



education



Model

Metafor

Tanke

Dialog

Tankeprocess

Ekspedition

Byg Ide

Refleksion



Lærervejledning

til LEGO® SERIOUS PLAY™

Ekspeditionen



Indhold

Om denne vejledning til LEGO® SERIOUS PLAY™ Ekspeditionen	1
Sektion 1: SERIOUS PLAY Ekspeditionen	2
Indledning	2
Materialerne til Ekspeditionen	2
Oprids af Ekspeditionen som proces	3
Proceslederens rolle under Ekspeditionen	4
Proceslederens instruktioner til deltagerne	5
Forslag til proceslederens instruktion til deltagerne	6
Afslutning af Ekspeditionen	11
Sektion 2: SERIOUS PLAY Ekspeditionen som redskab i undervisningsforløb	12
Lærerens forberedelser	12
Tid	12
Grupperne	13
Plads	13
Lærerens valg af tema til Ekspeditionen	
– i relation til undervisningsmålsætninger	13
Anvendelse af Ekspeditionen i kontekst	
– undervisningsforløb med Ekspeditionen som redskab	15
Afslutning af Ekspeditionen	17
Bilag til anvendelsen af SERIOUS PLAY Ekspeditionen	18



Om denne vejledning til LEGO® SERIOUS PLAY™ Ekspeditionen

Denne vejledning har til formål at introducere SERIOUS PLAY Ekspeditionen og anvendelsen af metoden i undervisningen.

Vejledningen er opbygget som følger:

I sektion 1 introduceres SERIOUS PLAY Ekspeditionen. I denne sektion kan læseren endvidere finde information om rollen som procesleder.

I sektion 2 findes information om og tips til anvendelsen af SERIOUS PLAY Ekspeditionen i undervisning i skolen med elever i alderen 11 år og opefter.

Yderligere information, tips og måder at anvende Ekspeditionen på i undervisningen kan findes på SERIOUS PLAY Web.

Til sidst findes en sektion med bilag til brug i anvendelsen af SERIOUS PLAY Ekspeditionen.

Sektion 1: LEGO® SERIOUS PLAY™ Ekspeditionen

Indledning

SERIOUS PLAY Ekspeditionen er en ekspedition ind i deltageres Tankeverden. Ekspeditionen anvendes til udviklende refleksions- og dialogprocesser i grupper. Ved hjælp af Ekspeditionen får deltagerne mulighed for at reflektere over og tale om et udvalgt tema på en konstruktiv, kreativ og involverende måde.

Processen kræver en procesleder, som giver instruktionen til deltagerne.

Ekspeditionen henvender sig til grupper af personer, der er fyldt 11 år.

Deltagerne skal arbejde i grupper á 4 eller 5 personer.

En Ekspedition tager mellem 45 og 90 minutter at gennemføre.

Materialerne til Ekspeditionen

Til Ekspeditionen anvendes "SERIOUS PLAY Expedition Kit" og "SERIOUS PLAY Reflections Kit".

Hvert af disse gruppesæt indeholder materiale til 5 deltagere.

Sættene indeholder følgende:

"SERIOUS PLAY Expedition Kit":

- 1 Ekspeditionsplade, der beskriver Ekspeditionens proces skridt for skridt.
- Opgavekort.

• Kortenes overskrift

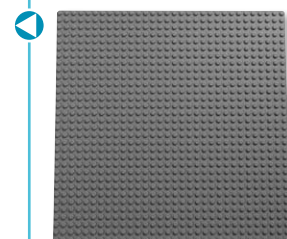
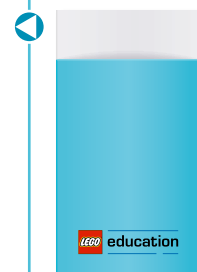
• Kortenes opgavetekst

• Kortenes tema



- 1 kortholder (lomme) til Opgavekortet. Heri placeres alle Opgavekort i det sæt, man ønsker at anvende. Placer kortene i kortholderen i den rigtige rækkefølge med kort 1A øverst, og derefter kort 1B, kort 2A, osv.

- 1 stor byggeplade til fælles brug (lægges i midten af Ekspeditionspladen).



- 1 timeglas (timeglasset skal opbevares tørt og ikke for koldt for at sikre, at sandet løber jævnt).



"LEGO® SERIOUS PLAY™ Reflections Kit":

- 5 sæt LEGO klodser (1 pr. deltager) inklusiv 1 stk. byggeplade til hver deltager.



Derudover får deltagerne brug for papir og blyant til Ekspeditionens sidste opgave.



Oprids af Ekspeditionen som proces

Proceslederen instruerer deltagerne i processen og dens regler. Senere i denne Vejledning til Ekspeditionen findes et forslag til, hvordan instruktionen kan gives (se s. 7).

Deltagerne trækker herefter det første opgavekort fra kortholderen og gør, hvad der står på det. Hvert opgavekort stiller alle deltagere den opgave at respondere på en opgave med LEGO klodser. Derefter skal de fortælle om og forklare for de andre deltagere i gruppen, hvad de har bygget.

Deltagerne bruger deres LEGO klodser til at bygge personliggjorte metaforer, overførte betydninger og billeder. Med disse metaforiske LEGO modeller skal deltagerne fortælle om deres tanker og refleksioner omkring den opgave, der er blevet stillet.

Timeglasset styrer den tid, deltagerne har til at bygge. Alle LEGO modeller, der bygges undervejs i processen, beholdes på den individuelle plade; de skal bruges i de sidste to opgaver på

Ekspeditionen. Deltagerne flytter kortholderen fra felt til felt på Ekspeditionspladen i henhold til det tal, det næste kort i kortholderen viser i kortets titel-felt.

I løbet af Ekspeditionen bevæger deltagerne sig altid gennem 6 områder, hvor der sættes fokus på temaet fra forskellige vinkler i deres Tankeverden.

Deltagerne fortsætter processen med de nummererede kort, indtil de har været igennem alle kort i det specifikke sæt opgavekort.

Resultatet af processen er en samling modeller med en skriftlig beskrivelse, hvilket tilsammen udgør gruppens Ekspeditionsresultater, og som de kan fremlægge. Ekspeditionsresultaterne anvendes til fælles opsamling på og afslutning af processen.



Proceslederens rolle under Ekspeditionen

- Proceslederen har til opgave at instruere deltagerne i processen og om reglerne, samt sørge for at reglerne for Ekspeditionen overholdes.
- Proceslederen skal fungere som facilitator og skal hjælpe deltagerne til at finde deres egne svar undervejs. Proceslederen har f.eks. ikke til opgave at give deltagerne idéer til, hvad de skal bygge eller fortælle om deres modeller.
- Proceslederen må hjælpe deltagerne ved at huske dem på, at denne proces handler om at tænke med hænderne! Man kan blive inspireret til sit svar på den opgave, der stilles, ved at gå i gang med at bygge med klodserne, selvom man ikke har planlagt præcist, hvad man vil sige.
- Proceslederen kan også hjælpe deltagerne ved at huske dem på, at dette handler om at bruge forestillingsevnen og oversætte tanker til billeder, - så man behøver ikke f.eks. en minifigur for at kunne symbolisere en person i en model.
- En af de bedste måder at hjælpe deltagerne på er ved at være lyttende og interesseret til stede ved de enkelte grupper nogle minutter ad gangen.
- Proceslederen har ikke lov til at kommentere eller tolke på deltagerens modeller, men skal facilitere processen med spørgsmål. Proceslederen kan således hjælpe deltagerne til at få fortalt så meget som muligt om deres modeller ved at stille de samme to former for spørgsmål, som deltagerne har lov at stille undervejs. Disse spørgsmål kan stilles ud fra to forskellige perspektiver:
 1. Såfremt der er nogle specifikke klodser i modellen, som man ønsker uddybet betydningen af, eller som deltageren ikke har fortalt om.
 2. Såfremt deltagerens historie om modellen ikke forklarer personens respons på den stillede byggeopgave. Man kan så spørge, hvordan han/hun ser, at modellen kan bruges til at forklare hans/hendes tanker.

Proceslederens instruktioner til deltagerne

Proceslederen uddeler materialerne til hver gruppe deltagere, samtidig med at instruktionen gives til deltagerne.

I instruktionen til deltagerne er de følgende punkter særligt vigtige:

- Processen består i en Ekspedition ind i deltageres Tankeverden. Dette er netop den ramme, der skaber den røde tråd i processen, og som bærer processen fremad.
- Dette er en særlig måde at bruge LEGO® klodserne på. Deltagerne skal forstå, at klodserne og de modeller, de bygger undervejs, bruges som redskaber til at udtrykke tanker og refleksioner med. Det er vigtigt at formidle idéen om, at man bruger klodserne til at vise med personliggjorte metaforer, overførte betydninger og billeder, hvad man gerne vil fortælle om sine tanker og refleksioner om den opgave, man er blevet stillet.
- Reglerne for processen skal gennemgås og tydeliggøres for deltagerne.
- Deltagerne skal få et indtryk af, hvad formålet med processen er, og hvordan Ekspeditionen afsluttes.

Husk at fortælle deltagerne det følgende i instruktionen:

- "Dette er en metode, vi skal bruge i til at tænke/reflektere med og til at høre om hinandens tanker med."
- "Dette er en Ekspedition ind i jeres Tankeverden."
- Gennemgang af materialerne:
 1. Ekspeditionspladen.
 2. Opgavekortene og kortholderen.
 3. Individuelle byggeplader.
 4. Fælles byggeplader.
 5. Timeglas.
 6. LEGO klodser.
- "Dette er en særlig måde at bruge LEGO klodser på".
- "Brug LEGO klodserne til at bygge metaforer/billeder og overførte betydninger, så du kan bruge dem til at fortælle om dine tanker."
- "Stil spørgsmål til hinandens modeller – kommentér ikke!"
- "Hold styr på dine egne LEGO klodser".
- "Lån ikke klodser af hinanden".
- "Gem dine LEGO modeller undervejs".
- "Ryd ikke op, før I får besked på det!".
- Gennemgang af reglerne.
- Præsenter deltagerne for eksempler på metaforiske LEGO modeller, som kan bruges til at udtrykke sig gennem.

I det følgende beskrives, hvordan proceslederen kan vælge at instruere deltagerne, når de skal prøve Ekspeditionen første gang – og altså anvender opgavekortene "Introduktion til LEGO SERIOUS PLAY™ Ekspeditionen". Der gives forslag til, hvordan proceslederen kan formulere instruktionerne til deltagerne.

Forslag til proceslederens instruktion af deltagerne ved brug af temakortene ”Introduktion til LEGO® SERIOUS PLAY™ Ekspeditionen”

Billeder og illustrationer vist i det følgende kan findes i bilag 3 (nr. 3.A til 3.E), og kan med fordel vises til eleverne, mens de modtager instruktionen.

- 1: Start instruktionen når deltagerne sidder i de grupper á 4-5 elever, de skal arbejde i.
- 2: Giv deltagerne en generel introduktion til, hvad SERIOUS PLAY Ekspeditionen er, og hvorfor de skal lære at bruge det som redskab. Fortæl dem, at når de har gennemført Ekspeditionen med introduktionskortene, vil de på senere tidspunkter skulle bruge Ekspeditionen til at arbejde med forskellige andre temaer i undervisningen.

Sig f.eks.:

”Vi skal nu i gang med at bruge en ny metode, - SERIOUS PLAY Ekspeditionen - og i dag skal I prøve det for at blive introduceret til metoden. Metoden kan bruges til at tale om forskellige temaer og til i fællesskab at tænke/reflektere over og udvikle ideer og nye tanker om disse temaer.

Når vi bruger denne metode efter i dag, vil I kunne bruge den til at tænke over og tale om temaer, som vi beskæftiger os med i undervisningen. Men i dag handler det om, at I skal lære at bruge dette redskab.”

- 3: Introducer deltagerne til Ekspeditionen.

Sig f.eks.:

”I skal nu ud på en Ekspedition sammen med de personer, I sidder i gruppe med.”



Få evt. deltagerne til at definere ordet Ekspedition ved at stille spørgsmål, såsom ”Hvad er en ekspedition?” ”Kender I nogle berømte ekspeditioner?”

Eller sig/tilføj f.eks.:

”En Ekspedition er en rejse med det formål at undersøge noget sammen med sit Ekspeditionshold. Når en Ekspedition er gennemført, vender Ekspeditionsholdet som regel hjem med nogle undersøgelsesresultater. Dem ønsker de at dele med andre, der er interesserede i det samme, som de har været ude at undersøge.”



4: Introducer deltagerne til Tankeverdenen. Forklar dem, at det er dér, Ekspeditionen skal foregå.

Sig f.eks.:

"Denne Ekspedition går ind i jeres Tankeverden, og undervejs på Ekspeditionen skal I undersøge jeres tanker."

Få evt. deltagerne til at fortælle, hvad de forstår ved udtrykket "Tankeverden" for dermed at starte definitionen sammen med dem. Definer Tankeverdenen som alt det, deltagerne har i deres hoveder – tanker, viden, erfaringer, idéer, historier, forestillinger om fremtiden, osv.

Og/eller sig f.eks.:

"Tankeverdenen er alt det, I har i jeres hoveder. Det er jeres tanker, hukommelse fra tidligere oplevelser, idéer, forestillinger om fremtiden, osv. Alt det, der foregår i jeres tanker, udgør jeres Tankeverden. Jeres Ekspedition er altså en rejse ind i jer selv – og det, I skal undersøge undervejs på Ekspeditionen, er jeres egne tanker, forestillinger og idéer."



- 5: Introducer deltagerne til brugen af LEGO® klodserne som metaforer og anvend evt. fotos af LEGO modeller inkluderet i denne vejledning (se side 33) til eksemplificering.

Sig f.eks.:

"På denne Ekspedition skal I bygge modeller med LEGO klodser for at forklare hinanden om de tanker, I har. I skal ikke nødvendigvis bygge ting, som de ser ud i virkeligheden. I skal bygge modeller, som I hver især selv bestemmer meningen med; I skal bruge LEGO klodserne mere som billeder og i overførte betydninger, end til at bygge ting fra den virkelige verden. I skal nemlig bruge LEGO klodserne til at vise og fortælle noget om de tanker, I hver især har omkring de opgaver, I får undervejs på jeres Ekspedition."

Vis deltagerne eksempler på modeller med overførte betydninger og metaforiske meninger vha. billeder af mulige LEGO modeller. Billederne findes i bilag 2.A - 2.D. Til billederne er formuleret forskellige opgaver, som kan anvendes. Ellers kan billederne blot vises fra billedarkivet sidst i denne vejledning.

- 6: Fortæl deltagerne, hvordan Ekspeditionen slutter.

Sig f.eks.:

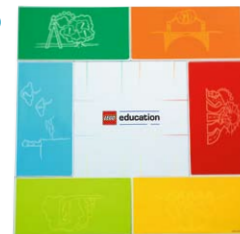
"Afslutningen på jeres Ekspedition er, at I skal dele resultaterne af Ekspeditionsholdets undersøgelser med de andre Ekspeditionshold. – Det vil sige: Når I har været gennem alle opgaverne, skal I fortælle de andre grupper om det vigtigste, I har fundet frem til undervejs på Ekspeditionen."



- 7: Uddel Ekspeditionspladen og fortæl deltagerne, at det er dette kort, de skal følge rundt i Tankeverdenen undervejs på Ekspeditionen.

Sig f.eks.:

"Denne plade viser det kort, I skal følge på Ekspeditionen rundt i jeres Tankeverden. Det viser de områder, I skal undersøge jeres tanker indenfor. Indenfor hvert område i jeres Tankeverden er der 1 eller 2 opgaver, som I skal udføre."



- 8: Del opgavekortene ud og fortæl deltagerne, hvordan de skal håndteres: Alle kort i det sæt Opgavekort, der skal bruges, placeres i kortholderen (lommen) i den nummererede rækkefølge (dvs. kort 1A, 1B, 2A, 2B, osv.) med kort 1A øverst. Kortholderen placeres på felt nr. 1 på pladen (dvs. det lysegrønne felt kaldet Indgangsportalen), og flyttes til næste felt, når kortets nummer skifter, og så fremdeles pladen rundt. Forklar også deltagerne, at kortene bruges til at stille de opgaver, som skal hjælpe dem med at undersøge deres Tankeverden undervejs på Ekspeditionen.

Sig f.eks.:

"Opgaverne fremgår af disse kort. Opgavekortene skal sættes i kortholderen i den rækkefølge, I skal bruge dem. Kort 1A er det første, 1B er det næste osv. Kortholderen skal være på det felt på pladen, som har samme tal som det Opgavekort, I er nået til i kortholderen. Flyt kortholderen rundt på pladens felter, så kortets nummer passer med feltets nummer. Hvis der er både et kort A og et kort B indenfor samme felt, skal kort A altid trækkes før kort B.

Hver gang I trækker et opgavekort, vil I se, at det står på kortet, at I skal bygge noget med LEGO® klodser som 'svar' på opgaven. Når I har bygget, skal I på skift fortælle om jeres egen model.

Opgaverne på kortene hjælper jer med at undersøge jeres Tankeverden indenfor det felt, I er nået til."

- 9: Fortæl deltagerne om de individuelle byggeplader, så deltagerne forstår, at byggepladen kommer til at vise deres personlige Tankeverden gennem de modeller, de bygger undervejs. Understreg, at den enkeltes Tankeverden ikke kan anfægtes eller fortolkes af andre. Kun den, der har bygget modellerne, kan fortælle, hvad de betyder. Understreg også, at deltagerne gerne må stille spørgsmål til hinandens modeller, når der er blevet fortalt om dem.

Sig f.eks.:

"De grå byggeplader, som er i jeres LEGO kasser, skal I bruge til de modeller, I bygger undervejs. På den måde kommer byggepladerne til at vise jeres Tankeverdener. En persons Tankeverden er personlig, og andre må ikke kommentere de modeller, der er på denne plade. Man må dog gerne stille spørgsmål til hinandens modeller, hvis man vil høre mere om den model, der er blevet fortalt om."

- 10: Uddel de fælles byggeplader og beskriv deres funktion som det sted, hvor grupperne skal samle deres fælles Tankeverden, når de når til Udgangsportalen.

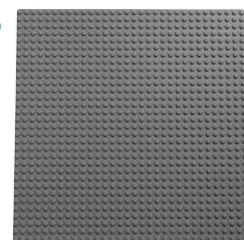
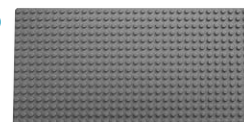
Sig f.eks.:

"Denne byggeplade skal komme til at vise jeres fælles Tankeverden til sidst i processen. Pladen skal ligge midt på Ekspeditionspladen."

- 11: Uddel timeglassene og fortæl, at de skal bruge dem til at tage tid med, hver gang de skal bygge.

Sig f.eks.:

"Timeglasset løber ca. 3 minutter, og I skal bruge det til at tage tid, hver gang I skal bygge."



- 12: Introducer LEGO® klodserne samt nogle regler for håndteringen af dem, og uddel dem lige før deltagerne må gå i gang med processen.

Sig f.eks.:

"I får hver et sæt LEGO klodser, som I skal bruge gennem hele Ekspeditionen. For klodserne gælder:

- I har hver især ansvaret for at få alle de rigtige klodser tilbage i jeres egen kasse.
- Det er vigtigt, at I holder de klodser, der hører til jeres eget sæt, hos jer selv, så sættene forbliver adskilt.
- I må ikke låne klodser af hinanden undervejs, og
- I må ikke rydde op, før I får besked på det!
- I skal være opmærksomme på, at I skal kunne huske, hvilke ting I hver især har bygget, så de rigtige klodser kan komme tilbage i de rigtige plastikbokse.
- I skal gemme alle jeres modeller undervejs og I skal kunne huske, hvad I fortalte ud fra de forskellige modeller. I skal bruge alle jeres modeller til de sidste to opgaver."

- 13: Gennemgå reglerne for processen. Lad evt. deltagerne følge med i reglerne, mens de gennemgås. Side med reglerne til printning findes i bilag 4.

Regler for Ekspeditionen

1. I skal skiftes til at trække opgavekort og går højre om bordet. Den yngste af jer starter med det første kort.
2. Kom igennem **alle opgavekortene** på ekspeditionen. Hver gang I trækker et nyt opgavekort, læses hele kortet op, og I følger alle sammen instruktionerne. Når et opgavekort er gennemført, lægges det væk. Når tallet på det øverste Opgavekort i kortholderen skifter, flytter I kortholderen til næste felt.
3. Den, der har trukket kortet, har **ansvaret for runden** ved at have ansvaret for:
 - At læse kortet højt.
 - At alle instruktionerne på kortet bliver gennemført.
 - At timeglasset bliver vendt, når I begynder at bygge.
 - At alle får fortalt om den model, de har bygget som svar på opgaven på kortet.
 - At der er ro omkring bordet, så alle kan høre, hvad der bliver sagt.
 - At kortet lægges væk, når alle instruktionerne er gennemført, så den næste deltager kan tage det næste kort, og I kan komme videre.
4. **Alle skal bygge noget** hver gang, der bliver stillet en opgave – byg jeres tanker.
5. **Alle skal fortælle** om det, de har bygget. **Fortæl om jeres tanker** ud fra det, I har bygget.
6. Kun den, der har bygget en model, kan vide, hvad den betyder. **Ingen andre må kommentere modellen eller det, der bliver fortalt om modellen.**
7. **Hjælp hinanden med at fortælle om jeres egne modeller ved at stille spørgsmål til hinandens modeller.** Spørg, den der har bygget modellen, hvordan modellen kan forklare personens tanker om det, der står på kortet. Eller spørg, hvad nogle klodser, der ikke er blevet fortalt om, betyder for personen.



Afslutning af Ekspeditionen

Når deltagerne har gennemført Ekspeditionen, vil hver gruppe have en fælles byggeplade med et antal LEGO® modeller og en fælles beskrivelse af, hvad modellerne fortæller om deres tanker omkring temaet for processen. Alt dette anvendes til afslutningen af processen. Afslutningen af den proces, deltagerne har gennemgået i Ekspeditionen, bliver styret af proceslederen.

Hver gruppe læser deres fælles beskrivelse højt for de andre grupper og fortæller om de modeller, de har samlet på deres fælles byggeplade.

Proceslederen spørger ind til de modeller, man kan se på gruppens fælles byggeplade for at få deltagerne til at fortælle så meget som muligt om deres modeller og deres fælles beskrivelse af den fælles tankeverden. Deltagerne kan også inviteres til at stille spørgsmål til de andre gruppers modeller og beskrivelser, når blot de holder sig til spørgsmål, der handler om de modeller, der fortælles om.

Proceslederen kan stille deltagerne spørgsmål for at samle op på den proces, deltagerne har gennemgået. Disse spørgsmål kan f.eks. være:

- Har I undervejs i processen opdaget eller lært noget, som I ikke vidste eller var klar over på forhånd? Hvad var det?
- Var der noget af det, I hørte undervejs i processen, som overraskede jer? Hvad var det, og på hvilken måde overraskede det?

I Sektion 2 findes idéer til og eksempler på, hvordan man kan afrunde og anvende processen i undervisningsforløb.



Sektion 2: LEGO® SERIOUS PLAY™ Ekspeditionen som redskab i undervisningsforløb

SERIOUS PLAY Ekspeditionen anvendes i undervisningen som redskab til refleksion og dialog i forbindelse med temaer med fagspecifik relevans, såvel som i forbindelse med temaer, der binder an til elevernes personlige og sociale udvikling.

Ekspeditionen er et godt redskab til at undersøge et tema fra et personligt udgangspunkt. Indenfor Ekspeditionens trygge og dog kreativt udfordrende rammer får Eleverne et konkret redskab til at undersøge deres egne og hinandens tanker om forskellige temaer i undervisningen.

Således skaber Ekspeditionen rammerne og stilladset for social og personlig, såvel som fagligt relevant udvikling for elever.

Som redskab i undervisningen er SERIOUS PLAY Ekspeditionen rettet mod følgende målsætninger i undervisningen:

- At give eleverne mulighed for at tilegne sig færdigheder indenfor kommunikation og samarbejde såvel som konstruktiv problemløsning.
- At give elever og lærere et redskab til konstruktiv, udviklende refleksion og dialog.
- At skabe læringskontekster, der giver eleverne en tilgang og et redskab til at håndtere flertydighed i udfordringer, i virkeligheden og i samspillet med andre mennesker.
- At engagere og involvere eleverne i deres egen læringsproces og derved motivere alle elever til at tage aktivt del i undervisningen.
- At inddrage hele elevens udvikling.
- At ramme flere forskellige læringsstile blandt eleverne på én og samme tid.

Lærereens forberedelser

Som forberedelse til hver brug af Ekspeditionen skal læreren gøre følgende:

- Vurdere tidsforbruget til processen.
- Dele eleverne op i grupper á 4-5 elever.
- Arrangere den fysiske plads til processen.
- Vælge et tema og dertil hørende opgavekort.
- Placere Ekspeditionen og det valgte tema i en kontekst.
- Vælge, hvordan eleverne skal afslutte Ekspeditionen, og hvordan resultaterne evt. skal bruges i den videre undervisning.

1: Tiden

For at kunne anvende Ekspeditionen i undervisningssammenhæng, skal eleverne gennemgå processen med opgavekortene til introduktion af SERIOUS PLAY processen (inkluderet i "SERIOUS PLAY Expedition Kit").

Når eleverne er blevet introduceret til Ekspeditionen som redskab til refleksion og dialog, kan processen anvendes i undervisningen med et specifikt tema (jf. pkt. 4 nedenfor).

Når man arbejder med temaversioner af opgavekortene, er tidsforbruget til processen afhængigt af flere faktorer:

- Antallet af opgavekort under det valgte tema – de forskellige sæt opgavekort kan variere i antal fra 7 til 12 stk.
- Antallet af deltagere i den enkelte gruppe – en gruppe med 4 elever er som regel hurtigere igennem end en gruppe med 5 elever.
- Elevernes engagement i processen – hvor meget fortæller de ved den enkelte opgave?
- Lærereens instruktion til eleverne – hvor lang tid bruger læreren på at instruere eleverne i processen?
- Måden, hvorpå man vælger at afslutte, følge op og dokumentere processen.

Et sæt opgavekort med 10 kort vil sædvanligvis kunne gennemføres af en gennemsnitlig gruppe elever på højst 2 x 45 minutter inklusiv en introduktion til processen fra læreren.

Alt efter, hvordan læreren vælger at gribe afslutningen på Ekspeditionen an, vil man skulle afsætte yderligere tid til den. Skal eksempelvis 5 grupper á 5 elever have tid til at præsentere deres Ekspeditionsresultater for hinanden, behøver man ca. 30 min.

Hvis eleverne skal dokumentere deres Ekspeditionsresultater til videre brug i undervisningsforløbet, skal de have tid til at tage billeder og lave beskrivelser af deres modeller.

Vær opmærksom på, at grupperne med stor sandsynlighed bliver færdige på forskellige tidspunkter.

2: Grupperne

Læreren bør på forhånd overveje sammensætningen af eleverne i grupperne. Erfaringer med LEGO® SERIOUS PLAY™ Ekspeditionen viser, at grupper, hvor piger og drenge er ligeligt fordelt, giver mange fordele i processen. Erfaringerne viser også, at eleverne får meget ud af at være i gruppe med klassekammerater, de normalt ikke er meget sammen med.

3: Pladsen

Hver af grupperne skal have et bord, hvor der er plads til:

- Ekspeditionspladen.
- Hver elevs individuelle sæt af LEGO® klodser og byggeplade.

Det er vigtigt, at eleverne kan tale sammen i den gruppe, de arbejder i, uden at forstyrre eller blive forstyrret af andre grupper.



4: Lærers valg af tema til Ekspeditionen – i relation til undervisnings målsætninger

Læreren kan selv printe sæt af opgavekort med forskellige temaer fra SERIOUS PLAY Teachers' Web hjemmesiden og på denne måde vælge temaer med relevans for et specifikt undervisningsforløb og en specifik aldersgruppe (for eksempler på temaer på opgavekort, se nedenfor).

Temaerne for opgavekortene til Ekspeditionen er grupperet indenfor to felter:

- 1: Elevernes sociale og personlige udvikling.
- 2: Elevernes faglige udvikling.

Ad 1: Når Ekspeditionen drejer sig om et tema, der henvender sig til elevernes personlige og sociale udvikling, gennemgår de en proces, der giver dem mulighed for at blive mere bevidste om:

- Deres allerede eksisterende ressourcer som individer og som gruppe.
- Deres egne håb og visioner for fremtiden.
- Deres egen betydning for, at disse håb for fremtiden skal blive virkeliggjorte.

Eksempler på opgavekort med temaer relevante for personlig og social udvikling:

- "Vores klasse" – stemningen og arbejdsmiljøet i klassen.
- "Min fremtid" – hvad er jeg god til og glad for at beskæftige mig med, og i hvilken retning kan jeg forestille mig, at mit fremtidige arbejdsliv skal gå?
- "Min identitet" – hvem er jeg? Hvilke værdier sætter jeg højt? Hvad mener jeg, er vigtigt, for at jeg er den, jeg er?
- "Familie" – forskellige familier; min oplevelse af familieliv og betydningen af familieliv for mig.

Ad. 2: Når Ekspeditionen drejer sig om et tema, der lægger sig op ad et fagligt specifikt område, får eleverne mulighed for at forholde sig personligt til dette område.

Gennem processen bliver eleverne...

- mere klar over, hvilken viden de allerede har på det pågældende område.
- klar over relevansen af at lære (mere) om det pågældende område.
- i stand til at lære gennem hinandens viden og indsigter i forbindelse med temaet.

Eksempler på opgavekort med temaer relevante for konkrete undervisningsmål:

- "Demokrati" – fagene historie og samfundsfag. Indsigt i måder at forstå begrebet på, samt en personlig forholde sig til den pragmatiske betydning af begrebet.
- "Forskellighed" – fagene dansk og samfundsfag. Hvorfor er forskellighed på flere forskellige områder vigtigt? Hvad betyder det for dig og os, at vi alle er forskellige?
- "Drømmeskolen" – fagene dansk og historie. Hvordan lærer vi bedst? Hvad er de bedste rammer for læring for mig?
- "Miljø" – fagene dansk, historie, samfundsfag, geografi, biologi (tværfagligt projekt). Hvad betyder dette for dig i din hverdag? Hvilken viden har du – hvad kan du lære af de andre på dette område? Hvad er det vigtigt, du selv er opmærksom på, for at begrænse din egen effekt på miljøet?

Ved hjælp af Ekspeditionen udvikler eleverne deres evner til hensigtsmæssige, konstruktive refleksions- og kommunikationsprocesser. Dette er et resultat uanset hvilket tema, Ekspeditionen drejer sig om.

Konkret giver det sig udslag i, at eleverne:

- bliver bedre til at reflektere, før de taler.
- får sagt meget mere i undervisningen, end de ellers ville få, og udtrykker mere af den viden og de idéer, de selv har.
- oplever et voksende engagement i undervisningen, og en større involvering i sin egen personlige og gruppens fælles læringsproces.
- bliver bedre til at lytte til hinanden og give hinanden plads til at tale og udtrykke tanker, refleksioner, oplevelser og idéer.
- kan bygge ovenpå hinandens viden og idéer, og derved udvikle viden og idéer, de ikke ville have kunnet udvikle hver for sig.

Eksempel på konkrete undervisningsmål, som Ekspeditionen er anvendelig til opnåelse af:

Jf. Det danske Undervisningsministeries mål for undervisningen, "Fælles Mål" for faget dansk efter endt 6. Klassestrin:

"Undervisningen skal lede frem mod, at eleverne har tilegnet sig kundskaber og færdigheder, der sætter dem i stand til at:

- bruge talesproget forståeligt og klart i samtale, samarbejde, diskussion, fremlæggelse og fremførelse.
- udtrykke sig mundtligt i genrer som referat, kommentar, argumentation, debat, information, fortælling, oplæsning, interview, forespørgsel og drama og oplyse om fagligt stof.
- udtrykke fantasi, følelser, tanker, erfaringer og viden i sammenhængende mundtlig form.
- bruge kropssprog og stemme som udtryksmiddel afpasset efter genre.
- bruge hjælpemidler, der støtter kommunikationen, bl.a. stikord og plancher.
- lytte aktivt og følge op med analytiske og vurderende spørgsmål.
- fungere som mødeleder, der styrer og konkluderer i en mindre forsamling".

Ved at anvende sæt af opgavekort indenfor forskellige temaer, vil læreren således kunne opnå forskellige, konkrete undervisningsmål.

5: Anvendelse af Ekspeditionen i kontekst – undervisningsforløb med Ekspeditionen som redskab

Processen har størst effekt, når den anvendes indenfor en kontekst. Det tema, der vælges for Ekspeditionen, skal således relateres til en relevant undervisningskontekst.

Generelt er Ekspeditionen et redskab til brug i undervisningssammenhænge, hvor man ønsker, eleverne skal reflektere og indgå i konstruktive dialoger med hinanden. Begrundelsen for at benytte netop dette redskab er, at det i den specifikke undervisningskontekst er formålstjenligt at få elevernes individuelle og fælles refleksioner frem – enten til brug i den videre undervisning indenfor temaet eller til opsamling på et tema, der er blevet arbejdet med i undervisningen.

1: Eksempel på anvendelsen af opgavekort med temaet "Vores Klasse":

Ekspeditionen med dette sæt opgavekort kan anvendes som redskab til at arbejde med elevernes trivsel i klassen.

Formål: At arbejde hen imod et godt læringsmiljø i klassen og give eleverne mulighed for at reflektere over og tale om deres egen rolle i dette.

Mål: At alle elever har engageret sig i processen, er kommet på banen og har ytret sig fra et personligt udgangspunkt omkring trivslen i klassen.

Forslag til undervisningsproces fordelt over ca. 6 lektioner:

- 1: Læreren introducerer, at de relationer, man omgiver sig med i sin hverdag har meget stor betydning for, hvordan man har det. Og læreren sår den tanke, at elevernes trivsel har betydning for, hvor meget man lærer i skolen.
- 2: Eleverne ser f.eks. en film eller læser en novelle om mobning og diskuterer denne.
- 3: Eleverne gennemgår LEGO® SERIOUS PLAY™ Ekspeditionen og laver en udstilling af deres Ekspeditionsresultater.
- 4: Eleverne præsenterer deres Ekspeditionsresultater for hinanden, og læreren faciliterer en snak mellem eleverne om, hvad de som klasse har af idéer til, hvad de kan gøre mere af i fremtiden, for at alle i klassen skal trives.
- 5: Klassens Ekspeditionsresultater og deres idéer til at fremme trivslen i deres klasse fremlægger eleverne på et forældremøde i klassen.

2: Eksempel på anvendelsen af opgavekort med temaet "Demokrati" indenfor faget Historie:

Ekspeditionen med dette sæt opgavekort kan anvendes indenfor fagene historie eller samfundsfag.

Formål: At eleverne engagerer sig i deres egen læringsproces omkring begrebet og forholder sig personligt til temaet.

Mål: At eleverne får en øget historisk og samfundsmæssig indsigt i begrebet Demokrati samt forholder sig til den pragmatiske betydning af begrebet i forhold til deres egen hverdag, samtid og kultur.

Forslag til undervisningsproces fordelt over ca. 8 lektioner:

- 1: Læreren introducerer det tema, klassen skal arbejde med.
- 2: Eleverne læser tekster om forskellige politiske systemer gennem tiden.
- 3: Eleverne gennemgår LEGO® SERIOUS PLAY™ Ekspeditionen med opgavekortene til temaet "Demokrati" og præsenterer deres Ekspeditionsresultater for hinanden.
- 4: Eleverne beskriver i en opgave (gruppevist eller individuelt) A: de indsigter, de oplever at have fået omkring temaet; og B: det ideelle politiske system set med deres øjne og argumenterne herfor.

3: Eksempel på anvendelsen af opgavekort med det tværfaglige tema Miljø:

Ekspeditionen med dette sæt opgavekort kan anvendes indenfor fagene Samfundsfag, natur og teknik.

Formål: At eleverne engagerer sig i deres egen læringsproces omkring temaet og forholder sig personligt til miljøet omkring dem.

Mål: At eleverne får mulighed for at reflektere over, tale om og forholde sig til forurening som tema ud fra deres personlige livsperspektiver. Den videre undervisning om miljø som tema vil være præget af, at eleverne har fået mulighed for at gøre sig sådanne overvejelser og dele dem med hinanden.

Forslag til undervisningsproces fordelt over ca. 8 lektioner:

- 1: Læreren introducerer det tema, klassen skal arbejde med.
- 2: Gennem SERIOUS PLAY Ekspeditionen reflekterer eleverne over og taler om deres oplevelse af miljøet og deres egen effekt på miljøet nu og i fremtiden.
- 3: Gennem anden undervisning lærer eleverne om konkrete fakta i forhold til temaet omkring miljøet.
- 4: Forløbet afsluttes med, at eleverne laver en udstilling, der beskriver de indsigter, de har fået i undervisningsforløbet. SERIOUS PLAY Ekspeditionen kan evt. anvendes med de samme kort, så eleverne får mulighed for at gennemgå den samme proces med deres nye viden om temaet in mente.

6: Afslutning af Ekspeditionen

Når eleverne i grupper har gennemført Ekspeditionen, er det ofte formålstjenligt for undervisningen, at eleverne får mulighed for at dele deres tanker med hinanden på tværs af grupperne. Dertil bruges Ekspeditionsresultaterne og elevernes dokumentation af disse.

Afslutningen af Ekspeditionen kan gennemføres på flere forskellige måder. Her beskrives nogle mulige processer:

”Præsentation”

- Hver gruppe læser deres fælles beskrivelse højt for klassen og fortæller om de modeller, de har samlet på deres fælles byggeplade.
- Læreren spørger ind til modellerne på den fælles byggeplade for at få eleverne til at fortælle mest muligt om deres modeller og deres fælles beskrivelse af deres fælles tankeverden.
- Eleverne kan stille spørgsmål til de andre gruppers modeller og beskrivelser, når blot de holder sig til spørgsmål, der handler om de modeller, der fortælles om.
- For at dele deres indsigter med andre, kan eleverne præsentere deres modeller og fælles beskrivelser for parallelklassen. Når temaet har tværfaglig relevans, kan eleverne også give en præsentation for de af deres lærere, som underviser i de relevante fag. En præsentation kan også være relevant for forældrene på et forældremøde.

”Udstilling”

- Eleverne opsætter en udstilling af Ekspeditionsholdets resultater og de opdagelser, der er kommet ud af processen. Dette kan gøres ved, at eleverne tager digitale billeder og skriver ud for modellerne, hvad de forskellige modeller står for og repræsenterer i deres fælles tankeverden om temaet. Brug skabelonen A eller B til dette (se bilag nr. 1A og 1B). Under billedet skrives gruppens fælles beskrivelse. Billederne kan udstilles sammen med eller uden de konkrete, 3-dimensionelle LEGO® modeller.
- Eleverne præsenterer deres udstilling for hinanden eller for andre.

”Kombination af udstilling og præsentation”

- Det er naturligvis også en mulighed at kombinere præsentationen og udstillingen.

Der er mange fordele ved at lade eleverne afslutte processen med en præsentation og en udstilling. Det giver f.eks. eleverne mulighed for at træne deres formidlingsevner, når de får til opgave at præsentere deres udstilling for andre. Endvidere giver det eleverne mulighed for endnu engang at overveje og genfortælle de refleksioner og indsigter, de har opnået gennem processen. Det vil sandsynligvis tilføje detaljer og dybde til refleksions- og dialogprocesserne.





Bilag til anvendelsen af LEGO® SERIOUS PLAY™ Ekspeditionen

Skabelon A

Til elevernes dokumentation efter Ekspeditionen.

Beskriv i talebobler, hvad de forskellige elementer på den fælles byggeplade betyder og står for.

Indsæt billede af gruppens fælles byggeplade med modellerne fra Ekspeditionen her.

Beskriv i talebobler, hvad de forskellige elementer på den fælles byggeplade betyder og står for.

Bilag 1.B

Skabelon B

Til elevernes dokumentation efter Ekspeditionen.

Billede af vores fælles Tankeverden i forbindelse med temaet:

Skriv temaet for jeres Ekspedition her: _____

Indsæt billede af gruppens fælles byggeplade med modellerne
fra Ekspeditionen her.

Vores beskrivelse af vores fælles Tankeverden om temaet:

Skriv gruppens fælles beskrivelse af den fælles Tankeverden her: _____

Bilag 2

Billedeksempler, som proceslederen kan bruge til at eksemplificere LEGO® modeller med overførte betydninger og metaforer for eleverne.

Bilag 2.A

Øvelser til anvendelse i instruktionen:

Øvelse 1:

Vis eleverne disse billeder af den samme LEGO® model med tilhørende forskellig fortolkning. Bed eleverne forklare, hvordan modellen set med deres øjne kan vise den ene såvel som den anden fortolkning.



Genert



Ensom

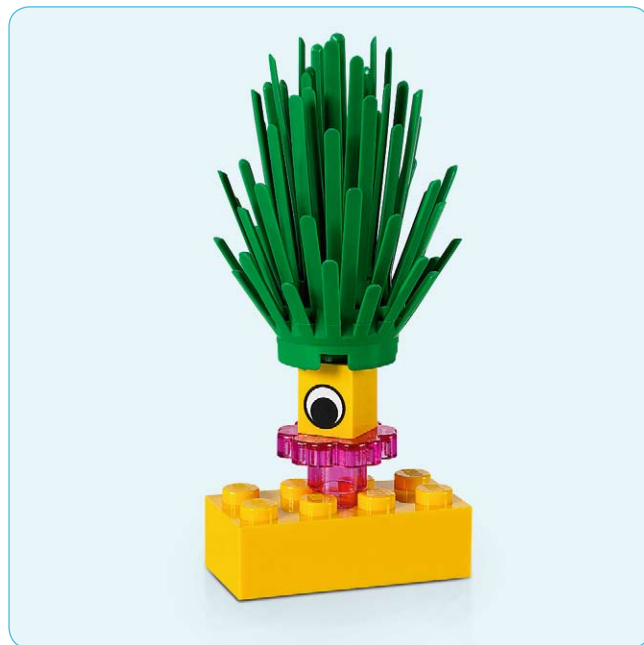
Bilag 2.B

Øvelse 2:

Vis eleverne billederne af forskellige LEGO® modeller med samme fortolkning. Bed eleverne forklare, hvordan modellerne kan vise det samme, selvom de er så forskellige.



Glæde



Glæde



Glæde



Glæde

Bilag 2.C

Øvelse 3:

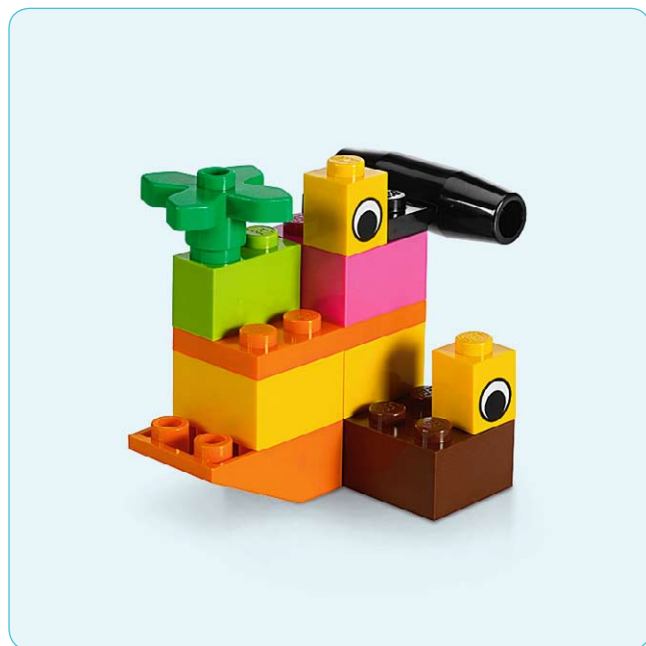
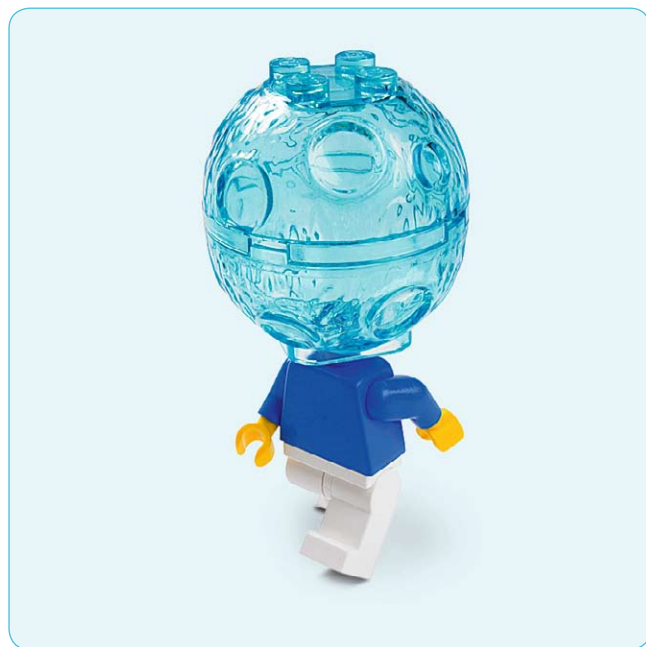
Vis eleverne de 4 forskellige billeder af LEGO® modeller (uden at fortælle dem modellens mulige fortolkning eller "titel"). Bed eleverne fortælle, hvad de tror, de forskellige modeller betyder og viser. Bed dem også fortælle, hvad i eller på modellen, der får dem til at tænke og sige det om den, de gør.



Bilag 2.D

Øvelse 4:

Vis eleverne 3-4 forskellige billeder af LEGO® modeller og bed dem sætte ord på, hvilke følelser eller stemninger, de enkelte modeller udtrykker for dem som individer. Husk eleverne på, at der ikke er nogen forkert fortolkning af modellerne – det, der gælder, er den enkeltes oplevelse.



Bilag 3

Gengivelse af billederne til proceslederens instruktion til deltagerne, som proceslederen kan anvende og vise deltagerne under instruktionen.

Bilag 3.A



Bilag 3.B





Bilag 3.D



Bilag 3.E



Regler for Ekspeditionen

1. **I skal skiftes til at trække opgavekort** og går i urets retning rundt om bordet. Den yngste af jer starter med det første kort.
2. Kom igennem **alle opgavekortene** på ekspeditionen. Hver gang I trækker et nyt opgavekort, læses hele kortet op, og I følger alle sammen instruktionerne. Når et opgavekort er gennemført, lægges det væk. Når tallet på det øverste Opgavekort i kortholderen skifter, flytter I kortholderen til næste felt.
3. Den, der har trukket kortet, har **ansvaret for runden** ved at have ansvaret for:
 - At læse kortet højt.
 - At alle instruktionerne på kortet bliver gennemført.
 - At timeglasset bliver vendt, når I begynder at bygge.
 - At alle får fortalt om den model, de har bygget som svar på opgaven på kortet.
 - At der er ro omkring bordet, så alle kan høre, hvad der bliver sagt.
 - At kortet lægges væk, når alle instruktionerne er gennemført, så den næste deltager kan tage det næste kort, og I kan komme videre.
4. **Alle skal bygge noget hver gang**, der bliver stillet en opgave – byg jeres tanker.
5. **Alle skal fortælle** om det, de har bygget. **Fortæl om jeres tanker** ud fra det, I har bygget.
6. Kun den, der har bygget en model, kan vide, hvad den betyder. **Ingen andre må kommentere modellen eller det, der bliver fortalt om modellen.**
7. **Hjælp hinanden med at fortælle om jeres egne modeller ved at stille spørgsmål til hinandens modeller.** Spørg, den der har bygget modellen, hvordan modellen kan forklare personens tanker om det, der står på kortet. Eller spørg, hvad nogle klodser, der ikke er blevet fortalt om, betyder for personen.

Billedarkiv til instruktionen

























