

Heimspeki með börnum.

Kennsluleiðbeiningar með bókinni:

Kvöldsögur

Höfundur: Þorgrímur Þráinsson.
Teikningar: Halla Sólveig Þorgeirsdóttir.
Fróði hf. 1994.

Snjókarlinn

Bangsinn

Lundarsel 2000-2001

Snjókarlinn

Saga um strák sem býr til snjókarl og snjókarinn biður hann að fljúga með sér til fjarlægs lands til að gefa veikum strák leikföng. Í lokin bráðnar svo snjókarlinn...

Sögutextinn hentar í sex heimspekítíma. Kennsluleiðbeiningarnar eru í sjö liðum það er að segja meginatriði hvers textabúts eru dregin fram og unnið með þau frekar en einstök orð. Tilvalið er að blanda saman hefðbundnum og óhefðbundum tímum, til dæmis bjóða hverju barni að teikna sinn snjókarl eftir lesturinn og á meðan þau teikna er hægt að spjalla til dæmis um lið eitt.

1. Spurningar og vangaveltur um gerð, stærð, eiginleika og hlutverk snjókarla.

Dæmi um spurningar:

- Úr hverju eru snjókarlar?
- Hverjir búa þá til?
- Hvar eiga snjókarlar heima?
- Verður snjókörlum kalt?
- Eru til heitir snjókarlar?

Mamma segir að snjókarlinum verði ekki kalt ef Hermann er duglegur að leika sér við hann.

- Passar það?
- Snjókarlar þurfa...?
- Snjókarlar eru til vegna þess að...?
- Ef snjókarlar væru ekki til, hvað þá?
- Hvað geta snjókarlar?

2) Spurningar og vangaveltur er varða skírn, nafnagift, heiti og hvernig maður þekkir hluti og fólk í sundur.

Dæmi um spurningar:

Hermann segir að mamma hans muni þekkja þá í sundur þó þeir heiti sama nafni,

- passar það?
- Við þekkjum blað og penna í sundur með því að...?
- Við þekkjum önd og svan í sundur af því að...?
- Við þekkjum disk og glas í sundur vegna þess að...?

- Hver segir að selur sé selur en ekki strákur?
- Hver skírir dýr?
- Hver skírir hluti?
- Hver skírir börn og fólk?

Hvað heiti ég mörgum nöfnum eða heitum? (Jóna, leikskólakennari, mamma, kona...) Hvað er ég annað en Jóna?

3) Spurningar um undrun, að vera hissa og ótrúlega hluti eins og talandi snjókarl.

Dæmi um spurningar:

- Hvernig er maður undrandi?
- Sýnið mér?
- Yfir hverju undrast maður?
- Á hverju getur maður orðið hissa?
- Ef maður mundi aldrei vera hissa eða undrandi hvað þá?
- Getur snjókarl talað?

Hermann sagði: Kanntu að tala – já þú bjóst mig til,

- passar það?
- Hvað kunnum við?
- Þurfum við að læra til að kunna?
- Þurfum við að læra að tala?
- Hvað þarf maður til að tala?
- Þarf maður að vera lífandi til að læra að tala?
- Þurfum við að læra að vera til?
- Gæti snjókarl lært að vera krakki?
- Hvernig þá?

4) Spurningar og vangaveltur varðandi veikindi.

Dæmi um spurningar:

- Af hverju var strákurinn veikur, hvað haldið þið?
- Hvernig var hann veikur ef hann gat ekki gengið?
- Hvar?
- Hvað getum við gert til þess að hann hætti að vera veikur?
- Er alltaf sorglegt að vera veikur?
- Átti strákurinn bágð?

5) Spurningar og vangaveltur um útlönd og ófrið.

Dæmi um spurningar:

- Eru til mörg lönd?
- Er til ævintýraland?
- Er til einn heimur eða margir heimar?
- Þekkið þið einhver útlönd?
- Er hættulegt að búa í útlöndum?
- Er hættulegt að búa á Íslandi ?
- En á Akureyri?

- Eru til lönd sem ófriður/stríð ríkir í?
- Hvað er ófriður?
- Finna allir til?
- Finna allir krakkar til?
- Finna steinar til ef sparkað er í þá?

6) Spurningar og vangaveltur er varða hjálpsemi, hjálpa þeim sem minna mega sín.

Dæmi um spurningar:

- Er ósanngjarnt að sum börn eigi meira dót en önnur?
- Finnst ykkur það í lagi að sumir eigi meira en aðrir?
- Hvað gaf Hermann veika stráknum í ófriðarlandinu?
- Hvers vegna haldið þið að hann hafi gefið brunabílinn, flugvélinu og Depil og svo stígvélinu og vettlingana?
- Haldið þið að Hermann hafi hjálpað stráknum að læknast?
- Hvernig þá? Með því að gefa dótið?

7) Spurningar og vangaveltur í lokin.

Dæmi um spurningar:

- Getur snjókarl dáið? Hvert fer hann?
- Getur eldur dáið? Hvert fer hann? Hvað verður um hann?...
- Getur ljósið dáið? Hvert fer það? Hvaðan kemur ljósið?
- Getur myrkrið dáið? Hvert fer það? Hvaðan kemur myrkrið? Er hægt að kveikja á myrkrinu?
- Getur fólk dáið? Hvert fer það?...
- Er sagan í alvörunni? Er sagan platsaga?
- Hvað er í alvörunni? Hvað er í plati? Eruð þið viss? Hvernig þá?
- Eru stólar til í alvörunni?
- Er tónlist til í alvörunni?
- Er Andrés Önd til í alvörunni?
- Er útlönd til í alvörunni?
- En heimurinn?
- En við? Hvernig veit ég það?
- Hvernig fannst ykkur þessi saga?
- Hvað gerði hana þannig?
- Hverju munduð þið vilja breyta í sögunni?

Óhefðbundin heimspekivinna með Snjókarlinum:

(Skapa samræður út frá þessum verkefnum.)

- * Hvert barn býr til að minnsta kosti hálfsmeters snjókarl á maskínupappír, málar hann hvítan, setur á hann augu, nef, munn og tölur og síðan glimmer á útlínur hans. Börnin skíra snjókarlana og hengja upp.
- * Hópurinn býr til rísa snjókarl og spjallar á meðan, málar hann og límir upprúllaðan álpappír á útlínur hans. Teikna síðan andlit á hann.
- * Teikna eitthvað sem enginn á!
- * Teikna ferlið og breytingarnar á snjókarlinum. *Snjókorn – Snjóbolti – Snjókúlur – Snjókarl – Lifandi maður – Slydda – Vatn...*
- * Teikna eitthvað sem breytist til dæmis *Fræ – Blóm – Visnað blóm – mold*. Með öðrum orðum, teikna breytingar og ræða um þær. Ræða síðan hvað getur breyst.
- * Leika breytingar: *Snjór – Snjókarl – Vatn . Fræ – Blóm – Visnað blóm – Mold*.
- * Teikna snjókarla á A4 karton og fylla upp í þá með marglitum kreppappírskúlum.
- * Fara út og búa til snjókarla, spreya snjókarla á glugga með snjóspreyi, byggja snjókarla með einingarkubbum, gera snjókarla úr blöðrum. Umræða: Hvað er það sem gerir snjókarl að snjókarli?
- * Eðlisfræði: Mæla snjóinn og bræða hann – athuga magnið – breyta vatninu svo í gufu...



Bangsinn

Jólasaga um bangsa sem þarf að dúsa einn uppá háalofti á meðan heimilisfólkið syngur og dansar í kringum jólatréð. Töfradís gefur honum mátt til þess að tala og hreyfa sig einu sinni á ári en þann mátt mun hann missa þegar hann eignast vin á ný. Áslaug finnur hann og dustar af honum rykið – dramatísk saga um væntumþykju.

Sögutextinn hentar í fimm heimspekitíma. Kennsluleiðbeiningarnar eru í fimm liðum það er að segja meginatriði hvers textabúts eru dregin fram og unnið með meginatriðin frekar en einstök orð eða hugtök.

1) Spurningar og vangaveltur um einmannaleika og að skilja útundan.

Dæmi úr sögutextanum:

- Einmana
- Hræddur við myrkur
- Tunglið eini vinur hans
- Sérstaklega erfið
- Saknaði
- Hann reyndi
- Hugsa
- Grét



2) Spurningar og vangaveltur um hæfileika og töframátt.

Dæmi úr sögutextanum: Ylja sér við

- Töfradís
- Hæfileika
- Þykja vænt um
- Gjöf
- Dapur

3) Spurningar og vangaveltur fallett og ljótt.

Dæmi úr sögutextanum:

- Gefa einhverjum gaum
- Hvað er að dúsa?
- Tunglið reyndi
- Áslaug fannst hann fallett en mömmu slitinn og ljótur, hvernig þá?

4) Spurningar og vangaveitur um vænt um þykju og að bjarga.

Dæmi úr sögutextanum:

- Áslaug fékk sínu framgengt, hvernig þá?
- Af hverju grét bangsi? Getur bangsi grátið?
- Af hverju var Áslaug svo góð við hann?
- Bangsi ætlar alltaf að vera góður við Áslaugu, hvers vegna?
- Þarf maður að vera lifandi til að geta talað?
- En hvers vegna eru til bangsar?
- Af hverju eiga flest öll börn bangsa?
- Hvað mundi gerast ef bangsar væru ekki til?

5) Spurningar og vangaveitur leyndarmál.

Dæmi úr sögutextanum:

- Hvað er leyndarmál
- Geta margir átt sama leyndarmálið
- Eru öll leyndarmál góð?
- Hvað er góður vinur?
- Skilur vinur bangsa aldrei eftir einan?

Óhefðbundin heimspekivinna með Bangsanum:

(Skapa samræður út frá þessum verkefnum.)

- * Hvert barn býr til að minnsta kosti hálfsmeters bangsa á maskínupappír, málar hann, setur á hann augu, nef, munn og slaufu og síðan glimmer á útlínur hans.
- * Sýnum hæfileika okkar...
- * Klippum úr kartoni út töfradís með sprota og vængi. Skreytum dísina með glimmerpennum eða setjum hana í föt með andlitslitum. Heftum og látum standa.
- * Teiknum eitthvað fallett og eitthvað ljótt.
- * Búum til leyndarmálakistu, setjum myndir ofan í hana, skrifum eitthvað, hvíslum ofan í hana og svo framvegis.
- * Koma með bangsan sinn og sýna hópnum.