

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.

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 fjolle 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.