

Brúkararoynd til dagstovn

Til royndarleiðaran - ein námsfrøðingur, umleið 20 minuttir.

Endamál og luttakari

Kanna, um ein námsfrøðingur sjálvur kann gera og goyma myndatílfar til gerandisdagin á einum dagstovni. Rokna við umleið 20 minuttum. Royndin er fyrireikað, men ikki framd.

Hav hetta klárt

Gluggin á telduni, prentari, blýantur, pappír og saksur. Hav eitt klaffadagskema og eina Nú og liðugt-talvu við kortum prentað frammanundan, um prentingin tekur tíð. Byrja á **Frymlar**.

Sig hetta fyrst

"Vit royna skipanina. Hugsa hart, meðan tú arbeiðir: hvat leitar tú eftir, og hvat væntar tú fer at henda? Tað er í lagi at ivast og ikki finna okkurt."

Leið royndina

Les eina uppgávu í senn av næstu síðu. Greið ikki knøttarnar frá frammanundan. Skriva niður, hvar brúkarin steðgar, hvat hann sigur og hvussu langa tíð uppgávan tekur. Um hann situr fastur í umleið 90 sekund, gev eitt lítið hjálparstig og skráset tað. Hav brúkaravegleiðingina við hondina; skráset eisini, um hon verður brúkt.

Gongdin

0-2 min.: Inngangur.

2-14 min.: Uppgávur 1 og 2.

14-18 min.: Uppgáva 3 og prentroynd.

18-20 min.: Stutt samtala.

Kanna serliga

Finnur brúkarin klaffadømið? Skilir hann munin á talvuni og teimum leysu kortunum í Nú og liðugt? Verða myndir, tekstur og raðfylgja varðveitt, tá skjalið verður goymt og latið upp aftur? Fjalir klaffurin myndina eftir klipping og falding?

Spyr at enda

Hvat hevði tú brúkt á stovuni í morgin? Hvørji orð ella myndir vóru ógreið? Hvat hevði tú broytt fyrst?

Aftaná

Vel 1-3 ítøkiligar broytingar út frá eygleiðingunum. Rætta fyrst tað, sum forðar goyming, prenting ella greiðari raðfylgju. Royn broytingarnar aftur. Ein roynd gevur ábendingar, ikki eitt umboðandi úrslit fyri allar dagstovnar.

Skráseting - dagstovnur

Luttakari: D1 Dagur: _____ Royndarleiðari: _____

Set eitt merki við hvørja uppgávu. Skriva orðini hjá brúkarinum og hjálpina, tú gavst.

1. Dagurin á stovuni

Finn eitt dagskema við klaffum til barnagarðin. Gev tí heitið Royndarstovan. Skift tvær myndir og rætta tekstin hjá einari. Flyt eitt virksemini, so raðfylgjan passar til tykkara dag. Goym skjalið.

☐ Sjálv/ur ☐ Við hjálp ☐ Ikki liðugt Tíð: _____

Eygleiðing / hjálp:

2. Ein uppgáva í senn

Ger eina Nú og liðugt-talvu við fyra virksemini til eitt barn. Skift eina mynd og gev talvuni eitt heiti. Goym hana, far aftur í yvirlitið og finn hana aftur. Vís á einum prentdømi, hvussu eitt kort verður flutt, tá uppgávan er liðug.

☐ Sjálv/ur ☐ Við hjálp ☐ Ikki liðugt Tíð: _____

Eygleiðing / hjálp:

3. Ger dagskemað prentklárt

Lat dagskemað frá uppgávu 1 upp aftur. Ger eina PDF við minni litnýtslu og prenta í 100% stødd. Klipp og fald ein klaff. Vís, um hann fjalir myndina, og greið frá, hvat barnið sær, tá virkseminið er liðugt.

☐ Sjálv/ur ☐ Við hjálp ☐ Ikki liðugt Tíð: _____

Eygleiðing / hjálp:

At enda

Hvussu lætt var tað? 1 sera trupult - 2 - 3 - 4 - 5 sera lætt.

Hvat hevði tú broytt fyrst?