

# FLUGNABANINN

## Aldurshópur

Ungir nemendur sem hafa náð ágætum tókum á hljóðaðferðinni.

## Um aðferðina

Þessi aðferð hentar vel fyrir yngri nemendur og er góð leið til að auka hraða og öryggi við lestur á orðmyndum. Aðferðin tryggir nauðsynlega endurtekningu í formi hreyfingar og leiks og því getur verið gott að grípa til hennar þegar óeirð gerir vart við sig. Varúð – það getur færest mikið fjör í leikinn!

## Markmið aðferðar

- Að efla sjónrænan orðaforða.

## Gögn

- Flugnaspaði sem flugnabaninn notar til að „drepa“ rétta orðmynd. Ef unnið er í mörgum hópum eða fleiri en einn þarf að drepa flugur í sama leik þurfa fleiri flugnaspaðar að vera til taks eða annað sem notað er til að losa sig við ágengar flugur.
- Flugnasþjöld með orðmyndum (sjá skapalón). Hægt er að prenta út orðalistann og klippa og líma orðin á flugurnar áður en þær eru plastaðar. Eins má skrifa orðin á línuna á bóknum.

## Framkvæmd

1. Unnið er í pörum (flugnabani og lesari) en athugið að annar aðilinn í þarinu verður að geta lesið/kallað upp orðin á spjöldunum. Spilað er í 5-10 mínútur í senn svo hægt sé að fara í gegnum öll orðin nokkrum sinnum.
2. Flugnasþjöldunum er raðað á borð með hæfilegu millibili og snýr myndin upp. Fjöldi orðmynda sem unnið er með hverju sinni ræðst af getu nemenda og gott er að byrja ekki með fleiri en fimm spjöld. Fjölga má spjöldunum eftir því sem færni nemandans eykst og er jafnvel hægt að velja svipaðar orðmyndir til að auka á þyngd verkefnisins.
3. Lesarinn kallar upp eitt orð í einu og veitir flugnabananum nægan tíma til að finna rétta flugu til að drepa. Flugnabananum er hrósað af og til fyrir góða frammistöðu. Auka má hraða við upplesturinn eftir því sem öryggið eykst. Ef flugnabaninn finnur ekki rétta orðið innan tíu sekúnda eða drepur ranga flugu er hann leiðréttur þannig að lesarinn tekur upp spjaldið, rennir fingrinum undir orðið á meðan hann les það og flugnabaninn fylgist vel með og endurtekur orðið. Þetta er gert tvisvar til þrisvar og orðið síðan notað í setningu ef lesarinn er fær um það.

## Athugasemd

Mikilvægt er að spjöldin séu öll nákvæmlega eins fyrir utan orðmyndirnar sjálfar en hvers konar skreyting eða merki getur þjónað hlutverki vísbendingar sem nemandinn lærir að nýta sér til að muna orðmynd.

## Aðrar útfærslur

### Flugnabanaher

Hópur þriggja eða fjögurra nemenda situr eða stendur fyrir framan flugnaspjöld og keppt er um það hver verður fyrstur að drepa flugu. Hér þarf að gæta þess að nemendur með svipaða getu keppi innbyrðis og að sá sem kallar upp orðmynd sé öruggur lesari.

### Margar í einu

Í þessu tilbrigði eru nokkur orð lesin upp í einu og þarf nemandinn að slá á orðmyndir í sömu röð og þær eru lesnar. Þetta þjálfar einnig skammtímaminni og endurheimtargetu nemandans.

### Hlutverkaskipti

Lesarinn tekur við flugnaspaðanum og slær á orðmynd sem flugnabaninn þarf að lesa. Lesarinn slær hraðar á flugurnar eftir því sem öryggi flugnabanans eykst.

### Mat á árangri

Flugnabaninn er orðinn fullnuma í orðalistanum þegar hann getur nefnt hverja orðmynd innan fimm sekúndna.

Aðferðin er fengin af vefsíðunni [sightwords.com](http://sightwords.com) ([www.sightwords.com/sight-words/games/fly-swat/](http://www.sightwords.com/sight-words/games/fly-swat/)) og var sótt 1. ágúst 2018.



