

Young & Active materialeoversigt

Materialer til brug under workshopdag 1 og 2

De 6 bud (A4-format)

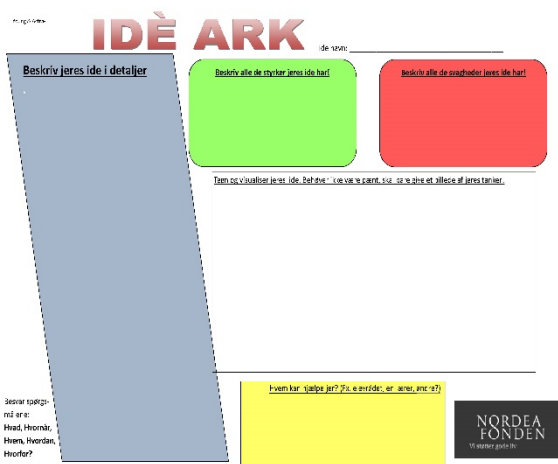
Beskrivelse: Beskriver hvilke *spilleregler* deltagerne bør arbejde efter i løbet af de to workshopdage. Buddene fungerer som et didaktisk værktøj, og angiver retningslinjer som gælder for forskellige processer.

F.eks. gælder bud 4 under brainstormfasen, mens bud 1 gælder for hele workshoppen. Buddene er beskrevet i PowerPoint-præsentationerne til de to workshopdage.

Brug: I drejebogen står der under hver øvelse, hvilket af buddene som specifikt bruges til denne proces. Værktøjet bliver præsenteret i starten af dagen og er generelt gældende under begge workshopdage.



Idé-arket (print det i A3-format)



Beskrivelse: Idé-arket er et hjælpemiddel til deltagerne, så de kan beskrive, tegne og sætte ord på deres idé. Idé-arket gør, at eleverne kort og præcist ved hvad deres idé hedder og hvad den går ud. På den måde glemmer de det ikke, og samtidig er hele gruppen med til at sætte ord på, hvad det er for en aktivitet de er ved at udvikle sammen.

Brug: Bruges i sidste del af workshopdag 1 under øvelsen "Idé-arket udfyldes" og i starten af workshopdag 2 under "præsentation af dagen". Desuden kan det bruges imellem de to workshops, hvis nogle elever finder på aktiviteter de ønsker at arbejde med til workshopdag 2.

Overblikssarket (A4-format)

Beskrivelse: Overblikssarket er et værktøj, som eleverne skal bruge til at danne en plan for, hvordan de kommer fra idé-fase til realiseringsfase - en komplet beskrevet aktivitet som de kan afholde for og med hinanden. Værktøjet stiller nogle konkrete spørgsmål, som gruppen skal arbejde med. På den måde bevæger de sig igennem en række udfordringer/praktiske spørgsmål, som de skal forholde sig til, før deres idé kan realiseres.

Brug: Overblikssarket præsenteres under *realiseringsfasen* på workshopdag 2.

Overblikssark

Udfyld dette ark for at få et overblik over, hvilke arbejdsopgaver I skal udføre, inden jeres aktivitet kan igangsættes.

Beskriv jeres idé	Materialer og sted
Hvad går aktiviteten ud på?	Hvilke materialer/udstyr kræver jeres aktivitet?
Hvem og hvor mange kan deltage i aktiviteten?	Hvor og hvordan kan I skaffe materialer/udstyr? Kan I låne af gymnasiet? Skal I købe noget selv?
Hvornår skal aktiviteten afholdes og hvor ofte?	Hvor skal aktiviteten afholdes?
	Skal I have tilladelse til at anvende dette sted? I så fald, hvem skal give jer tilladelsen?

Tema-papir

Teater / skuespil / Drama / Impro-Teater



I grupper og med stimuli".

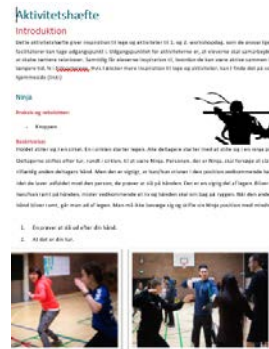
Beskrivelse: Temaer er et virkemiddel som bruges til at stimulere eleverne til at tænke kreativt, anderledes og i andre baner end de normalt er vant til. Temaerne giver eksempelvis mulighed for at eleverne forholder sig til andre miljøer, rum og bevægelsesmønstre end de normalt ville. På den måde skabes idéer til aktiviteter, som kan understøtte en bredere bevægelseskultur, der kan motivere og engagere flere elever, inklusiv dem som ikke dyrker traditionelle idrætsgrene.

Brug: Tema-papirene bruges under faserne *innovation* og *kreativitet* på workshopdag 1. De placeres i bunker på gulvet under aktiviteten "Brainstorm:

Aktivitetshæfte

Beskrivelse: Dette hæfte beskriver mange forskellige aktiviteter, inklusive de øvelser og lege som indgår i workshoppen. Det er vigtigt, at facilitatorerne læser og afprøver disse øvelser inden selve workshoppen. Hæftet indeholder flere ekstra bevægelseslege og øvelser, som I kan lade jer inspirere af.

Brug: Hæftet bruges både under begge workshopdage.



PowerPoint-præsentationer til workshopdag 1 & 2

Beskrivelse: PowerPoint-præsentationer bruges til at "sætte scenen" på de to dage. De er udviklet som en hjælp til facilitatorerne og lærerne til opstarten og afslutningen af workshopdagene. Under hvert *slide* (noter), er der skrevet hvad formålet er med *slidet*, samt hvad man skal sige til netop det *slide*. Det er vigtigt I kigger slideshowene igennem inden I bruger dem, og at facilitatorerne øver sig i, hvad de skal sige til hvert slide. Ved slideshowet til workshopdag 1, er der gjort plads til, at I selv kan udfylde hvilke faciliteter I tilbyder i

forvejen, så eleverne kan bruge den viden, inden de skal brainstorme på nye aktiviteter.

Brug:

- PowerPoint 1 bruges i præsentationen af dagen under workshopdag 1.
- PowerPoint 2 bruges i præsentationen af workshopdag 2.

Young & Active: Workshopdag 1

Forestil jer et gymnasieliv hvor...

Formålet med dagen

SDU Center for Interventionsforskning NORDEA FONDEN

Center for Interventionsforskning NORDEA FONDEN

Øvrige materialer

Inspiration til aktiviteter

Beskrivelse: Tidligere workshops af genereret en masse idéer og konkrete aktiviteter, fra forskellige gymnasier og erhvervsskoler rundt om i landet. Vi har samlet nogle af idéerne og beskrevet dem under tre domæner:

- *Brain breaks* (idéer og aktiviteter til undervisningen/ I klassen)
- *Events* (Ider til større begivenheder før eller efter skole samt "det store spisefrikvarter")
- *Aktiviteter i pauserne* (idéer til aktiviteter i de mindre pauser)

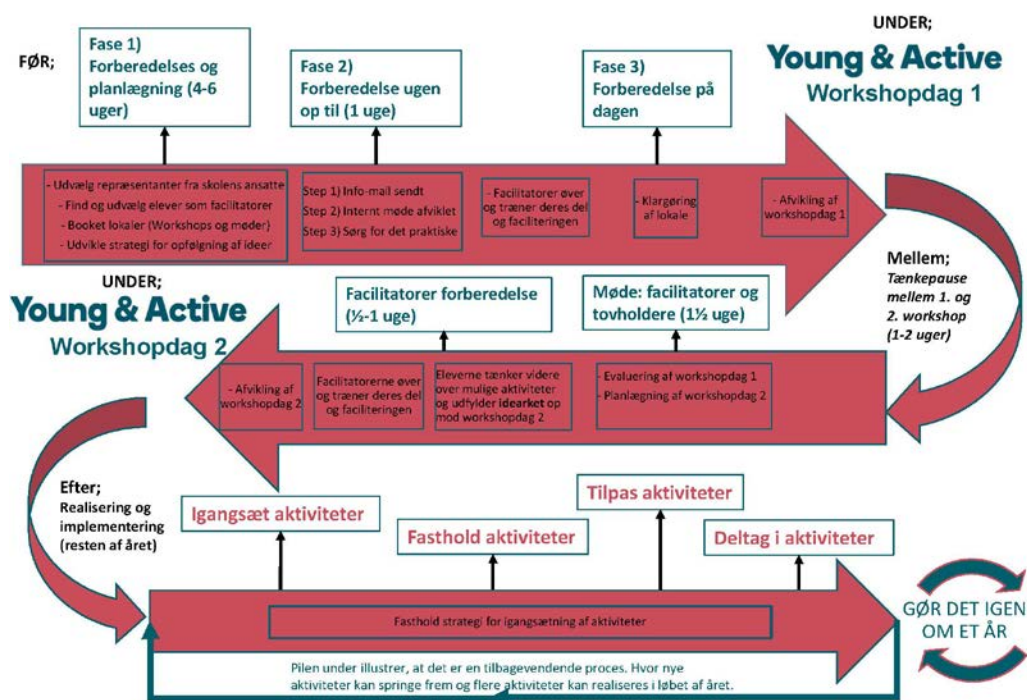
Brug: I kan bruge idéerne som inspiration, eller præsentere idéerne til workshopsene, for at inspirere eleverne.



Flowchart over hele Young & Active-processen

Beskrivelse: Flowchartet er udviklet til at danne overblik over de processer, som sker optil, mellem og efter de to workshopdage. I Flowchartet er faserne (*før, under, mellem og efter*) markeret, og der er opstillet en vejledende tidsangivelse for, hvornår de enkelte processer med fordel kan påbegyndes.

Brug: Brug den ved første møde i "forberedelses- og planlægningsfasen".



Ansvarsfordeling samt kort oversigt over workshopdag 1 & 2

Beskrivelse: Arket giver facilitatorerne et kort og præcist overblik over workshopdagens øvelser og processer. Beskrivelserne relaterer sig til den detaljerede drejebog, men her er den opsat på 1 A4-side. I kolonnen til højre, kan facilitatorer skrive deres navn ud for de processer de har ansvaret for. På den måde kan facilitatorerne følge med i hvor langt de er i workshoppen og hvem der skal facilitere hvad på hvilke tidspunkter.

Brug: 2 omgange:

1) Arket præsenteres under ”forberedelse ugerne op til”. Her afvikles et interne møde mellem tovholdere og facilitatorer. Til mødet aftales det, hvem der skal stå for hvilke processer, og her kan arket bruges.

2) Det samme skema er udarbejdet for workshopdag 2. Det skal bruges i ”Tænkepause mellem første og anden workshop”. Der skal I endnu en gang holde et møde mellem tovholdere og facilitatorer, hvor I fordeler øvelserne på workshopdag 2.

Workshop dag 2 overblik og ansvarsfordeling

Temu / fase	Stikord, Tema, oversigt	Ca. tid	Ansvar (initiator)
INTROFASE			
Familie, oplæg, præsentation	Samt eleverne og formid, formål med dagen og oplægget (brug PowerPoint og projektor)	6 min	
Lag / Øvelse / Bevægelse - "Sjæll, Niaga, Jæger" (se aktivitetsark)	Introducer øvelsen: "Show And Tell-princippet". Husk at leve jer ind i legen og vær fyldt af energi når I faciliterer øvelsen! Taber vs. Taber og Vinder vs. Vinder		
Grupperinddeling	Del eleverne ud i grupperne. Prøv at dem stille sig på en lang linje og del dem til 1-6 - hvis I har 6 grupper		
Køen i det kreative modus - 3D case: "Pensel på sten" (se aktivitetsark)	De er sammen 2 og 2 og gennem "øvelsen, "øjnen på sten". Eleverne stimuleres kreativt og bevarligt gennem den fortælling de sammen skaber.		
INNOVATIONSFASE & KREATIVITET			
Brainstorm - "Individuer"	Eleverne skal aktivt sætte brainstorme på alle de mulige aktiviteter, som de kunne forestille sig blive en del af deres skoletid		
Brainstorm - "Tema-grupper"	Elever stimuleres af forskellige lærere (blendedtekt), som er placeret på gulvet. Ud fra disse, skal gruppen komme på aktiviteter.		
Aktivitets udvælgelse - "Grab and Go"	Eleverne skal hver især vælge hvilken af de ideer som er opstillet ved de to brainstormer, som de vil arbejde videre med. På 3 tager de post-it med ideen på, med fra AI-arket.		
Gruppens udvælgelse - "Dot voting"	Gruppen skal nu vælge én ide, ud af de ideer fra første udvælgelse. Hver deltager skal med en kuglepenn, sætte en prik på de to ideer, som vedkommende helt vil arbejde videre med.		
Aktiviteten formes og beskrives - "Idearkiv"	Hver gruppe får udvalgt et ideark. Idearket skal udfyldes så udvalgte som muligt af gruppen. Husk at hjælpe deltagere med dette - Stil de gode spørgsmål og hjælp dem i gang.		
AFSLUTNING			
Bevægelse - Spejldans (se aktivitetsark)	Inden dagen slutter helt, skal deltagere bevæge sig en sidste gang. Lad dem gå sammen to og to. Musik skal købes til et ørnæg og der skal vægtes en "fornise sang". Husk at lad dem bytte roller undervejs		
Afslutning og kort evaluering af dagen	Samt eleverne i en stor rundkreds. Lad dem snakke sammen to og to om dagens program i 1 min. Lad dem fortælle om deres oplevelser i plenum. Slut af med at fortælle om workshopdag 2.		
Oprydning og samling af materialer	Lad nogle bunkere (kuglepenn, post-it, AI-ark, tema papir mm) til de forskellige facilitatorer og lad deltagere hjælpe med at rydde op.		

Informationsmails til facilitatorer og elever

Til facilitatorer i forberedelsesfasen før workshopdag 1

Beskrivelse: Mailen her sendes ud til de ældre elever, som skal facilitere workshopdag 1 og 2. I mailen bliver de inviteret til forberedelsesmøderne før de to workshopdage. Mailen indeholder en kort beskrivelse af konceptet samt en dagsorden for møderne. HUSK at tilret mailen, så det passer med dato, navn og jeres skole.

Brug: Udsendes til de ældre elever, der skal facilitere workshopdagene, så snart der er sat en dato for de to workshopdage.

Til elever der deltager i workshopdag 1

Beskrivelse: Denne mail er en informationsmail til alle de elever som skal deltage ved workshopdag 1. I mailen er der dato, tid og sted for selve workshoppen, samt en kort beskrivelse af konceptet og hvad de kan forvente.

Brug: Mailen udsendes omkring 1 uge før afviklingen af workshopdag 1. Husk at indsætte dato, tid og sted for workshoppen i mailen.

Til elever der deltager i workshopdag 2

Beskrivelse: Mailen er en invitation til de elever som skal deltage ved workshopdag 2. I den indledende planlægningsfase anbefaler vi jer at overveje, hvem workshopdag 2 skal henvende sig til. Det er således op til jer at bestemme om workshopdagen skal være obligatorisk eller frivillig, og om udvalgte elevgrupper, fx elevrådet, skal have en særlig opfordring. Se implementeringsmanualen for yderligere detaljer.

Brug: Mailen udsendes omkring en uge før afviklingen af workshopdag 2. Husk at indsætte dato, tid og sted for workshoppen i mailen.

