HUGTAKALEIKIR
(GRUNNUPPSKRIFT)

Aldur nemenda: 5 ára og upp úr
Viðfangsefni: hugtakagreining - aðferðina má nota á margvísleg hugtök, sókratísk samræða fyrir börn
Færni- og viðhorfamarkmið: Hugtakaleikir ná að þjálfa flesta færniþætti sem skilgreindir eru í námskrá Verkefnabankans
Efni og áhöld: Myndir/úrklippur á spjöldum fyrir yngri börn en setningar/fullyrðingar á spjöldum fyrir eldri nemendur. Þrjú afmörkuð svæði í heimakrók eða á töflu. Svæðin má merkja með litum (gulur, rauður, grænn), böndum eða merkispjöldum.
Tími/umfang: 40-160 mínútur (eftir áhuga nemenda og umfangi hugtaksins)
Höfundur verkefnis: Clinton Golding
Þýðing og viðbætur: Brynhildur Sigurðardóttir, Jóhanna Guðrún Ólafsdóttir

KENNSLULEIÐBEININGAR

Hugtakaleikur er samræðuferli sem unnið er út frá dæmasafni frekar en sögu eða annars konar kveikju. Hugtakaleikir eiga sér skýrt lokatakmark sem er að skilgreina hugtakið sem leikurinn fjallar um hverju sinni. Dæmasafnið er notað til að leggja drög að skilgreiningu og prófa skilgreiningu sem er í vinnslu. Hugmyndin að hugtakaleikjum kemur úr áströlsku námsefni eftir Clinton Golding sem Verkefnabanki Heimspekitorgsins mælir með:

- Golding, C. (2002). *Connecting concepts: thinking acrivities for students*. Melbourne: ACER.

Í bókinni er skýr og góð umfjöllun um heimspekilega samræðufélagið, hugtakaleikirnir eru útskýrðir með dæmum úr raunverulegum kennslustundum og fjölmörg dæmasöfn eru gefin með skýringum á þeim heimspekilegum hugmyndum sem dæmasafnið byggir á.

LÝSING Á VINNU – YNGSTA STIGIÐ:

Gott er að vinna hugtakaleik út frá sögu sem hefur að geyma hugtakið sem ætlunin er að greina. Ævintýri eins og *Rauðhetta og úlfurinn* býður til dæmis upp á rannsókn á hugtökunum góður-vondur og ævintýrið um *Hans klaufa* býður til rannsóknar á hugtökunum gáfur-heimska.

Byrjað er á að lesa söguna fyrir börnin. Sögupersónur eru síðan teknar út og kynntar með myndum sem kennari hefur útbúið. Síðan fær hópurinn spurningu um tiltekna sögupersónu, t.d. „Er úlfurinn góður eða vondur?“ eða „Er Hans klaufi gáfaður eða heimskur?“ Gott er að merkja svarmöguleikana með litum á gólfið milli barnanna:

- rauður getur þá táknað **vondur, heimskur**
- grænn er **góður, gáfaður**
- gulur er **hlutlaus** (eða veit ekki)

Þú skalt biðja hvert barn um að segja í hvaða flokk (gulur, rauður, grænn) sögupersónan passar best og útskýra af hverju. Samræða fer fram um flokkunina og þú skalt hvetja nemendur til að segja hvort þeir séu sammála/ósammála hinum sem hafa talað. Það er nauðsynlegt að minna nemendur á að rökstyðja mál sitt með því að spyrja eins oft og þörf er á „af hverju segir þú það?“.

© 2013 VERKEFNABANKI HEIMSPEKITORGSINS, CLINTON GOLDING, BRYNHILDUR SIGURÐARDÓTTIR, JÓHANNA GUÐRÚN ÓLAFSDÓTTIR
Verkefnabanki Heimspekitorgsins er samstarfsverkefni Félags heimspekikennara, The Philosophy Man og kennara hjá Hagnýtri heimspeki.

Þegar hópurinn er sammála um hvernig best sé að flokka fyrstu sögupersónuna má taka aðrar sögupersónur fyrir á sama hátt. Í *Rauðhettu* má t.d. spyrja um ömmuna, Rauðhettu, veiðimanninn og mömmu hennar Rauðhettu. Í *Hans klaufa* má t.d. spyrja um bræðurna, föðurinn, prinsessuna og skrifarana.

Með 4-7 ára börnum getur verið nægilegt að fara í gegnum þessa flokkun og umræðurnar í kringum hana. Með eldri börnum má halda áfram og biðja hópinn um að búa til skilgreiningu á hugtökunum sem verið er að greina, t.d. með því að svara spurningum eins og „Hvað er að vera góður?“ eða „Hvað er að vera gáfaður?“

Dæmi um aðra hugtakaleiki fyrir yngstu börnin:

- Vinur- hugtakaleikur
- Hugurinn - hugtakaleikur

Lýsing á vinnu – eldri nemendur:

Fyrir eldri nemendur eru setningar eða fullyrðingar viðfangsefnið. Hægt er að vinna með ýmis hugtök og í Verkefnabanka Heimspekitorgsins má finna nokkur dæmasöfn sem hafa reynst vel í kennslu. Hugrekki er dæmi um hugtak sem mjög skemmtilegt er að fjalla um í hugtakaleik. Kennari þarf ekki að eiga tilbúið dæmasafn heldur getur hann látið nemendur búa til dæmin.

Byrjaðu hugtakaleikinn á því að skrifa á töfluna: „Hvað er hugrekki?“ Gefðu nemendum síðan góðan tíma til að skrifa dæmi um atburð sem þeim finnst lýsa hugrekki og annað dæmi um atburð sem þeim finnst lýsa fullkomnu hugleysi. Dæmin eiga ekki að vera löng, helst bara ein setning sem segir frá einhverju sem manneskja gerir eða hefur lent í. Láttu nemendur skrifa dæmin sín stórum stöfum á A4 eða A3 blöð. Safnaðu dæmunum saman, ruglaðu röðinni og dreifðu þeim aftur handahófskennt milli nemenda.

Merktu þrjá flokka á gólfið milli nemenda eða töfluna þannig að allir sjái vel og pláss sé fyrir dæmablöðin í flokkunum. Láttu flokkana heita „hugrekki“, „hugleysi“ og „?“. Láttu síðan nemendur lesa upp dæmin sem þeir fengu í hendur og raða þeim í flokka. Það á ekki að ræða um flokkunina á meðan nemendur eru að raða þeim í fyrsta sinn. Hver nemandi á að útskýra rök sín fyrir því í hvaða flokk hann setur hvert dæmi.

Þegar öll dæmin eru komin í flokk skaltu láta nemendur fara í spurninga-bunkann og kanna af hverju vafi lék á að fullyrðingin stæði fyrir ótvírætt hugrekki eða ótvírætt hugleysi. Á þennan hátt gefst kostur á rökræðu þar sem nemendur verða að sýna hugrekki til að setja fram sjálfstæða skoðun og spurningu, þora að gagnrýna eigin hugmyndir og annarra og viðurkenna eigin vanþekkingu. Punktaðu hugmyndir nemenda upp á töflu og þegar gott hráefni er komið skaltu gera hlé á samræðu nemendanna og biðja þá um að gera tillögu um skilgreiningu í einni setningu á hugrekki. Skilgreininguna má byrja á orðunum „Hugrakkur maður er...“. Hjálpaðu nemendum að móta heildstæða málsgrein úr hugmyndunum. Ef þetta tekst vel prófið þið skilgreininguna með því að máta hana á önnur dæmi úr hugrekkis og hugleysis flokkunum. Við þetta getur samræðan farið á flug aftur t.d. ef ágreiningur kemur upp um flokkun einstakra dæma. Þessi mátun getur einnig leitt í ljós að skilgreiningin er ekki orðin nógu þétt og þá þarf að endurbæta skilgreininguna og halda síðan áfram að máta hana á þau dæmi sem eftir er að ræða. Markmiðið er að fá fram skilgreiningu sem allur hópurinn er sáttur við og nær að gera grein fyrir flokkun á dæmunum sem allir nemendur eru sáttir við.

Dæmi um aðra hugtakaleiki fyrir eldri nemendur:

- Hvað er réttlæti?

NÁMSMAT:

Hugtakaleikir eru mjög öflug aðferð til að draga fram ólík sjónarmið. Þegar það heppnast vel gerir samræðan stranga kröfu til nemenda að vera opnir fyrir nýjum hugmyndum, að taka inn það sem aðrir segja og íhuga það alvarlega hvort sem þeir eru sammála eða ekki við fyrstu sýn. Við mælum því með að mat á samræðunni fjalli um þætti sem lýsa þessari áskorun, t.d. með þessum gátlista:

	ÉG			HÓPURINN ALMENNT		
byggir á því sem á undan er sagt						
leiðréttir sjálfan sig í ljósi nýrra raka						
sýnir vilja til að rannsaka ágreining						
þorir að gagnrýna eigin hugmyndir og annarra						

FLEIRI VERKEFNI Í VERKEFNABANKA HEIMSPEKITORGSINS

- Fleiri hugtakaleikir
- Verkefni um hugtakaskala
- Grunnuppskrift að heimspekilegri samræðu