

PLACES FOR LÆRERE

Legende læring og historiefortælling, der skaber engagement i verdensmålene blandt børn og unge.



<http://www.play-2-learn.eu>

Indholdsfortegnelse

Introduktion til materialet og projektet	3
EU-integration, FN & Verdensmål 3, 4 og 10	4-8
Det legende læringsakademi	
• En holistisk tilgang til sundhed i skolen	10
• Varieret og involverende undervisning: indsigter fra interviews med elever og lærere	11-13
• Legende læringsprincipper	14
• Grundlaget for legende læring og lærerens roller	15
• Historiefortælling – Grundelementer og historieknogler	16-18
• Historiefortælling – Den sproglige motorvej	19
PLACES fortællingsmatrix	20
<i>(hvilke fortællinger relaterer til hvilke verdensmål og til EU-integration)</i>	
Legende historiefortælle-materiale	
• Legende Historiefortællingsaktiviteter	22-23
• Legende aktiviteter – fra milde til vilde	24-27
• Historieknogler med forslag til aktiviteter og refleksionsspørgsmål til elever	28-48
• Aktiviteter inspireret af PLACES historierne	49-53
• Introduktion til de vilde kort	54
• De vilde kort	55-60
Refleksionsspørgsmål til lærere	61-63
Referencer – hvis du vil vide mere	64-65

Introduktion

Hvad?

PLACES er en forkortelse af: *Playful Learning and Storytelling that Create Engagement for the Sustainable Development Goals among Children and Young People*. PLACES-projektet er udviklet for at understøtte implementeringen af FN's verdensmål for bæredygtig udvikling, i en europæisk kontekst. Projektet ønsker også at støtte EU integration. Projektet bruger verdensmålene 3: "Sundhed og trivsel"; 4: "Kvalitetsuddannelse" og 10: "Mindre ulighed" som temaområder. Projektet ønsker at vise hvordan legende læring og brugen af historiefortælling kan skabe involverende og inkluderende undervisning, som kan fremme interesse for og aktiv deltagelse blandt børn og unge. Dermed kan det bidrage til en bæredygtig udvikling af vores europæiske samfund. Målet med og resultatet af projektet er design af et læringsmateriale med lærervejledninger og konkret materiale, der er let at bruge og støtter mere legende og involverende læring for lærere og elever i europæiske grundskoler og ungdomsuddannelser.

PLACES-materialet tager udgangspunkt i en helhedsorienteret skoleindsats for sundhedsfremme, hvor skolen ses som et sted, hvor børn skal opleve både fysisk, psykisk og social trivsel og som en inkluderende ramme for deres liv, læring og leg. PLACES' didaktiske metoder er baseret på historiefortælling og legende læring: Historiefortælling er en af de ældste menneskelige aktiviteter der findes, og er stadig en meget brugbar og vigtig aktivitet. Vi er omgivet af historier i både private og offentlige rum, fordi de historier vi fortæller, er afgørende for, hvordan vi forstår os selv og vores omgivelser. Fortællinger er også med til at skabe en oplevelse af fællesskab.

Legende læring har vist sig nyttig, i forhold til at udvikle aktiv, involverende og innovativ læring og er inspirationskilden til de historiefortællingsaktiviteter og materialer, der er udviklet i PLACES-projektet. Både historiefortælling og legende læring kan bidrage til at fremme elevernes og lærernes trivsel og forbedre skolens sociale miljø på inddragende, sjove og kreative måder.

Hvorfor?

I 2015 formulerede FN de 17 verdensmål for bæredygtig udvikling, med målet om at afslutte ekstrem fattigdom, reducere uligheder og beskytte planeten mod klimaforandringer. Med PLACES-materialet ønsker vi at sikre, at børn og unge i Europa får viden, mod og handlingskompetencer til at blive ambassadører i implementeringen af verdensmålene og i det europæiske inklusionsprojekt for at fremme en bæredygtig og inklusiv fremtid for alle. PLACES-materialet understøtter læring om verdensmål, der er særligt relevante for *en helhedsorienteret skoleindsats for sundhedsfremme*.

Hvordan?

PLACES undervisningsmaterialet indeholder følgende elementer:

- Film med *historier*, der relaterer sig til de tre udvalgte verdensmål 3, 4 og 10 samt EU-integration og håndgribelige introduktioner til historiefortælling, der kan bruges direkte i klassen.
- To PDF-filer til at printe, om de forskellige dele af PLACES-materialet – både til lærere og elever hvor der er information om: verdensmålene, EU-integration, den helhedsorienterede tilgang til skole, legende læring og fortællinger samt en række aktiviteter og refleksionsspørgsmål, der forbinder verdensmål og EU-integration med PLACES-fortællingerne. Derudover indeholder materialet mere generiske aktivitetskort og også "vilde kort", som kan sætte ekstra gang i undervisningen, samt refleksionskort til lærere til sidst.
- En hjemmeside med materialet, der kan downloades - og printes, og med film af historierne samt instruktioner og vejledninger til brug af materialet.

Alt dette materiale understøtter aktiv deltagelse og brug af historiefortælling og legende læring om verdensmål og EU-integration, gennem tilgængelig information og konkrete forslag til aktiviteter.

EU-Integration & De Forenede Nationer



EU Integration & De Forenede Nationer

Eu Integration

Hvad?

Europæisk integration består af en både industriel, økonomisk, økologisk, politisk, juridisk, social og kulturel sammenslutning mellem stater, der helt eller delvis befinder sig i Europa eller i umiddelbar nærhed. Den europæiske integration er først og fremmest blevet etableret gennem den europæiske union (EU), dens institutioner og dens politikker. I dag er EU en organisation af medlemslande hvor en række politiske, juridiske, kulturelle, økonomiske, sociale, bæredygtighedsmæssige og industrielle områder sammenflettes på forskellige måder.

Hvorfor?

Det oprindelige grundlag for øget integration i EU, var et forsøg på at forebygge krig, efter de forfærdelige verdenskrige i 1914-1918 og 1939-1945. En gradvis integration begyndte derfor kort tid efter anden verdenskrig og var først en måde at håndtere en voksende økonomisk afhængighed og etablering af et fælles marked, der ville gøre det nemmere at udveksle penge og varer mellem medlemsstaterne. Samarbejdet udviklede sig fra 1950'erne til 1990'erne til Den Europæiske Union (EU) med Maastricht-traktaten i 1992. Den europæiske integration har udviklet sig fra udvikling af et simpelt fælles marked, til et bredt forsøg på at etablere et fredeligt, samarbejdende fællesskab, der skal muliggøre bedre udnyttelse af ressourcer og mere solidaritet mellem medlemsstaterne. EU integrationsagendaen er vigtig i skolerne, i forhold til at opretholde fælles demokratiske værdier og undervise disse værdier i skoler på tværs af den europæiske region.

Hvordan?

EU's succes er baseret på at kunne nedbryde handelsbarrierer og harmonisere lovgivningen. Integration i EU, støtter den frie bevægelighed for varer, tjenesteydelser, kapital og personer, hvilket fremmer økonomisk effektivitet, konkurrenceevne og jobskabelse. EU giver også medlemsstaterne mulighed for at kunne tackle problemer, der krydser nationale grænser, som f.eks. forurening, bæredygtig energiproduktion og migration. Skolerne er vigtige elementer i integrationsprocessen og spiller en afgørende rolle i forhold til at

fremme demokratiske værdier, samarbejde og samhørighed, ved at skabe en oplevelse af en fælles europæisk identitet og større gensidig forståelse, blandt eleverne. Desuden bidrager initiativer såsom Erasmus+-programmet, der er forankret i uddannelsesinstitutioner, aktivt til europæisk integration ved at fremme tværkulturel udveksling og samarbejdsbaserede læringserfaringer. Ved at fremme samarbejde og samhørighed blandt europæiske borgere, sigter det europæiske integrationsprojekt på at overvinde historiske konflikter og bidrage til en fælles vision om fred og velstand blandt medlemsstaterne.

De Forenede Nationer

Hvad?

De Forenede Nationer (FN) er en international organisation, der blev grundlagt i oktober 1945 efter afslutningen af 2. verdenskrig. I begyndelsen af det 21. århundrede var mere end 190 lande medlemmer af FN. FN beskriver sig selv som: "Ét sted, hvor verdens nationer kan samles, diskutere fælles problemer og finde fælles løsninger." FNs motto er: "fred, værdighed og lighed på en sund planet". FN vedtog verdensmålene for bæredygtig udvikling i 2015, som en "universal opfordring til handling, for at afslutte fattigdom, beskytte planeten, og sikre, at alle mennesker inden 2030 nyder fred og velstand." Verdensmålene udgør grundlaget for PLACES-projektet.

Hvorfor?

FN's mål er at opretholde verdensfreden, og et af FN's hovedmål er at løse økonomiske, sociale, kulturelle og humanitære spørgsmål gennem internationalt samarbejde.

Hvordan?

Flere specialiserede agenturer arbejder med at nå verdensmålene, agenturer, som måske eller måske ikke er oprettet af FN, men blev indarbejdet i FN-systemet. På nuværende tidspunkt har FN i alt 15 specialiserede agenturer, der udfører forskellige funktioner på vegne af FN. De omfatter FAO: Fødevare- og Landbrugsorganisationen; UNESCO: De Forenede Nationers Organisation for Uddannelse Videnskab og Kultur; WHO: Verdenssundhedsorganisationen og UNICEF: De Forenede Nationers Børnefond.

Verdensmålene for bæredygtig udvikling

Hvad?

I 2015 formulerede De Forenede Nationer de 17 verdensmål for bæredygtig udvikling (*Sustainable Development Goals: SDG*), som en global strategisk plan for at skabe en bedre verden med fokus på mennesker, planet og velstand samt fred og partnerskab. Det er en plan, der ønsker at involvere alle interessenter - herunder europæiske og internationale institutioner, nationale, regionale og lokale regeringer, private interessenter og NGO'er samt græsrodsforeninger og enkeltpersoner - der arbejder sammen for at bekæmpe ekstrem fattigdom, reducere ulighed og beskytte planeten mod klimaforandringer. Verdensmålene er blevet vedtaget af 193 nationer, heriblandt alle EU-medlemsstater. Som et fælles europæisk svar på verdensmålene har Europakommissionen sammen med medlemsstaterne udviklet og implementerer en række forskellige strategier, planer og programmer, der støtter implementeringen af dem.

Hvorfor?

En stor udfordring for FN i forhold til verdensmålene er at nå borgerne på et mere individuelt niveau. PLACES-projektet adresserer denne udfordring og henvender sig især til børn og unge, da bæredygtighed handler om at sikre deres fremtid. Hvis de i højere grad kan involveres og fungere som ambassadører, kan der opstå en form for "dominoeffekt" fra børn til forældre, videre ud på arbejdspladserne og ud i samfundet. På den måde, vil EU kunne skabe de bæredygtige ændringer, som vi har hårdt brug for og ønsker for vores samfund. PLACES-projektet arbejder på at skabe en øget grad af involvering blandt den europæiske befolkning, så de mere aktivt deltager i skabe et bæredygtigt samfund.

Hvordan?

PLACES bygger på en formodning om, at hvis Europa skal lykkes med sit bidrag til implementeringen af verdensmålene, er der behov for en betydelig indsats for at engagere de enkelte borgere og gøre dem mere følelsesmæssigt knyttet til verdensmålene og de fælles europæiske værdier og strategier der findes. Folk er ofte ikke særligt interesserede, medmindre de personligt berøres af målene for bæredygtig udvikling, de europæiske værdier og strategier. Derfor skal vi finde måder at nå

borgerne og involvere dem følelsesmæssigt. PLACES-projektets formål er at skabe en nemmere adgang til verdensmålene ved at skabe undervisnings- og læringsmateriale, som lærerne finder nemt at bruge, og som eleverne finder motiverende og sjovt at arbejde med. Det vil sikre en mere personlig oplevelse af og en øget bevidsthed om FN's verdensmål.



Verdensmål 3 & 4

Verdensmål 3

Hvad?

Verdensmål 3: God Sundhed og Trivsel: At sikre sunde liv og fremme trivsel i alle aldre er afgørende for bæredygtig udvikling. Målet er at reducere antallet af smitsomme og ikke-smitsomme sygdomme inden 2030, forbedre mental sundhed og trivsel samt forebygge brug af stoffer og alkohol.

Hvorfor?

På FN's hjemmeside står der: "4,9% af befolkningen (381 millioner mennesker) tvinges til at leve i fattigdom på grund af sundhedsproblemer". At forbedre sundheden for deres befolkninger er af allerstørste vigtighed for lande, ikke kun fordi bedre sundhed er et ønskværdigt mål, men også fordi det er en vigtig faktor for overordnet økonomisk vækst og stabilitet både for individer og samfund. Skoler er en vigtig del af at fremme og støtte sundhed, og sundhed og trivsel er tæt forbundet med og understøtter læring. Sundhedsforståelse og sundhedsfremme i skoler kan hjælpe med at støtte børn og unge til at træffe sunde valg og fastholde sundhed og trivsel gennem livet.

Hvordan?

Europa-Kommissionen har initiativer, der supplerer nationale politikker og opfordrer til samarbejde mellem de europæiske medlemsstater. Disse initiativer ligger inden for områder som forskning, overvågning, evaluering og udveksling af god praksis, tidlig påvisning af sygdomme, primær sundhedspleje, sundhedsuddannelse og tværnational sundhed samt beskyttelse af folkesundheden vedrørende tobak og misbrug af alkohol. UNESCO og WHO har lanceret initiativet "Gør Hver Skole til en Sundhedsfremmende Skole", og på europæisk niveau fremmer mange internationale organisationer implementeringen af tilgangen til sundhedsfremmende skoler.



Verdensmål 4

Hvad?

Verdensmål 4: Kvalitetsuddannelse: At tilbyde inkluderende uddannelse af høj kvalitet for alle, er helt afgørende for at skabe en fredelig og velstående verden. Uddannelse giver folk den viden og de færdigheder, de har brug for, for at forblive sunde, få job og fremme gensidig tolerance. Blandt målene for verdensmål 4 er at forbedre uddannelse gennem undervisning i universelle livsfærdigheder, aktivt medborgerskab, fredsuddannelse i skoler for både piger og drenge og forbedre adgangen for elever med handicap.

Hvorfor?

Covid 19-pandemien forårsagede alvorlige tab i de fleste lande. 103 millioner unge på verdensplan mangler grundlæggende læse- og skrivefærdigheder, og 60 % af dem er kvinder. Hvis der ikke træffes flere foranstaltninger, vil 300 millioner elever i 2030 mangle grundlæggende regne-/læsefærdigheder, og kun 1 ud af 6 lande vil opnå at alle gennemfører en ungdomsuddannelse. Et af de populære citater fra Nelson Mandela er: "Uddannelse er det mest magtfulde våben, som du kan bruge til at ændre verden". Og verdensmål 4 er et direkte svar på det faktum, at samfund hvor flere fuldfører en uddannelse og har et højere uddannelsesniveau, synes at være sundere samfund, har højere grad af økonomisk stabilitet, lavere kriminalitet og er mere lige.

Hvordan?

På et europæisk plan er uddannelse en hovedprioritet. Uddannelsespolitik og -initiativer støtter menneskers uddannelsesmæssige, faglige og personlige udvikling i deres uddannelses-, ungdoms- og sportsaktiviteter gennem hele livet. Målet med at fremme uddannelse af høj kvalitet er at bidrage til bæredygtig vækst, til udvikling af gode jobs, til bedre social sammenhængskraft, fremme af innovation og styrkelse af europæisk identitet og aktivt medborgerskab.



Verdensmål 10

Verdensmål 10

Hvad?

Verdensmål 10: Reducer uligheden i og mellem lande: At reducere uligheder og sikre, alle har lige muligheder, er afgørende for at opnå verdensmålene. Ulighed i og mellem lande er en vedvarende årsag til bekymring.

Hvorfor?

Fra 2010 til 2020 er uligheden steget med 11% i udviklingslande og er dramatisk steget i de fleste lande på grund af Covid-pandemien. Socioøkonomiske uligheder gør det vanskeligt at eliminere fattigdom. I 2022 steg antallet af flygtninge til 34,6 millioner, hvoraf 41% var børn. Med hensyn til køns ulighed er kvinder dobbelt så tilbøjelige som mænd til at opleve diskrimination baseret på deres køn. Social ulighed, læringsuligheder og også ulighed med hensyn til sundhed er indbyrdes forbundet, og de udgør en etisk udfordring i vores samfund. Den forventede levetid for en person er tæt forbundet med den samme persons indkomst- og uddannelsesniveau.

Hvordan?

Europa-Kommissionen offentliggjorde for nylig handlingsplanen for "Den Europæiske Søjle for Sociale rettigheder", som er retningsgivende for et Europa, der er mere "retfærdigt, inklusivt og fuld af muligheder". I denne handlingsplan er spørgsmål vedrørende ulighed og at leve et værdigt liv et af de vigtigste principper. Planen fastslår også, at det er vigtigt at investere i børn og tidlige indgreb i barndommen for at forhindre, at forskellige uligheder (økonomiske, kønsrelaterede, sundhedsrelaterede osv.) bliver etableret tidligt i livet. At nå målene om retfærdighed og lighed for alle bør være en fælles indsats fra institutionerne i EU såvel som nationale og regionale myndigheder, sociale partnere og alle civilsamfundsorganisationer og -samfund.



Det legende læringsakademi



En holistisk tilgang til sundhed i skolen

Hvad?

Den helhedsorienterede tilgang til undervisning og skole er en form for holistisk tilgang til læring og udvikling i skolen. Fokus er på at alle aspekter af en skole, herunder dens politikker, praksis og kultur, bør fremme et positivt og støttende læringsmiljø. Ifølge denne tilgang vil undervisning blive mere virkningsfuld, hvis det rækker ud over mere traditionel klasseundervisning og skaber et samarbejde mellem alle interessenter, herunder lærere, administratorer, elever, forældre og samfundet som helhed.

Sammen med den sundhedsfremmende skole udgør en helhedsorienteret skoletilgang det fundament, som PLACES-projektet er bygget på.

Hvorfor?

Sundhed og uddannelse er indbyrdes forbundne, og betydningen af den helhedsorienterede skoletilgang ligger i dens potentiale til at skabe en positiv og befordrende atmosfære for læring, men også for at skabe generel trivsel og vækst. Ved at fremme en samarbejdsorienteret- og støttende skolekultur bidrager den til en mere holistisk udvikling af elever og forbereder dem ikke kun fagligt, men også socialt og følelsesmæssigt til fremtidige opgaver og udfordringer.

Hvordan?

Den helhedsorienterede skole kan implementeres gennem en kombination af principper, der også involverer forskellige interessenter i skolens omgivende lokalsamfund, f.eks.:

- Udvikle en fælles vision og et sæt værdier, der afspejler de læringsmæssige mål og prioriteter for hele skolen og det omgivende lokalsamfund.
- Tilbyde løbende faglige udviklingsmuligheder for lærere og personale for at forbedre deres viden og færdigheder.
- Tilskynde til samarbejdsplanlægning blandt lærere, for at integrere tværfaglige koncepter og fremme en sammenhængende læseplan, der imødekommer forskellige læringsbehov.
- Opbygge stærke partnerskaber med forældre og lokalsamfund ved at involvere

dem i skoleaktiviteter, beslutningsprocesser og uddannelsesinitiativer.

- Involvere eleverne i beslutningsprocesser og skabe muligheder for, at de kan bidrage med ideer og feedback, om den måde de oplever deres undervisning.
- Vedtage en inkluderende undervisningspraksis, der imødekommer elevernes forskellige behov, fremmer lighed og skaber et miljø, hvor alle elever kan trives.
- Understøtte en positiv og inkluderende skolekultur, der fremmer respekt, empati og en følelse af tilhørsforhold blandt alle på skolen og det omgivende lokalsamfund.

Varieret & involverende undervisning I

Undervisning Gennem Involverende, Aktive og Varierede Læringsforløb

Hvad?

Indsigter er blevet indsamlet gennem analyse af interviews med elever i forskellige aldre og lærere fra alle samarbejdslande. Et indsigtssområde var at: *Undervisningen skal give eleverne forskellige veje og muligheder for læring*

Hvorfor?

De interviewede elever ønskede alle at undervisning og læring i højere grad blev tilpasset dem, i stedet for at de skulle passe til undervisningsmaterialet. De bryder sig generelt ikke om en alt for rigid undervisningsmetodologi, men foretrækker at få defineret et mål og derefter finde deres egen vej, fordi det gør dem mere involverede og aktive i undervisningen.

Hvordan?

PLACES-materialet er beregnet til at fremme involvering, udforskning, *learning-by-doing*, aktiv deltagelse, bevidst refleksion og kreativitet. Det tilskynder lærere til at udvikle de analytiske læringsaktiviteter i kombination med mere fysiske og sanselige aktiviteter, for at undgå for mange stillesiddende timer. Vi ønsker også, med materialerne, at understøtte forskellige former for læring hos børn og skabe læringsoplevelser, der kan rumme elevernes forskellige færdigheder, forskelle i hvad de er trykke ved at lave og kan finde ud af at lave, i klassen. Når lærerne anvender PLACES-materialet, vil vi gerne opfordre til at de fokuserer på, hvordan eleverne kan arbejde med det samme emne og indhold, men på forskellige måder.

Eksempel: Hele klassen kan arbejde med det samme tema og bruge historiefortælling, men hvor nogle måske foretrækker at skrive en historie, foretrækker andre at udvikle præsentationer med masser af visuelle elementer om en historie, og andre kan foretrække at skabe et teaterstykke og/eller filme en historie.



Samarbejds- og Peer-Orienteret Undervisning

Hvad?

Et indsigtssområde var: *At eleverne har brug for hjælp til at lære at give feedback og til at samarbejde på en god måde.*

Hvorfor?

De elever, vi spurgte, fortalte os, at de har brug for at føle, at de er en del af en gruppe, at de andre kan lide dem og forstår dem, for at kunne slappe af og lære. De har også brug for hjælp til at arbejde bedre sammen og til at blive en velfungerende gruppe i klassen.

Hvordan?

PLACES materialet fokuserer på at fremme elevernes udvikling og aktive deltagelse i skolen. Vi ønsker at opmuntre og støtte peer-to-peer-læring, feedback og samarbejde. Derfor er PLACES-materialet ikke beregnet til at blive brugt til individuelt arbejde eller til test.

Eksempel: Man kan dele eleverne op i små hold, hjælpe dem med at bruge deres forskellige færdigheder og læringsstile til deres fordel, på deres hold. Lad de forskellige klasseteams producere forskellige elementer, der kan sættes sammen for at give dem oplevelsen af at være ét stort team, der producerer noget sammen – som i PLACES-historien dragedanserne, hvor alle har forskellige kompetencer og roller, men er uundværlige for at lykkedes med det endelige resultat.



Varieret & involverende undervisning II

Læreren som Facilitator og som Den Der Stilladserer Læring.

Hvad?

Et indsigtssområde var: *At eleverne har brug for læreren som facilitator af læring og til at stilladsere læringsoplevelsen.*

Hvorfor?

Da vi spurgte eleverne, hvordan vi kunne hjælpe dem med at navigere i nye undervisnings- og læringsformer, svarede de alle, at det var vigtigt for dem, at læreren er opmuntrende og aktivt involveret og forsøger at hjælpe, selv når det er forvirrende og svært. De ønsker at være mere aktive og kreative i skolen, men det er nogle gange svært at vide hvordan, og de kan have brug for mere hjælp til at få det til at fungere og at undgå kaos eller forvirring, når undervisningen er anderledes eller f.eks. flyttes udenfor.

Hvordan?

Når man anvender nye metoder og underviser nye steder, er det vigtigt at have "stilladseret" oplevelsen præcist, måske endda mere end med klassisk tavleundervisning. Med stilladsring mener vi at tilrettelægge undervisningen, så man opbygger læringsoplevelsen gradvist, så den passer til relevant niveau og aldersgruppe. Planlæg din undervisning klogt og forklar klart udgangspunktet og målet; skab orden og retning i aktiviteterne og omgivelserne, samtidig med at du er fleksibel i forhold til de forskellige veje, som læringen kan tage.



Det er afgørende at være aktiv og engageret.

At Komme Ud Af Stolen og Af Klasseværelset

Hvad?

Et indsigtssområde var: *At eleverne længes efter at være mere aktive, gøre ting på nye måder og være i kontakt med verdenen uden for klasseværelset i løbet af deres skoledag.*

Hvorfor?

For at opnå en mere helhedsorienteret skoletilgang hvor man ønsker at fremme trivsel, kan det være en god ide at bruge en mere aktiv læringsform og mere udendørs undervisning, fordi det kan hjælpe med at opbygge positive relationer mellem elever og lærere. Det kan også skabe mere inkluderende læringsmiljøer for alle slags elever og dermed indirekte fremme sundhed og velvære. Eleverne bruger generelt meget tid på at sidde ned og være i klasseværelset hver dag. De har også brug for at bruge klasseværelset på forskellige måder og for at kunne se hinanden. Som alle andre, har skoleelever brug for et behageligt og indbydende miljø i klassen og i skolen. De har brug for at bevæge sig, bruge deres krop og sanser for at kunne huske, være opmærksomme og koncentrere sig. At forstå, hvordan deres forskellige skolefag, læringsmål og læring er relateret med verden uden for klasseværelset, motiverer eleverne.

Hvordan?

En dimension af legende læring, som PLACES-materialet ønsker at understøtte, er, at lærerne i højere grad tør eksperimentere med de fysiske rammer i og uden for klasseværelset. Klasseværelset skal anskues mere som en scene eller en ramme, der giver mulighed for forskellige typer aktiviteter; Placeringen af skriveborde og stole skal være fleksibel for at ændre atmosfæren i klasseværelset og få eleverne til at se på hinanden frem for hinandens rygge eller på læreren. Brug af rekvisitter og dekorationer i klassen, at invitere omverdenen ind i klasseværelset på forskellige måder samt at forlade klasseværelset helt, vil kunne skabe andre forudsætninger for undervisningen. Legende læring og historiefortælling kan finde sted i mange forskellige sammenhænge og på steder både i og uden for klasseværelset, så længe processen er klart organiseret af læreren.

Varieret & involverende undervisning III

Gode Relationer er Fundamentet for Undervisning og Læring

Hvad?

Et indsigtssområde var: *Gode relationer mellem lærere og elever i klassen er ekstremt vigtige for at have en positiv læringsoplevelse og for at gøre skolen og læring til en god oplevelse for alle.*

Hvorfor?

Interviews med elever har gjort det klart, at læreren er nødvendig for at hjælpe med at løse negative relationer og situationer blandt eleverne, der ofte føler sig "mærket" eller "sat i en bås", som de ikke selv kan komme ud af på egen hånd. Eleverne fortæller, at de lærer meget bedre, når lærerne bruger humor og ikke råber ad dem eller "stempler" dem på negative måder.

Nogle elever kæmper med angst og en følelse af, at de nogle gange bliver vurderet negativt af deres jævnaldrende, de er nervøse for at tale i klassen og føler, at de ikke er gode nok. Når voksne skælder dem ud eller irettesætter dem i klassen, føles det desuden overvældende og truende. I interviews nævnte alle elever på tværs af skoler og lande, hvor vigtige relationerne til deres lærer og klassekammerater er, for at de kan respektere hinanden, kan udtrykke sig frit, slappe af i hinandens selskab og være motiverede for at deltage aktivt og lære noget.

Hvordan?

Historierne i PLACES-materialet har det "transformative" formål at gøre eleverne opmærksomme på, hvordan de oplever og håndterer forskellige aspekter af udviklingsmålene, og hvad de sammen kan gøre for at forbedre sundhed, trivsel, sociale dynamikker, lighed og læring. PLACES materialet skal skabe mulighed for at reflektere over og diskutere disse emner i klassen, så hverdagen i skolen bliver et sted, hvor eleverne føler sig trygge og som en del af en positiv læringsatmosfære.

PLACES-materialet er baseret på helhedsskoletilgangen, der indebærer at man skal se hver elev som en hel person, hvis trivsel påvirkes af interpersonelle relationer, af skolens værdier og det sociale klima og de livsfærdigheder, han / hun lærer. At disse

igen har indflydelse på akademisk præstation og tilfredsheden med skolelivet. Derfor understøtter materialets legende karakter forskellige aktiviteter, der er legende og befordrende for at skabe aktiv involvering og stærke positive relationer mellem lærere og elever, men også blandt elever i klassen.



At relatere undervisningen til verden udenfor.

Legende læringsprincipper

Hvad?

Leg forstås ofte som noget andet end læring, fordi man ofte associerer det med aktiviteter uden for skolen, som ikke er planlagte og kun er for mindre børn. I virkeligheden er leg et langt mere mangfoldigt begreb, der kan antage et utal af former, og leg er den mest naturlige måde at lære på for børn – og også for voksne. Leg er dybt understøttende for læring, men selvom leg og læring går hånd i hånd, understøtter *strukturen* i formaliseret undervisning ofte ikke eller giver ofte ikke plads til, at leg kan være en del af læringen.

Legende Læring er en undervisningspraksis der sigter på at skabe en anden måde at lære på. Fokus er på at skabe en meningsfuld læringsrejse for børn og unge, der involverer *udforskning, problemløsning, "tinkering", fantasi* og er generelt en mere åben og rummelig læringsoplevelse for eleverne, der fremmer motivation og engagement.

Hvorfor?

Den traditionelle undervisningsstruktur er ofte bygget på ydre motivation: gode vurderinger eller gode karakterer. Legende Learning stræber efter at skabe indre motivation for eleverne, dvs. skabe en følelse af præstation igennem selve deltagelsen og søger at give dem en forståelse af, hvordan en given aktivitet kan bidrage til deres egen læring, hvordan de udvikler og mobiliserer viden til at udvikle deres egen tænkning og til at løse problemer. Dette støtter også eleverne i at fortsætte med at lære hele livet.

Legende læring understøtter også mere team-orienteret læring, der vil gøre det muligt for lærere og elever at skabe stærkere relationer og en mere mangfoldig klasseværelsesoplevelse, og det vil skabe større motivation, involvering for eleverne – i sidste ende en skole, der fungerer bedre for alle og læringsoplevelser, som eleverne ønsker at fortsætte med.

Hvordan?

For at skabe meningsfuld legende læring skal disse fire egenskaber integreres:

Udforskning: Som lærer skal man fokusere på udforskning, ikke på perfektion og ydeevne. Gør tingene først og forklar eller reflekter bagefter,

prøv at få eleverne til at identificere, hvad de lærer i stedet for at fortælle det til dem. Start med spørgsmålene – ikke svarene.

Fantasi: At forestille sig noget sammen ved hjælp af fiktion og historiefortælling, arbejde med krop, sanser og visuelle elementer.

Flere læringsveje: At turde skabe åben læring, der involverer fysiske rekvisitter, der kan bruges på flere måder. Sørg for, at der er mere end én måde at få succes på, når du lærer. Planlæg en bestemt handling, som eleverne kan starte med. Derfra kan man se, hvad der sker, og handle ud fra, hvad man som lærer oplever i rummet.

Meningsfuldhed: Undervisningen skal engagere eleverne og give dem mulighed for at deltage på forskellige måder. Gør fagene relevante for eleverne, deres liv og erfaringer og/eller eksisterende læring. Vær læringsorienteret snarere end instruktionsorienteret. Start med at fokusere på deres præferencer, deres yndlingsfilm, superhelte eller f.eks. materialer, som de tager med i klassen.



Prøv at bruge alle sanserne som en del af undervisningen



Samarbejde og peer-arbejde er afgørende.

Grundlaget for legende læring & lærerens roller

Hvad?

Legende læring handler om at skabe en læringsoplevelse, hvor læringsmotivationen kommer fra de iboende kvaliteter i at være engageret, være aktiv og have det sjovt, mens du lærer noget. Vi opfordrer lærere til at engagere sig i at skabe legende og aktiv læring på en autentisk måde, hvilket betyder, at du ikke behøver at fortælle vittigheder hele tiden eller klæde dig ud, hvis du ikke føler dig tryk ved det! At engagere sig i legende læring kræver blot, at du som underviser, forsøger at eksperimentere med din tilgang til undervisning og forsøger at engagere dig i leg og med de elever, der leger og fortæller historier.

Hvorfor?

I PLACES-projektet interesserer vi os specifikt for legekvaliteter relateret til historiefortælling og fantasi og de typer af handlinger, der understøtter disse, og vi introducerer legende læringsaktiviteter for at engagere og aktivere eleverne i forhold til historiefortælling.

Hvordan?

Man kan ikke tvinge folk til at lege i klassen, men man kan skabe mulighed for legende læring på forskellige niveauer, enten ved at sætte scenen i den måde, rummet er indrettet på, ved at lede legende aktiviteter, facilitere legende læring, der gør det lettere for eleverne selv at engagere sig og/eller man kan engagere sig direkte i legen - og lege med! Forskellige former for deltagelse kan understøtte forskellige former for læring og deltagelse.

Tænk på, hvad du kunne lide, da du var barn, og dine egne oplevelser. Start der! Du skal eksperimentere med og investere dig selv i historiefortælling og legende undervisning på en måde, der passer til din personlighed og undervisningsstil. Find det niveau og den tilgang, der føles naturlig og behagelig for dig og for dine elever, og udvikl din egen praksis gennem eksperimenter, der kombinerer historiefortælling og legende læring.

For at støtte legende tilgange bør følgende undervisningsaktiviteter tilskyndes:

Handling først: Lad eleverne vide med det samme, hvad de kan begynde at gøre, og giv derefter slip og se, hvad der sker.

Brug af kroppen: Brug bevægelse, alle sanser: Lyd, syn, lugt, smag, berøring, bevægelse. Rekvisitter, materialer og genstande: Brug forskellige materialer, både meget små materialer og meget store materialer.

Design rummet: Forstå klasseværelset som et grupperum og en "base", men vær også opmærksom på, at læring kan finde sted overalt, og at forskellige fysiske rum inspirerer til og muliggør forskellige aktiviteter og adfærd: at bevæge sig i parken, lytte og spille i et teater, at tale mens du går, lytte og føle i mørket!

Se dig selv som **facilitator og scenograf** af en fælles læringsoplevelse snarere end en lærer i traditionel "envejs" forstand. Fokus skal være på at guide og facilitere snarere end at instruere.

Prøv at tænke over, hvordan du kan afprøve disse tre forskellige niveauer af involvering eller roller i forhold til legende undervisning og start på niveau 1:

1. Læreren som **legende historiefortællings-scenograf og instruktør**: hvor læreren indretter det fysiske rum og bruger rekvisitter, planlægger og starter legende fortælleaktiviteter samt afslutter dem.
2. Læreren som **en legende historiefortællings-facilitator og tekniker**: hvor læreren konkret hjælper til at handlingerne skrider frem, støtter forskellige aktiviteter på en praktisk måde.
3. Læreren **som en historiefortælle-udøver**: Her er læreren fuldt engageret i den legende historiefortælling med eleverne og er på deres niveau.



Historiefortælling

Hvad?

Historiefortælling er kunsten at bruge ord og handlinger til at formidle elementer og billeder i en historie, samtidig med at lytterens fantasi stimuleres.

Historiefortælling er en af de ældste menneskelige aktiviteter der findes og er stadig meningsfuld og givende.

Fortælling adskiller sig fra oplæsning og udenadslære ved, at fortælleren taler direkte til sit publikum og derfor er mere nærværende og ikke bundet af at gengive historien præcis som den oprindeligt blev skabt. En historie der fortælles fortælles, er en gave, som den enkelte fortæller gør til sin egen og pakker ind på en måde, der passer til dem selv og den konkrete fortællesituation.

Hvorfor?

Vi er omgivet af historier i både det private og offentlige rum, fordi historier er afgørende for, hvordan vi forstår os selv og vores omgivelser. Historier og fortællinger er en legemliggørelse af og metafor for det der ligger bagved den kultur, tro og værdier, vi har skabt. Historier lærer os, hvordan vi interagerer med og forstår andre mennesker, forbedrer vores overlevelse og de sociale relationer i en specifik kontekst. Historier hjælper os som individer med at tilpasse os til vores omgivelser og den kulturelle kontekst, vi lever i.

Historier og fortællinger er også en meget metaforisk måde at tale om, hvordan man udvikler sig, og hvordan man håndterer mere eksistentielle situationer som f.eks. aldring, død, uretfærdighed og det at overvinde modgang. Historier kan til en vis grad inspirere os til at ændre vores adfærd, være mere medfølelse, heroiske og empatiske. Den historie, der fortælles, udløser og kan være en stimulus, der skaber den "virkelige transformative historie" i lytterens sind – i form af de følelser, tanker, reaktioner der potentielt leder frem til en ændring eller personlig udvikling.

At lytte til historier, skabe og fortælle historier og lege med historier er et vigtigt, involverende og potentielt transformerende undervisnings- og læringsværktøj.

Hvordan?

Begrebet "narrativ transport" bruges til at forklare det der sker, når vi lytter til en historie, bliver opslugt af en oplevelse, hvor fornemmelser og følelser fører os ud af det sted og den kontekst, vi er i, og ind i et andet, imaginært rum.

Historier udløser neurologiske og fysiologiske reaktioner i vores kroppe som spænding men også afslapning og latter. Dette understøtter fokus, motivation, empati og kreativitet, og derfor er fortællinger en involverende og transformativ måde at tilegne sig viden og læring på.



Historiefortælling: Grundelementer & historieknogler

Hvad?

Alle historier har et "skelet" bestående af nogle grundlæggende elementer og de vigtigste "knogler". Hver "knogle" er noget, der sker, en begivenhed, og sammen giver de mening.

Fortælleren giver "knoglerne" kød og blod og liv ved at tilføje små og store selvvalgte detaljer, som beskrives og uddybes. Derfor kan den samme historie fortælles på mange måder, med mange slags karakterer og problemer og kan foregå mange forskellige steder.

Hvorfor?

Uanset om du arbejder med eksisterende fortællinger eller skaber dine egne, gør viden om en histories grundstruktur og "knogler" at arbejdet bliver mere overskueligt og sikrer, at du udnytter historiefortællingens kulturelle koder, som fanger lytternes opmærksomhed og gør dem modtagelige og parate til at arbejde med historierne, imens de lytter.

Hvordan?

Brug følgende elementer, mens du arbejder med en historie:

De tre mest grundlæggende elementer er:

1. En karakter
2. Et sted
3. Et problem

De fleste historier er formet som en rejse med følgende stoppesteder:

1. Ligevægt
2. Uligevægt
3. Ligevægt

"Knoglerne", historiens kerneelementer er ofte følgende:

1. Præsentation: Introduktionen til den verden, hvor historien finder sted.

2. Karaktererne, vi skal følge: Hvad normalt liv er i dette univers – Ligevægt.

3. Vendepunkt: Kaldet til eventyr, hvor problemerne banker på døren og forstyrrer ligevægten i historien – Problem/Ubehag – Uligevægt.

4. Problemerne opstår: Vores karakter(ne) forsøger at forholde sig til verden, som de kender den, men de gamle løsninger virker ikke, og/eller problemerne er større end først antaget.

5. Klimaks: Karakteren(e) klarer det - Problemet løses.

6. Det nye normal: Forstå rejsen – Ligevægt genetableres.

Husk, at du kan:

- Fortælle historien med flere detaljer og mere udviklede karakterer.
- Lege med at lægge vægt på en eller flere af "sprogets spor" fra den sproglige motorvej.
- Skabe en alternativ slutning.
- Lave historien om, så den handler om en anden person ELLER foregår i en helt anden sammenhæng!
- Tilføje flere karakterer og sidehistorier.
- Lege med at fortælle historien i forskellige genrer og stilarter – f.eks. som en komedie, en tragedie, en science fiction osv.

**For yderligere information se videovejledningerne på PLACES-websiden*



Historiefortælling: Den sproglige motorvej

Hvad?

Den sproglige motorvej er en simpel metode til at bruge sproget – verbalt såvel som kropsligt – til at invitere forskellige dele af lytterens hjerne til at være aktiv og lyttende.

Hvorfor?

For at løfte leveringen af indholdet af en historie, fra et resumé af et handlingsforløb (de grundlæggende elementer og "knoglerne") til en fængslende historie, der kan transportere lytterne ind i andre verdener, er det en god ide at være opmærksom på de konkrete teknikker - "sprogbaner" - du og dine elever kan bruge.

Hvordan?

Gør historiefortælling involverende ved at bruge flere af følgende seks "vejbaner":

- Beskrive *handling*, når ting eller karakterer gør noget: *hun kastede flasken* ud ad vinduet.
- Beskrive *ydre liv* eller lav beskrivelser ved hjælp af adjektiver om f.eks. størrelse, farver og fornemmelser: *den grønne, saftduftende glasflaske*.
- Brug af *lydeffekter*, f.eks. til at understrege ordene: "Hun smækkede døren" [Slam]; i stedet for ord/forventning om, at noget skal komme: [Slam] "og væk var hun".
- Beskrivelse af *karakterernes indre liv*, tanker og følelser: F.eks. hvad flasken og saftlugten minder hende om, eller hvilke kropslige fornemmelser hun har.
- Brug af *fagter og ansigtsudtryk*: Hvordan hun kaster flasken, eller hvilken grimasse hun laver i mellemtiden.
- Brug *fakta* til at inkorporere og forklare forskellige faktuelle, kulturelle eller andre interessante detaljer i historien: F.eks. forbindelsen mellem følelser og kropslige fornemmelser eller om, at lugtesansen har en tættere forbindelse til hukommelsen end de andre sanser eller enhver anden form for viden, du vil formidle.

**For yderligere information se Info Kortet – historiefortællingens grundelementer og knogler og videovejledninger på PLACES webside.*



Stilladsering af legende historiefortælling

Hvad?

Stilladsering betyder, at du som lærer *planlægger og guider* elevernes læring på en måde, der passer til deres niveau og gør oplevelsen meningsfuld. Tænk i før-, under- og efteraktiviteter:

- Skab en ramme og introducer aktiviteten eller aktiviteterne tydeligt, før I går i gang
- Støt dine elever undervejs
- Hjælp dem med at reflektere og skabe forbindelser til det, de har lært bagefter

Hvorfor?

Når man prøver nye undervisningsformer som legende fortælling, kan det føles usikkert – både for lærere og elever. En klar plan gør en stor forskel:

- Læreren føler sig mere tryk og sikker
 - Eleverne føler sig friere til at udforske og nyde nye oplevelser
 - Alle bevarer fokus og bliver engagerede
- God forberedelse gør legende fortælling både lettere, mere meningsfuld og noget, eleverne husker.

Hvordan?

Trin 1: Før fortællingen — Gør scenen klar

- Gennemgå principperne: Brug infokortene om legende læring og lærerroller til at genopfriske dine idéer
- Tænk over rummet: Find eller skab et stille og trykt sted – et klasseværelse, udenfor, eller et særligt hjørne. Stil stole i rundkreds, brug puder for at skabe en hyggelig stemning. Dæmp lyset eller tænd stearinlys for at skabe fortællestemning. Brug rekvisitter eller enkle dekorationer for at forstærke oplevelsen. – Prøv særligt lys, lyde eller projektioner for ekstra effekt!
- Planlæg introduktionen: Her kan du f.eks.:
 - Starte med et spørgsmål: "Hvad tror I, denne historie handler om?"
 - Bruge en ting i en pose som mystisk ledetråd
 - Spille en lydeffekt for at vække nysgerrighed
 - Beskrive en karakter eller et sted for at skabe forventning
 - Vise titlen på historien og lade eleverne gætte på handlingen
- Overvej din fortællestil: Vil du være afslappet, legende, mystisk eller dramatisk? Tilpas din energi til historien.

Trin 2: Under fortællingen — Hold den levende

- Brug forskellige tempi: Sænk tempoet ved spænding, skru op ved beskrivelse af handlinger!
- Stil spørgsmål undervejs: "Hvad tror I, der sker nu?"
- Brug lyde og bevægelser: klap, tramp eller skift stemme
- Del personlige fortællinger: "Da jeg var yngre..."
- Brug den sproglige motorvej -kortet for ekstra fortælle teknikker
- Se PLACES-videoen for inspiration (findes på PLACES-platformen)

Trin 3: Efter fortællingen — Refleksion og videre arbejde

Hjælp eleverne med at forstå, reflektere og skabe forbindelse til historien:

- Brug aktiviteter og refleksionsspørgsmål fra materialet, så eleverne kan forbinde historierne med verdensmålene og få gang i vigtige samtaler
- Lad dem bruge kunstneriske eller fysiske aktiviteter – ikke kun mundtlig og skriftlig refleksion. På den måde arbejder de med historien og verdensmålene på en kropslig og følelsesmæssig måde. Lad dem fx:
 - Skildre en udvikling mellem to karakterer visuelt (collage, 3D, osv.)
 - Dramatisere historien for at forstå karakterernes perspektiver indefra
- Blive "interviewet" som en karakter på et bestemt tidspunkt i fortællingen
- Give en gave: Hvilken gave ville de give en karakter – og hvorfor? Sammenlign svar
- Lave et "øjebliksbillede": Eleverne vælger en vigtig scene og poserer som karaktererne. De andre gætter på, hvad figurerne tænker i netop dét øjeblik. Det åbner for analyse under overfladen
- Skabe et spil ud fra historien, der tydeliggør dens dynamik eller budskab
- Slut af med at koble historien til elevernes virkelighed: Tal med dem om spørgsmål som: "Hvad kan vi lære om at hjælpe andre?" eller: "Hvordan kan vi bruge denne historie i vores hverdag?"

PLACES: En blød matrix

Som et hjælpeværktøj til undervisning har vi udviklet en indholdsmatrix, der giver dig en fornemmelse af, hvilke historier der adresserer hvilke verdensmål og EU-integrationstemaer mest. Husk dog på, at historierne integrerer flere emner, der går på tværs af verdensmål- og EU-integrationskategorierne. Derfor kalder vi det en "blød matrix"!

Som vi beskriver på infokortet om legende læringsprincipper, bør man undgå at kategorisere historierne og adressere verdensmål-temaerne og EU-integrationen i starten af lektionen. Det er meningen, at eleverne skal opdage disse temaer og relationer, imens de laver de legende fortælleaktiviteter, og at du kan tage temaerne op **efter aktiviteterne som en del af læringsrefleksionen**.

Historiens navn	Anbefalet målgruppe	Historiens temaer	Verdensmål & EU-integration
Dragedanserne	Anbefalet til de 8-10-årige	At samarbejde og fokusere på proces og brug af redskaber mere end på et resultat.	 
Suppe På En Sten	Anbefalet til de 8-10-årige	Økonomisk ulighed. Social inklusion og ekskludering. Samarbejde.	 
Hyttetur	Anbefalet til de 8-10-årige	Sociale kompetencer til at løse konflikter. Forstå forskellige perspektiver. Klassekammeraters vurderinger og dynamik i klassen.	
Lammer	Anbefalet til de 8-14-årige	Ikke voldelig konfliktløsning. Peer læring. Social og følelsesmæssig trivsel. Forandringspotentialet i os alle.	 
Max Filter	Anbefalet til de 11-14-årige	Selv billede og selvværd. Sammenligne sig med andre. Socialt pres. At acceptere sig selv som man er.	
Tops	Anbefalet til de 11-14-årige	Social inklusion og eksklusion. Selvværd. Læringsprocessen. Angst for at fejle. Social og følelsesmæssig trivsel.	 
Spejl!	Anbefalet til de 11-14-årige	Gruppepres og selvværd. At støtte andre. Forstå forskellige perspektiver. Gruppe støtte.	 
Døde Fisk	Anbefalet til de 11-14-årige	Miljøforurening på tværs af grænser. Aktiv læring og medborgerskab. Elevernes empowerment.	 

Legende historiefortælle materiale



Legende historiefortællingsaktiviteter I



Hvad?

I det følgende materiale finder du forskellige aktivitetskort med ideer til legende historiefortælleaktiviteter, der indirekte eller mere direkte relaterer til PLACES-historierne. Der er *historier knogler* til hver af PLACES-historierne med aktiviteter og refleksionsspørgsmål, som forbinder historierne med verdensmålene og EU-integration. Vi har også inkluderet "knogler" fra to fabler af Aesop – en græsk fortæller, der levede mellem 620 og 564 f.v.t.- som vi mener er relevante for verdensmål-temaerne i PLACES-projektet. Fablernes enkle struktur gør dem særligt velegnede til at lære fortælling og genfortælling. Der er også forskellige forslag til aktiviteter, der går fra de mere *klassiske tegne-, byggeaktiviteter* til mere kreativt krævende aktiviteter som at genskabe en historie som et *fysisk spil* og lave *fortælleteater*. Der er derudover enkelte aktivitetskort med forslag til aktiviteter, der er mere *direkte knyttet* til nogle af PLACES-historierne.

Materialet indeholder også en liste med *generelle refleksionsspørgsmål*, som kan hjælpe eleverne med at tænke over og arbejde med historierne. Efter aktivitetsdelen finder du nogle *Vilde kort* – forslag til små energigivende aktiviteter, som kan bruges i undervisningen. Helt til sidst er der *refleksionsspørgsmål* rettet mod lærerne.

Hvorfor?

Med afsæt i tilgange fra legende læring er PLACES-materialet udviklet til at hjælpe lærere med at skabe og facilitere læringssituationer, hvor eleverne motiveres "indefra" og lærer gennem leg, engagement og aktiv deltagelse – i stedet for at blive motiveret "udefra" gennem information om pensum og behovet for at forstå verdensmålene. Derfor opfordrer vi dig til at starte med historierne og aktiviteterne – og først bagefter bruge spørgsmål og fælles refleksion i klassen til at hjælpe eleverne med at forstå forbindelsen mellem historierne, aktiviteterne og verdensmålene samt EU-integration. Aktivitetskortene skal inspirere til forskellige typer aktiviteter i klassen, der aktiverer eleverne på forskellige legende måder. Dette hænger sammen med PLACES-projektets mål om at involvere og aktivere elever i forhold til verdensmålene på forskellige måder. Ved ikke kun at lytte til historier, men forklare og diskutere historierne, fortælle og genfortælle, bygge, spille og opføre forskellige variationer af historierne, vil eleverne blive inviteret til at engagere sig i historierne og temaer fra verdensmålene på en legende måde, der gør historierne til "deres egne" og gør historiefortællingens transformerende kraft større. Vi foreslår også, at du som lærer reflekterer over din egen undervisning og vurderer, om – og hvordan – du har haft succes med at undervise i verdensmålene og har anvendt legende læring og fortælling.

Legende historiefortællingsaktiviteter II



Hvordan?

- Her nogle spørgsmål til at guide dig gennem brugen af materialet:
- Beslut, om du vil bruge historien, som den er på PLACES-hjemmesiden, eller om du vil genfortælle den – og hvordan du evt. vil ændre detaljer, forkorte eller forlænge historien. Du kan også vælge at vise videoen med historien og derefter selv genfortælle den for at vise, hvordan man kan ændre en historie på forskellige måder. På den måde viser du også, at det er helt okay at gøre – og måske slet ikke så svært.
- Beslut dig for, hvilke temaer eller verdensmål du vil arbejde med, og kig på kortet med den bløde matrix i slutning af det legende læringsakademi, for at finde de relevante historier til den aldersgruppe, du underviser. Du kan også vælge en af PLACES-historierne tilfældigt og starte der.
- Du kan læse infokortene om legende læring og historiefortælling for at få det grundlæggende med samt se på videovejledninger på PLACES-webstedet for at få tips og tricks om historiefortælling.
- Læs infokortet om stilladsering igennem, og lav en plan for før-, under- og efteraktiviteter i forbindelse med legende fortælling.
- Prøv derefter og kig gennem forslag til de legende aktiviteter og find ud af, hvilken slags aktivitet der ville være passende eller sjovt at prøve med din klasse.
- Når hele projektet eller aktiviteten er afsluttet, kan du bruge lærerens refleksionskort som inspiration til at reflektere over undervisningsforløbet – og over, hvordan du har arbejdet med fortælling, legende læring samt indholdet om verdensmålene og EU-integration.

Legende fortællebyggeri



Hvad?

Legende fortællebyggeri fokuserer på at aktivere eleverne i klassen på en enkel og overskuelig måde ved at bygge og skabe forskellige fysiske objekter med udgangspunkt i historiefortællingsaktiviteter.

Hvorfor?

Elever tilbringer meget af tiden i skolen siddende på en stol, lyttende, skrivende og talende, og de bruger deres evner på én ofte ensidig måde. At give dem muligheden for at være aktive og bruge deres taktile sans, krop, hænder og finmotoriske færdigheder til at skabe og bygge objekter er en utrolig god måde at aktivere og engagere dem på. Ved at omsætte en historie eller en del af en historie til en tegning eller en model skal eleverne forstå, tolke og skabe et billede i deres hoveder af en karakter, miljøet, situationen eller temaet. Det får dem til at relatere til PLACES-historierne og temaerne i historierne på en mere håndgribelig måde, der gør temaerne mere meningsfulde for dem..

Hvordan?

Forskellige byggemuligheder:

- Lav tegninger af historien
- Lav kollager om historien
- Lav en fælles billedbog om historien, hvor hver elev tegner én scene
- Byg en scene inde i en skotøjsæske, der vækker historien til live, og lav en udstilling af dem alle.
- Skab et sandkassescenarie omkring historien
- Lav kulisser, der kan bruges til et teaterstykke, der fortæller historien
- Byg marionetter, der illustrerer eller fortolker historien
- Udvikle og byg et brætspil baseret på historien

Andre forslag:

For yngre elever: start med at se PLACES-historien *Hyttetur* og få eleverne til at sætte sig ned to og to og ryg mod ryg, så de ikke kan se hinanden. Giv dem nogle LEGO klodser eller andre materialer, og bed dem om at bygge en lille bjælkehytte, en heks eller en mere abstrakt model, der repræsenterer en konflikt mellem to personer. Lad dem se hinandens modeller og sammenligne. Ved at gøre det forstår de, hvor forskelligt man kan opfatte eller fortolke noget. Se PLACES-historien: *Spejl!* sammen med de ældre elever og få dem til at tegne de figurer, de har på deres egne skuldre som tegneseriefigurer, enten i hånden eller på computeren, og få dem til at dele disse tegninger i klassen og tale om, hvad de repræsenterer.

Historier der bevæger



Hvad?

Efter at have lyttet til en historie skal klassen udvikle en fysisk aktivitet inspireret af historien – en forhindringsløb, en skattejagt eller en boldleg af en eller anden slags.

Hvorfor?

At fortolke en historie gennem at udvikle en fysisk aktivitet tvinger en til at tænke over og analysere de vigtige elementer i historien og deres forskellige betydninger på en interessant måde, uden at man er klar over, at man laver en analyse.

Hvordan?

Brug en historie eller en af historierne fra videoerne og lav et forhindringsløb for de yngre elever om historien og/eller verdensmålene.

Eksempel:

Brug PLACES-historien *Dragedanserne* som inspiration til at skabe et spil, hvor de yngre elever skal hjælpe hinanden med at udvikle taktikker for at få drageskæl fra en gruppe andre elever, der er placeret midt i, imens de "sover", og derefter diskuterer i fordele og ulemper ved forskellige taktikker, der fungerer individuelt eller sammen.

Skab en aktivitet ud fra temaet fra PLACES-historien lammer, hvor ældre elever skal gå to og to rundt på skolen for at finde forskellige spørgsmål om specifikke situationer fra hverdagen på skolen. En elev svarer, og så gengiver den anden elev hvordan de forstod svaret på spørgsmålet. De skifter mellem at svare og gengive svar. På den måde kan de dele, hvordan de individuelt ser på en situation, og hvordan andre forstår deres reaktioner og svar.

Fortælleteater



Hvad?

Fortælleteater handler om at tage udgangspunkt i en historie og få en fælles oplevelse af at lave et teaterstykke om historien eller inspireret af historien, sammen med eleverne.

Hvorfor?

At skabe et teaterstykke med udgangspunkt i en historie eller at fortælle en historie gennem et teaterstykke gør det muligt at afprøve historiefortælling på mange måder med forskellige potentielle aktiviteter og roller, som eleverne kan arbejde med. Således kan du som lærer differentiere mellem forskellige former for aktiviteter, som eleverne kan deltage i, og eleverne kan i hold eller individuelt deltage i aktiviteter, der passer dem godt, men stadig kræver, at de alle arbejder sammen og deler den samme kreative og legende læringsoplevelse. Aktiv involvering og deltagelse skaber stærkere og mere fordybet læring end blot at lytte.

Hvordan?

Lyt til eller se en historie, fra PLACES-projektet eller andre steder. Gå ud fra historien, eller tilpas den ved at ændre konteksten, figurerne eller historien.

- Diskuter de grundlæggende elementer: tema, konflikt, plot osv., Hvad er de?
- Hvor mange scener er der? Hvordan ville de se ud?
- Skriv et manuskript med dialog og handling.
- Skab et lydbillede til historien.

Hvis eleverne spiller rollerne, skal I skabe eller finde kostumer og rekvisitter og lave en "casting" til rollerne.

Hvis eleverne ikke ønsker at spille rollerne:

- Lav dukker til at fortælle historien.
- Lav en skyggeteaterforestilling med historien og figurerne.
- Lav en "stop-motion" film af teaterstykket med todimensionelle papfigurer på pinde eller med dukker.

* For mere info, se INFOKORT: HISTORIEFORTÆLLING – GRUNDELEMENTER OG KNOGLER

At lege med variationer over en historie



Hvad?

En aktivitet, hvor klassehold deltager i en legende historiefortællingsaktivitet på forskellige måder, for at skabe en mere dynamisk og varieret læringsoplevelse.

Hvorfor?

At dele eleverne op i grupper og give dem forskellige roller eller forskellige aktiviteter er en måde at aktivere en stor gruppe elever på, som skaber mere variation og energi end at være i en stor gruppe hele tiden. Når man sidder i en stor klasse, er det let at distancere sig fra, hvad der foregår, men når man er i et team, der er afhængige af en, skal man kommunikere, gå på kompromis og hjælpe hinanden. At arbejde sammen i teams giver eleverne den nødvendige erfaring med samarbejde og teamwork og kan hjælpe med at etablere positive relationer til andre elever.

Hvordan?

Opsæt nogle retningslinjer for teamarbejdet.

Delgruppen af elever op i mindre hold, hver med en specifik rolle; arbejd med en bestemt aktivitet relateret til historiefortælling eller med forskellige aktiviteter.

Man kan bruge et "lykkehjul" eller en hat med tal skrevet på små stykker papir til at tildele hold, roller og typer af aktiviteter tilfældigt. Man kan også planlægge på forhånd, hvilke elever der skal placeres i hvilke hold, og hvilken aktivitet og rolle der passer bedst til den enkelte.

Se en af PLACES-historierne, og prøv at diskutere med eleverne, hvordan de forstår historien, og hvordan de ser dens forskellige grundelementer og "knogler".

Det eleverne op i forskellige hold der skal lave forskellige aktiviteter enten tilfældigt eller i henhold til en plan:

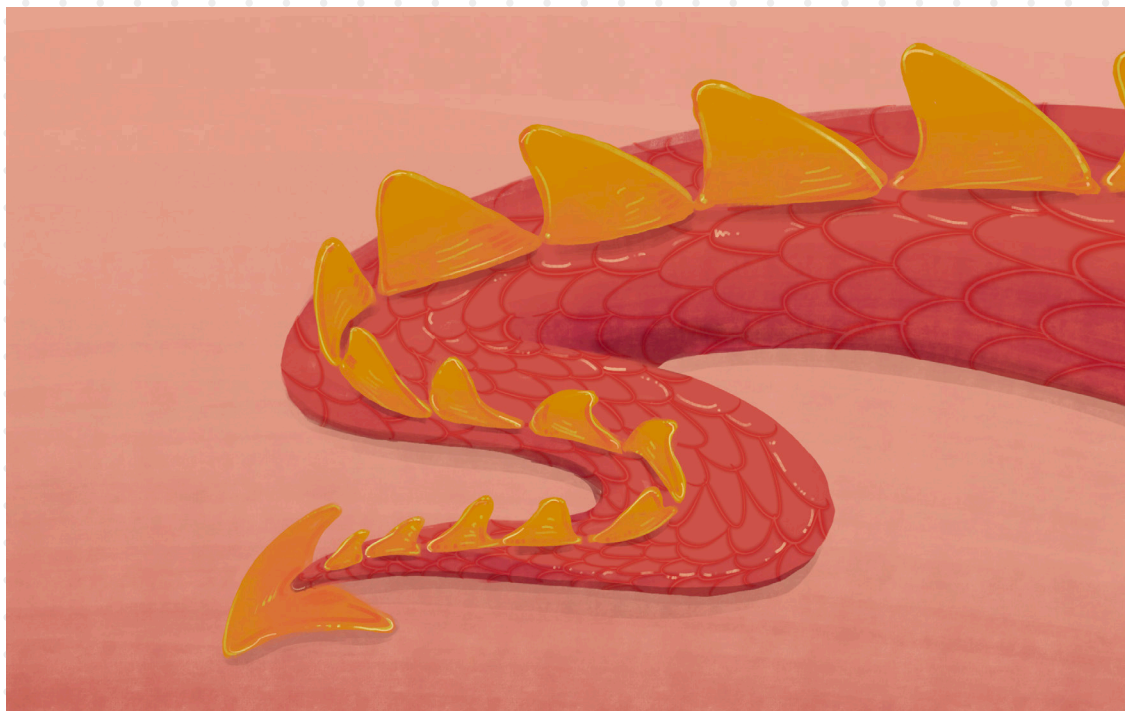
Forskellige hold kan præsentere, genfortælle, omskrive, tegne eller bygge, handle eller skabe en sang eller et lydbillede om historien. Man kan også få holdene til at præsentere historien gennem forskellige typer medier: bog, film, spil, musikalbum, eller spil.

Lav en udstilling og vis andre klasser eller forældre resultaterne af arbejdet!

Et forslag til en aktivitet:

Se historien om PLACES Suppe på en sten. Undersøg de mange variationer af denne historie, der findes i Europa, og hvad historien repræsenterer samt forskellige kulturelle traditioner omkring spisning, mad og arkitektur. Få teammedlemmerne til at illustrere eller opbygge en repræsentation af det endelige måltid med de forskellige variationer, der er typiske i de forskellige lande i Europa, men som stadig deler nogle elementer.

Historieknogler: Dragedanserne



Én gang om året hviler dragerne en nat i hulerne på toppen af bjerget. Så er det tid til dragedanser-testen, som man kun kan bestå, hvis man får fat i et drageskæl.

Hele året har elever i de to landsbyer for foden af bjerget øvet sig i kunsten at bruge net og kniv. Men de gør det på helt forskellige måder. I den ene by øver børnene sig kun i at angribe med net og kniv. I den anden udforsker de, hvad man også kan bruge net og kniv til; at indsamle og lave mad og redskaber SAMMEN.

Da dragerne kommer, skynder børnene fra den første by sig op ad bjerget. Fordi de kun kan bruge deres redskaber til ét formål, bliver de sultne og kolde undervejs. De er meget bange for dragen i den hule, de går ind i, og forsøger at få skællene fra dragen individuelt. Nogle lykkes, og andre gør det ikke og må gå tomhændede hjem.

Gruppen fra den anden by hjælpes ad med at finde mad og holde sig varme på vejen op til deres drage. De bruger maden og redskaberne på forskellige måder, og de samarbejder med hinanden og dragen for at hjælpe hinanden med at indsamle skællene. De går jublende hjem med skæl til alle.

Aktivitetsmuligheder - Få grupper af elever til at vælge deres egne

- Skriv en dagbogsside, hvor du forestiller dig, at du er et barn fra en af landsbyerne.
- Tegn, mal eller byg drager og bjerglandskabet.
- Lav dragens skæl: Skriv en evne eller styrke på hvert skæl og byg en fælles "team"-drage.
- Spil historien: Del jer op i to grupper (landsbyer) og opfør deres rejser.
- Forestil jer, at I laver en film om de to skoler i landsbyerne, og kameraet panorerer hen over skolens indre. Hvordan ser det ud? Beskriv forskellene.
- Eller lav "frys-billede"-scener: Genskab øjeblikke fra historien og forestil jer, hvad karaktererne tænker.
- Stafet: Lav en varieret forhindringsbane, hvor I skal samle "drageskæl".
- Dragedans: Skab en fælles klasse-dans for at fejre samarbejde.

Refleksionskort: Dragedansererne



#Verdensmål 4 – Kvalitetsuddannelse: "Sikre inkluderende og lige adgang til kvalitetsuddannelse og fremme livslang læring for alle"

- Hvorfor tror du, at den anden landsby lærte mere end bare at kaste med net?
- Hvordan hjalp det børnene i den anden landsby, at de lærte mange forskellige ting?
- Er det vigtigt at lære at arbejde sammen med andre – hvorfor?
- Hvad ville du gerne lære, hvis du skulle forberede dig på en stor rejse som denne?
- Hvordan hjælper det, vi lærer i skolen, os i virkelige situationer?

#Verdensmål 10 – Mindre ulighed: "Reducere ulighed i og mellem lande"

- Hvorfor måtte nogle børn gå tomhændede hjem?
- Hvad kunne den første landsby have gjort anderledes for at inkludere og støtte alle?
- Hvordan kan vi sikre, at alle i en gruppe får succes – ikke kun nogle få?
- Synes du, det er vigtigere at vinde alene eller at få succes sammen? Hvorfor?
- Hvordan kan vi gøre vores klasseværelse eller lokalsamfund mere retfærdigt og lige?

Historieknogler: Suppe på en sten



En familie ankommer til en lille landsby, hvor alle passer sig selv. De slår lejr i parken midt i byen.

En pige hilser på dem og ser dem begynde at lave en suppe med kun vand og en sten. Kan man det? Faderen i familien svarer, at det ville være bedre med lidt salt og urter. Pigen hjælper dem med at samle forskellige ekstra ingredienser i landsbyen.

Nogle landsbyboere deler gerne flere ingredienser, nogle giver ikke nogen ingredienser væk, og nogle har ikke noget mad at dele, men kan dele musikinstrumenter eller skåle og skeer. Til sidst deltager alle på forskellige måder, deler det, de har, og sammen skaber de en vidunderlig suppe, som alle deler.

Aktivitetsmuligheder - Få grupper af elever til at vælge deres egne

- Lav en stor suppegryde af papir. Hver elev tilføjer en tegning eller et ord, der viser, hvad de ville "komme i suppen" (mad, talent, venlighed, en færdighed osv.) – eller giv hver elev en glat sten, de kan male noget på, som symboliserer, hvad de bidrager med til "fællesskabssuppen".
- Skab "tableauer" af forskellige landsbyboere. Lad de andre gætte, hvad personerne føler eller tænker. Giv derefter "statuerne" mulighed for at tale deres indre tanker.
- I grupper opfinder eleverne små skuespil, der viser, hvordan man kan dele eller hjælpe – ikke kun med mad, men også med tid, omsorg eller færdigheder.
- Fordel roller: familien, pigen, landsbyboere, musikere. Lad eleverne bruge enkle rekvisitter eller kostumer og finde på deres egne replikker.
- I små grupper laver eleverne lydeffekter til historien (kogende suppe, musik, latter, fodtrin, omrøring osv.) og opfører det live under en fortællestund.
- Lav en musikcirkel, hvor hver elev bidrager med en lyd eller rytme – og byg en fælles sang op, ligesom man bygger suppen.
- Hvis skolen har faciliteterne (f.eks. et sikkert skolekøkken), kan klassen tage ingredienser med og lave suppen sammen – og spise den i fællesskab, ligesom i historien. Alternativt kan børnene tage hjem og lave en "Stensuppe" (uden rigtige sten!) sammen med deres forældre, skrive om oplevelsen eller tage et foto af suppen og hænge det op i klassen.

Refleksionskort: Suppe på en sten



#Verdensmål 10 – Mindre ulighed: "Reducere ulighed i og mellem lande"

- Hvorfor tror du, at nogle mennesker ikke ville dele i begyndelsen?
- Var det retfærdigt, at nogle havde mere at give end andre? Hvordan fik historien det alligevel til at fungere?
- Hvordan blev suppen en måde at inkludere alle – også dem, der ikke havde mad?
- Hvad kan vi gøre i vores klasse eller på vores skole for at sikre, at alle føler sig inkluderede og værdsatte?

#Europæisk integration: "At arbejde sammen på tværs af grænser for et retfærdigt og fredeligt samfund"

- Forestil dig, at familien kom fra et andet land – hvordan kunne landsbyen tage godt imod dem?
- Tror du, at denne historie kunne foregå i andre lande også? Hvorfor?
- Hvad lærer historien os om at hjælpe nye mennesker i vores fællesskab – eller i Europa?
- Hvorfor tror du, det er vigtigt at lande i Europa samarbejder – ligesom landsbyboerne gjorde?
- Hvordan kunne lande "dele deres ingredienser" for at løse problemer sammen?

Historieknogler: Hyttetur



Blåøjede Bella og grønøjede Gustav går i samme klasse, men kan ikke fordrage hinanden. Og at samarbejde? Glem det! De synes begge, at den anden altid skal bestemme det hele.

Klassen tager på hyttetur til en stor hytte tæt på en skov. Her skal de lave samarbejdsøvelser i grupper, og lærerne sætter Bella og Gustav sammen. Det fungerer overhovedet ikke. Sent om aftenen er der natløb og Bella og Gustav møder en gammel kvinde med en kat. De gør hende gal og hun siger nogle underlige ting.

Næste morgen opdager de, at de begge to nu har ét blåt og ét grønt øje. De indser også, at de nu bedre forstår hinandens perspektiv.

Da klassen forlader stedet, forvandler deres øjenfarver sig tilbage til den oprindelige – bortset fra et lille strejf af den andens farve. Som bliver med dem for evigt.

Aktivitetsmuligheder - Få grupper af elever til at vælge deres egne

- Eleverne laver todelte selvportrætter i par: den ene halvdel i deres egen stil/identitet, og den anden halvdel tegnet af makkeren – og omvendt.
- Vælg et dilemma eller en problemstilling, og del klassen i to grupper. Den ene halvdel forsvarer det ene synspunkt, og den anden halvdel forsøger at argumentere for det modsatte. Tal bagefter sammen om, hvad der skete undervejs.
- Lav en forhindringsbane i skoven eller klasseværelset med gåder, der kræver to perspektiver for at løse dem (fx én ser former, én ser tal). Eleverne skal samarbejde og bruge hinandens styrker for at komme igennem banen.
- Eleverne prøver at sidde ved hinandens pladser en hel dag, bytter madpakker eller jakker – eller forestiller sig, at de bytter familie for en dag! – Se: Det vilde kort: *I mine sko*

Refleksionskort: Hyttetur



#Verdensmål 3 – Sundhed og trivsel: "Sikre sunde liv og fremme trivsel for alle"

- Hvordan havde Bella og Gustav det med hinanden i begyndelsen af historien?
- Hvordan ændrede deres følelser sig, efter at de blev nødt til at samarbejde og se verden gennem hinandens øjne?
- Hvordan kan det hjælpe os selv at forstå, hvordan andre har det?
- Kan venskaber eller samarbejde få os til at føle os mere inkluderede og mindre alene?

#Verdensmål 4 – Kvalitetsuddannelse: "Sikre inkluderende og lige adgang til kvalitetsuddannelse og fremme livslang læring for alle"

- Hvorfor tror du, læreren satte Bella og Gustav på samme hold?
- Hvilke ting lærte de, som ikke står i nogen skolebog?
- Hvorfor er samarbejde en vigtig del af læring?
- Har du nogensinde arbejdet sammen med en, du ikke kunne lide – og opdaget noget overraskende?

#Verdensmål 10 – Mindre ulighed: "Reducere ulighed i og mellem lande"

- Hvorfor tror du, at Bella og Gustav havde så mange fordomme om hinanden?
- Hvad lærer historien os om at dømme andre uden egentlig at kende dem?
- Hvordan kan det at se verden gennem en andens "øjne" være med til at mindske uretfærdighed?
- Hvad ville der ændre sig i din klasse eller dit fællesskab, hvis alle virkelig forsøgte at forstå hinanden?

Historieknogler: Lammer



En teenagedreng slår og mobber andre børn i skolen. Alle er bange for ham. En dag bliver lærerne stærkt forsinkede, og nogle af de større elever bliver bedt om at vikariere i de yngre klasser. Drengen bliver forvekslet med en anden elev med samme navn og sendt ned til en 2. klasse.

I klassen er alt kaotisk. Han råber, men to drenge fortsætter med at slå. De kommer med modsatrettede forklaringer på konflikten, og for selv at forstå, hvad der er sket, får han dem til at lytte til og gentage, hvad den anden siger. Det hjælper dem til at forstå hinanden og der bliver ro, så han begynder at undervise.

Læreren ankommer, og alle fortæller hende, hvor godt drengen har klaret sig som vikar. I pausen beder yngre elever drengen om hjælp til deres skænderier og konflikter. Både drengen selv og alle hans klassekammerater er overraskede, men han kan godt lide sin nye rolle. Han får også en ny ven.

Aktivitetsmuligheder - Få grupper af elever til at vælge deres egne

- Tegn historiens nøgleøjeblikke. Brug ansigtsudtryk og replikker til at vise de følelsesmæssige forandringer.
- Lav et fælles klassetræ med blade, hvorpå I skriver ting, man kan sige eller gøre for at få andre til at føle sig trygge og inkluderede.
- Vis forholdet mellem Lammer og de andre elever – fx som collage eller abstrakt skulptur, der illustrerer, hvordan relationen ændrer sig.
- I små grupper spiller eleverne en konflikt fra klasseværelset og øver sig derefter på "lyttetricket" fra historien: *"Gentag, hvad den anden sagde, før du svarer."* Tal bagefter om, hvordan det ændrede stemningen i gruppen.
- Genopfør historien, men lav slutningen om – hvad sker der, hvis lytningen ikke virker? Eller hvis en anden griber ind og hjælper?
- "Træd ind i cirklen"-leg: Læs udsagn op som: *"Jeg har hjulpet med at løse en konflikt" / "Jeg har fået en ny chance."* Eleverne træder ind i cirklen, hvis det passer på dem. Det styrker empati og fællesskab.
- Samarbejdsudfordring: I grupper skal eleverne løse en lille opgave (bygge noget, flytte genstande osv.), men de må kun bruge "lyt og gentag"-reglen – ingen råben eller afbrydelser.

Refleksionskort: Lammer



#Verdensmål 3 – Sundhed og trivsel: "Sikre sunde liv og fremme trivsel for alle"

- Hvorfor tror du, at Lammer opførte sig uvenligt i begyndelsen?
- Hvordan føltes det for ham, da nogen viste ham tillid og gav ham en ny rolle?
- Hvordan påvirker skænderier og mobning andres trivsel?
- Hvad hjalp de yngre elever med at føle sig mere rolige og lyttet til?
- Hvordan kan vi støtte andre i klassen, når nogen føler sig udenfor eller bliver vrede?

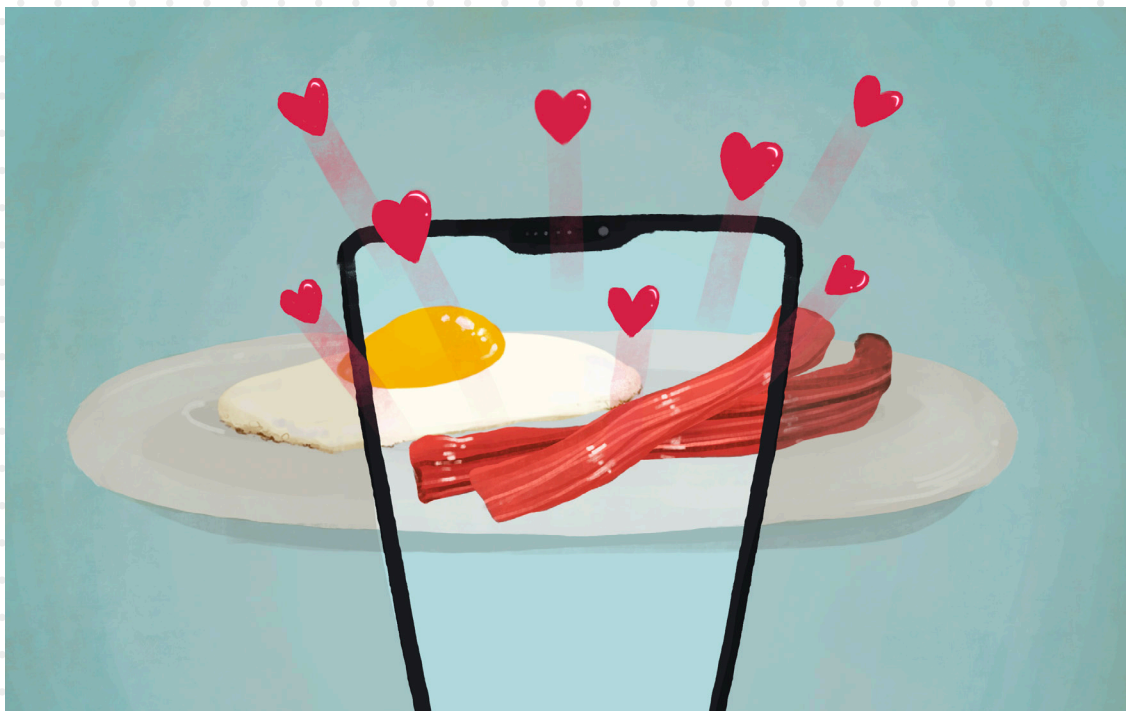
#Verdensmål 4 – Kvalitetsuddannelse: "Sikre inkluderende og lige adgang til kvalitetsuddannelse og fremme livslang læring for alle"

- Hvad lærte Lammer af at hjælpe klassen?
- Hvad tror du, de yngre elever lærte af Lammer?
- Hvorfor er det vigtigt at lære at løse konflikter og lytte til hinanden i skolen?
- Hvilke ting – ud over læsning og matematik – skal vi lære for at blive bedre mennesker?
- Har du nogensinde lært noget vigtigt fra en anden elev?

#Verdensmål 10 – Mindre ulighed: "Reducere ulighed i og mellem lande"

- Hvorfor tror du, at folk dømte Lammer, før han fik en chance?
- Hvad hjalp ham med at ændre sig og blive set på en ny måde?
- Synes du, at folk skal have en ny chance? Hvorfor eller hvorfor ikke?
- Hvordan kan vi hjælpe andre med at føle sig inkluderede og få tillid i vores skole?

Historieknogler: Max filter



Max' mor styrer hans Instagram-konto. Hun filtrerer virkeligheden og gør den langt bedre, end den egentlig er, for at få flere følgere til både Max og sig selv.

I skolen er de andre interesserede i Max, men kun fordi han har mange følgere og billederne af hans mad, ser så lækre ud. Selv læreren ser ikke igennem løgnene. Max når sit højdepunkt, da den verdenskendte influencer "Starfish" begynder at følge ham.

Men så mister Max og hans mor adgangen til kontoen. En hacker har overtaget den og fjernet alle filtrene fra alt, hvad der ligger på den. Moren er rasende! Følgertallet rasler ned. Klassekammeraterne og læreren vender ryggen til ham og begynder at drille ham. Bortset fra en enkelt pige, der viser at det normale liv også kan være noget helt særligt, og som lægger billeder på sin konto helt uden at redigere dem!

Aktivitetsmuligheder - Få grupper af elever til at vælge deres egne

- Lav et "Insta-virkelighed flipbook": Eleverne laver to tegninger pr. side: "Sådan så det ud på sociale medier" og "Sådan så det ud i virkeligheden". Saml det hele til et fælles flipbook eller et lille zine med titlen "*Sandheden bag opslagene*".
- Del et "ufiltreret øjeblik": Eleverne tager eller tegner et øjeblik fra deres dag – uden redigering eller filter – og deler det med klassen. Det skal være ægte og meningsfuldt (fx en rodet morgenmad, ødelagt legetøj eller det at hjælpe en søskende).
- Design et brætspil: Eleverne udvikler et spil, hvor spillerne navigerer i forskellige situationer (fx: Skal man poste det her? Hvordan reagerer man på en hadefuld kommentar? Skal man redigere billedet?). Man får point for ærlighed, venlighed eller selvomsorg.
- Rollespil: Interview mellem Max og influenceren Starfish – efter at Starfish' konto er blevet hacket. Ekstraopgave: Lav et "opfølgende opslag" fra Starfish, der fremmer ægthed og autenticitet.

Refleksionskort: Max filter



#Verdensmål 3 – Sundhed og trivsel: “Sikre sunde liv og fremme trivsel for alle”

- Hvordan havde Max det, da han var populær? Og hvordan havde han det, da det forsvandt?
- Hvordan påvirker de sociale medier dig i din hverdag?
- Hvad får dig til at have det godt med dig selv – med eller uden en skærm?

#Verdensmål 10 – Mindre ulighed: “Reducere ulighed i og mellem lande”

- Hvorfor behandlede folk Max anderledes, da han mistede sine følgere? Var det fair?
- Hvad viser historien os om popularitet og magt i skolen?
- Hvad er lighed? Oplever du ulighed i din hverdag? Hvordan?

Historieknogler: Tops



Tops plejer altid at svare rigtigt i skolen, men en dag svarer hun forkert. Både hendes klassekammerater, som ellers heppede på hende, og hendes lærer griner af hende. Hun føler sig endnu mere dum, da hun i pausen træder i en stor vandpyt og de andre griner igen.

Hjemme får hun sagt et forkert ord, så hendes mor også griner af hende. Hun beslutter sig for aldrig mere at forlade sit værelse. Fra sit vindue ser hun et lille barn lære at gå ved at prøve, falde og prøve igen og igen.

Hun begynder at undersøge, hvordan både naturen og virksomheder indretter sig efter, at der skal mange forsøg til et gennembrud og at man lærer af sine fejl - og af at erkende dem. Tops vender tilbage til skolen og foreslår sin lærer, at klassen skal fejre fejltagelser med en fejlolympiade.

Aktivitetsmuligheder - Få grupper af elever til at vælge deres egne

- Eleverne designer medaljer eller trofæer til fejlolympiaden (fx "det bedste store forsøg", "den bedste fejl", "det mest nysgerrige spørgsmål"). I kan også lave en "Væg med gode forsøg".
- Gå udenfor eller rundt på skolen og find eksempler på det at prøve trods modstand: et træ, der vokser op gennem asfalten, et legetøj der er blevet repareret, osv.
- Reflektér over, hvordan naturen, mennesker - og endda teknologi - udvikler sig ved at prøve og fejle flere gange.
- Arrangér fjollede (og sikre) mini-lege, hvor det at lave fejl er en del af det sjove. Fx:
 - Stavekonkurrencer baglæns
 - Quizzer med forkerte svar som mål
 - Tegneudfordringer med bind for øjnene
 - "Forkert sang" -karaoke (syng forkerte sangtekster for fuld styrke)
- Undersøg opfindelser fra forskellige EU-lande, som er opstået ved "lykkelige uheld" (fx Post-it-notes, penicillin, velcro). Lav et "Fejl-Olympiadekort over Europa", hvor I viser, hvor de sejeste idéer er blevet til ved en fejl.

Refleksionskort: Tops



#Verdensmål 3 – Sundhed og trivsel: “Sikre sunde liv og fremme trivsel for alle”

- Hvordan havde Tops det, da de andre grinede af hende i timerne og i frikvarteret?
- Hvordan har du det, når du laver en fejl foran andre?
- Hvad hjælper dig med at føle dig tryk og støttet i skolen – også når du laver noget forkert?
- Hvorfor er det vigtigt at have venner, lærere eller familie, der støtter dig, når noget er svært?

#Verdensmål 4 – Kvalitetsuddannelse: “Sikre inkluderende og lige adgang til kvalitetsuddannelse for alle”

- Hvad lærte Tops af at se barnet prøve at lære at gå?
- Hvorfor tror du, det er en vigtig del af god undervisning at lære af sine fejl?
- Hvad kunne vi ændre i skolen, så det er okay at prøve, fejle og prøve igen?
- Hvordan ville et klasseværelse, hvor alle var stolte af deres fejl se ud?

Historieknogler: Spejl!



Anna kan ikke lide sit spejlbillede, fordi hun har en bum. Hendes forældre stresser hende ved at snakke om hendes udseende og karakterer. Hun opdager to små figurer på sine skulder. Det er hendes forældre der kritiserer hende. Hun kan kun se dem i spejle og i vinduers refleksioner, og det er kun hende, der kan se dem. I skolen taler Anna og hendes veninde Sofie om dagens idrætstime, hvor de skal lære at danse pardans. Anna vil gerne med Benjamin. I hvert fald ikke med "Lugte-Lars". Anna bliver sat sammen med Lars, og hun vil ikke, men skal.

I gymnastiksalens spejl ser Anna, at også Lars har figurer på sin skulder. Mange. Og ingen af dem er rare.

Hun opdager, at alle de andre også har figurer, nogle har støttende figurer og nogle har figurer, der tynger.

På Lars' skulder ser hun en lille figur af sig selv, og at hun selv er med til at tynde ham ned. Hun beslutter sig for, at hun hellere vil være en person, der støtter andre end at tynde dem ned.

Aktivitetsmuligheder - Få grupper af elever til at vælge deres egne

- Eleverne tegner sig selv, sådan som de tror, andre ser dem – og sådan som de ser sig selv i spejlet.
- Eleverne laver to små figurer: Én, der repræsenterer en kritisk indre stemme, og én, der repræsenterer en venlig/støttende stemme. De kan bruge modellervoks, papirdukke eller udklip i pap. Tilføj talebobler med, hvad figurerne siger!
- Eleverne tegner en scene fra klassen på et stort ark papir og tilføjer små skulderfigurer til hver person i scenen (nogle venlige, nogle uvenlige, nogle forvirrede). Brug post-its til at ændre eller forvandle stemmerne: Hvad kunne de sige i stedet?
- Eleverne arbejder sammen to og to. Den ene er "Anna", og den anden spiller "skulderfiguren". Figuren hvisker beskeder (støttende eller kritiske), mens Anna bevæger sig gennem forskellige dagligdagssituationer (skole, frokost, idræt).
- Hvis du var en "skulderfigur" for én i din klasse – hvilken slags figur ville du så gerne være?
- Eleverne skriver en positiv og støttende sætning og giver den til en klassekammerat.

Refleksionskort: Spejl!



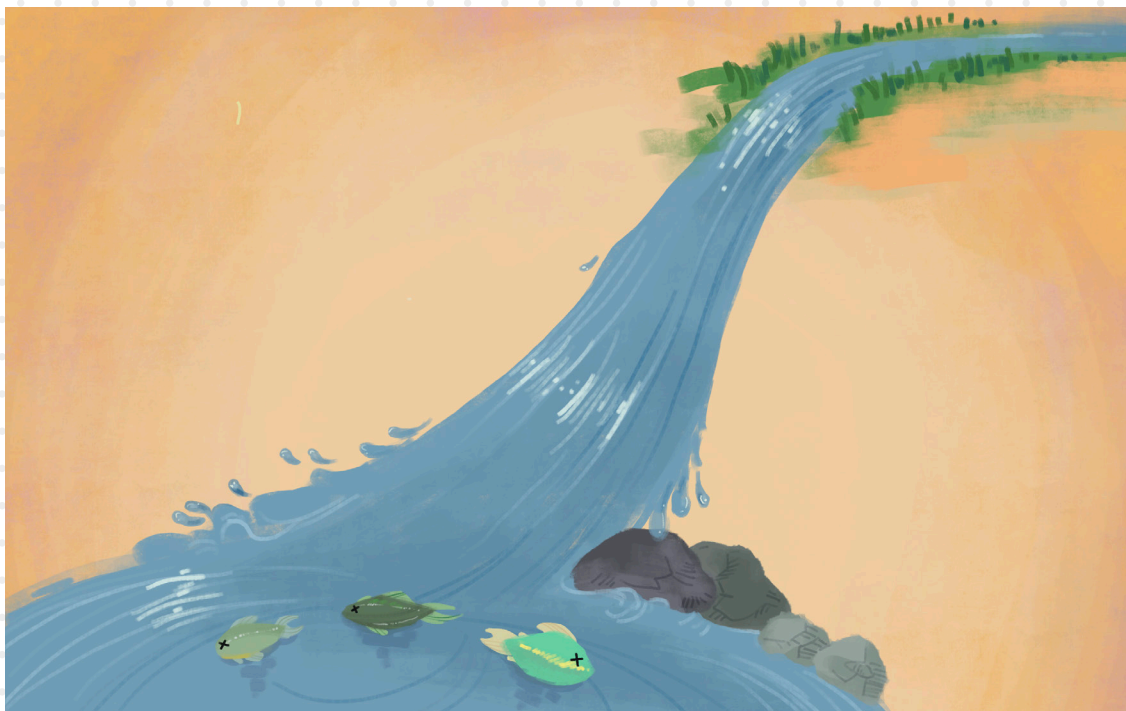
#Verdensmål 3 – Sundhed og trivsel: “Fremme mental sundhed, følelsesmæssig tryghed og trivsel for alle”

- Hvordan tror du, Anna havde det, da alle kommenterede hendes udseende og fejl?
- Hvilke ting kan påvirke, hvordan vi ser os selv – både i spejlet og i vores tanker?
- Tror du, at alle har usynlige “skulderfigurer”? Hvad siger de mon?
- Hvad hjælper dig, når du er hård ved dig selv?

#Verdensmål 10 – Mindre ulighed: “Sikre at alle bliver respekteret, inkluderet og behandlet retfærdigt”

- Hvorfor tror du, at Lars havde så mange uvenlige figurer på skuldrene?
- Hvordan føles det at blive dømt for noget, man ikke kan ændre?
- Har du nogensinde set nogen blive behandlet uretfærdigt som Lars? Hvad kunne du gøre i den situation?
- Hvad kan vi gøre i klassen for at sikre, at ingen føler sig udenfor eller bliver gjort grin med?

Historieknogler: Døde fisk



Liva bor i byen i syd og har lige fået sommerferie. Hun har også lige hørt om "Rainbow Bubbles", som skulle være det bedste shampoo i verden, og det føles i hvert fald godt!

Efter brusebadet tager hun ned til floden og bader med sine veninder. Da hun kommer hjem, begynder hendes hud at klø noget så voldsomt. Dagene efter ser hun hvordan sivene langs floden hænger og vandet lugter klamt.

Hun følger floden nordpå mod strømmen og næsten oppe ved byen i nord, ser hun et stort rør, der fører slam ud i floden.

Nord for røret er vandet mere rent og hun møder Robert fra byen i nord. Han fanger mange fisk, men hoster. Robert siger, at hans hoste skyldes de store fabrikker i byen i syd, men han har aldrig hørt om røret med slam.

Sammen går de ned langs floden, møder to andre unge og ser hvordan floden behandles. De filmer det og taler om, hvad de kan gøre.

Aktivitetsmuligheder - Få grupper af elever til at vælge deres egne

- Kreativ skrivning af en tale eller kampagneslogan – hvilket budskab vil du sende til de voksne? Find på en stærk kampagnetitel eller et slogan til en plakat (f.eks. "Floden forbinder os alle").
- Lav en collage med genbrugsmaterialer, der viser kontrasten mellem "rent" og "forurenat".
- Design plakater fra hver elevs synsvinkel med citater, følelser og mål (f.eks. "Vi skal beskytte floden!").
- Lav rollespil med interviews af landsbyboere fra de forskellige byer – fx en fabriksarbejder, borgmesteren eller pigen fra den tredje landsby.
- Leg journalister, der dækker forureningsproblemet – med "interviews fra felten" og meninger fra både floden og landsbyens beboere.
- Brug lyde eller instrumenter til at skabe to kontrasterende lydlandskaber:
 - En ren, fredelig flod
 - En forurenat, støjende industriflod
- Skriv en enkel klassesang eller rap med budskaber om at beskytte naturen eller stoppe forurening. Opfør den eller optag den – ligesom børnene gjorde i historien!

Refleksionskort: Døde fisk



#Verdensmål 3 – Sundhed og trivsel: “Sikre sunde liv og fremme trivsel for alle”

- Hvad skete der med børnene, da de svømmede i den forurenede flod?
- Hvorfor er det vigtigt at holde både vand og luft rene?
- Hvordan påvirker forurening ét sted, helbredet for mennesker et andet sted?
- Hvordan blev børnenes trivsel bedre, da de begyndte at samarbejde?
- Hvad tror du, der ville ske, hvis ingen gjorde noget ved forureningen?

#Europæisk integration: “Løse problemer sammen på tværs af lande og grænser”

- I historien stoppede forureningen ikke ved én landsby. Hvordan ligner det det, der sker i Europa eller i verden?
- Hvorfor er det vigtigt, at lande arbejder sammen om at beskytte naturen – som floder, luft og skove?
- Hvordan tror du, historien ville have udviklet sig, hvis hver landsby nægtede at tale med de andre?
- Hvorfor er samarbejde mellem forskellige fællesskaber vigtigt – selvom vi ikke altid er enige fra starten?
- Kan du komme i tanke om virkelige situationer (som klimaforandringer eller plastikforurening), hvor folk fra mange steder i hele Europa, er nødt til at hjælpe hinanden – ligesom i historien?

Historieknogler: Løven & musen



En sovende løve vækkes af en mus og vil dræbe den.
Musen siger: "Lad mig gå, og en dag vil jeg hjælpe dig."
Løven slipper den og ler højt.

En dag bliver løven fanget i et net lagt ud af en jæger.
Musen gnaver den fri.

Aktivitetsmuligheder - Få grupper af elever til at vælge deres egne

- Skriv en fortsættelse: Hvad sker der, efter løven bliver reddet? Bliver de venner? Hjælper de andre dyr?
- "Jeg har engang hjulpet nogen" – skriveøvelse: Bed eleverne skrive om en gang, hvor de hjalp nogen – eller hvor nogen hjalp dem.
- Lav historien om til en tegneserie med billedtekster og replikker!
- Lav en fælles plakat til klassen med citatet: "Selv den mindste ven kan gøre den største forskel."
- Design en takke-gave: Hvad ville løven give musen som tak? Eleverne kan tegne eller bygge gaven!
- Lav en labyrint eller forhindringsbane, hvor "mus" skal finde vej og befri en fanget "løve". Makkeren guider med bind for øjnene – det styrker tillid og samarbejde.
- Hjælpemønt-leg: Giv hver elev 3 specielle symbolske værdiobjekter f. eks specialmønter. I løbet af ugen kan de "bruge" en mønt, når de hjælper en klassekammerat. Afslut ugen med at reflektere sammen: Hvordan og hvorfor blev mønterne brugt?

Refleksionskort: Løven & musen



#Verdensmål 10 – Mindre ulighed: “Reducere ulighed i og mellem lande.”

- Hvorfor troede løven, at musen ikke kunne hjælpe ham?
- Hvad skete der, som viste, at musen også var vigtig?
- Har du nogensinde følt dig undervurderet? Hvordan føltes det?
- Hvordan kan vi sikre, at alles stemmer og evner bliver respekteret – også hvis man ikke er den største eller den, der larmer mest?

#Europæisk integration: “At samarbejde på tværs af forskelle – for fred, retfærdighed og fællesskab.”

- Hvad kan denne historie lære os om samarbejde mellem mennesker, der er forskellige?
- Hvordan minder venskabet mellem løven og musen om samarbejdet mellem små og store lande i Europa?
- Hvorfor er det vigtigt, at stærkere eller rigere lande også lytter til de andre?
- Hvad kan vi lære af denne historie om at løse problemer sammen i Europa eller i verden?

Historieknogler: Ræven & storken



Ræven inviterer storken til middag.

Den serverer suppe i en dyb tallerken og morer sig over, at storken ikke kan få noget at spise med dens lange næb.

Storken inviterer derefter ræven til middag og serverer suppe i en høj karaffel. Ræven kan ikke få noget at spise og skammer sig.

Aktivitetsmuligheder - Få grupper af elever til at vælge deres egne

- Skriv historien om i et nutidigt miljø – på en skole, på et sportshold, i kantinen eller online. Hvordan ville historien udspille sig i dag?
- Skriv en dagbog fra rævens eller storkens perspektiv: "Hvordan havde jeg det efter middagen?"
- Eleverne laver små plakater med budskaber som: "Retfærdighed betyder, at der er plads til alle." eller "Det er ikke sjovt, når nogen føler sig udenfor." Hæng dem op rundt omkring på skolen.
- Eleverne opfinder særlige retter, som både ræve og storke kan nyde. Hvordan ser de ud? Hvordan serveres de? Lav også forslag til retter til mennesker med forskellige hånd- og kropsstørrelser.
- Tegn eller lav en collage til en teaterplakat for stykket "Ræven og Storken".
- Lav en frokost, hvor eleverne prøver at spise med ekstra lange skeer, spisepinde eller med papirnæb – en legende og tankevækkende måde at forstå forskellige behov på. (Tal bagefter om retfærdighed og empati). ELLER lad klassen prøve at spise frokost i mørke eller med én hånd bundet på ryggen for at mærke, hvordan hverdagen kan være svær for mennesker med handicap.
- Lad eleverne spille storken og ræven, og lad derefter nogle af de andre elever interviewe dem lige efter middagen, hvor de deler deres følelser. På den måde kan eleverne analysere karakterernes indre verden.

Refleksionskort: Ræven & storken



#Verdensmål 10 – Mindre ulighed: "Reducere ulighed i og mellem fællesskaber."

- Var ræven retfærdig over for storken? Hvorfor eller hvorfor ikke?
- Hvad viser historien os om, hvordan forskelle (som et langt næb eller en anden måde at gøre ting på) kan påvirke, hvordan vi bliver behandlet?
- Har du nogensinde følt dig udenfor eller blevet gjort grin med, fordi der var noget anderledes ved dig?
- Hvordan kan vi sikre, at mennesker med forskellige behov eller evner bliver inkluderet i vores gruppe eller skole?

#Europæisk integration: "At samarbejde med respekt og retfærdighed på tværs af kulturer og grænser."

- Ræven og storken er forskellige – hvordan kunne de have samarbejdet i stedet for at lave narrestreger?
- Hvad lærer historien os om at forstå mennesker, der lever eller handler anderledes end os selv?
- Hvorfor er det vigtigt – både i Europa og i skolen – at behandle folk retfærdigt, selvom de kommer fra et andet sted eller har en anden baggrund?
- Hvordan kan denne historie hjælpe os med at samarbejde bedre i en mangfoldig gruppe, klasse eller fællesskab?

En liste med generelle spørgsmål der kan bruges til at tænke over historierne til elever

Eleverne kan selv vælge spørgsmål fra listen og give deres personlige svar – og opdager, på den måde hvordan andre i klassen kan fortolke den samme historie helt forskelligt.

- Hvilken karakter gjorde størst indtryk på dig?
- Hvem kunne lide historien i denne klasse?
- Hvem i din familie ville måske nyde denne historie?
- Hvilket billede dukkede mest op i dit hoved under historien?
- Hvilken farve havde historien?
- Hvilket sted forestillede du dig, at historien foregik?
- Kan du beskrive, hvordan én af karaktererne så ud når du forestillede dig historien?
- Hvilke lyde forestillede du dig under historien?
- Hvad følte du imens du hørte historien?
- Hvad overraskede dig ved historien?
- Hvad gjorde dig ked af det i historien?
- Hvad fik dig til at grine?
- Hvad betød historien for dig personligt?
- Hvad kunne du bedst lide ved historien?
- Hvad kunne du ikke så godt lide ved historien?
- Hvad lagde du mærke til ved fortællerens stemme?
- Tror du, fortælleren selv kunne lide historien?
- Hvilke tanker fik du under historien?
- Fik du en følelse af at være i en drøm, mens du lyttede?
- Hvilken karakter i historien var du?
- Hvilken del af historien ville du gerne høre igen?
- Hvordan begyndte historien?
- Hvordan troede du, at historien ville ende?
- Fik du lyst til selv at være med til at fortælle historien?
- Hvor lang tid varede historien?
- Er det en historie for børn eller også til voksne??
- Hvad er det mest underlige spørgsmål på denne liste?
- Hvilket spørgsmål mangler på denne liste?

Hele skolen



Hvad?

Dette er en kreativ fælles fortælleaktivitet, hvor forskellige fag (billedkunst, drama, musik...) arbejder med den samme historie eller det samme tema fra verdensmålene – men på hver deres måde. Hver lærer bidrager med deres faglige vinkel: Billedkunst kan starte historien med tegninger eller malede scenarier. Dramafaget bringer historien til live gennem bevægelse og teater lege. Musikfaget tilføjer lyde, skaber en temasang eller stemningsmusik. I fag som matematik og geografi kan man arbejde med faktuelle elementer fra historien og integrere dem i undervisningen og fortællingen.

Hvorfor?

Når hele skolen deltager i legende fortælleaktiviteter på tværs af fag og årgange, skaber det en fælles læringsoplevelse der forankrer både verdensmålene og legende læring dybt i skolens hverdag – som en del af skolekulturen, ikke bare som et enkeltstående forløb.

Når hele skolen arbejder med den samme historie – uanset alder eller klasse – opstår der også nye forbindelser på tværs af årgange, og eleverne får en fælles forståelse, som styrker fællesskab og relationer på tværs af klasser. Når eleverne udforske store temaer som verdensmålene (sundhed, lighed, læring og retfærdighed) og EU-integration gennem samarbejde og kreativitet, kan det føles både mere meningsfuldt og virkelighedsnært for eleverne.

En legende og tværfaglige tilgang gør læring mere engagerende, fordi eleverne kan bruge deres forskellige evner – uanset om det er at tegne, spille teater, lave musik eller fortælle historier – til at udtrykke sig og skabe forbindelse til temaerne.

Hvordan?

- **Skab egne historieforslag:** Under vejledning af billedkunstlæreren tegner eller maler eleverne visuelle afsæt til fortællinger med inspiration i verdensmålene eller EU-integration.
- **Udforsk historien gennem bevægelse:** I drama arbejder eleverne med krop og teater lege for at undersøge karakterer, følelser og scener fra historien.
- **Byg et lydunivers:** I musik eksperimenterer eleverne med lyde, rytmer og sange for at skabe et lydmiljø, der passer til historien.
- **Skab dialog og skriv handlingsforløb:** I dansk arbejder klassen med tekstskrivning, stil og genre.
- **Undersøg tal og fakta:** I naturfag og matematik inddrages relevante data og faglige elementer fra historien i undervisningen og kobles til fortællingen.
- **Afslut med en fælles præsentation:** Lav et skolearrangement, hvor I viser resultatet frem – med teater, musik, plakater og små udstillinger. Inviter forældre og familier og del det arbejde, eleverne har lavet sammen.

Samarbejde: En europæisk historie I



Hvad?

Denne aktivitet er en ledsage-aktivitet til historierne Stensuppe og Døde fisk, og kan bruges sammen med materialer om EU, som findes her: https://op.europa.eu/webpub/com/eu-and-me/fr/HOW_IS_THE_EU_RELEVANT_TO_YOUR_DAILY_LIFE.html.

Eleverne bruger én eller begge historier som udgangspunkt for at tale om og identificere forskellige udfordringer og problemstillinger i deres eget liv, som går på tværs af grænser i EU – og hvordan EU-landene samarbejder for at løse dem. Det kan fungere som en fælles undersøgelse og refleksionsøvelse i klassen.

En mere konkret version af aktiviteten er, at eleverne identificerer og udvikler løsninger på fælles udfordringer på skolen eller i lokalområdet – og bruger det som afsæt til at reflektere over samarbejdets kraft. Det kunne fx være:

At anlægge en have ved skolen, som alle kan bruge

At lave arrangementer på et nærtliggende plejehjem, hvor beboerne føler sig ensomme

At hjælpe børnehavebørn med at forstå verdensmålene gennem fortælleaktiviteter

Undervejs diskuterer eleverne, hvordan deres samarbejde i klassen afspejler samarbejde i EU, og hvordan man gennem fælles handling kan skabe værdi for alle.

Hvorfor?

Aktiviteten viser eleverne – direkte eller indirekte – hvordan mennesker må arbejde sammen for at løse fælles udfordringer. Den kobler sig direkte til europæisk integration – idéen om, at mennesker, lande og fællesskaber i Europa samarbejder for at løse problemer som forurening, ulighed og trivsel – ligesom karaktererne i historierne gør. Alle kan gøre en forskel, uanset hvor små de er.

Ligesom i EU viser det, at når man samarbejder om at løse problemer i fællesskab, så kan det gøre livet bedre for alle.

Samarbejde: En europæisk historie II



Hvordan?

Start med at se *Stensuppe* eller *Døde Fisk*, genfortæl historien, eller lav jeres egen version. Tal i klassen om, hvad historien handler om, hvad der sker, og hvordan den kan ses som en metafor for, hvordan vi i EU samarbejder og hjælper hinanden på forskellige måder. Eleverne kan i grupper undersøge ovenstående EU-hjemmeside og laver plakater om EU-samarbejde, som de præsenterer for hinanden, for andre klasser eller forældre. Alternativt så kan eleverne tænke over, hvad de sammen gerne vil forbedre eller ændre, og reflektere over, hvordan det relaterer sig til bedre trivsel, inklusion og undervisning for alle. Grupperne præsenterer deres idéer til emner, de gerne vil finde løsninger på, og arbejder derefter videre med dem – enten ved at lave modeller, plakater der præsenterer ideerne eller ved at føre idéerne ud i livet, hvis muligt!

**Du kan finde mere inspiration til, hvordan man arbejder med problemformulering og idéudvikling i undervisningen, på Future Teaching In Europe-hjemmesiden. Her kan du downloade FUTE-metodekort baseret på Design Thinking: <https://www.fute-project.eu> (materiale på engelsk, fransk, dansk og hollandsk).*

Fredags fejl



Hvad?

Denne aktivitet er en ledsage-aktivitet til PLACES-historien: *Max Filter*. Temaet her handler om ufuldkommenheder, fejl og det at skabe mere ærlig og åben kultur i klassen og blandt eleverne.

Hvorfor?

Ved at sælge illusionen om en fejlfri krop og et perfekt liv lægger sociale medier et enormt mentalt pres på børn og unge. Denne aktivitet sigter på at modvirke denne problematiske tendens, ved at øge elevernes bevidsthed og sætte dem i stand til at tale om menneskekroppens ufuldkommenhed og vores rodede liv sådan som det i virkeligheden er.

Hvordan?

1. Se PLACES-historien *Max Filter*.
2. Snak om, hvordan alle begår fejl, og at ingen er perfekte. Del anekdoter om emnet fra din egen dagligdag.
3. Del eleverne op i små hold, der hver især arbejder på at lave et alternativt opslag på sociale medier, der viser præcis alle de rodede dele af hverdagen i skolen.
4. Skab en udstilling eller fremvisning, hvor eleverne viser deres "fredags fejl" opslag på de sociale medier.
5. Reflekter med eleverne over, hvilken effekt dette kan have på deres egen brug af sociale medier.

Fejltagelsernes OL



Hvad?

Denne aktivitet er en ledsage-aktivitet til PLACES-historien tops.

Fejl, fejltagelser og eksperimenter, der går galt, er en vigtig del af udvikling af viden, innovation og læring. Biologen Alexander Fleming opdagede penicillin, et af de vigtigste antibiotika, ved et uheld, fordi hans prøver i laboratoriet tilfældigt blev forurenede med en svamp, der dræbte bakterierne. Et mislykket forsøg på at udvikle en energikilde til radarudstyr blev til opfindelsen af mikrobølgeovnen, da den skuffede ingeniør, Percy Spencer, fandt en smeltet chokoladebar i lommen på sine bukser.

Hvorfor?

Forsøget på at være perfekt, undgå fejl og fiaskoer er skadelig for kreativitet, læring og videns generering. Viljen til at eksperimentere og prøve nye ting på nye måder der kan gå galt eller slet ikke resultere i noget som helst, er nemlig nødvendig hvis der skal ske fremskridt.

Hvordan?

1. Lyt til PLACES-historien *Tops*.
2. I grupper af fire skal eleverne finde eksempler på fejl fra forskellige kategorier: videnskabelige fejl, misforståelser af historiske forhold eller sprogfejl, og diskutere og dele den virkning, de har haft, både godt og skidt.
3. Bagefter i klassen, tildeles guld-, sølv- og bronzemedaljer til de fejl og forkerte konklusioner, der er de mest uventede, sjove, største eller måske har haft den mest interessante eller vigtige indflydelse.
4. En aktivitet, man kan lave i klassen, er at kortlægge de mange fejl, blindgyder, der var i udviklingen af cyklen eller flyet.
5. Diskuter resultaterne i klassen og relatere dem til, hvordan eksperimenter og fejl er en del af læring.

De "Vilde" Kort: Metode



Hvad?

Det at bruge "vilde kort" tilføjer et legende og lidt forstyrrende "twist" til en undervisningsaktivitet, du er involveret i eller har gennemført flere gange, ved at introducere specifikke rekvisitter og handlinger eller ved at ændre det fysiske rum, du er i. Formålet er at skabe energi og lidt sjov og ballade i klassen.

Nogle af de "vilde" kort, som vi foreslår her, er inspireret af PLACES-historierne, og nogle kan du bruge i forbindelse med de legende fortælleaktiviteter, men hvor du udfører dem på en ny måde.

Hvorfor?

Når man afprøver legende undervisning med eller uden historiefortælling, er det vigtigt at bryde de daglige vaner og tillade undervisningen at blive mere legende og eksperimentel. Ved at bruge nye genstande, udføre nye aktiviteter og/eller at være nye steder bliver vi inspirerede til at ændre hverdagen i klassen med eleverne. Kreative mennesker som kunstnere og designere har brug for begrænsninger for at kunne være kreative, for hvis der slet ingen begrænsninger er, er det svært at være kreativ og lave nye ting; derfor er brugen af "vilde" kort en måde at tilføje en overraskende "kreativ begrænsning", hvilket tvinger lærer og eleverne til at være til stede i klassen på en ny måde.

Hvordan?

Tænk over, hvor meget du gerne vil forstyrre eller påvirke klasseoplevelsen.

Tænk over, hvad du føler dig rimelig tryk ved, og hvor meget du selv vil investere i aktiviteten.

Læs forslagene til "vilde" kort, vi har lavet:

Hvordan kan du involvere eleverne i at bruge vilde kort?

Har du brug for at forberede eleverne eller overraske dem?

Hvor længe vil du bruge et vildt kort?

I hvilken klasse eller til hvilken aktivitet ville det være nyttigt?

Det allerbedste er at opfinde nogle vilde kort med eleverne!

Det vilde kort: Den store hattedag



Hvad?

Dette vilde kort handler om at man bruger tøj eller tilbehør til at skabe en ændring af stemningen, ændre hvordan vi opfatter hinanden, og til at fjerne lidt sammen i klassen.

Hvorfor?

At klæde sig ud til kostumebal eller karneval har været en del af europæisk kultur på forskellige måder i århundreder. Tøj og hatte bruges som et håndgribeligt tegn eller en metafor for forskellige og specifikke roller og situationer, at klæde sig ud sammen kan også handle om at dele en fælles oplevelse, hvor alle deltager, høj som lav, - og i visse tilfælde kan magtrelationer ændres igennem at gøre det. Hatte og tøj ændrer os fysisk, så vi bliver opfattet på en anderledes måde, og derfor nemmere kan opføre os lidt anderledes.

Hvordan?

Læreren og elever aftaler en dag, hvor alle bærer hat, tilbehør eller tøj i samme farve en hel dag. Læreren kan også helt spontant og pludseligt begynde at tage en hat eller bestemte farver eller beklædningsgenstande på i klassen, for at fremkalde lidt energi og snak.

Det vilde kort: Tag en hund med i skole



Hvad?

Få nogen til at tage en hund, en kat eller et andet kæledyr med i skole!

Hvorfor?

At medbringe et dyr kan udløse ny adfærd i klassen, skabe et nyt bånd mellem eleverne, og nye aktiviteter kan opstå fordi man skal passe på kæledyret sammen, i klassen.

Hvordan?

Læreren og eleverne aftaler en dag, hvor nogen tager et kæledyr med i klassen. Kæledyret kan være i klassen i en time eller hele dagen.

Sørg for, at ingen er allergiske over for hunde- eller kattehår og ikke er for bange for dyrene!

Det vilde kort: Omvendtslev



Hvad?

"Omvendtslev" refererer til at gøre det modsatte af, hvad du er vant til at gøre, hvilket får dig til at se tingene på en helt ny måde. "Omvendtslev" dagen er inspireret af en gammel børneudsendelse på DR, hvor man var på besøg i en meget mærkelig by hvor alt var vendt på hovedet. Kameraerne optog alt på hovedet, og det var et sted, hvor børnene bestemte.

Hvorfor?

Hvis du vender en tegning, du har lavet, på hovedet, kan du se den fra et andet perspektiv og opdage ting, du ikke havde bemærket før. Desuden kan man ved at gøre noget på den modsatte måde nemt skabe situationer, der er så mærkelige eller fjollede, at de får alle til at grine, bryde isen og skabe en fælles oplevelse i klassen.

Hvordan?

At lave en "Omvendtslev" kan gøres på mange måder og i længere og kortere tid, afhængigt af, hvor skørt det er, du gør: I stedet for at brainstorme positive løsninger på et problem, kan du lave en brainstorm, hvor du finder de værste løsninger på et problem.

Undervis kun, når eleverne bevæger sig rundt i klasseværelset.

Undervis i mørke eller find et mærkeligt sted at undervise, hvor undervisning normalt ikke foregår.

Prøv at drøfte "at lave en Omvendtslev" i klassen og få eleverne til at foreslå ting, der ville være mærkelige, skøre eller sjove, mens de er i skole.

Det vilde kort: I mine sko



Hvad?

Dette er et ledsager-vild kort til PLACES-historierne: *Hyttetur* og *Spejl*!

Byt plads i klassen, prøv at hænge ud med andre elevers venner i pausen, tag hinandens timer!

Hvorfor?

Ofte er det svært at forstå, at andre mennesker har forskellige perspektiver eller oplevelser i livet og derfor har forskellig adfærd, holdninger og værdier. Dette kan føre til manglende empati og måske endda mobning og konflikter.

Ved at udveksle forskellige perspektiver og erfaringer kan eleverne få en bedre forståelse af hinanden i klassen og få mere empati og forståelse for hinanden.

Hvordan?

Start i klassen med at se PLACES-historierne: *Hyttetur* og *Spejl*!

Tal om, hvilke former for ting I vil bytte rundt.

Byttet kan starte med enkle ting som at skifte plads.

Tal om oplevelsen i klassen.

Det vilde kort: Den hemmelige hjælper



Hvad?

Denne aktivitet handler om elever, der hemmeligt hjælper hinanden, andre elever i skolen eller i samfundet uden for skolen, uden at lade dem vide det.

Hvorfor?

At opmuntre eleverne til at være hjælpsomme uden at forvente en gensidig tjeneste, kan skabe en god hjælpsom stemning og en positiv attitude, der kan sprede sig i klassen og rundt omkring på skolen.

Hvordan?

I eventyr er der ofte en hjælper eller en hovedperson, der hjælper nogen af ren og skær venlighed. Prøv at fortælle historier om, hvordan eleverne eller nogen, de kender, har gjort små ting for at hjælpe andre mennesker i dagligdagen, og den effekt det havde.

Lav små hold, hvor de beskriver forskellige små venlige handlinger, der ville være rart at give til andre eller modtage, som de skriver på stykker papir, og som samles sammen. Det kan f.eks. være at rydde op på nogens skrivebord, hænge deres jakke op, bringe dem en kop vand, lægge et stykke chokolade i nogens taske eller madkasse osv.

Prøv at finde en måde at udføre de hemmelige hjælper handlinger i en klasse, så ingen bliver udeladt. Alle giver, og alle skal have hemmelig hjælp.

Man kan også beslutte i klassen at være hemmelige hjælpere for en anden klasse eller uden for skolen og gøre forskellige slags nyttige ting i samfundet: fjerne affald, rydde op, bygge et husly for hjemløse, plante blomster i byen eller: øve noget historiefortælling på et plejehjem i nærheden!

Det vilde kort: Lærer for en dag



Hvad?

Dette er et vildt kort inspireret af PLACES-historierne: *Dragedanserne* og *Lammer*. Lad en elev eller et team af elever være ansvarlig for at løse konflikter eller planlægge og gennemføre en lektion eller flere lektioner på en skoledag.

Hvorfor?

Ved at sætte eleverne i førersædet kan det give dem en bedre forståelse af, hvor svært det er at skabe et godt undervisningsmiljø og skabe læringsoplevelser.

Når du hjælper andre med at løse deres konflikter, kan du blive opmærksom på, hvordan andre mennesker ser tingene og oplever konflikten, hvilket giver dig mulighed for at indleve dig i deres situation. Når du prøver at undervise andre i et emne, lærer du meget om det, fordi du skal forstå emnet for at kunne omsætte det til en læringsoplevelse og kommunikere om det på en klar og præcis måde.

Hvordan?

Start i klassen med at se PLACES-historierne *Dragedanserne* og/eller *Lammer*.

Tal om, hvilke typer konflikter der opstår i hverdagen, og reglerne for at håndtere konflikter (at lytte til begge parter, være så objektiv som muligt).

Tal om og beslut en måde, hvorpå alle skal skiftes til at tackle konflikter og tage ansvar for den "gode klasse og læringsmiljø."

Måske skal den der er lærer have en rekvisit som en hat, et kort eller noget andet, der er et fysisk tegn på at være en konfliktmester, som alle skal respektere.

Tal om undervisnings- og læringsoplevelsen i klassen.

Tal om de emner eller lektioner, eleverne kan undervise i, og hvordan et emne eller et emne kan omdannes til en læringsproces, der er aktiverende og involverende. For eksempel undervisning og brug af matematik til at planlægge en rejse til et andet land for hele klassen eller til at lave kage.

De yngre elever kan lave en kort og enkel lektion om et historisk emne, de kan undersøge, måske ved at lave det om til en historie, som de skriver eller opfører.

De ældre elever kan undervise i mere komplicerede og i længere tid, enten individuelt eller i teams.

Refleksionskort til lærere



Refleksionskort til lærere: Historiefortælling



Hvordan anvendte du historiefortælling i din undervisning?
Hvordan reagerede eleverne?

Tror du, at eleverne forstår de forskellige elementer i historiefortælling?
Tror du, at de forstår historiefortællingens transformative kræfter?
Tror du, at de ville være i stand til at bruge historiefortælling til at kommunikere et emne efter eget valg?

Hjælp historiefortælleaktiviteterne eleverne med virkelig at få en indsigt i emnet, for eksempel de specifikke verdensmål 3, 4 og 10 og EU-integration?
Hjælp fortælling og fortællingsaktiviteterne eleverne med at relatere verdensmålene til deres egne liv?
Hjælp historiefortælling og historiefortælleaktiviteterne eleverne, med at kommunikere til andre personer uden for skolen, om emner relateret til verdensmålene?
Hjælp historiefortælling og historiefortælleaktiviteterne eleverne med at begynde at skabe nye ideer og løsninger i forhold til verdensmål?

Vil du bruge historiefortælling igen?
Hvad vil du gøre næste gang for at udvikle dine historiefortælleaktiviteter i klassen?

Refleksionskort til lærere: Legende læring



Hvordan anvendte du legende læring i skolen?

Var legende læring anvendeligt i forhold til at arbejde med verdensmål og EU-integration?

Var det svært eller let for dig at være legende i klassen? Hvorfor?

Hvordan engagerede eleverne sig i de legende aktiviteter, og hvilke legekvaliteter eller stemninger* oplevede de:

Tegnede, konstruerede eller byggede de på en koncentreret måde?

Bevægede de sig, sprang eller løb de og oplevede bevægelse og sved på panden?

Udførte, optrådte eller agerede på forskellige måder og oplevede social interaktion og spænding?

Lo de højt, råbte de eller oplevede de at overskride egne grænser, glæde og eufori?

På hvilket niveau involverer du dig som lærer, der bruger legende metoder:

Planlagde, arrangerede og observerede du legende historiefortælleaktiviteter?

Støttede du legende læring ved at foreslå regler, styre deres arbejde og hjælpe dem med at komme videre i aktiviteter, som legef facilitator og tekniker?

Involverede du dig fuldt ud, og legede du selv med historiefortælling på samme niveau som eleverne?

Vil du gerne udvikle mere legende historiefortælling- og læringsoplevelser i klassen?

Hvordan vil du gøre det, og hvorfor?

**Legestemning er et begreb der stammer fra forsøg og forskning om evaluering af legende læring af H.M. Skovbjerg et. al. Se reference i litteraturlisten.*

Referencer, hvis du vil vide mere I

Verdensmål for børn:

- United Nations. (n.d.). Student resources on the SDGs. United Nations Sustainable Development Goals. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/student-resources/>
- UNICEF. (n.d.). SDG resources for children and youth. UNICEF. <https://www.unicef.org/sdgs/resources>
- World's Largest Lesson. (n.d.). Teach the Global Goals. <https://worldslargestlesson.globalgoals.org/>
- de Heer, M. (n.d.). The planet and the 17 goals: A comic about the global goals for sustainable development. United Nations Convention to Combat Desertification (UNCCD). https://catalogue.unccd.int/1200_GlobalGoalsComic.pdf
- United Nations. (n.d.). Climate Action Superheroes. United Nations. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/student-resources/>
- National Geographic Kids. (n.d.). All about the Sustainable Development Goals. <https://www.natgeokids.com/uk/sustainability-news/all-about-the-sustainable-development-goals/>
- Sprouts. (2016, December 4). What are the sustainable development goals? [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7dzFbP2AgFo>
- EU-integration
- European Union. (2023). EU & ME: How is the EU relevant to your daily life? Publications Office of the European Union. https://op.europa.eu/webpub/com/eu-and-me/fr/HOW_IS_THE_EU_RELEVANT_TO_YOUR_DAILY_LIFE.html
- European Commission. (n.d.). Learning corner. <https://education.ec.europa.eu/resources-and-tools/online-platforms>
- Learn Europe. (n.d.). Learn Europe: A digital educational platform for schools. <https://learneurope.eu/>
- European Commission. (n.d.). Available educational materials. https://commission.europa.eu/education/teaching-methods-and-materials/available-educational-materials_en

EU-integration

- European Union. (2023). EU & ME: How is the EU relevant to your daily life? Publications Office of the European Union. https://op.europa.eu/webpub/com/eu-and-me/da/HOW_IS_THE_EU_RELEVANT_TO_YOUR_DAILY_LIFE.html
- European Commission. (n.d.). Elev og lærerhjørnet. https://learning-corner.learning.europa.eu/index_da
- Learn Europe. (n.d.). Learn Europe: A digital educational platform for schools. <https://learneurope.eu/>
- European Commission. (n.d.). Tilgængelige undervisningsmaterialer. https://commission.europa.eu/education/teaching-methods-and-materials/available-educational-materials_da

Sundhedsfremme i skolen og rammesætning af den sundhedsfremmende skole:

- Darlington, E., Bada, M., Masson, J. E., & Santos, R. M. (2021). European standards and indicators for health promoting schools. Schools for Health in Europe Network Foundation. https://www.schoolsforhealth.org/sites/default/files/editor/standards_and_indicators_2.pdf
- Simovska, V. (2012). Guest editorial: What do health-promoting schools promote? Processes and outcomes in school health promotion. Health Education, 112(2), 84–87. <https://doi.org/10.1108/09654281211214527>
- Turunen, H., Sormunen, M., Jourdan, D., von Seelen, J., & Buijs, G. (2017). Health promoting schools—a complex approach and a major means to health improvement: Development of health promoting schools in the European region. Health Promotion International, 32, 177–184. <https://doi.org/10.1093/heapro/dax001>
- World Health Organization. (1986). Ottawa charter for health promotion. World Health Organization.
- World Health Organization, & United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2021). Making every school a health-promoting school: Global standards and indicators. World Health Organization. <https://iris.who.int/bitstream/handle/10665/341907/9789240025059-eng.pdf>

Referencer, hvis du vil vide mere II

Sundhedsfremme i skolen og rammesætning af den sundhedsfremmende skole:

- Schools for Health in Europe Network Foundation. (n.d.). SHE website. <https://www.schoolsforhealth.org>
- Vilaça, T., Darlington, E., Miranda Velasco, M. J., Martinis, O., & Masson, J. (2019). SHE school manual – New revised edition. Schools for Health in Europe Network Foundation (SHE). https://www.schoolsforhealth.org/sites/default/files/editor/health-promoting-school/she_school_manual_2.0.pdf

Historiefortælling:

- Booker, C. (2004). The seven basic plots: Why we tell stories. Continuum.
- Bruner, J. (2002). Making stories: Law, literature, life. Harvard University Press.
- Corbett, P. (2008). Storyteller: Traditional tales to read, tell and write for ages 7 to 9. Scholastic.
- Denning, S. (2011). The springboard: How storytelling ignites action in knowledge-era organizations. Routledge.
- Ellis, G., & Brewster, J. (2014). Tell it again! The storytelling handbook for primary English language teachers. British Council. <https://www.teachingenglish.org.uk/publications/resource-books/tell-it-again-storytelling-handbook-primary-english-language-teachers>
- Flye Sainte Marie, L. (2024). Le storytelling pour la formation: Ou l'art de raconter des histoires à portée pédagogique. Clic Éditions.
- Heathfield, D. (2014). Storytelling with our students: Techniques for telling tales from around the world (p. 86). Delta Publishing.
- Horsdal, M. (2011). Telling lives: Exploring dimensions of narrative. Routledge.
- McKee, R. (1997). Story: Substance, structure, style and the principles of screenwriting. Methuen/HarperCollins.
- Wright, A. (2008). Storytelling with children. Oxford University Press

Legende tilgange til læring:

- Dewey, J. (1997). Experience and education. Free Press.
- Skovbjerg, H. M. (2021). On play. Samfundslitteratur.
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). Situated learning: Legitimate peripheral participation. Cambridge University Press.
- Lennon, K. (2015). Imagination and the imaginary (1st ed.). Routledge, Taylor & Francis Group.
- Skovbjerg, H.M.; Jørgensen, H.H.; Pérez, K.Z.; Bekker, T. (2022, in press) Developing Tarot Cards to Support Playful Learning in Teacher Education. Design Research Society Conference. Bilbao. June 2022.

Design tænkning i skolen:

- FUTE Project. (2017–2020). How to use design thinking in schools to involve pupils. The Future of European Education. <https://www.fute-project.eu>

PLACES-projektet

Legende læring og historiefortælling, der skaber interesse for og involvering i verdensmålene for børn og unge.



Bidrag fra alle partnere i projektet



FORTÆLLET 

PLACES-projektet har modtaget støtte fra ERASMUS+-programmet som et KA2-samarbejdspartnerskab.



**Co-funded by
the European Union**