



OpenEYE-verktøykassen: undervisningsaktiviteter for nyankomne elever på barnetrinnet

Aktivitetene i denne verktøykassen bygger på kartleggingsundersøkelser og metoder utviklet av OpenEYE partnerinstitusjonene. Disse er tilgjengelige på prosjektets nettside:

www.erasmusopeneye.eu.

Forfattere:

Christian Carlsen, Tony Burner, Universitetet i Sørøst-Norge
Sandra Katić, Jasmina Hlaj, Education Centre GEOSS, Slovenia
Fouli Papageorgiou, Demetris Mylonas, PRISMA Centre for Development Studies, Hellas
Marco Leone, Provincia di Livorno, Italia
Karapidaki Louisa, Efstathiou Nikolaos, Athanasia Sklirou, Theodora Charalampopoulou,
Museum of Greek Children's Art, Hellas
Blanka Erjavec, Primary School of Litija, Slovenia

Publisert: Oktober, 2022



| | |
|--|---|
| Serienummer på aktiviteten | 1 |
| Navn på aktiviteten | Dukketeater |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | A1 |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Lære om mytologi - Utvide vokabular - Forbedre motorikk |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Elevsentrert tilnærming - Arbeidsmetode med «gjør det selv»-materiale - Gruppearbeid - Tolkning - Kommunikasjon - Diskusjon - Idémyldring |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Tegning - Håndverk - Historiefortelling |
| Varighet | 2 timer og 15 minutter |

**Nødvendig utstyr
(verktøy, tilbehør)**

Papir, fargeblyanter, sakser, lim, teip,
knappenåler/sikkerhetsnåler, pinner/stenger (tynne trepinner,
sugerør e.l.)

Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn)

Dukker er en elsket uttrykksform, spesielt blant de yngste barna. Derfor er de et populært pedagogisk verktøy som tillater et bredt spekter av ulike uttrykk. De kan brukes på forskjellige måter for å lære nye språk og for å gi kunnskap om kulturelle bakgrunner. Denne aktiviteten viser hvordan dukker kan lages og brukes i et dukketeater. Etter hvert som barna skaper sitt eget dukketeater, lærer de om forskjellige mytologier og hvordan de kan overføre denne kunnskapen til nye uttrykksformer. De vil også forbedre sine evner til å prestere foran et publikum samt lære samarbeid gjennom å jobbe i team.

Som forberedelse til timen bør barna tenke på/finne ut noe om noen mytologiske vesener fra en lokal mytologi eller legende, eller de kan velge en kjent karakter fra et lokalt eventyr.

Barna deles inn i heterogene grupper på tre (prøv å blande barn med forskjellige bakgrunner om mulig). Hver deltaker i gruppa må velge en karakter basert på forberedelsene de har gjort i lekse.

Hvordan lage dukker:

Barna får materiale slik at de kan lage pinnedukker. Først skal de tegne dukken på papir og deretter klippe den ut. Videre skal dukken festes på pinnen (trepinne, sugerør e.l.). Armer og/eller bein kan festes på dukken ved hjelp av sikkerhetsnåler. Om også pinner festes til armer og bein, kan disse styres uavhengig av kroppen.

Hvordan lage et dukketeater:

Sammen som gruppe lager barna en fortelling der de valgte karakterene inkluderes. De må lage et enkelt plott og deretter skape dialoger mellom karakterene. Det er viktig å avklare lengden på fortellingen i forkant slik at aktiviteten ikke blir for kompleks.

Når gruppa er fornøyd med fortellingen, kan de finne en scene til den. Barna kan lete i klasserommet etter passende objekter o.l.

Etter at barna har funnet en scene, er det tid før øving. Hver gruppe bør få nok tid til å øve slik at de kan rette opp eventuelle feil, finpusse eller oppgradere forestillingen sin. De som snakker vertsspråket bør gi litt språklig veiledning til barna med flyktning- eller migrantbakgrunn. Målet er at hver gruppe presenterer dukketeateret på vertslandets språk.

Alternative ideer:

Barna kan lage masker og rollespill i stedet for dukker.

| | |
|---------------------------|--|
| Forventet resultat | Å bli kjent med den kulturelle bakgrunnen til forskjellige land, lære nye språk gjennom kommunikasjon og bli bevisst på seg selv og andre. |
| Vurdering | «Hva lærte du av å utføre denne aktiviteten?» |
| Evaluering | Barna danner en sirkel med dukkene sine. Dukken snakker på vegne av barnet og forteller om han eller hun synes det var morsomt å lage dukketeater. |

Aktivitet 2

| | |
|------------------------------------|--|
| Serienummer på aktiviteten | 2 |
| Navn på aktiviteten | Kjempe-kollasj |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | A1 |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Lære om legender - Utvide vokabular - Integrasjon - Samarbeid - Forbedre motorikk - Toleranse |

| | |
|--|--|
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Elevsentrert tilnærming - Praktisk arbeid i grupper |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | Håndverk |
| Varighet | 3 timer |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | <ul style="list-style-type: none"> - Papir i stort format, klipp i fire like store puslespill-lignende biter eller bruk fire mindre ark som kan settes sammen på slutten av aktiviteten - «Gjør det selv»-materiale, som silkepapir, ulike typer stoff, glanset papir, folie, karbonfiber, bomullsvatt, kartong - Sakser og lim |

| | |
|--|---|
| <p>Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn)</p> | <p>Lærer leser en fortelling om en lokal eller nasjonal legende, eventyr. Deretter deles elevene inn i grupper på fire. Hver gruppe er ansvarlig for en del av en kjempe-illustrasjon, som er nøye planlagt av lærer på forhånd. Et stort stykke papir bør klippes i fire puslespill-lignende biter, der instruksjoner til hva som skal tegnes skrives på hver bit.</p> <p>Se vedlegg for eksempel: Legenden om Jason og argonautene i Ljubljana kan brukes. Den forklarer hvorfor dragen er et symbol på Ljubljana og knytter Slovenia til gresk mytologi.</p> <p>Lærer forklarer legenden og bestemmer hvilken del av fortellingen som skal presenteres i kjempe-illustrasjonen. Planen presenteres så for barna:</p> <p>Alternativ: Etter at barna har hørt legenden, diskuterer barna og lærer hvilke scener som er de viktigste og disse skrives opp på tavla. Hver gruppe får deretter ansvaret for én scene hver.</p> <p>Eksempel: I den første delen skal dragen tegnes. I den andre delen skal det tegnes en brann, i den tredje delen et slott med en drage på taket og i den fjerde delen slott Jason med dragen.</p> <p>Illustrasjonen, som til slutt skal bli en kjempe-kollasj, kan lages ved hjelp av forskjellige materialer (kartong, silkepapir, stoff, karbonfiber, vatt).</p> <p>Under aktiviteten må gruppene samarbeide med hverandre for å tilpasse og justere delene slik at de logisk passer sammen i den ferdige kollasjen.</p> |
| <p>Forventet resultat</p> | <p>Samarbeid mellom deltakere innad i mindre grupper og mellom de andre gruppene. Utvikle nye ferdigheter – praktiske og personlige: presisjon, tålmodighet og utholdenhet.</p> |
| <p>Vurdering</p> | <p>«Nevn 2–3 ting du lærte av denne aktiviteten»</p> |

| | |
|-------------------|--|
| Evaluering | Etter at hver stasjon er ryddet, skal hver artist velge den delen av aktiviteten han eller hun likte best. |
|-------------------|--|

Vedlegg:

Dragen i Ljubljana

En dag reiste den greske helten Jason og hans følgesvenner – argonautene – med skipet Argo gjennom Kolchis, et land ved Svartehavet. Han ønsket å finne et gyllent skinn. Kongens datter Medeia forelsket seg i Jason, og gjennom sin trolldom hjalp hun ham med å finne skinnet. Argo, med Medeia og det gygne skinnet om bord, heiste sine seil og prøvde å flykte fra forfølgerne sendt av Medeias rasende far. I sin flukt befant plutselig Argo seg ved munningen av elva Donau, i stedet for å reise sørover mot Egeerhavet. Det var ingen vei tilbake, og argonautene måtte seile mot strømmen opp Donau, videre innover elva Sava og til slutt ut i Nauportus, i dag kjent som Ljubljana. Reisen mot strømmen førte dem forbi en stor innsjø og en sump, men ferden tok brått slutt da Argo grunnstøtte ved elvebredden. Argonautene slo seg ned på et fredfullt sted ved elvas kilde, og der dekonstruerte de skipet slik at de kunne frakte det til Adriaterhavet og komme seg videre til Hellas. Denne bosetningen etablert av de greske heltene sies å være opphavet til området som Jason kalte Emona, oppkalt etter hans greske fedreland – Thessalia, tidligere Aemonia.

I det store sumpområdet i sør sies det at han sloss mot og beseiret et fælt monster. Dette sumpmonsteret var dragen som senere ble et symbol på byen Ljubljana – byen som vokste frem fra gamle Emona. Det er også den samme dragen som sprer sine vinger på toppen av borgen i Ljubljanas våpenskjold.

Kilde: Najlepši slovenski miti in legende, Izbrali: Dušica Kunaver, Brigita Lipovšek, Zbirka

Slovensko izročilo, Mladinska knjiga, Ljubljana, 2005.

Aktivitet 3

| | |
|------------------------------------|-------------|
| Serienummer på aktiviteten | 3 |
| Navn på aktiviteten | Bikubepanel |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | A1 |

| | |
|--|--|
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Lære om legender - Utvide vokabular - Integrasjon - Forbedre motorikk |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Særlig fokus på kulturelle uttrykk - Huske og føre videre erfaringer - Idémyldring |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Tegning - Bruk av «gjør det selv»-materiale |
| Varighet | 1 time |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | <ul style="list-style-type: none"> - Ett bikubepanel til hvert barn, gjerne panel som er laget av tynt tre. Paneler laget av papp fungerer også. - Målene bør være 11,5x25 cm. - Vannmaling, pensler, sprittusj |

| | |
|--|---|
| <p>Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn)</p> | <p>Et bikubehus er et hus for biene som er bygd opp av paneler i forskjellige farger. Kuben ser ut som et lite trehus dekket med trepaneler. Panelene hjelper biene å orientere seg, og bak hvert panel bor én biefamilie.</p> <p>Bikubehusene har en spesiell plass i Slovenia fordi de historisk sett ikke bare besto av paneler i forskjellige farger, men verdifulle illustrasjoner som avbildet lokale og overtroiske fortellinger, legender og bibelske motiver. Bier har generelt en svært viktig plass i kulturen så vell som i naturen. For å hylle dette spesielle kulturuttrykket pleier barna å lage sine egne paneler.</p> <p>Før hovedaktiviteten leser lærer minst tre korte fabler for barna. Fabler er fortellinger med dyr i hovedrollen, og fablene brukt i denne aktiviteten bør ha et enkelt språk med et klart budskap. Barna kan velge mellom å illustrere en av disse fablene eller en annen fortelling de er kjent med fra før (for eksempel fra hjemlandet sitt eller en fortelling fortalt av foreldre eller besteforeldre) på panelet sitt.</p> <p>Lærer forklarer hva bikubepaneler er, hva de brukes til og tradisjonen med å inkludere fortellinger gjennom illustrasjoner.</p> <p>Alle sammen får hvert sitt panel og starter å illustrere fortellingen de har valgt. Når alle er ferdige, samles alle panelene sammen til en bikube.</p> |
| <p>Forventet resultat</p> | <p>Kunnskap om identitetskultur. Barna lærer om de tradisjonelle mønstrene og symbolene til vertslandet, og de oppmuntres til å utforske en ny kultur og til å erfare likheter og forskjeller.</p> |
| <p>Vurdering</p> | <p>Alle sammen er bier som flyr rundt i klasserommet til lærer ber dem stoppe. Hver bie må uttrykke for de andre hva de føler, men kun gjennom bruk av interjeksjonen «bzz». Her er det viktig å tenke på intonasjon slik at følelsene blir formidlet riktig til de andre.</p> |
| <p>Evaluering</p> | <p>«Hva likte du med aktiviteten?»</p> |

Aktivitet 4

| | |
|--|--|
| Serienummer på aktiviteten | 4 |
| Navn på aktiviteten | Flagglenke |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | A1 |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Lære om egen/andres kulturer - Utvide vokabular - Integrasjon - Samarbeid - Forbedre motorikk - Oppmuntre til toleranse |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Flerspråklig tilnærming - Multikulturell tilnærming |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Tegning, klipping - Muntlig fremføring - Arbeid med «gjør det selv»-materiale |
| Varighet | 45 minutter |

| | |
|--|--|
| <p>Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør)</p> | <p>Papir, sakser, fargeblyanter, fargestifter, vannmaling.</p> |
| <p>Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn)</p> | <p>Klassen skal lage en papirlenke bestående av flagg som representerer et land. Man kan tegne flere flagg som representerer flere land eller man kan velge et flagg man er kjent med. Elevene bør ha med flaggene til land der de snakker språk elevene lærer på skolen (for eksempel engelsk og tysk). Lærer deler ut papir og elevene skal tegne et flagg. Etter at flaggene er brettet og satt sammen til en lenke, må hver elev fortelle om sitt valgte flagg for de andre, for eksempel hvorfor de valgte akkurat det flagget, en ting de assosierer med landet og farger i andre flagg tilhørende språk de kjenner til.</p> <p>Aktiviteten symboliserer båndet mellom alle barn. Etter at flagglenken er ferdig, kan klassen ha en reflekterende samtale om hva flagglenken representerer, hva en slik lenke kan bety for dem osv. Klassen kan alltid utvide lenken med flere flagg, og da kan barna få mulighet til å fortelle om hvordan de kjenner flagget, hva det betyr for dem osv.</p> <p>Utvidet/alternativ aktivitet (kan også brukes sammen med elever på et høyere språkferdighetsnivå (B1–B2):</p> <p>Elevene skal designe et flagg til sitt 'drømmeland' (individuelt eller i par). Flagget bør representere hvordan dette landet er, for eksempel landets natur, klima, verdier og historie. Etter at elevene har tegnet flagget, skal de beskrive flagget sitt for hverandre, hvorfor de valgte akkurat disse fargene, designet, symboler osv. De skal også fortelle om hvordan de ser for seg at 'drømmelandet' er.</p> |

| | |
|---------------------------|--|
| Forventet resultat | <ul style="list-style-type: none"> - Kunnskap om identitet/kultur og en ny identitet/kultur - Utvikle manuelle ferdigheter - Lære om farger, fargevokabular og om symboler viktige for land |
| Vurdering | Diskusjon: be elevene forklare hvilke farger de brukte i aktiviteten og hva som er deres favorittfarge. |
| Evaluering | «Likte du aktiviteten? Hvorfor/hvorfor ikke?» |

Aktivitet 5

| | |
|------------------------------------|---------|
| Serienummer på aktiviteten | 5 |
| Navn på aktiviteten | Mimelek |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | A2 |

| | |
|--|--|
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Utvide vokabular - Integrasjon - Samarbeid - Forbedre muntlige ferdigheter - Oppmuntre til toleranse |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Spesielt fokus på kulturelle uttrykk - Guidet aktivitet |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Historiefortelling - Skuespill - Muntlig fremføring |
| Varighet | 45 minutter |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | Små lapper med forskjellige ord |

| | |
|--|--|
| <p>Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn)</p> | <p>Aktiviteten oppmuntrer elevene til å handle og reagere spontant, uten forberedelse. Den stimulerer også evnen til å kommunisere i en offentlig kontekst og å opptre. Legg den gjerne opp til å være avslappet og morsom, slik at ungene får lyst til å delta. Aktiviteten er en fin måte å lære nye ord og uttrykk på, og kan både brukes som et eget opplegg eller for å lette stemningen i tyngre undervisningstimer.</p> <p>Lærer forbereder små lapper med substantiv fra et utvalgt tema, for eksempel yrker, eventyrkarakterer, historiske personer osv. Lappene legges i en hatt, eske eller skål. Hver elev trekker en lapp som ingen av de andre får se, og deretter skal de forsøke å mime substantivet foran klassen. Det er ikke lov å lage lyd. Elevene skal uttrykke seg kun gjennom kroppsspråk, ansiktsuttrykk og gestikuleringer. De andre elevene prøver å gjette ordet ved å rekke opp hånda. Den første til å gjette riktig er den neste til å mime. Om noen gjetter riktig først flere ganger, velger lærer ut den neste. Hver elev bør få sjansen til å mime minst én gang.</p> |
| <p>Forventet resultat</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Utvide vokabular og styrke evnen til å holde fokus - Utvikle muntlige ferdigheter - Utvikle praktiske og personlige egenskaper, slik som presisjon, tålmodighet, utholdenhet og engasjement. |
| <p>Vurdering</p> | <p>«Hva lærte du av å gjøre denne aktiviteten?»</p> |
| <p>Evaluering</p> | <p>Sirkeldiskusjon om hvorfor/hvorfor ikke aktiviteten var utfordrende.</p> |

| | |
|--|--|
| Serienummer på aktiviteten | 6 |
| Navn på aktiviteten | Vårt mystiske land |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | A1 |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Utvide vokabular - Integrasjon - Samarbeid - Forbedre motorikk - Oppmuntre til toleranse |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Elevsentrert tilnærming |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Historiefortelling - Tegning |
| Varighet | 45 minutter |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | Tørt vær/miljø og fargekritt. |

| | |
|---|---|
| Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn) | <p>Elevene skal jobbe i grupper og de må kommunisere med hverandre for å få et vellykket resultat. De må lytte til hverandres ideer og aktivt bruke språket for å være en god lagspiller.</p> <p>Elevene deles inn i grupper og får tildelt fargekritt. Aktiviteten kan foregå i skolegården eller et annet sted med egnet underlag (betong, asfalt). Oppgaven går ut på at elevene skal tegne et fantasiland inspirert av en lokal legende, et mytologisk vesen, en historisk by osv. Lærer forklarer bakgrunnshistorien og sørger for at alle elevene forstår innholdet. Elevene skal jobbe i egne grupper, men de må også være oppmerksomme på hva de andre gruppene gjør fordi målet med aktiviteten er å sette de ulike delene sammen til ett helhetlig fantasiland. Lærer bør gå mellom gruppene og snakke med dem om hvordan hver enkelt deltaker bidrar. Hvert 10. minutt sender hver gruppe en representant (som er forskjellige elever fra hver gang) ut for å sjekke hva de andre gruppene gjør. Representanten må forklare for de andre hva som foregår i gruppene, slik at de kan legge en plan på hvordan alle delene av landet skal kobles sammen.</p> |
| Forventet resultat | <ul style="list-style-type: none"> - Utvide vokabular og styrke evnen til å holde fokus - Forbedring av finmotorikk - Utvikle praktiske og personlige egenskaper, slik som presisjon, tålmodighet, utholdenhet og engasjement |
| Vurdering | «Skriv ned to eller tre ting du lærte av å gjøre denne aktiviteten» |
| Evaluering | Sirkeldiskusjon om hvorfor/hvorfor ikke aktiviteten var utfordrende. |

| | |
|--|---|
| Serienummer på aktiviteten | 7 |
| Navn på aktiviteten | Diorama |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | A1 |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Lære om legender - Lære om kunst - Utvide vokabular - Integrasjon - Samarbeid - Forbedre motorikk - Oppmuntre til toleranse |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Inkluderende tilnærming - Elevsentrert tilnærming - Spesielt fokus på kulturelle uttrykk |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Resirkulerbar kunst - Håndverk - Arbeid med «gjør det selv»-materiale |
| Varighet | 2 timer og 15 minutter |

| | |
|--|--|
| <p>Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør)</p> | <p>Gamle pappesker, gamle emballasjer brukt til mat, tabletter osv.</p> <p>Lim, sakser, gamle tekstiler, papir i ulike farger (silkepapir), trepinner, skumgummi, isopor og lignende.</p> |
| <p>Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn)</p> | <p>Elevene skal lage en eventyrverden. Aktiviteten bidrar til å forbedre presis lytting og å huske detaljer gjennom bruk av praktiske ferdigheter og fantasi.</p> <p>I forkant ber lærer elevene om å ta med materiale hjemmefra, for eksempel gamle pappesker og gamle emballasjer brukt til kjeks, vitaminer osv.</p> <p>Lærer leser en fortelling der settingen er tydelig definert: en skog, slott, by osv.</p> <p>Elevene deles inn i grupper på tre eller fire.</p> <p>Elevene skal lage dioramaer over steder og fortelle historien ved hjelp av gamle pappesker og emballasjer. Alle typer materiale kan brukes.</p> <p>Elevene skal presentere dioramaene sine for de andre i klassen, og dette skal gjøres ved at elevene lager en kunstutstilling i klasserommet (eller et annet passende sted). De må gi arbeidet sitt en tittel, og de må skrive noen ord om teknikkene, målingene og vurderingene som ble brukt/gjort.</p> |
| <p>Forventet resultat</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Utvide vokabular og styrke evnen til å holde fokus - Utvikle og forbedre manuelle ferdigheter - Utvikle praktiske og personlige egenskaper, slik som presisjon, tålmodighet, utholdenhet og engasjement |
| <p>Vurdering</p> | <p>«Skriv ned to eller tre ting du lærte av å gjøre denne aktiviteten»</p> |

| | |
|-------------------|---|
| Evaluering | Hvordan ser du din egen deltakelse i gruppa? Hva var ditt bidrag og hvordan vil du vurdere det? |
|-------------------|---|

Aktivitet 8

| | |
|--|---|
| Serienummer på aktiviteten | 8 |
| Navn på aktiviteten | Hånddukker i papir |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | A1 |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Utvide vokabular - Integrasjon - Samarbeid - Forbedre motorikk - Oppmuntre til toleranse - Forbedre muntlige ferdigheter |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Elevsentrert tilnærming - Spesielt fokus på kulturelle uttrykk |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Historiefortelling - Muntlige ferdigheter - Arbeid med «gjør det selv»-materiale - Håndverk |

| | |
|---|--|
| Varighet | 45 minutter |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | <ul style="list-style-type: none">- Ark i A4 i forskjellige farger- Sakser, lim, blyanter, markeringstusjer og fargestifter- Valgfritt tilbehør – plastikkøyne, skumgummi, piperensere osv.- Boka <i>Frosken og den framande</i> (1994) av Max Velthuijs. |

Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn)

Dukker er et verdifullt hjelpemiddel for personer som synes det er utfordrende å snakke foran et publikum. Barn har ofte så god innlevelse i roller at de glemmer at det er de selv som snakker og ikke dukken de leker med. Denne aktiviteten vil derfor styrke muntlige ferdigheter og evnen til å snakke og opptre foran et publikum. Den vil også bidra til å forbedre finmotorikk da elevene skal lage sine egne hånddukker.

Hver elev får ett ark i en valgfri farge. Nå skal arkene brettes/foldes i tre deler på den vannrette siden. Dette resulterer i en tube som skal brettes over på midten. Så skal de to endene igjen brettes ned mot midten (som en M-form). Nå har vi et hode og to lommer for fingrene våre. Tommel skal i nederste lomme og resten av fingrene i øverste lomme.

Dukkene kan nå dekores som ulike karakterer, tatt fra enten dyreriket eller fra fantasien.

[sett inn bilder fra LEARNING ACTIVITY 8 EN]

Det ferdige resultatet bør se slik ut:

[sett inn bilder fra LEARNING ACTIVITY 8 EN]

Når karakterene er ferdige, skal de brukes i en fortelling. Elevene kan bruke dukkene på mange forskjellige måter. De kan gå i grupper og lage dukketeater, de kan sitte i par og jobbe frem en dialog, de kan lage en monolog til dukken sin eller de kan lage en samtale mellom dukken og seg selv eller publikum.

Lærer kan legge frem alle disse måtene å jobbe på for elevene, og elevene kan få velge selv hva de vil gjøre. Når forberedelsestiden er over, må elevene fremføre showet sitt for klassen.

Papirdukke-alternativ:

<https://www.youtube.com/watch?v=JJkRZlqEm2c>

Kilde: YouTube

Lære kan bruke boka *Frosken og den framande* (1994) av Max Velthuijs som eksempel. Elevene kan lage karakterene og gjenskape fortellingen fra boka i dukketeatershowene sine.

| | |
|---------------------------|--|
| Forventet resultat | <ul style="list-style-type: none"> - Utvide vokabular og styrke evnen til å holde fokus - Forbedre muntlige ferdigheter - Utvikle praktiske og personlige egenskaper, slik som presisjon, tålmodighet, utholdenhet og engasjement |
| Vurdering | «Snakk med partneren din om hva du lærte av å gjøre denne aktiviteten» |
| Evaluering | Bruk dukken til å uttrykke følelsene dine knyttet til aktiviteten |

Aktivitet 9

| | |
|------------------------------------|--|
| Serienummer på aktiviteten | 9 |
| Navn på aktiviteten | KULINARISK BASAR – Presentasjon av landene elevene kommer fra |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | A1 |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Å lære om kultur, arv og mat - Utvide vokabular - Integrasjon - Samarbeid |

| | |
|--|---|
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Det multikulturelle - Kulturelle uttrykk - Ikke-formell læring - Inkludering |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Tegning - Historiefortelling - Matlaging - Musikk |
| Varighet | 45 minutter i klasserommet + 90 minutter til presentasjon og spising |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | <ul style="list-style-type: none"> - Papir og fargeblyanter - Ingredienser til matlaging |

| | |
|--|---|
| <p>Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn)</p> | <p>Forberedelse: arbeid i klasserommet</p> <p>Hvert klasserom velger ett land som skal presenteres. Lærer gir en introduksjon og lager mindre grupper. Hver gruppe med elever jobber med ulike aspekter av landet: musikk, mat og drikke, flagg, nasjonalsang, særtrekk og skikker. Elevene kan bruke internett, bøker, se filmer og høre på musikk. Etter 30 minutter skal hovedtrekkene de har funnet presenteres for klassen. Deretter skal de lage en plakat som presenterer landet.</p> <p>Hovedaktivitet:</p> <p>Foreldrene til elevene bes om å forberede én eller to typiske retter (det kan også være drikke) for sitt land. Skolen stiller med nødvendig utstyr. Foreldrene gir skolen beskjed om hvilken rett/drikke de ønsker å lage og gir skolen oppskriften. Skolen tar seg av reklamen for arrangementet. Andre elever, foreldre og lærere kan inviteres. Man kan også invitere andre fra nærmiljøet. Arrangementet skal finne sted på ettermiddagen, gjerne i forbindelse med et foreldremøte. Skolen setter opp standere (en stand for hvert land) med plakater om landene, de tilsendte oppskriftene og musikk fra landene. Foreldre og barna deres er ved sin stand gjennom arrangementet og snakker med de besøkende og forklarer rettene til dem. Foreldrene er velkomne til å kle seg tradisjonelt for anledningen eller å ta med seg suvenirer fra landet sitt.</p> <p>[sett inn bilder fra LEARNING ACTIVITY 9 EN]</p> |
| <p>Forventet resultat</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Forbedre språkferdigheter - Styrke sosial tilhørighet og relasjoner - Få nye venner - Fremme kulturell bevissthet - Lære om egen identitet/kultur, vår felles kultur og nye identiteter/kulturer |

| | |
|-------------------|---|
| Vurdering | Elevene diskuterer landets karakteristikk, og de må bli enige om hvilke trekk som er de viktigste for at disse skal inkluderes på plakaten. |
| Evaluering | Dagen etter arrangementet skal elevene fortelle om inntrykkene de og foreldrene satt igjen med etter å ha deltatt på arrangementet. |

Aktivitet 10

| | |
|------------------------------------|---|
| Serienummer på aktiviteten | 10 |
| Navn på aktiviteten | Action-maling |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | A1 |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Å lære om kultur og arv - Integrasjon - Samarbeid - Forbedre motorikk - Lære om kunst |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Elevsentrert læring - Særlig fokus på kulturelle uttrykk |

| | |
|--|---|
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Musikk - Tegning/maling - Bevegelse/dans |
| Varighet | 45 minutter |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | <ul style="list-style-type: none"> - Maling, pensler, stort (minst A3 eller større) og tykt papir - Enhet for å spille av musikk med |
| Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn) | <p>Elevene skal lære hvordan man kan skape kunst gjennom bevegelse og multisensorisk tilnærming. Alle skal bidra til resultatet, fokusere på et best mulig team-arbeid og gi støtte til hverandre.</p> <p>Elevene får en introduksjon av kunsten til den amerikanske kunstneren Jackson Pollock ved hjelp av bilder av kunsten hans og en video av kunstneren selv. Pollocks 'action painting'-teknikk gikk ut på å la maling dryppe fra penselen og ned på et lerret på bakken. Kunstneren gjør samtidig raske bevegelser med hånden og kroppen slik at malingen drypper i linjer og andre former. Pollock lot seg ofte inspirere av jazz mens han malte.</p> <p>Legg et tykt stykke papir/lerret på bakken. Lærer setter på musikk (det kan være jazz, slik Pollock brukte, eller det kan være en annen type musikk som passer til gruppen). Elevene bytter på å dryppe maling på lerretet, de får selv velge farge og de får bevege seg fritt etter musikken. Etter at alle lagene med maling er ferdig, ser gruppen på resultatet sammen.</p> <p>Gruppen skal deretter diskutere hva de ser i det abstrakte bildet, og de skal gi bildet en tittel.</p> <p>Denne aktiviteten kan også gjøres sammen med foreldre, der en familie jobber sammen med ett lerret (A3-størrelse).</p> |

| | |
|---------------------------|---|
| Forventet resultat | <ul style="list-style-type: none"> - Elevene blir kjent med kunst på en leken og uformell måte - Elevene lærer å jobbe sammen mot et ferdig resultat - Lære hvordan vi kan bruke det abstrakte til å uttrykke virkelige erfaringer og følelser |
| Vurdering | Elevene deltar i aktiviteten og jobber effektivt sammen med sine medelever. Alle skal bidra til det ferdige produktet. Elevene lærer at action-maling ikke bare er lek, men også en reell kunstnerisk prosess. |
| Evaluering | Refleksjon knyttet til om elevene likte/ikke likte aktiviteten der de må forklare hvorfor/hvorfor ikke, og om de ville endret noe ved den. |

Aktivitet 11

| | |
|------------------------------------|--|
| Serienummer på aktiviteten | 11 |
| Navn på aktiviteten | Flerspråklige sanger |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | A1 |
| Kompetansemål | Lytte til og snakke om flerspråklige sanger |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Flerspråklig - Interkulturell |

| | |
|--|---|
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none">- Musikk- Dans |
| Varighet | Ca. 30 minutter, det kommer an på hvor mange trinn som inkluderes |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | Enhet for å spille av og se musikkvideoer |

Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn)

Sanger som inneholder flere språk kan være et godt startpunkt for å snakke om språk og kulturer, og å jobbe med musikk-baserte aktiviteter.

I Norge publiserer NRK hvert år en sang og en dans med barn i alle aldre som målgruppe. Sangen handler ofte om inkludering og vennskap, og kommer med en steg for steg-guide for å lære dansen. Det lages også internasjonale versjoner med tekst og artister fra ulike land (se for eksempel BlimE 2020 Europa). Andre sanger som kan brukes er «Everybody loves Saturday night», «Waka Waka» (Shakira), «L-O-V-E» (Nat King Cole) og «Michelle» (Beatles), eller andre sanger som har blitt spilt inn på ulike språk. Alternativt kan sanger fra ulike kulturer representert i klassen brukes.

- Spill sangen for elevene. Be dem beskrive musikken, for eksempel hva de tror sangen handler om, hva tittelen er/betyr, hvilke følelser musikken skaper (glede, tristhet, spenning, om man blir rolig eller trøtt osv).
- Spør elevene hvilke språk de kan kjenne igjen. Kjenner de igjen noen konkrete ord? Hvorfor er sangen på flere språk?
- Lærer kan bruke sangteksten ved å be elevene finne ord de gjenkjenner og finne betydningen til ord som de ikke forstår. Elevene kan også lage egne vers på andre språk de forstår om temaet til sangen.
- I en utvidet versjon av aktiviteten kan elevene lage en kort dans til musikken – i grupper eller alle sammen. Hvilke bevegelser passer til stemningen i sangen? Bevegelser kan beskrives skriftlig og deretter øves på og fremføres.

Forventet resultat

Musikk kan motivere flere ulike kommunikative aktiviteter. I denne aktiviteten hører elevene på flerspråklige/multikulturelle sanger og diskuterer tema, stemning og språklige trekk. Det å lage og fremføre dans kan være en verdifull supplerende aktivitet, og kan igjen stimulere til oppgaveløsning i samarbeid, kommunikasjon og sosial inkludering.

| | |
|-------------------|---|
| Vurdering | Elevene reflekterer over forholdet mellom verbalt og ikke-verbalt språk: hva er forskjellig, utfordrende eller morsomt? |
| Evaluering | Hvor engasjerende var denne aktiviteten? |

Aktivitet 12

| | |
|------------------------------------|---|
| Serienummer på aktiviteten | 12 |
| Navn på aktiviteten | Flaskepost |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | A1–A2 |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Å lete på egen hånd - Lære om fortellinger - Utvide vokabular - Integrasjon - Oppmuntre til toleranse |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Særlig fokus på kulturelle uttrykk - Elevsentrert læring |

| | |
|--|--|
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Kreativ tenkning - Kreativ skriving - Tegning |
| Varighet | 45 minutter |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | <ul style="list-style-type: none"> - Gjennomsiktige flasker (plastikk eller annet materiale tilgjengelig) - Papir, tråd |
| Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn) | <p>Noen ganger kan det være utfordrende for barn å uttrykke egne ideer og meninger for andre. Denne aktiviteten fokuserer på å lære hvordan man kan uttrykke personlige følelser, meninger og ideer gjennom bruk av et enkelt, men effektivt språk og gjennom tegning. Flaskeposten brukes som artefakt.</p> <p>Aktiviteten starter med en idémyldring – hvilke kommunikative måter ville du valgt for å uttrykke følelsene eller meningene dine rundt et viktig tema, eller for å si noe til en spesiell person? Deretter forteller lærer om hvordan sjømenn i gamle dager brukte flaskepost for å sende beskjeder. I flaskene var beskjedene trygget helt til de nådde sin destinasjon, eller til de ble plukket opp av en tilfeldig person. Lærer spør elevene hvilke beskjeder de ønsker å sende i en flaskepost til resten av verden. Deretter skal elevene forberede tre små lapper: På den første lappen skal de skrive om eller tegne noe de har gjort og som de er stolte av. På den andre lappen noe de synes er morsomt eller som de er nysgjerrige på. På den siste lappen skal de skrive eller tegne noe som får dem til å føle seg dårlig eller trist, og som de har lyst til å endre på. Lappene brettes sammen, festes med tråder og puttes ned i flaskene. Alle flaskene legges i midten av rommet. Hvert barn velger en tilfeldig flaske som de åpner. Elevene leser det som står på lappen og meldingen diskuteres med lærer.</p> |

| | |
|---------------------------|---|
| Forventet resultat | <ul style="list-style-type: none"> - Utvide vokabular - Stimulere til samtale, diskusjon og kritisk tenking - Fremme selvbevissthet og selvtillit |
| Vurdering | <ul style="list-style-type: none"> - Elevene blir i stand til å organisere tanker i korte og effektive setninger eller tegninger - Elevene forstår og diskuterer meningene og ideene i flaskepostene på en god måte |
| Evaluering | Likte elevene aktiviteten? Hvorfor/hvorfor ikke? |

Aktivitet 13

| | |
|------------------------------------|--|
| Serienummer på aktiviteten | 13 |
| Navn på aktiviteten | Museum i klasserommet |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | A2 |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Lære om kulturell arv - Lære om egen/andres kultur - Integrasjon - Samarbeid - Oppmuntre til toleranse |

| | |
|--|---|
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - En inkluderende tilnærming - Multikulturell tilnærming - Særlig fokus på kulturelle uttrykk - Samtale - Observasjon |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Historiefortelling - Å observere kulturell arv |
| Varighet | 45 minutter |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | Medbrakte objekter som elevene tar med seg hjemmefra |

| | |
|--|--|
| <p>Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn)</p> | <p>Spesielle objekter tiltrekker seg oppmerksomhet. De kan hjelpe elevene til å forstå at det finnes ulike kulturer i verden og at hver kultur har sine særtrekk. I denne aktiviteten får elevene muligheten til å snakke om og introdusere en liten bit av sin egen kulturelle arv. Elever med migrant- eller flyktningbakgrunn lærer nye ord og nye ting om vertslandet, mens innfødte barn lærer nye ting om andre land i verden.</p> <p>Elevene får i lekse å finne objekter som på en eller annen måte representerer deres kultur og å ta dem med til skolen.</p> <p>Når alle objektene er samlet, er det tid for å lage et museum i klasserommet. Her kan pultene til elevene brukes. Elevene kan dekke pulten med papir i forskjellige farger for å lage en base og deretter plassere objektet ovenpå.</p> <p>Et annet alternativ er å lage et museumsområde i klasserommet slik at utstillingen kan få stå lenger enn én dag.</p> <p>Når objektene vises frem, kan hver elev velge ett objekt som ikke er deres eget. Først må de forklare hvorfor de valgte akkurat dette objektet og hva de tenker om det. Eleven som tok med seg objektet kommer så inn i samtalen og forklarer hvordan objektet representerer den aktuelle kulturen og hvordan objektet brukes.</p> <p>Denne aktiviteten bør inkludere foreldrene så mye som mulig. Utstillingen kan settes opp utenfor klasserommet, for eksempel i et fellesområde i forkant av et foreldremøte. Foreldre og barn kan gå gjennom utstillingen sammen og se på objekter fra andre kulturer og fra sitt eget hjemland.</p> |
| <p>Forventet resultat</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Styrke språklige ferdigheter gjennom samtale og forklaring - Bevissthet rundt egen identitet/kultur, felles identitet/kultur og en ny identitet/kultur - Samarbeid |
| <p>Vurdering</p> | <p>Elevene sitter i ring på gulvet, øynene vendt bort fra objektene. I tilfeldig rekkefølge skal elevene si navnet på et objekt, men ikke det samme som allerede har blitt sagt.</p> |

| | |
|-------------------|---|
| Evaluering | «Hva likte du med aktiviteten? Hva ville du endret om den skulle gjøres igjen?» |
|-------------------|---|

Aktivitet 14

| | |
|--|---|
| Serienummer på aktiviteten | 14 |
| Navn på aktiviteten | Skap en skapning / spillekort |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | A2 |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Lære om mytologi - Utvide vokabular - Forbedre motorikk |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Elevsentrert læring - Samtale |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Historiefortelling - Tegning - Arbeid med «gjør det selv»-materiale |
| Varighet | 1,5 time |

**Nødvendig utstyr
(verktøy, tilbehør)**

Tykt papir – størrelse A6, fargeblyanter, linjal

Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn)

Denne aktiviteten introduserer elevene for lokale mytiske skapninger, og oppmuntrer dem til å gjenskape eller skape nye skapninger ut fra fantasien. Den knytter sammen kulturelle identiteter siden mange land har like kulturelle skapninger, bare i ulike former. Aktiviteten oppmuntrer elevene til å uttrykke seg gjennom egen kunst, til bruk av fantasien, til fiksjonstenkning gjennom å skape en karakter og til praktisk tenkning ved å lage regler for kortspillet.

Lærer introduserer noen mytiske skapninger som er typisk for en lokal mytologi, fortelling eller legende. Dette kan for eksempel være drager, varulver, feer eller alver. Elevene får høre grunnfortellingen om skapningene, deres egenskaper og særtrekk. Elevene kan deretter bruke disse skapningene som inspirasjon i andre aktiviteter, og de kan lage andre versjoner av de samme skapningene, eller de kan fortelle andre fortellinger om dem om de kjenner til noen.

Elevene skal lage hvert sitt karakterark som inneholder: TYPE KARAKTER, NAVN, ALDER, FARGE, EGENSKAPER, ET SPESIELT SÆRTREKK og EN LITEN FORTELLING om skapningen. Alle får 10 poeng som de kan spre mellom egenskaper og særtrekk. For eksempel:

Type: Drage

Navn: Pik

Alder: 34 år

Farge: Rød

Egenskaper: Kan fly og kaste ild: Poeng: 3 + 4 / 7

Særtrekk: Kan snu hodet 360 °: Poeng: 3

Fortelling: Dragen Pik ble tatt fra familien sin da han var en baby. Han leter hele tiden etter familien sin. Han er veldig snill, men også veldig trist.

Hver elev får et stykke tykt/hardt papir (bør være størrelse A6). På den ene siden skal de tegne karakteren slik de ser den for seg. På den andre siden skal de lage karakteroversikten. Når de er ferdige, skal de lage regler for kortspillet og samle seg i grupper eller par. Der viser de hverandre kortene sine og forteller om karakterene.

Eksempel på hvordan kortspillet kan spilles: Egenskaper – særtrekk – alder

Egenskaper slår alder, alder slår særtrekk, særtrekk slår egenskaper.

| | |
|---------------------------|---|
| Forventet resultat | <ul style="list-style-type: none"> - Styrke språklige ferdigheter gjennom kunstneriske uttrykk - Få nye ferdigheter - Bevissthet rundt egen identitet/kultur, felles identitet/kultur og en ny identitet/kultur - Samarbeid - Utvikle praktiske og personlige egenskaper, slik som presisjon, tålmodighet, utholdenhet og engasjement. |
| Vurdering | Felles vurdering/refleksjon: På slutten av aktiviteten skal elevene vise frem/stille ut kortene sine. Hver elev velger hvilket kort han eller hun liker best og forklarer hvorfor. De kan ikke velge sitt eget kort. |
| Evaluering | «Hva likte du med aktiviteten? Hva ville du endret om den skulle gjøres igjen?» |

Aktivitet 15

| | |
|------------------------------------|----------------|
| Serienummer på aktiviteten | 15 |
| Navn på aktiviteten | Hva tenker du? |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | A2 |

| | |
|--|--|
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Lære om kunst - Utvide vokabular - Lære grammatikk - Lære om fortellinger |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Særlig fokus på kulturelle uttrykk |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Mindfulness gjennom visuell kunst - Å gjenskape en fortelling - Historiefortelling |
| Varighet | 45 minutter |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | |

| | |
|--|--|
| <p>Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn)</p> | <p>Aktiviteten åpner for nye måter å tolke noe som allerede eksisterer. Den gir elevene muligheten til å skape egne fantasiverdener og skape fortellinger med utgangspunkt i hvor like disse skal være fortellinger som allerede eksisterer.</p> <p>Lærer velger en illustrasjon av en historie. Det anbefales å velge en ukjent historie fordi aktivitetens mål nås på best måte om elevene ikke kan forutse plottet ved hjelp av egne forkunnskaper.</p> <p>Lærer presenterer et bilde/fotografi/maleri eller kunstverk, og elevene skal observere objektet nøye.</p> <p>Noen retningslinjer lærer kan gi er: Vær avslappet, konsentrer dere om illustrasjonen, tenk over det du ser på bildet, hvilke farger kan vi se, hvem ser vi på bildet, hva gjør vedkommende, hvilken stemning skaper bildet osv.</p> <p>Individuelt eller i par skal elevene deretter skrive en fortelling basert på illustrasjonen. Fortellingene kan sammenlignes ved at de leses høyt eller utveksles skriftlig. Hvilke felles elementer finnes i fortellingene? På hvilken måte kommer illustrasjonen frem i fortellingene?</p> |
| <p>Forventet resultat</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Utvide vokabular og styrke evne til konsentrasjon - Utvikle praktiske og personlige egenskaper, slik som presisjon, tålmodighet, utholdenhet og engasjement. |
| <p>Vurdering</p> | <p>Når elevene er ferdige, leser lærer den originale fortellingen. Elevene må prøve å være oppmerksomme på forskjeller og likheter mellom sin egen fortelling og originalen.</p> <p>Lærer ber elevene fortelle litt om hva de har funnet ut.</p> |
| <p>Evaluering</p> | <p>Hele klassen snakker om hva som var det beste med aktiviteten.</p> |

| | |
|--|---|
| Serienummer på aktiviteten | 16 |
| Navn på aktiviteten | Brettspill |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | A1 |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Utvide vokabular - Integrering - Samarbeid - Oppmuntre til toleranse |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Særlig fokus på kulturelle uttrykk |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Improvisasjonsteater - Kroppsspråk - Rollespill |
| Varighet | 45 minutter |

**Nødvendig utstyr
(verktøy, tilbehør)**

Aktiviteten utføres helst utendørs, gjerne på et område det er mulig å tegne/lage et spillebrett/sjakkbrett. Tegn opp eller lag ruter store nok til ett barn (rutene kan være 8x8, så 64 ruter til sammen).

Lapper til å skrive ned spesialeffekter/gjenstander på, som skal legges på tomme ruter.

Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn)

Dette er en praktisk aktivitet som skal fremme elevenes evne til å samarbeide med hverandre. Samtidig lærer de nytt vokabular samt logisk tenkning gjennom å knytte sammen regler med spill og raske reaksjoner. Aktiviteten gir en unik mulighet til å fordype seg i en fortelling og å aktivt ta del i den.

Lærer forbereder alt nødvendig utstyr.

Spillet er inspirert av en rekke ulike brettspill, men denne gangen skal man ikke bruke brett, men bruke et uteområde. Og spilllets brikker er elevene selv.

Noen ruter på brettet kommer til å være tomme og noen ruter kommer til å ha ukjente spesialeffekter (disse står skrevet på lapper vendt med skriften ned). Spillets tema kan hentes fra ulike historieunivers. Eksempelet nedenfor er hentet fra en verden med magi og trollmenn.

Spesialeffektene kan være en ravn, tryllestav, heksehatt, krystallkule, tryllestøv og et hvitt skjegg.

En av elevene er en trollmann/magiker og står utenfor spillebrettet, med ryggen til hele tiden. De andre ungene er uskikkelige assistenter. Hvert barn velger seg ei rute som de skal stå i. Det skal være minst ei ledig rute mellom hvert barn. De andre rutene fylles med spesialeffekter. Noen ruter kan også være tomme.

Trollmannen/magikeren roper opp ulike ruter ved hjelp av retningslinjer for rutene, for eksempel «Rute G1».

Om det står en assistent på rute G1, må assistenten forlate spillebrettet fordi hun eller han nå har blitt en flink assistent.

Om G1 er tom, skjer det ingenting. Trollmannen/magikeren roper ut en ny rute.

Dersom G1 har en spesialeffekt, skjer det imidlertid noe.

Ravn: Alle assistentene blir til ravner, og de begynner å skrike «kra kra kra», og de flyr rundt på brettet og lander på ei tilfeldig rute.

Krystallkule: Trollmannen/magikeren får snu seg og kaste et raskt blick på hvordan situasjonen er på brettet.

Tryllestøv: Tryllestøvet sprer seg til alle de nærmeste naborutene og fjerner alle uskikkelige assistenter fra disse rutene.

Heksehatt: Den siste assistenten som ble eliminert fra spillet får lov til å komme tilbake. Om ingen assistenter har blitt eliminert enda, får den neste som magikeren roper ut immunitet.

| | |
|---------------------------|--|
| Forventet resultat | - Utvidet vokabular, styrket evne til konsentrasjon og styrket logisk forståelse ved å knytte regler til spill. |
| Vurdering | «Skriv ned 2-3 ting som du lærte av å utføre denne aktiviteten» |
| Evaluering | Alle sammen velger en spesialeffekt, og må deretter forklare tanker og følelser som de hadde underveis i spillet gjennom spesialeffekten. For eksempel: Jeg føler meg som en ravn fordi det var bra at vi hadde denne aktiviteten utendørs. |

Aktivitet 17

| | |
|------------------------------------|--|
| Serienummer på aktiviteten | 17 |
| Navn på aktiviteten | La oss lage en fortelling |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | B1 |
| Kompetansemål | - Utvide vokabular - Integrering - Samarbeid - Forbedre muntlige ferdigheter - Oppmuntre til toleranse |

| | |
|--|--|
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Elevsentrert læring - Særlig fokus på kulturelle uttrykk - Samtale - Diskusjon - Idémyldring |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Teater og improvisasjon - Historiefortelling - Å skrive - Rollespill - Tolkning |
| Varighet | 1,5 time |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | Plass til at elevene kan lage en stor sirkel |

Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn)

I denne aktiviteten skal elevene utøve rollespill og improvisasjon. Elevene oppfordres til å tenke utenfor boksen og samarbeide. De blir også utfordret til å komme ut av egen komfortsone og opptre foran andre. Elevene må komme til den erkjennelsen at ingenting farlig kommer til å skje, og dermed kan de sammen skape et trygt rom å uttrykke seg i. Det handler også om ikke å overtenke eller tvile på egne språkkunnskaper.

Aktiviteten kombinerer improvisasjon og historiefortelling.

Oppvarming

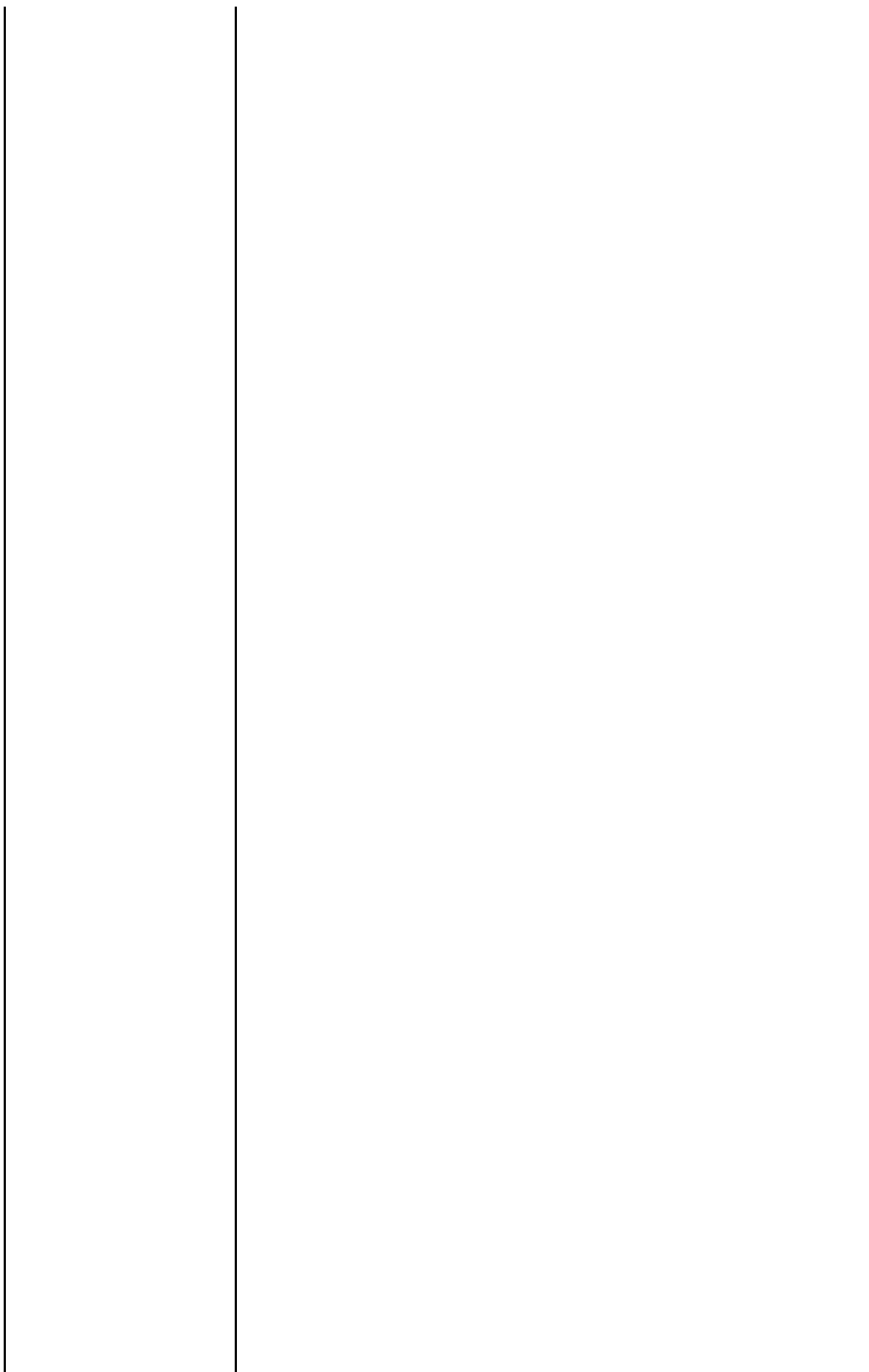
Det kan være en god idé å varme litt opp før hovedaktiviteten for å skape en positiv og trygg atmosfære i klasserommet. Oppvarmingen kan inkludere fysisk aktivitet, for eksempel danseleken (når musikken stopper skal alle sammen stå musestille). Hukommelsesspill kan være en god kognitiv øvelse, for eksempel kan ungene sitte i ring på gulvet med øynene lukket og fullføre alfabetet. Lærer sier navnet til eleven som skal starte. Øvelsen er vellykket om hele alfabetet fullføres uten at en bokstav blir sagt av flere samtidig.

Hovedaktivitet

Alle står sammen i en sirkel. Lærer peker ut to elever som skal stå i midten. De andre elevene skal avgjøre tre forhold: roller til elevene (for eksempel en bonde), et sted for fortellingen (for eksempel et fjell) og et problem (for eksempel en forsvunnet geit). De to elevene må deretter spille ut scenen til problemet er løst. En scene bør ikke vare mer enn 3 minutter. Bruker elevene for lang tid kan lærer komme med innspill til rollespillet. Når problemet er løst, går de to elevene tilbake i sirkelen og to nye elever får prøve seg. Elevene kan enten bestemme selv om de vil i midten eller de kan bli valgt. De nye elevene må fortsette på scenen, men publikum kan hjelpe til med videreutvikling av fortellingen gjennom forslag til nye roller, nye problemer eller nye steder. Lærer bør gi ungene muligheten til å komme med egne forslag, ta egne valg og uttrykke seg gjennom rollespillet slik de selv ønsker. Når det er sagt, bør noen regler likevel etableres i starten, for eksempel: vold er forbudt, ingen stygge ord, ingen skal plage andre, ingen rasisme osv.

Rollespillet kan fortsette i noen runder.

Mulig utvidelse: Elevene skriver ned fortellingen fra start til slutt. Fortellingen kan også illustreres og gjøres om til en bildebok.



| | |
|---------------------------|--|
| Forventet resultat | Utvikling av samarbeidsevne, nytt vokabular, lære noe om andre, deltakelse i sosiale interaksjoner og å styrke deltakernes selvbevissthet, selvtillit og følelse av tilhørighet. |
| Vurdering | Hver deltaker velger en setning fra fortellingen og leser den høyt for klassen. |
| Evaluering | Etter at setningene har blitt lest høyt, må elevene svare på et enkelt spørsmål: Har du lyst til å prøve denne aktiviteten igjen en gang? JA eller NEI. |

Aktivitet 18

| | |
|------------------------------------|---|
| Serienummer på aktiviteten | 18 |
| Navn på aktiviteten | Vis meg en fortelling |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | B1 |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Lære om legender - Utvide vokabular - Samarbeid - Oppmuntre til toleranse - Forbedre muntlige ferdigheter |

| | |
|--|--|
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Elevsentrert læring - Særlig fokus på kulturelle uttrykk |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Historiefortelling |
| Varighet | 45 minutter |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | Utvalgte piktogrammer: SE VEDLEGG |
| Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn) | <p>Aktiviteten stimulerer barnas kreativitet og 'utenfor boksen'-tenkning. De får også aktivert ferdighetene sine. Kunnskap om meningen bak symboler vil i tillegg utvikles.</p> <p>En rekke ulike piktogrammer vises for klassen. Elevene kommer frem til oversikten én etter én og velger seg 3 piktogrammer/symboler/uttrykksikoner/små illustrasjoner. Deretter skal disse brukes i 3 sammenhengende setninger. Neste elev kan fortsette på fortellingen ved hjelp av 3 nye piktogrammer.</p> <p>Reglene kan justeres for de minste barna, for eksempel: De trenger ikke fortsette på fortellingen til eleven før, de kan finne på sin egen fortelling eller de kan velge minst en av de samme piktogrammene som eleven før.</p> |

| | |
|---------------------------|---|
| Forventet resultat | <ul style="list-style-type: none"> - Utvide vokabular, styrke evnen til å fokusere - Fremme logisk tenkning, tenke utenfor boksen - Utvikle praktiske og personlige egenskaper, slik som presisjon, tålmodighet, utholdenhet og engasjement. |
| Vurdering | Egenvurdering: Hvert barn velger ett piktogram som uttrykker en følelse de har kjent på en gang. |
| Evaluering | «Likte du aktiviteten? Hvorfor/hvorfor ikke?» |

OBS: Se vedlegg i LEARNING ACTIVITY 18 EN

Aktivitet 19

| | |
|------------------------------------|--|
| Serienummer på aktiviteten | 19 |
| Navn på aktiviteten | Neste stasjon er ... |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | B1 |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Lære om kulturer og arv - Utvide vokabular - Integrasjon - Samarbeid - Forbedre motorikk |

| | |
|--|---|
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Det multikulturelle - Flerspråklighet - Kulturelle uttrykk - Ikke-formell læring - Inkluderende |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Sang - Historiefortelling |
| Varighet | 45 minutter |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | <ul style="list-style-type: none"> - Papp og fargeblyanter - Rockeringer - Fader Jakob-dukke |

| | |
|--|--|
| <p>Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn)</p> | <p>Aktiviteten er anbefalt for barn i første eller andre klasse.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lærer lager et papp-lokomotiv (og spiller rollen som lokomotiv), og ungene følger etter en etter en og former vogner. Her kan rockeringene brukes. Toget tar dem med til ulike destinasjoner, for eksempel hovedstedene i andre land. Fader Jakob er med på turen. Når toget reiser til et land synges «Fader Jakob» på det lokale språket («Brother John» på engelsk, «Frère Jacques» på fransk, «Fra' Martino» på italiensk osv). 2. Når toget kommer til en ny hovedstad, skal de hilse på hverandre på språket i landet. Så får de høre om kulturelle særtrekk, for eksempel mat, mote, kjendiser, attraksjoner og skikker, og sammenligne disse med sin egen kultur. 3. En av elevene velges ut til å være turistguide for hvert land toget besøker. Han eller hun må fortelle turistene sine en fortelling/legende/myte knyttet til byen. Her kan turistguiden fortelle en fortelling fra tidligere undervisning. <p>Det er anbefalt å velge land som barna i klassen kommer fra. Ungene får selv velge hvilket land de vil reise til.</p> |
| <p>Forventet resultat</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Forbedre språkferdigheter - Lære om ulike språk - Lære om egen identitet/kultur, vår felles identitet/kultur og en ny identitet/kultur - Styrke sosial tilhørighet og relasjoner til andre |
| <p>Vurdering</p> | <p>Lærer og elever snakker sammen om landene, likheter og forskjeller mellom dem. Hva lærte de av å utføre aktiviteten?</p> |
| <p>Evaluering</p> | <p>Elevene evaluerer aktiviteten (hva følte de underveis og inntrykk de fikk, forslag til forbedringer og tips).</p> |

Aktivitet 20

| | |
|--|--|
| Serienummer på aktiviteten | 20 |
| Navn på aktiviteten | Kamishibai – et visuelt teater |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | B1 |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Lære om kulturer og arv - Utvide vokabular - Integrasjon - Samarbeid - Forbedre motorikk - Oppmuntre til toleranse - Lære om kunst |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Særlig fokus på kulturelle uttrykk - Elevsentret læring |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Historiefortelling - Tegning - Teater |
| Varighet | 1,5 time |

| | |
|---|---|
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | <ul style="list-style-type: none"> - Tykt papir (A3), tegneutstyr, bok med fortellinger - Valgfritt: Kamishibai/butai, teatersett |
| Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn) | <p>I denne aktiviteten skal elevene lese eller lytte til en fortelling, fremstille den visuelt og dramatisere den gjennom en enkel teaterform.</p> <p>Kamishibai er en japansk tradisjonell og visuell teaterform der en liten teaterboks av tre fraktes fra by til by. På innsiden av boksen kan publikum på den ene siden se paneler med en visuell representasjon av en fortelling. På den andre siden står teksten. Fortelleren, som er gjemt bak boksen, leser fortellingen og bytter panelene fortløpende mens fortellingen utvikler seg. På denne måten kan publikum se representasjonen mens de lytter til fortelleren.</p> <p>Elevene kan selv velge fortellingen, eller finne på en selv. Denne kan være basert på en allerede kjent fortelling, på historiske fakta eller på kjente karakterer. Elevene forbereder panelene som skal brukes i kamishibai'en, der de kan dele fortellingen mellom 5 eller 6 paneler. Oppsettet skal være den visuelle scenen på den ene siden og den tilhørende teksten på den andre siden.</p> <p>Når panelene er klare, tar fortelleren plass i skjul og begynner å fortelle fortellingen.</p> <p>[sett inn bilde fra LEARNING ACTIVITY 20 EN]</p> |
| Forventet resultat | <p>Tekstforståelse, dramatisering av en fortelling, lære om tradisjonelle fortellinger/myter</p> |
| Vurdering | <p>Ungene skal identifisere de viktigste karakterene/faktaene i fortellingen og gjenskape den i en visuell (teater) form.</p> |
| Evaluering | <p>«Likte du aktiviteten? Hvorfor/hvorfor ikke?»</p> |

Aktivitet 21

| | |
|--|---|
| Serienummer på aktiviteten | 21 |
| Navn på aktiviteten | Lær å programmere med SCRATCH |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | B1 |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Utvikle digitale ferdigheter - Lære om fortellinger, legender - Å stimulere logisk og kreativ tenkning |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Elevsentrert læring - Å tenke utenfor boksen - Guidet aktivitet |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Koding - Visuell kunst (Digitale animasjoner/bilder) - Historiefortelling |
| Varighet | 1–2 time |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | <ul style="list-style-type: none"> - PC, nettbrett - Tilgang til SCRATCH-nettsiden: https://scratch.mit.edu/educators |

| | |
|--|---|
| <p>Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn)</p> | <p>SCRATCH er en gratis nettside/app som gir barn mulighet til å kode sine egne interaktive fortellinger, animasjoner og spill gjennom et enkelt bildebasert verktøy.</p> <p>På nettsiden får ungene tilgang til en rekke instruksjoner, tilpasset alder og IKT-nivå, som introduserer dem for koding. Det anbefales å starte med å laste ned og skrive ut kodekort fra nettsiden. Ved å følge instruksene fra kortets bakside kan ungene lære hvordan man velger og flytter objekter på skjermen. Etter litt øvelse kan de sette sammen de ulike instruksene til en liten fortelling/videospill med et tema læreren foreslår (relatert til tradisjon og arv) og som de kan presentere for hverandre.</p> <p>Eksempler: 1) En animasjon av en turist som besøker et berømt verdensarv-sted. 2) Fortelle en tradisjonell fortelling eller om en myte ved hjelp av animasjon, for eksempel om da Zeus kastet lyn osv. 3) Å vise frem tradisjonelle danser ved hjelp av bevegelser og musikk.</p> <p>Aktiviteten kan utføres individuelt, i små grupper eller sammen med en lærer. SCRATCH er tilgjengelig på flere språk enn engelsk.</p> |
| <p>Forventet resultat</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Forstå kodingens logiske steg - Utvide vokabular - Lære å bruke videospill og animasjon for å oppmuntre til å lære om og gjennom kultur |
| <p>Vurdering</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Ungene blir i stand til å utføre grunnleggende SCRATCH-instruksjoner - Ungene blir i stand til å se for seg, planlegge og skape en sammenhengende fortelling/animasjon om et gitt tema. |
| <p>Evaluering</p> | <p>Refleksjon rundt hva ungene likte med aktiviteten og hvorfor, om de eventuelt ville endret noe om de skulle gjøre den igjen.</p> |

Aktivitet 22

| | |
|--|---|
| Serienummer på aktiviteten | 22 |
| Navn på aktiviteten | Sett musikk til tekst |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | B1-B2 |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Oppmuntre til kultur møter og økt kulturell bevissthet - Språklæring - Å fasilitere emosjonelle uttrykk - Fremme samarbeidsferdigheter i grupper - Utvide vokabular |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Ikke-formell læring - Elevsentrert læring - Særlig fokus på kulturelle uttrykk |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Musikk - Historiefortelling - Tegning |
| Varighet | 135 minutter (3 45-minuttersøkter) |

**Nødvendig utstyr
(verktøy, tilbehør)**

- PC med internett, CD-spiller
- Tegnepapir (A3), fargeblyanter, markeringstusjer, linjal, blyant

Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn)

Musikk er kanskje det mest intuitive kulturelle uttrykket, og har derfor en universell rekkevidde og er en effektiv bærer av kultur og språk (i sanger). Den kan reflektere livsstilen i et land og vise verdier og holdninger på en trygg og effektiv måte. Ved å sette musikk til en visuell fortelling kombineres musikk med tegning og historiefortelling, som igjen kan skape rik og effektiv læring.

Forberedelse: I forkant av aktiviteten ber lærer elevene foreslå en sang eller et musikkstykke som representerer landet de kommer fra. Ungene kan få hjelp fra foreldrene sine hjemme, eller elever fra samme region/land kan samarbeide om å finne et musikkstykke.

Første økt: Lærer samler sammen musikkforslagene og presenterer dem for klassen ved å spille rundt ett minutt av hvert musikkstykke på YouTube eller på en CD-spiller om noen av ungene tar med seg CD-plater. Lærer ber også elevene om å si noen ord om musikken de har foreslått, for eksempel tittel på originalspråket og på vertsspråket, om stykket er tradisjonelt eller moderne, hvordan det representerer landet osv. Lærer ber klassen kommentere på følelsene som hver sang/stykke fremmer, for eksempel tristhet, glede, sinne, ensomhet, stolthet osv.

Andre økt: Lærer presenterer en fortelling fra en mytologi (for eksempel fortellingen om Prometheus eller om Europa) eller en fortelling om historien til det aktuelle landet for elevene. Lærer kan lese fortellingen og bruke bilder eller tegninger tilknyttet fortellingen. Lærer deler deretter klassen inn i grupper og ber hver gruppe lage en tegning som representerer en annen del av fortellingen, fra start til slutt (elevene kan også jobbe individuelt). Tegningene skal så presenteres for hele klassen.

Tredje økt: Lærer ber elevene jobbe sammen i grupper og matche hver tegning/del av fortellingen til en sang eller musikkstykke tidligere presentert i undervisningen. Gruppene forteller fortellingen til hele klassen og presenterer tegningene som hører til hver del mens de spiller musikken de har valgt.

Tilleggsidé:

Å kombinere bilder, musikk og fortelling kan enkelt gjøres ved hjelp av digitale verktøy. Det kan også bidra til å gjøre sluttproduktet mer attraktivt. Her er stegene i den digitale versjonen (Digital historiefortelling):

Utstyr: En enkel app som tillater barn å kombinere bilder, musikk og lydopptak (for eksempel iMovie eller filmora, som ofte allerede er installert på iPad'er eller PC'er).

- Den digitale fortellingen kan gjenfortelle en fortelling eller en scene fra en fortelling som ungene har jobbet med i undervisningen.
- Ungene går i grupper og:
 1. Bestemmer seg for en fortelling
 2. Skriver et manus
 3. Velger bilder
 4. Tar lydopptak av fortellingen
 5. Legger til lyd og overganger
- Noen kriterier bør bestemmes på forhånd, for eksempel lengden på den digitale fortellingen (for eksempel maks 3 minutter).
- Den digitale fortellingen kan deretter presenteres for de andre i klassen, og elevene kan sammenligne bildene og musikken som gruppene har valgt.

| | |
|---------------------------|--|
| Forventet resultat | <ul style="list-style-type: none"> - Fremme kulturell bevissthet - Praktisk arbeid i grupper - Lære å uttrykke følelser |
| Vurdering | <p>Når aktiviteten er ferdig, oppfordres elevene til å dele med klassen hva de lærte av å delta i aktiviteten, for eksempel vedrørende:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nye ord og fraser (vokabular) - Musikk og kultur tilhørende ulike land - Medelevers evner og ferdigheter |
| Evaluering | <p>Ungene oppfordres til å komme med kommentarer til aktiviteten: om de likte den eller ikke, hva de likte og hva de ikke likte, om de vil prøve den igjen med en ny fortelling og/eller ny musikk.</p> |

Aktivitet 23

| | |
|------------------------------------|---------------------|
| Serienummer på aktiviteten | 23 |
| Navn på aktiviteten | Tegneserie med foto |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | B2 |

| | |
|--|--|
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Utvide vokabular - Integrasjon - Samarbeid - Å lære grammatikk - Oppmuntre til toleranse |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Elevsentrert læring - Deltakerledet forskningsmodell, visuell |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Historiefortelling - Visuell kunst (fotografi) - Håndverk |
| Varighet | 2-5 timer |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | <ul style="list-style-type: none"> - Mobiltelefoner med kamera, PC, projektor, printer, ark (A3), tusjer og lim. |

Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn)

Ungene skal samarbeide i store grupper. De må godta andres ideer samtidig som de aktivt deltar gjennom å komme med sine egne. I aktiviteten skal de lære det grunnleggende om tegneserier, og hvordan fotografier kan brukes der man tradisjonelt bruker illustrasjoner.

Målet med aktiviteten er å lage en tegneserie basert på ungenes bilder.

Ungene deles inn i små grupper. Gruppene må velge hoved- og biroller, og de må velge sjanger. Gruppen tar en idémyldring på hva fortellingen skal handle om. De må finne et problem og løsningen på problemet. Lærer bør huske på at det må være scener med mindre karakterer og noen gruppescener. Når hovedfortellingen er klar, går elevene ut og tar bilder med smarttelefonene sine. Noen av ungene har ansvaret for å fremstå som hovedrollene, andre tar bilder av seg selv på ulike steder. Hovedrollene interagerer også med de andre. På slutten av fotoseansen tar lærer flere gruppebilder.

Klassen går tilbake til klasserommet og alle sender bildene til lærer via en passende plattform. Lærer viser alle bildene på en projektor, og klassen velger sammen ut hvilke bilder som skal skrives ut.

Mens bildene skrives ut, må ungene lage minst fire snakkebobler: to snakkende bobler, én tankeboble og én rope/skrikeboble. På fire A3-ark tegnes rutene opp, og de kan være så enkle som 3x3 eller 2x3. Etter at rutene og boblene er klare, må ungene velge bilder og sette dem sammen slik at fortellingen gir mening. Deretter skal boblene limes på og det skal skrives dialog. Når alt dette er gjort, gjenstår det bare én ting: Å lage en tittel, og så er tegneserieboka med foto ferdig.

Alternativ:

Det finnes noen plattformer på internett som kan anvendes til å lage tegneseriebøker med foto, som er gratis. Lærer kan undersøke dette og ta en avgjørelse basert på hvilken type tegneseriebok klassen ønsker, en digital eller en mer tradisjonell.

Eksempler på plattformer: Photo Comic Maker - Make Funny Photo Comic Online for Free (fotojet.com) og Cartoon Comic Maker (freecomickmaker.com)

| | |
|---------------------------|--|
| Forventet resultat | - Nytt vokabular, lære nye grammatiske regler. Samarbeide i store grupper og aktivt delta. Lære om tegneserier og fotografi som uttrykksform. Lære å finne/bruke viktig informasjon. |
| Vurdering | «Vurder kompetansemålene/forventede resultater. I hvilken grad er de oppfylt?» |
| Evaluering | Hvert barn tegner en snakkeboble med et uttrykk som best beskriver hva de følte etter å ha utført aktiviteten. |

Aktivitet 24

| | |
|--|--|
| Serienummer på aktiviteten | 24 |
| Navn på aktiviteten | Alle sammen er brikker i et puslespill |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | B2 |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Lære om fortellinger - Lære om legender - Utvide vokabular |
| Tilnærming | - Særlig fokus på kulturelle uttrykk |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | - Historiefortelling |

| | |
|---|---|
| Varighet | 45 minutter |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | <ul style="list-style-type: none"> - Puslespillbrikker til hvert barn, laget på forhånd av lærer og markert med et tall på en side og en del av en illustrasjon på den andre. - Puslebrett, markert med tall som passer brikkene |
| Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn) | <p>Denne aktiviteten krever at ungene hører godt etter. De må konsentrere seg om det de hører og teste egne språkkunnskaper, særlig vokabular. Aktiviteten vil også fremme følelse av tilhørighet gjennom at ungene sammen skaper et puslespill.</p> <p>Lærer leser en fortelling om en lokal legende e.l. tre ganger. Første gjennomlesing er kun for å lytte. Etter første gjennomlesing gir lærer én puslebrikke til hvert barn. Den andre gjennomlesingen er for at ungene skal finne sammenhenger mellom fortellingen og brikkene de har fått. I løpet av tredje gjennomlesing bør hvert barn begynne å gjenkjenne hvilken del av historien brikkene de har representerer. Da skal de be lærer stoppe, vise frem sin brikke og sette den på riktig sted på brettet.</p> <p>Alternativ aktivitet:</p> <p>I grupper eller par får ungene kort som illustrerer en fortelling, myte eller legende. Før lærer leser fortellingen, skal ungene gjette rekkefølgen på illustrasjonene og diskutere hva fortellingen kanskje handler om. Etter at lærer har fortalt historien, reviderer ungene illustrasjonene og setter dem i riktig rekkefølge. Hvilke elementer av fortellingen gjettet de riktig på? Hva var forskjellig?</p> |
| Forventet resultat | <ul style="list-style-type: none"> - Utvide vokabular, styrke evnen til å fokusere - Utvikle praktiske og personlige egenskaper, slik som presisjon, tålmodighet, utholdenhet og engasjement |
| Vurdering | «Skriv ned tre ting du lærte av aktiviteten» |

| | |
|-------------------|--|
| Evaluering | Sirkeldiskusjon på om det var en utfordrende aktivitet og hvorfor. |
|-------------------|--|

Aktivitet 25

| | |
|--|--|
| Serienummer på aktiviteten | 25 |
| Navn på aktiviteten | Tegn det som blir sagt |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | B2 |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Utvide vokabular - Integrering - Samarbeid - Forbedre motorikk - Oppmuntre til toleranse |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Særlig fokus på kulturelle uttrykk - Elevsentrert læring |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Historiefortelling - Håndverk |
| Varighet | 45 minutter |

| | |
|---|---|
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | - Papir, fargestifter, markeringstusjer |
| Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn) | <p>Aktiviteten fokuserer på intensiv lytting, samarbeid og å være i stand til å sette noen andres visjoner foran sine egne. Det er en øvelse i presisjon og å uttrykke seg klart og tydelig når man gir instruksjoner og retningslinjer. Samtidig får ungene trening i språk og de får kjennskap til hvorvidt de klarer å uttrykke tankene sine på en tydelig måte, og korrigere seg selv om nødvendig.</p> <p>Ungene skal jobbe sammen i par. Hvert barn tegner en tegning og beskriver den for partneren sin slik at hun eller han kan tegne den samme tegningen uten å se. De skal sitte med ryggen mot hverandre slik at de ikke ser hva partneren tegner. Den som beskriver tegningen sin skal heller ikke se hva partneren tegner. Ungene kan få utdelt konturer for å effektivisere tegnefasen, for eksempel omrisset av en øy, en bygning eller en person.</p> <p>Tegnefasen bør ikke vare i mer enn 15 minutter. Etter tegningen er ferdig skal, den nye og den originale tegningen sammenlignes. Deretter bytter ungene roller.</p> |
| Forventet resultat | <ul style="list-style-type: none"> - Utvide vokabular, styrke evnen til å fokusere - Utvikle evnen til samarbeid i team - Utvikle praktiske og personlige egenskaper, slik som presisjon, tålmodighet, utholdenhet og engasjement |
| Vurdering | «Hva lærte du av aktiviteten? Skriv ned to eller tre ting» |
| Evaluering | En av ungene i teamet forteller hele klassen om hvordan prosessen gikk og evaluerer om det endelige resultatet fulgte instruksene som ble gitt eller ikke. |

| | |
|--|--|
| Serienummer på aktiviteten | 26 |
| Navn på aktiviteten | Nei, det var din tur |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | B2 |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Lære om legender - Utvide vokabular - Integrering - Samarbeid - Forbedre motorikk - Oppmuntre til toleranse |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Elevsentrert læring - Særlig fokus på kulturelle uttrykk |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Historiefortelling - Tegning (tegneserie) |
| Varighet | 45 minutter |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | <ul style="list-style-type: none"> - Aktiviteten fungerer best i små grupper, men den kan også fungere i større grupper |

| | |
|--|---|
| <p>Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn)</p> | <p>Aktiviteten er inspirert av en aktivitet fra tegneserieverdenen kalt 'tegnseriejam'. Her oppmuntres barna til å tenke utenfor boksen, bruke fantasien og vurdere andres arbeid.</p> <p>Ungene får utdelt hvert sitt blanke ark. De skal tegne en rute bestående av 2 kolonner og 2 rader, og starte å tegne en tegneserie i et valgfritt panel. Om dette er første gangen ungene gjør en slik aktivitet, er det nok best at alle starter på det første panelet. Når det første panelet er ferdig, tar barnet med seg arket sitt til læreren, og får der velge mellom arkene til noen andre som er ferdig. Deretter skal ungene fortsette på hverandres tegneserier ved å gjøre en vurdering av den første tegningen.</p> <p>Hvis aktiviteten gjentas, kan det legges inn variasjoner, for eksempel kan ruten være større, første tegning er ikke nødvendigvis på det første panelet.</p> <p>Før ungene går i gang, spesifiserer lærer et tema for tegneserien, for eksempel dverger.</p> |
| <p>Forventet resultat</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Utvide vokabular, styrke evnen til å fokusere - Utvikle grafomotoriske ferdigheter - Utvikle praktiske og personlige egenskaper, slik som presisjon, tålmodighet, utholdenhet og engasjement |
| <p>Vurdering</p> | <p>«Forklar for en partner hva du lærte av aktiviteten»</p> |
| <p>Evaluering</p> | <p>Alle tegner en snakkeboble med et ord som best beskriver hva de følte på slutten av aktiviteten.</p> |

| | |
|--|--|
| Serienummer på aktiviteten | 27 |
| Navn på aktiviteten | Detektivene |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | B2 |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Lære om egen/andres kultur, arv - Utvide vokabular - Integrering - Samarbeid - Oppmuntre til toleranse |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Multikulturell tilnærming - Særlig fokus på kulturelle uttrykk |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Historiefortelling |
| Varighet | 45 minutter |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | <ul style="list-style-type: none"> - Fotografier av kulturarv (for eksempel Da Vincis Mona Lisa, Michelangelos David, Eiffeltårnet eller et annet lokalt/nasjonalt kunstverk/severdighet) |

| | |
|--|--|
| <p>Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn)</p> | <p>Ungene må kommunisere og lytte godt til hverandre for at de skal kunne oppnå målet med aktiviteten.</p> <p>Før aktiviteten: Lærer presenterer et utvalg berømte kunstverk/severdigheter for elevene ved å vise fotografier og gi noen faktaopplysninger om dem.</p> <p>Aktiviteten: Lærer velger fem tilfeldige barn som stiller seg foran klassen. De får utdelt ark med rollene sine på. Fire av elevene er uskyldige, én av dem er en tyv. Resten av klassen er detektiver. Elevene kan få 5-7 minutter til å forberede seg på rollen de har fått.</p> <p>Et berømt kunstverk eller severdighet har blitt stjålet. Hver detektiv får stille ett spørsmål, for eksempel «hvorfor stjal du _____? Hvor er det/den nå? Hva skal du gjøre med det/den?» Alle de fem utvalgte elevene må svare på spørsmålene. Basert på svarene må detektivene velge en tyv. Velger de riktig person vinner de spillet, hvis ikke vinner tyven.</p> <p>Tilleggsregel:</p> <p>Det er ikke lov til å svare JA, NEI, JEG VET IKKE</p> <p>JA- og NEI-spørsmål er ikke lov.</p> |
| <p>Forventet resultat</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Utvide vokabular - Styrke evnen til å fokusere - Lære om egen identitet/kultur, felles identitet/kultur og en ny identitet/kultur - Utvikle praktiske og personlige egenskaper, slik som presisjon, tålmodighet, utholdenhet og engasjement |
| <p>Vurdering</p> | <p>Barna reflekterer over kunstverkene/severdighetene de har lært om. Hva lærte de?</p> |
| <p>Evaluering</p> | <p>Hvilket kunstverk/severdighet likte de best og hvorfor?</p> |

Aktivitet 28

| | |
|--|--|
| Serienummer på aktiviteten | 28 |
| Navn på aktiviteten | Museumsfortellinger |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | B2 |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Lære om kunst - Lære om migrasjon - Lære om kultur, arv - Utvide vokabular - Integrering - Samarbeid - Oppmuntre til toleranse |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Ikke-formell læring - Elevsentrert tilnærming - Særlig fokus på kulturelle uttrykk |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Kunstobservasjon - Oppmerksomt nærvær i et galleri |
| Varighet | 90 minutter |

| | |
|---|--|
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | <ul style="list-style-type: none"> - Ark med ulike ord |
| Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn) | <p>Elevene drar på museum og lærer (alternativt museumsguide) forteller om noen av maleriene/kunstverkene som er utstilt.</p> <p>Elevene får i oppgave å finne minst tre kunstverk som tar for seg et gitt tema eller motiv, bestemt av lærer på forhånd, innenfor en tidsramme. Mulig temaer/motiv kan for eksempel være religion, vennskap, barn eller familie. Ungene skal skrive ned navnet på kunstnerne og kunstverkene. Etter undersøkelsesfasen kan elevene guides rundt til kunstverkene, der hvert kunstverk skal analyseres med utgangspunkt i det gitte temaet eller motivet.</p> <p>Det er lurt om fokuset ligger på kunstnerne som reiste mye og bodde på ulike steder i verden. Dette for å påpeke at mange mennesker har reist rundt i verden og bodd på ulike steder av ulike grunner opp gjennom historien, for eksempel på grunn av utdanning, karriere eller andre ting. Migrasjon er derfor noe felles for mennesker, og at det er fullstendig normalt at en person som har migrert til et nytt land ikke snakker det lokale språket og må lære seg det. Dette er likevel ikke et hinder for å oppnå sine personlige mål.</p> <p>Etter at alle har sett de valgte kunstverkene, skal elevene tenke på migrasjon og snakke om hva som er forskjellene mellom reise og migrasjon. Hvorfor migrerer man i dag, og hvorfor migrerte folk før? Samtalen kan med fordel basere seg på grunnene til kunstnerne de har lært om på museuret/galleriet.</p> |
| Forventet resultat | <ul style="list-style-type: none"> - Utvide vokabular - Utvide kulturell bevissthet - Utvikle praktiske og personlige egenskaper, slik som presisjon, tålmodighet, utholdenhet og engasjement - Lære om egen identitet/kultur, felles identitet/kultur og en ny identitet/kultur |

| | |
|-------------------|--|
| Vurdering | Ungene velger ett kunstverk og prøver å forklare følelsene sine gjennom motiver fra verket. Hva lærte de av aktiviteten? |
| Evaluering | Likte elevene aktiviteten? Er det noe de ville endret på om de skulle utføre den igjen? |

Aktivitet 29

| | |
|------------------------------------|--|
| Serienummer på aktiviteten | 29 |
| Navn på aktiviteten | Fra litteratur til journalistikk |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | C1 |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Lære om kultur - Lære grammatikk - Utvide vokabular - Integrering - Samarbeid - Oppmuntre til toleranse |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Særlig fokus på kulturelle uttrykk - Idémyldring - Guidet aktivitet |

| | |
|--|---|
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Historiefortelling - Gjenskape fortelling - Bruk av bilder |
| Varighet | 45 minutter |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | <ul style="list-style-type: none"> - En nøye utvalgt fortelling gjort av lærer, ark, skriveredskap, gamle ukeblader, lim |
| Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn) | <p>Elevene lærer ulike former å skrive på, hvordan få frem viktige fakta og hvordan skrive på en attraktiv måte. De vil også lære det grunnleggende om journalistikk.</p> <p>Lærer velger en kort fortelling. Det bør være en lokal legend e.l. Etter at ungene har hørt fortellingen, deles de inn i grupper. Ungene må deretter gjenskape fortellingen i form av en ekstraordinær nyhetsutsendelse (breaking news) i en avis.</p> <p>Lærer må sørge for at ungene kjenner til sjangertrekkene i en nyhetsartikkel slik at de mestrer sjangeren. Dette kan gjøres gjennom å gi elevene modelltekster. Klassen kan sammen diskutere hva som er typiske ingredienser i en nyhetsartikkel (for eksempel en iøynefallende tittel, bilder, korte setninger, fakta og vitneutsagn).</p> <p>Elevene må velge minst ett motiv fra fortellingen de har hørt, skrive dette om til en ekstraordinær nyhetsartikkel og deretter vise den frem og lese den opp for klassen. Titlene skal være store og fange oppmerksomhet, og de kan illustrere eller dekorere teksten ved hjelp av fotografier klippet ut av gamle ukeblader.</p> |
| Forventet resultat | Nytt vokabular, lære forskjeller mellom kunstnerisk/kreativ skrijving og ikke-kunstnerisk skrijving. |

| | |
|-------------------|---|
| Vurdering | «Hva lærte du av denne aktiviteten?» |
| Evaluering | I en sirkeldiskusjon deler ungene hvordan de erfarte å jobbe med artiklene. Hva ville de helst vært – forfatter eller nyhetsjournalist? |

Aktivitet 30

| | |
|--|---|
| Serienummer på aktiviteten | 30 |
| Navn på aktiviteten | Tid for rim |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | C1 |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Lære litteraturteori - Lære grammatikk - Utvide vokabular |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Særlig fokus på kulturelle uttrykk - Guidet aktivitet |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Historiefortelling |

| | |
|---|---|
| Varighet | 45 minutter |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | - Papir, fargestifter, markeringstusjer |
| Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn) | <p>Rim er en god metode for å lære nytt vokabular, huske nye ord og assosiere dem med andre ord. Ungene oppmuntres også til å bli oppmerksomme på rytme og syntaks generelt.</p> <p>Lærer viser noen eksempler på rim, for eksempel i form av enkel lyrikk. Klassen diskuterer hva som karakteriserer disse rimene.</p> <p>Etter at ungene har blitt introdusert for rim, skal de (individuellt eller i små grupper) lage sine egne rim basert på en karakter fra en legende, eventyr eller myte som de har lært om tidligere.</p> <p>Rimene kan være mellom fire og ti linjer lange samt beskrive karakteren og hva vedkommende er kjent for.</p> <p>Rimene kan skrives på en plakat sammen med en illustrasjon av den aktuelle karakteren.</p> <p>Gruppene kan presentere sine egne plakater og henge dem i klasserommet.</p> |
| Forventet resultat | <ul style="list-style-type: none"> - Utvidet vokabular og styrket evne til konsentrasjon - Lære grammatikk i spesifikke språklige kontekster - Utvikle praktiske og personlige egenskaper, slik som presisjon, tålmodighet, utholdenhet og engasjement. |
| Vurdering | «Sitt sammen i små grupper og nevnt et par ting du lærte av å utføre aktiviteten» |
| Evaluerings | Sirkeldiskusjon om hvorvidt det var en utfordrende aktivitet, og hvorfor. |

Aktivitet 31

| | |
|--|--|
| Serienummer på aktiviteten | 31 |
| Navn på aktiviteten | Plukk en fortelling |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | C1 |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Lære om legender - Utvide vokabular - Lære grammatikk |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Elevsentrert læring - Særlig fokus på kulturelle uttrykk |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Kreativ tenkning - Kreativ skriving - Historiefortelling |
| Varighet | 45 minutter |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | <ul style="list-style-type: none"> - Illustrasjonskort (se vedlegg) |

| | |
|---|---|
| Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn) | <p>Ungene lærer å koble informasjon og bruke fantasien til å skape en sammenhengende fortelling. I tillegg får de øvelse i språk og lærer nytt vokabular og grammatikk. Aktiviteten vil også styrke memorering og visuell hukommelse.</p> <p>Lærer samler sammen illustrasjonskortene og ungene trekker tre tilfeldige kort. Deretter skal ungene sette kortene sammen til en sammenhengende fortelling.</p> <p>Fortellingen skrives ned, og når den er ferdig leser ungene den høyt for hverandre.</p> <p>Om et barn glemmer hva som var på et av kortene han eller hun trakk, kan lærer hjelpe til ved å vise kortet for andre gang. Ungene får imidlertid kun to slike bonuser. En god måte å huske kortene på kan være å tegne en liten skisse for seg selv før man går i gang med å skrive ned fortellingen.</p> |
| Forventet resultat | <ul style="list-style-type: none"> - Utvidet vokabular og lære grammatikk - styrket evne til konsentrasjon - Utvikle praktiske og personlige egenskaper, slik som presisjon, tålmodighet, utholdenhet og engasjement. |
| Vurdering | <p>Trekk et tilfeldig kort og prøv å knytte sammen egne følelser med illustrasjonen på kortet.</p> |
| Evaluering | <p>«Likte du aktiviteten? Hvorfor/hvorfor ikke?»</p> |

[sett inn vedlegg/bilder fra LEARNING ACTIVITY 31 EN]

Aktivitet 32

| | |
|-----------------------------------|----|
| Serienummer på aktiviteten | 32 |
|-----------------------------------|----|

| | |
|--|---|
| Navn på aktiviteten | Gåten |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | C1 |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Pragmatisk tenkning - Logisk tenkning |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Elevsentrert læring |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Historiefortelling - Konseptuell tegning |
| Varighet | 45 minutter |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | |

| | |
|--|---|
| <p>Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn)</p> | <p>Denne aktiviteten retter seg mot barns logiske tenkning og problemløsningsevne. De må konsentrere seg og fokusere om de ønsker at resultatet skal bli optimalt. De lærer å tenke på språket i vertslandet.</p> <p>Lærer forteller en gåte: En båt, en ridder, en drage, en prinsesse og et eple.</p> <p>Målet er at alle skal krysse elva med en båt på en trygg måte, men:</p> <p>Ridderen er den eneste som kan styre båten og det er kun plass til én passasjer. Eplet regnes som en passasjer.</p> <p>Blir dragen og prinsessa igjen alene, vil dragen spise prinsessa.</p> <p>Blir prinsessa og eplet igjen alene, vil prinsessa spise eplet.</p> <p>Her må begge elvebreddene tas med i betraktningen.</p> <p>Ungene må tenke over de ulike mulighetene og skrive dem ned. Konsepttegninger kan være et godt verktøy for å finne en løsning.</p> <p>Et forslag til løsning:</p> <p>Steg 1: Den første passasjeren er prinsessa.</p> <p>Steg 2: Den andre passasjeren er eplet.</p> <p>Steg 3: Prinsessa blir med tilbake igjen med båten.</p> <p>Steg 4: Dragen og prinsessa bytter plass. Prinsessa venter.</p> <p>Steg 5: Ridderen seiler tilbake alene og henter prinsessa.</p> |
| <p>Forventet resultat</p> | <p>- Utvidet vokabular og styrket evne til konsentrasjon. Utvikle praktiske og personlige egenskaper, slik som presisjon, tålmodighet, utholdenhet og engasjement.</p> |
| <p>Vurdering</p> | <p>«Hva lærte du av aktiviteten?»</p> |

| | |
|-------------------|--|
| Evaluering | Ved hjelp av konseptuell tegning kan ungene beskrive hvordan de hadde det under aktiviteten. |
|-------------------|--|

Aktivitet 33

| | |
|---|--|
| Serienummer på aktiviteten | 33 |
| Navn på aktiviteten | Reklamepause |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | C1 |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Lære om egen/andres kultur, arv - Lære grammatikk - Utvide vokabular - Integrasjon - Samarbeid - Forbedre motorikk - Oppmuntre til toleranse |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Multikulturell tilnærming - Særlig fokus på kulturelle uttrykk |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, | <ul style="list-style-type: none"> - Historiefortelling - håndverk |

| | |
|---|--|
| fotografering, dans, musikk ...) | |
| Varighet | 45 minutter |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | <ul style="list-style-type: none"> - Fotografier av kulturarv (for eksempel Da Vincis Mona Lisa, Michelangelos David, Eiffeltårnet eller et annet lokalt/nasjonalt kunstverk/severdighet) |
| Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn) | <p>Barna må kommunisere, samarbeide, lytte til hverandre og vurdere alle forslag.</p> <p>Før aktiviteten: Lærer presenterer et utvalg berømte kunstverk/severdigheter for elevene ved hjelp av fotografier/videoer, og forteller litt om dem.</p> <p>Aktiviteten: Elevene deles inn i grupper på fire eller fem, og hver gruppe må velge et kunstverk eller severdighet. Gruppene skal annonsere (for potensielle besøkende eller turister) kunstverket de har valgt, og de må lage en reklame. Reklamen kan ta form som en reklamebanner/plakat eller Tv-reklame. Når forberedelsestiden er over, skal reklamene presenteres. Presentasjonene skal være overbevisende og underholdende.</p> |
| Forventet resultat | <ul style="list-style-type: none"> - Utvidet vokabular - Lære om grammatikk i spesifikke språklige kontekster - Utvikle praktiske og personlige egenskaper, slik som presisjon, tålmodighet, utholdenhet og engasjement - Lære om egen identitet/kultur, felles identitet/kultur og en ny identitet/kultur |
| Vurdering | Hvert barn velger hva de ville kjøpt, og hva som fikk dem til å ville kjøpe akkurat det kunstverket. Var det noen ferdigheter som var særlig overbevisende? Hva lærte de? |

| | |
|-------------------|---|
| Evaluering | Likte elevene aktiviteten? Hva ville de endret om de skulle utført aktiviteten på nytt? |
|-------------------|---|

Aktivitet 34

| | |
|--|---|
| Serienummer på aktiviteten | 34 |
| Navn på aktiviteten | SMS |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | C2 |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Lære grammatikk - Lære om legender - Utvide vokabular |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Elevsentrert tilnærming - Særlig fokus på kulturelle uttrykk |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Gjenskape en fortelling |
| Varighet | 45 minutter |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | |

| | |
|--|---|
| <p>Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn)</p> | <p>Gjennom å skrive ulike typer tekstmeldinger skal barna lære forskjellene mellom formell og uformell kommunikasjon. De skal øve på å skrive og uttrykke seg i ulike sjangre. På samme tid lærer de nytt vokabular og hvordan språk kan variere avhengig av bruksområder.</p> <p>Lærer viser et eksempel på et nøytralt innhold, hentet fra et eventyr.</p> <p>Eksempler på typer av SMS'er der Rødhette er brukt som inspirasjon:</p> <p>Første oppgave:</p> <p>Skriv en SMS til Rødhette der du utgir deg for å være moren hennes.</p> <p>Skriv en SMS til ulven og lat som om du er jegeren.</p> <p>Send en SMS til bestemor og lat som du er ulven.</p> <p>Som jeger, send en SMS til sjefen din og spør om en lønnsforhøyelse.</p> <p>Som bestemor, send en SMS med en klage til et høreapparatfirma.</p> <p>Barna skriver SMS'ene, som bør være korte, i en notatbok, som om de ville skrevet en ekte SMS til en reell person.</p> |
| <p>Forventet resultat</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Utvidet vokabular og lære om grammatikk i spesifikke språklige kontekster - Styrke evnen til konsentrasjon - Utvikle praktiske og personlige egenskaper, slik som presisjon, tålmodighet, utholdenhet og engasjement |
| <p>Vurdering</p> | <p>«Hva lærte du av denne aktiviteten?»</p> |
| <p>Evaluering</p> | <p>Skriv en til SMS til en valgfri person. Denne SMS'en bør uttrykke meninger om aktiviteten og få frem aktivitetens vanskelighetsgrad.</p> |

Aktivitet 35

| | |
|--|---|
| Serienummer på aktiviteten | 35 |
| Navn på aktiviteten | Dagboken |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | C2 |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Lære om legender - Lære grammatikk - Utvide vokabular |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Elevsentrert tilnærming - Særlig fokus på kulturelle uttrykk |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Gjenskape en fortelling - Historiefortelling |
| Varighet | 45 minutter |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | |

| | |
|---|---|
| Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn) | <p>Denne aktiviteten oppmuntrer barna til å tenke og se ting fra et annet perspektiv.</p> <p>Lærer forteller en fortelling. Når fortellingen velges, er det viktig for aktiviteten at den har minst to karakterer med større roller. Det kan være en fortelling om to krigere, der den ene er fienden og den andre er den gode.</p> <p>Etter fortellingen skal elevene ta et stykke papir og skrive om en dag i dagboka til en av karakterene. Dette kan for eksempel være samme dag som et slag, dagen før slaget eller en annen dag. De må gjerne bruke sin egen fantasi, men det er noen grenser de må ta hensyn til. Dagboknotatet må være tro til karakterens natur, det må skrives i førsteperson som om det er karakteren som skriver og om karakteren dør i originalfortellingen, kan det ikke skrives om en dag etter døden.</p> |
| Forventet resultat | <ul style="list-style-type: none"> - Utvidet vokabular - Lære om grammatikk i spesifikke språklige kontekster - Styrke evnen til konsentrasjon - Utvikle praktiske og personlige egenskaper, slik som presisjon, tålmodighet, utholdenhet og engasjement |
| Vurdering | <p>Elevene skriver datoen til aktiviteten, og skriver i førsteperson en kommentar til aktiviteten som om de skulle skrevet i sin egen dagbok.</p> |
| Evaluering | <p>«Likte du aktiviteten? Hvorfor/hvorfor ikke?»</p> |

Aktivitet 36

| | |
|-----------------------------------|----------------------|
| Serienummer på aktiviteten | <p>36</p> |
| Navn på aktiviteten | <p>Din egen dans</p> |

| | |
|--|--|
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | Alle |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Oppmuntre til kulturmøter og økt kulturell bevissthet - Språklæring - Fasilitere emosjonelle uttrykk - Fremme samarbeidsferdigheter - Utvide vokabular |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Ikke-formell læring - Elevsentrert tilnærming - Særlig fokus på kulturelle uttrykk |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Musikk - Dans |
| Varighet | 90 minutter (to 45-minuttersøkter) |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | PC med internett og høyttalere/CD-spiller |

| | |
|--|--|
| <p>Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn)</p> | <p>Musikk er kanskje det mest intuitive kulturelle uttrykket, og har derfor en universell rekkevidde og er en effektiv bærer av kultur og språk (i sanger). Den kan reflektere livsstilen i et land og vise verdier og holdninger på en trygg og effektiv måte. Ved å sette musikk til en visuell fortelling kombineres musikk med tegning og historiefortelling, som igjen kan skape rik og effektiv læring.</p> <p>Forberedelse: Lærer ber elevene foreslå en dans fra landet sitt, representert gjennom en dansebevegelse. Barna kan få hjelp fra foreldrene sine hjemme. Hvert barn foreslår én dansebevegelse hver, eller elever fra samme region/land kan samarbeide. De må også velge et ord på morsmålet sitt eller på vertsspråket som representerer dansen de har valgt.</p> <p>Første økt: Lærer samler ungene i en sirkel, og ber dem presentere bevegelsene de har valgt og fortelle litt om dansen, for eksempel navnet på dansen som bevegelsen kommer fra på morsmålet og på vertsspråket, om dansen er tradisjonell eller moderne og hvordan den representerer den aktuelle regionen/landet. Barna presenterer også ordet de har valgt.</p> <p>Andre økt: Lærer spiller så et musikkstykke som er populært og kjent for ungene, enten fra vertslandet eller som er verdenskjent (for eksempel den verdensomspennende Jerusalema-dansen). De inviteres inn i sirkelen en etter en, og danser sin bevegelse til musikken mens de roper ut ordet de har valgt.</p> <p>Etter noen runder inviterer lærer hvert barn til å inkorporere dansebevegelsen til barnet før dem i sin egen dans. På denne måten skapes en ny dans med alle bevegelsene.</p> <p>Elevene kan deretter danse den nye dansen sammen.</p> <p>Den nye dansen kan også fremføres for medelever og foreldre på et arrangement. Foreldrene kan også inviteres til å danse sammen med barna.</p> |
| <p>Forventet resultat</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Utvikle kulturell bevissthet - Øve på å jobbe i grupper |

| | |
|-------------------|---|
| Vurdering | <p>Etter aktiviteten oppfordres elevene til å dele hva de lærte av aktiviteten med klassen i forbindelse med:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nye ord og fraser (vokabular) - Dans og kultur fra forskjellige land - Ferdighetene til medelever |
| Evaluering | <p>Elevene oppfordres til å kommentere aktiviteten, om de likte den eller ikke, hva de likte og ikke likte og om de vil gjøre det igjen med andre bevegelser og/eller annen musikk.</p> |

Aktivitet 37

| | |
|------------------------------------|---|
| Serienummer på aktiviteten | 37 |
| Navn på aktiviteten | Te-selskap |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | Alle |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Lære om kultur, arv - Utvide vokabular - Integrasjon - Samarbeid - Forbedre motorikk - Oppmuntre til toleranse |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Multikulturell tilnærming - Kulturelle uttrykk - Ikke-formell læring - Inkluderende tilnærming |

| | |
|--|--|
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none">- Håndverk- Historiefortelling- Musikk |
| Varighet | 1,5 time |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | Papir (hvitt og grønt), lim, sakser, blyanter, glitter og stjerner |

Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn)

Dette er en fin aktivitet for første klasse der foreldre, barn og lærere skal bli kjent med hverandre.

Barna og foreldrene deres inviteres til et te-selskap på ettermiddagen i tiden før jul. De oppfordres til å ta med et bakverk som representerer landet de kommer fra. Lærer stiller med noe varmt å drikke (te, kaffe osv).

Lærer begynner med å hilse på ungene og foreldrene, og introduserer formålet med aktiviteten. Deretter presenterer ungene og foreldrene seg selv på morsmålet sitt (navn, hvor de kommer fra, hvordan det føles å starte på en ny skole ...). Lærer forteller så om juleferien og hvordan julen vanligvis feires i vertslandet. Her kan det vises bilder og videoer. Deretter inviteres foreldrene til å dele sine erfaringer med å feire jul eller andre høytider som er viktige for deres familie.

I del to starter aktivitetene. Ulike aktiviteter arrangeres i fire hjørner. I det første hjørnet skal det lages papirjulepynt (ungene og foreldrene får instruksjoner). I det andre hjørnet skal det lages papirjuletre (instruksjonene ligger tilgjengelig for foreldrene og ungene). I det tredje hjørnet skal foreldre, barn og lærere sitte sammen og spise og drikke, og de skal snakke sammen og sammenligne juletradisjoner. I det fjerde hjørnet står maten og drikken.

[sett inn bilder fra LEARNING ACTIVITY 37 EN]

Man kan også spille tradisjonell julemusikk i bakgrunnen (fra landene som foreldrene og ungene kommer fra).

Julepynten som lages kan tas med hjem eller ungene kan pynte klasserommet eller andre steder på skolen.

Forventet resultat

- Styrke språkferdigheter
- Styrke sosial tilhørighet, tilknytning til andre
- Få nye venner
- Utvikle kulturell bevissthet
- Lære om egen identitet/kultur, vår felles kultur og nye identiteter/kulturer

| | |
|-------------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Utvikle praktiske og personlige egenskaper, slik som presisjon, tålmodighet, utholdenhet og engasjement |
| Vurdering | Lærer drøfter forskjellene og likhetene mellom julefeiringen i forskjellige land. Lærer oppfordrer andre til å komme med innspill. |
| Evaluering | Deltakerne (foreldre, barn og lærere) evaluerer aktivitetene (hvordan var det å utføre aktivitetene, forslag, inntrykk, tips ...), men kun om de ønsker å si noe om det (uten press). |

Aktivitet 38

| | |
|------------------------------------|--|
| Serienummer på aktiviteten | 38 |
| Navn på aktiviteten | Forteller-terning |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | Alle |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Utvide vokabular - Integrasjon - Samarbeid |

| | |
|--|--|
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Kulturelle uttrykk - Inkluderende tilnærming - Samtale - Elevsentrert læring |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Tegning - Historiefortelling |
| Varighet | 45 minutter |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | Papp og blyanter |
| Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn) | <p>Forteller-terningen kan brukes med mange forskjellige tekster og på ulike måter:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Terningens størrelse bør være minst 20cm x 20cm. Lærer deler en tekst i seks deler. Hver del har sitt eget bilde som representerer handlingen. Bildet kan tegnes eller limes på kuben. Hver elev får kaste terningen, og må snakke om den delen av fortellingen som bildet representerer. Eleven kan også snakke om hva som skjedde før eller etter. - Lag ni terninger av papp (5 cm x 5 cm). På hver side tegnes ulike objekter, for eksempel dyr, planter, symboler eller mennesker. Noen av terningene bør ha bilder av en handling (dynamiske bilder). Eleven kaster alle terningene samtidig og prøver å lage en fortelling. Fortellingen kan også skrives ned. |

| | |
|---------------------------|--|
| Forventet resultat | <ul style="list-style-type: none"> - Styrke språkferdigheter - Styrke sosial tilhørighet, tilknytning til andre - Lære om egen identitet/kultur, vår felles kultur og nye identiteter/kulturer - Utvikle praktiske og personlige egenskaper, slik som presisjon, tålmodighet, utholdenhet og engasjement |
| Vurdering | Lærer og elever snakker om historiefortelling: var det enklere å fortelle en fortelling ved hjelp av terningene? |
| Evaluering | Barna evaluerer aktiviteten (hvordan var det å utføre den, forslag, inntrykk, tips...) |

Aktivitet 39

| | |
|------------------------------------|--|
| Serienummer på aktiviteten | 39 |
| Navn på aktiviteten | En fortelling med bevegelse |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | Alle |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Utvide vokabular - Integrasjon - Samarbeid |

| | |
|--|---|
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Kulturelle uttrykk - Ikke-formell læring - Inkluderende tilnærming |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Historiefortelling - Kreativ bevegelse |
| Varighet | 10-15 minutter (kommer an på fortellingen) |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | <ul style="list-style-type: none"> - Plass til å røre på seg - En fortelling |
| Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn) | <p>Denne aktiviteten kan også brukes som en introduksjon eller for motivasjon.</p> <p>Lærer velger en passende fortelling (avhengig av hva man ønsker å ta opp). Mens fortellingen fortelles, inviteres ungene til å uttrykke fortellingen gjennom kreativ bevegelse.</p> <p>For eksempel: uttrykk med kroppen hvordan byen er liten (bruk av fingrene eller ved å sette seg på huk).</p> <p>Ungene kan oppsummere fortellingen først gjennom bevegelser og deretter bruker ord eller setninger.</p> <p>Når aktiviteten er ferdig, kan hver elev velge et ord fra fortellingen og mime det for de andre barna. De andre må gjette ordet.</p> <p>Alternativ eller som et tillegg: Elevene kan også tegne ordet, presentere assosiasjoner, beskrive ordet eller lage en rebus. Regelen er at det valgte ordet ikke kan sies høyt eller skrives direkte.</p> |

| | |
|---------------------------|---|
| Forventet resultat | <ul style="list-style-type: none"> - Styrke språkferdigheter - Styrke sosial tilhørighet, tilknytning til andre |
| Vurdering | Hva lærte du? |
| Evaluering | Barna evaluerer aktiviteten (hvordan var det å utføre den, forslag, inntrykk, tips...) |

Aktivitet 40

| | |
|--|--|
| Serienummer på aktiviteten | 40 |
| Navn på aktiviteten | Nye ord i skogen |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | Alle |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Utvide vokabular - Integrasjon - Samarbeid |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Kulturelle uttrykk - Ikke-formell læring - Inkluderende tilnærming |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Historiefortelling |

| | |
|---|---|
| Varighet | 1 time |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | - Alt skogen har å by på |
| Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn) | <p>Lærer tar med elevene ut i skogen, en park eller et annet uteområde med mye plass til bevegelse. Regler og grenser etableres (hvor langt elevene kan gå, at man ikke skal ødelegge naturen, ikke skal spise noe (med mindre læreren tillater det).</p> <p>Innledende aktivitet: Farger. Lærer ber elevene røre på noe grønt. Ungene finner noe grønt og tar på det. Læreren fortsetter med andre farger.</p> <p>Hovedaktiviteten: Finn objekter i skogen. Ungene deles inn i par eller i tre. Lærer gir instruksjoner: Finn fire kastanjeblader. Etter at alle ungene har funnet blader, snakker de sammen om hvilke blader de har funnet (om de ikke har funnet kastanje). Gruppen som først finner det riktige bladet og gir det til lærer, gir neste instruksjon (for eksempel finn tre kongler).</p> <p>Den siste aktiviteten: Elevene står i ring og legger hendene sine bak på ryggen. Hver får utlevert et skogsobjekt. Eleven forsøker å beskrive objektet mens de andre gjetter hva det kan være.</p> |
| Forventet resultat | <ul style="list-style-type: none"> - Styrke språkferdigheter - Styrke sosial tilhørighet, tilknytning til andre - Samarbeid |
| Vurdering | I hvilken grad forbedres språkferdigheter når man har det gøy samt er motivert og aktiv? |
| Evaluering | Barna evaluerer aktiviteten (hvordan var det å utføre den, forslag, inntrykk, tips...) |

| | |
|--|--|
| Serienummer på aktiviteten | 41 |
| Navn på aktiviteten | Identitetstekster |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | Alle |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Lære om kulturer - Utvide vokabular - Integrasjon - Samarbeid - Forbedre motorikk - Oppmuntre til toleranse |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Flerspråklig tilnærming - Elevsentrert læring |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Arbeide med tekst - Tegning |
| Varighet | 45 minutter. Kan kortes ned eller forlenges avhengig av tema. |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | Penner, papir og fargeblyanter (alternativt digitale verktøy for å kombinere tekst og illustrasjon) |

| | |
|--|---|
| <p>Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn)</p> | <p>Identitetstekster kombinerer tekst på forskjellige språk med illustrasjoner. Denne aktiviteten har blitt utviklet av utdanningsforskere med et mål om å aktivere elevenes tidligere erfaringer, flerspråklige ressurser og å ta i bruk multimodale uttrykksformer.</p> <p>Temaene kan variere, men de bør være knyttet til barnas hverdagsliv og kulturelle identitet, for eksempel familie, venner, hjem, hobbyer, språk og hjemland.</p> <p>For å kunne aktivere barnas flerspråklige ressurser, bør de få skrive porsjoner av teksten på de forskjellige språkene de kan. Alternativt kan de skrive parallelle tekster der den samme teksten gjentas på alle språkene.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lærer introduserer noen eksempler på multimodale identitetstekster for klassen. Det er en god idé å vise forskjellige typer multimodale identitetstekster for å inspirere elevene. - I gruppediskusjoner og/eller klasseromsdiskusjoner skal elevene snakke om alle ingrediensene i identitetstekster. Kriteriene kan skrives på tavla. - Deretter skal barna lage sine egne multimodale identitetstekster basert på kriteriene listet opp på tavla. - Om det er mulig, gi alle elevene tilgang til en PC, kamera eller nødvendig utstyr for å lage en skikkelig multimodal identitetstekst. - På slutten av aktiviteten presenteres identitetstekstene for klassen. |
| <p>Forventet resultat</p> | <p>Denne aktiviteten aktiverer og viser frem barnas språklige ressurser. Den ber barna tenke over ting som er viktige for dem i deres hverdagsliv og dele dette med klassen (og eventuelt foreldre). Målet med aktiviteten er ikke å produsere korrekte lingvistiske tekster, men å la barna uttrykke seg på et språk de kan.</p> |
| <p>Vurdering</p> | <p>Hvordan var det for ungene å uttrykke seg på et språk de kan?</p> |
| <p>Evaluering</p> | <p>Barna skriver ned meningene sine om aktiviteten på post-it-lapper.</p> |

Aktivitet 42

| | |
|--|---|
| Serienummer på aktiviteten | 42 |
| Navn på aktiviteten | Språkportretter |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | Alle |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Lære om kulturer - Lære om egen/andres flerspråklighet - Utvide vokabular - Integrasjon - Samarbeid - Forbedre motorikk - Oppmuntre til toleranse |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Flerspråklig tilnærming - Elevsentrert læring |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Tegning |
| Varighet | 20 minutter (kan forlenges). |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | Ei enkel skisse av en person (man kan finne maler på nettet ved å søke på "language portraits") |

| | |
|--|--|
| <p>Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn)</p> | <p>I denne aktiviteten skal elevene illustrere de ulike språkene de snakker og hvilke funksjoner disse har i dagliglivet. Denne aktiviteten ble først utviklet som en forskningsmetode for forskere i flerspråklighet i Wien, og har blitt en populær klasseromsaktivitet som hyller flerspråklighet og skaper bevissthet flerspråklige perspektiver. Denne aktiviteten passer for alle aldre.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elevene får se noen eksempler på språkportretter, og lærer beskriver hvordan «kunstneren» har visualisert språkene vedkommende kan, og hvordan språkene brukes i dagliglivet. Lærer kan også lage sitt eget språkportrett og bruke det som eksempel! Det er en god idé å vise språkportretter laget på forskjellige måter. - Språk bør defineres bredt, og kan inkludere dialekter som elevene kan. Andre varianter slik som «søsterspråk», hemmelige språk, «sinna-språk» og «musikk-språk» kan også inkluderes. - Lærer deler ut skissene og inviterer ungene til å velge en farge for hvert språk/variant og plassere dem inne i skissa ut fra funksjonene språkene har. - Når alle portrettene er ferdige, presenteres de for klassen. Dette kan gjøres gjennom en utstilling i klasserommet der hver elev presenterer sitt språkportrett. - Lærer bør oppmuntre elevene til å forklare hvilke språk de ulike fargene representerer, hvorfor de er plassert på de ulike kroppsdelenene og hvilke erfaringer de har med hvert språk. |
| <p>Forventet resultat</p> | <p>Språkportrettene feirer språklig mangfold i klasserommet. De fremhever ressursene som ligger i de forskjellige språkene for individet, i tillegg til holdninger knyttet til ulike språk. Deltakerne i aktiviteten utvikler i tillegg en sterkere bevissthet rundt flerspråklighet. Aktiviteten kan også utvides ved at elevene legger til skriftlige kommentarer.</p> |
| <p>Vurdering</p> | <p>Egenvurdering: «Hva lærte jeg om de forskjellige språkene i portrettet mitt?»</p> |
| <p>Evaluering</p> | <p>Barna reflekterer sammen i par om hvordan det var å utføre aktiviteten. Hvordan følte det? Noe de ville endret på?</p> |

Aktivitet 43

| | |
|--|---|
| Serienummer på aktiviteten | 43 |
| Navn på aktiviteten | Kunstbaserte prosjekter med eTwinning |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | Alle |
| Kompetansemål | Kommunisere på tvers av språklige/kulturelle grenser |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Elevsentrert læring - Interkulturelt |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | Alle |
| Varighet | Varigheten avhenger av prosjektets omfang |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | <p>Skolen må opprette en konto på eTwinning-plattformen (etwinning.net)</p> <p>Lenke: https://school-education.ec.europa.eu/nb/etwinning</p> <p>En rekke land har dedikerte eTwinning-ambassadører som hjelper til med å svare på spørsmål og som gir veiledning på hvordan prosjekter kan settes opp.</p> |

| | |
|--|---|
| <p>Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn)</p> | <p>eTwinning er en plattform for skoler administrert av Erasmus+. Det er en sikker plattform som gir skoler muligheten til å etablere partnerskap og samarbeid om en rekke forskjellige temaer.</p> <p>Typiske eTwinning-prosjekter involverer to til fem skoler i forskjellige land.</p> <p>Partnerne designer et prosjekt sammen og lager en fremdriftsplan for prosjektets progresjon.</p> <p>Prosjektene kan være mer eller mindre interaktive. Et grunnprosjekt kan handle om at hver partnerklasse lager et produkt ut fra et felles tema og deler dette med hverandre. Hver klasse kan for eksempel lage en video som viser en tradisjonell dans fra landet sitt, en presentasjon av egen skole og hvordan en typisk skoledag ser ut, eller en omvisning i egen by/landsby.</p> <p>Besøk eTwinning-plattformen på nettet for flere ideer til prosjekter.</p> |
| <p>Forventet resultat</p> | <p>eTwinning-prosjekter gjør det mulig for skoler å samarbeide på tvers av landegrenser i Europa på en enkel måte. Å dele erfaringer med andre i andre land kan motivere elevene samt bidra til autentisk kommunikasjon og kulturell innsikt.</p> |
| <p>Vurdering</p> | <p>I små grupper: «Hva lærte vi av prosjektet/prosjektene med de andre skolene som vi ikke visste fra før? Hva er forskjeller og likheter mellom skolene våre?»</p> |
| <p>Evaluering</p> | <p>eTwinning-prosjektet/prosjektene evalueres kontinuerlig felles i klassen: Hva fungerer, og hva kan forbedres når det gjelder kommunikasjon?</p> |

Aktivitet 44

| | |
|--|-----------------------|
| <p>Serienummer på aktiviteten</p> | <p>44</p> |
| <p>Navn på aktiviteten</p> | <p>Språkfamiletre</p> |

| | |
|--|--|
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | Alle |
| Kompetansemål | Kartlegge den kulturelle og språklige bakgrunnen til elevenes familier |
| Tilnærming | Flerspråklighet |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | - Tegning |
| Varighet | Ca. 30 minutter |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | Mal for familietre. Det er opp til lærer å bestemme hvilke verktøy som skal brukes for å visualisere treet (for eksempel fargeblyanter, kollasj eller digitale verktøy). |

| | |
|---|--|
| Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn) | <p>I denne oppgaven skal elevene spore den språklige og kulturelle opprinnelsen til familiene sine (for eksempel søsken, foreldre, besteforeldre, tanter og onkler). Elevene kan skrive ned navnene til familiemedlemmene, hvor de kommer fra og hvilke språk de snakker/har lært (her kan dialekter også inkluderes).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elevene får se/blir gitt en skisse av et familietre. Lærer kan lage et eget språkfamilietre og beskrive dette for elevene. - Deretter skal barna fylle inn informasjon om sin egen familie. Avhengig av alderen på ungene kan det være hensiktsmessig å involvere foreldrene. Barna kan for eksempel fylle inn informasjonen de vet, og så kan de sammen med foreldrene sine fylle inn resten. - I tillegg til å skrive inn informasjon på treet kan barna også dekorere det. Hvilken form skal treet/bladene ha? Hvilke farger skal brukes? Står treet i et spesielt landskap (osv)? - Når treet er ferdig, skal ungene beskrive det for hverandre i grupper eller for hele klassen. De kan også henges opp i klasserommet. |
| Forventet resultat | <p>Aktiviteten ber barna tenke over og spore språk og kultur representert i egen familie. Oppgaven fremmer diversiteten som mange familier har. Selv familier som har bodd i samme land gjennom mange generasjoner, har likevel flyttet mellom regioner og lært nye former for språk. På denne måten viser aktiviteten at migrasjon ofte er en naturlig del av historien til en familie.</p> |
| Vurdering | <p>Egenvurdering: Hva lærte du av denne aktiviteten?</p> |
| Evaluering | <p>«Hva var overraskende for deg da du tegnet familietreet? Hva sier treet om hvor mange språk vi kan?»</p> |

Aktivitet 45

| | |
|-----------------------------------|-----------|
| Serienummer på aktiviteten | <p>45</p> |
|-----------------------------------|-----------|

| | |
|--|--|
| Navn på aktiviteten | Å tegne kulturelle verdier |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | Alle |
| Kompetansemål | Reflektere rundt og beskrive kulturelle verdier/holdninger visuelt og muntlig. |
| Tilnærming | Elevsentrert læring Interkulturell |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | - Tegning |
| Varighet | Ca. 30 minutter |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | Papir og fargeblyanter |

| | |
|--|---|
| <p>Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn)</p> | <p>I denne aktiviteten skal barna lage visuelle representasjoner av kulturelle verdier. Avhengig av elevgruppa kan barna bes om å bruke hjemlandet sitt som referanse, eller andre land de kjenner godt.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Barna bes individuelt å tenke over hva de anser for å være tre av de viktigste kulturelle verdiene for dem. I Norge er for eksempel frihet, rettferdighet og kjærligheten til naturen vanlige verdier som barn nevner. - Deretter lages det grupper på 3-4 elever. Her deles de valgte verdiene, og elevene forklarer hvorfor de mener disse tre verdiene definerer sin kultur. Hver gruppe velger ut to kulturelle verdier som de skal presentere for de andre. A3-ark og fargeblyanter (eller annet) deles ut, og barna tegner de valgte verdiene. - Én elev fra hver gruppe presenterer de kulturelle verdiene ved å først la klassen gjette verdiene ut fra tegningene og deretter indikere om det har blitt svart riktig eller ikke. Om ingen gjetter riktig, avsløres verdiene for klassen. Ordet går så videre til neste gruppe. - Til slutt henges tegningene opp på veggen i klasserommet slik at barna kan gå rundt for å ta en nærmere titt. |
| <p>Forventet resultat</p> | <p>Barna reflekterer over verdier som er viktige for egen kultur. Aktiviteten bidrar til å fremme diskusjon om kulturelle verdier og holdninger. Ved å bruke tegninger til å vise holdninger og verdier kan barn på alle språknivå uttrykke seg om komplekse temaer. Tegningene tilbyr støtte for utvikling av vokabular og muntlig kommunikasjon.</p> |
| <p>Vurdering</p> | <p>Hva lærte barna av gruppediskusjonene i forbindelse med diskusjon, enighet eller uenighet samt å uttrykke verdier og diskutere disse med andre?</p> |
| <p>Evaluering</p> | <p>Hvordan var det å tegne verdier, ikke bare snakke om dem?</p> |

Aktivitet 46

| | |
|--|---|
| Serienummer på aktiviteten | 46 |
| Navn på aktiviteten | Presentasjon av et karakteristisk (eller favoritt-) monument fra mitt land |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | Alle |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Kulturelle møter og bevissthet - Aksept og respekt for ulike kulturer - Å utvikle dialoger og interaksjon - Fremme språk- og historielæring - Uttrykke forskjellige følelser rettet mot forskjellige kulturer |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Ikke-formell læring - Elevsentrert læring - Særlig fokus på karakteristikkene til hvert monument og dets historie |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Tegning - Fotografi |
| Varighet | 30 minutter |

| | |
|---|--|
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | Tegnepapir, markeringstusjer, fargeblyanter, PC med internett, fotografier av forskjellige monumenter |
| Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn) | <p>I forkant av aktiviteten ber lærer elevene om å foreslå et favorittmonument som representerer hjemlandet deres. Lærer snakker om ulike monumenter rundt om i verden og viser fotografier av dem. Elevene kan også be foreldrene sine om hjelp i arbeidet med å velge et monument. Barn fra samme region/land kan samarbeide og sammen foreslå et monument.</p> <p>Lærer ber barna tegne det valgte monumentet ved hjelp av forskjellige materialer og teknikker. Hvert barn eller gruppe presenterer tegningene sine for de andre, og gjennom dialog lærer barna om historien og spesielle trekk ved monumentene.</p> <p>[sett inn bilder fra LEARNING ACTIVITY 46 EN]</p> <p>[Tekst under første bilde: Lepouri Katerina, 8 år, fra <i>The Museum of Greek Children's Art collection</i>]</p> <p>[Tekst under andre bilde: Korakakis Aris-Vasilis, 9 år, fra <i>The Museum of Greek Children's Art collection</i>]</p> |
| Forventet resultat | <ul style="list-style-type: none"> - Lære om forskjellige lands historiske og kulturelle bakgrunn - Utvikle språkferdigheter - Utvikle kulturell bevissthet - Øvelse i å jobbe i grupper |
| Vurdering | «Hva lærte du av denne aktiviteten? Snakk med en læringspartner» |
| Evaluering | Barna oppmuntres til å kommentere på aktiviteten, om de likte den eller ikke, hva de likte med den og hva de ikke likte, om de har lyst til å prøve igjen med andre monumenter. |

| | |
|--|---|
| Serienummer på aktiviteten | 47 |
| Navn på aktiviteten | Tegn mitt navn |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | Alle |
| Kompetansemål | <ul style="list-style-type: none"> - Bruke alfabetet i to språk - Forbedre selvtillit - Å bli kjent med andre - Fremme språklæring - Akseptere forskjellige kulturelle identiteter i multikulturelle samfunn |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Ikke-formell læring - Elevsentrert læring |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Tegning - Skrivning |
| Varighet | 20–30 minutter |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | <ul style="list-style-type: none"> - Tegnepapir, markeringstusjer, fargeblyanter - Kort med bokstaver fra alfabetet |

| | |
|---|---|
| Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn) | <p>Lærer ber barna dele et stykke papir i to deler og skrive navnet sitt på to språk. På venstre side skriver de navnet sitt på morsmålet og på høyre side skriver de navnet sitt på vertsspråket.</p> <p>Deretter oppmuntres de til å bruke fantasien og tegne navnet sitt ved hjelp av ulike materialer. På slutten presenterer alle barna tegningene sine for klassen, og sier hva de heter.</p> |
| Forventet resultat | <ul style="list-style-type: none"> - Grunnleggende kunnskap om språk - Uttrykke unik identitet i en multikulturell gruppe - Utvikle kreativitet |
| Vurdering | «Hva lærte du av denne aktiviteten? Snakk med en læringspartner» |
| Evaluering | Barna diskuterer aktiviteten, om de likte den eller ikke. Lærer kommer med noen nye ideer for neste undervisning for å øke kreativiteten og styrke fantasien til hvert barn. |

Aktivitet 48

| | |
|------------------------------------|-----------------------|
| Serienummer på aktiviteten | 48 |
| Navn på aktiviteten | Å presentere seg selv |
| Språkferdighetsnivå (A1–C2) | Alle |

| | |
|--|--|
| Kompetansemål | <p>Vi ber ungene tegne et bilde av seg selv: særlige ansiktstrekk, hår og klær. Gjennom å lage en presentasjon av seg selv skal elevene oppnå følgende:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Integrering i klassen - Forbedre selvtillit - Utvikling av kreativitet og evnen til å uttrykke seg - Fremme språklæring gjennom bruk av grunnleggende vokabular |
| Tilnærming | <ul style="list-style-type: none"> - Ikke-formell læring - Elevsentrert læring - Særlig fokus på hvert barns individuelle karakteristikk og personlighet |
| Kulturelle uttrykksformer (for eksempel historiefortelling, tegning, fotografering, dans, musikk ...) | <ul style="list-style-type: none"> - Tegning |
| Varighet | 30 minutter |
| Nødvendig utstyr (verktøy, tilbehør) | <ul style="list-style-type: none"> - Tegnepapir, markeringstusjer, fargeblyanter og PC med internett (bilder av forskjellige barn fra forskjellige land) - Kort med ord som kan brukes for å presentere seg selv |

| | |
|--|--|
| <p>Beskrivelse av aktivitet (trinn for trinn)</p> | <p>På starten av aktiviteten introduserer lærer seg selv med noen få ord. Etterpå viser han eller hun bilder av forskjellige barn, beskriver dem og gir elevene steg-for-steg instruksjoner på hvordan de kan bruke utvalgt materiale og teknikker for å tegne seg selv.</p> <p>Lærer ber elevene presentere tegningene og fortelle noen ord om seg selv – navn, opprinnelse og land, alder, farge på klær, følelser osv.</p> <p>[sett inn bilde fra LEARNING ACTIVITY 48 EN]</p> <p>[Tekst til bildet: Tsigaridi Aspasia, 8,5 år, fra <i>The Museum of Greek Children's Art collection</i>]</p> |
| <p>Forventet resultat</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Utvikle hvert barns evne til å uttrykke seg personlig - Fremme verdien av å være unik - Akseptere mangfold - Lære tegneteknikker og eksperimentere med materialer |
| <p>Vurdering</p> | <p>Hva lærte ungene av aktiviteten?</p> |
| <p>Evaluering</p> | <p>Klassen diskuterer aktiviteten, om de likte den eller ikke. Lærer kommer med noen nye ideer for neste undervisning for å øke kreativiteten og styrke fantasien til hvert barn.</p> |