

Sögusteinninn

Kennsluhugmyndir

Guðný Þorsteinsdóttir



„Sögusteinninn finnst í maríuerluhreiddri í maí. Skal maður bera hann á sér í blóðugum hálsklút og láta hann í hægra eyra þegar maður vill verða einhvers vísari af honum; segir hann þá allt sem maður vill vita.“

– Þjóðsögur Jóns Árnasonar

1. kafli – Arnarklettur



Efni: álfabyggðir, álfar, hulduheimur, vættir

Umræðuhugmyndir

Hvað vitið þið um íslenska álfa og huldufólk? Hver er helsti munurinn á þeim og álfum sem við sjáum í bíómyndum? Ræða einkenni íslensk huldufólks.

Vitið þið um einhverja álfabyggð/álfasteina? Vitið þið hvar? Vitið þið hvaða sögur tengjast þeim?

Hvaða aðrar vættir en álfa þekkið þið? Hverjar þeirra eru íslenskar?

Verkefnahugmyndir

Ef álfabyggð er á heimaslóðum nemenda er upplagt að ræða sögu hennar og fara í vettvangsferð.

Kennari les valda álfasögu fyrir nemendum. Gott er að velja sögu sem tengist þeirra heimabyggð.

Námsmarkmið

Íslenska

- lesið ævintýri, sögur og ljóð ætluð börnum.

Samfélagsfræði

- bent á tengsl valinna þátta í samfélagi, náttúru, trú og lífsviðhorfi, einkum í nærsamfélaginu.
- sagt frá einkennum og sögu heimabyggðar og tengslum við önnur svæði á Íslandi.

2. kafli – Veiki álfurinn



Efni: torfbær, gömlu mánuðirnir, mjólkurvinnsla, trog, strokkur

Umræðuhugmyndir

Hvað er torfbær? Hafið þið séð eða komið í torfbæ? Hvernig eru þeir? Hvers vegna ætli íslensk hús hafi verið byggð á þennan hátt? Í fróðleiksmolum leikjabókarinnar er stutt lýsing á torfbæ og uppbyggingu þeirra sem hægt er að lesa.

Kennari kynnr gömlu mánuðina. Upplýsingar um þá er að finna í fróðleiksmolunum og einnig t.d. hér: <https://www.visindavefur.is/svar.php?id=1132>. Hvers vegna ætli mánuðirnir hafi heitið þessum nöfnum? Ræða t.d. störfina sem þá voru unnin eða um veðráttu?

Hvaða mjólkurafurðir þekkið þið? Hverjar þeirra vann fólk áður fyrr? Hver er munurinn á því hvernig þær eru unnar nú og áður?

Hvernig voru ílát búin til og úr hverju? Er munur á því þá og í dag? Hvernig stendur á því?

Verkefnahugmyndir

Nemendur fræðast um torfbæi. Teikna mynd af torfbæ eða föndra þrívíðan torfbæ. Nemendur búa til torfbæ í tölvuforriti, t.d. í Minecraft.

Nemendur útbúa dagatal með bæði gömlu og nýju mánaðarheitunum. Teikna myndir fyrir hvern mánuð sem lýsir árstíðinni. Þetta verkefni mætti vinna í tölvu.

Nemendur skoða gömul eldhúsverkfæri, s.s. trog og strokk. Upplagt að fara á byggðasafn þar sem nemendur fá að sjá hvernig verkfærin voru notuð. Smakka mysu.

Námsmarkmið

Íslenska

- lesið ævintýri, sögur og ljóð ætluð börnum.

Samfélagsfræði

- nefnt dæmi um einkenni og stöðu Íslands í heiminum í ljósi legu, sögu og menningar.
- bent á dæmi um áhrif tækni og framkvæmda á mannlíf og umhverfi.
- sagt frá gerð og mótun íslensks samfélags fyrr og nú.
- sagt frá dæmum, um hvernig loftslag og gróðurfar hafa áhrif á hvernig fólk lifir.
- bent á dæmi um hvernig sagan birtist í munum og minningum.

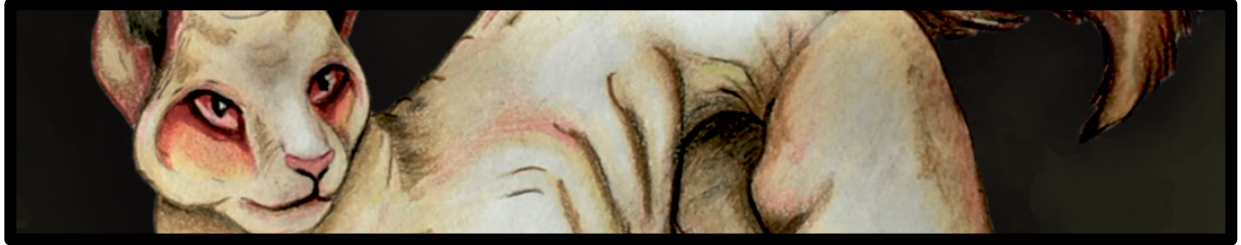
Náttúrufræði

- rætt hvernig uppfinningar hafa gert líf fólks auðveldara eða erfiðara, á heimilum og í ólíkum atvinnugreinum,

Upplýsingatækni

- nýtt upplýsingatækni og forrit við uppbyggingu einfaldra verkefna,
- notað hugbúnað/forrit við miðlun þekkingar á einfaldan hátt

3. kafli – Árans skoffín



Efni: kynjaskepnur, verkfæri, kartöflugarður

Umræðuhugmyndir

Hvaða kynjaskepnur þekkið þið? Eru einhver þeirra íslensk?

Í fróðleiksmolum leikjabókarinnar er að finna lýsingu á skoffínum og uppruna þeirra. Hvað finnst ykkur um þær? Finnst ykkur þær hljóma trúanlegar?

Verkefnahugmyndir

Nemendur lesa um íslenskar kynjaskepnur t.d. í bókinni *Íslenskar kynjaskepnur* eftir Jón Baldur Hlíðberg og Sigurð Ægisson. Nemendur fá úthlutaða skepnu og vinna nánar með hana, t.d. með því að teikna mynd, búa til veggspjald, upplýsingamyndband eða skrifa smásögu þar sem skepnan kemur fyrir.

Nemendur búa til eigin kynjaskepnu. Velja nafn, lýsa skepnunni, teikna mynd, lýsa lifnaðarháttum, hvar skepnan býr og hver uppruni hennar sé.

Námsmarkmið

Íslenska

- lesið ævintýri, sögur og ljóð ætluð börnum.
- aflað sér upplýsinga úr ýmsum tiltækum gagnabrunnum, svo sem bókum og á rafrænu formi.
- nýtt í ritun þekkingu á grunnþáttum í byggingu texta, svo sem upphafi, meginmáli og niðurlagi.
- samið texta frá eigin brjósti, svo sem sögu, frásögn, ljóð eða skilaboð.

Samfélagsfræði

- bent á dæmi um áhrif tækni og framkvæmda á mannlíf og umhverfi.
- bent á dæmi um hvernig sagan birtist í munum og minningum.
- aflað sér og nýtt vitneskju um samfélagsmálefni í námsgögnum og miðlum.

Upplýsingatækni

- nýtt upplýsingatækni og forrit við uppbyggingu einfaldra verkefna.
- notað hugbúnað/forrit við miðlun þekkingar á einfaldan hátt.

4. kafli – Grasaseyðið



Efni: lækningajurtir, askur

Umræðuhugmyndir

Hvers vegna ætli fólk hafi borðað úr öskum en ekki setið til borðs og borðað af diskum?

Verkefnahugmyndir

Nemendur fræðast nánar um jurtirnar sem koma fram í kaflanum. Hægt er að skoða myndir og lesa upplýsingar á Plöntuvef Menntamálastofnunar (<https://www1.mms.is/flora/>), á vefnum Flóra Íslands (<http://www.floraislands.is/>) og í bókinni *Flóra Íslands – blómplöntur og byrkingar* eftir Hörð Kristinsson, Þóru Ellen Þórhallsdóttur og Jón Baldur Hlíðberg. Inni á Plöntuvefnum geta nemendur slegið inn leitarorð, s.s. seyði, smyrsl og lækningajurt og fundið aðrar jurtir sem notaðar hafa verið sem lækningajurtir. Nemendur búa til veggspjöld með upplýsingum um valdar jurtir.

Nemendur skoða myndir af öskum eða raunverulega aska ef hægt er. Skoða mismunandi útskurð á lokunum og hanna eigið lok.

Námsmarkmið

Náttúrufræði

- lýst algengustu lífverum í nánasta umhverfi sínu.

Íslenska

- aflað sér upplýsinga úr ýmsum tiltækum gagnabrunnum, svo sem bókum og á rafrænu formi.

Samfélagsfræði

- bent á dæmi um hvernig sagan birtist í munum og minningum.

Upplýsingatækni

- nýtt rafrænt námsefni á einföldu formi til stuðnings við vinnutækni og vinnulag.

5. kafli – Sögusteinninn



Efni: Sögusteinn, galdramunir, þjóðsögur, skjaldarmerki

Umræðuhugmyndir

Hvernig haldið þið að sögur hafi varðveist áður en farið var að skrifa þær niður?

Hvað væri öðruvísi ef við hefðum ekki leiðir eins og bækur eða myndbönd til að varðveita sögur og staðreyndir?

Í sögunni ætlar höfðinginn að láta varpa Gjúka í dýflissu fyrir blekkingarnar. Hvað er gert í okkar samfélagi ef einhver brýtur af sér?

Verkefnahugmyndir

Nemendur lesa og vinna verkefni tengd þjóðsögum. Þau búa til eigin sögusteinn sem getur annað hvort verið hlaðvarp eða myndband þar sem þau lesa inn þjóðsögur. Nemendur geta auk þess búið til box sem á að líkjast sögusteininum og sett *bluetooth* hátalara inn í hann þannig að hægt sé að hlusta á sögurnar úr boxinu/steininum.

Nemendur útbúa eigið skjaldarmerki, t.d. fyrir bekkinn, skólann eða fjölskylduna sína. Við hönnunina eiga þau að velta fyrir sér hvaða hlutir, dýr eða tákn passa við það sem skjaldarmerkið stendur fyrir. Hver hópur kynnir sitt merki og útskýrir merkingu þess.

Nemendur skoða betur einkenni galdramuna. Ræða um algenga galdramuni í ævintýrum, bókum og myndum, s.s. töfrasprotu, huliðsskikkjur og töfrahringa. Nemendur geta svo hannað eigin galdamun. Ein leið til þess væri að láta nemendur draga hlut úr poka og finna upp á galdraeiginleika fyrir hlutinn. Setja að lokum upp sýningarborð með mununum.

Námsmarkmið

Íslenska

- aflað sér upplýsinga úr ýmsum tiltækum gagnabrunnum, svo sem bókum og á rafrænu formi.
- lesið ævintýri, sögur og ljóð ætluð börnum.
- beitt skýrum og áheyrilegum framburði.

Samfélagsfræði

- bent á dæmi um hvernig sagan birtist í munum og minningum.
- bent á tengsl valinna þátta í samfélagi, náttúru, trú og lífsviðhorfi, einkum í nærsamfélaginu.
- tjáð þekkingu sína og viðhorf með ýmsum hætti.
- sýnt tilitssemi og virðingu í samskiptum og samvinnu við aðra.
- tekið þátt í samstarfi og samræðu í jafningjahópi.

Upplýsingatækni

- nýtt upplýsingatækni og forrit við uppbyggingu einfaldra verkefna.
- notað hugbúnað/forrit við miðlun þekkingar á einfaldan hátt.

6. kafli – Draugarnir í Drungaskógi



Efni: draugar, vatnadísir, þjóðlög, rúnir, galdrastafir

Umræðuhugmyndir

Ræða drauga og vatnavættir. Hvaða vatnavættir þekkja nemendur? Hafmeyjar, Lagarfljótsorminn, nykur, eitthvað annað? Hvað er draugur í ykkar huga? Í fróðleiksmolum leikjabókarinnar er talað um nokkrar tegundir af íslenskum draugum, passar einhver þeirra við ykkar hugmyndir?

Hvað er þjóðlag? Hvaða íslensku þjóðlög þekkið þið? Hvers konar hljóðfæri ætli hafi verið notuð áður fyrir á Íslandi?

Verkefnahugmyndir

Nemendur skoða betur fornnorræna rúnalettrið fúþark. Þau geta fengið að skrifa nafnið sitt með fúþark eða rist/málað rúnir á einhverja muni. Þau skoða merkingu fúþark-rúnanna og hanna eigið galdratákn með því að raða saman tveimur eða fleiri rúnum. Þau gefa rúninni sinni nafn og skrifa niður skýringu á mætti hennar. Dæmi um slíka nýja rún gæti verið að tengja saman rúnirnar *gebo* og *kano* og máttur hennar gæti verið aukin þekking. Upplýsingar um fúþark er m.a. að finna hér:

<https://is.wikipedia.org/wiki/R%C3%BAAnir>.

Nemendur skoða algenga galdrastafi sem notaðir voru í talsverðum mæli á 17. öld, s.s. ægishjálms og vegvísi. Margar þjóðsögur um íslenska galdramenn eru í *Þjóðsögum Jóns Árnasonar*, t.d. um Eirík í Vogsósum og Galdra-Möngu. Eiríkur var prestur og stundaði hvítagaldr, þ.e. læknaði fólk og rak burt illa anda. Galdra-Manga var (ranglega?) sökuð um svartagaldr. Hægt væri að skoða fáeinar galdrasögur, sjá hvaða galdrar voru framdir og safna örstuttum lýsingum á þeim í nýja galdraskræðu ásamt galdrastöfum og gefa skræðunni nafn. Upplýsingar um galdrastafi má m.a. finna á vefsíðu Galdrasýningar á Hólmavík, <http://www.galdrasýning.is/>, eða í bókinni *Galdraskræða* eftir Skugga.

Nemendur lesa íslenska draugasögu og/eða þjóðsögu um vatnavættir og vinna með sögurnar, t.d. með því að teikna myndir eða lesa þær inn í sögusteininn (sjá hugmyndir úr 5. kafla).

Nemendur búa til hreyfimynd (stop motion) úr valinni draugasögu. T.d. er hægt að nota smáforritið Stop Motion Studio fyrir iPad. Nemendur geta notað LEGO-figúrur til þess eða teiknað myndir og klippt þær út.

Nemendur hlusta á íslensk þjóðlög og kynnast íslenskum hljóðfærum, s.s. langspili. Hér eru myndbönd sem sýna spil á langspil: <https://www.youtube.com/watch?v=e7N2HqRAsPM> og https://www.youtube.com/watch?v=vJH_67xFKdM.

Nemendur nota tónlistargerðarforrit eins og t.d. GarageBand til að semja eigið tónverk í þjóðlagastíl.

Nemendur syngja íslenskt þjóðlag inn á rafrænt form.

Námsmarkmið

Tónmennt

- tekið þátt í að skapa og flytja einfalt tónverk/ hljóðverk og skráð það á einfaldan hátt.
- greint einföld stílbrigði í tónlist (t.d. íslenskt þjóðlög).

Íslenska

- aflað sér upplýsinga úr ýmsum tiltækum gagnabrunnum, svo sem bókum og á rafrænu formi.
- lesið ævintýri, sögur og ljóð ætluð börnum.

Samfélagsfræði

- bent á dæmi um hvernig sagan birtist í munum og minningum.
- bent á tengsl valinna þátta í samfélagi, náttúru, trú og lífsviðhorfi, einkum í nærsamfélaginu.
- tjáð þekkingu sína og viðhorf með ýmsum hætti.
- sýnt tilitssemi og virðingu í samskiptum og samvinnu við aðra.
- tekið þátt í samstarfi og samræðu í jafningjahópi.

Upplýsingatækni

- nýtt upplýsingatækni og forrit við uppbyggingu einfaldra verkefna.
- notað hugbúnað/forrit við miðlun þekkingar á einfaldan hátt.

7. kafli – Jarmið á hæðinni



Efni: tóskapur, gamall fatnaður

Umræðuhugmyndir

Ræða fatnað á Íslandi áður fyrr. Hvers vegna voru föt eins og þau voru? Hvers vegna voru ákveðin efni notuð en ekki önnur. Úr hverju eru fötin okkar í dag? Nemendur skoða efnislýsingar á fötunum sínum. Hvaðan koma efnin? Hvers vegna ætli þetta hafi breyst frá því áður fyrr?

Verkefnahugmyndir

Nemendur skoða verkfæri sem notuð voru við tóskap, s.s. rokka, snældur og vefstóla. Fá að kynnast því hvernig þau voru notuð og fá sjálf að prófa ef aðstaða er til. Mörg byggðasöfn eru með slíka gripi og sums staðar er hægt að fá kynningar.

Nemendur skoða þjóðlegan klæðnað. Nemendur teikna myndir af fólki í slíkum klæðnaði eða hanna föt á dúkkulísur. Hægt er að finna sniðmát fyrir dúkkulísulíkama með því að leita á netinu eftir „paper doll template“.

Inni á vefsíðu Þjóðbúningaráðs er mikið af góðum myndum: <http://buningurinn.is/>

Námsmarkmið

Textílmennt

- sagt frá íslensku hráefni og unnið með það á einfaldan hátt.
- fjallað um íslenskt hráefni í samhengi við sögu og sjálfbærni.

Samfélagsfræði

- bent á dæmi um hvernig sagan birtist í munum og minningum.

8. kafli – Tröll!



Efni: tröll, kláfur

Umræðuhugmyndir

Hvað vitið þið um íslensk tröll? Hvaða tröllasögur hafið þið heyrt? Þekkið þið erlend tröll og hver er munurinn á þeim og þeim íslensku? Hér mætti skoða skandinavísku tröllin en ekki er ólíklegt að margir nemendur þekki þau frá teiknimyndinni *Trolls* frá 2016. Hafið þið séð kletta og hraun sem líkjast tröllverum?

Verkefnahugmyndir

Nemendur lesa íslenska tröllasögu, teikna tröll, skoða hraun og reyna að sjá tröll í þeim. Ef það er hraun í heimabyggð þá er upplagt að fara í vettvangsferð með myndavél og smella myndum af tröllunum í hrauninu. Hægt er að skerpa á tröllunum með því að teikna ofan í myndirnar. Nemendur skrifa sögu um hvernig tröllið sem það tók mynd af varð að steini.

Nemendur skoða myndir og myndbönd af kláfum, bæði gömlum og einföldum og nútímalegum. Hægt er að finna myndir af nútímakláfum á netinu með því að slá inn „cableway“ eða „cable car“. Nemendur hanna kláf úr litlum kassa og snæri og nota til að flytja hluti á milli borða í stofunni.

Námsmarkmið

Íslenska

- aflað sér upplýsinga úr ýmsum tiltækum gagnabrunnum, svo sem bókum og á rafrænu formi.
- lesið ævintýri, sögur og ljóð ætluð börnum.

Samfélagsfræði

- bent á dæmi um hvernig sagan birtist í munum og minningum.

9. kafli – Útilegumenn í Ógæfuhrauni



Efni: útilegumenn, hverafuglar, hraun, heyannir, orf, ljáir, hrifur, heybaggi

Umræðuhugmyndir

Hvað voru útilegumenn? Eru þeir enn til?

Þekkið þið verkfærin orf og ljá? Hvernig voru þau notuð? Hvers vegna ætli sláttuvélar hafi ekki verið notaðar?

Hvers vegna léku börn sér með dýrabein og skeljar en ekki leikföng eins og við þekkjum í nútímanum? Hafið þið einhvern tíman leikið ykkur með hluti sem líta ekki út eins og leikföng? Hvað ímyndið þið ykkur að hlutirnir séu?

Verkefnahugmyndir

Nemendur skoða orf og ljá og hrífu. Smíða orf og ljá úr tré.

Nemendur skoða dýrabein og skeljar og fræðast um hvernig hlutirnir voru notaðir sem leikföng.

Nemdur lesa þjóðsögu um útilegumenn.

Nemendur vinna með ljóðið *Á Sprengisandi* eftir Grím Thomsen:

Ríðum, ríðum og rekum yfir sandinn,
rennur sól á bak við Arnarfell,
hér á reiki er margur óhreinn andinn,
úr því fer að skyggja á jökulsvell.
Drottinn leiði drösulinn minn,
drjúgur verður síðasti áfanginn.

Þey þey! þey þey! þaut í holti tóa,
þurran vill hún blóði væta góm,
eða líka einhver var að húa
undarlega digrum karlaróm.
Útilegumenn í Ódáðahraun
eru kannske að smala fé á laun.

Ríðum, ríðum, rekum yfir sandinn,
rökkrið er að síga á Herðubreið,
álfadrottning er að beisla gandinn,
ekki er gott að verða á hennar leið.
Vænsta klárinn vildi eg gefa til
að vera kominn ofan í Kiðagil.

Til eru nokkrar útgáfur af laginu á Youtube sem nemendur geta hlustað á. T.d.:

<https://www.youtube.com/watch?v=UM2kV8S2hvc>

Nemendur læra ljóðið og lagið og setja upp söngatriði þar sem farið er í hlutverk persóna úr textanum, s.s. ferðalanga sem ríða yfir sandinn, tófa, útilegumenn og álfadrottning.

Nemendur nota smáforritið Orðaflipp til að raða saman orðum ljóðsins, annað hvort á réttan hátt eða búa til nýtt ljóð úr orðunum. Smáforritið er hægt að sækja á AppleStore. Kennari þyrfti að undirbúa þetta með því að búa til nýtt verkefni í Orðaflippi, velja að nota eigin orð og afrita og líma ljóðatextann inn í Orðaflipp-verkefnið. Sniðugt væri að byrja á einu erindi. Þá birtast orðin úr ljóðinu en ekki í rétttri röð þannig að nemendur geta raðað rétt upp eða skapað nýtt ljóð.

Námsmarkmið

Tónmennt

- tekið þátt í að skapa og flytja einfalt tónverk/ hljóðverk og skráð það á einfaldan hátt.
- greint einföld stílbrigði í tónlist (t.d. íslenskt þjóðlög).

Íslenska

- aflað sér upplýsinga úr ýmsum tiltækum gagnabrunnum, svo sem bókum og á rafrænu formi.
- lesið ævintýri, sögur og ljóð ætluð börnum.
- beitt skýrum og áheyrilegum framburði.
- tjáð sig með aðstoð leikrænnar tjáningar frammi fyrir hópi og staðið fyrir máli sínu.
- átt góð samskipti, hlustað og sýnt kurteisi.
- samið texta frá eigin brjósti, svo sem sögu, frásögn, ljóð eða skilaboð.
- nýtt sér fyrirmyndir í ritun, svo sem af lestri bóka, blaða eða rafræns efnis.
- skrifað og leyft öðrum að njóta þess með upplestri höfundar eða lestri lesanda.

Samfélagsfræði

- bent á dæmi um hvernig sagan birtist í munum og minningum.

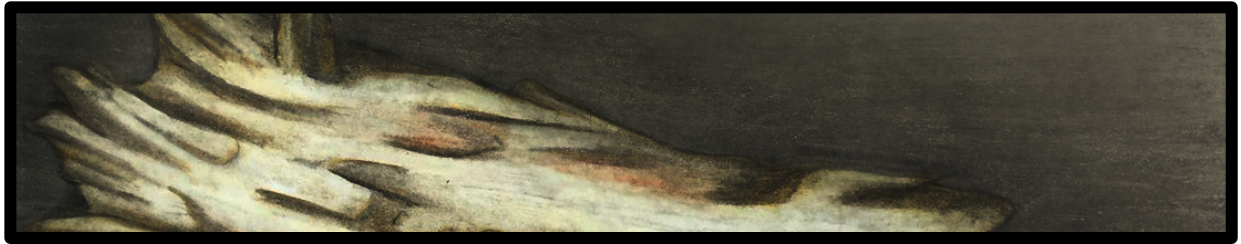
Leiklist

- tekið virkan þátt í leikrænu ferli í hópi og sýnt skólasystkinum tillitssemi.
- notað einfalda leikmuni og sviðsbúnað til að styðja við sköpun sína.
- lært stuttan texta og flutt hann á skýran hátt fyrir áhorfendur.

Upplýsingatækni

- nýtt upplýsingatækni og forrit við uppbyggingu einfaldra verkefna.
- notað hugbúnað/forrit við miðlun þekkingar á einfaldan hátt.

10. kafli – Ofan í Sandhellum



Efni: dökkálfar, ljósgjafar

Umræðuhugmyndir

Hvers konar ljósfæri þekkið þið? Hver þeirra hafið þið notað? Hvað þarf til að þessir ljósfæri/ljósgjafar virki? Það þarf t.d. lýsi í lýsislampa. Hvernig ætli það hafi verið að hafa ekki rafmagn til að lýsa upp hús og götur yfir vetrartímann?

Í íslenskum þjóðsögum kemur aðallega fyrir ein tegund af álfum, sem eru bjartir og fínt klæddir. Í norrænni ásatrú voru þó einnig til dökkálfar. Þekkið þið fleiri tegundir af álfum úr ævintýrasögum, kvikmyndum og tölvuleikjum?

Ræða mismunandi tegundir af álfum og jafnvel almennt um mismunandi tegundir af ævintýraverum. Hafa í huga að dökkálfarnir í sögunni reynast ekki vera vondir (það er ekki samasemmerki milli dökkur og illur). Dökkálfarnir voru bornir röngum sökum, þeir stálu ekki Sögusteininum heldur keyptu hann í góðri trú af grasalækninum og ljósálfinum Hugrúnu, sem hafði stolið honum.

Verkefnahugmyndir

Nemendur kynnast betur gömlum ljósgjöfum. Kyndlar, tólgarkerti, lýsislampar. Ef aðstæður leyfa væri sniðugt að sýna þessa ljósgjafa. Útskýra að tólgarkertin eru æt og voru því uppáhald kertasníkis. Hægt er að horfa á erlend myndbönd á Youtube um ljósgjafa. Hér er eitt sem sýnir margskonar ljósgjafa á 18. öld: <https://www.youtube.com/watch?v=HUPicKky8q4>. Hér er annað sem sýnir olíulampa sem er svipaður og lýsislamparnir. Ef það er leiðrofn í skólanum gætu nemendur hannað sinn eigin lýsislampa.

Námsmarkmið

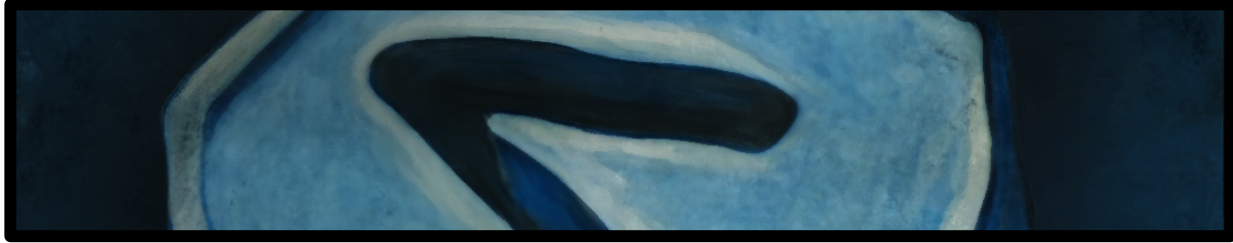
Íslenska

- aflað sér upplýsinga úr ýmsum tiltækum gagnabrunnum, svo sem bókum og á rafrænu formi.
- lesið ævintýri, sögur og ljóð ætluð börnum.

Samfélagsfræði

- bent á dæmi um hvernig sagan birtist í munum og minningum.

11. kafli – Saga Helenu og Unnars



Efni: skotthúfa, þjóðlegur matur, sögustundir

Umræðuhugmyndir

Hvernig hafa sögur varðveist í gegnum tíðina? Oft voru sögur ekki verið skrifaðar niður fyrr en hundruð árum eftir að þær voru fyrst sagðar. Hvaða áhrif teljið þið að það hafi haft á sögunar? Þekkið þið einhverja fræðimenn sem söfnuðu og skráðu niður þjóðsögur og ævintýri? (Hér er t.d. verið að leita eftir Jóni Árnasyni og Grimms-bræðrum). Hvernig haldið þið að þeir farið að því að vinna vinnuna sína?

Borðið þið oft þjóðlegan íslenskan mat? Hvernig finnst ykkur hann? Hvað var gert við matinn til að hann geymdist lengur? Hvað gerum við í dag til að geyma mat lengur?

Hér væri einnig hægt að ræða á almennum nótum um hvort nemendum finnist einhver bera ábyrgð á hvarfi Sögusteinsins. Hugrún grasalæknir stal steininum og seldi hann til dökkálfanna vegna þess að hún hafði ekki efni á lækningajurtum fyrir þorpsbúana í Holtabakka, sökum þess að höfðinginn hundsæði óskir hennar án þess að gera sér grein fyrir afleiðingunum.

Verkefnahugmyndir

Nemendur skrifa eigin þjóðsögu sem þau lesa inn í sögusteininn sinn (sjá hugmyndir fyrir 5. kafla).

Nemendur skoða skotthúfu og búa til eigin skotthúfu, annað hvort með því að prjóna frá grunni eða sauma skott á húfu.

Nemendur kynnast betur þjóðlegum mat og útbúa smakkborð. Haldin er sögustund í bekknum þar sem nemendur eru búnir að æfa sig í að segja sögu, annað hvort sem þau hafa skrifað sjálf eða íslenska þjóðsögu. Það gæti verið gaman að sameina smakkborðið og sögustundina og bjóða foreldrum eða öðrum nemendum í heimsókn. Verkefni tengd fyrri köflum geta verið til sýnis.

Námsmarkmið

Heimilisfræði

- tjáð sig á einfaldan hátt um jákvæð samskipti við borðhald, helstu hátíðir Íslendinga, siði sem þeim fylgja og þjóðlegan mat.

Íslenska

- hlustað og horft með athygli á upplestur, leikið efni, ljóð og söngva og greint frá upplifun sinni.
- beitt skýrum og áheyrilegum framburði.
- tjáð sig með aðstoð leikrænnar tjáningar frammi fyrir hópi og staðið fyrir máli sínu.
- sagt frá eftirminnilegum atburði og lýst ákveðnu fyrirbæri, endursagt efni sem hlustað hefur verið á eða lesið.

- átt góð samskipti, hlustað og sýnt kurteisi.
- samið texta frá eigin brjósti, svo sem sögu, frásögn, ljóð eða skilaboð.
- nýtt sér fyrirmyndir í ritun, svo sem af lestri bóka, blaða eða rafræns efnis.
- skrifað og leyft öðrum að njóta þess með upplestri höfundar eða lestri lesanda.

Samfélagsfræði

- bent á dæmi um hvernig sagan birtist í munum og minningum.
- komið auga á nokkra þætti sem hafa haft áhrif á mannlífið í tímans rás, svo sem umhverfi og skipulag samfélaga.

Upplýsingatækni

- nýtt upplýsingatækni og forrit við uppbyggingu einfaldra verkefna.
- notað hugbúnað/forrit við miðlun þekkingar á einfaldan hátt.