

PROJEKT RAKETTEN

INDSKOLING



VERDENSMÅL
for bæredygtig udvikling



OXFAM
Danmark



Indhold

Hvad er ProjektRaketten?	3
ProjektRakettens fire faser	3
Byg jeres eget ProjektRaket-forløb	4
Sådan gør I:	5
1. Rammer for PBL-forløbet: Tid, fag, lokaler og lærerressourcer	5
2. Opfind jeres projekt	6
A. Start med eleverne: Afdæk elevernes interesser og forudsætninger	6
B. Definér mål og formål	6
C. Find på det gode projektspørgsmål	6
Inspiration til Projektspørgsmål	7
D. Få inspiration til produkter og find jeres autentiske modtager	8
Handlinger til støtte for Guatemala	8
E. PBL-projektets titel	9
3. Læg en plan	9
ProjektRakettens fokusområder til mere elevinddragelse	11
Inspiration til at eksperimentere	12
Eksperimentér med måden, I organiserer jer på	12
Ræk ud til lokalområdet	12
Brug skolens rum: Inddrag de fysiske rammer i jeres projektuge	12
Ressourcer	13
Sprog på spil: Alle børns ret til god skolegang	14
Lektionsplan	15
Forberedelse	16
Dag 1: Opdag Guatemala	18
Dag 1: Verdensmål 4 – God skole til alle	19
Dag 1: Juan Carlos skole i Guatemala	21
Dag 2: En fortælling om Juan Carlos og vores liv	21
Dag 2: Sæt fokus på sprogs betydning	22
Dag 3: Jeres billedlotteri om Juan Carlos og alle børns ret til god skole	23
Dag 3: Billedlotteri – på hovedet!	24
Dag 3: Bliv klar til at skabe jeres kreative billedlotteri i morgen	25
Dag 4: Produktion af jeres kreative billedlotteri	26
Dag 5: Forberedelse af generalprøve	27
Dag 5: Generalprøve	27
Dag 5: Evaluering	27
Dag 5: Den store spilledag!	28
SEND JERES BILLEDLOTTERI	28





Hvad er ProjektRaketten?

ProjektRaketten er et undervisningsmateriale baseret på PBL, projektbaseret læring. Det er en metode til at tilrettelægge undervisning, som tager afsæt i en autentisk problemstilling, der skaber engagement og kreativ tænkning. I grupper skal eleverne undersøge problemstillingen, få idéer, skabe et produkt og til sidst fremvise dét, de har lavet.

I ProjektRaketten til indskoling kan jeres klasse arbejde i dybden med LæseRakettens historier og FN's 17 Verdensmål. I kan bruge ProjektRaketten på to måder: Enten kan I bruge idékataloget til at skabe jeres eget PBL-forløb sammen med eleverne med afsæt i vejledningen på de næste sider. Eller I kan tage det køreklare ugeforløb og springe ud i det spændende PBL-forløb: "Sprog på spil: Alles børns ret til god skolegang". Forløbet er danskfagligt og knytter sig særligt til Verdensmål 4 – Kvalitetsuddannelse. Det køreklare PBL-forløb er beskrevet i denne vejledning fra side 14 og frem.

ProjektRakettens fire faser

Uanset om I vælger at skabe jeres eget projektforsløb eller anvender det køreklare forløb, er ProjektRaketten bygget op omkring fire faser, der guider eleverne gennem en proces fra viden til handling.

1. FORSTÅfasen: I denne fase introduceres eleverne til forløbet. Det vil også være en fordel at introducere Verdensmålene og sammen se på, hvordan det er at være barn i Guatemala. Eleverne undersøger Guatemalas kultur, samfundsforhold og de udfordringer, som børnene i LæseRaketten står overfor. De præsenteres for forløbets projektspørgsmål og problemstilling. Denne fase er vigtig, fordi den skaber en grundlæggende forståelse for PBL-forløbets centrale spørgsmål, problemstilling og vidensområder og giver eleverne en kontekst at arbejde ud fra.

2. IDÉfasen: Her skal eleverne brainstorme og udvikle idéer til løsninger på dén problemstilling, I har præsenteret dem for, eller de selv har valgt i den forrige fase. Idéfasen er afgørende, fordi den sætter elevernes fantasi, kreativitet og handlekraft i spil.

3. LØSNINGSfasen: I denne fase skal eleverne omsætte deres idéer til konkrete produkter eller handlinger. De kan bygge prototyper, lave præsentationer, skrive artikler, planlægge events eller noget helt femte. Løsningsfasen er vigtig, fordi den giver eleverne mulighed for at konkretisere deres idéer og se dem blive til virkelighed. Løsningsfasen munder ud i en afslutningsbegivenhed i form af en event, fernisering eller præsentation, hvor eleverne præsenterer deres projekter for et publikum. Det er vigtigt, fordi det giver eleverne mulighed for at dele deres arbejde med en relevant modtager.



4. EVALUERINGSfasen: Eleverne reflekterer over deres læringsproces og evaluerer deres projekt. Evalueringsfasen er afgørende, fordi den giver eleverne (og jer som lærere) mulighed for at lære af deres erfaringer og forbedre deres evner til at arbejde projektbaseret.

Det skal understreges, at man sagtens kan vende tilbage til en tidligere fase, hvis der er behov for det. Hvis en gruppe fx har brug for mere viden, metoder eller værktøjer undervejs, vil det være en god idé at besøge forståelsesfasen igen. Eller man kan arbejde med redskaberne til at få idéer i mange sammenhænge undervejs. Eksempelvis: Hvordan kan man lave den gode fremlæggelse? Eller hvilket produkt kan vi fremstille? Her vil det være værdifuldt for eleverne at kunne genbesøge idéfasen. Modellen er derfor ikke lineær, og elementerne skal bruges dér, hvor der er behov.

Byg jeres eget ProjektRaket-forløb

De bedste PBL-forløb tager udgangspunkt i netop jeres fagligheder og netop jeres elever på netop jeres skole – i netop jeres lokalmiljø. I denne vejledning finder I derfor ingredienser og byggeklodser til at stykke et godt ProjektRaket-forløb sammen, så I sammen kan udforme lige det ProjektRaket-forløb, som vil tænde lyset og læringslysten i jeres elevers øjne. Inddrag derfor jeres elever i planlægningen! Se hvordan fra side 11 og frem.

Tidsforbrug: Afsæt minimum to planlægningsmøder på ca. 1 ½ time i jeres team til at planlægge PBL-forløbet. I kan fx gå sammen i jeres årgangsteam.

Forberedelse: Inden første planlægningsmøde er det en fordel, hvis I har læst dén historie i LæseRaketten, som er skrevet til indskolingselever. Det er historien om Juan Carlos. Det er også en fordel, hvis I har kigget på ressourcerne på hjemmesiden til eleverne: <https://heleverdeniskole.dk/guatemala-2025/> og lærervejledningen: <https://heleverdeniskole.dk/laervervejledning-og-opgaver-2025/>. I kan også læse det køreklare PBL-forløb til indskoling i denne vejledning og lade jer inspirere af det.

Del 1: Brug første møde på at afdække rammerne (punkt 1, tidsforbrug ca. 30 min.) og skitsere jeres projekt (punkt 2, A-D, ca. 60 min.).

Del 2: Brug andet møde på at lægge jer fast på projektet, finde en titel (punkt 2 og særligt 2, E, ca. 30 min.) og planlægge, hvordan I vil udføre PBL-forløbet, samt hvordan I vil fordele lektionerne og den øvrige forberedelse imellem jer (punkt 3, 60 min.)



Sådan gør I:

1. Rammer for PBL-forløbet: Tid, fag, lokaler og lærerressourcer

Afdæk rammerne for jeres PBL-forløb i fællesskab. Hvor mange lektioner har I til rådighed? Hvor lang tid strækker forløbet sig over? Det er en god idé at have minimum 12 lektioner afsat til et PBL-forløb, og de må gerne strække sig hen over minimum en uge. Det gode PBL-forløb varer gerne flere sammenhængende lektioner fordelt over én til fire uger. Det er også en fordel at inddrage forskellige fag i projektet. Dermed kan I inddrage flere personaleressourcer i projektet. De fleste PBL-forløb kan rumme mange fagligheder. I kan se faget som en "brille", der får forskellige aspekter ved et tema til at træde frem. Mange fag er relevante at sætte i spil i både undersøgelsesfasen og produktionsfasen af et projektforsøg. Lad jer inspirere af disse forslag:

1. Dansk: Danskfaget kan inddrages ved at fokusere på fx læsning af LæseRakettens tekster eller fremstilling af forskellige typer tekstprodukter (fx multimodal fremstilling). Find inspiration til mediefremstilling her: <https://heleverdeniskole.dk/bibliotek/medievaerkstedet/>

2. Matematik: Matematikfagligt kan der arbejdes med tal og facts om skolegang, fattigdom eller ulighed i Guatemala. I kan fx finde inspiration til fakta om Guatemala her: <https://heleverdeniskole.dk/til-eleven/quatemala/fakta-og-landkort/>

3. Kristendomskundskab: I kan inddrage religionsfaglige kompetencer ved at undersøge de mange trosretninger i Guatemala og relatere det til myter, riter eller ritualer i forskellige religioner. Læs om Guatemalas folk, religion og tro her: <https://heleverdeniskole.dk/til-eleven/quatemala/quatemalas-folk/>

4. Billedkunst: Det er oplagt at inddrage billedkunst i produktion af PBL-produkter. Der kan fx arbejdes med teknikker til fremstilling, materialeforståelse, farvelære eller prototyper. Find inspiration her: <https://heleverdeniskole.dk/til-eleven/quatemala/quatemala-med-alle-sanser/>

Det er også vigtigt at finde ud af, hvilke lokaler og lokaliteter I har til rådighed i PBL-forløbet. Har I adgang til faglokaler? Hvilke og hvornår? Det har betydning for jeres planlægning.



2. Opfind jeres projekt

Det gode PBL-forløb har en fængende overskrift og et engagerende, autentisk projektspørgsmål, som fanger lige netop jeres elever og sætter skub i deres virkelyst og motivation.

A. Start med eleverne: Afdæk elevernes interesser og forudsætninger

For at sammensætte det mest engagerende og vellykkede PBL-forløb, er det en god idé at tage udgangspunkt i elevernes interesser og forudsætninger. Hvor er jeres elever fagligt lige nu? Er der noget, de er særligt optaget af? Hvad rører sig i deres verden? Lav en brainstorm i teamet, hvor I dykker ned i observationer af jeres elever og afdækker deres viden, faglige ressourcer og interesser. Det er oplagt at inddrage eleverne i denne del af processen. I kan fx lege journalister i frikvarteret og lave små interviews med eleverne, hvor I stiller dem spørgsmål og skriver deres svar ned. Eller lad eleverne finde på, hvilket fokusområde, projektspørgsmål og/eller produkt de ønsker at arbejde med. *Se side 11 for mere inspiration til elevinddragelse i planlægningen.*

B. Definér mål og formål

Hvad er PBL-forløbets formål? Kortlæg PBL-forløbets faglige og sociale mål. Beslut, om der skal være fokus på andre kompetencer og målsætninger end de fagfokuserede, såsom udvikling af elevernes samarbejdsevner, kreativitet og innovation, styrkelse af klassens fællesskab, inklusion mv.

C. Find på det gode projektspørgsmål

Brug tid på at afsøge og udvælge et engagerende og autentisk projektspørgsmål, der tager afsæt i Verdensmålene, LæseRaketten i Guatemala og Hele Verden i Skoles øvrige materialer. Fem kendetegn ved det gode projektspørgsmål er: 1) Det er relevant, aktuelt og virkeligt. 2) Det er meningsfuldt for børnenes egne liv. 3) Rammer elevernes interesser – og jeres. 4) Involverer muligheden for at arbejde med de ønskede faglige og sociale mål. 5) Kalder på innovativ handlen og giver mulighed for at gøre en forskel. Lad jer inspirere af projektspørgsmål på næste side, som tager udgangspunkt i LæseRaketten's historier og FN's 17 Verdensmål.



Inspiration til Projektspørgsmål

Hvordan kan vi få flere til at kæmpe for børns ret til god skole ved at dele vores viden om Guatemala med andre? (Verdensmål 4)

Hvordan støtter vi skoler i Guatemala, så de kan få bøger på en masse forskellige sprog, så børn som Juan Carlos kan få god undervisning på deres eget sprog? (Verdensmål 4)

Hvordan kan vi være med til at sikre, at alle børn i Guatemala har adgang til sund mad og ernæring, når mange familier kæmper med fattigdom og fødevaremangel? (Verdensmål 1 og 2)

Hvad kan vi lære af xinka-folkets særlige forhold til naturen, og hvordan kan vi bruge denne viden til at gøre mere for klima, natur og miljø? (Verdensmål 15)

Hvordan kan vi øge folks viden om den ulighed, der findes i Guatemala, hvor nogle få ejer meget, mens flertallet lever i fattigdom? (Verdensmål 10)

Hvordan kan vi fremme bæredygtigt landbrug i Guatemala, så familier som Juan Carlos kan dyrke mad på en måde, der beskytter miljøet og sikrer deres levebrød? (Verdensmål 15)

Hvordan kan vi skabe en følelse af globalt medborgerskab og ansvar for hinanden, uanset hvor i verden vi bor? (Verdensmål 16)

Hvordan kan børn i Danmark bidrage til at stoppe diskrimination mod oprindelige folk i Guatemala, så børn som Juan Carlos kan være stolte af og lære om deres egen kultur? (Verdensmål 10)

Hvad kan vi gøre for at passe på miljøet og naturen i Guatemala, hvor der er ulovlig minedrift, som forurener og ødelægger naturen? (Verdensmål 15)



D. Få inspiration til produkter og find jeres autentiske modtager

Hvordan får projektet værdi, der rækker ud af klasseværelset – lokalt eller globalt? Hvem er en god modtager af klassens budskaber eller undersøgelser?

Handlinger til støtte for Guatemala

Oplysning og bevidsthedsskabelse:

1. **Lav en informationskampagne om jeres valgte udfordringer i Guatemala:** Design plakater, brochurer eller flyers, der informerer om de udfordringer, børn i Guatemala står overfor.
2. **Lav en præsentation til andre klasser:** Fortæl om jeres projekt og om, hvad I har lært om jeres valgte problemstillinger i Guatemala.
3. **Lav en temadag om Guatemala:** Hold oplæg, vis film, lav kreative workshops, og skab en dag med fokus på Guatemalas kultur, udfordringer og muligheder. Temadagen kan holdes for elevernes forældre, skolen eller andre relevante modtagere.
4. **Lav en foto- eller videoudstilling:** Vis billeder eller videoer fra Guatemala, der illustrerer vigtigheden af at støtte jeres valgte udfordring. Eleverne kan selv tage billeder eller videoer under projektarbejdet, eller I kan bruge materialerne på heleverdeniskole.dk
5. **Skriv et brev til en politiker:** Fortæl om jeres projekt og inspirér politikere til at prioritere støtte til udviklingssamarbejdet i andre lande.

Kreative projekter:

8. **Design t-shirts med budskaber:** I kan designe og trykke t-shirts, som I kan uddele eller selv have på for at skabe opmærksomhed omkring Juan Carlos' liv og udfordringer i Guatemala.
9. **Lav en kogebog med opskrifter fra Guatemala:** Vis eller sælg kogebogen for at skabe opmærksomhed omkring Guatemalas udfordringer.
10. **Lav kunstværker inspireret af Guatemalas kultur:** Udstil værkerne og invitér forældre, andre klasser eller lokale aktører til at se jeres udstilling.
11. **Skriv en sang eller et digt om Guatemala:** Optræd med sangen eller digtet til en skolekoncert eller et andet arrangement.



12. **Lav et teaterstykke om Juan Carlos liv i Guatemala:** Optræd med stykket for andre klasser, for lokale foreninger i jeres område eller for forældre.

Peer-to-peer-aktiviteter:

19. **Lav et videoprojekt om Guatemala:** Del videoen med andre skoleelever i Danmark og internationalt, fx gennem Global Action Week for Education.

20. **Skriv et postkort til Juan Carlos:** Fortæl om jeres liv og tanker, nu hvor I har lært om hans.

Langsigtede indsatser:

23. **Start en skoleklub med fokus på Verdensmålene:** Lær om forskellige lande og kulturer, og engagér jer i projekter, der støtter uddannelse for alle.

24. **Vær ambassadører for Verdensmålene:** Fortsæt med at sprede opmærksomhed om vigtigheden af uddannelse, og inspirér andre til at handle.

25. **Inkorporér global dannelse og Verdensmålstemaer i jeres skolefag:** Undersøg mulighederne for at integrere temaer om Verdensmålene i fag som fx dansk eller engelsk

E. PBL-projektets titel

Når I har indkredset fokusområde, projektspørgsmål og mulige produktprodukter og modtagere, er det vigtigt at finde en god titel til projektet. Sæt tid af til at finde på en titel til projektet, som er fortællende, fængende og også gerne sjov. Formålet er at vække elevernes nysgerrighed – og få dem til at glæde sig til forløbet. En god titel er som salt til et æg: Det er det samme æg – men alligevel ikke helt det samme æg.

3. Læg en plan

Aftal hvordan I vil afvikle PBL-forløbet. For hver af de fire faser (Forstå, Idé, Løsning, Evaluering) kan I med fordel lave en plan for, hvor mange lektioner der skal bruges, hvilke(t) fag og faglige mål der skal være fokus på og hvilke materialer, ressourcer og lokaler der skal være til rådighed.

Tips til planlægning af FORSTÅfasen:

Varighed ca. 4-6 lektioner.

- Lav en sjov og motiverende intro-lektion. Find inspiration på side 16 og frem i denne vejledning



- Lad gerne en af de første lektioner i Forståfasen starte med at eleverne sætter deres eksisterende viden i spil.
- Afsæt tid til, at eleverne (selv?) etablerer nogle gode grupper, hvis gruppearbejde er en del af planen.
- Understøt, at eleverne selv laver research, finder viden eller arbejder selvstændigt med at mestre en faglig metode eller et værktøj.

Tips til planlægning af IDÉfasen:

Varighed: 1-2 lektioner. Kan gentages.

- Idéfasen er ofte hurtigt overstået, da mange kan have svært ved at brainstorme i længere tid og gerne vil i gang med at udforme deres produkter og løsninger. Brug gerne øvelser eller spørgeteknikker til at holde eleverne åbne og i gang. De bedste idéer opstår, når man bruger tid på at udvikle, udbygge, kombinere og eksperimentere sig frem. Bliv inspireret til kreative øvelser her: <http://xn--idetning-k3a.dk/>

Tips til planlægning af LØSNINGSfasen:

Tidsforbrug: min. 6-10 lektioner. Gerne mere.

- Lad Løsningsfasen fylde flest lektioner. Når eleverne først har engageret sig i en idé, vil de fleste gerne brug lang tid på at udføre og finjustere deres løsninger.
- Indbyg gerne prototyper og feedback i Løsningsfasen, hvis I har tid og mulighed for det.
- Indbyg gerne "Forstå-fase"-lektioner i Løsningsfasen, altså lektioner, hvor eleverne går "tilbage" og undersøger projektspørgsmålets tematikker nærmere eller får viden om en metode eller et værktøj, de kan bruge til deres løsningsforslag.
- Planlæg en afsluttende begivenhed, hvor eleverne viser eller præsenterer deres løsninger. Eksempelvis en fernisering, udstilling, festival, skolekoncert, udgivelsesfest, filmaften, spilaften, foredrag, virksomhedsbesøg, temahyttetur, udflugt eller hvad der nu passer til jeres projektspørgsmål og projektprodukter. Husk at give eleverne tid og redskaber til at forberede præsentationen af deres projektprodukter.

Tips til planlægning af EVALUERINGSfasen:

Tidsforbrug: ca. 2-4 lektioner.

- Invitér eleverne til at evaluere deres individuelle indsats, gruppens samarbejde og klassens eller årgangens forløb.
- I kan med fordel lægge en mere omfattende evaluering lige inden eller lige efter en eventuel fernisering eller produktpræsentation.



- Indbyg også meget gerne korte evalueringer af gruppens samarbejde, af forskellige aktiviteter eller af hver fase, inden I starter på en ny.

ProjektRaketten's fokusområder til mere elevinddragelse

Det er vigtigt at tænke elevinddragelse og -medbestemmelse med ind i planlægningen af et PBL-forløb, da det øger elevernes motivation, skoleglæde og lyst til at lære. Find mere inspiration til elevinddragelse i Danske Skoleelevers ressourcer her:

<https://skoleelever.dk/til-elevraad/mere-elevinddragelse/>

- **Valg af fokus for projektet:** Giv eleverne medbestemmelse ved at lade dem vælge, hvilke aspekter af Verdensmålene og børns liv i Guatemala, de vil fokusere på. Brug fx billeder fra kilderne som inspiration til en brainstorm om temaer som fattigdom, uddannelse, sundhed, rent vand, klima, miljø etc.
- **Formulering af projektspørgsmål:** Hjælp eleverne med at formulere et stærkt og engagerende projektspørgsmål. Lad dem eksperimentere med forskellige kombinationer af elementer for at skabe et spørgsmål, der er relevant for deres valgte fokus.
- **Planlægning af aktiviteter og tidslinje:** Inddrag eleverne i at planlægge projektets aktiviteter, herunder research, dataindsamling, produktudvikling og præsentation.
- **Valg af produkt:** Lad eleverne være med til at bestemme, hvilket produkt de vil skabe i projektet. Skal det være en kampagne, en model, et rollespil, en film, en podcast, en kunststilling eller noget helt andet? Giv dem mulighed for at vælge et produkt, der matcher deres interesser og kompetencer.
- **Fleksible arbejdsformer:** Giv eleverne mulighed for at vælge, hvordan de vil arbejde med projektet, fx individuelt, i par eller i grupper. I kan også arbejde med gruppekontrakter og samarbejdsaftaler.
- **Brug af "Talegrebskort":** Anvend "Talegrebskort" for at sikre, at alle elever får mulighed for at deltage aktivt i gruppearbejde og diskussioner. Dette kan hjælpe med at skabe en mere ligeværdig og inkluderende læringskultur. Find eksempler på Talegrebskort i Danske Skoleelevers materialer, som kan downloades her: <https://skoleelever.dk/til-elevraad/mere-elevinddragelse/>
- **Løbende feedback og evaluering:** Giv eleverne løbende feedback på deres arbejde og inddrag dem i evalueringen af projektets proces og resultater. Brug fx "Burgermodellen" til at strukturere feedback på en konstruktiv måde.
- **Refleksion over læringsprocessen:** Eleverne opfordres til at reflektere over deres læring, både individuelt og i grupper. Hvilke nye færdigheder har de tilegnet sig?



Hvad har de lært om sig selv som elever og om at samarbejde med andre?
Hvordan kan de bruge deres nye viden og erfaringer i fremtiden?

Inspiration til at eksperimentere

Brug PBL-forløbet til at eksperimentere med at organisere jer anderledes, række ud til lokalområdet og bruge skolen på nye måder.

Eksperimentér med måden, I organiserer jer på ved at

... undervise sammen, observere hinandens undervisning eller deles om lektionerne på en anden måde, end I plejer (fx med inspiration fra co-teaching eller PLF, Professionelle Læringsfællesskaber).

... skiftes til at have mange elever i kort tid eller få elever i lang tid

... bruge kortere tid på fælles instruktioner, hvor eleverne skal lytte – og mere tid på at eleverne selv arbejder, undersøger og løser opgaver.

... lade eleverne fordybe sig i længere tid, end de plejer, i et enkelt fag, materiale, tema eller spørgsmål.

... lade eleverne indgå i arbejdsgrupper på tværs af klasser eller årgange.

... gå på opdagelse i rum, materialer eller faglokaler, I sjældent bruger.

Ræk ud til lokalområdet ved at...

... lave en brainstorm på lokaliteter, ressourcer, aktører og steder i nærheden af skolen, som kan spille en meningsfuld rolle i jeres PBL-forløb. Skriv alle steder ned, I kan komme i tanke om. Ud fra hvert sted skriver I nu stikord til, hvilke idéer I har til, hvordan netop dét sted eller dén aktør kunne være relevant at inddrage i jeres PBL-forløb. Kunne det være et sted eleverne gik på opdagelse? Eller lavede en matematikopgave? Lærte om, hvordan den virksomhed laver projekter? Holdt foredrag? Eller hørte et foredrag? Lærte om et værktøj? Lavede en udstilling?

Brug skolens rum: Inddrag de fysiske rammer i jeres projektuge ved at...

... bruge vægge eller møbler til at lave udstillinger, materialeborde, arbejdsborde eller gruppeborde i klasseværelset eller på tværs af årgangen.

... skabe forskellige zoner i de rum, I har til rådighed. Indret for eksempel steder til fordybelse og research, til individuelt arbejde eller gruppearbejde, til fælles beskeder og/eller til faglige (elev)præsentationer.



... indrette klassens eller årgangenes rum i fællesskab. Lad fx eleverne indrette deres gruppe-arbejdsplads sammen som en del af arbejdet med deres gruppekontrakt i starten af forløbet. Eller opfind sammen en ny måde at indrette rummene på, som I synes inviterer særligt til kreativitet og samarbejde.

Ressourcer

- Find inspiration til lektionsplaner og øvelser i lærervejledningen: <https://heleverdeniskole.dk/til-laereren/danmark/laerervejledning-og-opgaver-2025/>
- Elevressourcer om LæseRaketten i Guatemala: <https://heleverdeniskole.dk/til-eleven/guatemala-2025/>
- Elevressourcer om FN's 17 Verdensmål: <https://heleverdeniskole.dk/verdensmaalene/>

Rigtig god fornøjelse med jeres PBL-forløb!



Sprog på spil: Alle børns ret til god skolegang

Et køreklart PBL-forløb med fokus på Verdensmål 4 og LæseRaketten i Guatemala

Formål: At eleverne får indsigt i Verdensmål 4 – Kvalitetsuddannelse for alle med udgangspunkt i historien om Juan Carlos fra "LæseRaketten i Guatemala." At eleverne træner innovation, at samarbejde og kritisk tænkning. At eleverne arbejder med danskfaglige kompetencer relateret til fremstilling i en engagerende og autentisk kontekst.

Varighed: 5 dage

Målgruppe: Indskoling, 0. – 3. klasse

Projektpørgsmål: Hvordan kan vi lave vores eget billedlotteri, der fortæller andre i Danmark om livet i Guatemala, så flere børn og voksne vil kæmpe for, at alle børn kan få en god uddannelse?

Produkt: I dette PBL-forløb vil eleverne arbejde med at lave et læringsspil i form af et billedlotteri. Eleverne arbejder med at kombinere ord og billeder, de skaber fortællinger relateret til Juan Carlos' liv, og de relaterer det til deres egen hverdag. I en innovativ proces skal de finde på, hvordan man spiller spillet på en sjov og lærerig måde, og de skal teste det på hinanden og arbejde med at give hinanden feedback.

Fag:

Dansk: Fokus i forløbet er primært på kompetencemålet fremstilling. Eleverne skal fremstille tekst og billeder knyttet til Juan Carlos og deres eget liv. Og de skal udvikle et spil, hvor de skal formidle viden gennem arbejde med tekst og billeder.

Forløbsbeskrivelse: Projektforløbet starter med en sanselig og engagerende introduktion til Guatemala. Derefter undersøger eleverne, hvorfor god skolegang er vigtigt for børns liv og hverdag gennem en refleksionsøvelse. Eleverne introduceres for Juan Carlos, hans hverdag, liv og fremtidsdrømme – og det undersøges, hvordan Juan Carlos' liv adskiller sig fra livet som skoleelev i Danmark. Deres viden bruges til at skabe et kreativt billedlotteri, der sætter fokus på god skolegang for alle børn, som laves på baggrund af lektioner omkring sprogets betydning, vigtigheden af skole og uddannelse for alle børn. Eleverne udarbejder deres kreative billedlotterier, får feedback undervejs og går på opdagelse i forskellige materialer og formater, der kan inspirere til at få deres budskaber ud. Undervejs arbejder de med det gode samarbejde, at pitche deres idéer, få og give feedback og evalueringer. Til sidst afsluttes projektet ved, at eleverne spiller deres billedlotteri og udstiller/fremlægger det for hinanden.



Lektionsplan

Lektion	Dag 1	Dag 2	Dag 3	Dag 4	Dag 5
1 – 2	Opdag Guatemala	En fortælling om Juan Carlos og vores liv	Jeres billedlotteri om alle børns ret til god skole	Produktion af jeres kreative billedlotteri	Forberedelse af generalprøve Generalprøve
Pause					
3 – 4	Verdensmål 4: God skole til alle	En fortælling om Juan Carlos og vores liv	Billedlotteri på hovedet	Produktion af jeres kreative billedlotteri	Evaluering
Pause					
5 - 6	Juan Carlos' skole i Guatemala	Sæt fokus på sprogets betydning	Bliv klar til at skabe jeres kreative billedlotteri i morgen	Produktion af jeres kreative billedlotteri	Den store spilledag!

SEND BILLEDER fra jeres billedlotteri til Hele Verden i Skole. Så sørger vi for, at jeres budskaber når frem til danske politikere. Vi viser alle de ting, vi har modtaget, frem på Aktionsdagen, som er en dag, hvor vi sætter spot på alles ret til god uddannelse. Det hele udstilles på Christiansborg Slotsplads, hvor Aktionsdagen finder sted. I har også mulighed for at tilmelde jer Aktionsdagen og selv vise jeres ting frem. Læs mere om Aktionsdagen:

<https://heleverdeniskole.dk/det-kan-du-goere/danmark/vaer-med-i-aktionsugen-2025/>

Send til:

Oxfam Danmark

Vesterbrogade 2B, 2. sal

1620 København K

Att: Hele Verden i Skole



Forberedelse

Læs: I kan med fordel forberede projektugen ved at læse historien om Juan Carlos i LæseRaketten i klassen. Det er en historie, som er skrevet til elever i indskoling. Læs også opslaget i LæseRaketten om Kvalitetsuddannelse: "Derfor er uddannelse nøglen" (s. 34) og "God skole er:" (s.35). I kan vælge at læse dem i klassen i ugen op til PBL-forløbet – eller blot selv sætte jer ind i teksterne inden.

Orientér jer i elevressourcerne til LæseRaketten her: <https://heleverdeniskole.dk/til-eleven/guatemala-2025/>

Print bilag med elevark: <https://heleverdeniskole.dk/til-laereren/projektraketten-2025/>

Indkøb og materialer: Beslut hvilke idéer, I vil bruge til at iscenesætte rummet, når eleverne møder ind og køb dét, I skal bruge. I skal også bruge redskaber og materialer til at skabe og dekorere de innovative billedlotteri-spil, som eleverne finder på. Skal eleverne fx kunne: tegne, male og dekorere? Med hvilke materialer og redskaber? Brodere deres spilleplader med traditionelle mønstre fra maya-folket i Guatemala? Se opskrifter her: <https://heleverdeniskole.dk/til-eleven/guatemala/vaevning-moenstre-og-broderi/>. Brug forskellige former, farver og skabeloner, der er inspireret af folk, traditioner, vægmalerier eller mønstre fra Guatemala? Se mere her: <https://heleverdeniskole.dk/til-eleven/guatemala/tegning-og-murmalerier/>

Overvej rammerne for billedlotteriet: Skal hele klassen arbejde sammen om at lave et spil? Eller skal hver gruppe lave deres eget spil? Der kan produceres spilleplader, lotterikort, markører og evt. præmier. Beslut, hvor meget I tror, eleverne kan nå – fokus må gerne være på, at de får skabt et anderledes og kreativt spil, hvor måden man spiller på, eller dét man lærer, overrasker og bryder med rammerne for et traditionelt billedlotteri.

Overvej modtagere: Hvem skal kunne se og spille elevernes spil? Andre elever? Naboskolen? Lærerne? Forældre? Kan de udstilles på skolebiblioteket? Eller det lokale kulturhus? Eller en virksomhed i nærheden? Jo flere "autentiske" modtagere – dvs. folk, som kunne have en relevant interesse i at se elevernes budskaber – desto mere motiverende bliver deres arbejde i løbet af ugen. Lav aftaler om spil-events og udstillinger klar inden projektugen.

Iscenesættelse af rummet: For at skabe en engagerende start på forløbet, kan I lade jer inspirere af nedenstående forslag til en udstilling, som kickstarter den første lektion i PBL-forløbet. Lad jeres udstilling vise noget om Guatemala, LæseRakettens historier om Juan Carlos og temaerne fra Verdensmål 4: Alles ret til god skole, læringspil og billedlotteri.





Idéer til iscenesættelse af rummet til den første lektion:

Skriv PBL-forløbets titel: "Sprog på spil: Alle børns ret til god skolegang", eller print det på stort papir og hæng det op i klassen. Dekorér titlen med billeder eller tegninger, der illustrerer læringsspil og billeder, forskellige sprog og kulturer og at gå i skole.

Lav et bord i rummet, hvor I udstiller materialer til at lave spillekort og spilleplader.

Plakater og kort: Hæng plakater op, der viser Guatemalas natur, kultur og mennesker. Brug også et verdenskort eller en globus til at vise eleverne, hvor Guatemala ligger, så de får en geografisk forståelse af landet. I kan finde billeder af Guatemala på hjemmesiden, og I kan finde facts om Guatemala på side 6 og 7 i LæseRaketten og online her:

<https://heleverdeniskole.dk/til-eleven/guatemala/historie-og-nutid/>

Afspil musik fra Guatemala, når eleverne ankommer. Musikken skaber en positiv og afslappet atmosfære, som kan sætte tonen for dagen. I kan også overveje at hilse eleverne velkommen på spansk eller et maya-sprog for at fremme interessen for sproget og kulturen.

Afspil filmklip fra Guatemala, der viser det lokale liv, naturen og kulturen (fx uden lyd). Ved at vise disse klip skaber I en visuel kontekst, som eleverne kan relatere til, og som stimulerer deres nysgerrighed for emnet. Find videoerne her:

<https://vimeo.com/user/13322627/folder/22916726?isPrivate=false>

Opsæt et "marked" med typiske frugter, grøntsager og krydderier fra Guatemala, såsom majs, forskellige slags bønner, chilifrugter, avokado, lime og kaffe. Lad eleverne dufte til og røre ved ingredienserne.

Tilbyd eleverne en simpel guatemalansk ret eller snack, såsom kogte majscolber med lime og salt eller saltede tortilla-chips. Majs er en af de mest udbredte madvarer i Guatemala, og der dyrkes mange forskellige typer majs i flotte gule, røde og lilla farver. I kan også servere en lille kop fortyndet kaffe med sukker for eleverne. Næsten alle i Guatemala drikker en tynd og sød version af kaffe – også børn. I kan også servere ananas, som Juan Carlos spiser i sin frokostpause i LæseRaketten – eller mynteslik, som han rigtig godt kan lide.

Hvis I har tid, kan I eventuelt finde nogle genstande fra Guatemala til jeres udstilling, såsom tekstiler, keramik eller musikinstrumenter. Dette vil give eleverne mulighed for at lære om kulturen gennem konkrete genstande.



Dag 1: Opdag Guatemala

Tidsforbrug: 2 lektioner

Beskrivelse: I de første to lektioner introduceres eleverne til det fælles projekt. I den første del vil eleverne undersøge udstillingen, og derefter spiller de dyrelotteri på xinka, som er et spil, Juan Carlos spiller i skolen. Print spilleplader og lotterikort her:

<https://heleverdeniskole.dk/sites/default/files/file-attachments/Samlede-bilag-Guatemala-2025-indskoling.pdf> I den anden del danner eleverne arbejdsgrupper og leger en leg som børnene i LæseRaketten ofte leger.

Del 1. Velkommen (15 min.)

- Byd eleverne velkommen og lad dem undersøge udstillingen. Lad dem røre ved, smage og dufte til forskellige ting, I har lagt frem. Fortæl dem, at projektugen handler om Guatemala, og at de kommer til at lære en masse om landet og om hvordan det er at være barn og gå i skole dér. I kan eventuelt supplere med at se den lille film om Juan Carlos her: <https://heleverdeniskole.dk/til-eleven/guatemala/juan-carlos/>

Del 2. Spil dyrelotteri på xinka (45 min.)

- Print dyrelotteriet på xinka og spil det i klassen.

I Juan Carlos' skole taler de spansk. Men eleverne lærer også sproget xinka, som er det sprog, deres folk oprindeligt har talt. I LæseRaketten spiller 2. og 3. klasse dyrelotteri på xinka. Det kan I prøve. Print plader til hele klassen (eleverne kan være sammen i par eller grupper ligesom i bogen) og print et sæt brikker. Bed eleverne finde ting i klassen, i deres penalthus eller små sten udenfor, som de kan bruge til at lægge på pladen, når deres dyr er råbt op. Læreren trækker en brik og råber dyrets navn op på xinka. Den gruppe, der først har fået alle deres dyr, vinder.

- Afrund spillet med at fortælle, at eleverne skal lave deres egne billedlotterispil. I kan fortælle dem: "Juan Carlos vil gerne være Spiderman, når han bliver stor. Eller også vil han gerne være præsident for dét område i Guatemala, hvor han bor. For at han kan nå sine drømme, er det vigtigt at han får en god uddannelse, hvor han kan lære om sit sprog og kultur dér, hvor han bor og alle de andre vigtige ting, man skal lære i skolen. Alle børn skal have lov til at komme i skole, og det skal være en gratis og god skole med gode lærere. I denne uge skal I lave jeres eget billedlotteri, der lærer andre om, hvor vigtigt det er, at man kan få lov til at komme i skole, når man er et barn – uanset hvor man bor. I skal vise andre børn og voksne, hvordan det er at gå



i skole i Guatemala – og hvorfor det er vigtigt, at alle børn i hele verden kommer i skole.”

Del 3. Grupper og en leg (30 min.)

- Inddel eleverne i de grupper, som bliver deres primære arbejdsenhed i den kommende projektuge. Lad dem være fire elever i hver gruppe, så de også kan arbejde i makkerpar undervejs – 2 og 2. Beslut om grupperne skal være kendte grupper, nye grupper, tilfældige grupper eller valgfrie grupper. Overvej, om I skal lave gruppekontrakter. Hvis I ønsker det, kan I tage udgangspunkt i bilag 1.
- Lad den nye gruppe lege en leg, <https://heleverdeniskole.dk/til-eleven/guatemala/lege-spil-og-chamusca/>

Dag 1: Verdensmål 4 – God skole til alle

Tidsforbrug: 2 lektioner

Beskrivelse: I disse lektioner introduceres eleverne til Verdensmålene, særligt Verdensmål 4. Med afsæt i Verdensmål 4 laver I sammen en filosofisk samtale ud fra spørgsmålet: Hvad ville der ske, hvis skolen forsvandt?

Del 1. Verdensmålene (45 min.)

- Introducer eleverne til Verdensmålene ved at vise denne video: <https://vimeo.com/138185078>
- Spørg eleverne i deres grupper: Kan I komme I tanke om nogle handlinger, som I eller andre gør, der er med til at opnå Verdensmålene? Giv eleverne tænketid og lad dem dele deres tanker i en ”Ordet rundt og rundt” i gruppen. I kan samle op på nogle af de eksempler, I hører, når eleverne deler og evt. relatere konkrete eksempler til enkelte Verdensmål. Slut af med at fortælle, at I skal arbejde med Verdensmål 4 – God skole til alle. Tal med eleverne om, hvorfor det er vigtigt (se fx side 34 og 35 i LæseRaketten). NB: Hvis I har arbejdet med Verdensmålene før, kan I overveje, om I skal lade være med at vise videoen og bare arbejde med spørgsmålet.

Ordet rundt og rundt (Inspireret af Cooperative Learning, Kagan, S.)

Formål: Giver mange elever mulighed for at øve sig samtidigt og svare på udfordringer/spørgsmål.

Organisering: Gruppe

**Proces:**

1. Stil et åbent spørgsmål/udfordring.
2. Giv tænketid.
3. Angiv hvem der starter.
4. Alle i gruppen deler på skift.

Egnet til: Spørgsmål der kræver mange og længere svar.

Tip: Hav en ekstra aktivitet klar til de hurtige teams.

Del 2. Verdensmål 4: God skole til alle børn i hele verden (45 min.)

- I kan starte elevernes refleksioner over Verdensmål 4 ved at stille eleverne spørgsmålet: "Hvad ville der ske, hvis skolen forsvandt?" og lave en filosofisk samtale med eleverne om dette samlet i hele klassen.

Filosofisk samtale om skolen

Introduktion: Start med at skabe en afslappet og åben atmosfære, hvor eleverne føler sig trygge ved at dele deres tanker og idéer. Sæt evt. eleverne i dialogcirkel og forklar dem, at en filosofisk samtale handler om at tænke over store spørgsmål, og at der ikke nødvendigvis er rigtige eller forkerte svar.

Præsentation af Spørgsmålet:

- Stil spørgsmålet: "Hvad ville der ske, hvis skolen forsvandt?" Giv eleverne tænketid

Indledende Refleksion:

- Bed eleverne tænke over og nævne de første ting, der kommer til dem. Fx kan du spørge: "Hvad plejer vi at lave i skolen, som vi ikke kunne gøre, hvis skolen ikke fandtes?"

Guidet Diskussion:

Bevæg samtalen i forskellige retninger for at strukturere diskussionen:

- **Læring:** Hvad ville vi mangle at lære? Hvordan ville vi lære nye ting?
- **Sociale Aspekter:** Hvordan ville vi møde nye mennesker eller venner?
- **Hverdagens Struktur:** Hvordan ville vores dag se ud uden skolen?



Stil opfølgende spørgsmål, der udfordrer eleverne til at tænke dybere, fx: "Hvordan tror I, børn lærte, før der fandtes skoler?"

Afslutning:

- Opsummer nogle af de interessante eller overraskende idéer, der opstod under samtalen.
- Tilskynd eleverne til at stille spørgsmål eller dele tanker, de måske ikke fik sagt.
- Afslut med at sætte pris på alle elevernes bidrag, og mind dem om, at filosofi handler om at undre sig og udforske verden omkring dem.

Dag 1: Juan Carlos' skole i Guatemala

Tidsforbrug: 2 lektioner

Beskrivelse: I disse lektioner introduceres eleverne til Juan Carlos. Hvis I allerede har læst hans historie i LæseRaketten som forberedelse til projektugen, kan I bruge <https://heleverdeniskole.dk/til-eleven/guatemala/guatemalas-boern/> til at finde mere viden om hans hverdagsliv, skolegang og fremtidsdrømme. I kan bruge ordlisten med begreber til Juan Carlos' historie (bilag 2) til at tale om historien bagefter.

Del 1: Introduktion til Juan Carlos fra LæseRaketten (15 min.)

- Introducér eleverne for Juan Carlos. I kan fx se en film om ham her: <https://vimeo.com/user/13322627/folder/22916726?isPrivate=false>

Del 2: Højtlesning eller makkerlæsning (60-75 min.)

- Læs historien for at lære Juan Carlos at kende (men også for at træne læsefærdigheder). Brug evt. "Makkerlæsning": Eleverne går sammen 2 og 2. Når ét afsnit er læst, skal den ene elev gengive, hvad afsnittet handler om, og den anden skal give afsnittet "en overskrift." Bed eleverne tale med deres makker om evt. spørgsmål, de har fået lyst til at undersøge, efter de har læst historien om Juan Carlos. Saml op løbende eller til sidst. Lad børn, der ikke kan læse, lytte til hvert afsnit, eller I kan vælge at læse højt for hele klassen.
- Gennemgå vigtige begreber fra historien i grupper eller i plenum i klassen. Se bilag 2 for korte ordforklaringer til historiens centrale begreber.
- Rund dagen af med at fortælle, hvad der skal ske næste dag og afslut dagen – evt. med en sang på achi fra Yonatans klasse <https://vimeo.com/1040374101>



Dag 2: En fortælling om Juan Carlos og vores liv

Tidsforbrug: 4 lektioner

Beskrivelse: Eleverne laver beskrivende tekster, hvor de fortæller om Juan Carlos' liv og om, hvordan det er éns og forskelligt fra deres eget. Brug Book Creator eller Bookie til fortællingerne. Vejledning til Book Creator og Bookie: <https://heleverdeniskole.dk/til-laereren/guatemala/skoletube-2025/>. Inden de laver deres fortælling, undersøger de hvordan Juan Carlos' liv er éns og forskelligt fra deres eget ved hjælp af et Venn-diagram (bilag 3). Giv eleverne tegneredskaber og også meget gerne LEGO til at skrive, tegne og bygge ting, der placeres i diagrammet. Det giver flere muligheder for at deltage på lige fod med andre, hvis ikke eleven er så fortrolig med at skrive eller så ordrig. Fortællingerne bruges som forarbejde til deres billedlotterispil, så de er godt inde i historien, inden de går i gang.

Del 1: Sammenlign Juan Carlos' liv med jeres eget (45 min.)

- Lad eleverne sammenligne deres eget liv med Juan Carlos. Brug et Venn-diagram (bilag 3) og lad dem skrive, bygge og tegne ting, der placeres i diagrammet. Forklar kort, at et Venn-diagram bruges til at lave sammenligninger, og at man skriver dét der er forskelligt yderst i cirklerne, og dét der er éns inde i det midterste felt, hvor cirklerne overlapper. Udfyld eventuelt et eksempel. Lad eleverne arbejde sammen i makkerpar.
- Saml kort op i plenum på vigtige pointer og spørgsmål i forhold til elevernes sammenligningsproces.

Del 2: En fortælling om Juan Carlos og vores liv (45 min.)

- Eleverne skal nu sættes i gang med at producere en historie om Juan Carlos, hvor de fortæller om hans liv i relation til deres eget. Brug Book Creator eller Bookie til dette. De skal både fortælle, hvordan deres hverdag og liv er éns og forskelligt fra Juan Carlos i Guatemala. De udvælger en problemstilling fra Juan Carlos' liv, som de gerne vil beskrive som en del af deres fortælling. De bruger øvelsen i første del til at lave deres historie.

Dag 2: Sæt fokus på sprogs betydning

Tidsforbrug: 2 lektioner

Beskrivelse: I grupper leger eleverne en leg, hvor de ikke må tale sammen. Bagefter reflekterer I sammen over, hvad sprog betyder for at vi kan kommunikere, samarbejde og forstå hinanden. I kan bruge bilag 4.



Del 1: Når vi ikke kan tale sammen (45 min.)

- Fortæl eleverne, at I skal lege en leg. Lad dem arbejde i deres gruppe. Uddel et sæt af sætninger fra "Når vi ikke kan tale sammen" (bilag 4). Eleverne skiftes nu til at være dén, der trækker en sætning, som de skal have de andre i gruppen til at handle på, men uden at de må sige noget. Når "de andre" har gennemført, eller gruppen vælger at give op, trækker den næste elev i gruppen en sætning, som de skal have "de andre" til at handle på. Der fortsættes til tiden er gået. Lad evt. eleverne arbejde i makkerpar, så de kan hjælpe hinanden med at læse sætningerne.

Del 2: Sprogs betydning (45 min.)

- Tal med eleverne om, hvordan de oplevede øvelsen, fx hvordan de følte det, da de ikke kunne forstå hinanden. Spørg dem, hvorfor det er vigtigt at kunne kommunikere med hinanden. Hvilke sprog taler de selv?
- Relater øvelsen til Juan Carlos' historie: Fortæl eleverne om xinka-sproget, som næsten blev glemt under borgerkrigen i Guatemala, og at mange xinka-børn ikke længere kan tale deres folks oprindelige sprog. Lad eleverne diskutere i grupperne, hvorfor det er vigtigt for Juan Carlos at lære xinka. I kan inddrage xinka-billedlotteriet i snakken. Hvad lærer Juan Carlos og de andre børn af at spille xinka-billedlotteri?
- Rund lektionerne af med at fortælle, at de skal i gang med at lave deres eget billedlotteri den næste dag. De skal få gode idéer til deres billedlotteri og hvordan man spiller det på en kreativ og lærerig måde.

Dag 3: Jeres billedlotteri om Juan Carlos og alle børns ret til god skole

Tidsforbrug: 2 lektioner

Beskrivelse: I disse lektioner genbesøger eleverne projektspørgsmålet og laver idéudviklingsøvelser til at få kreative idéer til deres billedlotterispil. I første del vælger de hvilke problemstillinger og fakta om Juan Carlos, Guatemala og retten til god skole, de synes er vigtige at få med i deres lotteri. Bagefter udvælger de dét, de synes, er vigtigst at have med.

- Eleverne skal nu i gang med at finde ud af, hvad de vil have med i deres billedlotteri på baggrund af deres viden om Juan Carlos, Guatemala og retten til god skolegang. Spørg eleverne: Hvad synes I er vigtigt, folk lærer, når de spiller jeres spil? Brug Tænk-Par-Del som metode til at få idéer til deres spil. Gruppen tegner, bygger eller skriver først stikord ned med idéer til indholdet i deres spil. Derefter deler de dem med hinanden og tilføjer nye ting, de finder på sammen.



Tænk-Par-Del er en samarbejds- og diskussionsmetode, der fremmer aktiv deltagelse og refleksion. Den kan bruges i forskellige undervisningssituationer og fungerer således:

Tænk: Eleverne får et spørgsmål eller en opgave, som de skal overveje og tænke over individuelt i syv min. Mens de tænker, bygger de deres tanker i LEGO, tegner dem eller skriver dem på post-its. Dette giver dem tid til at formulere deres egne tanker og meninger.

Par: Herefter danner eleverne par, hvor de får mulighed for at dele deres overvejelser og diskutere deres svar med hinanden.

Del: Efter pararbejdet samles klassen eller gruppen for at dele.

Tænk-Par-Del metoden er effektiv, fordi den engagerer alle elever, fremmer kritisk tænkning og skaber et rum for deltagerne til at lære af hinandens perspektiver. Det styrker også selvtilliden til at deltage i større diskussioner i klassen.

Dag 3: Billedlotteri – på hovedet!

Tidsforbrug: 2 lektioner

Beskrivelse: I disse lektioner går eleverne på opdagelse i farver, former, billeder og formater. Alt efter hvad I har valgt at stille til rådighed, kan de fx prøve teknikker af til at skrive flot, brodere, lave en collage, tegne eller farvelægge billeder. Derefter udvikler de idéer til anderledes eller overraskende formater og spilleregler til deres spil. Fokus for lektionerne er, at eleverne bruger deres kreativitet til at eksperimentere med materialer – og derefter arbejder kreativt med at få idéer til, hvordan de kan skabe en sjov og lærerig oplevelse, når man spiller deres lotteri.

Del 1. Kreative hænder (45 min.)

- Lad eleverne gå på opdagelse i materialerne. Lad dem vælge en lille kreativ opgave, som aktiverer deres hænder. Fx at tegne figurer, mønstre og farver inspireret af Guatemalas kulturer, skrive ord fra forskellige sprog, bygge små scenarier eller figurer. Find inspiration her: <https://heleverdeniskole.dk/til-eleven/guatemala/tegning-og-murmalerier/>. I kan også inddrage håndarbejds-teknikker, fx fra broderi eller vævning, her: <https://heleverdeniskole.dk/til-eleven/guatemala/vaevning-moenstre-og-broderi/>



- Brug til sidst 10 min. på, at grupperne snakker om, hvordan de kunne bruge dét, de har lavet, som inspiration til deres billedlotteri – til spillepladerne, lotterikortene, markørerne eller som mulige præmier.

Del 2. Idéudvikling (30 min.)

- Eleverne skal nu forsøge at finde på innovative idéer til deres lotteri. I kan med fordel dele idéudviklingen op, så I både udvikler idéer til de fysiske formater og til sjove eller lærerige spilleregler.
- Idéudvikling: Lad dem først få en hel masse sjove idéer. Lav et bord, hvor de kan placere deres idéer til billedlotteriets spilleplader, kort, markører eller præmier og et andet bord eller sted, hvor de kan få idéer til sjove regler. Lad dem vælge om de vil skrive, tegne eller bygge idéerne. Fortæl, at I sammen skal få så mange idéer som muligt, og I skal blive ved, indtil I har mindst 50 idéer. Giv dem 5-10 min. til individuelt at bidrage med idéer. Hjælp dem på vej med disse spørgsmål og forslag, hvis de kører fast: Hvordan kunne spillepladen fortælle andre om, hvor vigtigt det er at lære sit eget sprog? Hvilken præmie kunne hjælpe Juan Carlos og hans venner med at få adgang til rent vand? Hvad nu hvis man ikke måtte sige noget, mens man spiller? Hvad nu hvis man kun må tale et andet sprog end sit eget under spillet? Kunne lotterikortene være et billede, en sang, en video eller et skuespil? Hvad nu hvis spillet pludselig blev afbrudt af farlig minedrift ude i skolegården?
- Vælg de gode idéer: Vælg i fællesskab de bedste, mest kreative og sjove idéer. Og mind også eleverne om, at idéerne skal passe til dét, de har fokuseret på, at man skal lære, når man spiller deres billedlotteri. Brug evt. metoden "Markér dine favoritter".

Metode: Markér Dine Favoritter

Begrundelse for Metoden:

Denne metode fremmer samarbejde og beslutningstagning. Eleverne trænes i at bruge afstemning som et værktøj til at prioritere og vælge idéer i deres grupper.

Trin i metoden:

1. Hver elev finder tre markører til afstemningen. De kan fx bruge viskelæder, blyanter eller noget andet fra deres penalhus, som ikke er for stort.
2. Bed eleverne om at placere deres markører på de bedste idéer.
3. Eleverne tæller markørerne for hver idé.
4. Og frasorterer de idéer, der har fået færrest stemmer.
5. Så tages markørerne væk.
6. Og I gentager processen, indtil de når frem til de idéer, de vil arbejde videre med.



Dag 3: Bliv klar til at skabe jeres kreative billedlotteri i morgen

Tidsforbrug: 2 lektioner

Beskrivelse: Eleverne evaluerer deres samarbejde i grupperne, så de er klar til at skabe deres billedlotteri. De kan også have glæde af at lægge en koordineringsplan for deres arbejde med at skabe billedlotteriet – enten kan de selv lave den i grupperne, eller I kan gøre det sammen på tavlen i klassen. Formålet med lektionerne er, at eleverne får et godt samarbejde i gruppen dagen efter, hvor de skal være mere selvkørende, og at de får lagt en plan for udførelsen af deres breve. I finder "Start – Stop – Fortsæt" i bilag 5 og Koordineringsplanen i bilag 6.

Del 1. Start – Stop - Fortsæt (45 min.)

- Eleverne bruger metoden Start – Stop – Fortsæt (bilag 5) til at evaluere deres samarbejde i gruppen. Denne metode bruges til evaluering og feedback og fokuserer på, hvad man bør starte, stoppe og fortsætte med at gøre, når man samarbejder om et projekt. Eleverne lærer at lave en struktureret evaluering, der belyser styrker og udfordringer.

Del 2. Koordineringsplanen (45 min.)

- I kan bruge koordineringsplanen (bilag 6) til, at eleverne får overblik over deres arbejde i de kommende dage og hvem, der gør hvad. Metoden hjælper eleverne med at koordinere deres samarbejde om en afgrænset opgave. Den træner dem i at analysere arbejdsprocessen og lave klare aftaler om, hvad der skal gøres, hvem der gør hvad og hvornår.

Koordineringsplanen trin for trin:

1. Eleverne starter med at tale om HVAD, der skal gøres. De kan notere det ned i stikord med et stikord pr. linje.
2. Eleverne aftaler HVEM, der gør hvad. Og skriver navne ud for opgaverne.
3. De aftaler HVORNÅR, det skal gøres, dvs. hvad gør de først, og hvad gøres efterfølgende.

Dag 4: Produktion af jeres kreative billedlotteri

Tidsforbrug: 6 lektioner

Beskrivelse: Eleverne producerer deres innovative billedlotteri med alle de materialer, teknikker og elementer, de har udvalgt. Vær klar til at hjælpe og coache eleverne videre,



hvis de sidder fast. Stil materialer til rådighed. Midt på dagen kan I lave en kort status og give peerfeedback på arbejdet med korte fremlæggelser og feedback-metoden "To stjerner og et ønske". Hvis nogen har brug for en pause eller ekstraopgave, kan de løse et escape-room med udgangspunkt i Juan Carlos historie: <https://heleverdeniskole.dk/til-laereren/loes-escape-rooms/>.

Metode: To stjerner og et ønske

Eleverne giver feedback ved at give to stjerner til to ting, de synes er/var særlig positivt, og et ønske til en ting, de synes kunne forbedres eller gøres anderledes. Metoden træner elevernes evne til at vurdere og kan bruges til at give anerkendende feedback.

Fremgangsmåde:

1. Bed eleverne pege på to ting, der fungerede godt (stjerner), og én ting, der kan forbedres (ønske).
2. Eleverne deler deres feedback med hinanden.

Dag 5: Forberedelse af generalprøve

Tidsforbrug: 1 - 2 lektioner

Beskrivelse: Eleverne kan med fordel bruge 1 til 2 lektioner på at gøre sig helt klar til deres generalprøve. De finpudser deres produktion og øver sig på, hvad de skal sige, når deres publikum skal spille spillet.

Dag 5: Generalprøve

Tidsforbrug: 1 - 2 lektioner

Beskrivelse: Hold generalprøve på elevernes spil, hvor I spiller deres billedlotteri. I kan spille det selv i klassen eller invitere en naboklasse. Iscenesæt evt. rummet med lys, podie og pynt, så der virkelig er mulighed for at leve sig ind i rollen.

Dag 5: Evaluering



Tidsforbrug: 1 - 2 lektioner

Beskrivelse: Eleverne evaluerer samarbejdet i gruppen og hele ugens forløb i klassen. I kan vælge at holde evalueringen før eller efter jeres spille-event. Hvis I ønsker at lave evaluering efter eventet, vil det være en fordel at rykke den til næste skoledag.

Del 1. Tak for samarbejdet (20 min.)

- Lad grupperne evaluere deres samarbejde ved igen at bruge Start – Stop – Fortsæt, men indlæg en uformel afslutningsproces, hvor de tager et gruppebillede, og hvor hvert teammedlem tilføjer et ord eller en emoji/et klistermærke til billedet, der viser, hvad de takker for.

Del 2. To stjerner og et ønske (25 min.)

- Lav også gerne en klasseevaluering, som retter sig mod forløbet som helhed. I kan bruge metoden "To stjerner og et ønske" igen. Lad evt. et par elever dele deres evaluering. Du kan også indsamle dem og bruge dem til at justere på planlægningen fremadrettet.

Dag 5: Den store spilledag!

Tidsforbrug: 2 - 4 lektioner

Beskrivelse: Slut projektforsløbet af med et brag af en fest, hvor I inviterer nogle særligt udvalgte spil-deltagere til at spille jeres billedlotteri. I kan servere snacks fra Guatemala og pynte rummet smukt. Lad elevernes idéer styre eventet, og lad dem så vidt muligt være værter, "opråbere" og styre spillets gang.

SEND JERES BILLEDLOTTERI til Hele Verden i Skole. Så sørger vi for, at jeres budskaber når frem til danske politikere. Vi viser alle de ting, vi har modtaget, frem på Aktionsdagen, som er en dag, hvor vi sætter spot på alles ret til god uddannelse. Billedlotterierne udstilles på Christiansborg Slotsplads, hvor Aktionsdagen finder sted. I har også mulighed for at melde jer til Aktionsdagen og vise jeres billedlotteri frem til de andre deltagere på dagen. Læs mere om Aktionsdagen og hvordan I tilmelder jer her: <https://heleverdeniskole.dk/det-kan-du-goere/danmark/vaer-med-i-aktionsugen-2025/>

Send jeres billedlotteri til:



Oxfam Danmark

Vesterbrogade 2B, 2. sal

1620 København K

Att: Hele Verden i Skole

