henni mun ég finna hana - svo ég mun fá SUPER tilfinningu!“</i>
--	---

Lirfan (Little Steps)

Nafn leik-/grunnskóla:	Little Steps, Búlgaría
Heiti/nafn verkefnis:	Lirfan
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Tilfinningaleg færni: Seigla
Aldur:	Frá 6 til 7 ára
Fjöldi barna sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: 18
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: 2
Lengd:	35 mínútur
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	Tvö reipi, tveir stórir húllahringir, fjórir mjúkir klifurkubbar, tveir bekkir, átta keilur, tvö einföld púsl með lirfu
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Kennari skiptir börnum í tvö lið. Bæði lið eru með eitt reipi sem þau eiga ekki að sleppa. Þátttakendur eru í röðum og gengur hver röð saman í gegnum þrautabraut. Aðalmarkmiðið er að komast framhjá síðustu hindruninni án þess að rjúfa röðina (eins og alvöru lirfa). Fyrsta liðið sem fer í gegnum brautina er sigurvegari. Fyrsta hindrunin fyrir hvert lið er að kreista húllahring (á mánudaginn át lirfan sig í gegnum eitt epli). Önnur hindrunin er að stiga yfir tvo mjúka klifurkubba (á þriðjudaginn borðaði hún gat í gegnum tvær perur). Sú þriðja er að komast yfir bekkinn (á miðvikudaginn borðaði hún sig í gegnum þrjár plómur). Sú fjórða er að sikk-sakka í kringum keilur (á fimmtudaginn borðaði hún gat í gegnum fjögur jarðarber). Síðasta hindrunin er að raða öllum pörtum blönduðu lirfunnar saman í einn (á föstudaginn borðaði hún í gegnum fimm appelsínur).

Hringrásar skynjunarævintýri (Akata Makata)

Nafn leik-/grunnskóla:	Akata Makata, Grikkland
Heiti/nafn verkefnis:	Hringrásar skynjunarævintýri
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Tilfinningaleg færni: Seigla
Aldur:	Frá 4 til 8 ára
Fjöldi barna sem taka þátt:	Minnst: 15 Hámark: 20
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Minnst: 2 Hámark: 5
Lengd:	30 mínútur í lotu (tvisvar í viku í 6 vikur)
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	Mjúk leiktæki (mottur, púðar), skynvæn tónlist
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Í þessari æfingu fara börn í gegnum röð líkamlegra áskorana með leiðsögn, sem ætlað er að auka samþættingu skynjunar og hreyfingar og þroska hreyfifærni. Ævintýrið hefst með upphitunarlotu sem samanstendur af kraftmiklum teygjum og líkamsskynjunarverkefnum (e. <i>proprioceptive activities</i>) til að undirbúa líkamann fyrir hreyfingu. Næst æfa börn skrið og fara í gegnum göng og hindranir til að örva líkamsskynjun og rýmisvitund. Þegar börnin skriða eru þau hvött til að kanna mismunandi áferð og yfirborð, eins og mjúkar mottur eða áþreifanleg efni, til að auðga skynjunarupplifun sína enn frekar. Eftir að hafa lokið skriðinu fara börnin í rúlluæfingar þar sem þau æfa sig í að rúlla í mismunandi áttir til að stuðla að tvíhliða samhæfingu og jafnvægi (e. <i>vestibular input</i>). Börnin geta rúllað á bólstruðum mottum eða uppblásnum æfingaboltum og stýrt hraða og styrk hreyfinga til að ögra jafnvægi og samhæfingu. Að lokum lýkur ævintýrinu með jafnvægisæfingum þar sem börn æfa sig í að standa á öðrum fæti, ganga á jafnvægisbjálkum eða fara í gegnum röð stigsteina (e. <i>stepping stones</i>). Þessi verkefni efla bolstyrk, jafnvægi og færni í að bregðast við líkamsskynun, sem stuðlar að almennri líkamlegri velliðan og sjálfstrausti. Í gegnum skynjunarævintýrið fá börn jákvæða styrkingu og hvatningu frá kennara, sem stuðlar að styðjandi umhverfi þar sem allir finna vald til að taka þátt og ná árangri. Með því að bjóða upp á margvíslegar skynjunarupplifanir og hreyfiáskoranir tryggja æfingarnar að allir þátttakendur geti tekið þátt og notið góðs af þeim, óháð getu þeirra eða skynvillum. Á heildina litið býður hringrásar skynjunarævintýrið upp á jákvæða og auðgandi upplifun sem stuðlar að bættri skynjunarsamþættingu, aukinni líkamsvitund og aukinni hreyfifærni fyrir alla þátttakendur.



Verkefnið Óaðfinnanleg skref (Akata Makata)

Nafn leik-/grunnskóla:	Akata Makata, Grikkland
Heiti/nafn verkefnis:	Óaðfinnanlegur skrefaforrit
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Tilfinningaleg færni: Seigla
Aldur:	Frá 5 til 6 ára
Fjöldi barna sem taka þátt:	Minnst: 15 Hámark: 30
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Mínst: 2 Hámark: 6
Lengd:	6 vikur innan skólaárs
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	róandi hreyfingar og hljóð, aðferðir til að virkja eða beina barninu áfram, myndaspil til að skiptanna, skynjunarefni (svo sem áferðarefni, ilmandi leir eða áþreifanleg púsl), skrifborð og stólar í barnastærð, lítil borð með matardóti.
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Verkefnið Óaðfinnanleg skref beinist að skynjunartengdri starfsemi og sjónrænum vísbendum til að auðvelda börnum með þroskahömlun tilfærslu milli skólastiga. . Vikulegir samstarfsfundir leik- og grunnskólakennara tryggja samfellda nálgun. Allar fjölskyldur eru sérfræðingar um barnið sitt og eru mikilvægur stuðningur við flutning barnsins í grunnskóla. Mikilvægt er að kennarar þrói og viðhaldi góðum tengslum við fjölskyldur barna. Þegar kemur að því að börn færast á milli skólaskipta skiptir stuðningur kennara við fjölskyldur miklu máli og byggist það á góðum tengslum. Til að tilfærslan gangi sem best skiptir máli að foreldrar deili upplýsingum um barn sitt og verkefnið um Óaðfinnanleg skref styður við það ferli. Fjölskyldur barna með fatlanir eða þroskahömlun vilja gjarnan ræða við eða segja skólanum frá stöðu barnsins. Hægt er að halda fyrsta fund með kennurum og foreldrum. Foreldrar geta deilt með kennurum aðferðum sem hjálpa til við að koma barninu sínu í gott jafnvægi (til dæmis með róandi hreyfingum og hljóðum, aðferðir til að taka þátt í eða beina barninu áfram). • hvernig á að aðstoða barnið við að vera eins sjálfstætt og mögulegt er (til dæmis í hádeginu); • aðferðir sem aðstoða barnið við að bregðast við fyrirmælum; • vísbendi og ábendingar sem hjálpa til við að vekja áhuga barnsins (t.d. myndaspil sem hægt er að skipta). Annað dæmi um verkefni innan Óaðfinnanleg skref áætlunarinnar gæti verið „Skynjunarstöð“. Í þessu verkefni er börnum boðið að taka þátt í ýmsum

	skynjunarstöðvum þar sem eru ólíkar upplifanir. Ein stöð gæti t.d. verið með ýmsum áferðarefnum, önnur með ilmandi leir og sú þriðja með áþreifanlegum púslum. Í hverri viku gæti þá hvers stöð verið með mismunandi skynjunarupplifun sem er sniðin að þörfum og áhugamálum barnanna. Til dæmis gæti ein vika einbeitt sér að því að kanna mismunandi áferð með snertingu, en önnur vika gæti lagt áherslu á skynjunarathafnir sem tengjast sérstökum þemum eða hugtökum sem verið er að kynna í kennslustofunni. Samhliða skynjunarefninu er hægt að setja upp sjónræn vísbendi eins og myndrænt dagskipulag eða valtoflur til að veita uppbyggingu og stuðning fyrir börn með þroskahamlanir. Með því að bjóða upp á öruggt og örvasandi umhverfi fyrir skynjunarupplifanir stuðlar verkefnið ekki aðeins að skynjunarsambættingu heldur hvetur það einnig til félagslegra samskipta og þroska fínhyfinga meðal allra barna í kennslustofunni. Annað verkefni sem er hannað til að styðja við tilfærslu úr leikskóla yfir í grunnskóla gæti verið "Skynjunarganga til að undirbúa tilfærslu". Í þessu verkefni fara börn í gönguferð með leiðsögn í gegnum röð skynjunarstöðva. Þær eru settar upp til að líkja eftir sameiginlegum upplifunum og því umhverfi sem þau munu vera í í nýja grunnskólanum sínum. Til dæmis gæti ein stöð verið með lítilli kennslustofu með skrifborðum og stólum þar sem börn geta æft sig í að sitja og hlusta á sögu sem kennari les. Önnur stöð gæti líkt eftir skólamötuneyti, boðið upp á lítill borð með matardóti fyrir börn til að þykjast borða hádegismat saman, hvetja til samveru og kynna þeim matarvenjur. Að auki gæti verið stöð sem er hönnuð til að líkjast leikvelli, með búnaði eins og rennibrautum, rólum og klifurgrindum. Leikvelli gera börnum kleift að efla grófhreyfingar og þróa sjálfstraust. Í gegnum skynjunargönguna er hægt að leiða sig á sjónræn vísbendi til að hjálpa börnum að skilja og sjá fyrir hverja athöfn, sem stuðlar að fyrirsjáanleika og öryggi meðan á breytingarferlinu stendur. Með því að upplifa þessa eftirlíkingu af grunnskólaumhverfi með stuðning og leiðsögn geta börn byggt upp þekkingu á venjum, væntingum og rými grunnskólans. Það hjálpar til við að auðvelda tilfærslu þeirra og stuðlar að snurðalausri aðlögun að nýju námsumhverfi. Þriðja verkefnið mætti svo nota í grunnskólanum eftir að börn kynna sér skynjunarstöðvarnar. Þetta verkefni er stækkuð útgáfa af verkefni 2, þar sem börn úr leikskólanum taka þátt í hlutverkaleikjum með grunnskólabörnum í raunverulegri kennslustofu, mötuneyti og útisvæði. Þetta verkefni má endurtaka nokkrum sinnum.
--	---

Sjálfraði: Færni í sjálfshjálp

Gerðu daginn minn! (AEJE)

Nafn leik-/grunnskóla:	AEJE - Jardim de Infância de Areias de Vilar; Portugal
Heiti/nafn verkefnis:	Gerðu daginn minn!
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Sjálfraði: Færni í sjálfumönnun

Aldur:	Frá 5 til 6 ára
Fjöldi barna sem taka þátt:	Minnst: 10 Hámark: 24
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: 3
Lengd:	Skólaárið
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	Efni sem þarf: - prentaðar myndir sem sýna ýmsar athafnir sem gerðar eru yfir daginn, - stór veggspjöld eða einstök blöð fyrir hvern nemanda, - lím eða límband.
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Byrjaðu á því að ræða um daglega rútínu við nemendur. Ræddu um mikilvægi þess að hafa rútínu, hvernig hún hjálpar við að skipuleggja daginn okkar og hvernig góð rútína stuðlar að sjálfstjórn. Hafið hugarflugsstund þar sem nemendur deila mismunandi verkefnum sem þeir gera yfir daginn. Skrifaðu þessar athafnir á töfluna eða stórt blað. Útbúið síðan minni kort þar sem ein athöfn fer á hvert kort. Útskýrðu verkefnið fyrir nemendum. Hver nemandi þarf að taka upp kortin með þeim athöfnum sem hann framkvæmir í daglegu lífi sínu. Þá verða nemendur að setja kortin upp í þeirri röð sem þeir vinna athafnirnar yfir daginn. Nemendur setja kortin svo í röð á plakatinu eða blaðinu sem þeir fengu. Við hvert verkefni geta nemendur teiknað sól ef verkefnið er gert á daginn, eða tungl eða stjörnur ef verkefnið fer fram á kvöldin. Eftir að nemendur hafa klárað veggspjöld fyrir sitt daglega líf skaltu safna þeim saman til íhugun. Biðjið hvern nemanda að deila plakatinu sínu með bekknum, útskýra athafnirnar og í hvaða röð viðkomandi gerir þær. Ræddu hvernig venjur hjálpar til við að stjórna tíma og viðhalda reglu.

	Hvettu nemendur til að deila venjum sínum með foreldrum sínum eða forráðamönnum heima. Þetta getur stuðlað að góðum samskiptum og samvinnu heimilis og skóla. Þetta verkefni hjálpar nemendum ekki aðeins að sjá daglegar venjur sínar heldur stuðlar einnig að sjálfstjórn þar sem þeir taka virkan þátt í að skipuleggja og kynna stundaskrár sínar.
--	---



Sjálfraeði: Ábyrgð

Ævintýrakort skólans míns (AEJE)

Nafn leik-/grunnskóla:	AEJE - Jardim de Infância de S. Bernardo, Portugal
Heiti/nafn verkefnis:	Ævintýrakort skólans míns
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Sjálfraeði: Ábyrgð
Aldur:	Frá 5 til 6 ára
Fjöldi barna sem taka þátt:	Minnst: 10 Hámark: 24
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: 3
Lengd:	Skólaárið
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	Efni sem þarf: - stór blöð (pappír eða pappi); - tússlitir, vaxlitir, litir; - límmiðar eða útklipptar myndir; - lím; - tímarit eða prentaðar myndir af skólatengdum hlutum. - Rými (þægilegt og opið rými, eins og íþróttahúsið til dæmis).
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Safnaðu börnunum í þægilegt og opið rými; ræðið hugtökin tilfærsla og breytingar með áherslu á jákvæða þætti þess að færastí grunnskóla. Útskýrðu að börnin muni búa til „Skólaævintýrakort“ til að hjálpa til með ferð sína í nýja skólann. Spyrðu spurninga eins og "Hverju ertu spenn/tur fyrir?" "Ertu með einhverjar áhyggjur?". Börnin geta deilt skoðun sinni með félaga eða í litlum hópum. Dreifðu stóru pappírs- eða pappablöðunum til hvers barns og felið þeim að búa til kort sem sýnir ferð þeirra frá leikskóla til grunnskóla. Þau geta notað merkimiða og liti til að teikna og merkja mismunandi kennileiti eða áhugaverða staði á kortinu. Þau geta líka bætt við kortin sín límmiðum, myndum og úrklippum. Þegar kortagerð er lokið fara börnin um og sjálfboðaliðar eru beðnir um að deila kortunum sínum og útskýra þá þætti sem þau innihalda. Taktu nána umræðu um verkefnið: Hvað fannst þér skemmtilegast við verkefnið? Hvernig leið þér að búa til kortið? Ef mögulegt er búið til sýningar svæði í kennslustofunni þar sem hægt er að sýna kortin. Þetta getur þjónað sem sjónræn áminning um sköpunargáfu þeirra og tilhlökkun á breytingatímabilinu.

Nemendastýrð foreldrasamtöl (UH)

Nafn leik-/grunnskóla:	Urriðaholtsskóli, Iceland
Heiti/nafn verkefnis:	Nemendastýrð foreldrasamtöl
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Sjálfræði: Ábyrgð
Aldur:	Frá 6 til 16 ára
Fjöldi barna sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: 2
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Minnst: 1 Hámark: 2
Lengd:	15 mín
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	Leiðbeiningar fyrir nemendur. Leiðbeiningar fyrir bekkjarkennara. 1-2 mánaða undirbúningur í skóla.
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Nemendastýrð foreldrasamtöl setja nýjan blæ á foreldrasamtöl sem eru haldnir tvisvar sinnum á ári í 15 mínútur hvort. Viðstaddir eru foreldrar, nemandi og bekkjarkennari. Í svona samtölum er nemandinn í aðalhlutverki og leiðir samtalið. Samtalið fer ýmist fram á opinberu tungumáli eða á móðurmáli nemandans. Áhersla er lögð á leiðbeinandi námsmat, leiðsögn, samskipti, samvinnu, sjálfsmynd, sjálfstraust, styrkleika, umræður og sjálfstyrkingu. Við undirbúning fyrir samtalið lítur nemandinn til baka og velur þau verkefni sem honum finnst góð til að sýna styrkleika sína. Í samtalinu útskýrir hann fyrir foreldrum og umsjónarkennara (með aðstoð tálks ef við á) hvers vegna hann/hún valdi þetta verkefni, hver tilgangur þess er, hvaða færni var verið að þjálfra og hvað hann/hún veit núna eftir að hafa unnið verkefnið sem hann/hún vissi ekki áður. Fyrirkomulagi nemendastýrðra foreldrasamtala er ætlað að virkja og efla nemandann með það að markmiði að auka trú hans á eigin getu. Markmiðið er að nemandinn geti haft áhrif á og tjáð sig um námið, viti hvar hann er staddur, hvert hann stefnir og hvað telst góður árangur.

Akademísk grunnfærni: Forlestur og læsisfærni



Segja, skrifa og syngja stafi (DVP)

Nafn leik-/grunnskóla:	Dječji vrtić "Pahuljica", Rab, Króatía
Heiti/nafn verkefnis:	Segja, skrifa og syngja stafi
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Akademísk grunnfærni: Forlestur og læsisfærni
Aldur:	Frá 5 til 7 ára
Fjöldi barna sem taka þátt:	Mín: 1 Hámark: 20
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Mín: 1 Hámark: 3
Lengd:	Allt árið áður en skólinn hefst.
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	- bókstafi stafrófsins og mynd sem táknar hugtak sem byrjar á þeim staf. - myndavél - töflu og krít - tölvu
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Fyrir verkefnið sjálft buðum við börnum upp á bókstafi stafrófsins svo börnin gætu tekið eftir því hvernig hver stafur er skrifaður og til að tengja saman bókstafinn og hugtakið. Eftir það velur hvert barn einn staf til að skrifa á töfluna og segja upphátt. Kennari skráir hvert barn. Á næstu upptöku segja börnin líka textann sem tengist bréfinu sem kennarinn og börnin geta búið til. Seinna er myndbandinu raðað í forritið. Myndbandið er aðgengilegt foreldrum heima og börnum á leikskóla. Þú getur fundið dæmi um þessa starfsemi á hlekknum: hrvatska abeceda (genially.com) Starfsemin þarf ekki að fara fram með tækni heldur er hægt að aðlaga hana þannig að hún nýtist lifandi með börnum.

Óútreiknanlegur teningasöguleikur (DVP)

Nafn leik-/grunnskóla:	Dječji vrtić "Pahuljica", Rab, Króatía
Heiti/nafn verkefnis:	Óútreiknanlegur teningasöguleikur
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Akademísk grunnfærni: Forlestur og læsisfærni
Aldur:	Frá 3 til ekkert takmarkað
Fjöldi barna sem taka þátt:	Mín: 1 Hámark: ekkert takmarkað
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Mín: 1 Hámark: ekkert takmarkað
Lengd:	Svo lengi sem börnin hafa áhuga
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	Í þennan leik þarftu einn eða fleiri teninga með mismunandi myndum á flötunum sem börnin gerðu saman með kennaranum. Til að búa til teningana þarftu pappír, liti, tústpenna, lím og skæri.
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Eftir að teningarnir eru tilbúnir er hægt að spila með þá á mismunandi vegu. Eitt eða fleiri börn geta leikið sér. Það er hægt að spila með einum eða fleiri teningum. Smærri börn geta kastað teningnum og komið með setningu um hugtakið sem þau fengu. Eldri börn geta unnið saman og fundið upp setningar þannig að þau tengist hvort öðru og komi þannig með sögu. 

Segðu hið gagnstæða (DVP)

Nafn leik-/grunnskóla:	Dječji vrtić "Pahuljica", Rab, Króatía
Heiti/nafn verkefnis:	Segðu hið gagnstæða
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Akademísk grunnfærni: Forlestur og læsisfærni
Aldur:	Frá 3 til ekkert takmarkað
Fjöldi barna sem taka þátt:	Mín: 1 Hámark: ekkert takmarkað
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Mín: 1 Hámark: ekkert takmarkað
Lengd:	Mín: 1 Hámark: ekkert takmarkað
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	Enginn
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Í þessum leik getum við notað boltann. Kennarinn segir orðið og kastar boltanum til barnsins og þegar barnið grípur boltann segir það hið gagnstæða orð. Ef barnið svaraði ekki, eða fann hið gagnstæða orð, ber kennarinn það fram og úthlutar orðið aftur. Dæmi um andstæður: nálægt – langt; svart og hvítt; dagur - nótt; hratt hægt; heitt kalt; óhreinn - hreinn; hátt – hljóðlætt; heilbrigður - veikur; glaður leiður; dýr – ódýr; nýr – gamall; vinstri hægri... Hægt er að spila leikinn hvar sem er (inni, utan).



Flugufluguleikur (DVP)

Nafn leik-/grunnskóla:	Dječji vrtić "Pahuljica", Rab, Króatía
Heiti/nafn verkefnis:	Flugu flugu leikur
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Akademísk grunnfærni: Forlestur og læsisfærni
Aldur:	Frá 3 til ekkert takmarkað
Fjöldi barna sem taka þátt:	Mín: 1 Hámark: ekkert takmarkað
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Mín: 1 Hámark: ekkert takmarkað
Lengd:	Svo lengi sem börnin hafa áhuga
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	Enginn
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Kennarinn segir setningu þar sem hann nefnir hlut eða dýr, þar sem börnin verða að rétta upp hendur ef hluturinn eða dýrið flýgur, eða skilja hendurnar eftir á borðinu ef það flýgur ekki. Hægt er að spila leikinn einstaklingsbundið eða í hópum. Eftir nokkrar setningar frá kennaranum geta börnin skipt um hlutverk hans.

Krókódill, krókódill, getum við farið yfir ána? (DVP)

Nafn leik-/grunnskóla:	Dječji vrtić "Pahuljica", Rab, Króatía
Heiti/nafn verkefnis:	Krókódill, krókódill, getum við farið yfir ána?
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Akademísk grunnfærni: Forlestur og læsisfærni
Aldur:	Frá 3 til ekkert takmarkað
Fjöldi barna sem taka þátt:	Mín: 2 Hámark: ekkert takmarkað
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Mín: 1 Hámark: ekkert takmarkað
Lengd:	Svo lengi sem börnin hafa áhuga.
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	Enginn
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Þessi leikur krefst ímyndaðrar ána. Eitt barn er krókódill. Hann stendur öðru megin við ána. Hinir leikmenn (börn) sem eru hinum megin við ána spyrja hann spurningar: "Krókódill, krókódill, getum við farið yfir ána?" Hann svarar: "Bara ef þú ert með rauðan/bláan/grænan... litinn". Barnið sem klæðist tilskildum lit fer frjálstlega yfir ána og sá sem gerir það ekki er veiddur af krókóðilnum. Markmiðið er að flýja krókóðilinn og fara hinum megin við ána. Sá sem krókóðillinn grípur verður að nýjum krókóðil. Hægt er að spila þennan leik í hvaða umhverfi sem er með aðlögun (td í sundlaug).

Vinnublöð fyrir hnökralaus umskipti
leikskólabarna yfir í grunnskóla (Akata
Makata)

Nafn leik-/grunnskóla:	Akata Makata, Grikkland
Heiti/nafn verkefnis:	Vinnublöð fyrir hnökralaus umskipti leikskólabarna yfir í grunnskóla
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Akademísk grunnfærni: Forlestur og læsisfærni
Aldur:	Frá 4 til 6 ára
Fjöldi barna sem taka þátt:	Mín: 5 Hámark: 25
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Mín: 1 Hámark: 3
Lengd:	1,5 til 2 klst
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	vinnublöð til að teikna og búa til bækling: https://www.canva.com/design/DAGHLKLSypY/yMGqUhgpH4A3ofmGbtjsgg/edit
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Hugmyndir fyrir börn til að teikna áður en þau heimsækja Grunnskólann og eftir að þau heimsækja hann. Áður en börnin teikna væri betra að ræða málið í kennslustofunni. <i>'Hvernig vil ég að nýi skólinn minn verði?'</i> Við tölum við börnin, skráum hvernig þau dreymir um skólann sinn og hvað börnin teikna. Við getum búið til lítinn bækling og gefið kennaranum sem tekur á móti okkur í Grunnskólanum. Eitt atriði sem við ættum örugglega að ræða er munurinn á leikskóla og grunnskóla, skráningu hugsana barnanna. td Í leikskólanum borðum við á servíettu sem er lögð á borðið en í grunnskóla borðum við í frímínútum. Í leikskólanum teiknum við á staflið en í grunnskóla teiknum við á reitinn. Í leikskólanum gerum við frí verkefni en í grunnskóla tökum við bókunarverkefni eða minnisbókarverkefni o.fl.

Akademísk grunnfærni: Forstærðfræði og töluleg færni

Tákn (UKEN)

Nafn leik-/grunnskóla:	UKEN, Póllandi
Heiti/nafn verkefnis:	Tákn
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Akademísk grunnfærni: Forstærðfræði og töluleg færni
Aldur:	Frá 5 til 7 ára
Fjöldi barna sem taka þátt:	Mín: 1 Hámark: ekkert takmarkað
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Mín: 1 Hámark: ekkert takmarkað
Lengd:	20 mínútur
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	tákn
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Settu táknin á borðið alveg af handahófi. Fjarlægðu síðan einn tákn að eigin vali af borðinu. Þetta mun búa til eitt tomt pláss á borðinu sem gerir þér kleift að færa táknin. Verkefnið er að koma á litaröðun táknanna: hver litur í einni línu.



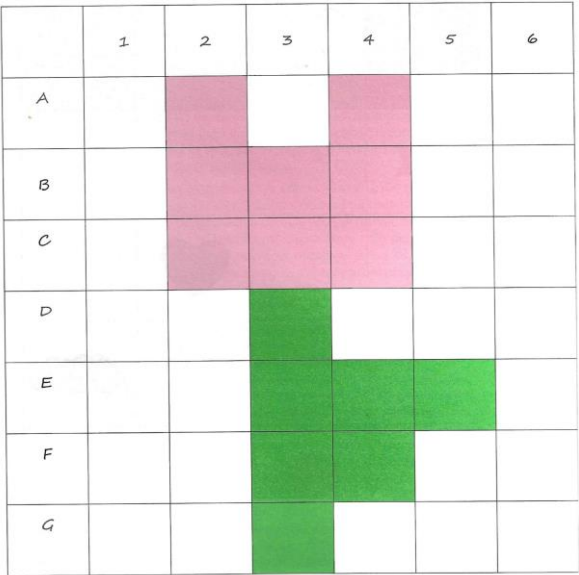
Dæmi um stillingar tákna:

	Yellow	Green	Blue	Yellow	Green	
	Red	Pink		Red	Red	
	Green	Yellow	Pink	Green	Blue	
	Pink	Blue	Red	Pink	Yellow	
	Blue	Red	Yellow	Blue	Green	

Litabók 1 (UKEN)

Nafn leik-/grunnskóla:	UKEN, Póllandi
Heiti/nafn verkefnis:	Litabók 1
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Akademísk grunnfærni: Forstærðfræði og töluleg færni
Aldur:	Frá 6 til 9 ára
Fjöldi barna sem taka þátt:	Mín: 1 Hámark: ekkert takmarkað
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Mín: 1 Hámark: ekkert takmarkað
Lengd:	15 mínútur
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	Litir
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Að leysa verkefni, gátur og þrautir sem leiða til uppgötvunar reiknirita, lita börn í samsvarandi reiti á myndinni samkvæmt leiðbeiningunum hér að neðan

Litabók 2 (UKEN)

Nafn leik-/grunnskóla:	UKEN, Póllandi
Heiti/nafn verkefnis:	Litabók 2
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Akademísk grunnfærni: Forstærðfræði og töluleg færni
Aldur:	Frá 6 til 7 ára
Fjöldi barna sem taka þátt:	Mín: 1 Hámark: ekkert takmarkað
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Mín: 1 Hámark: ekkert takmarkað
Lengd:	15 mínútur
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	Litir
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Grafísk einræði hannað fyrir leikskólabörn. Með fáum þáttum og aðeins tveimur litum munu þeir stjórna án vandræða. Eitt barn les hnit og lit hlutarins, hin raða þeim eins og vinur eða samstarfsmaður gefur til kynna. 

	1	2	3	4	5	6
A						
B						
C						
D						
E						
F						
G						

	1	2	3	4	5	6
A						
B						
C						
D						
E						
F						
G						

Litabók 3 (UKEN)



Nafn leik-/grunnskóla:	UKEN, Póllandi																								
Heiti/nafn verkefnis:	Litabók 3																								
Færni sem verið er að þróa með þessu verkefni:	Akademísk grunnfærni: Forstærðfræði og töluleg færni																								
Aldur:	Frá 6 til 7 ára																								
Fjöldi barna sem taka þátt:	Mín: 1 Hámark: ekkert takmarkað																								
Fjöldi kennara sem taka þátt:	Mín: 1 Hámark: ekkert takmarkað																								
Lengd:	15 mínútur																								
Kröfur: (Vinsamlegast tilgreinið ef einhverjar sérstakar kröfur þurfa að vera uppfylltar til að verkefninu sé hrint í framkvæmd)	Litir																								
Lýsing á verkefninu: (Vinsamlegast gefðu upp upplýsingar og leiðbeiningar um hvernig á að endurtaka verkefnið annars staðar)	Börn taka eftir mynstrinu sem tölurnar eru strengdar eftir og endurtaka það til enda línunnar. <table border="1"> <tbody> <tr><td>5, 3, 4, 3</td></tr> <tr><td>4, 8</td></tr> <tr><td>3, 6</td></tr> <tr><td>2, 6</td></tr> <tr><td>2, 5</td></tr> <tr><td>2, 4</td></tr> <tr><td>3, 2, 4, 3</td></tr> <tr><td>4, 1, 3, 4</td></tr> <tr><td>4, 1, 2, 3, 1, 1</td></tr> <tr><td>4, 1, 2, 5</td></tr> <tr><td>4, 1, 2, 5, 1, 2</td></tr> <tr><td>5, 1, 1, 4, 2, 2</td></tr> <tr><td>5, 1, 2, 2</td></tr> <tr><td>6, 1</td></tr> <tr><td>7, 1</td></tr> <tr><td>8, 2</td></tr> <tr><td>9, 6</td></tr> <tr><td>9, 4</td></tr> <tr><td>9, 1, 1, 2</td></tr> <tr><td>9, 1</td></tr> <tr><td>9, 1</td></tr> <tr><td>10, 5</td></tr> <tr><td>10, 3</td></tr> <tr><td>11, 2</td></tr> </tbody> </table>	5, 3, 4, 3	4, 8	3, 6	2, 6	2, 5	2, 4	3, 2, 4, 3	4, 1, 3, 4	4, 1, 2, 3, 1, 1	4, 1, 2, 5	4, 1, 2, 5, 1, 2	5, 1, 1, 4, 2, 2	5, 1, 2, 2	6, 1	7, 1	8, 2	9, 6	9, 4	9, 1, 1, 2	9, 1	9, 1	10, 5	10, 3	11, 2
5, 3, 4, 3																									
4, 8																									
3, 6																									
2, 6																									
2, 5																									
2, 4																									
3, 2, 4, 3																									
4, 1, 3, 4																									
4, 1, 2, 3, 1, 1																									
4, 1, 2, 5																									
4, 1, 2, 5, 1, 2																									
5, 1, 1, 4, 2, 2																									
5, 1, 2, 2																									
6, 1																									
7, 1																									
8, 2																									
9, 6																									
9, 4																									
9, 1, 1, 2																									
9, 1																									
9, 1																									
10, 5																									
10, 3																									
11, 2																									

- [1] Boylan, F., Barblett, L., Lavina, L., & Ruscoe, A. (2023). Transforming transitions to primary school: using children's funds of knowledge and identity. *European Early Childhood Education Research Journal*, 1 – 15.
- [2] Broberg, A. G., Wessels, H., Lamb, M. E. and Hwang, C.P. (1997). Effects of day care on the development of cognitive abilities in eight-year-olds: a longitudinal study. *Developmental Psychology*, 33, 62 – 69.
- [3] Burger, K. (2014). Effective early childhood care and education: Successful approaches and didactic strategies for fostering child development. *European Early Childhood Education Research Journal*, 23(5), 743 – 760.
- [4] Ceglowski, D. and Bacigalupa, C. (2002). Four perspectives on child care quality. *Early Childhood Education Journal*, 30(2), 87 – 92.
- [5] Correia, K. and Marques-Pinto, A. (2016). Adaptation in the transition to school: perspectives of parents, preschool and primary school teachers. *Educational Research*, 58(3), 247 – 264.
- [6] Dumas, C. and Lefranc, A. (2012). Early schooling and later outcomes: Evidence from pre-school extension in France, in J. Ermisch, M. Jantti and T. Smeeding (eds), *Inequality from Childhood to Adulthood: A Cross-National Perspective on the Transmission of Advantage*. New York: Russell Sage Foundation.
- [7] Eurydice (2009). *Tackling social and cultural inequalities through early childhood education and care in Europe*. Brussels: EACEA.
- [8] Fukkink, R. G. and Lont, A. (2007). Does training matter? Meta-analysis and review of caregiver training studies. *Early Childhood Research Quarterly*, 22(3), 294 – 311
- [9] Havnes, T. and Mogstad, M. (2011). No Child Left Behind: Subsidized Child Care and Children's Long-Run. Outcomes. *American Economic Journal: Economic Policy*, 3(2), 97 – 129.
- [10] Kaga, Y., Bennett, J., and Moss, P. (2010). *Caring and learning together: A cross-national study on the integration of early childhood care and education within education*. UNESCO.
- [11] Laevers, F. (2005). The curriculum as means to raise the quality of early childhood education. Implications for policy, *European Early Childhood Education Research Journal*, 13(1), 17 – 29.
- [12] Lazzari, A. and Vandenbroeck, M. (2013). The impact of Early Childhood Education and Care on cognitive development. A review of European studies. In: *Transatlantic Forum on Inclusive Early Years. Investigating the development of young children from migrant and low-income families*, 1 – 12.

- [13] Lesemann, P. (2009). The impact of high quality Education and Care on the development of young children. Review of literature. In: Eurydice (Ed.). *Early Childhood Education and Care in Europe: Tackling Social and Cultural Inequalities*, Brussels, 17 – 49.
- [14] Munton, T., Mooney, A., Moss, P., Petrie, P., Clark, A., Woolner, J., et al. (2002). *Research on ratios, group size and staff qualifications and training in early years and childcare settings*. TCRU: University of London. Commissioned by the Department for Education and Skills.
- [15] Oberhumer, P. (2005) International Perspectives on Early Childhood Curricula. *International Journal of Early Childhood*, 37(1), 27 – 38.
- [16] Picchio, M., Giovannini, D., Mayer, S., & Musatti, T. (2012) Documentation and analysis of children's experience: An ongoing collegial activity for early childhood professionals. *Early Years*, 32(2), 159 – 170.
- [17] Pramling, I, Sheridan, S. and Williams, P. (2006) Five preschool curricula - Comparative perspective. *International Journal of Early Childhood*, 38(1), 11 – 30.
- [18] Pramling, N. and Pramling Samuelsson, I. (2011). *Education Encounters: Nordic studies in early childhood didactics*. Dordrecht: Springer.
- [19] Sheridan, S. (2001). Quality evaluation and quality enhancement in preschool: A model of competence development. *Early Child Development and Care*, 166(1), 7 – 27.
- [20] Spiess, C.K, Büchel, F. and Wagner, G.G. (2003) Children's school placement in Germany: Does kindergarten attendance matter? *Early Childhood Research Quarterly*, 18, 255 – 270.
- [21] Sylva, K, Melhuish, E. C., Sammons, P., Siraj-Blatchford, I. and Taggart, B. (2004). *The Effective Provision of Pre-School Education (EPPE) Project*. Effective Pre-School Education. London: DfES / Institute of Education: University of London.
- [22] van Tuijl, C., & Leseman, P. P. M. (2007) Increases in the verbal and fluid cognitive abilities of disadvantaged children attending preschool in the Netherlands. *Early Childhood Research Quarterly*, 22(2), 188 – 203.
- [23] Vygotsky, L. (2004). Imagination & creativity in childhood. *Journal of Russian & East European Psychology*, 42(1), 4 – 84.
- [24] Whalley, M. (2007). *Involving parents in their children's learning*. SAGE Publications Ltd.

Verkefnahópur



DV Pahuljica (Kindergarten Snowflake) starfar sem sjálfstæð stofnun á fjórum stöðum og spilar því stóran þátt í leikskólakennslu á allri eyjunni Rab í Króatíu. Auk þess að bjóða upp á venjulegt 10 stunda leikskólanám býður leikskólinn upp á sérstaklega auðgað nám fyrir börn og heftur það hlotið viðurkenningu Menntamálaráðuneytisins eins og t.d. snemmtækt enskunám og tónlistarkennsla.

VEFSÍÐA: www.dvp.hr



Háskóli menntamálanefndar, Krakow, er stærsti og einn elsti menntaháskóli í Póllandi. Kennslu er sinnt af fagmenntuðum og reyndum kennurum sem beita nútímalegu og uppfærðu kennsluefni og sem er stutt af vísindarannsóknum, útlistun á nýjum sviðum vísindaþróunar og miðlun þekkingar með það að markmiði að þroska og auðga persónuleika útskriftarnema með því að mennta þá skv. hæstu evrópskum stöðlum.

VEFSÍÐA: www.up.krakow.pl



IDEC er þjálfunarráðgjafafyrirtæki staðsett í Piraeus, Grikklandi, stofnað árið 1989. Starfsemi þess felst í þjálfun, stjórnunarráðgjöf, gæðatryggingu, mati og þróun stafrænna lausna fyrir bæði einkageirann og hið opinbera. Viðskiptavinir IDEC eru bæði lítil og meðalstór fyrirtæki og eru stærri grísku fyrirtækin úr fjölmörgum geirum.

VEFSÍÐA: idec.gr



Akata Makata vöggustofa og leikskóli er staðsettur í hjarta miðbæjar Larissa, vel þróaðs svæðis í Grikklandi. Meðal nemenda þeirra eru börn úr borginni og annars staðar úr héraðinu, auk barna með blandaðan uppruna eða bakgrunn. Þar sem börnin og þarfir þeirra eru meginreglan lítur Akata Makata svo á að öll börn séu einstök. Menntun skólans virðir persónuleika barna, tungumálabakgrunn sem og félagslega og menningarlega sjálfsmynd þeirra.

VEFSÍÐA: www.akatamakata.eu



Little Steps er einkarekinn leikskóli í Sofíu í Búlgaríu sem býður upp á enskumælandi umhverfi fyrir börn á leikskólaaldri. Einkunnarorð þeirra eru "Við bjóðum upp á hlýlegt, öruggt og nærandi umhverfi sem hvetur til náttúrulegrar forvitni hvers barns til að læra". Leikskólinn er hluti af stærri samstæðu, Azbuki, sem spannar þrjú menntunarstig nemenda.

VEFSÍÐA: www.azbuki-school.bg



Skólaklasinn AGRUPAMENTO DE ESCOLAS JOSÉ ESTÊVÃO vinnur með nemendum frá aldrinum 3 ára til 20 ára. Í skólunum eru ólíkir hópar nemenda, sem þróa færni sína á mismunandi stöðum í Aveiro. Skólaklasinn leiðir hópinn sem ber ábyrgð á þjálfun kennara og starfsfólks skóla nálægt Aveiro.

VEFSÍÐA: www.aeje.pt



CEIP Dama de Guardamar er opinber skóli staðsettur í strandbæ í Alicante og býr yfir sögulegum menningararfi. Stofnunin byggir aðferðafræði sína á hugsmíðahyggjunámi, þar sem samvinnu-, tilrauna- og stýrð verkefni eru í aðalhlutverki sem allt menntasamfélagið tekur reglulega virkan þátt í.

VEFSÍÐA: www.portal.edu.gva.es



Urriðaholtsskóli var stofnaður árið 2018. Hann er samrekin leik- og grunnskóli og vinnur út frá hugmyndum um samkenndu, hreyfingu og vistfræði. Gildi skólans eru virðing, ábyrgð og umhverfi. Nemendur og starfsfólk eru hvött til að leggja sig fram í leik og starfi. Leikskólinn leggur áherslu á nán tengsl samfélags, náttúru og skólastarfs. Því ræktar skólinn útikennslu og heildræn verkefni nemenda.

VEFSÍÐA: urridaholtsskoli.is

