

# Vejledning til

# Venskabsrummet



Venskabsrummet er et digitalt undervisnings- og læringsmateriale målrettet indskolingen, særligt 0.-3. klassetrin.

Venskabsrummet er udviklet af Filosofisk Praksis v. Louise Nabe-Nielsen i samarbejde med Rum for Undren v. Lho Høiris.

Venskabsrummet er udviklet med støtte fra **Undervisningsministeriets Udlodningsmidler.**

# Indhold

<b>Om Venskabsrummet</b> .....	3
Et tema om venskab .....	3
Formål med materialet .....	3
Kompetenceområder for børnehaveklassen .....	4
Fagrelatering og Fælles Mål .....	4
Eksempler på undervisningsforløb .....	5
<b>Pædagogikken</b> .....	6
Filosofi med børn .....	6
Den filosofiske samtale .....	7
At stille åbne spørgsmål .....	8
Eksempler på åbne, filosofiske spørgsmål .....	8
Tid til eftertanke og fordybelse .....	8
Hvem styrer samtalen? .....	9
Et materiale for <i>alle</i> børn .....	9
Hvordan holdes samtalen i gang? .....	9
Metodiske elementer .....	10
Det konkrete og det abstrakte .....	10
Eksempel på en filosofisk samtale .....	11
Afslutning af samtalen .....	11
Børnenes egen Tankebog .....	12
<b>Venskabsrummets indhold</b> .....	13
Undrekort .....	13
Morfars Værksted .....	14
Fortællinger .....	14
Børnene på Koldbakken .....	15
Tankeleg .....	15
Vejledninger .....	16
<b>Navigation i Venskabsrummet</b> .....	17
<b>Bilag 1: Brug af apps</b>	

# Om Venskabsrummet

Venskabsrummet er et tværfagligt, tematisk materiale målrettet indskolingen, særlig børnehaveklasse, 1.-3. klassetrin, samt SFO.

Vejledningen her beskriver, hvordan Venskabsrummet er opbygget, hvilke fagmål materialet knytter an til, samt hvilke pædagogiske begrundelser, der er for arbejdet.

## Et tema om venskab

Venskabsrummet handler om **venskab**, som er et tema, der vedkommer børn på mange måder.

Venskab er noget, der helt grundlæggende har relevans for os som mennesker. Det betyder, at alle børn enten har oplevet, set, erfaret eller i hvert fald tænkt tanker om venskab – uanset hvor forskellige de er.

Men temaet venskab giver også associationer til mange aspekter af mere negativ karakter, fx mobning eller ensomhed.

Det er vigtigt at fremhæve, at målet med Venskabsrummet ikke er at belære børn om, hvad der er rigtigt og forkert i forhold til venskab, men derimod at åbne for børnenes tanker og lade dem dele deres tanker. Kun i mødet med forskellige måder at tænke på, vil børn få styrket deres egen tænkning og dømmekraft, og dette er en forudsætning for overhovedet at kunne vurdere, hvad der er rigtigt og forkert.

I arbejdet med Venskabsrummet møder børnene ikke kun hinandens tanker, men også de tanker, som udtrykkes gennem materialets **Undrekort** og **Fortællinger**. Dermed vil arbejdet give anledning til en stor variation af tanker om netop venskab – og således give børnene nye erfaringer, som de kan tage med sig i deres konkrete møder med venskab.

## Formål med materialet

Formålet med Venskabsrummet er, at eleverne:

- udvikler og italesætter egen tænkning
- udvikler en kritisk og kreativ tilgang til verden
- lærer at stå i et åbent forhold til verden og dens mangfoldighed
- oplever sig selv som en betydningsfuld del af et fællesskab
- oplever at fællesskabet er betydningsfuldt for den enkelte
- lærer at fordybe sig og forfølge en form for fælles undren
- oplever, at venskab er et komplekst begreb, hvortil der knytter sig mange tanker og forståelser

I afsnittet om "Pædagogikken" kan man læse mere om, hvilke pædagogiske overvejelser og tanker, som ligger bag udformningen af Venskabsrummet. I disse afsnit vil materialets formål derfor også skinne igennem.

## Kompetenceområder for børnehaveklassen

Når materialet anvendes i børnehaveklasser er det særligt følgende kompetenceområder og -mål, som er i spil.

### Børnehaveklassen, relevante kompetenceområder og -mål:

- **Sprog:** *Eleven er opmærksom på forskellige måder at anvende sprog på.*
- **Kreative og musiske udtryksformer:** *Eleven kan udtrykke sig i billeder, musik og drama.*
- **Krop og bevægelse:** *Eleven kan foretage valg, der styrker og udvikler kroppen.*
- **Engagement og fællesskab:** *Eleven kan bidrage til fællesskabet og drage omsorg for sig selv og andre.*

## Fagrelatering og Fælles Mål

I kraft af Venskabsrummets tematiske karakter har det både fagligt potentiale, idet det kan anvendes i nogle specifikke fag, og også tværfagligt potentiale, idet det kan anvendes på tværs af flere fag. Endelig kan materialet også anvendes i Understøttende Undervisning og i SFO-regi.

Arbejdet med Venskabsrummet er især relevant i fagene:

- **Dansk**
- **Kristendomskundskab**
- **Billedkunst**

### Dansk, relevante kompetenceområder og -mål efter 2. klassetrin:

- **Fremstilling:** *Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i nære og velkendte situationer.*
- **Fortolkning:** *Eleven kan forholde sig til velkendte temaer gennem samtale om litteratur og andre æstetiske tekster.*
- **Kommunikation:** *Eleven kan kommunikere med opmærksomhed på sprog og relationer i nære hverdagssituationer.*

### Kristendomskundskab, relevante kompetenceområder og -mål efter 3. klassetrin:

- **Livsfilosofi og etik:** *Eleven kan udtrykke sig om den religiøse dimension ud fra grundlæggende tilværelsesspørgsmål og etiske principper.*

### **Billedkunst, relevante kompetenceområder og -mål efter 2. klassetrin:**

- **Billedfremstilling:** *Eleven kan udtrykke sig i plane, rumlige og digitale billeder.*
- **Billedanalyse:** *Eleven kan samtale om egne og andres billeder.*
- **Billedkommunikation:** *Eleven kan kommunikere gennem billeder.*

Alle mål beskrevet ovenfor stammer fra forenklede Fælles Mål gældende for indskolingen. Som alt andet materiale opfylder Venskabsrummet ikke i sig selv *alle* mål for de pågældende fag, og må derfor suppleres med andre materialer.

På hjemmesiden [www.rumforundren.dk](http://www.rumforundren.dk) kan man i **Præsentationen** af Venskabsrummet læse mere om den forskning og viden, som ligger til grund for udarbejdelsen af Venskabsrummet.

## **Eksempler på undervisningsforløb**

Som supplement til Venskabsrummet findes desuden to forslag til undervisningsforløb, der inddrager ovenstående mål. Undervisningsforløbene findes i en printudgave i Venskabsrummets hovedmenu.

# Pædagogikken

Du sidder nu med vejledningen til **Venskabsrummet**, som er det første af vores **Undringsrum**. Vores materialer har fået dette navn, fordi vi først og fremmest arbejder for at give tid og rum til børns undren.

Venskabsrummet er tematisk opbygget. Det betyder, at man gennem arbejdet med materialet bevæger sig indenfor temaet venskab, kun med få afstikkere. Temaet er nøje udvalgt i forhold til dets bredde og filosofiske dybde, samt især i forhold til børns erfaringsverden.

Når man arbejder med Venskabsrummet, bevæger man sig ind i den retning i pædagogikken, der internationalt er kendt som filosofi med børn. Til denne retning knytter sig en række metodiske, formåls- og indholdsmæssige overvejelser og begrundelser. Disse er beskrevet i **Præsentationen**, som findes via [www.rumforundren.dk](http://www.rumforundren.dk).

I vejledningen her beskrives kort, hvilken pædagogisk tænkning, der ligger bag Venskabsrummet, samt især hvordan materialet konkret kan anvendes i indskolingen.

## Filosofi med børn

Børn undrer sig ofte over små og store ting. Det kan være ting, som de ser eller oplever, læser eller hører. Når de sætter ord på deres undren bliver det til udsagn som:

*Hvor stopper alting?*

*Hvem bestemmer farverne?*

*Hvorfor er jeg mig og ikke en anden?*

*Hvorfor kan jeg vide, at ikke alting er en drøm?*

*Hvornår er noget stort?*

I det øjeblik, hvor børn sætter ord på deres undren, bevæger de sig ind i det felt, som kaldes filosofi. Arbejder man specifikt med denne undren i en pædagogisk sammenhæng, er man i færd med at praktisere filosofi med børn.

At lade børn undre sig og give plads til denne undren, at tage børnenes undren alvorligt og skabe undringsfællesskaber mellem børn og voksne, er nogle af målene med Venskabsrummet. Det handler om at lade børn sætte ord på deres undren og tænkning og skabe sammenhænge, hvor børns forskellige tanker kan møde, udfordre og berige hinanden.

Børns undren er ikke bare kilde til kreativ tænkning og på sigt endda innovativ tænkning, men er også af stor betydning for barnets udvikling, selvforståelse, omgang med verden, ja, hele dannelsesproces. Det at undre sig er helt grundlæggende for mennesket, og det er derfor vigtigt at give plads til, at børn kan forfølge deres undren i de sammenhænge, som de indgår i.

Der er mange måder at arbejde med filosofi med børn på. Det er vigtigt at understrege, at det ikke handler om at lære børn om filosofi, men derimod om at give dem mulighed for selv at filosofere.

Som i andet pædagogisk arbejde kan man anvende bøger, billeder, erindringer, oplevelser, film, musik og meget andet som inspiration. I Venskabsrummet findes en mængde af disse materialer,

som alle skal inspirere til at filosofere med børn. Venskabsrummet bliver løbende udbygget med nye materialer og vejledninger.

I Venskabsrummet lægges der vægt på børns undren. Da denne imidlertid ofte er spontan og dermed også vil ske udenfor arbejdet med Venskabsrummet, anbefales det, at man også løbende praktiserer filosofi med børn. Måske kan der opstå en kort filosofisk samtale over madpakken, på skovturen eller ude på legepladsen. Eller måske kan man bede børnene huske på deres forundring, og så bringe den med ind i arbejdet med Venskabsrummet.

I det pædagogiske arbejde skal der være plads til børns undren i forskellige oplagte situationer – og ikke bare i de planlagte aktiviteter. Venskabsrummet er derfor tænkt som inspiration til i mere generel forstand at gøre institutionen eller skolen til et rum for børns undren og tænkning.

## Den filosofiske samtale

I arbejdet med Venskabsrummet lægges der stor vægt på samtalen og på børns sproglige formuleringer af deres undren og tænkning.

Da børns undren og tænkning imidlertid ikke i sig selv er sproglig, og for nogle bedre kan udtrykkes for eksempel kropsligt eller billedligt, giver Venskabsrummet også mulighed herfor. Flere af materialets indholdselementer lægger nemlig vægt på andre udtryksformer end kun de rent sproglige.

I alle tilfælde skal alle aktiviteter dog følges op af en samtale for derved at inspirere til en fælles undren. Via en fælles samtale møder børnene hinandens tanker og netop derfor har samtalen en særlig betydning.

I den filosofiske samtale, som er den samtaleform, hele materialet bygger på, er man altså nysgerrig efter at finde ud af, hvad man selv og andre tænker om forskellige ting. Man går på opdagelse i tænkningen og undersøger, udfordrer og udvikler tænkningen. Alt sammen i forsøget på at nærme sig et svar på de mange spørgsmål.

Man kan tale om en række forhold, som skal være opfyldt for at samtalen bliver filosofisk:

- Man taler om noget, som der ikke kun findes ét svar på
- Man stiller åbne spørgsmål
- Man lytter åbent og nysgerrigt til hinanden
- Man forfølger sin egen og andres undren
- Man er kritisk og undersøgende
- Man tager samtalen alvorligt
- Man giver tid til eftertanke og fordybelse

Disse forhold er ikke nødvendigvis opfyldt altid, men er snarere en del af en læreproces både for børn og voksne. Først når man over tid har arbejdet med Venskabsrummet og filosofiske samtaler, vil samtalerne blive mere eksemplarisk-filosofiske.

## At stille åbne spørgsmål

De spørgsmål, som stilles i arbejdet med Venskabsrummet, bør være åbne. Det betyder, at man ikke spørger om ting, som der kun findes ét sandt svar på, men derimod spørger om ting, som der kan findes mange svar på, netop fordi børn har mange tanker. Målet er derefter at undersøge svarene, dvs. tankerne, og sammen søge efter de bedste svar.

Selvom spørgsmålene skal være åbne, kan de godt umiddelbart give anledning til et simpelt ja- eller nej-svar. Men dette ja eller nej er så netop indgangen til den videre åbne samtale, hvor der kræves begrundelser og argumentation for svaret. Det vigtige er altså ikke, om svaret kan være ja eller nej, men derimod om svaret giver anledning til en videre filosofisk samtale.

Som voksen bør man hele tiden overveje, om det spørgsmål man stiller, er et spørgsmål, som man selv kender svaret på. Gør man det, er det ikke et åbent, filosofisk spørgsmål. Med andre ord skal den voksne altså være lige så åben og nysgerrig som børnene, for at samtalen er meningsfuld.

## Eksempler på åbne, filosofiske spørgsmål

Spørger man, hvad klokken er, eller om en løve er gul eller grøn, er det lukkede spørgsmål, hvor der forventes ét bestemt svar. Klokken er 9 og løven er gul. Den, der stiller spørgsmålene kender svaret og samtalen bliver dermed forhørsagtig.

Spørger man derimod om, hvad tid er, hvor tiden bliver af, hvor farver kommer fra, hvem der bestemmer farverne osv., er det åbne spørgsmål, som giver anledning til at lade børnene sætte ord på deres tanker. Her er der mulighed for at starte samtaler, som kræver børns undren og tænkning, og kun gennem samtalen kan man forstå og møde hinandens forskellige tanker.

Et tilsyneladende lukket, men samtidigt filosofisk spørgsmål, kunne være spørgsmål som "Er det godt at have venner?" eller "Kan man se uendeligt langt?" Her følger typisk et svar af typen "ja" eller "nej", men svarene giver samtidig anledning til at føre samtalen videre. "Hvad vil det sige, at noget er godt?" eller "Hvis du ikke kan se uendelig langt, hvor langt kan du så se – og hvornår kommer man til uendeligt?"

## Tid til eftertanke og fordybelse

I samtalen er det vigtigt at give tid til, at børnene kan tænke både over spørgsmålene, over hinandens svar og især over deres egne svar. Ofte vil man være tilbøjelig til at holde samtalen i gang med konstant tale, men det er vigtigt, at der arbejdes med at give tid til børnenes tanker. Det at skabe tid og rum for en samtale, hvor tænkningen kan få lov at arbejde i dybden, er også samtidig med til at træne og give tid til fordybelse. Både det at fordybe sig og give tid til eftertanke er elementer, som skal opøves over tid, samtidig med at det er af stor betydning for gennemførelsen af filosofiske samtaler.



## Hvem styrer samtalen?

I arbejdet med Venskabsrummet vil det være den voksne, som skal sikre den metodiske fremgang. Det betyder, at det er den voksne, der sikrer, at samtalen fastholdes på temaet venskab. Ofte vil børn få mange associationer til helt andre ting, og her er det den voksne, som må føre samtalen tilbage på rette spor.

Ofte vil det også være den voksne, der stiller spørgsmålene og dermed sætter gang i samtalen. Men målet er, at alle børn deltager i samtalen, og også at børnene selv stiller spørgsmål til hinanden. Dette kræver øvelse, men med tiden vil børnene føle sig trygge ved det og endda opleve, at de selv stiller bedre spørgsmål end mange voksne.

## Et materiale for *alle* børn

Uanset hvad man arbejder med i Venskabsrummet, er det helt grundlæggende, at alle børn deltager. Man kan vælge forskellige børnegrupper ud og arbejde med dem, men de børn, der deltager, skal alle deltage aktivt.

For at alle børn kan deltage aktivt, må man tage nogle pædagogiske valg. Man kan vælge at spørge børnene på skift, lade dem sidde eller stå i rundkreds og spørge dem i rækkefølge eller noget helt tredje. Det er grundlæggende for materialet, at ingen børn sidder tilbage uden at have sat ord på deres tanker.

I mange situationer er man tilbøjelig til at undlade at spørge visse børn, enten fordi de er generte eller ikke bryder sig om at sige noget i et fællesskab. Ved i stedet at fastholde, at alle børns tanker om venskab er vigtige og rigtige, vil man imidlertid opleve, at børnene med tiden føler sig trygge og faktisk oplever, at de har betydningsfulde og relevante tanker at byde ind med. Når der ikke er ét sandt svar, er der heller ikke fare for, at svaret er forkert.

## Hvordan holdes samtalen i gang?

Samtalen sættes i gang som følge af Venskabsrummets forskellige aktiviteter. Nogle gange tager samtalen sit afsæt i et billede (Undrekort) eller en historie (Fortælling), andre gange i børnenes eget arbejde med temaet (Morfars Værksted).

Hvis børnene selv ytrer sig om temaet, er det et oplagt afsæt for samtalen. Ellers må den voksne selv komme med spørgsmål, som kan inspirere børnene til undren.

I samtalen inddrages alle børn. Det er vigtigt, at samtalen ikke bliver et forhør, hvor alle skal svare på den voksnes spørgsmål, men at den derimod udvikler sig løbende. Derfor skal der lyttes aktivt til de svar, som kommer og gerne lade svarene give anledning til nye spørgsmål. På den måde kan samtalen føre i mange retninger – indenfor temaet vel at mærke – og børnene oplever, at de selv er med til at styre samtalen.

I samtalen bør man være både åben og kritisk overfor svarene. Det skal foregå på den måde, at der samles op på, hvad børnene svarer og som følge heraf kan der komme modspørgsmål. Dermed op-

lever børnene, at deres svar tages alvorligt, og at deres svar ikke er ligegyldige, men at der skal kunne argumenteres for dem.

## Metodiske elementer

Når der arbejdes med børns undren og tænkning gennem Venskabsrummet, anvendes en række forskellige metodiske elementer.

Som beskrevet knyttes der an til, at børnene udtrykker deres tanker på flere forskellige måder, bl.a. via brug af kulturens billeder, egne fotos, tegninger, rollespil og i særdeleshed via sproget.

Det er grundlæggende for Venskabsrummet, at børnene indgår i fællesskaber, enten i hele arbejdsprocessen eller som minimum i samtalerne.

I selve samtalerne indgår en lang række metodiske elementer. Disse indgår på kryds og tværs i de forskellige dele af materialet, og benyttes hvor de er meningsfulde.

Der er for eksempel flere steder tale om begrebsanalyse, hvor der sættes fokus på børns forståelse af begreber. Der er også tale om anvendelsen af en komparativ tilgang, hvor der er fokus på kategorisering og systematik. Ofte indgår også etiske elementer, hvor børnenes skal tænke over, hvordan de ønsker eller mener noget skal være, og endvidere er der fokus på argumentation og kritik, forstået som retoriske elementer, der skal styrke børnenes sprog og udvikle deres tænkning. Endelig skal den mere kreative tilgang også fremhæves, fordi der mange steder i materialet lægges op til, at børnene skal fantasere og tænke udover det tilsyneladende mulige.

## Det konkrete og det abstrakte

For at samtalen bliver vedkommende for børnene, er det relevant at lade børnene inddrage deres egne erfaringer. Det giver samtidig tryghed for børnene og gør dermed samtalen nemmere.

Det er dog vigtigt samtidig at få samtalen op på et mere abstrakt, dvs. et generelt plan, hvor børnenes personlige erfaringer gøres almene.

Da Venskabsrummet præsenterer nogle forskellige perspektiver på temaet venskab, bl.a. gennem billeder og fortællinger, vil det endvidere være relevant at lade samtalen handle om disse udtryk.

Dermed kan man sige, at der er tre lag i samtalen, som dukker op skiftevis, når det er relevant:

- Venskabsrummets udtryk (Niveau 1)
- Børnenes erfaringsverden (Niveau 2)
- Et alment niveau (Niveau 3)

I arbejdet med Venskabsrummet er det vigtigt, at niveau 3 er med i alle samtaler. Det er kun på niveau 3, at samtalen får en overordnet, filosofisk karakter. Når man ikke det niveau, vil samtalen mere have karakter af meningsudveksling, smag og behag eller konkret problemløsning.

## Eksempel på en filosofisk samtale

Følgende er et eksempel på en samtale som følge af arbejdet med Venskabsrummet. I samtalen er i parentes bemærket, hvilke niveauer, samtalen befinder sig på.

Børnene præsenteres for undrekortet med Sigrid og Løven.

Voksen: På billedet ser I Sigrid og løven. Tror I de er venner? **(Niveau 1)**

Barn 1: Ja, for de ser glade ud. **(Niveau 1)**

Barn 2: Ja, og de holder om hinanden. **(Niveau 1)**

Voksen: Så man er venner, hvis man er glade og holder om hinanden? **(Niveau 3)**

Barn 3: Ja, eller hvis man bare godt kan lide hinanden. **(Niveau 3)**

Voksen: Okay. Kan der være andre måder, man kan se, om nogen er venner på? **(Niveau 3)**

Barn 4: Ja, altså, hvis nu man leger sammen. Så er man også venner. **(Niveau 3)**

Voksen: Er man så altid venner med dem, man leger med? **(Niveau 3)**

Barn 4: Nej, ikke altid. Nogle gange leger jeg også med nogle, som ikke er mine venner... **(Niveau 2)**

Barn 5: Ja, så er man bare kammerater. **(Niveau 3)**

Voksen: Hvad tænker I andre? Når I leger med nogen, er de så jeres venner eller jeres kammerater? **(Niveau 2)**

Osv.

## Afslutning af samtalen

Målet med den filosofiske samtale er at undersøge og stræbe efter nogle gode svar på de mange spørgsmål. Det er ikke et mål at nå til enighed eller gå på kompromis, men derimod at få så mange meningsfulde dimensioner og tanker frem som muligt.

Når der ikke er givet ét sandt svar på spørgsmålene, vil mange være tilbøjelige til at mene, at samtalen ikke er lykkedes. Men her må man holde fast i, at det at undersøge svarene i sig selv er målet, og at netop de mange forskellige tanker er med til at lære børn at stå i "det åbne". Gennem mødet med forskellige tanker, hvad enten tankerne er forskellige som følge af forskellig kultur, sprog, erfaringer eller noget andet, så er netop forskelligheden et udtryk for den mangfoldighed, som børn igen og igen vil møde.

Samtalen afsluttes ved at lave en opsamling. Her skal man prøve at fremføre de forskellige tanker, som er kommet frem gennem samtalen. Disse kan man så vende tilbage til, når man igen har en samtale om samme tema.

Det er også vigtigt at tage børnenes oplevelse af aktiviteten og samtalen alvorligt. Spørg derfor altid ind til, hvad børnene synes om aktiviteten og samtalen, og om der er ting, der skulle have været gjort anderledes.

## Børnenes egen Tankebog

I de tilfælde, hvor børn laver deres egne "produkter" som en del af arbejdet med Venskabsrummet, fx hvis de laver udklip, tegninger eller fotos, kan de bruge en **Tankebog**, dvs. en form for portfolio-mappe, til opbevaring af deres ting. Tankebogen skal forstås som en bog, hvori børnene kan samle deres tanker og derigennem opleve, at deres arbejde huskes og at tankerne udvikler sig gennem arbejdsprocesserne. Tankebogen er beskrevet særskilt i Venskabsrummets hovedmenu.

# Venskabsrummets indhold

Venskabsrummet har følgende **indhold**:

- Børnene på Koldbakken
- Undrekort
- Morfars Værksted
- Fortællinger
- Tankeleg

Desuden indeholder Venskabsrummets hovedmenu en række **vejledninger**:

- Vejledning (denne)
- Forløb I og II
- Hjælpespørgsmål
- Tankebog
- Printfunktion (kopiark til børn)

Alt indhold bliver løbende udbygget og opdateret, så materialet altid er funktionelt og indeholder de bedste muligheder for at arbejde med børns undren og tænkning.

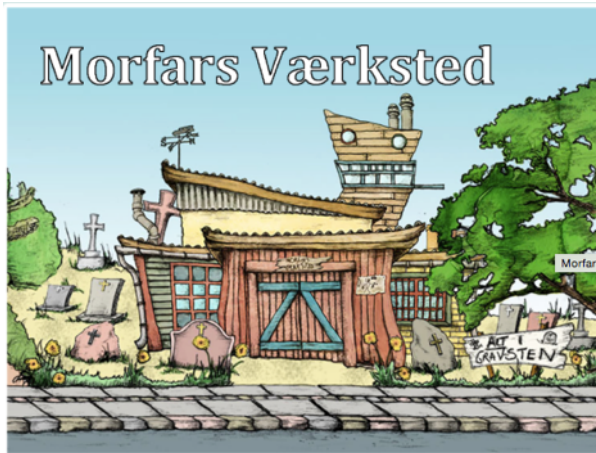
## Undrekort



Undrekortene er en række billeder, som viser forskellige aspekter indenfor temaet venskab. Med Undrekortene lægges der op til fælles samtaler om venskab, med inddragelse af forskellige undertemaer, fx tillid, kærlighed og uvenskab.

Undrekortene skal opfattes som nogle forskellige kulturelle udtryk for venskab. De skal både vise forskellige aspekter af venskab og samtidig inspirere børnene til selv at få tanker om venskab.

## Morfars Værksted



I Morfars Værksted kan børnene arbejde med venskab på mange forskellige måder og med inddragelse af mange forskellige undertemaer.

For nogle børn kan det være nemmere og for andre kan det være sværere at udtrykke deres tanker gennem fx billeder eller kroppen.

Uanset aktivitetens indhold skal den afrundes med en fælles samtale for derved at få italesat og delt de tanker, som man har forsøgt at udtrykke.

I Morfars Værksted findes følgende oplæg til aktiviteter:

- Tegnekort
- Find og klip kort
- Fotokort
- Rollespilskort
- Påstandskort
- Begrebskort
- Fantasikort

## Fortællinger



Fortællingerne skal ses som en række forskellige udlægninger af, hvad venskab er eller ikke er. I fortællingerne møder man både opfattelser, som man kender, men måske også nogle, man er uenige i eller synes er forkerte. Børnene bliver gennem fortællingerne konfronteret med andre tanker om venskab end de måske selv har.

Fortællingerne lægger op til fælles samtaler om venskab. Man kan eventuelt supplere arbejdet med at lade børnene illustrere fortællingerne.

## Børnene på Koldbakken



Børnene på Koldbakken er navnet på de børn og det univers, som hele materialet er bygget op omkring. Her møder vi en række karakterer, der på forskellig måde appellerer til børn. Efterhånden som man lærer børnene på Koldbakken bedre at kende, vil der være større fortrolighed med materialet. Det er derfor relevant løbende at have samtaler om Koldbakke-universet og også så vidt muligt lade børnene være medskabere af dette fantastiske sted.

## Tankeleg



Tankeleg er et indholdselement, som ikke kun handler om venskab. I Tankeleg er der fokus på at lege med tanken, dvs. at prøve at lege med at tænke det umulige. Denne øvelse sætter gang i børns fantasi og hjælper til at skabe den åbenhed, som kræves i arbejdet med Venskabsrummets øvrige indhold.

Tankeleg er tænkt som et legende element, der kan sætte gang i fantasien og måske inspirere til undren på nye og anderledes måder. Dette indholdselement kan bruges når som helst, enten som opstart på dagens arbejde med Venskabsrummet, som afslutning eller undervejs, når man trænger til at slippe tankerne fra venskabsarbejdet.

Der er ikke nogen vejledning til tankeleg, fordi det står helt åbent, hvordan man ønsker at bruge det. Man kan lade børnene arbejde gruppevis med tankelegs-spørgsmålet, have en fælles samtale, lade dem tegne deres tanker eller noget helt fjerde.

# Vejledninger

Velkommen  
Børnene på Koldbakken  
Indhold ▾  
Vejledninger ▲  
Forløb I (pdf)  
Forløb II (pdf)  
Vejledning (pdf)  
Hjælpe spørgsmål (pdf)  
Tankebog (pdf)  
Videovejledning (link)  
Print ▾  
Log ud

I Venskabsrummets **hovedmenu** er der adgang til en række vejledninger, som frit kan printes og anvendes sammen med Venskabsrummet.

**Forløb I** og **II** kan bruges som inspiration til arbejdet med Venskabsrummet konkrete indhold.

Forløb I er tænkt som en måde at starte arbejdet på, og man kan enten følge hele forløbet eller bruge det som afsæt. Forløb II viser, hvordan man kan integrere nogle udvalgte apps i arbejdet med Venskabsrummet. Her kan man også lade sig inspirere eller gennemføre hele forløbet.

**Vejledning** (denne).

**Hjælpe spørgsmålene** er en samling af de spørgsmål, som ellers indgår i materialets info-funktion. Hjælpe spørgsmålene kan printes og bruges direkte i arbejdet med en konkret aktivitet i Venskabsrummet.

**Tankebogen** er beskrevet som en A4 mappe, hvori børnene kan indsætte deres egne tanker for så vidt, som de er udtrykt gennem tegninger, udklip, fotos eller lignende.

Tankebogen kan være et godt portfolio-redskab, hvori børnene løbende kan samle deres tanker og dermed mere målrettet arbejde med temaet venskab.

Tankebogen kan udformes som man ønsker og som man synes det er hensigtsmæssigt. Det er muligt at tilkøbe nogle forsideklistermærker og indstiksark til mappen, som er rettet mod Venskabsrummets forskellige aktiviteter/øvelser.

Man kan også vælge at arbejde med en digital Tankebog. Dette kan man læse mere om via Venskabsrummets hovedmenu.

**Print** er en række tegninger af børnene og husene på Koldbakken. Disse kan frit printes og bruges som led i arbejdet med Venskabsrummet. Der er mulighed for at farvelægge billederne og skrive til dem.



# Navigation i Venskabsrummet

Venskabsrummet børn anvendes ved hjælp af projektor eller Smartboard for at alle børn kan følge med i navigationen og i fællesskab se indholdet.



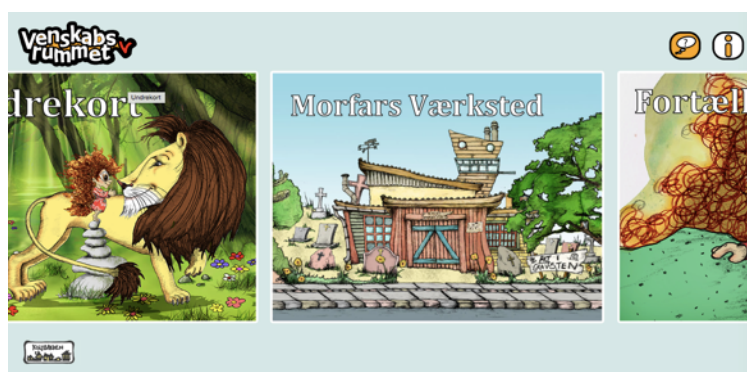
## Velkomstsiden.

Velkomstsiden er en form for pauseskærm, som kan vises, mens børnene sætter sig.

Herfra kan man høre en præsentation af Venskabsrummet via play-ikonet.

Man kan gå direkte til **indholdet** via pilen.

Eller man kan besøge **børnene på Koldbakken** via byskiltet.



**Indholdet** findes via klik på pilen på velkomstsiden.

Her kan man navigere mellem materialets indholdssider, som består af:

- Undrekort
- Morfars Værksted
- Fortællinger

I hver af indholdselementerne, kan man gå videre til undermenuer, som derefter fører til selve materialet.



**Børnene på Koldbakken** findes via på byskiltet.

Herfra kan man besøge børnenes huse og læse og høre mere om børnene og universet i Venskabsrummet.



**Hovedmenuen** åbnes ved klik på ikonet **Venskabsrummet**.

Hovedmenu-ikonet findes på alle sider. Her kan man finde en oversigt over Venskabsrummets samlede indhold, vejledninger og printmaterialer.

Det er også her, man logger ud af UNI Login.



**Info** findes på alle sider, og er en hjælpefunktion rettet specifikt mod den side, man befinder sig på.

I info-menuerne kan man finde oplysninger om aldersgruppe, brug af ekstra materialer, tidsforbrug, organisering, samt en række hjælpespørgsmål til samtalen.



**Tankeleg** er også en indholdsfunktion, der findes på alle sider. Indholdet er en pop-up, der ligger sig ovenpå den side, man i forvejen er på.



De fleste sider har endvidere **pilefunktioner** og **tilbage-til-menu** funktioner, som alle anvendes i navigationen.

# Bilag 1: Brug af apps

I Venskabsrummet er der flere steder beskrevet, hvordan man kan benytte en række forskellige apps, når der arbejdes med materialet.

Nedenfor følger en vejledning til de basale funktioner i iPad'ens **kamera** samt til følgende apps: **Book Creator for iPad, Puppet Pals Directors Pass** og **LEGO Movie Maker**.

## iPad'ens kamera

*Brug iPad'ens kamera til at tage billeder og film med.*

Åbn app'en **Kamera**.

Vælg i højre side om du vil tage billeder eller optage film. Tryk på den runde, hvide knap, når vil starte optagelsen/tage billedet. Skærmen kan vendes ved at trykke på kamerasymbolet i øverste højre hjørne.

Når du har taget et billede eller lavet en optagelse, kan du gå til kamerarullen ved at trykke på miniature-billedet i nederste højre hjørne. Du kan også gå direkte ind i app'en **Fotos**, hvor alle billeder og film nu ligger.

## Book Creator

*Lav din egen bog eller portefølje med billeder, lyd, tekst, tegninger og film.*

Åbn app'en **Book Creator**.

Tryk på **New Book**. Vælg hvilket format din bog skal have ved at trykke på en af mulighederne. Den første side du ser er bogens forside kaldet **Cover**.

Vælg en baggrundfarve ved at klikke på i i øverste højre hjørne og derefter på **Page color**. Tryk på bogens side for at vende tilbage til siden med den nye farve.

Tryk på **+** i øverste højre hjørne. Fra denne menu kan du:

- Vælg et billede eller en film fra **Photos** (din kamerarulle). Du kan formindske og forstørre billedet ved at trække det i hjørnerne, og du kan bytte rundt mellem billeder ved at trække dem med en finger.
- Tage et nyt billede ved at trykke på **Camera**.
- Tegne eller skrive ved at trykke på **Pen**. Herefter kan du vælge farve, stregtykkelse og viskelæder. Tryk på **Done**, når du er færdig med at tegne. Tegningen kan flyttes rundt vha. en finger og kan forstørres ved at trække i punkterne i siden af feltet.
- Tilføje tekst ved at trykke på **Add Text**. Når du har skrevet tekst trykker du på **Done**. Tekstfeltet kan flyttes rundt vha. en finger og kan forstørres ved at trække i punkterne i siden af feltet.

- Tilføj lyd ved at trykke på **Add Sound**. Du kan nu optage en lyd ved at trykke på **Start Recording**. Ønsker du at bruge den optagede lyd trykkes på **Yes**.

Når du ønsker en ny side i din bog, trykker du på pilen > i højre side. Du kan nu lave flere sider på samme måde som forsiden.

Når du er færdig kan du trykke på **My Books** i øverste venstre hjørne af skærmen for at se dine bøger.

Ved at klikke på del-ikonet  kan du gemme eller sende din bog, fx i pdf-format.

## Puppet Pals Directors Pass

*Lav dit eget dukketeater.*

Åbn app'en **Puppet Pals**.

Tryk på **Press to Start**.

Vælg herefter de personer, som skal være med i skuespillet ved at trykke på dem. Du kan vælge personer fra app'ens eget galleri eller du kan vælge dine helt egne billeder.

Hvis du vil bruge egne billeder skal du trykke på **Add Actor from Photo**.

Du vælger et billede fra din kamerarulle ved at trykke på **Choose Existing Image**. Vil du tage et nyt billede, skal du trykke på **Take a Photo**.

Når du har valgt eller taget et billede kan du vha. et tryk på **move** forstørre eller formindske dit billede og derefter vha. et tryk på **cut** skære personen ud. Når billedet er færdigt trykker du på **accept**.

Gentag hvis du vil bruge flere billeder.

Nu kan du vælge dine personer til dit skuespil ved at markere dem med et grønt flueben. Tryk på **next**.

Vælg nu de baggrunde, du ønsker at benytte i skuespillet. Du kan også tilføje baggrunde fra din kamerarulle eller tage nye baggrundsbilleder på samme måde som ved billeder af personer. Tryk på **next**.

Nu kan du placere de personer på scenen, som skal starte skuespillet ved at trække dem med din finger og gøre dem større eller mindre med to fingre. Ligeledes kan du vælge den baggrund, som skal være på ved skuespillets begyndelse ved at trykke på en af tæppeduskene øverst på skærmen.

For at optage trykker du på den **røde** optageknap, og så indtaler du de forskellige personers stemmer, mens du bevæger personerne med dine fingre. Husk at lave sceneskift/ny baggrund og husk at skifte personerne ud på scenen. Du kan pause indimellem. Når skuespillet er færdigt, trykker du på **stopknappen**.

Tryk nu på **gem**-symbolet og navngiv animationsfilmen. Tryk på **Save**. Du kan nu finde og se dine film ved at trykke på **Saved Shows**. Tryk på **export** for at eksportere dine film til kamerarullen, og herfra kan du så vedhæfte dem til fx en e-mail.

# LEGO Movie Maker

*Lav din egen film med brug af små figurer.*

Åbn app'en **LEGO Movie Maker**.

Tryk på **Make a movie**.

Vælg baggrund til din films forside ved at klikke på et af billederne i højre side. Klik derefter på den markerede firkant. Nu kan du give din film en titel ved at skrive i feltet **Title** og i feltet **Name** kan du skrive navnet på den eller dem, der har instrueret filmen. Klik på **Done** når du er klar til at gå videre.

Hold iPad'en så du kan begynde at tage billeder. Hver gang du har et motiv trykker du på skærmen og tager derved et billede. Når du har taget alle de billeder, som skal være med i din film, trykker du på **Done**. Du kan godt tilføje flere billeder senere.

Nu vises dine billeder, dvs. din film nederst på skærmen.

Du kan tilføje flere billeder til filmen ved at trykke på **Add Frame** øverst på skærmen. Her kan du vælge nogle at tage nye billeder eller bruge nogle fra app'en. I app'ens billeder kan du også tilføje tekst. Du kan også tilføje musik ved at trykke på **Music** eller ændre på belysning og lign. ved at trykke på **Effects**. Hastigheden på filmen ændres ved at trykke på **Speed**. Husk at trykke på **Done** hver gang du har tilføjet noget. Du kan løbende afspille din film ved at trykke på **play**-ikonet.

Hvert billede kan også redigeres enkeltvist ved at markere det nederst på skærmen og trykke på **Edit**. Du kan nu tilføje lyde til hvert enkelt billede ved at trykke på **Add Sound** øverst på skærmen. Du kan herefter bruge lyde fra app'en ved at vælge **LEGO sounds** eller du kan lave dine egne lyde ved at trykke på **Record a new sound**. Når du har optaget en ny lyd finder du den i **My Sounds**. Når du har valgt en lyd til dit billede trykker du på **Done**. Du kan også vælge hvor lang tid hvert billede skal vises. Klik på **Duration** øverst på skærmen. Når du har valgt en længde trykker du på **Done**. Det samme gøres for alle billederne i filmen.

Når du har redigeret hvert klip trykker du på **Done**.

Tryk til sidst på **Save** for at gemme din film.

Hvis du vil se din film trykker du på **Movie Gallery**. Du kan også gemme din film på kamerarullen og herfra sende den med fx e-mail.