

# PLACES

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



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

# Indledning

## 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 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 undervisningsmateriale 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.
- Et sæt af printbare, legefulde historiefortælle info-kort, aktivitetskort og materialer samt refleksionskort.
- En hjemmeside med materialer, 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 & FN



# 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?

Den oprindelige grund til 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 sammenslutningsprocessen har, siden dengang, været 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 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 de 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." og 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.

# Verdensmål for bæredygtig udvikling

## Hvad?

I 2015 formulerede De Forenede Nationer de 17 verdensmål for bæredygtig udvikling (Sustainable Developmental 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 FNs 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 studerende 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 studerende 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 kønsulighed 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



# Den helhedsorienterede skoleindsats for sundhedsfremme

## Hvad?

Den helhedsorienterede tilgang til undervisning og skole er en didaktisk filosofi, der går ind for en omfattende og 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 uddannelse blive mere virkningsfuld, hvis det rækker ud over mere traditionel klasseundervisning og skaber et samarbejde mellem alle interessenter, herunder lærere, administratorer, studerende, 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 ramme 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 uddannelsesmæssige 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 uddannelse.

- 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?

Indsigter er blevet indsamlet gennem analyse af interviews med elever i forskellige aldre og lærere fra alle samarbejdslande. 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 klassteams 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 lykkes med det endelige resultat.



# Varieret & involverende undervisning II

## Læreren som facilitator og som den der stilladserer læring.

### Hvad?

Indsigter er blevet indsamlet gennem analyse af interviews med elever i forskellige aldre og lærere fra alle samarbejdslande. 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 stilladsering 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 nøglen til at være aktiv og engageret.*

## At komme ud af stolen og af klasseværelset

### Hvad?

Indsigter er blevet indsamlet gennem analyse af interviews med elever i forskellige aldre og lærere fra alle samarbejdslande. 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. 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?

Indsigt er blevet indsamlet gennem analyse af interviews med elever i forskellige aldre og lærere fra alle samarbejdslande. Et indsigtsområde 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 føle motivation 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 uddannelse 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 uddannelsesstruktur 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 teamorienteret 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 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 nøglen.

# Legende tilgange & 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.

## 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 & knogler

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

#### **2. Vendepunkt:**

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

#### **3. Problemerne opstår:**

Vores karakter/er forsøger at forholde sig til verden, som de kender den, men de gamle

løsninger virker ikke, og/eller problemerne er større end først antaget.

#### **4. Klimaks:**

Karakteren (e) klarer det - Problemet løses.

#### **5. Det nye normal:**

Forstå rejsen – Ligevægt genetableres.

*\*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 "vejbane":

- Beskrive **handlinger**, når ting eller karakterer gør noget: *hun kastede flasken ud ad vinduet.*
- Beskrive **ydre liv 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 – Historiefortælling - Grundelementer og knogler og videovejledninger på PLACES webside.



# Rammesætning af legende historiefortælling

## Hvad?

Rammesætning er det værktøj, som vi arbejder med og som hjælper med at facilitere enhver given aktivitet. Rammesætning er især vigtigt i læringssituationer, da det skaber kontekst, struktur og virker vejledende i forhold til en given undervisningssituation.

Etablering af en ramme rundt om en opgave handler om hvordan du vælger at planlægge, introducere en øvelse eller en opgave, eller hvordan du guider dine elever gennem den. Rammesætning i en legende historiefortællings-kontekst, er et spørgsmål om at se på et problem eller et undervisningsproblem og omformulere det som en læringsudfordring og planlægge omhyggeligt, hvad, hvordan og med hvem du udfører aktiviteten.

## Hvorfor?

Brug af nye tilgange i undervisningen og introduktion af nye koncepter kan virke overvældende for en travl lærer med mange opgaver. En måde at gøre dette mere tilgængeligt på er ved at rammesætte opgaven på en sådan måde, at kompleksitetsniveauet matcher den tid og de praktiske muligheder, du har til rådighed.

På den måde bliver det mere overskueligt og realistisk at introducere verdensmål og legende historiefortælle-aktiviteter.

## Hvordan?

Tænk over, hvordan du praktisk kan rammesætte forskellige aspekter af en given aktivitet:

- Tidspunkt på dagen og tid til rådighed, har du en tidsplan og plan for aktiviteten?
- Omgivelserne og rekvisitterne: Er vi i klasseværelset eller et andet sted? I skal finde et roligt sted, hvor I ikke bliver forstyrret og skabe et rum for historiefortælling, der føles trygt for læreren og eleverne.
- Sidder i, står i eller danser i? Har I brug for forskellige rekvisitter?
- Tonefaldet, energien: Er I formelle? Afslappede? Legende?

*Et eksempel på to forskellige forløb der vil kræve forskellige tider, omgivelser, rekvisitter, tilstande og "energier":*

En legende historiefortællingsaktivitet der kunne fungere inden for kortere tid og med yngre børn kunne formuleres sådan her: Vi vil lytte til PLACES-historien: *Dragedanserne* og derefter bruge resten af timen til at fortolke historien og diskutere, hvordan det at hjælpe hinanden påvirker læringsoplevelsen i vores klasse.















En anden aktivitet, der ville kræve flere lektioner, være mere kompleks og måske fungere bedre med en ældre eller mere avanceret gruppe elever, kunne være: Vi vil lytte til PLACES-historien: *Tops* og i små hold skabe historier relateret til verdensmål 3 om sundhed og trivsel. Disse historier vil derefter blive omdannet til kortfilm, der kan hjælpe eleverne med at kommunikere om følelser og oplevelser med eksempel: pres, angst og frygt, der er svære at tale om for børn og unge.



# 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
<b>Dragedansererne</b>	Anbefalet til de 8-10-årige	At samarbejde og fokusere på proces og brug af redskaber mere end på et resultat.	 
<b>Suppe på en sten</b>	Anbefalet til de 8-10-årige	Økonomisk ulighed. Social inklusion og ekskludering. Samarbejde.	 
<b>Hyttetur</b>	Anbefalet til de 8-10-årige	Sociale kompetencer til at løse konflikter. Forstå forskellige perspektiver. Klassekammeraters vurderinger og dynamik i klassen.	
<b>Lammer</b>	Anbefalet til de 8-14-årige	Ikke-voldelig konfliktløsning. Peer læring. Social og følelsesmæssig trivsel. Forandringspotentialet i os alle.	 
<b>Max filter</b>	Anbefalet til de 11-14-årige	Selvbillende og selvværd. Sammenligne sig med andre. Socialt pres. At acceptere sig selv som man er.	
<b>Tops</b>	Anbefalet til de 11-14-årige	Social inklusion og eksklusion. Selvværd. Læringsprocessen. Angst for at fejle. Social og følelsesmæssig trivsel.	 
<b>Spejl!</b>	Anbefalet til de 11-14-årige	Gruppepres og selvværd. At støtte andre. Forstå forskellige perspektiver. Gruppe støtte.	 
<b>Døde fisk</b>	Anbefalet til de 11-14-årige	Miljøforurening på tværs af grænser. Aktiv læring og medborgerskab. Elevernes empowerment.	 

# Legende historie- fortællingsmateriale



# Metode: Legende historiefortællingsaktiviteter



## Hvad?

I det følgende materiale finder du forskellige aktivitetskort med ideer til legende historiefortælleaktiviteter, der indirekte eller mere direkte relaterer til PLACES-historierne. Først nogle historier knogler med tre eksempler på PLACES historier. Vi har også inkluderet "knogler" fra to fabler, som vi mener er relevante for verdensmål-temaerne i PLACES-projektet. De to fabler i dette materiale stammer fra Æsops samling af fabler (Æsop, var en historiefortæller, der levede i det antikke Grækenland mellem 620 og 564 fvt.) Fablernes korthed og enkle struktur gør dem meget velegnede til at lære at lave enkle historiefortællings- og genfortællingsaktiviteter. Efter historie-knogler er der 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 også enkelte aktivitetskort med forslag til aktiviteter, der er mere direkte knyttet til nogle af PLACES-historierne.

## Hvorfor?

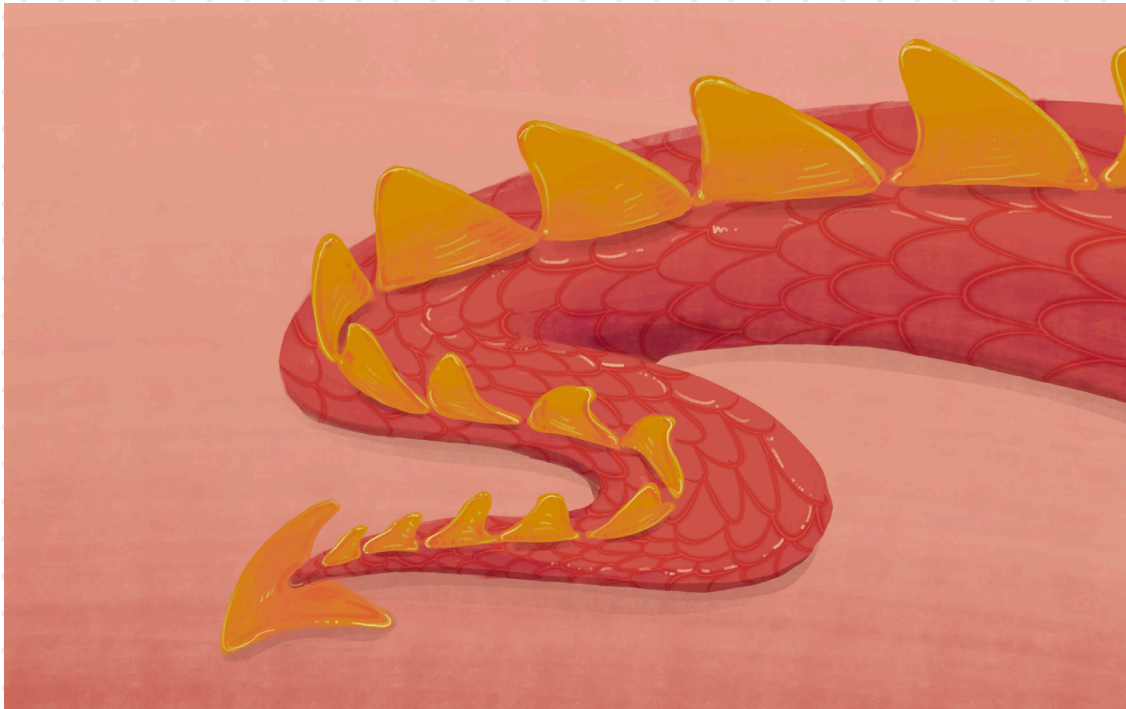
Aktivitetskortene skal inspirere til forskellige typer aktiviteter i klassen, der aktiverer eleverne på forskellige legende måder. Dette hænger sammen med PLACES-projektets mål om at involvere og aktivere elever i forhold til verdensmålene på forskellige måder. Ved ikke kun at lytte til historier, men 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.

## Hvordan?

Her nogle spørgsmål til at guide dig gennem brugen af materialet:

- Hvor meget tid har du til at arbejde med historiefortælling og legende læring i forhold til verdensmålene? En lektion eller flere? På tværs af forskellige klasser?
- Hvordan kan du involvere hele skolen, på tværs af klasser og lærere i disse aktiviteter?
- 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 info-kortet om legende læring igennem og selv bestemme dig for, på hvilket niveau du vil anvende legende undervisning.
- Du kan læse infokortene om historiefortælling for at få det grundlæggende med samt se på videovejledninger på PLACES-webstedet for at få tips og tricks om historiefortælling.

# Historie-knogler – Dragedanserne



To forskellige landsbyer forbereder skolebørnene i hver landsby til at samle drageskæl som en prøve på deres færdigheder, men på to forskellige måder.

En gruppe børn øver sig i at kaste net, angribe og skære med knive for at samle skællene. De skynder sig op ad bjerget, og fordi de ikke ved, hvordan de skal bruge deres redskaber til at samle mad, bliver de sultne og kolde undervejs. De forsøger at samle skællene individuelt og er meget bange for dragen. Nogle lykkes, og andre gør det ikke og må gå hjem tomhændede.

Den anden gruppe lærer at bruge deres redskaber på mange måder til at samle skællene, men også til at indsamle, skære og forberede mad og lave redskaber SAMMEN. De hjælper hinanden med at indsamle fisk og bær på vejen op til dragen. De bruger den indsamlede mad og redskaberne på forskellige måder, og de samarbejder med dragen for at hjælpe hinanden med at indsamle skællene. De går hjem, jublende over, at de lykkedes med at indsamle masser af skæl i gruppen og fordi alle hjalp hinanden.

## Aktivitetsmuligheder – Få grupper af elever til at vælge deres egne

- Fortæl historien med flere detaljer og uddybde karakterer.og/eller leg med vægt på en eller flere "sprogbaner" fra den sproglige motorvej.
- Skab en alternativ slutning.
- Omdan historien, så den handler om en anden karakter/er ELLER er placeret i en anden sammenhæng.
- Skab flere karakterer og sideløbende historier.
- Prøv at fortælle historien indenfor forskellige genrer og stilarter ved at gøre historien til en komedie, en tragedie, en sci-fi, osv.

# Historie-knogler – Suppe på en sten



En familie ankommer til en lille landsby og slår lejr i parken.

En ung pige hilser på dem og ser dem begynde at lave en suppe med kun vand og en sten. Hun undrer sig over, om det er muligt, og faderen 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 i parken midt i landsbyen.

## **Aktivitetmuligheder – Få grupper af elever til at vælge deres egne**

- Fortæl historien med flere detaljer og uddybde karakterer og/eller leg med vægt på en eller flere "sprogbaner" fra den sproglige motorvej.
- Skab en alternativ slutning.
- Omdan historien, så den handler om en anden karakter/er ELLER er placeret i en anden sammenhæng.
- Skab flere karakterer og sideløbende historier.
- Prøv at fortælle historien indenfor forskellige genrer og stilarter ved at gøre historien til en komedie, en tragedie, en sci-fi, osv.



# Historie-knogler – Lammer



En teenagedreng slår og mobber andre børn i skolen. Alle er bange for ham.

En dag kan lærerne ikke komme i skole, og drengen bliver bedt om at hjælpe med at erstatte en lærer i en klasse med yngre elever.

I klassen er alle oppe at skændes, og han begynder at råbe ad dem, men det virker ikke. Han foreslår til to børn, der har en diskussion, at de hver især lytter til og gentager, hvad den anden elev sagde – de to elever gør dette, og det virker, de falder til ro, og 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. Drengen er lidt overrasket, men kan godt lide sin nye rolle. Han får også en ny ven.

## **Aktivitetsmuligheder – Få grupper af elever til at vælge deres egne**

- Fortæl historien med flere detaljer og uddybde karakterer og/eller leg med vægt på en eller flere "sprogbaner" fra den sproglige motorvej.
- Skab en alternativ slutning.
- Omdan historien, så den handler om en anden karakter/er ELLER er placeret i en anden sammenhæng.
- Skab flere karakterer og sideløbende historier.
- Prøv at fortælle historien indenfor forskellige genrer og stilarter ved at gøre historien til en komedie, en tragedie, en sci-fi, osv.

# Historie-knogler – 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**

- Fortæl historien med flere detaljer og uddybede karakterer og/eller leg med vægt på en eller flere "sprogbaner" fra den sproglige motorvej.
- Skab en alternativ slutning.
- Omdan historien, så den handler om en anden karakter/er ELLER er placeret i en anden sammenhæng.
- Skab flere karakterer og sideløbende historier.
- Prøv at fortælle historien indenfor forskellige genrer og stilarter ved at gøre historien til en komedie, en tragedie, en sci-fi, osv.

# Historie-knogler – 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

- Fortæl historien med flere detaljer og uddybede karakterer og/eller leg med vægt på en eller flere "sprogbaner" fra den sproglige motorvej.
- Skab en alternativ slutning.
- Omdan historien, så den handler om en anden karakter/er ELLER er placeret i en anden sammenhæng.
- Skab flere karakterer og sideløbende historier.
- Prøv at fortælle historien indenfor forskellige genrer og stilarter ved at gøre historien til en komedie, en tragedie, en sci-fi, osv.

# 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 af 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.

Del gruppen 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 en "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.

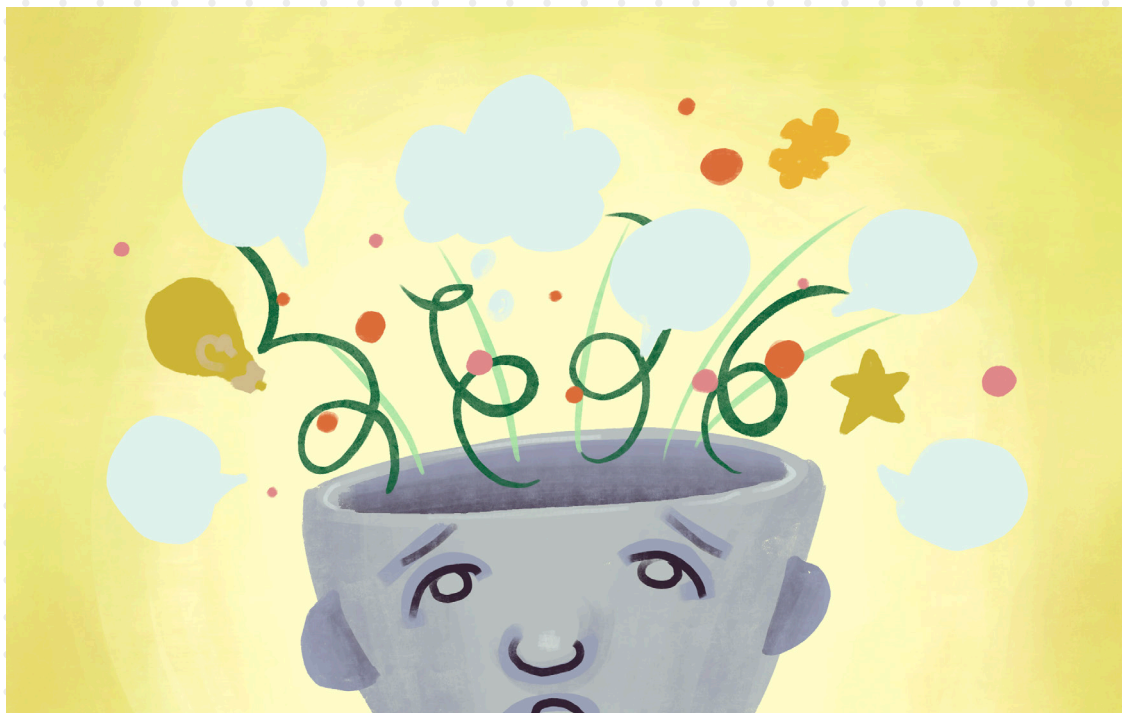
Se en af PLACES-historierne, og prøv at diskutere med eleverne, hvordan de forstår historien, og hvordan de ser dens forskellige grundelementer og "knogler".

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 lyd billede 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 PLACES-historien *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 ledsageraktivitet til PLACES-historien: *Max filter*. Temaet her handler om ufuldkommenheder, fejl og at skabe en ærligheds- og åbenheds-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. At øge elevernes bevidsthed og sætte dem i stand til at tale om menneskekroppens ufuldkommenhed og vores rodede liv, kan modvirke denne problematiske tendens.

## Hvordan?

Se PLACES-historien *Max filter*.

1. Snak om, hvordan alle begår fejl, og at ingen er perfekte. Del anekdoter om dette emne fra din egen dagligdag.
2. 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.
3. Skab en udstilling eller fremvisning, hvor eleverne viser deres "fredags-fejl" opslag på de sociale medier.
4. 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?

Lyt til PLACES-historien *Tops*.

1. 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.
2. 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.
3. En aktivitet, man kan lave i klassen, er at kortlægge de mange fejl, blindgyder, der var i udviklingen af cyklen eller flyet.
4. Diskuter resultaterne i klassen og relater dem til, hvordan eksperimenter og fejl er en del af læringen.

# Metode: De "vilde" kort



## Hvad?

Det at bruge "vilde kort" tilføjer et legende "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.

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. Brug af nye genstande, at udføre nye aktiviteter og/eller at være nye steder påvirker os til at ændre den daglige praksis 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?
- Opfind selv 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 også fysisk, så vi bliver opfattet på en anderledes måde, og så vi også derfor nemmere kan opføre os 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.

Dyret 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 skaber 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?

Oftentimes 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?

Start i klassen med at tale om eventyr, og hvordan der i eventyr ofte er en hjælper eller en hovedperson, der hjælper nogen af ren og skær venlighed. Prøv derefter 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 opretholde 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 og skifte roller. 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 *Lammer* og/eller *Dragedanserne*.

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 lave wienerbrød.

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.



# Legende historiefortællende materiale



Som en del af PLACES-materialerne har vi skabt nogle færdiglavede og printbare udklip og skabeloner, der gør det nemt og hurtigt at involvere eleverne i at bruge historierne, bygge scenarier og figurer og komme i gang med legende aktiviteter og historiefortælling.

Vi har lavet et udvalg af:

- Printbare udklip med figurer og masker
- Printbare udklip med scenarier
- Printbare udklip med følelser og udtryk
- Printbare udklip med rekvisitter til at støtte fortælling
- Forskellige printbare skabeloner

# Refleksionskort til lærere



# Metode: Refleksionskort



## Hvad?

Når undervisningen er afsluttet, foreslår vi, at I som lærere reflekterer over jeres egen undervisning og vurderer, om og hvordan I er lykkedes med at undervise i verdensmålene og har anvendt legende læring og historiefortælling.

Vi foreslår også, at I involverer eleverne i at reflektere over indholdet og resultatet af læringsoplevelsen, og at I skaber en fælles diskussion og refleksion i klassen.

## Hvorfor?

Baseret på indsigter fra indledende interviews med elever og lærere og på tilgange fra legende læring er PLACES-materialet designet til at hjælpe lærere med at udvikle og facilitere læringsoplevelser, hvor eleverne motiveres og lærer ved at være legende, engagerede og aktive. I stedet for at læreren fortæller eleverne, hvad de kommer til at lære, og hvordan de skal lære, er målet at engagere eleverne i legende historiefortælling og læringsoplevelser, der hjælper dem med at opleve læring mere aktivt og legende. Brug derefter refleksionskortene, og gør eleverne opmærksom på, hvordan de har involveret sig i fælles læring gennem fælles tænkning og refleksion.

## Hvordan?

Bloom's taksonomi over læring kortlægger, hvordan læring sker på forskellige niveauer af kompleksitet og involvering: fra grundlæggende forståelse af et begreb til at kunne engagere sig i det og bruge det til at transformere eller skabe noget nyt. Refleksionskortene inkluderer en række refleksive spørgsmål på forskellige niveauer af kompleksitet og grader af involvering for at hjælpe dig med at reflektere over, hvordan du har fået eleverne til at sætte pris på og engagere sig med verdensmål-temaerne og EU-integration gennem legende læring og fortælling.

\* Se *LEGE AKADEMI INFO KORT: LEGENDE LÆRINGSPRINCIPPER* og *RAMMESÆTNING AF LEGENDE HISTORIEFORTÆLLING*

# Refleksionskort – Verdensmål & EU-integration



Har du fortalt eleverne om verdensmålene og forklaret, hvordan de er defineret? Har du forklaret, hvor de stammer fra, og hvorfor de blev formuleret?

Hvordan forstod eleverne verdensmål 3, 4 og 10 i forhold til sig selv, til andre og deres familier og lokalsamfund?

Diskuterede I, hvordan verdensmål 3, 4 og 10 kan skabe forandring i klassen, i skolen og uden for skolen?

# Refleksionskort – 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 transformativt kræfter?  
Tror du, at de ville være i stand til at bruge historiefortælling til at kommunikere et emne efter eget valg?

Hjalp historiefortælleaktiviteterne eleverne med virkelig at få en indsigt i emnet, for eksempel de specifikke verdensmål 3, 4 og 10 og EU-integration?

Hjalp fortælling og fortællingsaktiviteterne eleverne med at eksempelvis relatere verdensmålene til deres egne liv?

Hjalp historiefortælling og historiefortælleaktiviteterne eleverne, med at kommunikere til andre personer uden for skolen, om emner relateret til verdensmålene?

Hjalp 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 – Legende læring



Hvordan anvendte du legende læring i skolen?  
Var det svært eller let for dig at være legende i klassen? Hvorfor?

Hvordan engagerede eleverne sig i de legende aktiviteter, og hvilke legestemninger oplevede de:  
Tegnede, konstruerede eller byggede de på en koncentreret måde?  
Bevægede de sig, sprang eller løb de og oplevede bevægelse og intensitet?  
Udførte, optrådte eller agerede på forskellige måder og oplevede spænding?  
Lo de højt, råbte de eller oplevede de 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 legefacilitator 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?

# Refleksionskort til elever



# Refleksionskort – Verdensmål 3



Hvad er sundhed og trivsel?

Hvorfor er sundhed og trivsel vigtig?

Hvad lærte du om sundhed og trivsel i dag?

Hvordan støtter i op om sundhed og trivsel for alle i klassen?

Hvilke ideer og løsninger ville du foreslå for at forbedre sundhed og trivsel i din klasse, på skolen og derhjemme?



# Refleksionskort – Verdensmål 4



Hvad lærte du i dag?

Hvordan kan I hjælpe hinanden med at lære på en god måde i klassen?

Hvilke ideer og løsninger ville du udvikle for at støtte bedre læring for jer selv i klassen?

# Refleksionskort – Verdensmål 10



Hvad er lighed?

Hvorfor er det vigtigt at være lige?

Er i lige i din klasse?

Hvilke ideer og løsninger ville du udvikle for at sikre, at alle bliver behandlet retfærdigt og føler sig som en del af gruppen i denne klasse og på din skole?

# Refleksionskort – Historiefortælling



Kunne du lide nogle / nogle af de PLACES-historier, du hørte i dag? Hvorfor?

Kender du andre historier, du kan lide? Hvorfor kan du lide dem?

Kan du generelt lide at læse, se og lytte til historier? Hvorfor?

Hvad lærte du om historiefortælling i dag?

Hvorfor tror I, at vi fortæller historier til hinanden?

# Refleksionskort – Legende læring



Gjorde I noget ved de historier, I hørte sammen? (genfortælling, bygning, teater, spil osv.)

Hvordan kunne du lide de historiefortælleaktiviteter, du lavede?

Hvilke kunne du bedst lide? Hvorfor?

Har du nogle ideer til andre aktiviteter, I kunne gøre med udgangspunkt i historier?

# Refleksionskort – Klasse dynamik



Foretrækker du at arbejde alene eller sammen med andre i klassen? Hvorfor?

Føler du, at du har et godt forhold til de andre elever i klassen? Hvorfor eller hvorfor ikke?

Føler du, at du har et godt forhold til din lærer? Hvorfor eller hvorfor ikke?

Er der noget, du kan gøre for at forbedre disse relationer i klassen med dine jævnaldrende og med læreren?

# 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