

VEJLEDNING

Find ud af det! DEL 1-4

AF LIS PØHLER

Dette er en generel vejledning med tilknytning til de 4 bøger i serien *Find ud af det*. Vejledningen indeholder foruden en kort præsentation af serien også spilleregler og introduktioner til de forslag til aktiviteter, som er udarbejdet i tilknytning til hver enkelt bog.

Til hver af de 4 bøger

1. Stil spørgsmål!
2. Verden
3. Mennesker
4. Sprog

kan du således downloade en særlig vejledning med en kort introduktion samt aktivitetsark i tilknytning til den konkrete bog.



Indhold

FIND UD AF DET!	3
Fire bøger til eleverne.....	3
Fire vejledninger til læreren.....	3
Generelle tips.....	4
SPILLEREGLER OG INTRODUKTION	
TIL AKTIVITETERNE	5
1. Spørgecirklen	6
Sådan kan du introducere spørgecirklen	7
2. Tipskupon.....	9
3. Et spørgsmål – tre svar.....	10
4. Hvem er jeg?.....	11
Spilleregler.....	11
5. Gæt og grimasser	12
Spilleregler.....	12
6. Dagens spørgsmål	13
7. Dilemmakort	14
Sådan kan du bruge dilemmakortene	
i din undervisning.....	14
Generelle tips	15
Differentiering.....	15
Instruktion til eleverne	15
Dilemmaplakat.....	16
8. Observationsskema.....	17
9. Praksisfaglige aktiviteter.....	18
GODE SPØRGSMÅL STARTER HER	19

Find ud af det!

FIRE BØGER TIL ELEVERNE

Find ud af det!-serien er udviklet til at styrke elevernes nysgerrighed, undersøgelseskompetencer, praksisfaglige erfaringer og muligheder for at deltage aktivt i læringsfællesskaber.

Serien består af fire bøger – *Stil spørgsmål*, *Verden*, *Mennesker* og *Sprog* – som hver især giver eleverne konkrete metoder til at stille gode spørgsmål, afprøve, undersøge og til sidst reflektere over resultaterne. De fire bøger kan læses uafhængigt af hinanden.

Bøgerne er rigt illustrerede, skrevet i et lettilgængeligt sprog (lixtal 27–29) og spækket med sjove fakta, virkelige eksempler og aktiviteter, der kan afprøves i klassen eller hjemme.

Serien kan anvendes i mange fag – fra dansk, natur/teknologi og samfundsfag til tværfaglige forløb, projektopgaver og temadage – og understøtter arbejdet med kritisk tænkning, sprogbevidsthed, naturfaglige undersøgelser, praksisfaglige aktiviteter og social forståelse.

FIRE VEJLEDNINGER TIL LÆREREN

Til hver af de fire bøger er udarbejdet en kort vejledning med inspiration til arbejdet med bogen i undervisningen samt forslag til aktiviteter med eleverne. Det er stort set de samme typer af aktiviteter, som anvendes i alle fire bøger. Derfor er det kun første gang, hvor en aktivitet introduceres, at du behøver bruge tid på direkte instruktion.

Det er ikke tanken, at alle elever skal gennemarbejde alle aktiviteter. Tværtimod: Du præsenteres for en vifte af aktiviteter, hvorfra du plukker den eller de aktivitet(er), som passer bedst til netop din undervisning, på netop dette tidspunkt og med netop denne klasse. Måske vælger du endda nogle aktiviteter til en gruppe elever og andre til en anden gruppe. Aktiviteterne er formuleret sådan, at de fleste elever vil kunne gennemføre dem. Differentieringen handler derfor mindre om valget af aktivitet og mere om, hvordan du giver eleverne feedback.

Udover de spil og aktiviteter, som omtales i denne vejledning, er der til hver bog udarbejdet 2 forslag til praksisfaglige aktiviteter, ud over de forslag til praksisfaglige aktiviteter, som indgår i bøgerne.



Du kan også vælge at bygge din undervisning op efter en ramme som denne:

1. Fælles oplæsning af udvalgte kapitler.
2. Samtaleøvelse: Eleverne noterer 2–3 ting, de undrer sig over, og deler med en makker.
3. Klassens spørgevæg: Spørgsmålene hænges op.
4. Mini-undersøgelse: Klassen vælger 1–2 spørgsmål og undersøger dem.
5. Opsamling: Hvad fandt vi ud af? Hvilke nye spørgsmål opstod?

GENERELLE TIPS

- Husk, at bøgerne har fokus på at få eleverne til at fundere over tilværelsen. Arbejdet med bøgerne bør derfor være præget af åbenhed – med plads til leg og nysgerrighed.
- Giv plads til, at eleverne selv formulerer spørgsmål, også selvom de virker 'skæve', men sørg også for, at samtalerne ikke munder ud i det rene fjolleri.
- Sidste side i hver af de 4 vejledninger til bøgerne er en *Gode spørgsmål starter her*-plakat, som kan pynte og gøre nytte i klasselokalet. Hv-ordene er gode sætningsstartere, både når I arbejder med *Find ud af det*-serien, og i mange andre sammenhænge i den daglige undervisning.
- Brug aktiviteterne fleksibelt – nogle kan gøres på 10 minutter, andre kan udbygges til hele lektioner.
- Afslut gerne forløbene med en refleksionsrunde: Hvilke nye spørgsmål har vi fået undervejs?
- Brug evt. Dagens spørgsmål til at starte og afslutte dagene – i hvert fald i arbejdet med én af bøgerne. Måske bliver det for meget, hvis du bruger den til alle fire bøger.



Spilleregler og introduktion til aktiviteterne

Under de enkelte bøger finder du ideer til indhold i aktiviteterne i relation til den konkrete bog. Herunder følger generelle anvisninger på og ideer til, hvordan de enkelte aktiviteter kan gennemføres.

1. Spørgecirklen
2. Tipskupon med facit
3. Et spørgsmål – tre svar
4. Hvem er jeg?
5. Gæt og grimasser
6. Dagens spørgsmål
7. Dilemmakort
8. Observationsskema



1. Spørgecirklen

Pointen med en spørgecirkel er, at det bliver spørgsmålene, som driver dialogen – og at man træner eleverne i at stille åbne, undersøgende spørgsmål frem for lukkede faktaspørgsmål. Det kunne fx være et af disse:

- Kan man eje en idé?
- Hvem bestemmer, hvad sandheden er?
- Findes der noget, der altid er retfærdigt for alle?
- Hvad er forskellen på at vide og at tro?
- Kan man være fri, hvis man har regler?
- Kan et dyr være en person?
- Er det altid rigtigt at sige sandheden?

Afslut spørgecirklen efter ca. 10 minutter:

1. Hvad lærte vi om spørgsmålet?
2. Hvilke spørgsmål hjalp samtalen fremad?
3. Hvilke spørgsmål stoppede samtalen?

Eleverne kan eventuelt skrive et kort "eftertænkelsesnotat": *"Noget jeg stadig undrer mig over er ..."*

Her er eksempler på tre forskellige måder, du kan arbejde med spørgecirklen

1. Den klassiske spørgecirkel

- Eleverne sidder i rundkreds.
- Læreren præsenterer et kort oplæg: fx *Hvad er altid retfærdigt?*
- Eleverne formulerer hver især et spørgsmål (mundtligt eller skriftligt), med udgangspunkt i oplægget – fx:
 - Er det altid retfærdigt, at alle får lige meget slik/hjælp/tid?
 - Er det altid retfærdigt, at dukseordningen går på skift?
- Spørgsmålene samles (fx på tavlen). Klassen vælger sammen ét spørgsmål, som de vil undersøge.
- Spørgecirklen begynder: Én stiller sit spørgsmål til naboen, som svarer og stiller et nyt spørgsmål videre – på den måde "cirkulerer" samtalen.
- Læreren fungerer som facilitator (ikke som "svargiver") og hjælper med at holde fokus og sikre, at alle kommer til orde.

2. Den indre og den ydre cirkel

- Klassen deles i to: en indre cirkel (ca. halvdelen af eleverne) og en ydre cirkel.
- Den indre cirkel fører en samtale, fx med udgangspunkt i et spørgsmål: *Kan man være glad, hvis man ikke har nogen venner?*
- Den ydre cirkel observerer samtalen og noterer spørgsmål: Hvem spurgte? Hvad gjorde spørgsmålet? Hvordan ændrede det samtalen?
- Efter en periode bytter cirklerne plads.
- Til sidst evaluerer hele klassen: Hvilke typer spørgsmål åbnede mest for samtalen? Hvilke lukkede for samtalen?

3. Firehjørners-spørgecirkel

- Læreren stiller et åbent spørgsmål, som fx *Er det bedre at have mange venner end få – men nære – venner?* – og giver fire svarmuligheder: Ja, nej, nogle gange, ved ikke.
- Rummet opdeles i "hjørner", og eleverne vælger, hvor de vil stå alt efter deres svar.
- Hver elev begrundet sit valg.
- Nye spørgsmål opstår måske, når de hører kammeraternes begrundelser. Måske får nogen også lyst til at skifte plads – eller placere sig midt mellem to svar?

SÅDAN KAN DU INTRODUCERE SPØRGE CIRKLEN

En spørgecirkel er en samtale, hvor vi sammen undersøger et spændende spørgsmål. Vi skal ikke finde ét rigtigt svar – vi skal tænke, undre os og lytte til hinanden.

1. Vi starter med et spørgsmål – fx: *Er det altid bedst at blive fulgt i skole af sine forældre?*
2. Vi sidder i en cirkel og taler på skift.
3. Én taler ad gangen – de andre lytter.
4. Den næste i cirklen kan:
 - a. Svare på spørgsmålet, fx *Nej, for man skal lære at færdes i trafikken alene.*
 - b. Bygge videre på det, en anden har sagt, fx *Det kommer an på, hvor gammel man er. Jeg synes, at man skal være 9 år, før man begynder at gå alene i skole.*
5. Stille et nyt spørgsmål, der hjælper samtalen videre, fx *Hvor gammel synes du, man skal være? Hvorfor synes du det?*

Vi kan bruge en *tale-genstand* (fx en bold eller pind). Den, der holder den, har ordet.

Vær opmærksom på, at en cirkel med 27 elever er meget stor, og det kan tage lang tid at komme hele vejen rundt. Introducér cirklen med fx 4 elever, hvor resten af klassen kigger på. Del derefter klassen op i cirkler á ca. 4 elever. Start med et relativt let spørgsmål – gerne det samme, som du brugte ved introduktionen.

Hæng gerne plakaten "Gode regler i cirklen" op i klassen – den kan bruges i mange sammenhænge.



SPØRGECIRKLEN



GODE REGLER I CIRKLEN

- **Lyt** til hinanden.
- **Byg** videre på hinandens ideer.
- **Vær nysgerrig:** stil spørgsmål, der *ikke* kan besvares med ja/nej (åbne spørgsmål).
- **Vis respekt:** Man må gerne være uenig, men man skal forklare hvorfor.
- **Alle skal med:** Husk at give plads, så alle får taletid.



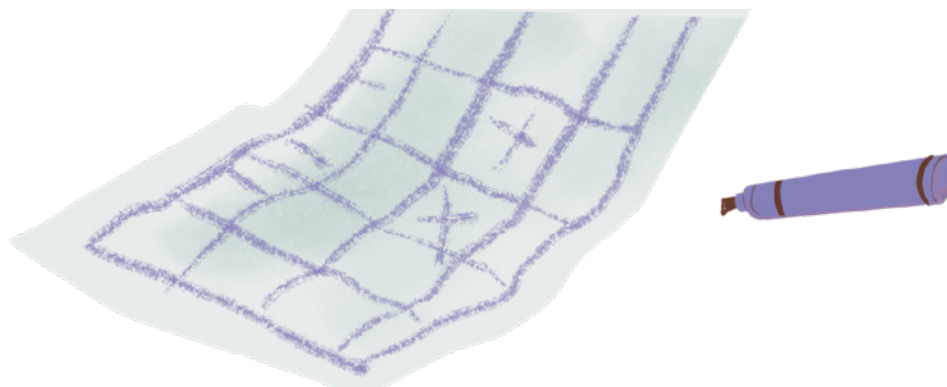
☞ **Målet er ikke at blive færdige
– men at opdage nye tanker sammen!**

2. TIPSKUPON

Til hver bog er udarbejdet en tipskupon, som består af 10 udsagn. Eleverne skal vurdere, om udsagnet er sandt, falsk, både/og eller om det ikke kan besvares.

Denne øvelse fremmer kritisk tænkning og viser, at viden ikke altid er entydig.

Hvis du gerne vil uddybe denne opgave, så kan du bede eleverne fortælle, hvordan svaret kan være både/og-svarene eller hvorfor spørgsmålet ikke kan besvares. Der er skrivefelter på tipskuponerne med plads til argumenter.



TIP:

Lad eleverne gennemgå svarene i en gruppe eller med en makker. De kan starte med at sammenligne sandt/falsk-svarene. Er de enige?

Få dem derefter til at diskutere, hvorfor nogle svar er åbne for fortolkning.

Husk, at det er helt ok, hvis nogen elever ændrer svar i løbet denne samtale. Det er jo ikke en test, men en aktivitet, som skal åbne for forståelsen.

I slutningen af vejledningerne til de enkelte bøger finder du også en facitliste.

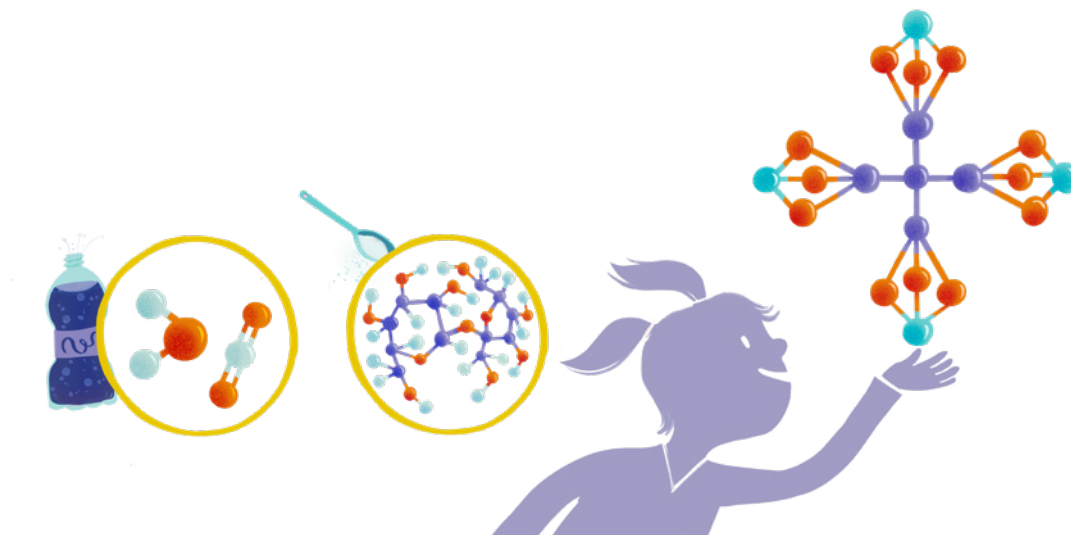
3. ET SPØRGSMÅL – TRE SVAR

Ideen med dette spil er at træne eleverne i at argumentere. Det spilles som en slags vendespil. Det er bedst egnet til spil i mindre grupper på 2-4 elever. Afsæt fx 10-15 minutter til spillet. Eleverne kan ikke nå alle 15 spørgsmål på den tid. Spillet kan gentages flere gange.

Til hver bog er udarbejdet 15 spørgsmålskort og 45 svarkort, og til hvert spørgsmål er udarbejdet tre svar: Et korrekt, et plausibelt (men ikke helt korrekt) og et fjollet. I slutningen af vejledningerne til de enkelte bøger finder du også en facitliste, hvor du kan se de 15 spørgsmål og de tre svarmuligheder.

Jeg vil anbefale at kopiere svarkortene på et farvet papir. Hvis muligt, så kopier på kraftigt papir, så teksten ikke kan læses på bagsiden. I luksusudgaven lamineres brikkerne, så spillet også kan bruges i frikvarterne.

Spørgsmålskortene lægges i en bunke, de 45 svarkort spredes ud på bordet med bagsiden opad.



Sådan spiller I:

1. Den første elev trækker først det øverste spørgsmålskort og derefter et svar-kort.
2. Eleven læser spørgsmål og svar højt.
3. Eleven kan prøve at argumentere for, hvordan spørgsmål og svar hører sammen. Hvis gruppen vurderer, at elevens argument er acceptabelt, får eleven stikket. Hvis gruppen ikke godtager argumentationen, lægges kortet tilbage på bordet med bagsiden opad. Eleven beholder spørgsmålskortet til næste gang, han/hun har tur.
4. Hvis eleven ikke kan se nogen sammenhæng, lægges svarkortet tilbage på bordet. Eleven beholder spørgsmålskortet til næste gang, han/hun har tur.
5. Turen går nu videre til en ny elev, som trækker det øverste kort i spørgsmålsbunken.

Spillet slutter, når tiden er gået.

4. HVEM ER JEG?

Til hver bog er udarbejdet en liste med 18 ordkort, som kan bruges til to forskellige aktiviteter: *Hvem er jeg?* og *Gæt og grimasser*. Alle ordene indgår i den konkrete bog. *Hvem er jeg?* er tænkt som en legende måde at arbejde med ordene fra bogserien.

Spillet træner børnenes sprog, forståelse og samarbejde. Samtidig giver det mulighed for at gentage og huske indholdet fra bøgerne på en sjov måde.

Forslag til brug i undervisningen:

- Brug spillet som en repetition efter et kapitel.
- Lad eleverne selv finde på små hints, når de har lært ordet.

Spillet kan med fordel gennemføres i mindre grupper, så flere kommer til orde, men kan naturligvis også gennemføres med hele klassen.



SPILLEREGLER

Ideen med spillet er, at en elev skal gætte hvilken person, ting eller begreb fra bogen, han/hun er.

Sådan spiller I:

1. Klassen eller gruppen trækker et ordkort, som eleven ikke må se – alle andre skal kende svaret.
2. Eleven skal stille spørgsmål til de andre for at gætte ordet.
3. De andre må kun svare 'ja' eller 'nej'.
4. Når eleven gætter ordet rigtigt, går turen videre til en ny elev.

Eksempel: Hvis ordet er 'Fossil', kan man spørge: 'Er jeg noget levende?' (Nej). 'Kan man finde mig i jorden?' (Ja). Til sidst kan man gætte: 'Er jeg et fossil?'. Hvis eleven ikke har gættet rigtigt efter 3 spørgsmål, kan han/hun bede om et hint.

5. GÆT OG GRIMASSER

Til hver bog er udarbejdet en liste med 18 ordkort, som kan bruges til to forskellige aktiviteter: *Hvem er jeg?* og *Gæt og grimasser*. Alle ordene indgår i den konkrete bog. *Gæt og grimasser* er tænkt som en legende måde at arbejde med ordene fra bogserien.

Spillet træner børnenes sprog, forståelse og samarbejde. Samtidig giver det mulighed for at gentage og huske indholdet fra bøgerne på en sjov måde.

Forslag til brug i undervisningen:

- Brug spillet som en repetition efter et kapitel.
- Lad eleverne selv finde på små hints, når de har lært ordet.

Spillet kan med fordel gennemføres i mindre grupper, så flere kommer til orde, men kan naturligvis også gennemføres med hele klassen.

SPILLEREGLER

Ideen med spillet er, at en elev med kropssprog, ansigtsmimik og fagter skal mime en person, en ting eller et begreb fra bogen. Eleven må ikke sige noget som helst – heller ikke lyde. De andre skal stille spørgsmål, som kan besvares med ja/nej. Eleven svarer ved at nikke eller ryste på hovedet.

Sådan spiller I:

1. En elev trækker et ord og må ikke sige noget højt.
2. Eleven skal vise ordet med mimik, fagter eller bevægelser.
3. De andre skal gætte ordet – de må kun stille spørgsmål, som kan besvares med nik eller rysten på hovedet.
4. Den, der gætter rigtigt, får derefter turen.

Eksempel: Hvis ordet er 'Elev', kan man vise, at man sidder ved et bord og rækker hånden op. Hvis ordet er 'Sprog', kan man bevæge munden og lade som om, man taler mange forskellige sprog.



6. DAGENS SPØRGSMÅL

Ideen med *Dagens spørgsmål* er at motivere eleverne til at fundere over livet og dagligdagen. I starten skal nogle elever nok hjælpes i gang med at "finde på noget at spørge om". Lad dem tale sammen. Det er helt ok, at to elever funderer over det samme spørgsmål.

Nogle spørgsmål kan være meget konkrete og virkelighedsnære, som fx

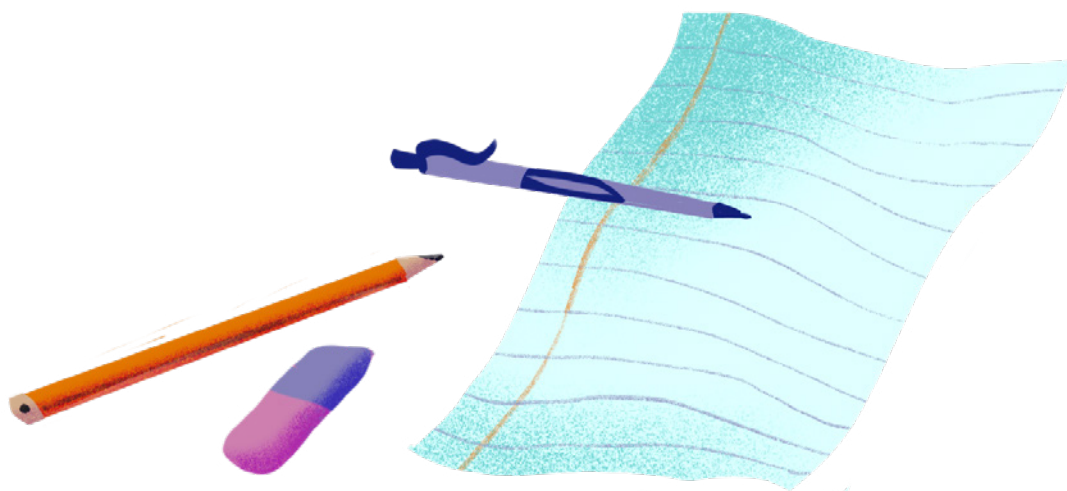
- Jeg gad vide, om Medina og jeg får lov at få fodboldmålet i 10-frikvarteret?
- Jeg synes, der er så ulækkert på vores toilet, mon det også er sådan på de andre toiletter?
- Hvorfor er der nogen, der har flere bussemænd end andre?

Andre kan være store spørgsmål, som fx

- Hvis man samler alle mennesker i Danmark på samme sted ude ved en kyst, vil vandstanden så stige?
- Er der mon nogen i min klasse, som oplever, at de bliver mobbet?
- Hvorfor kommer man til at grine, når man ser en video, hvor nogen kommer galt afsted?
- Hvor mange dyr, som vi endnu ikke har opdaget, findes der?

Pointen med *Dagens spørgsmål* er ikke at finde svar. Pointen er at få eleverne til at undre sig og lære dem dels at turde dele denne undren med andre, dels at kunne lytte og forholde sig til andres undren.

Ved dagens afslutning kan eleverne samles i mindre grupper og udveksle spørgsmål og resultater. Måske kan I lave en væg, hvor I samler dagbogsbladene? Måske kan I hænge en plakat op ude på gangen med nogle af de store spørgsmål – og på den måde sætte gang i "undreprocessen" i andre klasser eller hos enkelte elever.



7. DILEMMAKORT

I de 4 *Find ud af det*-bøger støder eleverne på en masse både store og små dilemmaer, som er sjove at dykke ned i og udfordrende at diskutere. Til hver bog udarbejdet yderligere 18 dilemmakort med forslag til dilemmaer, som ikke står i bøgerne.

Dilemmaerne kan bruges både som korte aktiviteter og som længere forløb, og har alle til formål:

- at give eleverne mulighed for at reflektere over valg og konsekvenser.
- at styrke elevernes mundtlige færdigheder gennem begrundelser og diskussion.
- at udvikle respekt for andres holdninger.
- at koble filosofi, sprog og selvforståelse til konkrete eksempler.
- at skabe et trygt og sjovt læringsrum, hvor der ikke findes rigtige eller forkerte svar.

SÅDAN KAN DU BRUGE DILEMMAKORTENE I DIN UNDERVISNING

1. Klassens samtalestarter

Vælg 1-2 dilemmaer som en hurtig start på timen. Stil spørgsmålet højt, lad eleverne række hånden op for deres valg, og bed enkelte elever begrunde. Aktiviteten kan gennemføres på 5-10 minutter.

2. Makker- eller gruppearbejde

Eleverne arbejder i par eller små grupper. De trækker et dilemma og diskuterer deres valg. Opgaven kan udvides ved at lade grupperne præsentere deres diskussioner for klassen.

3. Filosofisk samtale i klassen

Brug de mere abstrakte dilemmaer (fx om sandhed, frihed, venskab) til at lave en styret klasse-samtale. Du kan med fordel bruge filosofiske samtaleteknikker, som fx at gentage elevens svar, stille uddybende spørgsmål og skabe refleksion i stedet for hurtige svar.

4. Skriftlige øvelser

Eleverne kan skrive et kort argumenterende afsnit, hvor de forklarer deres valg. De kan også prøve at argumentere for den modsatte mulighed – det kan nogle gange være sjovt.

5. Bevægelsesøvelse

Sæt et 'A'-skilt i den ene ende af lokalet og et 'B'-skilt i den anden ende. Læs et dilemma op og lad eleverne stille sig på den side, de vælger. Herefter kan man bede nogle elever forklare deres valg. Øvelsen skaber energi og fysisk variation.

6. Rollespil og debat

Udvælg et dilemma som egner sig til denne aktivitet og lad to elever repræsentere hver side. De skal argumentere over for hinanden, mens resten af klassen er publikum. Dette kan udvides til en lille debat, hvor flere elever argumenterer for hver side.

7. Find på nye dilemmaer

Lad eleverne selv finde på nye dilemmaer. Det kan være en sjov og lærerig proces, hvor de efterligner strukturen fra de eksisterende. De kan derefter afprøve deres egne spørgsmål i klassen eller måske med naboklassen?

Sådan kan du stille uddybende spørgsmål:

- Hvorfor valgte du det?
- Hvad ville være det sværeste ved det valg?
- Hvad ville være det bedste ved det valg?
- Tror du, alle ville vælge det samme som dig? Hvorfor/hvorfor ikke?
- Tror du, du ville vælge det samme, hvis du fx var ældre, yngre eller fra et helt andet land?

GENERELLE TIPS

DIFFERENTIERING

- Yngre elever kan blot vælge og give en kort begrundelse.
- Ældre elever kan arbejde mere med argumentation og modargumenter.
- Stærke elever kan få til opgave at argumentere for den modsatte mulighed.
- Husk, at det ikke er en læseprøve. Hvis en elev ikke kan læse, hvad der står på kortet, så få en lærer eller elev til at læse det højt for ham/hende.

Brug humor og de fjollede dilemmaer som afbræk.

- Sørg for at alle elever får taletid – fx ved at bruge makkerøvelser.
- Giv plads til forskellige perspektiver, så ingen svar bliver 'forkerte'.
- Lad eleverne øve sig i at opfølgende spørgsmål til hinanden. Brug listen på side 16.
- Skab en tryk ramme, hvor det er sjovt og ufarligt at dele sine tanker.

INSTRUKTION TIL ELEVERNE

Nu skal I prøve at arbejde med nogle *Vil du helst-dilemmaer*, som fx *Vil du helst bo på et isbjerg eller bo i en ørken?* Det er jo et umuligt valg!

Og sådan er det med dilemmaer: Måske vil man gerne have begge dele. Måske vil man slet ingen af dem, Men man er nødt til at vælge.

Når man arbejder med dilemmaer, handler ikke om at finde det rigtige svar – for de findes ikke! Det handler om at tænke sig om, forklare sine valg og at lytte til andres idéer.



SÅDAN SKAL I GØRE

1. Træk et dilemmakort

- læs det højt
- vælg den mulighed, du synes bedst om.

2. Fortæl, hvorfor du har valgt, som du har.

3. Lyt til de andre

- der kan være mange gode grunde til at vælge forskelligt.

Husk: Der er ingen forkerte svar



8. OBSERVATIONSSKEMA

Uanset om eleverne observerer adfærd i skolegården, gennemfører forsøg med at putte Mentos i sodavand eller undersøger, hvad forskellige mennesker mener om et eller andet, så er det en god anledning til at lære eleverne, hvordan man indsamler data til en rapport.

Observationsskemaet, som er det samme til alle 4 bøger, er tænkt som en skabelon til dette. De første gange kan skemaet bruges, som det er. På længere sigt kan det være klogt at lade eleverne udarbejde deres eget observationsskema, inden de skal observere, lave forsøg eller interviewe, så de bliver bevidste om, hvilke data, de gerne vil have med hjem.

Observationsskemaerne bør selvfølgelig følges op i klassen. I første omgang med fokus på, hvad der er observeret, og hvad man kan tolke (og ikke tolke!) ud af det. Måske kan samtalen drejes hen på, hvad man kunne have gjort bedre eller smartere – ikke med henblik på at gøre det om, kun med henblik på at kunne gøre det bedre næste gang.

Senere i forløbet – eller med lidt ældre elever – kan observationsskemaerne bruges som grundlag for egentlig rapportskrivning.



9. PRAKSISFAGLIGE AKTIVITETER

Praksisfaglig undervisning i grundskolen blev indført med folkeskoleforliget i 2018 med henblik på, at få flere unge til at søge erhvervsuddannelser ved indførelse af flere praksisfaglige aktiviteter til udskolingen.

De praksisfaglige aktiviteter kan defineres som

- Kropslige og aktive aktiviteter
- Problembaserede og anvendelsesorienterede aktiviteter
- Aktiviteter med fokus på fremstilling af et produkt
- Aktiviteter, der er erhvervsrettede eller rettet mod en virkelig praksis uden for skolen.

Der er ikke tale om 4 skarpt adskilte aktivitetsformer. Det er 4 aktivitetsformer, som ofte kan bringes i spil samtidigt, og som sagtens kan overlappe hinanden.

I hver af de 4 bøger i serien *Find ud af det* er der konkrete ideer til praksisfaglige aktiviteter, og ligesom mange af de aktivitetsark, som er udarbejdet til bøgerne, har fokus på dette – især på de problembaserede og anvendelsesorienterede aktiviteter.

I tillæg til de forslag, som indgår i bøgerne, er der til hver af vejledningerne desuden udarbejdet yderligere 2 konkrete forslag til undersøgelser eller forsøg, som eleverne selv kan lave.



GODE SPØRGSMÅL STARTER HER

Vælg et hv-ord
og stil dit spørgsmål

Hvordan Hvornår

Hvad

Hvilke

Hvilket

Hvor

Hvem

Hvilken

Hvorfor

Hvis

Find ud
af det!

