



DIALOGSPIL

SPILLEVEJLEDNING

Dialogspil om højt begavede elever

Et spil målrettet de fagprofessionelle i skolen – med et særligt fokus på højt begavede elever

Introduktion til spillets hvem, hvad og hvorfor?

Spillet er et samtale- og refleksionsværktøj til fagprofessionelle i og omkring skolen – lærere, pædagoger, vejledere/ressourcepersoner, skoleledere og PPR – som I kan bruge på fx teammøder, i vejlednings-fora eller ledelsesseminarer. Det er designet til at fremme refleksion og samarbejde blandt deltagerne, så I kan dele jeres erfaringer og perspektiver på, hvordan man bedst kan udvikle og tilrettelægge undervisning, som støtter højt begavede elever i deres læring og i klassefællesskabet.

Ambitionen med spillet er at give små vidensinput, som kan engagere jer i diskussion og refleksion over egne pædagogiske og didaktiske metoder og tilgange. Ambitionen er ligeledes, at de indsigter og planer, I indkredser under spillet, bliver til virkelighed i jeres daglige arbejde i form af små prøvehandlinger og eksperimenter.

Udgangspunktet for samtalen er en konkret case om en elev med høj begavelse, som I udvælger på forhånd, og spillet munder ud i en skriftlig plan, der skal hjælpe jer med at støtte elevens læring og trivsel.

Materialer

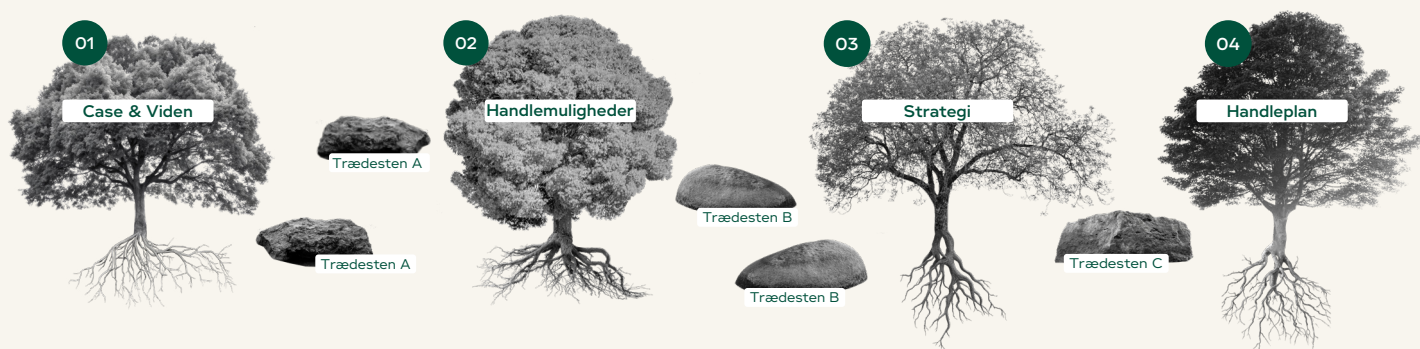
- Spillevejledning – som strukturerer processen og sikrer progression i samtalen.
- Spilleplade – der fungerer som et referat, planlægnings- og aftaleark.
- Case, videnskort og trædesten – inspirationskort med viden, eksempler og refleksions-spørgsmål.

Tidsforbrug

Forberedelsestid ca. 30 min.
Spilletid ca. 90 min.

Spillets opbygning

Spillet er bygget op om fire refleksionstræer med trædesten imellem (se spilleplade).



Hvert refleksionstræ har et overordnet fokus, som deltagerne drøfter. Under de respektive træer er der plads til at notere pointer og idéer fra drøftelsen. Efter spillet fungerer disse noter både som et referat af samtalen og som et planlægnings- og aftaleark for deltagerne.

Bevægelse fra et træ til et andet sker via trædesten, der fungerer som inspirationskort med viden, eksempler og yderligere refleksionsspørgsmål. Trædestenene tilbyder deltagerne konkrete værktøjer og inspiration til at komme videre i samtalen og bygger bro mellem refleksion og handling.

I spillet indgår følgende trædesten:



Trædesten B

- Abduktion
- Scenariedidaktik
- Gruppearbejde
- Børneperspektiver
- Dialogmøde med forældre



Trædesten B

- Co-teaching
- Samarbejdsflader
- Inkluder alle fag



Trædesten C

- Planlæg prøvehandling

Spillevejledning

Spillet faciliteres af en "spilleleder", som forbereder spillet, holder styr på tiden og skaber fremdrift i samtalen. Spillevejledningen skal læses af spillelederen og kan være god at have ved hånden undervejs i spillet.

Før spillet spilles

Spillelederen gør spillet klar og skal i den sammenhæng være opmærksom på følgende:

- Læs vejledningen godt igennem.
- Print al materiale til spillet (spilleplade, videns - og case-kort, trædesten og vejledning).
- Overvej hvilke funktioner som er repræsenteret i deltagerkredsen (fx klassens lærere, pædagoger, vejledere, ledere, PPR eller andre). Hvilke perspektiver skal I også huske at tænke ind undervejs? (fx elever og forældre).
- Trædesten kan vælges af spillelederen på forhånd, eller det kan besluttes af deltagerne i fællesskab ved opstart af spillet.

Spillelederen har en vigtig opgave undervejs i spillet: nemlig at stilladsere deltagerens refleksion over praksis og sikre, at alle stemmer kommer i spil i drøftelserne. Det er ligeledes spillelederens opgave at holde en stram tidsstyring.

Spillet spilles

Refleksionstræ 1: Case og viden

Case: Dialogspillet starter ved refleksionstræ 1, hvor casen præsenteres, fx af spillelederen. Herefter kortlægger deltagerne i fællesskab, hvordan casen ser ud fra forskellige perspektiver: Hvad oplever eleven selv? Hvad har lærerne observeret? Hvad siger forældrene? Osv.

Målet med casen-præsentationer er at komme godt omkring, hvordan den højt begavede elev kommer til udtryk i den konkrete praksis, og at få blik for hvilke udfordringer der evt. opstår i konteksten.

Notér på feltet under refleksionstræet:

- Pointer fra forskellige perspektiver.
- Hvad er udfordringen lige nu? For hvem?
- Hvilken overskrift vil I give jeres case?

Viden: Dernæst læses videnskortet om høj begavelse i skolen og fællesskabende didaktikker, som udgør det teoretiske afsæt for samtalens videre forløb. Tekstens pointe er, at nyere forskning viser, at mange højt begavede elever oplever at føle sig anderledes i skolen, men de leder ikke nødvendigvis efter ligesindede at spejle sig i – de vil bare rigtig gerne kunne være sig selv i klassefællesskabet. I stedet for at skabe nye særlige fællesskaber for udvalgte elever bør skolen have fokus på at åbne og understøtte fællesskabet i almenklassen for alle elever. Derfor peger dialogspillet på begrebet fællesskabende didaktikker, der handler om at udvikle elevernes faglighed samtidig med, at det sociale fællesskab i klassen styrkes via selve undervisningen.

Trædesten A

Læs de valgte trædesten og drøft refleksionsspørgsmålene.

Refleksionstræ 2: Handlemuligheder

Med inspiration fra trædestenene drøfter deltagerne bud på konkrete handlemuligheder. Hvad kan lærerne konkret gøre i praksis? Hvad bliver de inspirerede til? Hvordan kan vejlederen understøtte? Hvilke tiltag kan skoleledelsen igangsætte, og hvilken rolle spiller PPR? Målet er at åbne blikket for forskellige veje at gå uden at vælge én bestemt endnu.

Notér de vigtigste pointer og idéer på spillepladen under træet.

Trædesten B

Læs de valgte trædesten og drøft refleksionsspørgsmålene.

Refleksionstræ 3: Strategi

Med inspiration fra trædestenene formulerer deltagerne en fælles strategi for det videre arbejde: Hvordan kan der arbejdes med fællesskabet og differentiering i alle fag? Hvilke samarbejdsflader har vi? Og kan vi evt. finde flere? Hvordan skal vi samarbejde i undervisningen, når vi er flere fagprofessionelle i rummet? Hvilke konkrete indsatser skal der til, og hvad er vigtigst først?

Denne runde kræver, at alle deltagere tør prioritere og tage ansvar for at sætte ind, selv om hele systemet endnu ikke er på plads.

Notér de vigtigste pointer og idéer på spillepladen under træet.

Trædesten C

Læs trædestenen og brug den beskrevne proces til at planlægge en prøvehandling.

Refleksionstræ 4: Prøvehandling

Med afsæt i processen fra trædestenen planlægger deltagerne nu en eller flere konkrete prøvehandling i relation til casen.

Drøft og beslut:

- Valg af prøvehandling
- Konkret planlægning
- Aftaler og opfølgning

Brug pointer og ideer i noterne fra refleksionstræ 2 og 3 til at inspirere jer i planlægningen. Notér de vigtigste pointer og idéer på spillepladen under træet.

Gem herefter spillepladen og brug den som referat for jeres samtale og til at fastholde og følge op på jeres aftaler.

Tidsramme for dialogspillet

Herunder et bud på disponering af en tidsramme på 90 min.

Refleksionstræ 1: Case og viden	20 min.
Trædesten A	25 min.
Refleksionstræ 2: Handlemuligheder	
Trædesten B	25 min.
Refleksionstræ 3: Strategi	
Trædesten C	20 min.
Refleksionstræ 4: Prøvehandling	

Rigtig god fornøjelse med dialogspillet!