

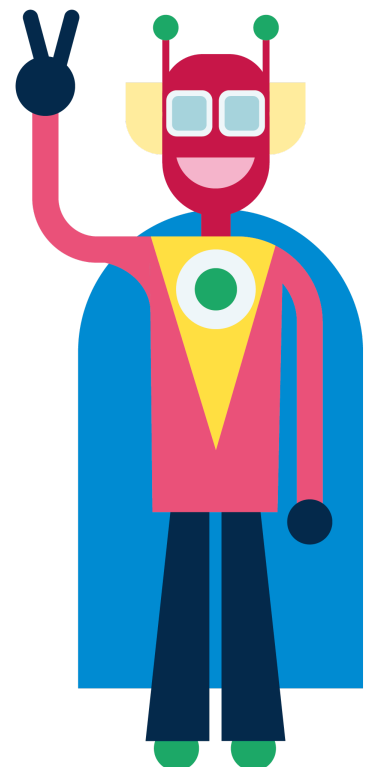
METODEKORT

Peers metodekort er beskrivelser af konkrete greb i undervisningen, der kan medvirke til øget elevinddragelse. Når eleverne byder ind, hjælpes underviseren til at skabe undervisning, der opleves engagerende og vedkommende.

Kortene er tænkt som konkrete og let tilgængelige ”opskrifter”, som kan være med til at sætte fokus og ramme for, hvordan man konkret arbejder med det elevinddragende element i dagligdagen. Metodekortene er udviklet og kvalificeret af undervisere, og er således også et udtryk for en praksis, der flere steder forefindes allerede.

Kortene beskriver elevinddragelse i tre forskellige sammenhænge:

- **Drop hierarkiet** – er øvelser, der sætter fokus på at gå i øjenhøjde med vores elever og uddelegere normale læreropgaver til eleverne.
- **Planlægning af undervisningen** – er øvelser, der sætter fokus på, hvordan vi får elevernes stemme indtænkt i planlægningen af undervisningen.
- **Undervejs i undervisningen** – er øvelser, der sætter fokus på, hvordan vi inddrager eleverne undervejs i forløb, så undervisningen justeres bedst muligt undervejs.



SCENESKIFT

Metode: Drop hierarkiet – er øvelser, der sætter fokus på at gå i øjenhøjde med vores elever og uddelegere normale læreropgaver til eleverne.

Formål

Ideen med denne øvelse er, at blive bevidst om, hvordan autoritet er indbygget i mange af de handlinger og rutiner, der foregår når du som lærer er i klassen. Formålet er at du kan lave en situation der har mindre hierarki mellem dig og eleverne ved at lave et bevidst scenskifte. Fx når du gerne vil inddrage dem i planlægningen af undervisningen.

Ramme

Lav en brainstorm (evt. sammen med en kollega) over måder hierarkiet kommer til udtryk på. Hvad du siger og gør, hvordan er du og eleverne placeret osv. Du kan også lade dig inspirere af de eksempler, der står under aktiviteter.

Udpeg situationer i din undervisning, hvor du afprøver et scenskifte.

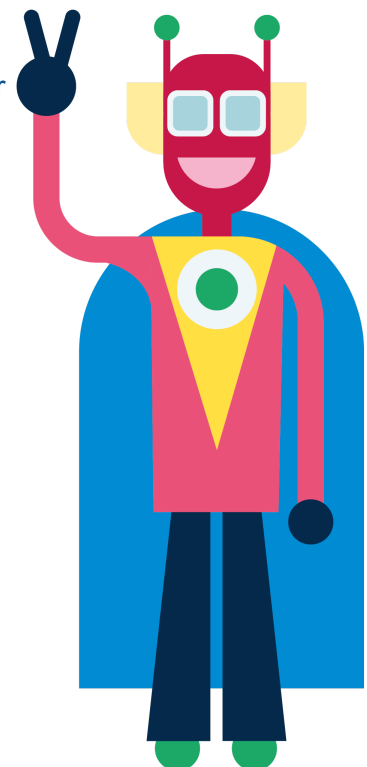
Aktiviteter

Eksempler på scenskift:

- Sæt dig ned blandt eleverne og lad en eller to af dem stå oppe ved tavlen og være ordstyrer.
- Inviter en gruppe elever på en kop kakao efter skoletid (eller giv resten af klassen fri en halv time før). Tag en snak i sofaen i team-rummet eller et andet sted, der er hyggeligt.
- Begræns elevernes øjenkontakt med dig, så du fylder mindre i deres opmærksomhed og de kan tænke mere frit. - Fx ved at gå en tur eller anden aktivitet hvor I kigger i samme retning eller ved at lade dem at dimse kreativt med noget i hænderne mens I snakker.
- Fortæl en anekdote om noget virkelig fjollet du selv har gjort eller en dårlig vits - og spørg eleverne om de også har et par stykker.

Succeskriterier

At du kan observere at scenskiftet giver en anden stemning i klassen - bare en lille bitte ændring er fint!



DAGENS KAPTAJNER

Metode: Drop hierarkiet – er øvelser, der sætter fokus på at gå i øjenhøjde med vores elever og uddelegere normale læreropgaver til eleverne.

Formål

- At uddelegere elementer af klasserumsledelsen, ”kaptajn-roller” til elever – i små doser.
- At inddrage elever og give dem medansvar for elementer af undervisningen.

Ramme

Udpeg en aktivitet, eller find på en selv, som nogle af eleverne skal have ansvaret for. Det er vigtigt at starte i det små, så de (og dig selv) føler sig trygge i øvelsen. Det er en god ide, at tale med eleverne om, hvilke roller de kunne tænke sig og mener at kunne administrere.

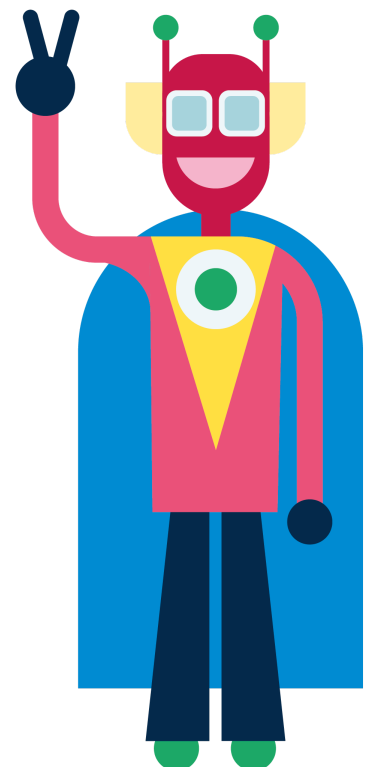
Aktiviteter

Forslag til øvelser:

- Styre tiden til de forskellige undervisningsaktiviteter
- Ordstyrer på plenum dialog
- Instruere de andre elever i en konkret øvelse (fx en brainstorm eller en feed back øvelse)

Succeskriterier

- At eleverne (og dig selv?) oplever at de godt kan stå for ”kaptajnaktiviteterne
- At eleverne synes det er en sjov og lærerig opgave som de gerne vil prøve igen.
- At læreren oplever en lettelse af kompleksiteten, ved at uddelegere ansvar til elever.



VIS DIN PLAN

Metode: Planlægning af undervisningen – er øvelser, der sætter fokus på, hvordan vi får elevernes stemme indtænkt i planlægningen af undervisningen.

Formål

At indvie eleverne i dine overvejelser til et kommende undervisningsforløb, så de har mulighed for at give input og forbedringsforslag til det.

Ramme

- Præsenter klassen for et forløb du er ved at udarbejde. Medbring gerne lyd, billeder eller ting som gør det levende frem for at scrolle igennem et planlægningsværktøj.
- Planlæg grupper og facilitering af drøftelser. Fx brug post its eller lign. som du også kan bruge til at samle ideer og input op til dig selv.
- Brug evt. metodekortet “Sceneskift” til at mindske hierarkiet i rummet.

Aktiviteter

- Præsenter dine ideer til et forløb og lad eleverne diskutere hvad de synes om forløbet i grupper samt opsamling i plenum. Herunder er to ideer til at strukturere gruppeprocessen:

1. Hver gruppe laver to stjerner og et ønske (to ting man godt kan lide og en ting man ønsker sig derudover)

2. Hver gruppe laver to runder

A) en negativ brainstorm (tænk over hvad der kan gå fuldstændigt galt med forløbet) og fortæller 2-3 af dem i plenum

B) Refleksion over løsningsforslag til udfordringerne fra øvelse A. Hvordan kan man undgå at det går i opfyldelse?.

Succeskriterier

- At eleverne får et indblik i dine planlægningstanker
- At eleverne oplever at de har givet et reelt bidrag til dig
- At du som lærer oplever at øvelsen gav dig værdi. Enten i form af konkrete ideer eller en refleksion, der gav en større grad af indsigt.



DILEMMAER

Metode: Planlægning af undervisningen – er øvelser, der sætter fokus på, hvordan vi får elevernes stemme indtænkt i planlægningen af undervisningen.

Formål

At få gode råd fra eleverne til noget du reelt er i tvivl om ved et kommende undervisningsforløb, du er ved at planlægge. Altså et dilemma.

Ramme

Tænk over hvad der er en god problemstilling af få råd fra eleverne om. Et dilemma er noget der ikke er et klart ja nej svar på og hvor folk typisk kan have forskellige nuancer og holdninger til løsningen.

Det er osse vigtigt at det er en reel problemstilling for dig selv. Noget du selv har svært ved at give et godt svar på, men hvor elevernes perspektiv kan have værdi.

Et godt område at arbejde med dilemmaer er ift. hvad der er motiverende for elever i et givent forløb. På det område er de jo rent faktisk eksperter.

Aktiviteter

Du kan vælge bare at tage en god snak med klassen, eventuelt startende med en aktivitet fra "sceneskift" kortet.

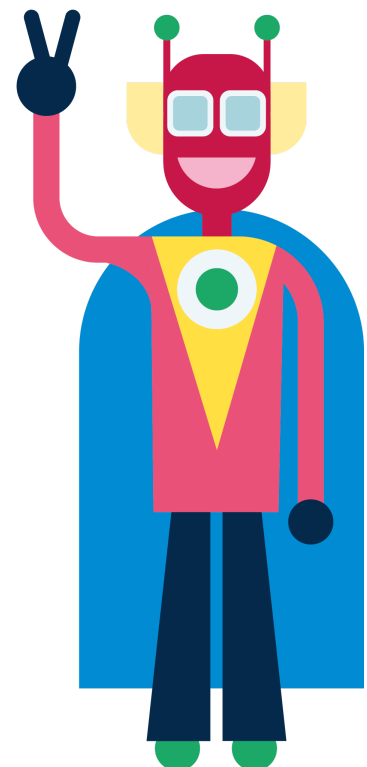
En anden mulighed er at sætte en ramme a la Wilja og Monopolet, med et elevpanel, der diskuterer nogle dilemmaer du har formuleret. Her rollespiller I altså at eleverne skal hjælpe en ukendt lærer, med problemer vedkommende har svært ved at løse selv.

Succeskriterier

At eleverne oplever du viser dem tillid ved at involverer dem i noget du selv synes er svært

At eleverne får en god og nuanceret samtale om dilemmaerne, med flere facetter og perspektiver

At du selv føler dig mere inspireret ift. problemstillingen efter dialogen.



TEMPERATURMÅLING

Metode: Undervejs i undervisningen – er øvelser, der sætter fokus på, hvordan vi inddrager eleverne undervejs i forløb, så undervisningen justeres bedst muligt undervejs.

Formål

At give eleverne en mulighed for at give feedback undervejs, en temperaturmåling så man som lærer kan justere aktiviteter ud fra feedbacken.

Ramme

Et måleværktøj der indeholder nogle feedback kategorier som eleverne vælger mellem. Det er vigtigt at værktøjet er enkelt at arbejde med så der skal ikke være for mange valgmuligheder og helst heller ikke fritekst

En rutine med at bruge måleværktøjet løbende (fx som afslutning på en dags arbejde)

Aktiviteter

Forslag til måleværktøjer:

1 Et enkelt værktøj er "Gys, Gab, Guf" (aktivitet udviklet af Danske Skoleelever). Eleverne kan angive om en aktivitet er for svær (gys), kedelig (gab) eller sjov og spændende (guf). Alternativt kan man arbejde med smileyer ud fra samme kriterier.

2 Playful learning: Her angiver eleverne hvilke aktiviteter i løbet af dagens arbejde som var motiverende. Der laves en kæmpe SuperPeer robotfigur på gulvet lavet med malertape eller kridt så eleverne fysisk kan placere sig på det punkt, hvor de gerne vil give feedback:

- Robottens hoved - det der var meningsfyldt
- Robottens maven - det der var begejstrende eller socialt
- Robottens ben - Det der var aktiv eller eksperimenterende

(Man kan også bruge SuperPeer omvendt - hvad ville vi gerne have haft mere af?)

Succeskriterier

Eleverne oplever, at der lyttes til dem og justeres ud fra deres input.



BESLUTNINGSPUNKTER

Metode: Undervejs i undervisningen – er øvelser, der sætter fokus på, hvordan vi inddrager eleverne undervejs i forløb, så undervisningen justeres bedst muligt undervejs.

Formål

At udpege og synliggøre punkter i et undervisningsforløb hvor eleverne har indflydelse på udvalgte dele i et forløb, uden at det skaber forstyrrelser i den progression, du som lærer har planlagt.

Ramme

På forhånd lægger du et passende antal beslutningspunkter ind i et undervisningsforløb. I hvert punkt skal der træffes en beslutning i klassen. Fx 1-2 gange om dagen? Målet er at finde de steder hvor du normalt selv ville have truffet et valg, men hvor det ligeså godt kunne have været eleverne. Start indledningsvist med beslutninger, der er meget nemme at forstå for eleverne, så de kan vende sig til det.

Aktiviteter

Planlægning for hvert beslutningspunkt:

- Hvilke valgmuligheder der er for eleverne
- Hvordan beslutningen træffes.

Eksempler på beslutningspunkter samt forslag til valgmuligheder i parentes:

Transport til aktivitet ude af huset (gå, kravle, cykle, løbe, gå baglæns til toget)
En research-aktivitet (interview læreren, googlesøgning, rollespil - Leg du er en ekspert)
Et gruppearbejde (Som walk n talk, hjemme hos en fra gruppen, som en politiker-debat)
En Brain-break (boldspil 1,2 eller 3, beatboxing, mavebøjninger, Lav bølgen, find selv på en aktivitet)

Eksempler til udførelse af beslutningsproces

Tilfældig - eleverne slår en terning og gør det som den står på.
Tilfældig beslutningstager: Terning afgøre om det er fx læreren, drengene/pigerne i klassen, eller er gruppe 1,2,3 eller 4 der bestemmer hvad man skal gøre .
Bedste argument vinder/afstemning.

Succeskriterier

- Du og eleverne bliver bevidste om at der er beslutningspunkter som er til diskussion
- Eleverne bliver mere engagerede, der kommer mere på spil fordi det ikke alt sammen "bare" er noget læreren bestemmer.

