

Undervisningsforløb med "Dig Selv"

Programmet "Dig Selv" omfatter kun en del af de aktiviteter og delemner, der kan tages op i forbindelse med en undervisning i emnet "dig selv". Når man som lærer ønsker at inddrage programmet skal man i tilrettelæggelsen huske at tage udgangspunkt i selve undervisningstemaet, og ikke i programmets muligheder alene.

Man behøver ikke at integrere alle programmets muligheder; tværtimod kan man med fordel udvælge netop de aktiviteter, som man ønsker at benytte, og fravælge andre – præcis på samme måde, som man vælger andre undervisningsmaterialer til et emne.

Værkstedsundervisning

Et undervisningsforløb omkring temaet "dig selv" eller "mig selv" kan ofte med fordel tilrettelægges som værkstedsundervisning, fordi det giver eleverne bedre tid til at fokusere på de enkelte delaktiviteter. I et sådant værkstedsforløb vil en stor del af elevernes arbejde ikke have noget med programmet at gøre, og disse aktiviteter vil derfor forløbe på traditionel vis, men programmet "Dig Selv" kan supplere eller erstatte nogle aktiviteter og i enkelte tilfælde endda tilføre nogle helt nye muligheder.

Fællesaktiviteter

Ikke alle aktiviteter i undervisningsforløbet er egnede for værkstedsformen. De enkelte delemner bør altid startes med en fælles samtale, og både introduktionen til programmets forskellige afsnit og den sidste del af arbejdet – statistikdelen – kan med fordel gennemføres som fælles klasseaktiviteter omkring storskærmen.

Afslutning og evaluering af projektet foregår også bedst som klasseaktivitet.

Hjemmearbejde

De fleste af eleverne i en normal klasse vil have adgang til at arbejde med computer hjemme. Derfor kan man overveje, om eleverne skal have lov til at arbejde med deres individuelle data hjemme – især fordi nogle af disse data dels kan stille krav om hjælp ved indtastningen (fx afsnittet "Poesibogen"), dels kan stille krav om oplysninger, som elever i de mindre klasser kan have svært ved at mobilisere alene ("Stamtræet"). Især den sidste aktivitet har potentiale i forhold til at samle familien omkring opgaven.

Hvis man lader eleverne arbejde hjemme er det kun nødvendigt at give hver enkelt elev sin individuelle elevfil (filtypen "*.ELE") med hjem – og naturligvis selve programmet. Når

eleven vender tilbage med sin elevfil, kopierer man den tilbage til klassens fælles mappe.

Lærerforudsætninger

Der forudsættes ikke et kendskab til computere, der går videre end til almindelige brugererfaringer med standardprogrammer, idet programmet er meget enkelt at arbejde med for både lærere og elever.

Dog bør man naturligvis sikre sig, at man har et godt overblik over programmets forskellige funktioner og den tid, eleverne skal bruge på dem, således at man dels kan planlægge undervisningen, dels hjælpe eleverne i gang og svare på spørgsmål.

Computerudstyr

Det er ikke nødvendigt at alle elever kan sidde ved computerne hele tiden, da der vil være mange andre aktiviteter i gang i forbindelse med dig selv-emnet. Derfor er det tilstrækkeligt med en klynge computere i eller i umiddelbar nærhed af klasselokalet, således at en enkelt gruppe ad gangen kan arbejde med programmet som en blandt flere værkstedsaktiviteter.

Det vil være en stor fordel for eleverne – og en lettelse for læreren – hvis der er adgang til at introducere eleverne til de forskellige aktiviteter i programmet på storskærm. Arbejdet med statistiksiden, hvor bl.a. elevernes mål og vægt kan afbildes som simple stolpediagrammer, vil også med fordel kunne gennemføres som fællesundervisning på storskærmen.

Rammeplan

De mange aktiviteter, der kan inddrages i et undervisningsforløb omkring dig selv-emnet, kan opdeles i nogle overskuelige faser:

- Indledning med introduktion til emnet og til "Dig Selv"-programmet

- Værkstedsforløb om "det ydre"
- Værkstedsforløb om "det indre"
- Værkstedsforløb om "det sociale"
- Statistik-forløb på basis af "Dig Selv"-programmet

De enkelte dele af rammeplanen bliver beskrevet mere detaljeret i det følgende. Skolefagligt indeholder værkstederne mange aktiviteter fra natur/teknik, billedkunst og dansk, lige som der arbejdes en del matematik i forbindelse med måling og statistik

Det bør indgå som en vigtig faktor i planlægningen, at de valgte aktiviteter skal være praktisk gennemførlige under hensyntagen til timeforbrug, lokaleforhold og lærerdækning. Der skal derfor være en passende balance mellem aktiviteter, der kræver en massiv lærerindsats, og aktiviteter, der kan køre næsten uden lærerdækning.

Således som undervisningsforløbet skitseres i det følgende, kan der i værkstedsfaserne være op til 5 gruppeaktiviteter i gang på samme tid; her er det vigtigt, at de tilstedeværende lærere kan nå rundt og støtte og vejlede. Ved planlægningen skal der tages vidtgående hensyn til elevernes alder og faglige standpunkt, når det indgår som et centralt element i organiseringen, at de skal være i stand til at arbejde på egen hånd i en stor del af tiden; en måde at understøtte dette på er at lægge en hel del praktisk/musiske aktiviteter ind. Vær også opmærksom på, at man i en del situationer kan planlægge at lade nogle af børnene fungere som "elev-assisterter".

Hvis planlægningen af praktiske og resursemæssige grunde bliver meget stram, bliver det ikke altid muligt at sikre, at eleverne kommer til at besøge de forskellige værksteder i en bestemt rækkefølge. I den situation kan man ikke planlægge med, at eleverne kan trække på viden fra de øvrige værksteder, når man planlægger indholdet af aktiviteterne i hver enkelt fase – de skal i princippet kunne gå til hver enkelt aktivitet som om det var den første.

Hvor mange timer, man vil sætte af til et sådant forløb, er naturligvis individuelt og bestemt af mange faktorer. Et meget omfattende forløb kan nemt strække sig over 6-8 ugentlige lektioner i en periode på op til 3 måneder, men indholdet vil da dække en lang række fagligt relevante emner og aktiviteter.

De enkelte faser

1. Indledningen

Selv om programmet "Dig Selv" er meget enkelt at betjene, og de fleste elever i forvejen er godt kendt med den grundlæggende brug af computeren, vil det alligevel være en fordel at give eleverne en fælles introduktion på stor-skærm. De skal se, hvordan man navigerer rundt i programmet og have et overblik over de forskellige afsnit i elevdelen. De skal også vide, hvordan man åbner en klasse eller en bestemt elev.

Eleverne vil sikkert især blive fanget af den del af programmet, hvor man kan opbygge et ansigt med hovedform, hår, øjne osv. Derfor kan det være en god idé at lade eleverne 'lege' med at ændre udseende på nogle fiktive elever, inden de senere – som led i et af værkstederne – skal arbejde mere seriøst med deres eget signalement. På dette tidspunkt skal det naturligvis også være tilladt at lave sjove ansigter; denne legefase, der også rummer en god del indlæring, kan man ikke springe over, hvis tiden ellers tillader det. Hvis man springer legefase over, vil eleverne i stedet begynde at eksperimentere og undersøge muligheder på det tidspunkt, hvor de skal arbejde seriøst.

2. Det ydre

I den første fase tages der udgangspunkt i, at man kan beskrive sit ydre på mange forskellige måder. På computeren fokuseres der på opbygning af en skematisk ansigtstegning ("fantom"-tegning) med hovedvægten på form og farve, men man kan vælge at bygge videre på ansigtets former ved at arbejde med relief og ansigtssilhuet. For at få hele kroppen med kan man lade eleverne tegne hinanden i naturlig størrelse (omridstegning på stort papir med efterfølgende udfyldning). Som dansk-aktivitet kan eleverne arbejde med at skrive et kort signalement i hånden.

I det følgende skitseres de forskellige værksteder.

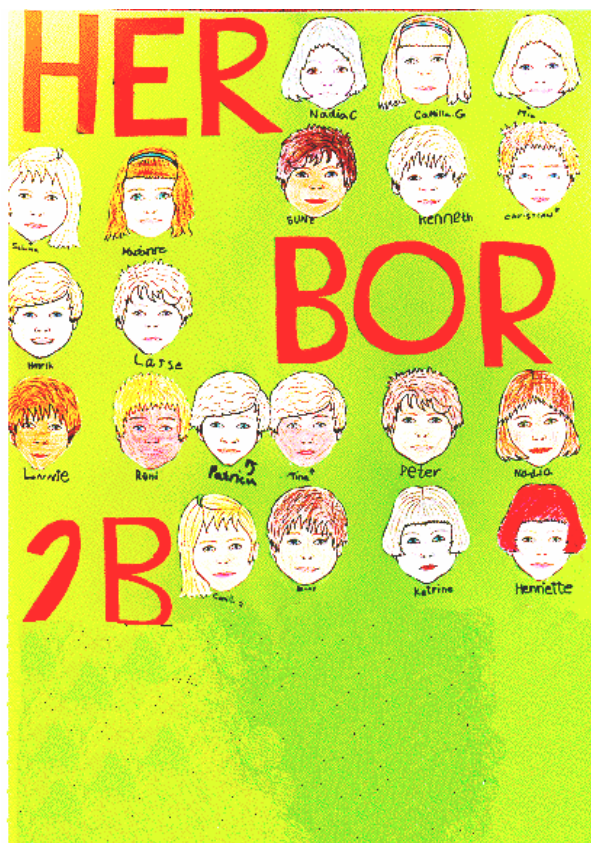
Værksted med portrætter på computeren

I klassen kan man starte arbejdet med at skabe et begrebsapparat hos eleverne ved at drøfte forskellighederne i elevernes ansigter: Smalt eller bredt ansigt, øjnenes placering, farvenuancer osv. - her er gode muligheder for at udvide både begreber og sprogbrug.

Når eleverne siden arbejder sammen to og to ved computeren kan de iagttage hinanden og hjælpes ad med at finde de mest realisti-

ske muligheder i programmet, punkt for punkt. Her bør man gøre sig klart, at ikke alle nuancer kan tilgodeses med programmets valgmuligheder, så der må ofte gås på kompromis, men eleverne bør dog alligevel opfordres til, at de først går videre til næste punkt, når både personen selv og iagttageren er tilfredse med resultatet.

Ansigerne kan eventuelt skrives ud og hænges op på rad og række i klasseværelset eller klippes ud og limes op på en meget stor plakat.



Værksted med ler-relief

Ansigtet på skærmen er naturligvis helt 'fladt'. For at få den rumlige dimension med kan man fx vælge, at børnene skal arbejde med ler-relieffer af deres ansigter.

Til dette formål skal hver elev have en skive ler, skåret ud med et stykke ståltråd og pakket ind i en plasticpose. Når børnene skal arbejde med lerklumpen, åbner de posen og bearbejder leret uden at tage det ud af posen; det vil reducere rengøringsarbejdet en hel del! Når resultatet er godt, skal posen igen lukkes om relieffet, således at leret ikke tørrer for hurtigt. På et passende tidspunkt kan reliefferne blive brændt i keramikovnen.

På dette alderstrin ville det mest naturlige for eleverne være at tage udgangspunkt i en nogenlunde glat, oval lerklump, som de så pynter med små løse stykker ler som næse, øjne osv. Af både praktiske grunde (de løse

stykker vil formodentlig falde af under tørring eller brænding) og af hensyn til kvaliteten af det færdige udtryk vil det imidlertid give en mere spændende proces og et bedre resultat, hvis eleverne former deres ansigter direkte i lerklumpen ved at presse, trække og modellere i det bløde ler. For at hjælpe eleverne på vej kan læreren demonstrere hvordan man bærer sig ad.



Der bør også være tid til en snak om, hvad ordet relief betyder (og der er rigeligt af eksempler i kunsthistorien at trække på!). Under arbejdet kan børnene bruge små spejle til at kontrollere, at relieffet har den rigtige hovedform, og om øjne, næse og mund er placeret som i virkeligheden. Dette er naturligvis svært, og erfaringen viser, at eleverne i en vis grad lader sig forlede af den runde lerskive, som de får udleveret, til at lave cirkelformede ansigter. Dette kan man forsøge at forebygge ved at insistere på, at eleverne først skal give deres lerklump den rigtige form – ligesom når man vælger hovedform i programmet "Dig Selv".

Silhuetter

Både computer-billedet og ler-relieffet er tillempede repræsentationer af elevernes udseende. Med en stærk lyskilde (OH-projektor, skolens gamle lysbilledapparat eller lignende) og et stykke hvidt og et stykke sort papir i A3-format kan eleverne imidlertid forholdsvis let lave et præcist silhuetklip af sig selv.

A3-papiret hænges op på en dør eller en væg, og eleven sætter sig med hovedet i profil helt ind mod papiret, således at der aftegnes en skarpt afgrænset skygge på papiret.

Det kan godt være en lidt for krævende opgave for en elev i 2. eller 3. klasse at tegne langs denne skygge, så her må man som lærer være parat til at give en hånd. Til gengæld kan eleverne så arbejde videre uden hjælp med resten af arbejdet: Det færdige omrids på hvidt papir lægges oven på et sort papir i samme størrelse, og de to ark hæftes sammen så de ikke forskyder sig i forhold til hinanden. Herefter kan eleven gå i gang med at klippe omhyggeligt langs blyantstregen. Resultatet er to relieffer, et hvidt og et sort – rammen smides blot væk.



Den hvide silhuet kan der tegnes videre på: hår, øre, øje osv. Valg af de rigtige farver og diskussionen med andre elever om placering af de forskellige dele af ansigtet er vigtige elementer i denne proces, som nok vil være kognitivt og teknisk udfordrende for mange elever (tænk blot på, hvordan de gamle ægyptere måtte løse "silhuet-problemet" ved at tegne øjnene på siden af hovedet – men som om de var set forfra!). Den sorte silhuet behøver ikke yderligere bearbejdelse, men kan blot hænges op i klassen – evt. opklæbet på et stykke hvidt papir.

Erfaringer fra undervisningen antyder, at eleverne syntes, at computerbillederne ligner bedre end silhuetklippene. Det kan der naturligvis være mange grunde til – blandt andet den indlysende, at eleverne ikke kan genkende deres egen silhuet. Der er dog ingen tvivl om, at eleverne betragter et billede langt mindre analytisk end den voksne, og derfor spiller den fotografiske realisme i silhuetklippet en mindre rolle end de overvejelser og tanker, eleven har lagt ind i arbejdet med computerbilledet og relieffet – som derfor 'ligner' bedre i børnenes øjne.

Tegning i fuld størrelse

Hensigten med denne aktivitet er naturligvis at give børnene en realistisk forestilling om deres egne proportioner.

Børnene skal instrueres i at arbejde sammen to og to og på skift tegne uden om hinandens omrids på et meget stort stykke papir. Det er ikke helt let at gøre det ordentligt i praksis, og hoved og hals bliver typisk for små, da kun nakken hviler på papiret. Det kan hjælpe lidt at lade eleverne bruge en forholdsvis lang blyant eller lignende, som de forsøger at holde helt lodret mens de tegner.

Derefter kan eleverne fylde fladen indenfor omridsstregen helt ud med almindeligt oliekridt, idet de bl.a. prøver at tegne det tøj, de havde på. Man skal være forberedt på, at resultaterne bliver meget forskellige med hensyn til nøjagtighed og detaljer.

De færdige tegninger fylder meget. Hvis de fysiske rammer tillader det, kan de eventuelt hænges op på gangen uden for klassen.

Signalement

I dette værksted skal eleverne beskrive sig selv for hinanden ved at formulere en kort tekst. Som oplæg til dette arbejde kan man vælge at fortælle om efterlysninger af forsvundne personer i radio og TV og forklare, hvordan man beskriver en person for fremmede, der ikke kender personen: Hvad skal man lægge vægt på, og hvad er ligegyldigt?

Der er tale om en rent danskfaglig skriveaktivitet, hvor eleverne bagefter kan give respons på hinandens tekster i gruppen. Aktiviteten er med til at understrege for børnene, at de både har nogle ydre træk fælles med alle andre, og nogle træk, som er helt deres egne.

Hvis der ikke er computerarbejdspladser nok, kan disse tekster skrives i hånden, men hvis man har mulighed for at anvende tekstbehandling til denne aktivitet, vil det naturligvis give børnene bedre muligheder for at arbejde procesorienteret med deres tekster.

Som hjælp ved arbejdet kan man give eleverne ordkort med de mest relevante udtryk i relation til en efterlysningstekst. En billedordbog kan også være nyttig.

Da begreber og skrivestil i et signalement adskiller sig noget fra det, som eleverne er vant til, vil skrivearbejdet kræve en hel del opmærksomhed og hjælp fra læreren.

Mål og vægt

I programmet "Dig Selv" kan eleverne indtaste 13 forskellige måltal i cm samt deres vægt i kg – alle værdier afrundet til hele tal.

Værkstedet skal råde over målebånd, en 'tommestok' (som i vore dage måler i cm!) til

måling af højden samt en badevægt. I stedet for tommestokken kan man sætte et målebånd fast på væggen. Specielt højdemålet kan være lidt vanskeligt for eleverne at få korrekt, men det kan være en hjælp at lade dem bruge en stor, tynd bog, som køres lodret ned langs væggen og målebåndet, indtil bogens underkant rammer elevens hoved – det antages naturligvis, at eleven har stillet sig med ryggen tæt ind mod væggen.

Arbejdet i værkstedet med mål og vægt har tre faser, som ikke nødvendigvis behøver at følge umiddelbart efter hinanden:

1. Først skal eleverne foretage de konkrete målinger. For at forenkle processen foreslås det, at læreren udskriver en tom måldata-side fra programmet og kopierer denne side som en 'formular' til eleverne, således at de kan udfylde den med blyant, mens målingerne foregår (og huske at skrive deres navn på 'formularen'). Da det ikke er sikkert, at man som lærer ønsker at arbejde med alle måldata, kan man krydse de felter ud på 'formularen', der ikke skal bruges – inden den kopieres.
2. På et tidspunkt, hvor det passer ind i klassens arbejdsflow, kan eleverne gå til computeren og indtaste deres måldata.
3. Når tallene er skrevet ind, kan eleven benytte programmets målestoks-omregner til at få omregnet længdemålene til fem andre 'enheder' (hvis måltallene for disse er tastet ind): Mål med håndens længde, mål med finger-længder, mål med håndens spændvidde, mål med handledets omkreds samt mål med fodens længde. Lad eleven prøve efter, om det passer, ved at afsætte den pågældende enhed – fx fingerlængden – på et papir og derefter lade en kammerat bruge 'målestokken' til at måle efter, om programmets omregning er korrekt. Det antages i øvrigt, at nogle af kroppens mål altid står i et fast forhold til hinanden for børn, dvs. at hvis man vælger den rigtige kropsdel som måleenhed, vil en eller flere andre kropsdele altid få samme længdetal – uanset hvilken elev man vælger. Kan eleverne mon finde kandidater til disse sammenhørende længder? Denne del af arbejdet bør støttes af en generel snak om måleenheder og længdemål – fx i matematik.

Alle værdierne fra siden med mål og vægt kan fremstilles som enkle stabeldiagrammer for klassen som helhed på programmets statistikside.

3. Det indre

Der findes en lang række materialer og aktiviteter, der kan anvendes i værkstederne ved dette emne; det er fx muligt at lave værksteder om skelet, hjerte/blodkredsløb, koordinati-on/reaktion og sanser.

Programmet "Dig Selv" indeholder ikke materiale om 'det indre', så her er alle aktivitetsforslagene 'væk fra computeren'. Hvis nogle af computeraktiviteterne fra de andre faser giver køproblemer, kan nogle af disse derfor placeres i fasen "Det indre", selv om de egentlig ikke hører til her.

Det er værd at gøre opmærksom på, at eleverne ofte er både dygtige og effektive til at instruere hinanden på det praktiske plan; når en ny gruppe skal i gang med en aktivitet, kan de få instruktion af en elev fra en gruppe, som tidligere har arbejdet i det samme værksted. Eleverne ved som regel meget præcist, hvad der skal til for at få arbejdet i gang på det praktiske plan, hvilke materialer, der skal bruges, og hvad arbejdet skal munde ud i.

Skelettet

Mange skoler har fortsat et skelet stående. Det kan hives ind i klassen og give anledning til en masse gode spørgsmål og forklaringer. Bagefter kan der arbejdes med et udklipsark med delene til et skelet, som eleverne klipper ud og derefter limer rigtigt op på et stykke papir.

Man kan også fremstille et memory-spil med skelet-delene.

Disse aktiviteter stiller kun få krav til lærerassistance.

Hjertet og blodets kredsløb

I idrættimerne kan der snakkes om det at være forpustet og om puls. Her kan børnene få instruktion i at mærke deres egen puls, og i tilknytning hertil kan hjertets og blodets opgave i deres krop blive forklaret.

Arbejdet med hjertet og blodets kredsløb kan starte med en fælles snak i klassen, og derefter kan børnene konsolidere det indlærte ved at arbejde med en kopieret A3-side, hvor de skal farve blodet til og fra hjertet med forskellig farve (en lidt vanskeligere opgave for eleverne end man på forhånd forestiller sig, og den kan kræve meget lærertid, hvis instruktionen ikke er omhyggelig nok). I tilknytning hertil kan eleverne prøve at måle deres puls (stopure kan evt. lånes hos fysik eller natur/teknik).

Vær opmærksom på, at det kan være overraskende svært for børnene at tage deres egen puls, og at der skal mange forsøg til, før

det lykkes. De skal også lære at betjene stopuret - og at aflæse det.

Eksempel på opgaver:

- Tæl dine pulsslag pr. minut og skriv dem her ____.
- Løb rundt om fodboldbanen 2 gange. Tag pulsen igen og skriv den her ____.
- Mærk på dit hjerte, imens du er forpustet.
- Sæt dig på stolen og slap af i 3 minutter. Tæl så pulsslagene igen. Skriv her ____.

Hjertet er en muskel, der altid arbejder, og derfor er den anderledes end de muskler, der indgår i vores bevægelsesapparat. Prøv at lade eleverne forestille sig hjertet som en knyttet hånd, der åbner og lukker sig i samme takt som pulsen, og lad dem undersøge, hvor længe de kan blive ved med at åbne og knytte hånden.

Reaktion og koordination

Her kan der fx arbejdes med to reaktions- og to koordinationsopgaver. Alle fire opgaver løses bedst i et samarbejde mellem to elever.

Ved den første reaktionsopgave står den ene elev på en stol med en meterstok i hånden. Den anden elev holder hånden tæt ved enden af linealen og skal gribe den, så snart den begynder at falde. På den måde var det let at aflæse 'reaktionstiden' som det stykke, meterstokken når at faldet, inden eleven griber den. Resultaterne indføres i et skema.

Den anden reaktionsopgave (3 elever) består i at fange en nøglering, der er fastgjort i et bredt bændel. De to elever sidder over for hinanden ved et bord, idet ringen bliver placeret ved "griberens" bordende. Den elev, der skal fange nøgleringen, lægger begge hænder på bordet med en afstand på ca. 30 cm, hvorefter en hjælper, der står med ryggen til, siger "nu". I samme øjeblik skal begge eleverne reagere; den ene ved at trække, den anden ved at stoppe nøgleringen. Efter 10 forsøg bytter eleverne plads.

Resultaterne føres igen ind i et skema.

En ekstra (og meget motiverende) reaktionsopgave kan bestå i at fange en hoppebold, idet eleven ligger på knæ foran det sted på gulvet, hvor bolden antages at ramme første gang.

Ved koordinationsopgaverne skal eleverne først øve sig i at gå to og to med venstre ben på den ene elev bundet sammen med højre ben på den anden elev. Derefter bliver der taget tid på, hvor længe de sammenbundne elever er om at gå en bestemt strækning på gangen hen til en stol, rundt om denne og

tilbage til udgangspunktet. Der anvendes et stopur til tidtagningen, og tiderne for de forskellige hold bliver ført ind i et skema.

Derefter bliver øvelsen gentaget, idet eleverne - ryg mod ryg - danner armkrog og får det ene hold ben bundet sammen.

Øvelserne i reaktion, koordination og bevægelse giver eleverne mulighed for at erkende, hvordan de forskellige muskelgrupper arbejder, når vi bevæger os. Ved forsøget med nøgleringen har eleverne mulighed for at erkende, at de ikke reagerer og bevæger sig lige hurtigt - også her er de altså forskellige. Forsøget med hoppebolden illustrerer for eleverne, at der er stor forskel på deres "bold-øje" - nogle elever har let ved at koordinere deres bevægelser, mens andre er klodsede. Forsøgene med sammenbundne ben og ryg-armkrog viser eleverne hvad det betyder at skulle koordinere sine bevægelser med en anden person; de lærer at tage hensyn til hinanden og få to kroppe til at reagere og bevæge sig som én.

Som en sidegevinst rummer arbejdet med reaktion og koordination mange gode og fagligt relevante aktiviteter. Der bliver således taget tid og aflæst ure, udfyldt skemaer med resultater, foretaget optællinger og lavet vurderinger og sammenligninger.

Værkstedet kræver nok tilstedeværelse af en lærer meget af tiden.

Sanserne

Sanseværkstedet kan rumme mange forskellige aktiviteter. Som én af disse kan man lade eleverne sætte ord på duftene fra små skåle (fx sennep, carry, shampoo, rengøringsmiddel, parfume og solbær - vær opmærksom på, at nogle børn kan få overfølsomhedsreaktioner i forbindelse med parfume). En anden aktivitet kunne være lyde, som eleverne skal genkende og skrive op osv. Lydene kan ligge som lydfiler på en computer, på en iPod eller evt. på en kasettebåndoptager, og en af skolens teknikinteresserede lærere kan måske være behjælpelig med at indfange lydene og organisere den praktiske side af lydoplevelsen. På en del mediecentre/skolebiblioteker kan der lånes en cd med lydeffekter.

Eleverne kan også prøve at gå en strækning med bind for øjnene og bagefter skrive, hvordan de oplevede det - fx med hovedvægten på det taktile og auditive.

Under et håndklæde eller i "føle-kasser" (en lille lukket papæske med et rundt hul med et 'gardin') kan man gemme nogle sære genstande (fx en lommelygte, et lys, en sløv kniv,

en tandbørste, en dåse, opvaskeflaske, en udstoppet mus, en nøgle, en gaffel, en tube, et æble, en ølbåbner og et lille stykke pelsværk – mulighederne er næsten uendelige), som eleverne skal genkende ved at føle sig frem. Man kan også stille glas frem med væsker, der smager sødt, surt, salt eller bittert.

Der kan let blive meget at holde styr på, og for nogle elever kan det blive svært at finde ud af det og nå det hele. Men eleverne kan som regel hjælpe hinanden på en god og ansvarlig måde, så alle får noget ud af det; de fleste elever føler sig ikke kun ansvarlige for deres eget arbejde, men også for deres gruppes arbejde.

Det meste af arbejdet i sanseværkstedet kan foregå uden et stort forbrug af lærertid.

Poesibog på computer

Denne aktivitet kan siges at have mere at gøre med den følgende fase (det sociale), men kan placeres på dette sted i forløbet, hvis det af praktiske grunde – fx en passende fordeling af computeropgaver på hele forløbet for at udgå kø-problemer – skønnes at være praktisk at have en computer-aktivitet parat til de elever, der er færdige med de øvrige aktiviteter omkring 'det indre'.

Opgaven vil være motiverende for mange elever, og den er ikke vanskelig i sig selv, men der vil være en del ord, der er vanskelige at læse og skrive for eleverne. Eventuelt kan man lave ordkort med nogle af de mest gængse udtryk og begreber (farverne, populære jobs osv.), men i mange tilfælde vil eleverne få brug for ord, som man som lærer ikke kan være forberedt på, herunder navne på computerspil, pop-idoler eller musiknumre. Her må eleverne opfordres til at hjælpe hinanden.

Vær opmærksom på, at der kan vælges andre baggrunde og farver til poesibogen; det er ikke sikkert at alle drengene føler sig tiltrukket af pink og blomster.

Hvis man har tid til det, kan man som lærer få meget ud af at læse, hvad eleverne har skrevet, og snakke lidt med dem om det. Eventuelt kan man efterfølgende vise forskellige elevers poesibog for hele klassen og lade dem fortælle om et enkelt punkt på deres side, fx deres drømme om job, deres kæledyr eller sjoveste/værste oplevelse.

Ved denne aktivitet er det vigtigt at eleverne får lov til at udtrykke sig om det, der optager dem mest, uden at de skal ligge under for et pres om at skrive fejlfrit. Blot det at skrive om så mange emner kan være langsommeligt og tidskrævende, fordi eleverne typisk må lede efter bogstaverne på tastaturet (derfor er de enkelte skrivefelter gjort passende korte).

Vær sikker på, at eleverne er klar over, hvordan de bruger slettetasterne, hvordan de flytter skrivemarkøren i teksten og eventuelt hvordan de skriver store bogstaver på computeren.

4. Det sociale

I børnenes sociale liv er familien, skolen og fritidsaktiviteterne vigtige holdepunkter i nutiden. For også at få et historisk perspektiv med kan man desuden vælge at inddrage nogle aktiviteter om "gamle dage".

Under denne del af projektet kan man have fordel af at råde over et lille grupperum til arbejdet med en båndbog.

Et håndtegnet stamtræ

På computeren skal børnene arbejde med at opbygge et stamtræ (eller egentlig: et generationstræ) på skærmen, men børn i 2. og 3. klasse kender ikke i forvejen til stamtræer og de fleste børn i denne alder har i det hele taget en usikker fornemmelse af relationerne mellem de forskellige familiemedlemmer, så snart man kommer ud over den nærmeste kreds. Man kan derfor vælge at starte med at lave et tegnet "stamtræ" på et stykke A3-papir – fx med vandopløselig farvekridt. Man kan også vælge at gå direkte til stamtræet i programmet "Dig Selv", hvis der ikke er tid til at lægge billedkunstaktiviteten ind i forløbet.

Man kan passende starte med en god snak om, hvad et stamtræ er, og hvorfor man kunne være interesseret i at lave et stamtræ. Da et stamtræ strengt taget ikke har noget at gøre med et træ – ud over den forgrenede struktur – er det vigtigt at få eleverne til at forstå meningen med det. Et færdigt stamtræ – fx med lærerens egen familie – kan være en god start. En del elever vil muligvis kunne bringes til at huske, at der også i deres familie er nogle, der er interesseret i stamtræer og slægtsforskning – typisk farfar eller morfar.

Det vil være en god start på det praktiske arbejde at give børnene et tomt "stamtræ" eller generationstavle med hjem, således at forældrene kan hjælpe med at finde navnene på familiens medlemmer tilbage til oldeforældre (på EMU.DK kan man finde stamtræ-/generationstræ og anetavle til udprintning).

Til det store stamtræ bør man vælge meget kraftigt papir i A3-størrelse. Man lader først børnene tegne en blyantsskitse og derefter males der med tørfarver af en god kvalitet. Til sidst kan man male med pensel og vand på tegningen, indtil den fremstår som en akvarel med nogenlunde jævne farver.

Det letteste er at have nogle selvklebende labels parat og lade eleverne skrive familie-medlemmernes navne på dem, inden de sættes på den tørre tegning af stamtræet. Hvis nogle af børnene også har kopier af gamle billeder, kan de limes fast de rigtige steder.



Arbejdet med det håndtegnede stamtræ kan tage nogen tid for eleverne – både på skolen og hjemme.

Stamtræ på edb

"Dig Selv"-programmet giver også mulighed for, at eleverne kan opbygge et stamtræ med fire generationer, inklusive elevens egen generation. Der er dog ikke tale om et stamtræ i klassisk forstand, da det ikke er muligt at angive relationerne mellem de forskellige personer ved linjer imellem personerne; personerne kan i stedet placeres som 'blade' på fire generations-etager i stamtræet.

Selv om stamtræet er meget enkelt at arbejde med, skal børnene naturligvis have demonstreret, hvordan de trækker et blad op for at skabe en ny person i træet, og hvordan de redigerer oplysningerne om den pågældende person. De kan indtaste personens navn og personens relation til dem selv (fx søster, mor, onkel, farbror, fætter osv.), og der er plads til, at de kan skrive andre interessante oplysninger om personen. Der kan også knyttes et billede til hvert enkelt blad – et digitalt foto eller et indskannet billede fra 'gamle dage' vil være velegnet.

Det vil være oplagt at give hver enkelt elev sin egen elev-fil (og programmet) med hjem, så man i familiens kreds kan hjælpes ad med at fylde blade på træet. Denne hjemmeopgave kan give anledning til mange hyggelige stunder, hvor også familiens fotoalbum kommer frem, således at der kan komme billeder på de forskellige personer, og således at eventuelle anekdoter og andre interessante oplysninger

om familiens medlemmer kan blive tastet ind i stamtræet.

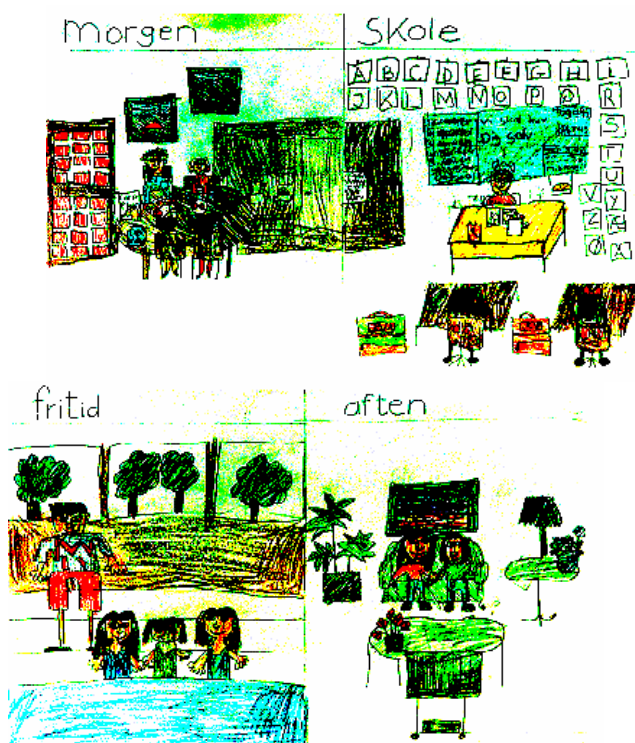
Ved udformningen af programmet blev det besluttet, at fire generationer var tilstrækkeligt, når man kun tager hensyn til familiens nulevende medlemmer. Erfaringen viser dog, at børnenes oplysninger undertiden rækker mindst én generation længere tilbage (når de har konsulteret mor og far), og eventuelle (tip)oldeforældre må derfor dele plads med bedsteforældrene på nederste etage i det digitale stamtræ.

Man kan naturligvis altid diskutere, om det er meningsfuldt både at lave stamtræet som almindelig tegneaktivitet og på computeren; hvis man ikke har tid til det – og ikke er presset af ydre omstændigheder – kan man naturligvis vælge at begrænse sig til én af delene. Det elektroniske stamtræ er dog ubetinget lettere at overskue – og rette i – end de håndtegnede stamtræer.

En dag som tegneserie

I dette værksted får eleverne udleveret et aflangt stykke papir på ca. 60 x 12 cm. Papiret deles ind i 4 billeder, som hver vedrører et fast tema: Morgenbordet, klasseværelset, fritiden og hjemmeaften. Opgaven består nu i at lave en sammenhængende tegneserie, hvor de fire tegneseriesituationer helst er positive: fx et hyggeligt morgenbord, en god situation i skolen, spændende aktiviteter i SFO'en, familiehygge ved fjernsynet.

Tegningen laves først med blyant og godkendes af læreren, inden den bliver farvelagt.



Hensigten med at lade eleverne arbejde med tegneserier er først og fremmest at få eleverne til at lægge mærke til, at de er sammen med mange forskellige personer i løbet af et døgn. Man foretager sig mange forskellige ting til forskellige tider med forskellige personer. Derfor skal det pointeres overfor eleverne, at alle personer og husdyr, der normalt forekommer i de nævnte omgivelser, skal være med på billederne i tegneserien (af praktiske grunde skal der nok ikke stilles samme strenge krav til situationen fra klassen).

Opgaven kan vise sig at være lidt vanskelig, fordi der ofte er brug for at tegne mere eller mindre perspektivisk. Hvordan ser fx et bord ud, når man både kan se bordbenene og det, der ligger på bordet - og samtidig skal have folk på stole rundt om det? Billedkunstfagligt lægges der op til en interessant snak, som eventuelt kan perspektiveres med billedeksempler fra forskellige tidsaldre. De elever, der når længst, vil få linjerne til at forløbe nogenlunde rigtigt i et isometrisk perspektiv.

Men i forhold til den overordnede overskrift for forløbet er det naturligvis indholdet, og ikke elevernes mere eller mindre vellykkede forsøg på at tegne i et rumligt perspektiv, der er det interessante. Derfor lægger de færdige tegneserier op til en god og interessant snak i klassen om elevernes sociale relationer i deres dagligdag.

Børn i gamle dage

Børn lever naturligvis i høj grad i nuet, men de fleste børn holder samtidig meget af at høre om "gamle dage" - og især om, hvordan børn havde det før i tiden. Her kan båndbogen om "Tudemarie" være et godt materialevalg til lytte-værkstedet, hvor en gruppe ad gangen kan sidde og lytte til historien. Hvis man råder over hovedtelefoner, kan det koncentrere lytningen yderligere; erfaringsmæssigt kan en gruppe elever i 2. eller 3. klasse sagtens sidde stille og roligt og høre hele denne historie læst op - to båndsider!

Som en integreret danskaktivitet kan man derefter lade gruppen hjælpe hinanden med at huske og nedskrive handlingen. De svære ord kan de hjælpe hinanden med, eller spørge læreren om. Der vil selvfølgelig være stor forskel på, hvor meget de enkelte elever får skrevet, men alle kan fortælle lidt om "Tudemarie". En billedordbog med navneord kan være en stor hjælp til gruppen.

Et værksted med båndbog kan være et godt oplevelsessted, hvis indholdet passer til emnet og målgruppen, og samtidig giver det lærerne tid til at få andre og mere støttekrævende aktiviteter til at fungere. Dette er en vig-

tig overvejelse ved et værkstedsprojekt, hvor så mange aktiviteter er i gang på samme tid.

Spil fra gamle dage

På Nationalmuseet kan man købe nogle gamle spil: Næsespil, Billedlotteri og Æskespil. I dette værksted kan børnene opleve en tid, hvor man ikke havde computerspil - svært at forestille sig for nutidens elever!

Især billedlotteriet har en masse gammeldags tegninger, der er egnede til at vække børnenes interesse. De giver også læreren en velkommen anledning til både fortælling, ordforklaringer og begrebsudvidelser - mange af tingene har børnene aldrig hørt om før.

Man kan overveje, om man vil opfordre børnene til at tage gamle ting med hjemmefra til fremvisning og diskussion i klassen. En anden mulighed er en udflugt til det lokale egnsmuseum, som ofte har en samling af legetøj fra gamle dage.

Hvis man har de ydre rammer til det - og tilstrækkeligt med lærerresurser - kan man også inddrage gamle lege. Det er vist efterhånden et kendt fænomen, at den "nedarvede" legekultur er blevet fattigere - blandt andet fordi børnenes fritidsliv er blevet meget velorganiseret og fordi der er færre børn - og færre generationer af børn - til stede i børnenes nærområde, således at den traditionelle overlevering af lege fra børnegeneration til børnegeneration er blevet brudt.

Registrering af fritidsaktiviteter

Fritiden er som nævnt en vigtig del af børnenes sociale liv, og eleverne er i stigende grad engageret i planlagte fritidsaktiviteter - nogle vil endda sige, at de i for høj grad har fået sat deres fritid 'på skema'. Derfor kan det være oplagt at fokusere på denne side af elevernes sociale liv i forbindelse med emnet "dig selv".

Programmet giver mulighed for at lade eleverne markere deres fritidsinteresser/hobber på en meget enkelt måde på deres personlige sider. Læreren skal i forvejen beslutte sig for, hvilke fritidsaktiviteter, det ville være relevant at lave statistik på (eleverne kan eventuelt inddrages i beslutningen). De valgte aktiviteter kommer frem som afkrydsningsmuligheder, når børnene går ind på deres personlige hobbyside. Selve afkrydsningen er hurtigt overstået, da man blot skal klikke ud for det man "går til".

Afkrydsningerne kan siden bruges til statistik på programmets statistiksider; her kan man dels få at vide, hvordan eleverne fordeler sig på de udvalgte fritidsaktiviteter, dels få talt op, hvor mange elever der går til 5, 4, 3, 2, 1 eller 0 ting i deres fritid.

5. Statistik

Da denne del af programmet præsenterer optællingerne som søjlediagrammer på skærmen, lægges der op til en anden og mere (lærer)styret arbejdsform end den værkstedsundervisning, der forslås brugt i den øvrige del af undervisningen i emnet "dig selv", og hvor eleverne en stor del af tiden kunne arbejde på egen hånd. Det har – ikke uventet – vist sig, at eleverne ikke uden videre får noget ud af at kigge på de forskellige søjlediagrammer. Der skal med andre ord en målrettet undervisningsindsats til fra lærerens side for at få børnenes opmærksomhed og nysgerrighed rettet mod diagrammerne. Statistikdelen af programmet stiller derfor nogle muligheder til rådighed for underviseren, men læreren må selv tilrettelægge undervisningsforløbet og tage stilling til, hvordan datamaterialet skal benyttes. Der stilles med andre ord lidt andre krav til læreren end i de øvrige aktiviteter på computeren.

Man kan både vælge at arbejde med statistiksidens som fællesaktivitet på storskærmen og som individuelle elevaktiviteter – eller begge dele. Hvis man har mulighed for at få skærm billedet op på en storskærm kan man meget lettere få en diskussion i gang i klassen om betydningen af de forskellige grafer.

Men eleverne kan også selv arbejde med statistikken. Som nævnt vil elever i denne alder nok ikke af sig selv gå på jagt efter interessante oplysninger i statistikken, men de kan ledes på vej ved hjælp af nogle spørgsmål fra læreren (hvis der arbejdes i plenum) eller af nogle konkrete og enkle opgaver, hvis eleverne arbejder to og to ved computeren med de fælles data; fx kunne man formulere spørgsmål af denne type til eleverne på et opgaveark:

- Hvor mange spiller fodbold?
- Hvor mange går til selvforsvar?
- Hvor mange går til sang eller svømning?
- Hvor mange piger er mellem 130 og 140 cm?
- Hvor mange drenge er mindre end 140 cm?
- Hvor mange elever vejer mellem 30 kg og 40 kg?
- Hvor mange elever har fødder > 30 cm?
- Hvor mange har fødselsdag i årets 3 første måneder?
- Hvilke måneder er der ingen fødselsdage?
- Hvem har fødselsdag i sommerferien?

Mens eleverne arbejder med opgaverne, må de selv finde ud af, hvilken graf, de skal kalde frem for at finde svarene.

Læsemappe

Som supplement til de nævnte værkstedsaktiviteter (og som mellemarbejde for elever, der venter på at komme videre i forløbet) kan der laves en læsemappe, som børnene kan arbejde med i perioder. I denne læsemappe kan man bl.a. placere tekster (fundet i relevant litteratur), der giver en god og letforståelig beskrivelse af skelettet og knoglernes funktion, hjertet og blodets kredsløb og lignende relevante emner, således at alle børnene stifter bekendtskab med et basisstof om deres krop.

Herved sikrer man sig også, at den daglige læsetræning bliver tilgodeset i den periode, hvor der arbejdes med "dig selv"-emnet.

Læsesiderne kan også inddrages i timer med klasseundervisning eller på tidspunkter i forløbet, hvor det af praktiske eller organisatoriske grunde er mindre hensigtsmæssigt at arbejde i værkstederne.

Afslutning og evaluering

Arbejdet med "dig selv" kan – hvis de mange værksteder realiseres – resultere i en mængde konkrete elevprodukter, og det bør derfor overvejes, om forløbet skal afsluttes med en lille udstilling for klassens forældre, som inviteres over på skolen til en "dig selv"-aften med præsentation af resultaterne og eventuelt også – med elevernes bistand – til afprøvning af nogle af de eksperimenter og oplevelser, som eleverne har haft undervejs i nogle af værkstederne. Målgruppen for en lille udstilling og fremlæggelse kunne naturligvis også være naboklassen.

Arbejdet bør evalueres sammen med eleverne på samme måde som andre omfattende emnearbejder, temauger eller projektforsøg. Denne evaluering – herunder form og omfang – tilrettelægges bedst af den enkelte lærer ud fra dennes erfaringer med klassen og ud fra de lokale traditioner for efterbehandling af undervisningsforløb.