



Reykjavíkurborg

Bergþóra, Tinni, Viggó viðutan og Dína -

Teiknimyndasögur og læsi í Frostheimum

Nökkvi Jarl Bjarnason og Svanhildur Helgadóttir

Efnisyfirlit

1. <i>Inngangur</i>	2
2. <i>Lýsing á verkefninu – skipulag, umfang og framkvæmd</i>	2
3. <i>Samantekt - niðurstöður eða gagnsemi fyrir aðra</i>	3
4. <i>Mat á verkefninu</i>	4
5. <i>Greinargerð um notkun styrkfjár</i>	4
6. <i>Kynning</i>	4
<i>Heimildir</i>	4

1. Inngangur

Megin markmið þessa verkefnis var að efla læsi barna með myndasögulestri á íslensku og kynna þau jafnframt fyrir hinum ýmsu myndasöguformum sem tíðkast hér á landi sem annarsstaðar í heiminum.

Í samfélagi nútímans er mikill hraði og erum við og börnin okkar alin upp samhliða „alheimsnetinu“, „google“ og hinum ýmsu samfélagsmiðlum. Mörg börn hafa þess vegna ekki þolinmæði eða áhuga á að lesa eingöngu texta, án mynda. Þá hafa þau oft hreinlega ekki úthaldið í langan lestur og vilja mun frekar skoða myndir. Því ákváðum við að prófa að hafa myndasöguklúbb, þar sem rætt var um: Hvað er myndasaga?; Mismunandi form myndasagna; Hvernig þróast myndasaga; og fleira.

Svo segir í Aðalnámskrá grunnskóla: „Meginmarkmið læsis er að nemendur séu virkir þátttakendur í að umskapa og umskrifa heiminn með því að skapa eigin merkingu og bregðast á persónulegan og skapandi hátt við því sem þeir lesa með hjálp þeirra miðla og tækni sem völ er á.“

2. Lýsing á verkefninu – skipulag, umfang og framkvæmd

2.1 Verkefnið var unnið í frístundaheimilinu Frostheimum á þeim tíma barnanna, sem sagt eftir skóla.

2.2 Með auknu læsi á alls kyns tölvur og snjallforrit nútímans, gleymist oft að hvetja börn til að lesa sér til gamans. „Hún/hann er svo dugleg/ur að nota ípad-inn og er samt bara 1 árs“, heyrst æ oftar í samfélaginu okkar, sem er góður hæfileiki nú til dags eins og margt annað. Þó má ekki gleyma að lestur góðrar bókar er einnig góð dægrardvöl og styttrir oft bið.

Myndast hefur eins konar nýtt mors kerfi með aukinni tækni. Mörg orð eru stytt og skammstöfuð, sem þýðir að texti sem börn lesa og læra er mun styttri. Að því sögðu, því ættu börn ekki að vilja fremur styttri útgáfuna af t.d. orðunum „hlægja upphátt“ sem hafa verið stytt í ensku útgáfunni „LOL=laugh out loud“. Þar koma myndasögur sterkar inn, en textinn hefur verið stytur til muna og börnin hafa myndir til að undirstrika hann og skilja betur.

Með aukinni þekkingu á mannum hefur einnig komið í ljós að fullorðnar manneskjur eiga erfitt með að halda góðri einbeitingu lengur en í 20 mínútur, mesta lagi 40 mínútur, og á þetta líka við um börn. Myndasögur eru því kjörin leið til að stytta sér stundir og halda einbeitingu til skemmri tíma.

2.3 Keyptar voru margar mismunandi myndasögur, mest megnis japanskar. Japanir hafa löngum verið þekktir fyrir sérstaka tækni með myndasögur og þeir notast ekki við hefðbundna ramma eins og margir af evrópsku vinum þeirra. Oft flæða myndefnin yfir ramma, þeir eru á ská og þar fram eftir götunum.

Börnin voru kynnt fyrir TAK litlu geimverunni sem hann Hjalti Bjarnason skapaði svo eftirminnilega þegar hann var 8 ára. Þá keyptum við Mola bækurnar, um fluguþrákinn Mola eftir Ragnar Lár, til að sýna börnunum að oft eru bækur keimlíkar myndasögum. Textinn er það stuttur í bæði TAK og Mola að ef áhugi er á þessum efnum, ætti lesturinn að verða auðveldur og skemmtilegur.

Við skipulögðum einnig ferðir á bókasafnið til að skoða mismunandi myndasögur, víkka aðeins sjóndeildarhringinn og spjalla saman um efni og innihald. Við teiknuðum svo stuttar myndasögur, þar sem hver og einn skapaði sína eigin myndasögu og svo lásu börnin þær fyrir hina í lok tímans og við ræddum lítillega um þær.

Tímarnir voru með þema sniði og í einum tímanum var verkefnið að búa til myndasögu um hræðilega martröð eða draum sem okkur hefði dreymt. Við vorum að vísa í myndasöguna um Nemo og Draumalandið eftir Windsor McCay frá árinu 1904, þar sem drengurinn Nemo dreymir alls kyns drauma um þær hættur sem við hræðumst í lífinu, en er svo alltaf vakinn af foreldrum sínum eða dettur fram úr rúminu og vaknar og áttar sig á að allt var bara draumur.

Hver tími var í um það bil einn og hálfan tíma og staðsettur í Teiknihorni, sem er samnýtt herbergi með Perluheimi.

3. *Samantekt - niðurstöður eða gagnsemi fyrir aðra*

Við erum öll mismunandi persónuleikar og á tímabilinu komu því færri börn en gert var ráð fyrir í klúbbinn. Þá var ákveðið að hafa hann opinn sem smiðju, svo að fleiri gætu tekið þátt og engin/n væri bundin/n. Börnin vildu helst alltaf bara teikna frjálst og hefði í byrjun þurft rólegra svæði, en ekki samnýtt svæði. Þau börn sem mættu, höfðu mikinn áhuga, og þegar myndasögur voru ræddar höfðu flest teiknað myndasögu. Í ljós kom að mörg hver voru alltaf að skapa myndasögur. Mismunandi form myndasagna voru rædd og einng efniviður í myndasögur. Sem dæmi, bjuggu börnin til myndasögu byggða á brandara, draumi og fleiru sem þeim datt í hug eða starfsfólk kom með hugmyndir að. Farið var í nokkrar ferðir á bókasafnið, sem voru mjög skemmtilegar þó stundum væru bara 5 börn í för.

Árið varð því ekki alveg eins og í upphafi var áætlað, en á hverju ári koma til okkar börn sem hafa brennandi áhuga á klúbbi sem þessum svo við prófuðum aftur og í þetta sinn sá annar starfsmaður um verkefnið og fékk hún fullt hús og var mjög gaman. Sá klúbbur var með aðeins öðruvísi sniði en sá fyrri og meira talað um ákveðnar tegundir af teiknimyndahetjum og illmennum. Þá fór mikill tími í að ræða hvað gerir einstakling að ofurhetju eða illmenni og af hverju þau verða annað hvort, sem leiddi til umræðunnar um að einstaklingurinn ætti valið sjálfur eða væri bundinn sínum aðstæðum. Eftir nánari athugun og spjall um uppruna ofurhetja og illmenna, kom í ljós að margar myndapersónur höfðu lent í harmleik á yngri árum sem staðfesti enn frekar fyrir börnunum að valið um að vera ofurhetja eða illmenni lægi hjá einstaklingnum sjálfum. Börnin ræddu því um að kannski þyrftu illmenni einhvern til að trúta betur á sig svo þau gætu hætt að gera ljóta hluti.

Niðurstöður úr klúbbunum eru þær að áhugasvið starfsfólks og barna þarf að samræma og starfsfólk þarf að vera sveigjanlegt eins og í flestum störfum, til að breyta efnivið klúbbsins þegar við á. Þá er gott að hafa næði til að geta rætt hlutina, greiðan aðgang að teiknimyndasögum og bókasafni. Hópastærðin má ekki vera of stór, fjórtán börn eru hámark, en auðvitað verður að taka með í reikninginn hvað á að gera í klúbbinum. Mikilvægast er að missa ekki móðinn þó á móti blási og hvetja börnin stanslaust til að prófa sig áfram.

4. *Mat á verkefninu*

Eins og fram kemur hér að ofan, var lítil sem engin aðsókn í klúbbinn þegar byrjað var með hann á sínum tíma. Klúbburinn var því endurvakinn aftur veturinn á eftir, með aðeins breyttu sniði, og var þá fullt í hann og komust færri að en vildu. Börnin töldu í þeim klúbba að jafnvel þyrfti að búa til þrjá aðra klúbba um sama efni bara til að geta rætt hin ýmsu málefni sem tengjast teiknimyndasögum og hetjum og illmennum þeirra.

5. *Greinargerð um notkun styrkjár*

Styrkurinn fór í að greiða laun og kaupa fullt af myndasögum fyrir frístundaheimilið og á Nökkvi starfsmaður þakkir skildar fyrir að leiðbeina klúbbnum við kaupin.

6. *Kynning*

Klúbbarnir voru kynntir fyrir starfsfólki á starfsmannafundi og einnig fyrir börnunum í Frostheimum.

Heimildir

Ýmsar myndasögur voru notaðar og er ekki mælt með neinni sérstakri.

Kynntar voru :

TAK – geimvera eftir Hjalta Bjarnason

Moli fluguþrákur eftir Ragnar Lár