



# QEQQATA KOMMUNIA

Qeqqani MISI 3911 SISIMIUT/3912 MANIITSOQ

HOVEDKONTOR I SISIMIUT: TLF.: (+299) 865540 FÆLLESMAIL: misi@qeqqata.gl

## AKTIV ANVENDELSESORIENTERET UNDERVISNING



## Aktiv undervisning

Forskning omkring undervisning i Grønland viser, at eleverne bliver motiveret for at deltage i undervisningen, og de har lettere ved at holde opmærksomheden på undervisningen, hvis undervisningsaktiviteterne er sjove, hvis de indeholder kendte aktiviteter fra elevernes hverdag, og hvis de omhandler aktiviteter, eleverne er interesserede i.

Grønlændere elsker at grine! Det kan vi hurtigt blive enige om. Hvis vi spørger eleverne, har det også stor betydning for, om de har haft en god skoledag, at de har grinet. Det er derfor vigtigt, at undervisningsaktiviteterne øger elevernes trivsel ved at være sjove. F.eks. ved at indeholde lege, konkurrencer eller noget bevægelse. Eleverne er ofte glade og motiverede for at bevæge sig, hvilket vi ser, når de løber/cykler om kap, leger i fjeldet eller går ture sammen. Så når eleverne er motiverede for at bevæge sig, er de også mere motiverede for at deltage i undervisningen, hvis undervisningsaktiviteterne er aktive. Sidst i dette dokument er der lavet nogle eksempler på aktiv undervisning, men det er kun fantasien, der sætter grænser for, hvordan eleverne kan lære, samtidig med at de bevæger sig.

## Anvendelsesorienteret undervisning

Anvendelsesorienteret undervisning handler om, at eleverne praktisk anvender den viden, de skal lære. Dvs. at eleverne ikke udelukkende sidder stille og laver opgaver i et opgavehæfte, eller lytter til underviseren, der fortæller ved tavlen. De er aktive ved at lave aktiviteter, hvor de fysisk anvender den viden, de skal lære.

Undervisningen kan være anvendelsesorienteret på flere måder. Det er anvendelsesorienteret undervisning, når eleverne anvender den tiltænkte viden i situationer, hvor denne viden anvendes i dagligdagen. F.eks. hvis eleverne guider hinanden over en walkie talkie, så anvender de forholdsord og retningsbetegnelser. Eleverne kan forklares, at de skal bruge det, hvis de skal tilkalde hjælp, mens de er ude i fjeldet eller ude at sejle. På den måde giver det mening for eleverne, hvorfor de skal lære forholdsordene og retningsbetegnelserne. Et andet eksempel er, hvis eleverne skal læse en opskrift eller omregne mængderne i en opskrift for at lave en madret.

Det er også anvendelsesorienteret undervisning, hvis eleverne fysisk anvender den viden, de skal lære ved at bruge deres kroppe til at løbe, bygge, male, løfte osv. Det kan være i lege, konkurrencer eller i miniprojekter - som f.eks. at dekorere skolen eller lave en bænk til byens fællesområde.

Suna Christensens forskning forklarer baggrunden for anvendelsesorienteret undervisning. Hun har forsket i Grønland, hvor hun har undersøgt, hvordan Grønlands kultur kan blive en større del af undervisningen. Hun blev inspireret af, hvordan læring tidligere ofte har foregået f.eks. ved jagt og livet i naturen. Hun mener, at disse tidligere måder at lære på bør blive en større del af undervisningen i dag. Hun fandt frem til, at der er 4 faktorer, der har stor betydning for læring i Grønland: Lære "af" i stedet for "om", engageret viden, risikolæring og viden som erfaring.

*Lære "af" i stedet for "om"* handler om, at eleverne i større grad skal lære, ved at gøre de ting de skal lære, samtidig med at de er i konteksten, for det de skal lære. Ved konteksten menes, at eleverne skal være i situationer eller steder, hvor de aktiv har brug for viden om det, de skal lære, så det giver mening for dem, og så det bliver tydeligt, hvorfor de skal lære det. F.eks. hvis eleverne skal lære at regne km/t, kan de stå på ski/cykle/løbe og så regne ud, hvem der gjorde det hurtigst, ved at regne km/t. Når eleverne gør det, de skal lære, så laver eleverne deres egne erfaringer omkring det, og de husker det bedre. Hvis man skal lære at skyde et rensdyr, bliver man heller ikke fortalt, hvordan man skal gøre. Man prøver selv at jage et rensdyr, og derved laver man sine egne erfaringer omkring, hvordan rensdyrene opfører sig, og hvordan man skal bevæge sig for vinden, når man nærmer sig rensdyret.

Når eleverne er i situationer, hvor de *gør* det, de skal lære, så får de en *Engageret viden*, hvor de lægger mærke til de ting, der sker omkring dem, og de får deres egne oplevelser med den nye viden. Det er ligesom, når vi taler med et nyt menneske. Så lægger vi mærke til, hvordan personen taler, hvordan personen ser ud, stedet vi mødte personen, hvad der skete imens vi snakkede osv. Det *gør*, at vi husker denne person bedre, end hvis vi ikke havde talt sammen men blot mødt personen. Så når eleverne får oplevelser med (taler sammen med) den viden, der er tiltænkt, så husker de det også bedre, fordi de kan forbinde den tillærte viden med en konkret oplevelse, de har haft.

Derudover får eleverne også en relation til den viden, de skal opnå, når de er i situationer, hvor de skal bruge den. Suna Christensen kalder det *risikolæring*, da det er ligesom, når det tidligere folk skulle lære, at strømmen i floden er farlig. Så måtte de få deres egne erfaringer med dette ved at sejle i floden. På den måde lærte de, hvordan de skulle handle i denne form for fare. På samme måde får eleverne en relation til, hvordan de skal regne km/t, ved at de sættes i situationer, hvor de er nødt til at regne km/t for at kunne sammenligne deres fart med hinanden. De får derved erfaringer med, hvordan km/t kan være næsten den samme, selv om der er forskel på afstanden, eller at km/t ændrer sig, hvis man træder lidt hårdere i pedalerne på cyklen.

I de nævnte måder eleverne får viden på, får de *viden som erfaring*. Eleverne laver deres egne erfaringer, om den viden de skal lære, ved at være i en situationer hvor denne viden bruges. Så kan de undersøge og finde svar i omgivelserne for disse situationer, hvis der er noget, de undrer sig over.

I skemaet nedenfor er der nogle eksempler på aktive og anvendelsesorienterede undervisningsaktiviteter, som forhåbentligt kan inspirere til at finde på nye undervisningsaktiviteter.

God fornøjelse.

## Inspiration til aktive undervisningsaktiviteter

### Tage billeder af steder i byen

Eleverne finder et sted i byen (yndlingssted eller et sted der sætter tanker i gang) og så tager de et billede af det med deres iPad eller telefon. Derefter kan de skrive en et digt, en novelle, et eventyr, en artikel eller lign. med udgangspunkt i billedet.

Aktiviteten kan udføres på grønlandsk eller et fremmedsprog.

### Følge opskrift i køkkenet

Eleverne deles i grupper, og hver gruppe får en opskrift, der er tilpasset klassens faglige niveau. Eleverne skal sammen læse, hvilke ingredienser der skal bruges, og derefter hvordan man laver retten. Opskriften kan være på fremmedsprog eller Grønlandsk, alt efter hvilket fag aktiviteten er tiltænkt.

Aktiviteten kan også anvendes i matematik: Her skal eleverne gange op eller ned i de anviste mængder eller omregne måleenheder til andre måleenheder for at kunne lave retten. Også her skal eleverne lave selve retten, så aktiviteten giver mening for eleverne.

### Blind makker

En elev har bind for øjnene. En anden elev skal føre eleven gennem en forhindringsbane ved at navigere eleven med ord (højre, venstre, stop, tilbage, frem, 4 skridt osv.). Husk at tage en snak om hvad man må og ikke må. Eleverne må ikke løbe. Hvis det skal blive sværere, kan man aftale, at eleven skal sige det omvendte af, hvad den anden elev skal gøre.

Man kan starte med at gå rundt uden forhindringer. Så kan man få større og større forhindringer.

Man kan til sidst tage en snak om, hvordan det var at blive ført, og hvordan det var at guide (en snak om tillid og ansvar).

Aktiviteten kan udføres på grønlandsk eller et fremmedsprog.

### Kalder kalder

Eleverne deles i små grupper. Hver gruppe får ét sæt walkie talkier og deles i yderligere to grupper med hver deres walkie talkie.

Gruppe 1 får et kort over et lille område i fjeldet, og de går ud af lokalet.

Gruppe 2 får et kort over det samme område, men hvor der er skrevet tal forskellige steder på kortet.

Hvert tal repræsenterer et sted i fjeldet, hvor underviseren har lagt et bogstav. Gruppe 2 skal så guide gruppe 1 over walkie talkien til at finde de forskellige bogstaver i området. Bogstaverne skal være placeret, så de danner et ord, hvis de findes i nummereret rækkefølge.

Gruppe 2 skal fortælle gruppe 1, hvilket bogstav der er de forskellige steder, og gruppe 1 skriver dem ned på et stykke papir.

Aktiviteten er slut, når de to grupper sammen har fundet frem til ordet.

Da der vil være flere grupper i en klasse, kan hver gruppe have forskellige talpunkter på kortet, så de danner forskellige ord. De forskellige ord, som grupperne finder, kan sammen danne en lille sætning.

Aktiviteten kan også anvendes i fremmedsprogsundervisning, hvor der guides på det aktuelle fremmedsprog, og ordene, der findes frem til, er på det aktuelle sprog.

### Bevæge sig som navneord/udsagnsord

Eleverne trækker på skift et ord fra en kasse. Den enkelte elev skal så bevæge sig eller vise ordet med kroppen. De andre i klassen skal prøve at gætte ordet.

Eleverne kan gætte ord på grønlandsk eller på et fremmedsprog.

### Stafet med ordgrupper

Underviseren laver en masse kort med forskellige ord (Disse kort kan bruges i mange forskellige lege og er derfor ikke spildt arbejde). Alle ord lægges ud på gulvet (udsagnsord, navneord, tillægsord, stedord, egenavne, talord) med bagsiden op ad. Eleverne stiller sig op i en række. Så løber den forreste elev ned og tager et ord og lægger ordet i den kasse/bunke der passer til ordklassen. Når eleven er løbet tilbage løber den næste elev op efter et nyt ord. Når alle ord er fordelt, deles klassen op i grupper, og hver gruppe kontrollerer en kasse/bunke hver - er ordene fordelt rigtigt?

Ordene kan være på grønlandsk eller et fremmedsprog.

### Stavestafet

Klassen deles i grupper med hvert deres rullebræt. Bagerst i gymnastiksalen/legepladsen ligger en bunke tal/bogstaver. Underviseren råber et ord, som grupperne skal stave til. Eleverne skal så skiftes i hver gruppe til at rulle på maven på rullebrættet. Hver elev henter et bogstav til ordet ved at rulle ned og hente et. Eleverne kan hjælpe hinanden i hver gruppe med at stave ordet. Den gruppe der først henter alle bogstaverne til ordet og staver, det får et point.

Ordene kan være på grønlandsk eller et fremmedsprog.

### 1000 ting kassen

Lav en kasse med forskellige ting/dimser - saml fx alt det op, der ligger på gulvet ved skolens lukketid.

Det kan nu bruges til mange forskellige aktiviteter. F.eks.:

- Eleverne kan finde alle de ting i kassen, der f.eks. starter med e.
- Eleverne skal 2 og 2 gruppere tingene fx. alle dyr i en bunke, alt fra køkkenet i en bunke etc.
- Underviseren kan også udvælge 10 ting - lad eleverne kigge på dem i 1 min, dæk dem over og lad eleverne fortælle, hvad de kan huske.
- Eleverne kan også opdele alt efter, om det hedder *en* eller *et* (Dette fungerer bedst i Dansk).
- Eleverne kan sætte tingene sammen til nye ord fx. is+bjørn, dukke+hus. Sorter efter om tingen starter med en vokal eller konsonant (Dette fungerer bedst i Dansk).

Ordene kan være på grønlandsk eller et fremmedsprog.

### Diktat stafet

Eleverne stilles i rækker. Nr. 1 fra hvert række løber ned til en spand der er fyldt med ord. Eleven trækker et ord og løber tilbage til den næste i rækken, som så skriver ordet ned i et hæfte/papir. Nr. 2 løber nu hen til spanden og trækker et nyt ord, læser det for nr. 3 osv. Fortsæt til spanden er tom eller tiden er gået.

Ordene kan være på grønlandsk eller et fremmedsprog.

### Fangeleg med ord (Til undervisning i Dansk)

Eleverne leger fangeleg. Når de bliver taget, skal de trække et kort hos underviseren. Her trækker de fx ordet *mad*. Eleverne går nu rundt mellem hinanden og skal finde en makker f.eks. *kasse* = *madkasse*. Når ordet er fundet, er de to elever med i legen igen.

### 120 ord

120 ord spredes ud i en bunke i gymnastiksalen/skolegården. Eleverne finder et ord og løber hen og giver ordet til underviseren. Eleven siger ordet til underviseren og forsøger at stave til det. Eleven får ordet igen hvis det er rigtigt. Det gælder om at få så mange ord som muligt på den aftalte tid.

Ordene kan være på grønlandsk eller et fremmedsprog.

### Find ord

Underviseren udvælger 6 ord af de 120 ord og sætter dem op i skolegården. Eleverne får et lille hæfte, som skal ligge i klassen. Eleverne går ud i skolegården og aflæser ordet, og skynder sig tilbage og noterer det i hæftet.

Ordene kan være på grønlandsk eller et fremmedsprog.

### Lav en tegneserie

Underviseren bruger meget tid på at gennemgå hvordan en tegneserie er opbygget - Hvad skal en tegneserie indeholde - hvorfor kan vi læse billeder etc. Eleverne får udleveret ark med firkanter til en tegneserie. De skal så tegne en historie med talebobler, tankebobler osv. Der laves en fælles udstilling eller samlet bog af de færdige produkter.

Tegneserierne kan være på grønlandsk eller et fremmedsprog.

### Leg på streg

Tegn en taltavle på jorden i skolegården og lav regnestykker.

Der kan eventuelt placeres 2 (eller flere) elever på hvert sit tal på taltavlen. En elev skal så regne ud, hvad eleverne til sammen giver, hvis de bliver plusset, minusset, ganget eller divideret.

Underviseren kan også skrive bogstaver og så sige, at der kun må hoppes på vokaler, eller at eleverne skal stave ord ved at stille sig på forskellige bogstaver. Ordene kan være på grønlandsk eller et fremmedsprog.

### Hente bogstaver/danne ord

Materialer: Kort med hvert enkelt bogstav i alfabetet x 10 (eller mere).

Eleverne deles i grupper af 4 til 5. Bogstaverne placeres i den ene ende af banen med forsiden oppe.

Grupperne er bag hver sin kegle midtvejs på banen. En fra hver gruppe løber på skift ned og henter et bogstav (evt. 2 ad gangen) og tilbage til sin gruppe. Gruppen forsøger at danne ord med bogstaverne.

Hvor mange ord kan hvert hold danne på f.eks. 20 minutter (skrives op)? Hvem får først dannet 10 ord (skriv op)? Grupperne kan også danne sætninger med bogstaverne.

Ordene kan være på grønlandsk eller et fremmedsprog.

### Rimeord

Underviseren hænger 6 rimeord op forskellige steder udenfor. Derefter lægges der ord på et tæppe, som rimer på de ord, der er hængt op. Eleverne trækker et ord og løber ud og finder den post, der rimer på ordet. Eleverne kan hjælpe hinanden ved at løbe sammen.

Ordene kan være på grønlandsk eller et fremmedsprog.

### Faglig stikbold

Eleverne spiller stikbold/dødbold. Hvis/når eleven bliver ramt af bolden, skal eleven svare på et spørgsmål. Eleven går ud til en anden elev (oplæseren), som læser/giver et spørgsmål f.eks. en tabel eller hvilken årstid er december? Oplæseren kan korrigere, hvis svaret ikke er rigtigt (svaret står på kortet). Eleven, der har svaret på spørgsmålet, overtager rollen som oplæser, og den tidligere oplæser går ind på banen og spiller stikbold.

Spørgsmålene kan være regnestykker, stoveopgaver eller spørgsmål inden for forskellige fag.

### Fangeleg

Underviseren laver en masse ord på kort: udsagnsord, navnord osv. (eller genbruger kort fra tidligere aktiviteter). Kortene spredes ud på jorden i den ene ende af banen. Eleverne står i den anden ende og underviseren står i midten. Eleverne skal løbe ned til kortene og trække et kort. De skal identificere ordet som enten navneord, udsagnsord eller tillægsord. Nu skal eleverne løbe forbi underviseren med kortet og passe på ikke at blive fanget. Bliver eleven fanget skal eleven høres i hvilken ordgruppe kortet tilhører, og lave en sætning med ordet. Når eleven har svaret må det løbe ned til start. Ved start står der 3 kasser med 3 ordgrupper. Eleverne skal uanset om de bliver fanget eller ej lægge deres ord i den rigtige kasse. Til sidst gennemgås de 3 kasser med ord, for at se om eleverne har placeret ordene rigtigt.

Ordene kan være på grønlandsk eller et fremmedsprog.

### Batman

Der vælges en Batman (eller anden superhelt som eleverne kan lide) Batman placeres i den ene ende af banen med en kappe om sig. Eleverne står i den anden ende og råber "Batman hvad har du under din kappe i dag?". Batman svarer "jeg har en ..." og viser et ordkort med fx sommerfugl. Når en elev har sagt ordet højt (på det aktuelle sprog), må alle elever flyve som en sommerfugl ned til Batman og løbe tilbage igen. Et nyt ord vises fx slange, hund, snurretop, motorcykel, balletdanser. Skift Batman ud...

Der kan downloades danske ordkort her: <https://skoleidraet.dk/media/5414549/batman-ordkort-2.pdf>. Hvis der laves grønlandske ordkort (eller andet sprog), er det vigtigt at sværhedsgraden på ordene er tilpasset aldersgruppen.

## Anvendte kilder:

Berliner, P. (2012). Bæredygtig pædagogik og fælles læring som community resiliens. *Kognition og pædagogik: Tidsskrift om tænkning og læring*, s. 64-73.

Berliner, P. (2013). "Det er en livgivende oplevelse at være i naturen" – om Fisker- og Fangerhøjskolens sociale læring. *Psyke & Logos*, s. 225-250.

Christensen, E. (2013). *Ung i det grønlandske samfund - Unges viden om og holdning til sociale problemer og muligheder*. København: SFI – Det nationale forskningscenter for velfærd.

Christensen, S. (2012). Forældrenes land som pædagogisk resurse. I K. Halvorsen, M. Hoffmann, K. T. Fleischer, B. Jensen, L. Nielsen, S. Christensen, . . . S. G. Olesen, *Socialpædagogik i Grønland* (s. 98-117). Ilulissat: Socialpædagogisk Seminarium.

Glendø, M. (2017). Students' dreams for the future and perspectives on resilience-building aspects of their lives: The view from East Greenland. *Children and Youth Services Review*, s. 348-354.

Jensen, L., Rossen, R. T., Thomsen, R., Sonniks, M., & Berliner, P. (2017). Man skal kunne se glæden. *Pædagogisk Psykologisk Tidsskrift*, s. 123-140.

Månsson, H. (Marts 2017). Udvikling af social resiliens i skolen. *Kognition & pædagogik*(103), s. 72-82.

Odgaard, U., & Olsen, K. (2016). Umiaqen fra Kofoeds Skole: et symbol på grønlandsk identitet. *Nationalmuseets arbejdsmark*, s. 104-117.

Stjernholm, S. (2019). *Deltagelsesfremmende undervisning på en grønlandsk Majoriaq*. Kandidatafhandling, Aarhus Universitet, Aarhus.

Sørensen, J. B., & Williamsen, U. (2013). Housing issues in Nuuk (Greenland) and how to get students involved. *Études/Inuit/Studies*, s. 175-193.

Tróndheim, T., & Berliner, P. (2017). Social resiliens i Nanortalik. *Psyke & logos*(1), s. 165-192.

Watter, L., Fanous, S., & Berliner, P. (2010). Unges liv og muligheder - Deltagende aktionsforskning i Paamiut. *Psyke & Logos*, s. 267-290.

Watter, L., Fanous, S., & Berliner, P. (2012). Challenges of Youth Participation in Participatory Action Research - Methodological Considerations of the Paamiut Youth Voice Research Project. *International Journal of Action Research*, s. 185-212.