

Umsókn um styrk úr Próunarsjóði leikskóla í Garðabæ

Ábyrgðarmaður/menn

- Ábyrgðarmaður, vinnustaður og netfang

Ásrún Vilbergsdóttir
asar@hjalli.is

Samstarfsaðilar

- Tengiliður vinnustaður og netfang

Bjarney Björnsdóttir
bjarney@hjalli.is

Upphafsdagur verkefnis

September 2017

Lokadagur verkefnis

Júní 2018

Heiti verkefnis

„Leikur að læra“

Hvert er markmið verkefnis?

„Leikur að læra“ stendur fyrir því að finna einfaldar og faglegar leiðir fyrir kennara til að gefa nemendum sínum tækifæri á að læra í gegnum leiki og hreyfingu.

Þannig kynnast nemendur þeirri velliðan og auka orku sem hreyfing gefur og geta nýtt sér í framtíðinni.

Lestur og stærðfræði flettast inn í leikinn og hreyfinguna og auka áhuga nemenda á þeim námsgreinum.

Mikið er lagt upp úr að efla **hljóðkerfisvitund** nemenda svo þau verði betur búin undir lestranám.

Verkefnið stuðlar einnig að því að brúa bilið á milli leik- og grunnskóla.

Tenging verkefnis við skólastefnu Garðabæjar

Leiðarljós í skólastefnu Garðabæjar eru: metnaður, virðing, sköpun, og gleði. Þessi leiðarljós samræmast mjög vel þeirri hugmyndarfræði sem liggur að baki verkefninu „Leikur að læra“.

Metnaður: Kennarinn og stjórnandi verkefnisins þurfa að sýna metnað og áhuga á verkefninu til þess að það blómstri inn í leikskólanum.

Gleðin: Gleðin er rauður þráður í gegnum verkefnið. Þar skiptir kennarinn miklu máli hvernig hann leggur verkefnið inn fyrir nemendur og hvernig hann nær að skapa eftirvæntingu og ánægju fram hjá hverjum og einum nemanda.

Sköpun: Nemendur fá að skapa sínar eigin leiðir og koma með hugmyndir af verkefnum. Sköpunin er annarsvegar í formi leikrænar tjáningar eða efnisleg.

Virðing: Nemendum er kennt að taka tillit og bera virðingu fyrir því sem kennarinn leggur til. Nemandinn fær góðar og skýrar upplýsingar hvað má og hvað má ekki. Kennarinn er fyrirmynd nemandans og skiptir hér miklu máli.

Tenging verkefnis við aðalnámskrá leik-, grunn- og framhaldsskóla (Hámark 200 orð)

Leikur að læra verkefnið - kemur inn á alla þá sex grunnþætti menntunar sem Aðalnámskrá leikskóla gengur út frá þ.e.a.s.

Læsi: hér fær nemandinn tækifæri á að lesa í aðstæður og umhverfið sitt í gegnum leikinn, ýmiss verkefni/leikir eru lögð fyrir nemandann og honum falið að leysa af hendi. Leiðin til læsis/lestranáms er höfð mikið inn í verkefninu þar sem verkefnin byggjast mikið upp á að efla hljóðkerfisvitund nemenda.

Sjálfbærni: Nemandinn fær verkefni / gögn sem hann þarf að leysa og finna lausnir.

Heilbrigði: Mikil hreyfing er í öllum verkefnum sem lögð eru fyrir nemendur. Nemendur læra í gegnum leik og hreyfingu þar sem reynir á ýmsa þætti eins og úthald – jafnvægi og snerpu svo eitthvað er nefnt.

Velferð: Leikur að læra verkefnið er sniðið þannig að allir geti tekið þátt. Hugsað er út frá því hvað er best fyrir nemandann og allir fá að vera þátttakendur á sínum forsendum.

Lýðræði: Allir eru jafnir og allir fá að spreyta sig á sínum forsendum.

Sköpun: Nemendur fá möguleika á því að hafa áhrif á verkefnið og fá tækifæri á að skapa og undirbúa það sem leikurinn gengur út frá. Að finna lausnir og deila hugmyndum gerir nemendur frjóa og hugmyndaríka.

Tenging verkefnis við áherslupætti sjóðsins

Verkefnið „*Leikur að læra*“ kemur inn á þá áherslupætti sem þróunarsjóður Garðabæjar leggur til að höfð eru til hliðsjónar fyrir skólaárið 2015 -2016.

Þeir eru:

Hreyfing og velferð: Mikið er lagt upp úr hreyfin í verkefninu og má segja að það sé rauðíþráðurinn inn í verkefninu. Þá er **velferð** / hagsmunir allra nemenda höfð að leiðarljósi þar sem allir fá að vera á sínum forsendum.

Lýðræði og mannréttindi: Allir eru jafnir og allir fá að leysa verkefnin á sínum forsendum.

Samskipti og félagsfærni : Verkefnin eru byggð þannig upp að stundum reynir á kjark einstaklingsins og stundum á samvinnu og vináttu.

Sjálfbærni og samvinnu á milli skólastiga: Leikur að læra leggur áherslu á að nemendur verði sjálfstæðari og eigi auðveldara með að fara yfir á annað skólastig.

Ávinningur verkefnisins fyrir skólann (Hámark 200 orð)

Verkefnið „*Leikur að læra*“ kemur til með að efla og styrkja starfið innan leikskólans Ása. Allir kennarar fá góða leiðsögn og kennslu í lifandi og skemmtilegum kennsluaðferðum. Verkefnið mun hjálpa til við að brúa bilið á milli skólastiga og efla nemendur í ýmsum þáttum s.s. hreyfingu, lestri og stærðfræði.

Verkefnið stuðlar einnig að góðri samvinnu foreldra þar sem „*Leikur að læra*“ hefur þróað sérstaka áætlun þar sem foreldrar leikskólabarna eru á skemmtilegan hátt virkjaðir inn í nám barna sinna.

Foreldrar fá tækifæri á að kynna sér verkefnið á sérstökum kynningarfundum og er þeim einnig boðið upp á að sækja námskeið ef þeir óska.

Verkefnið eflir samstarf við foreldra.

Ávinningur verkefnisins fyrir Garðabæ (Hámark 200 orð)

Ávinningur verkefnisins fyrir Garðabæ er að þeir nemendur sem fara í gegnum verkefni „*Leikur að læra*“ komi til með að ná fyrr tókum á lestri og stærðfræði og eiga þar af leiðandi léttara með að hefja og stunda nám í grunnskóla.

Einnig mun verkefnið efla enn frekari áhuga nemenda á mikilvægi hreyfingar og eiga góð samskipti við aðra.

Tímasett framkvæmdaráætlun

- Helstu verkþættir
- Hvenær eru þeir unnir?

Verkefnið „*Leikur að læra*“ mun standa formlega yfir skólaárið 2017 -2018, þetta er framhald af því sem var gert á fyrri tveimur skólaárum. Haldið áfram með þá reynslu og þekkingu sem það skilur eftir fyrir kennara skólans.

Helstu verkþættir eru: Hreyfing, skynjun, hlustun, samvinna, úrlausnir og félagsfærni. **Hvenær unnið:** Unnið verður bæði í litlum og stórum hópum þó aðalega í litlum. Hver hópstjóri mun vinna með hópinn sinn í skipulögðum hópatímum. Hópatímar eru fyrir og eftir hádegi klukkutíma í senn.

Einnig blandast hópar saman sem hafa sama aldur og leysa þrautir og verkefni í samvinnu.

Sérfræðingar og ráðgjafar verkefnisins

- Nöfn og hlutverk

Stofnandi / eigandi og þjálfari verkefnisins er Kristín Einarsdóttir íþrótta og grunnskólakennari.

Kristín kom inn í skólann og hélt fyrirlestur um Leikur að Læra og svo var námskeið þar sem kennarar fóru á þar sem farið er yfir þau gildi sem verkefnið stendur fyrir og hugsunina á bakvið heildarhugmyndina verður kynnt. Farið verður á annað námskeið í september á vegum Leikur að Læra.

Námskeiðið var hagnýtt og fengu kennararnir mikið af góðum hugmyndum sem hægt er að nota í skólastarfinu sem og í verkefninu.

Kennarar setja inn á heimasíðu skólans fréttir og myndir af verkefninu á tveggja vikna fresti

Kristín mun koma 3x yfir skólaárið, oftast ef þess þarf, þar sem hún fylgir verkefninu eftir og tekur stöðuna á því í samvinnu við kennara leikskólans.

Mat á verkefninu

- Hvernig fer mat fram á því hvort markmiðum verkefnisins hafi verið náð?

Eins og áður sagði þá mun þjálfarinn Kristín koma reglulega inn í leikskólann og taka stöðuna á verkefninu og hvort verið er að vinna að þeim markmiðum sem upphaflega voru gefin.

Kristín gera það með því að fylgjast með hvernig kennarar eru að vinna að verkefninu og hver árangur þess er.

Afrakstur verkefnisins og kynning

- Hver er afraksturinn? Huglægur/hlutlægur
- Hvar verður verkefnið kynnt að því loknu?

Afrakstur af „*Leikur að læra*“ er bæði huglægur og hlutlægur. Nemendur munu ná fyrir tókum á lestri og stærðfræði. Verkefnið eykur hreyfigetu nemanda og eflir samvinnu hjá þeim.

Verkefnið verður kynnt fyrir foreldrum í upphafi og í lokin. Stefnt er á að halda verkefninu áfram innan skólans.

Kostnaðaráætlun

- Um áætlaðan raunkostnað er að ræða

Kostnaðarliður	Einingarfjöldi	Samtals
Laun þátttakenda	Tímafjöldi x 5.500	
Laun sérfræðinga og ráðgjafa/námskeið	30 x 12.000	360.000
Efniskaup	Áskrift af vef 30.000, Námsgögn 40.000	70.000
Alls sótt um		430.000

Garðabær dags. 30.03.17

Ábyrgðarmaður umsóknar

Ásrún Vilbergsdótti

Undirskrift skólastjóra

____**Ásrún Vilbergsdóttir**_____
