

# SMILE

SKAPANDI VERKEFNI







# SMIL

Skapandi verkefni

Smil til verden og verden smiler til dig



NÁMSGAGNASTOFNUN  
9053

Fyr lós 1

- Spørg, fortæl og tegn ..... 3
- Opgaveblad 1A
- Opgaveblad 1B

Fyr lós 2

- Find 8 fejl ..... 4
- Opgaveblad 2A
- Opgaveblad 2B

Fyr lós 3

- En levende historie-roulette .... 5
- Opgaveblad 3

Fyr lós 4

- Gode råd ..... 6

Fyr lós 5

- Hjælp! Hvad skal jeg gøre ..... 7
- Opgaveblad 5

Fyr lós 6

- Slangespil ..... 8
- Opgaveblad 6 (A3)

Fyr lós 7

- Hvem var morderen? ..... 9
- Opgaveblad 7

Fyr lós 8

- En billedordbog ..... 10

Fyr lós 9

- På shopping ..... 11
- Opgaveblad 9

Fyr lós 10

- Et modeshow ..... 12

Fyr lós 11

- En telefonsamtale ..... 13
- Opgaveblad 11

Fyr lós 12

- Et interview ..... 14

Fyr lós 13

- En tegneserie ..... 15





## Sp rg, fort el og tegn



Tegund: Samtals fing

Form:

- Paravinna.

Markmi :

- A  geta lesi  og skili  fyrirm li   d nsku.
-  fa or afor a um v kinga með því a  l sa myndum.
- A  teikna eftir fyrirm lum.

Undirb ningur:

- Prenta út opgaveblad 1A og opgaveblad 1B.
- Smelltu **hér** til a  f  opgaveblad 1A og 1B   PDF-formi.

Um  finguna:

-  tlu ur t mi: 20 m n.
- Kennari parar nemendur saman.
- Nemendur sn a b kum saman.
- Nemandi A f er opgave 1A og nemandi B f er opgave 1B.
- Verkefnabl  in eru  lik og nemendur þurfa a  spyrja hvor annan til þess a  geta fyllt út   alla reiti.
- Nemandi A l sir mynd   s nu bla i.
- Nemandi B teiknar eftir fyrirm lum og  fugt.



Fyr l s 2 Opgavebog A side 20  
L sebogen side 4–10

## Find 8 fejl



Tegund: Samtals fing

Form:

- Paravinna.

Markmi :

-  fa or afor a  r þemanu með því   l sa myndum.

Undirb ningur:

- Prenta  t opgaveblad 2A og opgaveblad 2B.
- Smelltu **h r** til   f  opgaveblad 2A og 2B   PDF-formi.
- Gott er   rifja upp eftirfarandi or afor a   ur en nemendur byrja.

ved siden af – til venstre/h jre for – bagved – foran – under – over

Um  finguna:

-  tla ur t mi: 20 m n.
- Kennari parar nemendur saman.
- Nemendur sn a b kum saman.
- Nemandi A f er opgave 2A og nemandi B f er opgave 2B.
- Verkefnabl  in eru  lik og nemendur þurfa   spyrja hvor annan til þess   finna 8 mismunandi atri i (4 atri i hvor).
- Nemandi A byrjar     l sa einu atri i   sinni mynd. Hann heldur  fram þanga  til b i  er   finna eitt atri i sem er  likt   myndunum. Þ  tekur B vi  og l sir sinni mynd.



## En levende historie-roulette



Tegund: Skapandi verkefni   snjallt kjum

Form:

- H pvinna.

Markmi :

- Nota hugmyndaflugi  og samvinnu til tj ningar   d nsku.
- B a til s gu me  hj lp lykilor a.
- Segja s gu   d nsku.
- N ta s r  mis snjallt ki til fr sagnar.

Undirb ningur:

- Kennari prentar  t opgaveblad 3.
- Smelltu **h r** til   f  opgaveblad 3.
- Kennari afhendir hverjum h pi 1 tening.
- Kennari fullvissar sig um   hver h pur hafi snjallt ki til umr a.
- Kennari g tir  ess   til s  t knib na ur til   s na uppt kur (t.d. sn rur   t ki ...).

Um  finguna:

-  tla ur t mi: 80 m n tur.
- Kennari skiptir nemendum   litla h pa.
- Hver h pur f er verkefnabla  3 og tening.
- Nemendur nota tening til   f  lykilor    fr s gn.
- Nemendur b a til s gu.
- Nemendur b a til leikp tt  t fr  s gu.
- Leikp tturinn er tekinn upp og unninn   snjallt ki.
- Nemendur varpa upp leikp ttinum e a setja hann   neti    rum til skemmtunar.



## Gode r d



**Tegund:** Munnleg fr s gn me  hj lp mynda. Verkefni  er unni    t lvu

**Form:**

- Einstaklings- e a paravinna.

**Markmi :**

- Festa or afor a tengdan hr e slu og  tta.
- Þj lfa nemendur   a  nota or afor ann til a  gefa r  .
- L ta nemendur finna myndefni m lefnis s nu til stu nings.

**Undirb ningur:**

- Kennari kynnir s r og hle ur ni ur forritinu **Photo Story 3** e a anna  samb rilegt forrit.
  - Photostory forrit: <http://microsoft-photo-story.en.softonic.com/>
  - Stutt lei beiningamynd   d nsku um photostory: <http://hjemstavn.com/undervisning/brug-mobilen-nar-i-fortaller-jeres-historie/sadan-fortaelles-i-hjemstavshistorier-med-soundslides/vejledning-i-photo-story/>
- Kennari s r til  ess a  nemendur hafi a gang a  t lvum sem geta teki  upp hlj  .
- Ef nemendur vilja s na afrakstur sinn   kennslustund þarf kennari a  sj  til  ess a  til s  t knib na ur til a  s na uppt kur (t.d. sn rur   t eki, skj varpi ...).

**Um  finguna:**

-  etla ur t mi: 80 m n tur.
- Nemendur velja s r vi fangsefni sem vekur  tta.
- Nemendur finna myndir   netinu tengdar  essum  tta (l gmark 3 myndir). Þeir geta einnig sj lfir teki  myndir og hla i   eim inn.
- Nemendur undirb a munnlega fr s gn um  ttann og r   vi  honum. Fr s gnin   a  tengjast myndunum.
- Nemendur hla a forritinu Photo Story 3 ni ur.
- Kennari  tsk rir forriti  fyrir nemendum.
- Nemendur flytja fr s gnina anna  hvort munnlega fyrir kennarann/bekkinn e a talar inn   myndirnar.





## Hj lp! Hvad skal jeg g re?



Tegund: Samtals fing

Form:

- H pvinna.

Markmi :

- Geta nota  or afor a  r kaflanum til a   tsk ra a st  ur sem vekja  tta.
- Geta tj   sig um hva  h gt s  a  gera   a st  unum og gefi  r   me  því a  nota or afor a  r kaflanum.

Undirb ningur:

- Kennari prentar  t nokkur eint k af opgaveblad 5.
- Smelltu **h r** til a  f  opgaveblad 5.
- Kennari klippir ni ur spj ldin.

Um  finguna:

-  tla ur t mi: 20–30 m n tur.
- Kennari skiptir bekknum   3–4 manna h pa.
- Hver h pur f er spj ld af einu verkefnabla i.
- Einn nemandi  r h pnum dregur spjald þar sem a st  um er l st.
- Nemandinn les upp af spjaldinu en setur l singuna   fyrstu pers nu.
- Hinir nemendurnir   h pnum gefa honum r  . Allir nemendur eiga a  koma me  till gur.
- Nemendur skiptast   a  draga spj ld.



Fyr l s 6 Opavebogen side 43  
L sebogen side 14-22

## SLANGESPIL



Tegund: Bor spil

Form:

- Para- e a h pavinna.

Markmi :

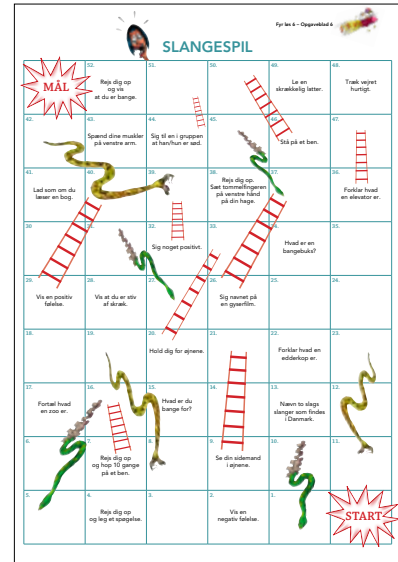
- Þj lfa or afor a um hinn h ttulega heim.

Undirb ningur:

- Kennari skiptir nemendum   p r e a litla h pa.
- Prenti   t spilabor , opgaveblad 6.
- Smelltu **h r** til a  f  spili  a PDF-formi. Spili  er   st r  A3.
- Finni  til teninga og spilakalla.

Um spili :

-  tla ur t mi: 20-30 m n tur.
- Hver leikma ur byrjar me  sinn kall a START.
- Leikmenn skiptast a a  kasta teningnum og f era kallinn.
- Ef leikma ur lendir a reit me  stiga a hann a  lesa textann sem þar er upph tt og fylgja fyrirm elum. Ef hann fer r tt eftir fyrirm elum m  hann stytta s r lei  upp stigann, annars ekki.
- Ef leikma ur lendir a h f i sn ks a hann a  lesa textann sem þar er upph tt og fylgja fyrirm elum. Ef hann fer r tt eftir fyrirm elum gerist ekkert, annars rennur hann ni ur sl nguna.
- S  sem kemur fyrst   mark/M L vinnur.





## Hvem var morderen?



Tegund: Skapandi verkefni   snjalltækjum

Form:

- H pvinna.

Markmi :

- Nota hugmyndaflugi  og samvinnu til tj ningar   d nsku.
- B a til leikp tt  t fr  teiknimyndas gu.
- N ta s r  mis snjallt ki til fr sagnar og leiks.

Undirb ningur:

- Kennari prentar  t opgaveblad 7.
- Smelltu **h r** til   f  opgaveblad 7.
- Kennari fullvissar sig um   hver h pur hafi snjallt ki til umr  a og g tir þess   til s  t knib na ur til   s na uppt kur (t.d. sn rur   t ki ...).

Um  finguna:

-  tla ur t mi: 80 m n tur.
- Kennari skiptir nemendum   litla h pa.
- Hver h pur f er verkefnabla  7 me  teiknimynd.
- Nemendur b a til leikp tt  t fr  teiknimynd þar sem a.m.k. 6 setningar eru sag ar.
- Leikp tturinn er tekinn upp og unninn   snjallt ki.
- Nemendur varpa upp leikp ttinum e a setja hann   neti    rum til skemmtunar.



## En billedordbog



**Tegund:** Or afor averkefni   snjallt eki e a t lvu

### Form:

- Par- e a h pvinna.

### Markmi :

- Þj lfa og festa danskan or afor a   minni er tengjast f tum og fylgihlutum.
- B a til myndaor ab k sem h egt er a  n ta s r   d nskun mi.

### Undirb ningur:

- Kennari  kve ur hva a forrit   a  nota eftir a  hafa kynnt s r þau e a leyfir nemendum a  velja forrit sem þeir þekkja
- D mi um forrit fyrir
  - iPad – t.d. Shutterfly photo story, Phonto text on image, educreation, A+ Signature lite.
  - T lvu – t.d. Photo Story
  - Android – t.d. pizap
- Kennari velur ef til vill  kve in or  e a fj lda or a sem nemendur eiga a  vinna me  og tengjast markmi inu e a leyfir nemendum sj lfum a  velja.
- Kennari fullvissar sig um a  hver h pur hafi snjallt eki/t lvur til umr a a og g tir þess a  til s  t knib na ur til a  s na uppt kur (t.d. sn rur   t ki ...).

### Um  finguna:

-  tla ur t mi: 80 m n tur.
- Kennari skiptir nemendum   p r e a litla h pa.
- Kennari  tsk rir forriti  fyrir nemendum e a f er nemanda sem þekkir forriti  til a   tsk ra það.
- Nemendur taka myndir af f tum og setja inn   forriti .
- Nemendur b a til myndaor ab k me  þv  a  skrifa heiti   f tunum, liti, myndur, efni ...
- Nemendur deila myndaor ab kinni.



## P  shopping



Tegund: Samtals fing

Form:

- Par fing.

Markmi :

- Þj lfa samtal við starfsf lk fataverslunar.
- Þj lfa og festa   minni or  og or atilt eki sem eiga við   fataverslun.

Undirb ningur:

-  skilegt er a  nemendur hafi hlusta    Lytte velse 13   bls. 58   vinnub k, þar sem  fingin er bygg    því samtali.
- Kennari prentar  t opgaveblad 9.
- Smelltu **h r** til a  f  opgaveblad 9.

Um  finguna:

-  tla ur t mi: 20 m n tur.
- Kennari skiptir nemendum   p r.
- Nemendur f  opgaveblad 9.
- Nemendur lesa samtali .
- Nemandi A er *Ekspeditricen/Ekspedienten* og nemandi B er *Kunden*.
- Nemendur skipta d kkletru u or unum   samtalsl nunum  t og velja sj lfir or   r kassanum fyrir ofan.



Fyr l s 10 Opgavebog A side 67  
L sebogen side 26–31

## Et modeshow



Tegund: Fr s gn/L sing- og leikr en tj ning

Form:

- Litlir h par.

Markmi :

- Festa   minni or afor a um f t, liti, mynstur og sni .

Undirb ningur:

- Nemendur ver a a  finna til f t og fylgihluti sem þeir  tla a  s na.
- Kennari fullvissar sig um a  hver h pur hafi snjallt ki/t lvur til umr a a.
- Kennari s r til þess a  til s  t knib na ur til a  s na uppt kur (t.d. sn rur   t ki ...).

Um  finguna:

-  tla ur t mi: 80 m n tur.
- Kennari skiptir nemendum   litla h pa.
- Nemendur  kve a hva a f t þeir  tla a  s na   t kus ningunni og hver   a  vera   hverju.
- Nemendur setja saman texta me  l singu   f tunum (fataheiti, litir, sni  og j kv e  l singaror  sem eiga vi  f tin) og  kve a hver segir hva .
- S  sem s nir hverju sinni gengur fram og aftur   g lfi e a uppi   bor um/palli.
- Annar nemandi   h pnum l sir f tunum   d nsku.
- Nemendur taka t kus ninguna upp   snjallt ki og s na bekknum.
- Nemendur geta l ka deilt uppt kunum me    rum, t.d.   samskiptami lum e a af skj varpa   vegg.

 nnur  tf ersla:

- Halda t kus ningu fyrir  horfendur, s.s. a ra bekki.



## En telefonsamtale



Tegund: Munnleg frásögn

Form:

- Paravinna.

Markmið:

- Að æfa orðaforða sem notaður er í símtali.

Undirbúningur:

- Æskilegt er að nemendur hafi hlustað á Lytteævelse 17 á bls. 74 í vinnubók, þar sem æfingin er byggð á því samtali.
- Kennari prentar út opgaveblad 11.
- Smelltu **hér** til að fá opgaveblad 11.
- Kennari sér til þess að nemendur hafi aðgang að snjalltækjum eða tölvum sem geta tekið upp hljóð.
- Ef nemendur vilja sýna afrakstur sinn í kennslustund þarf að kennari að gæta þess að til sé tæknibúnaður til að sýna upptökur (t.d. snúrur í tæki ...).

Um æfinguna:

- Áætlaður tími: 40 mínútur.
- Kennari skiptir nemendum í pör.
- Nemendur lesa hluta úr samtali á verkefnablaði 11.
- Nemendur ákveða hvernig Katrína svarar William.
- Nemendur leika símtalið og taka það upp á snjalltæki eða tölvu.
- Nemendur deila símtalinu.



## Et interview



**Tegund: Munnleg fr s gn**

**Form:**

- Paravinna.

**Markmi :**

- Þj lfa nemendur   a  spyrja pers nu  t  r um sko un hennar   afþreyingu og fj lmi lum.
- Þj lfa nemendur   a  svara spurningum me  or afor a  r kaflanum um fj lmi la og afþreyingu og nota hann   vi talsa st e um.

**Undirb ningur:**

- Kennari s r til þess a  nemendur hafi a gang a  snjallt ekjum e a t lvum sem geta teki  upp hlj  .
- Ef nemendur vilja s na afrakstur sinn   kennslustund þarf kennari a  g eta þess a  til s  t knib na ur til a  s na uppt kur (t.d. sn rur   t ki ...).

**Um  finguna:**

-  tla ur t mi: 40–60 m n tur.
- Kennari skiptir nemendum   p r.
- Nemendur b a til vi tal.
- Nemendur  kve a hvort vi m elandinn er hann/h n sj lf, fr g e a sk ldu  pers na.
- Nemendur  kve a hvar vi tali    s r sta  og hvort það s   tvarps- e a sj nvarpsvi tal.
- Spyrjandinn spyr vi m elanda um t.d. sko un hans/hennar   fj lmi lum, hvernig vi komandi n tir s r mi lana (t.d.  tvarp, sj nvarp, samskiptami la ...) og hva a afþreying heilli hann/hana ...
- Nemendur leika vi tali  og taka það upp   snjallt ki e a t lvu.
- Nemendur deila vi talinu.





## En tegneserie

**Tegund:** Ritun

Forrit: [www.dvolver.com](http://www.dvolver.com)

**Markmi :**

- Vinna me  or afor a  r þemanu   n ju samhengi.
- Þj lfa ritun.

**Undirb ningur:**

- Ef til vill getur kennari  kve i  hva a or afor a hann vill   nemendur hafi   huga   verkefninu. Þa  m  alveg n ta or afor a  r fyrri k flum.
- Kennari kynnir s r forriti .
- Kennari s r til þess   nemendur hafi  gang   t lvum.
- Ef nemendur vilja s na afrakstur sinn   kennslustund þarf kennari   g ta þess   til s  t knib na ur til   s na uppt kur (t.d. sn rur   t ki ...).

**Um  finguna:**

-  tla ur t mi: 10 til 20 m n tur fyrir eina teiknimynd.
- Kennari  tsk rir forriti  fyrir nemendum.\*
- Nemendur b a til teiknimynd   t lvu me  d nskum texta.
- Ef til vill getur kennari  kve i  l gmarks setningafj lda   hverja teiknimyndapers nu (t.d. 2 setningar).
- Nemendur deila teiknimyndinni.
- Setja inn netfang/netf ng þeirra sem eiga   f  myndina.
- Sendandi f r t lvup st fra dvolver me  kr kju   myndina.

**\*L sing:**

1. Byrji      velja bakgrunn og himin → *Next*
2. Velji  s guþr   (plotti ). Þa  eru 4 m guleikar.
3. Velji  pers nur.
4. Skrifji  samtali .
5. Velji  t nlist.
6. B ti  vi  fleiri atri um e a lj ki  vi  myndina: *Add new scene* → *Finish movie*.
7. Lj ki  vi  mynd vi    yta   *Finish movie* –skrifa titil  tlit og fleira