

FYRIRHYGGJU VERKEFNI I

Vinnublað



RETORE
REMEMBER TO REMEMBER



Samfjármagnað af
Evrópusambandinu

FYRIRHYGGJU VERKEFNI I

APÓTEK – HJÁLPA VINI – BÍÓ

Athugasemdir fyrir leiðbeinanda

Leiðbeinandi hefur **Fyrirhyggju verkefni I tilbúið** (nemendablaðið, kortið, leikjaspjald og vinnublöðin: Apótek, Að hjálpa vini og Bíó).

- Leiðbeinandinn kynnir **Fyrirhyggju verkefni I** fyrir nemanda (vinnublað nemanda).
- Nemandinn les hvert verkefnið er, leiðbeinandinn þarf að sjá til þess að nemandinn skilji verkefnið.
- Leiðbeinandinn úthlutar nemandanum nokkur bakgrunnsverkefni (með því að notast við verkefnin sem þjálfra virknistjórn e. executive functioning).
- Síðan byrjar nemandinn að framkvæma eitt af þeim verkefnum sem honum var úthlutað.
- Leiðbeinandinn sýnir nemandanum táknið fyrir **grænt ljós** - sem gefur nemandanum til kynna að leysa eigi **verkefni 1 Apótek**.
- (Nemandinn setur leikjaspjaldið á áfangastað á kortinu og velur rétta mynd af vinnublaðinu sem fylgir **verkefni 1 Apótek**. Eftir það, færir nemandinn leikjaspjaldið á ömmu og afa á kortinu).
- Nemandinn fer aftur í bakgrunnsverkefnið (eitthvað af vinnublöðum sem þjálfra virknistjórn).
- Leiðbeinandi sýnir mynd af **epli** – sem gefur nemandanum til kynna að leysa eigi **verkefni 2 Hjálpa vini**.
- (Nemandinn setur leikjaspjaldið á áfangastað á kortinu og velur rétta mynd frá vinnublaðinu, **Hjálpa vini**).
- Nemandinn fer aftur í bakgrunnsverkefnið (eitthvað af vinnublöðum sem þjálfra virknistjórn).
- Leiðbeinandinn sýnir **bláan kross** sem gefur barninu til kynna að leysa **verkefni 3, Bíó**.
- (Nemandinn setur leikjaspjaldið á áfangastað á kortinu og velur réttar myndir frá vinnublaðinu, **Bíó**).
- Nemandinn fer aftur í bakgrunnsverkefnið (eitthvað af vinnublöðum sem þjálfra virknistjórn).

Athugið:

Þegar merki er gefið þar um, á nemandinn að byrja leysa verkefnið eftir að leiðbeinandi sýnir honum myndina.

Ef að verkefnið er tímasett, fylgist barnið með tímanum og byrjar að vinna verkefnið á þeim tíma sem verkefnið segir til um.

VIÐFANGSEFNI FYRIRHYGGJU VERKEFNIS I

APÓTEK – HJÁLPA VINI – BÍÓ

Viðfangsefni sem nemandi leysir:

Þú og vinur þinn eruð búnir að skipuleggja að sjá mynd í bíó. Þú hlakkar til, en afi þinn er eitthvað veikur. Hann bað þig um að fara í apótekið fyrir sig og kaupa hóstamixtúru og hálstöflur og koma með til hans. **Þú átt að byrja að leysa verkefnið þegar þú sérð græna ljósið.**

Vinur þinn sem ætlar að fara með þér í bíó þarf líka þína hjálp. Til að komast í bíó á réttum tíma, þarftu að hjálpa honum að ryksuga og skúra gólfíð. **Þú byrjar á verkefninu þegar þú sérð eplið.**

Þegar þú hefur lokið erindunum, geturðu loksins skemmt þér. Það er röð við bíóið og vinur þinn þarf að komast á klósettið. Vinur þinn biður þig að kaupa tvo miða í sætaröðinni eins langt frá bíótjaldinu og hægt er (það eru 27 sætaraðir í bíósalnum). **Þú byrjar á verkefninu þegar þú sérð bláa krossinn.**

FYRIRHYGGJU VERKEFNI I
VERKEFNI

Vinnublað 1

LYF



Vinnublað 1

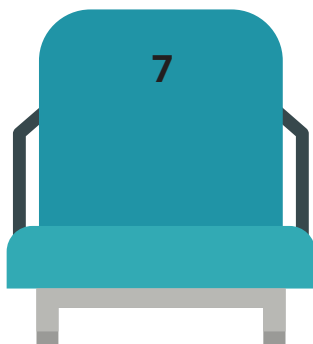
AÐSTOÐA VIN



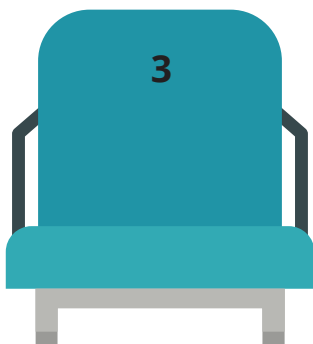
Vinnublað 1

BÍÓ

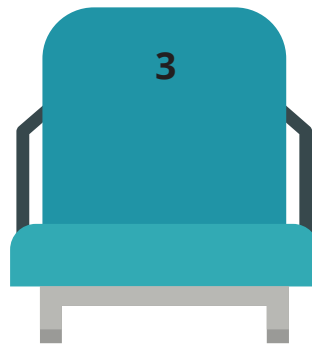
Röð 1



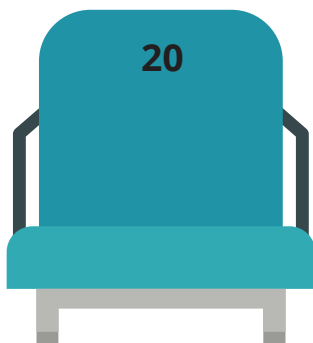
Röð 12



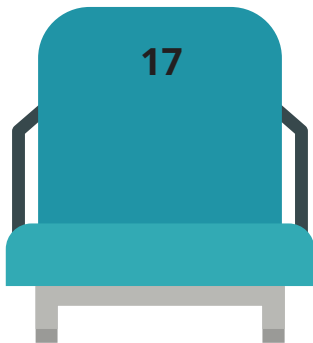
Röð 22



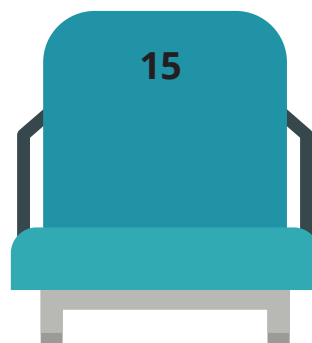
Röð 5



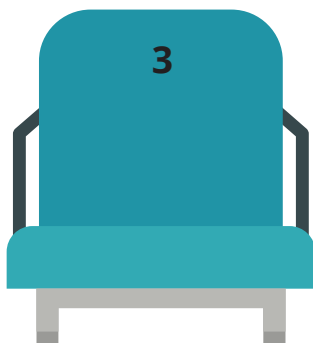
Röð 5



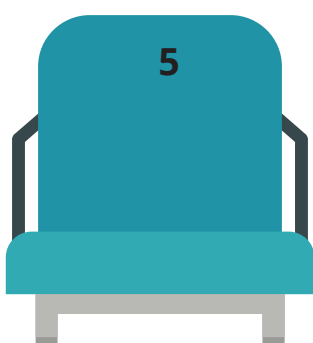
Röð 7



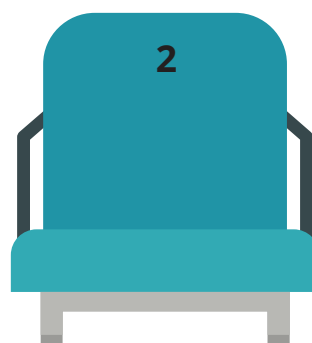
Röð 7



Röð 22



Röð 3



Kort



Styrkt af Evrópusambandinu.

Viðhorf og skoðanir sem sett eru fram eru eingöngu frá höfundum og endurspeгла ekki nauðsynlega skoðanir Evrópusambandsins eða European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Hvorki Evrópusambandið né EACEA geta borið ábyrgð á þeim.



RETORE
REMEMBER TO REMEMBER



Samfjármagnað af
Evrópusambandinu