

# Undervisning på fantasiens vinger



# Hvem er jeg?

Mit kendskab til storyline.

- Skotland
- Golden Circle
- Internationale konferencer
- Natur-ligvis
- Emil fra Lønneberg
- Lavet mange undervisningsforløb
- Kurser
- Formand for storyline-Danmark
- [WWW.Storyline-Danmark.dk](http://WWW.Storyline-Danmark.dk)



# Mit menneskesyn

Vi er mennesker i bevægelse.

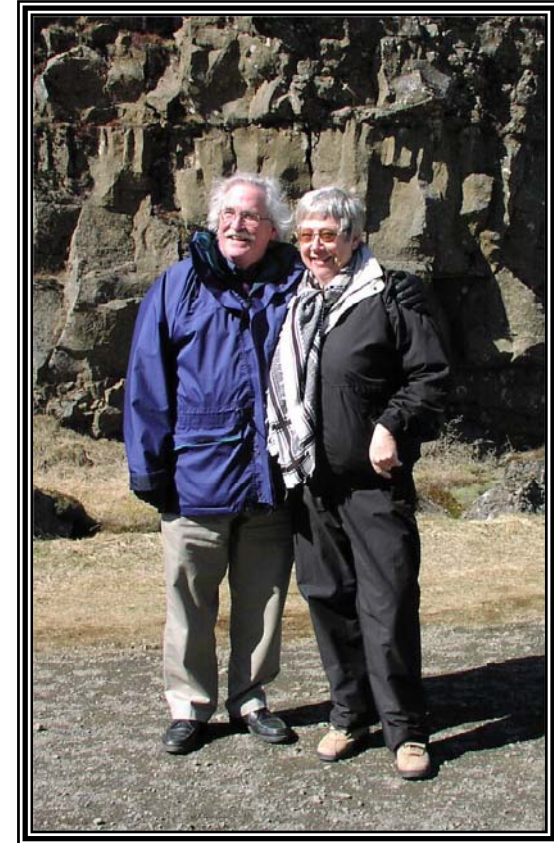
Vi udvikler os i samvær med andre.

Vi lærer ved at være aktive, handlende, undersøgende, kritiske og reflekterende.

Der findes ingen endegyldig sandhed.

# Hvad er storyline og hvor kommer begrebet fra?

- Glasgow 1965.
- Steve Bell.
- Sally Harkness.
- Filosofien bag storyline.
- Læringsprincip.
- Syn på barnet.



# De pædagogiske principper

- At eleven i forvejen ved meget om det, der skal arbejdes med, men deres viden er ofte uorganiseret løst funderet.
- At eleverne, når man anvender den erkendte forhåndsviden og erfaring hele tiden har en ægte følelse af, de arbejder i "kendte områder"
- At de gennem praktiske problemstillinger og arbejdssituationer selv skaber sig et grundlag for erfaringer og ny viden
- At metoden har en fast struktur, som giver tryghed og arbejdsprocedurer, som giver kundskaber og udvikler kreativitet og samarbejde.

# Syn på barnet før og nu

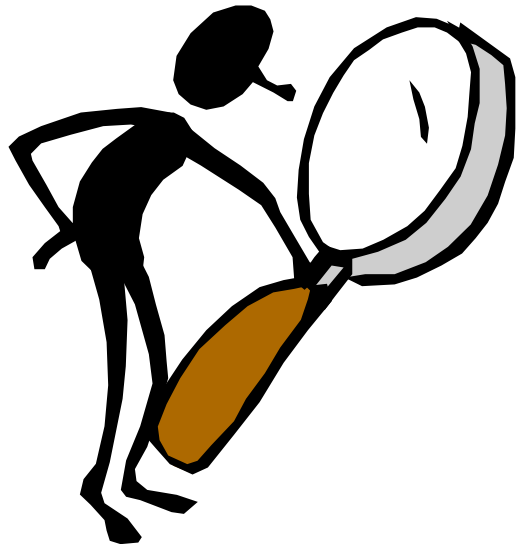


Læreren syn på mig var meget enkelt.  
Jeg var en tom sæk, som ventede på at blive  
fyldt med kartofler "fulde af viden".



NUTIDENS ELEV

# Centrale områder:



- En storyline
- Struktur
- En hovedbegivenhed
- Nøglespørgsmål
- En aktivitetsrække
- Visualisering

# Hovedbegivenhed

- En for eleverne relevant problemstilling
- Bliver konkret fordi den bearbejdes i rum, tid og sted med udgangspunkt i eleverne selv. Arbejdet bliver på denne måde mere nærværende



# Temaerne

- Udgangspunkt i elevens interesser.
- Fortid
  - Dinosaurer, middelalderen.
- Nutid
  - Caféliv, Barbiedukker.
- Fremtid
  - Rummet, robotter.
- Fantasi
  - Fabeldyr, trolde, nisser.



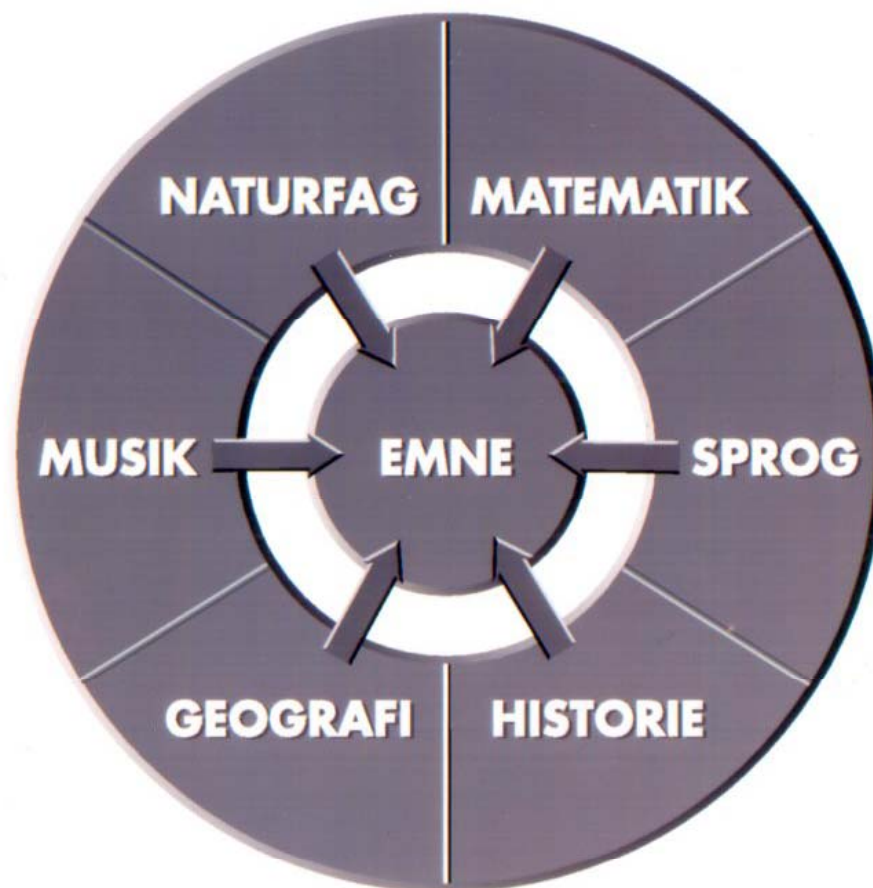
# Opbygning og Indhold

- Der startes altid med praksis.  
eks. Kan du lave en fugl
- Der reflekteres på praksis  
eks. Kan du fortælle om din fugl: udseende, føde, bosted
- Der sættes teori på praksis  
eks. Hvordan er det i virkeligheden. Søg viden om din fugl.

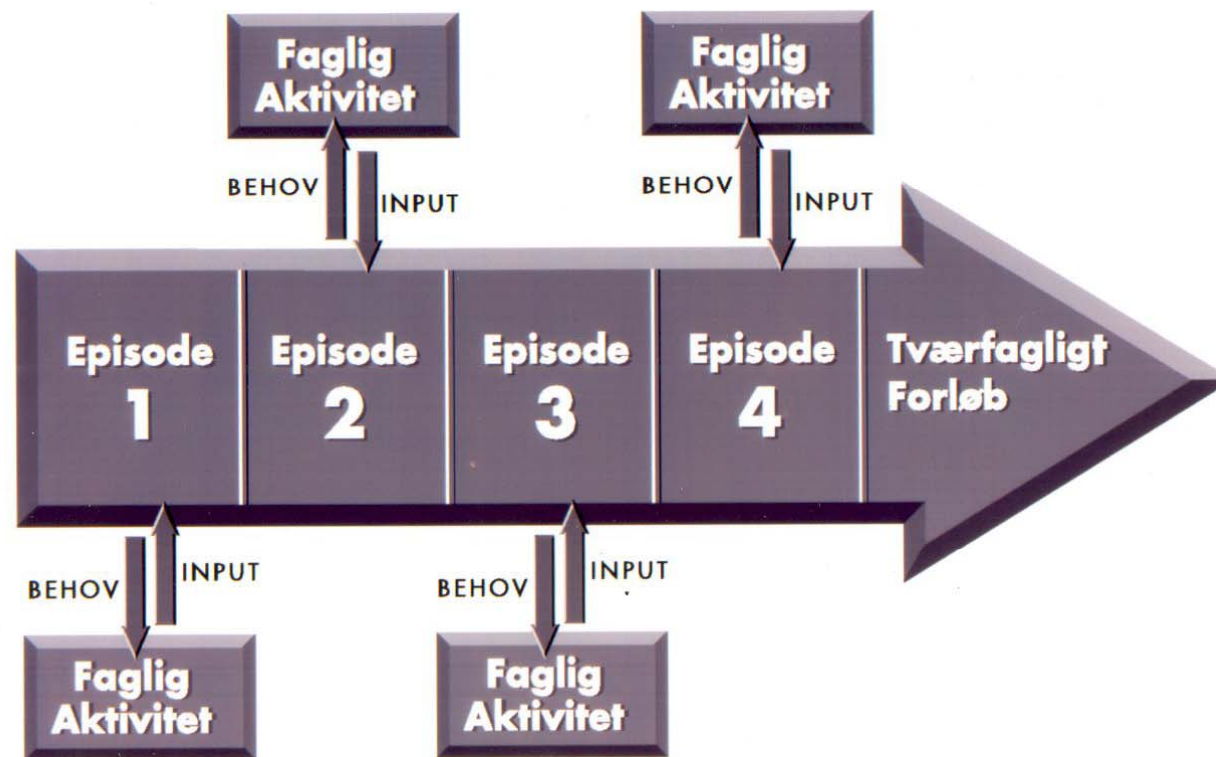
# Processen

- Medbestemmelse og medansvar.
- Ejerskab.
- Sammenhæng mellem kundskaber og det virkelige liv.
- Tværfaglighed.
  - Formel tværfaglighed
  - Funktionel tværfaglighed

# Formel tværfaglighed



# Funktionel tværfaglighed



Eksempel: Togturen

# Planlægning

- Læreren planlægger indhold ud fra en brainstorming med børnene over temaet.
- Kun han kender historiens indhold.
- Han ved hvilke kundskaber og færdigheder børnene skal udvikle.
- Vigtigt: at børnene også kender målene.

# Struktur

- Emnets hovedstruktur og faser er på forhånd planlagt af læreren

Hvorfor?

- Vi skaber en platform, for at give eleverne mulighed for at sætte en proces i gang

# Væsentligt for en storyline:

- **Begyndelse** (et centreret begreb).  
En roman, en novelle, et eventyr, en oplevelse
- **Tid** og **sted** defineres.  
Udgangspunkt i praksis.
- **Personer** indføres.  
En livsform der kan udforskes.
- **Hændelse**.  
Problemer fra virkelighedens verden.
- **Slutning**
- **Åbne spørgsmål**.



# Tid



Far og mor har bil.  
Vi har mobiltelefon.  
Vi har flere penge.  
Vi går til tandlæge.  
Der er legepladser.  
Vi har strøm.  
Vi har ordentlige sko

# Sted



# Personer



# Nøglespørgsmål:

- Skal tage udgangspunkt i børnenes viden
- Være åbne, så der ikke kun findes et svar.
- Lukke op for elevernes viden. Tanker og fantasi
- Sætte børnene i gang med en aktivitet, tænkning, diskussion, problemtakling og handling.
- Give børnene en forståelse af at egne argumenterede bud er værdifulde.
- Være med til at fortællingen udvikler sig (kontekst).
- Læreren har ikke altid de rigtige svar.

# Nøglespørgsmål

Hvad *tror* du hun blev så ked af?

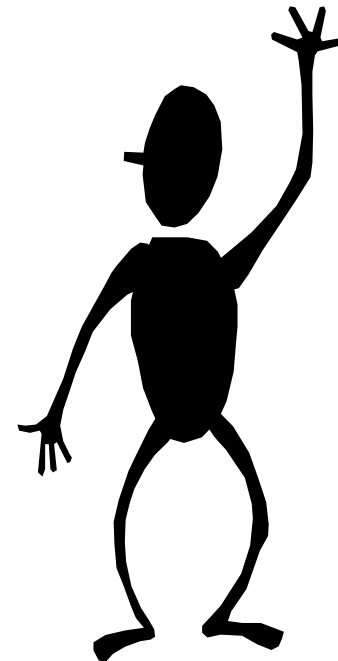
Hvad er *dit bud* på hvor hun gik hen?

Hvad *mon faren* sagde til sønnen?

Hvordan *forestiller* du dig der ser ud?

# Hvad giver nøglespørgsmålene eleverne

- Respekt for den enkelte
- Medindflydelse
- Indlevelse
- Lytte
- Reagere
- Social
- Bevægelse
- Dialog
- Styring fra lærer side

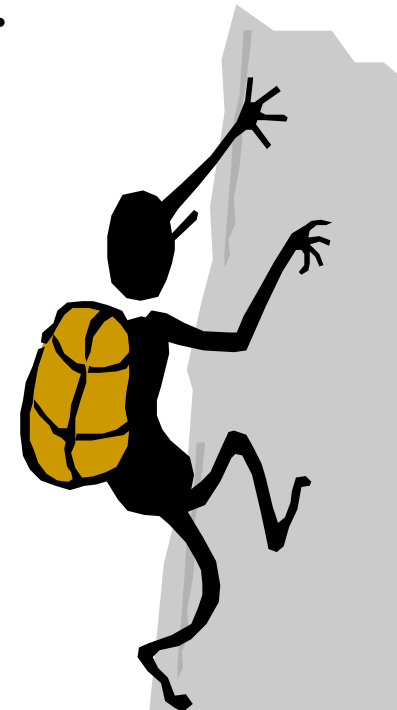


## Hvad giver nøglespørgsmålene eleverne (fortsat)

- Ændring af børnenes sprog
- Demokrati
- Understøtter børnenes forslag
- Selvtillid
- Problemløsning
- Levendegørelse (personificering)
- Emotionelindlevelse
- Positiv respons

# Aktivitetsrække

- Bearbejder naturlige hændelser.
- Opstiller problemer.
- Giver løsningsforslag.
- Kræver beslutninger.
- Kræver praktisk udførelse af beslutningerne.





# Organisation

- Individuelt.
- Parvis.
- Grupper 4-6 pers.
- Alle



# Visualisering

- Kommunikation af indre billeder til ydre billeder
- Lyd – friser – ord – video – bøger – drama  
leg – bevægelse – rollespil og meget  
andet

# Visualisering

- Visualisering af sted, personer, lokalitet m.m.
- Befordrer fællesgørelsen.
- Er en illustration af historien.
- Fastholder historiens kontekst gennem hele forløbet.
- Gør det lettere for et barn, der har været fraværende, at komme med ind i historien.

# Visualisering (fortsat)

- Repræsenterer meget stof til begrebsafklaring og dermed begrebslæring.
- Udfordrer børnenes forestillinger om den verden, de lever i.
- Fremmer den reflekterende elevsamtale.
- Stimulerer fantasien.
- Giver børnene noget håndgribeligt at producere, mens de tænker, samtaler og udbygger deres forestilling.

# Visualisering (fortsat)

- Står som konkrete produkter af arbejdet og vidnesbyrd om de arbejdsprocesser, hvori selve læringen ligger (dokumentation).
- Konkretisering af de forestillinger, børnene har, og den deraf følgende undren over, diskussion om og bearbejdning af disse forestillinger.
- Giver under arbejdet anledning til problemtaklinger.
- Giver mulighed for færdighedslæring, håndværksmæssige teknikker, værktøjs anvendelse, materialekendskab.

# Visualisering (fortsat)

- bliver en funktionel form for billedmageri, dukkemageri, konstruktion af modeller m.m.
- giver mulighed for kunstnerisk udfoldelse og opfyldelse af æstetiske mål.
- konsoliderer børnenes ejerskab til projektet.
- giver læreren vigtig information om, hvad børnene ved og kan.

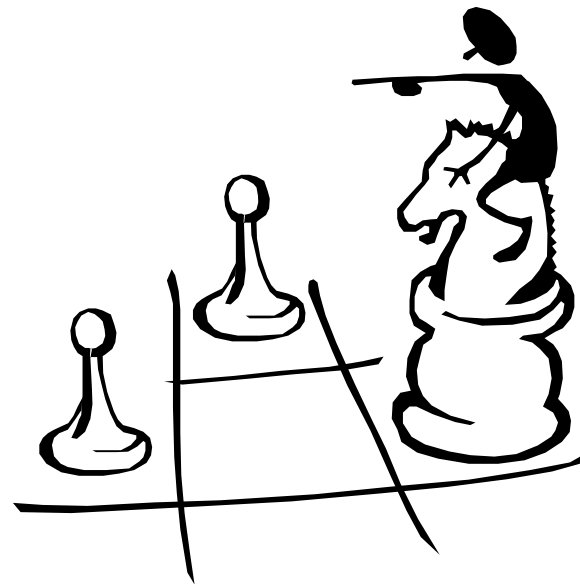
# Materialer

- Kasser med garn, stofrester, pinde, træstumper, papemballage, ugeblade, aviser, knapper, nål, tråd, søm, skruer, propper, fjer, pailletter, bast m.m.
- Sakse, lim, tape, farveblyanter, maling, pensler, glas til vand m.m.
- Lærerens tyggegummi, flipover, papir, tapetbøger, karton og stanniol.
- LEGO, Kapla og Knex.

# Færdigheder og kundskaber

Hvad ønsker vi eleverne får ud af arbejdet?

- Elevens faglige, sociale og personlige mål.
- Folkeskoleloven.
- Fælles mål.
- Faglige mål
- Lærerplaner





# Evaluering

- Hvad vil vi evaluere?
- Hvordan vil vi evaluere?
- Hvad vil vi bruge evalueringen til?
- Hvordan inddrager vi børnene i evalueringen?

# Planlægningskema

STORYLINE	NØGLESPØRGS- SMÅL	AKTIVITETER	ORGANISERING	MATERIALER	KUNDSKABER/ FÆRDIGHEDER	EVALUERING

# Lærerenes rolle

- Tage udgangspunkt i elevens viden
- Stille åbne spørgsmål og lave konteksten ud fra historien.
- Bruge en bred vifte af lærerige aktiviteter.
- Opmuntre eleverne til at lave deres egen personlige model først.
- Teste deres hypoteser vha. spørgsmål og undersøgelser.
- Lade dem fremlægge deres arbejder og behandle disse med respekt.
- Lade eleverne samarbejde i passende grupper afhængig af aktiviteten.
- Anvende indlæringsmetoder som giver succes for den enkelte elev.
- Opstille mål for den enkelte elev (undervisningsdifferentiering)
- Vurdere elevens arbejde på en relevant og konstruktiv måde.
- Involvere forældrene i arbejdet og informere om elevernes læring.
- Observere grupperne.

Steve Bell, marts 1998

# Indretning af lokalet

Mulighedernes klasse. Mulighed for at:

- Konstruere
- Bruge fantasien
- Eksperimentere
- Udforske
- Være kreativ

# Indretning af lokalet

Mange forskellige materialer:

- Computere
- Staffelier, pensler, farver, maling, papir,
- Instrumenter
- Blomster
- Vand, evt. akvarium
- Mulighed for motorisk udfoldelse: legehus, rullebræt, vippebræt, tunnel, ribbe, bløde bolde, ketsjere, dartspil, stylder, bløde frisbee
- Spil
- Lego, knex, kablaklods
- Bøger
- Udklædningstøj
- Købmandsbutik
- Dukkekrog
- Fleksible møbler

# Undervisning - Læring

I storylinemetoden bliver man ikke belært.

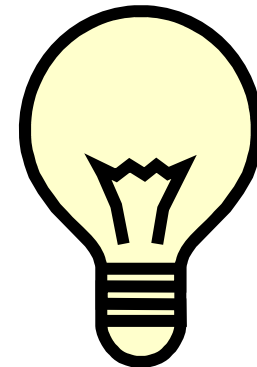
Man lærer ved at opdage, reflektere, ved selv at gøre noget. Derfor skal tilbuddene ramme det, som ligger inden for elevernes viljesmæssige rækkevidde. F.eks deres fantasi realitet.

Undervisningen handler om, at udvikle evnen til at forestille sig noget, der ikke umiddelbart kan iagttages.

Når vi tænker, må vi forestille os en del af virkeligheden, som vi ikke lige kan se foran os.

# Huskerseddel

- Vælg et tema som har interesse for børnene og som afspejler forhold fra det virkelige liv.
- Lad børnene være med i planlægningen.
- Planlæg temaets ud fra mål - forudsætninger - indhold. (Læseplaner, vejledninger, CKFér).
- Tænk over hvordan du vil starte storylinen?
- Hvilken tid vil du bruge?
- Hvem skal personerne være?
- Hvilke hændelser skal der ske?
- Hvordan skal storylinen slutte?



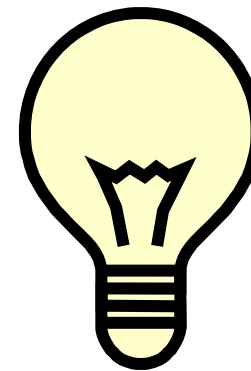
# Huskeseddel (fortsat)

- Hvilke åbne spørgsmål vil du bruge?
- Hvilke aktiviteter vil du bruge?
- Hvad skal børnene lave efterhånden som de bliver færdige med aktiviteterne?
- Hvilken form for visualisering skal bruges?
- Hvilken gruppeopdeling vil du foretrække i forbindelse med aktiviteterne? (Organisation)
- Hvilke materialer skal der bruges? Hvem skaffer dem?
- Hvilke personer skal inddrages som foredragsholdere?



# Huskeseddel (fortsat)

- Skal børnenes spørgsmål til vedkommende evt. sendes før et besøg?
- Hvilke kundskaber og færdigheder skal læres?
- Hvad vil du evaluere?
- Hvordan vil du evaluere?
- Hvad vil du bruge evalueringen til?
- Hvordan vil du inddrage forældrene?
- Udfyld forberedelseskemaet.



# Steve Bells 11 punkter.

"Hvis jeg som lærer...

1. Starter med det, eleverne kan og ved,
2. Stiller nøglespørgsmål og skaber kontekst gennem en historie,
3. Bruger et bredt spektrum af læringsaktiviteter med børnene,
4. Opmuntrer eleverne til at komme med deres egne forestillinger om noget først,
5. Afprøver deres hypoteser ved at stille spørgsmål og foranstalte forsøg,
6. Behandler og udstiller børnenes arbejder med omhu og respekt,

# Steve Bells 11 punkter (fortsat).

7. Sørger for læring i samarbejde og passende arbejdsgrupper.
  8. Anvender undervisningsstrukturer der frisætter børnene,
  9. Sørger for at børnene arbejder med et bredt spektrum af differentierede opgaver,
  10. Evaluerer elevernes arbejde på en relevant og konstruktiv måde.
  11. Involverer og informerer forældrene i og om hvilke læringsstrategier der bruges i klassen
- ... så bruger jeg storylinemetoden."

# Finn Mosegaard:

- Læreren = Undervisningshåndværkeren
- Storyline = Værktøjet
- Børnene = Materialet der skal arbejdes med
- Tilsammen bliver det til et produkt