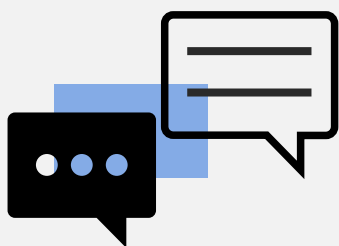




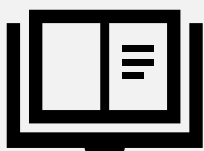
# SIMPLY INCLUDED

Social inkludering av migranter i  
Yrkesmässig utbildning och träning

2019-1-DE02-KA202-006153



## Verktygssats: olika VET- klassrum för inkludering



© CC BY-SA



HETEL



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

# INNEHÅLL

<b>INTRODUKTION</b> .....	<b>4</b>
---------------------------	----------

<b>SEKTION 1: EN VÄNLIG MULTIKULTURELL OCH SÄKER KLASSATMOSFÄR</b> .....	<b>7</b>
--	----------

1. Aktivitet: "Lägereld" .....	9
2. Activity: "The bag" .....	11
3. Aktivitet: "Sten sax Påse" .....	12
4. Aktivitet: "Ballonger med musik" .....	13
5. Aktivitet: "Lögnerna" .....	14
6. Aktivitet: "Skog" .....	16

<b>SEKTION 2: SAMARBETSLÄRANDE METODER</b> .....	<b>18</b>
--	-----------

<b>SEKTION 3: POSITIV PEDAGOGI</b> .....	<b>22</b>
--	-----------

3.1. KATEGORI: FEEDBACK .....	25
-------------------------------	----

1. Aktivitet: "Den talande stolen" .....	25
2. Aktivitet: "Klisterlappar" .....	26
3. Aktivitet: "Konstruktiv kritik" .....	28
4. Aktivitet: "Feedback för empowerment" .....	29
5. Aktivitet: "Smiley" .....	31

3.2. KATEGORI: BEMYNDIGANDE .....	32
-----------------------------------	----

1. Aktivitet: "Konfrontation" .....	32
2. Aktivitet: "Lossa knutarna" .....	33
3. Aktivitet: "Självförtroende berättelse om akrostik" .....	34
4. Aktivitet: "En till tio eller sitta tillsammans" .....	35
5. Aktivitet: "Aluminiumfolieporträttet" .....	36

3.3. KATEGORI: RELATION .....	38
-------------------------------	----

1. Aktivitet: "Den mänskliga knuten" .....	38
2. Aktivitet: "Varm dusch" .....	39

3. Aktivitet: "Sök och hitta" .....	41
4. Aktivitet: "Från Word till Story" .....	42
5. Aktivitet: "Längsta-kortaste raden" .....	44
3.4. KATEGORI: FÖRTROENDE.....	46
1. Aktivitet: "Träd i vinden" .....	46
2. Aktivitet: "Min vän! jag litar på dig" .....	47
3. Aktivitet: "Guidning för ögonbindel" .....	48
4. Aktivitet: "Cirkel av förtroende" .....	49
5. Aktivitet: "Caterpillar" .....	51

## **SEKTION 4: TRÄNINGSPROGRAM OCH HUR DU LEVERERAR EN TRÄNING ..... 52**

1. Förberedelse .....	54
2. Genomförande .....	58
3. Uppföljning.....	63
4. Kreativt, kritiskt och aktivt kooperativt lärande (KKKL). Ett utbildningsprogram för lärare inom yrkesutbildning.....	65



# INTRODUKTION

## Vad "ENKELT INKLUDERAD" handlar om

“SIMPLY INCLUDED - Social inkludering av migranter i yrkesutbildning ”är ett projekt som finansieras som ett strategiskt partnerskap under kategorin Erasmus + nyckelåtgärd 2 Samarbete för innovation och utbyte av god praxis inom yrkesutbildning (yrkesutbildning).

Projektet syftar till att öka medvetenheten om företagens potential för migranter och yrkesutbildningssystemet och påpeka fördelarna med mångfald kontra de utmaningar som det kan medföra.

Projektet är utformat för tre olika målgrupper:

- *Flyktingar och migranter*
- *Lärare inom yrkesutbildning som arbetar med migranter*
- *Företag och instruktörer*

Under projektets varaktighet utvecklade projektgruppen tre olika resultat för var och en av de ovannämnda målgrupperna för att förbättra processen för social integration.

Den här presenterade produktionen är en verktygslåda som heter ”Diverse VET-klassrum för inkludering” och riktar sig till lärare.

Det kommer att förse lärare med mångkulturella utbildningsmetoder, särskilt kreativa, kritiskt tänkande och aktiva samarbetsinlärningsmetoder som förhindrar social utestängning av migranter i klassrummet.



Verktygssatsen innehåller fyra sektioner:

*1: a avsnittet: Hur man skapar en trevlig mångkulturell och säker klassatmosfär.*

*2: a avsnittet: Kooperativ inlärningsmetodik med fokus på kreativa, kritiska och aktiva samarbetsinlärningsmetoder (CCCL)*

*3: e avsnittet: Positiv pedagogik (feedback, empowerment, relation, förtroende)*

*4: e avsnittet: Träningsprogram och hur man levererar utbildning*

### **Hur man använder denna verktygslåda:**

Om du är lärare hittar du en uppsättning aktiviteter i denna utdata relaterade till olika aspekter och avsnitt som nämns ovan för att förbättra den sociala inkluderingen i din klass. Du kan använda de beskrivna aktiviteterna eller till och med anpassa dem till din egen verklighet.

Genom att använda verktygslådan kommer du som lärare och dina elever att kunna bygga hållbara relationer, utveckla positiv gruppdynamik genom empowerment-processer, känna igen den individuella potentialen i klassen och upprätthålla det inkluderande klimatet och atmosfären i sin grupp när den skapats. Dessutom kommer du att kunna förmedla dina kunskaper om mångkulturella utbildningsmetoder till dina kollegor inom din egen utbildningsinstitution genom en workshop där avsnitt 4 ger vägledning.

### **Hur studenter kommer att dra nytta av denna verktygslåda:**

Genom att använda verktygslådans metoder kan studenter i olika grupper arbeta tillsammans med ett starkare fokus på social integration. Det som är väsentligt i detta sammanhang är att "mångfald" förstås bredt, inte bara hänvisat till skillnader i termer av nationalitet utan till alla typer av mångfald (kulturell bakgrund, personlig bakgrund och tidigare erfarenheter). Metoden försökte därför vara inkluderande för studenter från alla olika bakgrunder, kulturer, status, funktionsnedsättningar (fysiska, mentala, intellektuella etc.). På så sätt kan mångfald värderas och skillnader kan tas i beaktande samtidigt som man behåller en inkluderande miljö för alla att framgångsrikt delta och lära sig.

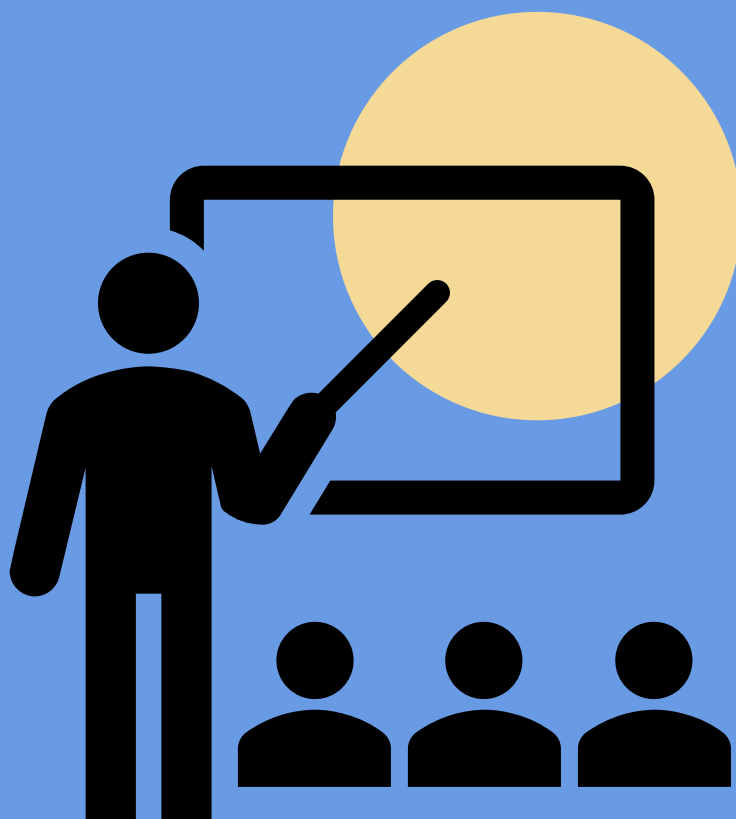


# SEKTION 1:

**EN VÄNLIG**

**MULTIKULTURELL OCH**

**SÄKER KLASSATMOSFÄR**



# SEKTION 1:

## EN VÄNLIG

## MULTIKULTURELL OCH

## SÄKER KLASSATMOSFÄR

Att skapa en bra klassatmosfär har en positiv inverkan på inlärningsprocessen. Det hjälper eleverna att engagera sig och det är direkt relaterat till kvaliteten på undervisningen. Klassrum som uppmuntrar emotionellt välbefinnande skapar en atmosfär för både lärande och emotionell utveckling. Utbildningsforskning stöder skapandet av en atmosfär av ömsesidig respekt, där eleverna känner sig avslappnade när de ställer frågor och uttrycker sina tankar och känslor (Stronge, 2002)

Men vad är en bra klassatmosfär? En bra klassatmosfär är det där varje elev känner sig säker, självsäker och motiverad att delta. Han / hon känner sig värderad och respekterad av läraren och av sina kamrater och uppmuntras att tala upp och dela sina tankar eller åsikter utan rädslan för att känna sig dömd eller förbises. (Ofoghi, Sadeghi, & Babaei, 2016 och Bucholz, & Sheffler, 2009).

Det finns tre nyckelfaktorer för att skapa en bra klassatmosfär:

- ▶ **Fysiskt utrymme.** Detta inkluderar utformningen av stolar och bord, den elektroniska utrustningen, elevernas och lärarens position i klassen, flexibiliteten att anpassa klassutrustningen till olika aktiviteter och väggdekorationer. Det är viktigt att inkludera en dekoration som känner att eleverna är välkomna och som påminner dem om de värderingar de delar inom klassmiljön. De kunde till och med delta, i början av läsåret, i utsmyckningen



av rymden. Att visa studentens arbeten under året kan också ha en motivationseffekt. Läraren kunde alltid gå till denna dekoration för att förstärka eller påminna eleverna om deras framsteg eller klasskulturen.

- ▶ **Klassrumshantering.** Klassatmosfären har en direkt relation till lärarens ledningsstil. "Läraren skapar attraktiv klass genom att tillämpa korrekta ledningsförmåga som skapar positiva och aktiva relationer mellan honom / henne och hans / hennes elever" (Ofoghi, Sadeghi, & Babaei, 2016). Det är viktigt att läraren främjar en miljö där alla känner sig säkra att tala ut och utbyta åsikter, visar respekt och uppmuntran till elevernas åsikter och förstår deras krav. På samma sätt bör han / hon också främja en respektfull inställning till honom / henne och bland eleverna själva. Detta bör inte misstas med brist på tillsyn och kontroll, men denna tillsyn och kontroll bör komma från organisation, inte från myndighet. Det är till exempel viktigt att fastställa klassregler och klassvärden, som alla elever ska komma överens om och ska vara synliga i klassen. Lärare bör också tydliggöra vilka som är lärandemålen för varje elev och bör uppmuntra till självkontroll, inte bara för inlärningsprocessen utan också för hela klassmiljön.
- ▶ **Klassrumsklimat och kultur.** Läraren bör uppmuntra en känsla av gemenskap inom klassen. Eleverna delar ett utrymme, delar samma värden och de är en del av ett samhälle. Som alla samhällen behöver den en kultur, och kulturer baseras på gemensamma värderingar. Dessa bör behöva definieras i början av läsåret av alla studenter och läraren för att underlätta varma och stödjande relationer och samarbete mellan studenter. Inte bara läraren utan också eleverna bör ha ansvaret för att övervaka att dessa värden och därför klasskulturen respekteras av alla. Detta är mycket viktigt eftersom det påverkar studentens förväntningar. När klassvärden är överens och tydliga och alla har ansvaret för att uppnå dem, vet eleverna vad de kan förvänta sig när de går till lektionen och när de deltar, känner sig säkrare och inkluderade.

Medan dessa tre faktorer är nyckeln till att bygga upp och behålla en god klassrumsatmosfär under läsåret, vill vi också föreslå dig flera aktiviteter som du kan sätta igång, som lärare, för att underlätta elevernas engagemang och deltagande från första stund.







# 1. Aktivitet: "Lägereld"

**Organisation:**  
KulturLife gGmbH

**Land:**  
Tyskland

---

## Aktivitetens mål:

- *främja upplevelsen av en gemensam skapande process*
- *öva aktivt lyssnande*
- *främja omtanke för andra*
- *njuta av en gruppdynamik samtidigt som man tillåter att inte kontrollera flödet*

---

## Implementörer och målgrupp:

Implementatorer: lärare, utbildare, mentorer, andra personer som leder grupprocesser

Målgrupp: ungdomar med vilken bakgrund som helst och i alla utbildnings- eller gruppsammanhang

---

## Varaktighet:

Beroende på gruppstorlek och den valda omfattningen av introduktion och uppföljning. Aktivitetens varaktighet kan överenskommas innan berättelsen börjar (t.ex. två omgångar i cirkeln eller 15 minuter) eller så kan gruppen bestämma detta under aktiviteten (t.ex. när historien kommer till en bra slutpunkt).

---

## Beskrivning av genomförandeprocessen:

Be eleverna sitta i en cirkel och be dem föreställa sig att vara vid ett lägereld, som på semester när människor samlas efter en trevlig sommardag, någon som spelar gitarr, andra berättar historier.

Uppgiften inom aktiviteten "lägereld" är att berätta en historia tillsammans med hela gruppen som involverar alla. Mer exakt utgör varje elev en mening och delar den med gruppen. En elev börjar berättelsen med att formulera den första meningen, sedan är svängen medurs på eleven som sitter bredvid den som började och så vidare. På så sätt utvecklas berättelsen och det är upp till eleverna (eller tränaren) när de ska avsluta berättelsen.

Före aktiviteten bör tränaren öka medvetenheten för eleverna att aktivt lyssna på varandra. De bör plocka upp innehållet från föregångarstudenten och basera sin egen berättelse på den för att fortsätta den gemensamma historien. Aktiviteten kan bara lyckas (vilket innebär att en sammanhängande historia kan utvecklas) om eleverna lyssnar på varandra och betar sig eftertänksamt. Hela gruppen behövs äntligen för att berätta historien och varje enskild inmatning och därför är varje elev viktig och relevant.



---

**Ytterligare information:**

Tränaren kan begära ett ämne för berättelsen (t.ex. förtroende, vänskap eller annat) eller lämna det till eleverna att ta reda på ämnet "på språng". Det kan vara en bra idé att bevara berättelsen på ett skriftligt sätt. Det kan till exempel vara trevligt om varje elev skriver ner sin mening och berättelsen läggs på papper med alla olika handskrifter från eleverna. Historien kunde sedan läggas på väggen i klassrummet för att påminna eleverna om att var och en av dem behövdes för att skapa den.

---

**Föreslagna frågor för debriefing:**

Hur gillade du historien som skapades tillsammans?

Var du förvånad över andra elevers meningar eller berättelser? Finns det något du vill fråga en annan student om den mening som han / hon delade med gruppen?

Vad tror du att du kan lära dig av aktiviteten?

---





## 2. Activity: "The bag"

**Organisation:**  
OTXARKOAGA-HETEL

**Land:**  
Spanien

---

**Aktivitetens mål:**

- skapa en bra klassatmosfär som övar aktivt lyssnande.
- bättre elevers kunskaper om varandra.

---

**Implementörer och målgrupp:**

Implementörer: lärare eller handledare, pedagog,

Målgrupp: studenter

---

**Varaktighet:**

1 session

---

**Resurser (om det behövs):**

Ett papper och en penna för varje elev.

---

**Beskrivning av genomförandeprocessen:**

Ett papper ges till varje student. De uppmanas att rita formen av en ryggsäck eller en skolväska och att de måste rita in i väskan 4-6 föremål som de skulle ta med sig till en ödeö. Det är viktigt att lärare uppmuntrar eleverna och att de vet att det inte är målet med aktiviteten att göra en perfekt ritning, eftersom vissa elever kanske inte känner sig självsäkra. (15 min).

Därefter, en efter en, måste eleverna förklara för resten av gruppen vilka objekt de har ritat och varför de har valt dessa föremål. (5 min. Per student).

Om gruppen är stor är det viktigt att inte tvinga de studenter som inte vill prata framför klassen och låta de frivilliga göra det.

Lärare bör också utföra aktiviteten och vara den första som förklarar sin ritning för gruppen, att bryta isen och ge eleverna tips om vad de ska berätta för sina klasskamrater. På så sätt lär sig eleverna också läraren.

Känner eleverna ovilliga att prata, läraren kan ställa några frågor som "är detta föremål viktigt för dig?", "Hur får det dig att känna?" "Gillar du...?" Lärare bör också peka på föremål som kan upprepas eller ofta, så att eleverna kan se de saker de har gemensamt.

Ritningar kan läggas ut på väggen innan sessionen är klar.

---

**Ytterligare information:**

Lärare kan ge utdelningar den redan gjorda ryggsäcken, så att eleverna bara behöver rita sina föremål.

---

**Föreslagna frågor för debriefing 1:**

Har den här aktiviteten hjälpt dig att lära känna din lärare och dina kamrater lite bättre? På vilket sätt?  
Överraskade någonting som inkluderades av dina kamrater i ryggsäcken dig? Varför?





## 3. Aktivitet: "Sten sax Påse"

**Organization:**  
Mobilizing Expertise AB

**Land:**  
Sverige

---

**Aktivitetens mål:**

- skapa en bra klassatmosfär
- arbeta kreativt i en grupp
- kunna leda och ledas

---

**Implementörer och målgrupp:**

Implementörer: lärare eller handledare, pedagog  
Målgrupp: studenter

---

**Varaktighet:**

1 session

---

**Beskrivning av genomförandeprocessen:**

Lärare / Facilitator tar gruppen in i en cirkel och förklarar spelet Rock Scissor Paper. Det kommer att finnas tre delar av aktiviteten som kommer att relateras till spelet.

- 1- Namnspel
- 2- Evolution
- 3- Prestanda

**Introduktion (10 min):** Läraren förklarar hur spelet Rock Scissor Paper spelas. Eleverna spelar spelet som folk brukar spela. Efter det ändrar läraren regeln om att eleven ska spela samma spel med nya regler. Peers bör spela spelet tills de har samma tecken att gruppera och stödja varandra. Om båda kamraterna visar sten, sax eller papper samtidigt så kommer de att jämföra. Då kan kamrater träffa andra kamrater och de bestämmer varje gång en symbol som grupp ska välja innan spel. När två grupper har samma symbol slås de också samman tills hela gruppen slås samman.

**Evolution (20 min):** Läraren involverar eleverna att bestämma 5 olika nivåer från en till fem. Som ett exempel:

- Nivå 1. Fisk
- Nivå 2. Kyckling
- Nivå 3. Monkey
- Nivå 4. Elefant
- Nivå 5. Robot

Elever och lärare upprepar varje nivå tillsammans och lägger till en rörelse och ljud. När nivåer, rörelser och ljud är tydliga för alla är eleverna redo att spela spelet. Spelet kommer att spelas mellan samma personer med samma nivå. Om en student vinner över en annan höjer de sin nivå. Om de tappar sitt nivåfall. Huvudsyftet med eleverna att spela spelet är att öka deras nivå.

**Prestanda (10 min + 10 min):** Läraren stoppar utvecklingsaktiviteten och fryser alla elever. Läraren placerade eleverna i grupper efter deras nivå när de slutade. Läraren låter eleverna förbereda sin dans- / skådespelprestanda baserat på deras nivå och sedan framföra framför andra.





## 4. Aktivitet: "Ballonger med musik"

**Organization:**  
Elazığ Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi  
(EMTAL)

**Land:**  
Turkiet

---

### Aktivitetens mål:

- skapa en bra klassatmosfär
- se till att eleverna umgås
- bättre elevers kunskaper om varandra

---

### Implementörer och målgrupp:

Implementörer: lärare eller handledare, pedagog

Målgrupp: studenter

---

### Varaktighet:

1 session

---

### Resurser (om det behövs):

Ett papper, stift, ballong och penna för varje elev, ett musiksysteem för att spela musik eller liknande.

---

### Beskrivning av genomförandeprocessen:

Börja varje klass som hälsar eleverna med ett leende och ett personligt välkomnande. Hjälpt varje elev att känna sig viktig och sätt en positiv ton i klassen.

Ett papper ges till varje student. De uppmanas att skriva sina namn och fästa dem i kragen med hjälp av stift. Läraren kommer att berätta för dem att de ska göra en aktivitet:

"Låt oss lära känna varandra och låt oss göra det på ett roligt sätt. Först en liten bit papper för var och en av er

och jag kommer att dela ut en nål. Låt oss nu skriva våra namn på dessa små papper och fästa dem på vår krage.

Skrev alla ditt namn?"

Efter det får eleverna en ballong och skriver på sina namn innan de blåses upp. Läraren berättar instruktionen för studenterna. Det är:

Nu kastar du ballongerna i luften med musiken och du försöker att inte släppa dem så länge musiken spelas. När jag stoppar musiken kommer alla att fånga en ballong och gå till kompiserna med namnet skrivet på, chatta ett tag och försöka lära känna honom. Sedan när musiken spelas igen, kastar vi ballongerna tillbaka i luften och så vidare."

Varje kastlängd med musik pågår 45-60 sekunder och för varje elev rekommenderas att kasta en gång men det bör vara mindre eller mer upp till klasspopulationen. Istället för att låta eleverna chatta med varandra kan du också använda specifika frågor som kan diskuteras, i det här fallet kan det undvikas att vissa elever inte vet vad de ska ställa eller prata om.



---

**Ytterligare information:**

Om klassen är en stor grupp är det bättre att göra denna aktivitet i trädgården eller i ett stort klassrum. Inte alla kan möta varandra i slutet av spelet. Om det finns studenter som inte möter varandra i utvärderingsfrågorna, be dem presentera sig kort.

---

**Föreslagna frågor för debriefing:**

Hur kändes det att träffa varandra?

Vad lärde du dig om varandra?

Vem träffade du?

---



## 5. Aktivitet: "Lögnerna"

**Organization:**  
OTXARKOAGA-HETEL

**Land:**  
Spanien

---

**Aktivitetens mål:**

- skapa en bra klassatmosfär
  - bättre elevers kunskaper om varandra
  - arbeta med stereotyper
- 

**Implementörer och målgrupp:**

Implementörer: lärare eller handledare, pedagog

Målgrupp: studenter

---

**Varaktighet:**

1 session (cirka 1 timme)

---

**Resurser (om det behövs):**

Ett papper och en penna för varje elev

---

**Beskrivning av genomförandeprocessen:**

Ett papper ges till varje student. De får höra att de måste skriva sitt namn med stora bokstäver mitt på papperet så att det lätt kan ses. Sedan måste de skriva fyra saker om dem, en i varje hörn av papperet, tre av fakta måste vara verkliga, men en måste vara falsk. Lärare måste säga till eleverna att lögnen inte borde vara så lätt eftersom resten av gruppen borde gissa det. När de är färdiga med att skriva skulle eleverna stå upp och prata med en eller två andra som sa detta: Jag heter ... och det är fakta om mig ... De andra kommer att försöka gissa vad som är sant och vad som är falskt med eleven. Det är viktigt att de flesta elever vågar gissa högt innan de säger "rätt svar". De bör också förklara fakta som är sanna.

---



---

Lärare bör också utföra aktiviteten och vara de första i att läsa sina fakta för gruppen, att bryta isen och ge eleverna tips om vad de ska berätta för sina klasskamrater. På så sätt lär sig eleverna också läraren.

Om tiden tillåter kan en andra omgång göras, men den här gången, på andra sidan av papperet, måste de skriva tre falska fakta om dem och bara en riktig. Resten av gruppen borde gissa den sanna.

Om eleverna inte känner varandra så bra kommer de att gissa baserat på hur den andra ser ut eller på vissa fördomar de kan ha, så denna aktivitet hjälper också till att bryta de negativa stereotyperna. Lärare kan också ge exempel på fakta eleverna måste skriva, till exempel hobbyer, antal bröder och systrar, språk de talar, musikinstrument de spelar ...

Om gruppen är stor är det viktigt att inte tvinga de studenter som inte vill prata framför klassen och låta de frivilliga göra det.

---

**Föreslagna frågor för debriefing:**

Har någon av de sanna fakta eller falska fakta om dina kamrater / lärare förvånat dig? Vilken / de och varför?

Har något av fakta om dig själv som var sant, men dina kamrater tyckte falskt förvånat dig? Varför?

Hur mycket tror du att fördomar eller första intryck har bestämt dina svar?

---





## 6. Aktivitet: "Skog"

**Organization:**  
GRM NOVO MESTO

**Land:**  
slovenien

---

**Aktivitetens mål:**

- *Skapa en bra klassatmosfär*
- *Bättre elevers kunskaper om varandra*

---

**Implementörer och målgrupp:**

Implementörer: lärare eller handledare, pedagog

Målgrupp: studenter

---

**Varaktighet:**

1 – 2 timmar

---

**Resurser (om det behövs):**

Vattenfärger, stort papper (vi kan limma ihop flera mindre ark)

---

**Beskrivning av genomförandeprocessen:**

Eleverna uppmanas att rita grundlinjen som presenterar marken. Sedan drar var och en av dem sitt / sitt träd på marken. Det spelar ingen roll färgen, om den är realistisk eller inte. Alla träd bildar vacker skog. Det är viktigt att alla elever ritat minst ett träd och att de byter färg, material. Om det finns tid kan de också rita sol (ar), moln, blommor, djur.

---

**Additional information:**

Skogen kan växa under tiden / skolutvecklingen. I läsårets tiggeri gör vi en del av bilden och efter en tid / mitt i läsåret / i slutet av skolan ritat eleverna en annan del av skogen. Sedan jämför vi båda delarna och diskuterar om det.

---

**Föreslagna frågor för debriefing:**

Hur mår du i gruppen?

På vilket sätt representerar det träd du ritat dig?

Tror du att ditt träd är en del av skogen?

Skulle ett träd ensam vara lika framgångsrikt som i skogen?





## SEKTION 2:

# SAMARBETSLÄRANDE

## METODER



# SEKTION 2:

# SAMARBETSLÄRANDE

# METODER

“Kooperativt lärande ”är en samlingsbegrepp för en mängd olika pedagogiska tillvägagångssätt som involverar gemensamma intellektuella ansträngningar av studenter, elever eller lärare tillsammans. Vanligtvis arbetar eleverna i grupper om två eller fler och söker ömsesidigt efter förståelse, lösningar eller betydelser eller skapar en produkt ”(Smith. B och MacGregors J.T, 1992).

Även om kooperativt lärande hänvisar till en mängd olika sätt att lära sig, har alla några viktiga element gemensamt: lärande centrerat i eleven (inte tränaren), elevernas aktiva roll och deras mångfald, bland andra. När det gäller projektet FÖRENKAT INKLUDERAT är detta element av mångfald mycket relevant eftersom vi försöker ta itu med mångfald relaterade till integration av migranter. Kooperativa inlärningsstilar antar att alla elever är olika, och var och en tar med sig sitt perspektiv, inlärningsstilar, bakgrund, erfarenhet och ambitioner till klassen.

Kooperativt lärande eftersom det definieras som ”instruktionsanvändningen av små grupper så att eleverna arbetar tillsammans för att maximera sina egna och varandras lärande” (Johnson D.W. och Johnson R.T., 1990). I kooperativt lärande är utvecklingen av interpersonella färdigheter lika viktig som själva lärandet.



Det finns fem viktiga element som krävs för ett effektivt samarbetsinläring (Johnson, 1998):

- *tydligt positivt ömsesidigt beroende mellan studenter;*
- *interaktion ansikte mot ansikte;*
- *individuell ansvarsskyldighet;*
- *betona färdigheter mellan mänskliga och små grupper;*
- *processer för gruppgranskning för att förbättra effektiviteten*

Det är viktigt att vara medveten om att "struktur" och "ömsesidigt beroende" är två nyckelord som gör samarbetsinläring väldigt annorlunda än enkelt grupparbete. Så när man utformar en samarbetsinlärningsaktivitet måste läraren / tränaren se till att dessa två funktioner är tydligt närvarande.

I en kooperativ inlärningsaktivitet är eleverna beroende av varandras förmågor och personlig interaktion är avgörande för att lyssna på andra åsikter, förstå andras idéer, analysera dem, jämföra dem, utvärdera dem och välja. Det är inte svårt att se fördelarna med kooperativt lärande för integrationen av alla elever i gruppen, hur det förbättrar deras personliga värde framför de andra och för sig själva, vilket spelar en nyckelroll för att öka deras självkänsla och deras känsla av tillhörighet. "Kooperativt lärande har en roll för att minska känslan av individuell ensamhet. När en grupp studenter arbetar tillsammans utvecklar de en känsla av tillhörighet "(Kampylis P. och Berki E., 2014).

Å andra sidan främjar kooperativt lärande också kritiskt tänkande, speciellt när det kombineras med projektbaserat lärande, där eleverna behöver arbeta tillsammans för att nå den bästa möjliga lösningen. "Samarbete utvecklar elevernas förmåga att tänka både självständigt och med andra, så att de kan överväga ett brett spektrum av perspektiv och därmed öka deras kreativitetspotential. I den meningen är kreativt tänkande inte bara ett kännetecken för individer utan också egendom för grupper av individer "(Kampylis P. och Berki E., 2014).

Vi genomförde en fokusgrupp med yrkesutbildningslärare från olika områden (mekanisk tillverkning, robotik, IT och företagsadministration) för att analysera, enligt deras erfarenhet efter 6 års genomförande av kooperativt lärande, hur dess användning har förändrat deras roll som lärare, vilket utmaningar de har hittat och som har påverkat studenterna.

En av de aspekter som de lyfte fram är att förberedelsen av lektioner tar mer tid, särskilt i början när det är mer utmanande att utforma aktiviteter. Det är nödvändigt att räkna med stöd av ledningen och andra lärare för att integrera kooperativt lärande i den ordinarie undervisningen av klasser men det är också mycket viktigt att mentalitetsförändringen hos lärarna / utbildarna själva tar den roll som krävs för att tillämpa kooperativt lärande, där lärare liknar handledare, och ligger i elevernas / elevernas ansvar för lärande.

Enligt erfarenheterna från dessa lärare accepteras inte samarbetsinläring av yrkesutbildningsstudenter i början, eftersom det innebär en förändring av hur de flesta har lärt sig. Men efter de första upplevelserna föredrar de flesta elever det eftersom det ger dem mer



autonomi och frihet att anpassa inlärningsprocessen till sina egna behov och de känner sig stödda och på samma nivå som resten av sina kamrater.

I själva verket spelar peer learning en viktig roll i kooperativt lärande, eftersom studenter / elever behöver interagera och varandras bästa förmågor utbyts så att alla har något att lära ut och alla har något att lära sig, och de gör det lika. Denna uppfattning av lika betydelse för varje medlem i gruppen är vad den gör, enligt dessa fyra lärare, kooperativt lärande till ett användbart verktyg för integration och empowerment av migranter såväl som resten av studenter / elever.

---

## Bibliografi

Johnson D. W., & Johnson R. T. *Kooperativt lärande och prestation*. 1990. S. Sharan (red.).

Johnson D.W., Johnson R.T. & Smith K. A. Kooperativt lärande. 1998. University of Minnesota.

Mandušić D. and Blašković L. "*Effekten av kooperativt lärande för kritiskt tänkande*". 2015. Institutionen för informationsvetenskap och matematik, Jordbruksfakulteten, Zagrebs universitet, Kroatien

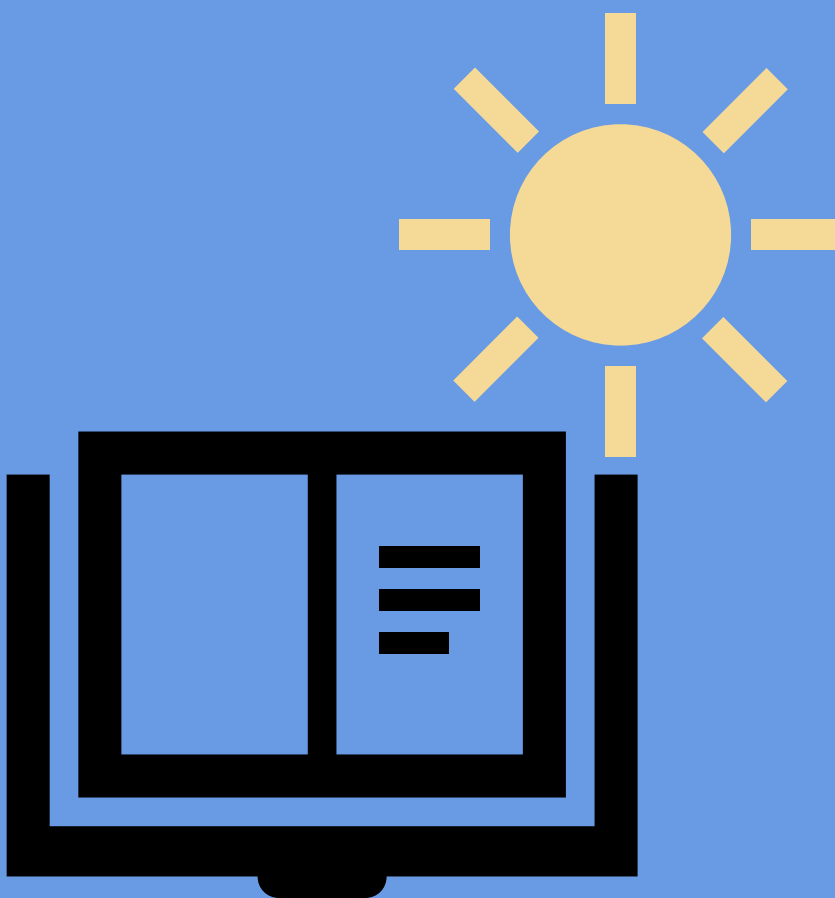
Panagiotis N. och Kampilis E. "Cooperative learning and creative thinking". 2014. International Academy of Education.

Smith B. och MacGregors JT. "Vad är kooperativt lärande?". 1992. National Center for Postsecondary Teaching, Learning, and Assessment vid Pennsylvania State University.



## SEKTION 3:

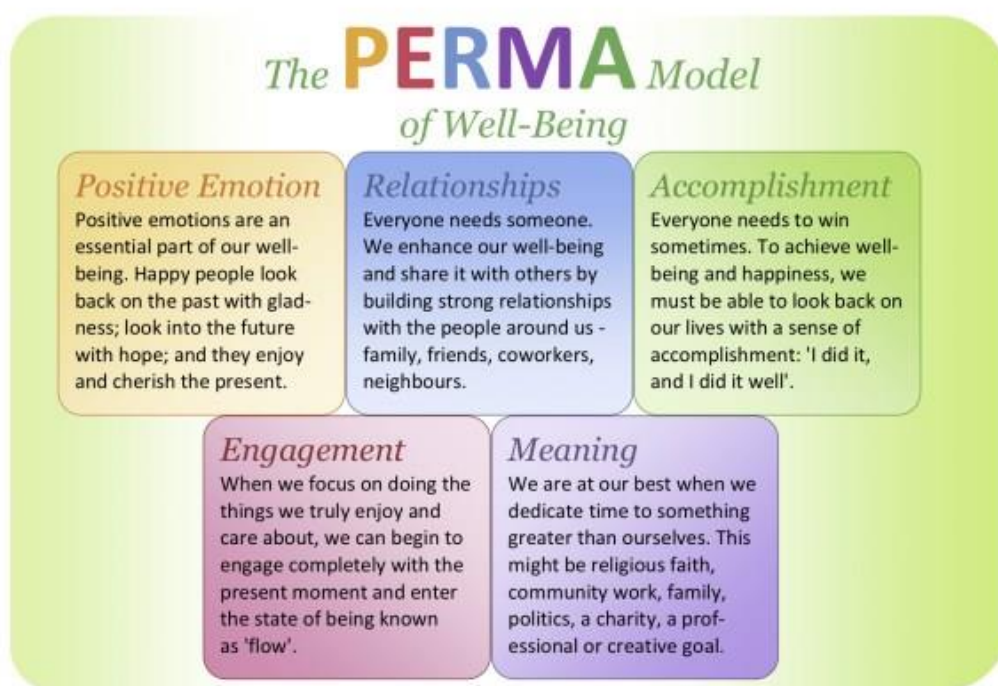
# POSITIV PEDAGOGI



# SEKTION 3:

## POSITIV PEDAGOGI

Positiv pedagogik bygger på PERMA-modellen utvecklad av Martin Seligman, ansedd som grundare av positiv psykologi.



From Martin Seligman's *Flourish*, 2011

Bild tagen från: <https://positivepsychologytraining.co.uk/training/permanent-ways-to-well-being/>



PERMA-modellen bygger på 5 kärnelement för välbefinnande och lycka och Seligman tror att dessa 5 element hjälper människor att uppnå lycka och mening i sina liv.

Positiv pedagogik växer fram på begreppet positiv psykologi och kombinerar traditionell utbildning med de 5 elementen i positiv psykologi. "Det grundläggande målet med positiv utbildning är att främja blomstrande eller positiv mental hälsa inom skolan" (Norrish, Williams, O'Connor & Robinson, 2013).

Positiv pedagogik fokuserar faktiskt på elevernas mentala välbefinnande för att undvika depression, bortfall eller låg självkänsla och i utbyte främjar empowerment, motståndskraft och gör elever värderade.

Positiva utbildningsprogram definierar vanligtvis positiv karaktär med hjälp av de karaktärsstyrkor som finns representerade i publikationen *Character Strengths and Virtues: A Handbook and Classification* av Peterson och Seligman (2014)).

Dessa kärnkaraktärsstyrkor är:

1. Visdom och kunskap;
2. Mod;
3. Mänskligheten;
4. Rättvisa;
5. Hållfasthet;
6. Transcendens.

*Dessa positiva karaktärer är inte medfödda - de är externa konstruktioner som måste vårdas. Målet med positiv utbildning är att avslöja ett barns kombination av karaktärsstyrkor och att utveckla hans eller hennes förmåga att effektivt engagera dessa styrkor (Linkins, 2015).*

<https://www.youtube.com/watch?v=UxNoCQfFYJ8&feature=youtu.be>

Positiv pedagogik flyttas från fokus på det negativa till fokus på de positiva aspekterna av varje situation. Om vi tillämpar denna princip på migrerande elevers situation i yrkesutbildningssystemet, kommer den kulturella och personliga bakgrunden för invandrare, enligt positiv pedagogik, att erkännas och värderas av yrkesutbildningsskolan och yrkesutbildningslärarna och anses vara en styrka i utbildningen. till alla studenter, vilket förvandlar diskriminering till erkännande.

Några illustrativa fall av detta finns i boken "Living with Vulnerabilities and Opportunities in a Migration Context" (Guanglun Michael Mu, Yang Hu, 2016 Sense publishers). Även om boken hänvisar till situationen för barn från landsbygdsområden som migrerar till stadsområden, kan vi hitta många exempel på hur positiv pedagogik hjälper lärare att omvandla ett "problem" i utseende till en fördel för hela utbildningssamfundet, vilket ger migreringen läraren en känsla av värde och empowerment.



Ett av exemplen i boken hänvisar till amerikanska skolor, där lärare för att hjälpa integrationen av latinostudenter växlade mellan engelska och spanska "inte bara för att anpassa sig till latinostudenter utan också kulturellt inkludera sina elever i klassrummet" som de anser att denna möjlighet att använda spanska är en tillgång för hela skolan. Som en konsekvens av detta ökade latinostudenter sin självkänsla och motståndskraft.

Det finns många sätt att tillämpa positiv pedagogik i ett klassrum, som Jigsaw-tekniken, en samarbetsinlärningsteknik som framgångsrikt används för att minska raskonflikter och öka positiva utbildningsresultat. I de föreslagna aktiviteterna kommer vi att fokusera på olika aspekter av positiv pedagogik, relaterade till feedback, empowerment eller relationsbyggande.

---

## Bibliografi

Guanglun M.M. och Yang H. "Att leva med sårbarheter och möjligheter i en migrationskontext". 2016. Sense publicister

Linkins M. Niemiec R.M, Gillham J. and Mayerson D. "Genom styrkan: Ett ramverk för att utbilda hjärtat ". *Journal of Positive Psychology*.

Norrish J.M., Williams P., O'Connor M. & Robinson J. "En tillämpad ram för positiv utbildning ". 2013. *International Journal of Wellbeing*.

Peterson C. & Seligman M. "Karaktärsstyrkor och dygder: En handbok och klassificering ". 2014. *American Association of Psychology*.

Seligman M., "Blomstra". 2011. Fri press.

<https://www.jigsaw.org>





## 3.1. KATEGORI: FEEDBACK



### 1. Aktivitet: "Den talande stolen"

**Organization:**  
KulturLife gGmbH

**Land:**  
Tyskland

#### Beskrivning av aktiviteter:

Aktiviteten "talstolen" är mycket lämplig för att ge och ta emot personlig och intensiv feedback. Den som sitter i den "talande stolen" bestämmer om han / hon vill ge feedback till gruppen eller få feedback från gruppen. Feedbackens karaktär bör vara positiv. Olika former av feedback kan användas, som bestäms av lärarna.

#### Sammanfattning (detaljer):

Gruppen bildar en cirkel av stolar med en stol i, den så kallade "pratstolen". Under feedbackssessionen ska varje person sitta en gång på "talstolen" och få eller ge feedback.

Följande scenarier är möjliga:

- 1) Den som sitter i den "talande stolen" ger feedback till gruppen, hur han / hon uppfattar sig själv inom gruppen, hur aktiviteterna har fungerat, vad han / hon har lärt sig om sig själv och kan ta itu med enskild grupp medlemmar. Det är viktigt att notera att typen av feedback bör vara respektfull och konstruktiv. Denna metod är inte lämplig för en kritisk granskning.
- 2) Personen som sitter i "talstolen" mitt i gruppen får feedback från gruppen. Instruktören kan välja mellan följande metoder:
  - *Tre personer från gruppen ger personlig och individuell feedback till personen som sitter på stolen. Det är viktigt att notera att detta bör vara positiva observationer och feedback. Personen i stolen kan välja de tre personerna.*
  - *Varje person i stolcirkeln kan rikta ett ord till personen på "pratstolen" och därmed ge feedback.*

#### DETALJER:

##### 1) Önskade resultat och påverkan t.ex. Vad försöker aktiviteten uppnå?

Aktiviteten är utformad för att lära eleverna att ge och få positiv feedback. Detta skapar en positiv gruppdynamik och en grund för förtroende som kritiska diskussioner kan hållas senare.

##### 2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur man uppnår detta?

Det är viktigt att betona att allt som sägs i stolcirkeln förblir i stolcirkeln och är en säker miljö. Feedbackens karaktär bör vara positiv, detta bör kommuniceras tydligt i början. Lärare kan också delta aktivt i denna feedbackaktivitet och ta plats i "pratstolen" och ge feedback.



---

### 3) Varaktighet?

Beroende på gruppens storlek kan det ta upp till en timme. Varje person borde kunna spendera cirka 5 minuter på "pratstolen". För mindre grupper kan tiden justeras beroende på återkopplingsmetoden.

---

### 4) Gruppstorlek

6 – 25 personer

---

### 5) Material behövs?

Stolar för stolcirkeln och "pratstolen". Om aktiviteten äger rum utanför klassrummet kan gruppen också sitta på golvet och en kudde kan placeras i mitten av cirkeln.

---

### 6) Viktiga utmaningar när det gäller blandade grupper och olika kulturella tillvägagångssätt?

Kommunikationssvårigheter kan vara ett hinder för denna typ av feedback, men denna barriär kan övervinnas genom att läraren väljer lämpligt scenario för varje elev, vilket kan vara antingen rik feedback eller mer spontan och mindre komplex feedback.

---

### 7) Viktiga framgångsfaktorer?

Denna metod ska användas i grupper som redan har lärt känna varandra bättre och inte i början av en bekantskapsfas. På så sätt blir feedbacken mer personlig och intensiv.

---



## 2. Aktivitet: "Klisterlappar"

#### Organization:

Elazığ Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi  
(EMTAL)

#### Land:

Turkiet

---

#### Beskrivning av aktiviteter:

Aktiviteten "klisterlappar" är mycket lämplig för att ge och ta emot personlig och intensiv känslomässig feedback utan ord. Den person som börjar prata om ett ämne får feedback från andra och den här feedbacken sker bara med deras kroppsspråk utan något ord. Hela gruppen ger samma feedback på uppdrag av den fästis som skrivs på hans huvud. Fästisarna och ämnet de kommer att prata om har utarbetats av läraren före aktivitet.

---

#### Sammanfattning (detaljer):

Gruppen bildar en cirkel av stolar och håller sig nära varandra. Eleverna ska kunna se varandras klisterlappar på huvudet. Läraren kommer att fråga alla elever om något ämne och medan studenten börjar prata resten kommer eleverna att ge feedback till honom / henne på uppdrag av en fästis på hans / hennes huvud. Vid varje fråga kommer den talande studenten att förändras och kommer att få feedback på uppdrag av klisterlappar på huvudet. Fästisarna kan vara "prata med varandra medan jag pratar", "skratta åt mig medan jag pratar", "sova medan jag pratar" eller något osv. De andra eleverna försöker göra dessa aktiviteter skrivna på klisterlappar så den talande studenten får en feedback till honom / henne.

---



---

Följande scenarier är möjliga:

- 1) Personen som pratar berättar om sina idéer eller känslor och ger feedback till gruppen, hur han / hon uppfattar sig själv i gruppen med sitt kroppsspråk. Det är viktigt att notera att typen av feedback bör vara respektfull och konstruktiv. Vanligtvis är återkopplingarna för klisterlappar negativa men de är alla roliga och förekommer inte negativt i gruppen.
- 2) Varje person har en annan klisterlapp på huvudet och de vet inte vad som står på den klisterlappen. Därför kommer feedbacken att vara olika för varje elev. Återkopplingarna är inte enskilda, de är alla hela gruppens feedback och samma just nu.

#### **DETALJER:**

##### **1) Önskade resultat och påverkan t.ex. Vad försöker aktiviteten uppnå?**

Aktiviteten är utformad för att lära eleverna att ge och få feedback. Återkopplingen är vanligtvis negativ men i ett roligt läge så det skapar en positiv gruppdynamik. I slutet av aktiviteten kommer det att finnas kritiska diskussioner om moderatorn bygger upp där alla studenter kan engagera sig och en grund för förtroende som kan hållas senare.

---

##### **2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur man uppnår detta?**

Feedbackens karaktär bör vara negativ men det betyder inte att den är negativ. Det här är en rolig aktivitet och innehållet i klisterlappen på huvudet är viktigt just nu. Moderator bör vara försiktig med dem. Det är viktigt att eleven inte ska veta vad som står på hans / hans fästis på huvudet..

---

##### **3) Varaktighet?**

Beroende på gruppens storlek kan det ta upp till 15 minuter. Varje person ska kunna spendera cirka 1-2 minuter på att prata. För mindre grupper kan tiden justeras beroende på återkopplingsmetoden.

---

##### **4) Gruppstorlek**

4-10 personer

---

##### **5) Material behövs?**

Stolar för stolcirkeln och klisterlappar. Det kan göras från klassrummet och gruppen kan också sitta på golvet och placera en cirkel.

---

##### **6) Viktiga utmaningar när det gäller blandade grupper och olika kulturella tillvägagångssätt?**

Ibland räcker det inte med att använda ord för kommunikation och kommunikationsproblem kan inte vara ett hinder för denna typ av feedback. Kroppsspråket kan berätta mycket för andra och den här typen av feedback är mer enkel, rolig, spontan och mindre komplex vid denna aktivitet.

---

##### **7) Viktiga framgångsfaktorer?**

Denna metod ska användas i grupper som redan har lärt känna varandra bättre och inte i början av en bekantskapsfas. På så sätt blir feedbacken mer personlig och intensiv.

---





## 3. Aktivitet: "Konstruktiv kritik"

**Organization:**  
Mobilizing Expertise AB

**Land:**  
Sverige

---

### Beskrivning av aktiviteter:

Under denna aktivitet kommer eleverna att använda de två korten Toppar (T-shirt) och byxor för att säga vad de gillar och inte gillar med något genom att hålla upp lämpligt kort efter varje fråga.

Toppen representerar de saker vi gillar. Byxorna representerar de saker vi inte gillar.

---

### Sammanfattning (detaljer):

Ställ in utrymmet enligt följande: Häng strängen över verkstadsutrymmet för att skapa en "tvättlinje". Be varje elev ta på sig flera byxkort och ett toppkort. Ställ dem feedbackfrågor eller reflektionscitat. Till exempel:

Byggnaden som vår grupp möter i är ... „Pants“ eller „Top“

Sättet vi lär oss i vår grupp är ... „Pants“ eller „Top“

De spel vi spelade i grupper var ... „Pants“ eller „Top“

Sättet som vuxna behandlar ungdomar / elever är ... „Pants“ eller „Top“

Eleverna ska sedan "peka" sina kort på tvättlinjen med det kort som bäst representerar deras åsikt.

Alternativt kan du ge eleverna några kort och fritt be om deras feedback.

Be eleverna dela med sig av sina resonemang om de känner sig bekväma.

Du kan anpassa frågan till valfritt ämne eller workshopstema.

---

### DETALJER:

#### 1) Önskade resultat och påverkan t.ex. Vad försöker aktiviteten uppnå?

Att genomföra vår feedback som samlar in aktiviteter som dessa kan hjälpa ledare att lära sig hur deras session eller valda aktiviteter har gått. Som ledare är det viktigt att vi är öppna för kritik och negativ feedback samt glada att också få positiv feedback.

Det kan också vara ett sätt att informellt bedöma lärande.

---

#### 2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur man uppnår detta?

Se till att allt material är klart före sessionen så att återkopplingsdelen kan övergå smidigt.

---

#### 3) Varaktighet?

Ge tillräckligt med tid för alla att ha en chans att dela sin åsikt. Aktiviteten bör ta längre tid än 15 minuter.

---

#### 4) Gruppstorlek

10 skulle vara perfekt



---

### 5) Material behövs?

Topp- och byxkort, frågor om ditt ämne, lite snöre för att göra en tvättlinje och några pinnar

---

### 6) Viktiga utmaningar när det gäller blandade grupper och olika kulturella tillvägagångssätt?

Vissa studenter (beroende på deras kultur) kanske inte förstår referensen för byxor och toppar. Detta kan anpassas till andra kläder som "illaluktande strumpor" eller andra plagg som är mer kulturella.

---

### 7) Viktiga framgångsfaktorer?

Eleverna ska inte känna att de måste dela, deras deltagande är frivilligt.

Gör frågor eller återkopplingsuttalanden tydliga och direkta. Se till att det är uppenbart vad du frågar.

---

### 8) Ytterligare avläsningar om tillämpligt

Varje barn behöver en mästare (Rita Pierson): <https://www.youtube.com/watch?v=DpGY5uZob4o>

---



## 4. Aktivitet: "Feedback för empowerment"

**Organization:**  
OTXARKOAGA-HETEL

**Land:**  
Spanien

---

#### Beskrivning av aktiviteter:

Under den här övningen bildar laget två linjer mot varandra.

För det första berättar varje person från rad A personen framför vad de tycker om sitt beteende som börjar med meningen:

jag gillar det...

Därefter säger de något de vill att den andra ska göra oftare med början med meningen:

Jag vill att du ...

Slutligen kommer den andra personen på vad som kommer att hända om de gjorde vad den andra personen vill att de ska göra oftare, börjar med meningen:

Då skulle det vara som...

Under träningen kan tränaren tillämpa variationer på övningen:

1. Efter att ha berättat för den andra personen vad du tycker om hans / hennes beteende kan du också berätta för dem vad du tycker om laget. Därefter berättar du vad du vill ska hända i teamet. Och den andra personen svarar med: Än laget skulle vara som,..

2. När alla från rad A har mött alla från rad B låter du eleverna göra duon med människor från sin egen linje också, så i slutet har alla mött alla från laget.

3 Du kan också spela detta spel i en cirkel medan alla tittar på varandra. En person börjar välja någon från cirkeln som han / hon vill göra övningen med. Efter att båda har fått turen väljer den person som valts ut nu en annan person från cirkeln. Fortsätt tills alla har spelat övningen.

---



---

**Sammanfattning (detaljer):**

Gruppen bildar två linjer mot varandra, på det sättet placeras eleverna i par. Varje par måste ge feedback och efter det rör sig en av raderna så att paren ändras.

**DETALJER:****1) Önskade resultat och påverkan t.ex. Vad försöker aktiviteten uppnå?**

Genom att utföra denna aktivitet är det vi söker att undervisa eller ge tips till studenter om hur man kan ge feedback. När du ger feedback om du inte använder rätt ord (även om du har den bästa avsikten) kan du skada den andras känslor.

**2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur man uppnår detta?**

Två lärare eller lärare bör börja med och exempel framför klassen / gruppen så att eleverna kan se och lära sig vad de uppmanas att göra.

**3) Varaktighet?**

Beroende på gruppstorlek men inte mer än 2-3 minuter per par elever.

**4) Gruppstorlek**

Klassstorlek men om det finns många elever bör vissa ändringar bestämmas så att eleverna inte blir uttråkade. Högst åtta studenter.

**5) Viktiga utmaningar när det gäller blandade grupper och olika kulturella tillvägagångssätt?**

Vissa studenter (beroende på deras kultur) kanske aldrig har fått konstruktiv feedback så att de kan vara ovilliga att utföra den här typen av aktiviteter.

**6) Viktiga framgångsfaktorer?**

Innan du påbörjar aktiviteten bör en förtroendestämning skapas.

Tryck inte på eleverna.

Var medveten om möjliga språkbarriärer för vissa elever och uppmuntra dem att använda icke-verbalt språk om det behövs.

---





## 5. Aktivitet: "Smiley"

**Organization:**  
GRM NOVO MESTO

**Land:**  
Slovenien

---

### Beskrivning av aktiviteter:

Läraren ritar bord på tavlan eller på ett stort papper. I kolumnerna finns beskrivningar utmärkta / bra / tillräckliga / behöver förbättras. Läraren förbereder också post-it-anteckningar med namn på studenter och fördelar anteckningarna bland eleverna. Varje elev får post-it-anteckningar med namn på andra deltagare. Läraren ger instruktioner för aktiviteten. Det kan vara enkelt att läsa högt för små barn eller förbereda ett experiment i kemi för äldre studenter. Det enda som betyder något i aktiviteten är att varje elev har en uppgift att göra. Efter arbete eller träning (om vad vi vill ge feedback) utvärderar och ger varje student feedback för det arbete andra har gjort. Det beror på aktiviteten vad som utvärderas. Det kan vara framsteg / ansträngning / attityd. Kollegor fäster post-it-lapp med kollegans namn under en av deskriptorerna. Hela gruppen utvärderar elevernas resultat och förklarar de beslut de fattade.

---

### Sammanfattning (detaljer):

Efter aktiviteten / arbetet utvärderar eleverna varandra med post-it-anteckningar under deskriptorer utmärkta / bra / tillräckliga / behöver förbättras. Sedan utvärderar hela gruppen resultatet.

---

### DETALJER:

#### 1) Önskade resultat och påverkan t.ex. Vad försöker aktiviteten uppnå?

Studenter måste följa andras arbete och också göra sitt arbete så bra som möjligt. Därefter måste de ge en realistisk utvärdering av kollegornas arbete.

---

#### 2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur man uppnår detta?

Lärarens kontroll behövs, eftersom han / hon måste utvärdera alla elevers arbete och ge realistisk feedback.

---

#### 3) Varaktighet?

Med aktiviteten att ge feedback tillsammans 45 minuter. Bara smileys 10 minuter.

---

#### 4) Gruppstorlek

Optimal är 10 studenter

---

#### 5) Material behövs?

Stort pappersark och post-it-lappar.

---

#### 6) Viktiga framgångsfaktorer?

Realistisk feedback till studenterna

---



## 3.2. KATEGORI: BEMYNDIGANDE



### 1. Aktivitet: "Konfrontation"

**Organization:**  
GRM NOVO MESTO

**Land:**  
Slovenien

#### Beskrivning av aktiviteter:

Läraren ger provocerande uttalanden med ja eller nej svar (som GMO är bra för mänskligheten). Eleverna måste bestämma om de håller med eller håller inte med. Då ger läraren dem 5 minuter för att förbereda pro- och kontraargument för sitt beslut. Om det finns någon som ändrar sig kan fritt ändra pro- eller kontragruppen. Läraren förklarar att åsiktsförändring inte är ett tecken på svaghet, men det kan vara ett tecken på stark karaktär, inte rädd för att vara flexibel och öppensinnad. Efter 15 minuters konfrontation måste de avsluta argumenten. Sedan tittar läraren på resultatet, hur många elever som bytte grupp.

#### Sammanfattning (detaljer):

Efter ett provocerande uttalande måste eleverna ta del. Då kan de övertyga den andra gruppen att de har rätt.

#### DETALJER:

##### 1) Önskade resultat och påverkan t.ex. Vad försöker aktiviteten uppnå?

Eleverna har befogenhet att berätta sin åsikt och göra bra argument. De kan få reda på att de har makten att ändra andras åsikt.

##### 2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur man uppnår detta?

Läraren måste ge instruktioner och följa konfrontationen. Han / hon måste gå in mellan om det behövs.

##### 3) Varaktighet?

20- 25 minuter

##### 4) Gruppstorlek

inga begränsningar

##### 5) Viktiga utmaningar när det gäller blandade grupper och olika kulturella tillvägagångssätt?

Olika kulturer kan ha mycket olika tankesätt om vissa ämnen och vissa ämnen kan ha en stark känslomässig inverkan på eleverna. Läraren måste vara uppmärksam på den respektfulla kommunikationen.

##### 6) Viktiga framgångsfaktorer?

God kunskap om ämnet







## 2. Aktivitet: "Lossa knutarna"

**Organization:**

Elazığ Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi  
(EMTAL)

**Land:**

Turkiet

**Beskrivning av aktiviteter:**

I den här aktiviteten kommer eleverna att samlas för att bilda en knut genom att gå med sina högra händer. De kommer sedan att försöka riva upp denna knut utan att ta händerna ifrån varandra.

**Sammanfattning (detaljer):**

Eleverna samlas för att bilda en cirkel. Sedan kombinerar de sina högra händer med motsatsen eller sidan. Vänsterhänder förblir fria. Läraren förklarar för eleverna att målet är att lösa upp knuten utan att separera händerna. Eleverna kommer att försöka riva upp knuten genom att vrida armarna, byta plats mellan sig eller liknande. Men de borde inte separera händerna.

**DETALJER:**

**1) Önskad resultat och påverkan t.ex. Vad försöker aktiviteten uppnå?**

Målet är att få individer att lösa ett problem tillsammans och att förstå att var och en är värdefull när man löser detta problem.

**2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur man uppnår detta?**

Denna metod hjälper eleverna att övervinna detta inte bara individuellt utan med lagarbete. Tillsammans med individuella förmågor gör tänkande och beslutsfattande tillsammans eleverna starkare.

**3) Varaktighet?**

3-5 minuter för denna aktivitet.

**4) Gruppstorlek**

6 – 8 studenter

**5) Viktiga utmaningar när det gäller blandade grupper och olika kulturella tillvägagångssätt?**

Svårigheten i dessa grupper är att deltagarna agerar individuellt. Men i denna aktivitet är det nödvändigt att agera som en helhet istället för att agera individuellt. En annan möjlighet är att eleverna samlar in andra styrkor och förmågor hos de andra eleverna och stöder varandra i detta.

**6) Viktiga framgångsfaktorer?**

Det är tillrådligt att förbereda ett exempel på denna aktivitet och presentera den för studenterna i inledningen.





### 3. Aktivitet: "Självförtroende berättelse om akrostik"

**Organization:**  
OTXARKOAGA-HETEL

**Land:**  
Spanien

#### Beskrivning av aktiviteter:

Eleverna ska placeras individuellt så att de kan tänka vad de ska skriva och utan att någon tittar. På ett papper skriver de en akrostisk berättelse eller dikt med hjälp av deras namn. De bör skriva sina namn vertikalt på papperets vänstra sida. Använd sedan varje bokstav i deras namn (börjar med den bokstaven) de måste skriva en positiv egenskap eller förmåga att beskriva sig själva. En student som heter Sarah kan till exempel skriva något liknande:

S = Smart, A = Atletisk, R = Ansvarig, A = Konstnärlig, H = Lycklig. Yngre elever kan använda enstaka ord, och äldre elever med starkare skrivförmåga kan uppmuntras att skriva fraser eller dikter baserat på dessa bokstäver. Denna aktivitet får eleverna att tänka på sitt självförtroende och de positiva egenskaperna de ger världen.

#### Sammanfattning (detaljer):

Låt eleverna skriva sina namn vertikalt på vänster sida av ett pappersark. Låt dem sedan beskriva sina positiva egenskaper eller förmågor med hjälp av varje bokstav i deras namn. Yngre elever kan använda enstaka ord och äldre elever med bättre skrivförmåga kan uppmuntras att skriva fraser eller dikter baserat på dessa bokstäver.

#### DETALJER:

<sup>1</sup> En akrostik är en skrift där en viss uppsättning bokstäver - vanligtvis den första bokstaven i varje rad, ord eller stycke - stavar ett ord eller fras med särskild betydelse för texten. Akrostics är oftast skrivna som en form av poesi, men de kan också hittas i prosa eller användas som ordpussel. Se några exempel: <https://examples.yourdictionary.com/acrostic-poem-examples.html>

#### 1) Önskade resultat och påverkan t.ex. Vad försöker aktiviteten uppnå?

Genom att utföra den här aktiviteten får eleverna tänka på deras självförtroende och de positiva egenskaperna de ger världen.

#### 2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur man uppnår detta?

Läraren eller läraren bör börja med och exempel framför klassen / gruppen så att eleverna kan se och lära sig vad de uppmanas att göra.

#### 3) Varaktighet?

10-20 minuter för att förverkliga aktiviteten individuellt och sedan inte mer än 1 minut för att förklara den framför resten av klassen.

#### 4) Gruppstorlek

Klasstorlek.



---

### 5) Material som behövs?

Ett papper och en penna eller penna.

---

### 6) Viktiga utmaningar när det gäller blandade grupper och olika kulturella tillvägagångssätt?

Vissa elever kanske tror att de inte har någon positiv sak eller aspekter så det är viktigt att uppmuntra dem och ge exempel på positiva aspekter av en person.

---

### 7) Viktiga framgångsfaktorer?

Innan du börjar med aktiviteten bör en förtroendestämning skapas.

Tryck inte på eleverna.

Som tidigare nämnts bör läraren börja ge positiva men roliga inslag om sig själv så att eleverna känner sig bekväma.

---



## 4. Aktivitet: "En till tio eller sitta tillsammans"

**Organization:**  
Mobilizing Expertise AB

**Land:**  
Sverige

---

### Beskrivning av aktiviteter:

Del 1: Handedaren och eleverna börjar räkna från en till 15. Det finns ingen ordning som säger vilket nummer. Om två personer säger samma nummer samtidigt måste de börja om. När de når 15 kommer de att vinna tillsammans som ett lag.

- Eleverna kan också räkna från 15 till 1
- De kan räkna när ögonen är stängda
- De kan räkna på olika språk.

Del 2: Samma spel med nummer kommer att överföras på ett annat sätt. Handedaren och eleverna står i cirkel. Handedaren placerade ett objekt i mitten av cirkeln. Varje elev i cirkeln behöver titta på objektet och samtidigt sitta på golvet en efter en. Om två personer sitter samtidigt måste de stå upp helt igen. När alla elever sitter på golvet är spelet klart.

---

### Sammanfattning (detaljer):

Att räkna tillsammans inom klassen eller sitta tillsammans är en utmanande aktivitet och att uppfylla detta ger en bra känsla av framgång som leder till empowerment.

---

### DETALJER:

#### 1) Önskad resultat och påverkan t.ex. Vad försöker aktiviteten uppnå?

I den här aktiviteten kommer eleverna att känna att de är en viktig del av klassen och framgång tillhör grupparbetet som varje individ behöver delta.

---



---

## 2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur man uppnår detta?

Handledaren bör ta en passiv roll och låta eleverna börja arbeta och avsluta den.

---

## 3) Varaktighet?

10-20 minuter för att förverkliga aktivitetsräkningen på olika sätt. Och 10-20 minuter för att sitta.

---

## 4) Gruppstorlek

Hela gruppen

---

## 5) Viktiga utmaningar när det gäller blandade grupper och olika kulturella tillvägagångssätt?

Studenter som tar mer plats i klassen kan leda aktiviteten men de kommer att se att gruppen måste arbeta tillsammans. Att ändra språk eller sätt eller arbeta kan utmana eleverna.

---

## 6) Viktiga framgångsfaktorer?

Låt eleverna göra misstag. Låt eleverna fatta beslut om att öka aktivitetens utmaning

---



## 5. Aktivitet: "Aluminiumfolieporträttet"

**Organization:**  
KulturLife gGmbH

**Land:**  
Tyskland

---

### Beskrivning av aktiviteter:

I denna aktivitet gör eleverna ett självporträtt på aluminiumfolie, som ska vara en spegel för respektive person. Runt porträttet skriver de 5-10 styrkor och karaktärsegenskaper som utgör dem som en person.

---

### Sammanfattning (detaljer):

I början av övningen klistrar varje elev en aluminiumfilm i DIN A3-storlek på en kartong. Varje elev drar sedan sitt ansikte mot aluminiumfolien med en tuschpenna. Det är inte viktigt att porträttet är mycket detaljerat eller realistiskt, men det kan innehålla distinkta detaljer som glasögon eller örhängen för igenkänning. Tillsammans med gruppen, läraren eller individuellt, samlar eleverna nu 5-10 termer som definierar dem som en person, färdigheter de är särskilt bra på, saker de gillar att göra eller värderingar som är viktiga för dem och skriver dem runt sin "huvud". I slutet presenterar varje elev sitt porträtt innan alla porträtt hängs upp i klassrummet eller eleverna kan också bli ombedd att gissa vem det är.

---

### DETALJER:

#### 1) Önskade resultat och påverkan t.ex. Vad försöker aktiviteten uppnå?

Aktiviteten syftar till att få elevernas individuella styrkor till uppmärksamhet, att göra dem medvetna om dem och att uttrycka dem, och på så sätt starta en process för empowerment.

---



---

## 2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur man uppnår detta?

Denna metod hjälper eleverna att visualisera och belysa deras individuella styrkor och kompetenser. Genom porträttutställningen görs individuella styrkor och förmågor permanent tillgängliga och eleverna stärks därigenom.

---

## 3) Varaktighet?

För denna aktivitet bör en varaktighet på upp till en eller två timmar planeras beroende på gruppstorlek

---

## 4) Gruppstorlek

5 – 20 studenter

---

## 5) Material behövs?

Aluminiumfolie, kartong, lim, tuschpenna, sax

---

## 6) Viktiga utmaningar när det gäller blandade grupper och olika kulturella tillvägagångssätt?

En utmaning i blandade grupper kan vara den tidigare diskussionen om personliga styrkor, värderingar och karaktärsdrag. Inte varje person har reflekterat över sina egna styrkor och kan identifiera dem självständigt. För att övervinna detta hinder är det möjligt att namnge och förklara styrkor och värden i början av aktiviteten. En annan möjlighet är att eleverna samlar in andra styrkor och förmågor hos de andra eleverna och stöder varandra i detta.

---

## 7) Viktiga framgångsfaktorer?

Det är tillrådligt att förbereda ett exempel på denna aktivitet och presentera den för studenterna i inledningen.

---



### 3.3. KATEGORI: RELATION



## 1: Aktivitet: "Den mänskliga knuten"

**Organization:**  
OTXARKOAGA-HETEL

**Land:**  
Spanien

#### Beskrivning av aktiviteter:

Dela upp klassen i grupper om minst sex personer. Låt grupperna stå i cirklar. Be alla elever att låsa sin högra hand med någon på andra sidan cirkeln, för att göra det svårare, be dem att låsa händerna med personen tvärs över dem. Be dem sedan att låsa sina vänstra händer med någon på andra sidan cirkeln.

När de är låsta ber du dem att försöka lösa upp utan att låsa upp händerna. Ge gruppen max 20 minuter. Om en grupp kan lossna på mindre än 5 minuter, be dem låsa händerna igen men den här gången med svårare.

#### Sammanfattning (detaljer):

I grupper gör eleverna en "mänsklig knut" med händerna och de måste samarbeta för att lösa upp knuten genom att diskutera en strategi och lita på varandras handrörelser.

#### DETALJER:

##### 1) Önskade resultat och påverkan t.ex. Vad försöker aktiviteten uppnå?

Denna aktivitet försöker få eleverna att lära känna varandra bättre eftersom de behöver samarbeta för att lyckas med att lösa händer. De måste också lita på varandra eftersom de måste vara försiktiga och bry sig nej för att skada eller bli skadade.

##### 2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur man uppnår detta?

Lärarna bör göra klart att målet inte är att lösa upp knuten så långt som möjligt så att eleverna inte frestas att låsa upp händer och fuska. Lärare bör insistera på att eleverna behöver prata och hitta en strategi tillsammans.

##### 3) Varaktighet?

30 minuter. (5 minuter för att förklara aktiviteten, max 20 minuter för att genomföra den och 5 minuter för att samlas och diskutera i slutet)

##### 4) Gruppstorlek

Minst 6 personer



---

### 5) Viktiga utmaningar när det gäller blandade grupper och olika kulturella tillvägagångssätt?

Vissa elever kanske inte vill röra (eller bli rörda av) sina klasskamrater av olika skäl (kulturell bakgrund, blyg ...) Det är viktigt att uppmuntra dem (vi kan säga dem att de bara skulle röra vid armar eller händer) men inte tvinga dem.

---

### 6) Viktiga framgångsfaktorer?

När eleverna börjar spela får dem skratt så att de slappnar av och klassatmosfären förändras, så lärarna bör dra nytta av det.

---



## 2. Aktivitet: "Varm dusch"

**Organization:**  
KulturLife gGmbH

**Land:**  
Tyskland

---

### Beskrivning av aktiviteter:

Gruppen samlas i en cirkel och en elev tar plats mitt i den. Studenterna i cirkeln uppmanas att ge den i mitten en "varm dusch" genom att använda ord som får eleven att må bra och glad.

---

### Sammanfattning (detaljer):

Studenten i mitten kan antingen hålla ögonen öppna eller också stänga dem. De andra studenterna i cirkeln uppmanas att säga något trevligt om studenten i mitten, den ena efter den andra. Detta kan vara enstaka ord eller hela meningar. Det kan t.ex. något trevligt med eleven (t.ex. karaktärsdrag) eller också bra minnen från tidigare erfarenheter tillsammans. Efter att varje elev i cirkeln har sagt något kan studenten i mitten byta och en annan kan ta platsen för att få en "varm dusch".

---

### DETALJER:

#### 1) Önskade resultat och påverkan t.ex. Vad försöker aktiviteten uppnå?

Det önskade resultatet är dubbelt: För det första kommer studenten i mitten att känna sig glad över de fina orden som sägs om honom / henne. För det andra förstärks förhållandet inom gruppen eftersom de sagt orden inte bara ger insikt i personen i mitten utan också i personen som säger orden och förhållandet mellan båda. När eleverna uppfattar vad som förbinder dem eller vad den andra tycker om dem, främjas banden inom gruppen.

---

#### 2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur man uppnår detta?

Det som är viktigt är att denna aktivitet styrs av en lärare / tränare / mentor. Endast genom att stödja eleverna hittar de "rätta" orden för att uttrycka sig eller för att uppmuntra dem att tänka djupare på relationen till eleven i mitten, kommer aktiviteten att utveckla dess potential och fördelarna för gruppen.

---



---

### 3) Varaktighet?

Cirka. 5 minuter per person, därför beroende på gruppstorlek och om alla vill sitta i mitten en gång.

---

### 4) Gruppstorlek

Inga begränsningar med avseende på gruppstorlek, men att involvera alla bör gruppen delas när den är för stor

---

### 5) Viktiga utmaningar när det gäller blandade grupper och olika kulturella tillvägagångssätt?

Att hitta de "rätta" orden kan vara knepigt, särskilt när aktiviteten genomförs i en grupp med olika kulturell bakgrund, eftersom komplimanger kan uttryckas och uppfattas annorlunda och med grupper inklusive icke-modersmål. För att ta itu med detta bör läraren / tränaren / mentorn stödja varje elev i reflektionsprocessen, om det behövs.

---

### 6) Viktiga framgångsfaktorer?

Aktiviteten är tillägnad grupper där eleverna känner varandra åtminstone lite, så att de kan övervinna för att använda ytliga eller visuella aspekter inom den "varma duschen". Förhållandet kan särskilt stärkas om eleverna är villiga att ta sig tid att tänka lite djupare. Denna tid att reflektera bör ges.

---







## 3. Aktivitet: "Sök och hitta"

**Organization:**  
GRM Novo Mesto

**Land:**  
Slovenien

---

### Beskrivning av aktiviteter:

Eleverna är indelade i grupper. Varje grupp får en lista med objekt som de måste hitta. Föremålen kan också vara ute och de måste söka efter dem. För att ge beviset måste de ta ett foto av varje objekt. Den första gruppen som samlar alla foton vinner.

---

### Sammanfattning (detaljer):

En grupp studenter söker efter olika föremål i området och tar ett foto av dessa föremål. Första gruppen med alla foton vinner.

---

### DETALJER:

#### 1) Önskade resultat och påverkan t.ex. Vad försöker aktiviteten uppnå?

Eleverna måste arbeta tillsammans och de måste skapa en relation för att slutföra uppgiften.

---

#### 2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur man uppnår detta?

Det som är viktigt är att mentorn förklarar reglerna och sedan måste eleverna arbeta själv.

---

#### 3) Varaktighet?

Vi kan begränsa tiden så att de har tidspress eller inte. Beror också på listan med objekt.

---

#### 4) Gruppstorlek

inga begränsningar

---

#### 5) Material behövs?

Lista med objekt att söka efter

---

#### 6) Viktiga framgångsfaktorer?

Teamarbete behövs för att vara snabbt och effektivt.

---





## 4. Aktivitet: "Från Word till Story"

**Organization:**  
Mobilizing Expertise AB

**Land:**  
Sverige

### Beskrivning av aktiviteter:

Del 1: Facilitator delar upp hela gruppen i tre mindre grupper med lika många elever inom varje. Varje grupp får ett ord för att skapa en bild med deras kroppar helt och hållet. Alla måste vara en del av den slutliga bilden. Varje grupp får olika ämnen och saker att skapa. I varje gång har gruppen 10 sekunder på sig att fungera som grupp. Dessa listas nedan.

Grupp A	Grupp B	- Grupp C
- Banan	- Apple	- Druva
- Tabell	- Lampa	- Ordförande
- Elefant	- Åsna	- Bi
- Cykel	- Bil	- Träna
- Flygplan	- Ubåt	- Raket
- Simning	- Dans	- Duschar
- Kaffemaskin	- Tvättmaskin	- TV
- Fred	- Hoppas	- Dröm
- Sverige	- Turkiet	- Spanien

Del 2: Varje grupp tar sedan med sig alla orden de har fått för att göra en novell relaterad till varje ord. Grupp A måste till exempel göra en berättelse från banan, bord, elefant, cykel, simning och kaffebryggare. Varje grupp kan använda ett extra ord i sin berättelse. Det bör ha en början, mitt och slut. Varje grupp kommer att ha tid att förbereda berättelsen och öva. Sedan kommer varje grupp att presentera för andra.

Efter varje presentation kommer handledaren att ställa några reflektionsfrågor; Vilken strategi använde du när du fick den här uppgiften? Hur kände du? Vad var den största utmaningen? De kommer att presentera för andra grupper och förklara vilka ord som var inblandade och vad historien berättar för oss.

### Sammanfattning (detaljer):

Eleverna kommer att arbeta tillsammans för att bygga och visualisera ett objekt tillsammans under ett tidspress. De har också tid att skapa en berättelse från de ord / objekt som de arbetar tillsammans.

### DETALJER:

#### 1) Önskade resultat och inverkan, t.ex. Vad försöker aktiviteten uppnå?

Denna aktivitet försöker få eleverna att lära känna varandra bättre under visst tryck (Time Pressure). De kommer att bygga relationer under gruppaktiviteten för att agera tillsammans för att nå ett



gemensamt mål. Att vara kreativ och lösa problem tillsammans är huvudeffekten av ett bra förhållande inom gruppen.

---

## **2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur man uppnår detta?**

Låt gruppen bestämma hur man ska arbeta tillsammans och bedömer inte om det beslut som grupperna fattar.

---

## **3) Varaktighet?**

60 minuter:

- 5 minuter för att förklara aktiviteten
  - 25 minuter första delen.
  - 15 min till förberedelse för berättelse
  - 15 min för att visa historien
- 

## **4) Gruppstorlek**

små grupper inom hela gruppen (max 6 elever i varje liten grupp)

---

## **5) Material behövs?**

Dessa ord inom grupp A, B och C bör förberedas och skrivas på ett papper med stora teckensnitt så att varje gruppmedlem ser det tydligt. Om du behöver en annan grupp för din klass lägg till fler ord i den nya kategorin.

---

## **6) Viktiga utmaningar när det gäller blandade grupper och olika kulturella tillvägagångssätt?**

Fysisk kontakt igen kan vara problematisk. De som inte vill vara involverade fysiskt kan fortfarande vara en del av det på det sätt hon eller han vill. Vissa ord, särskilt abstrakta, kan ge olika representationer hos studenterna baserat på deras tidiga erfarenhet. Som facilitator ska vi inte bedöma resultatet av aktiviteten. Det bör vara mest processororienterat.

---

## **7) Viktiga framgångsfaktorer?**

Aktiviteten vill inte nå den gruppen kommer att fungera perfekt. Aktiviteten ger gruppmedlemmar möjlighet att arbeta tillsammans och bygga relationer för att lösa gemensamma utmaningar. Resultatet kan vara annorlunda men i aktiviteten är processen om hur eleverna arbetar tillsammans viktigare.

---





## 5. Aktivitet: "Längsta-kortaste raden"

**Organization:**

Elazığ Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi  
(EMTAL)

**Land:**

Turkiet

**Beskrivning av aktiviteter:**

För att göra det möjligt för eleverna att acceptera individuella skillnader och att utveckla en bättre vänskap genom att respektera dessa skillnader.

**Sammanfattning (detaljer):**

Dela upp deltagarna i tre grupper och varje grupp tillhandahålls för att välja ett gruppnamn för dem. Meddela detta till hela klassen efter att namnen har identifierats och ge följande direktiv:

"Nu kommer varje grupp att försöka skapa kortast möjliga rad med alla medlemmar i gruppen. Du kan skapa den här linjen ensam med din kropp eller lemmar."

Ge grupper 10 minuter.

I slutet av evenemanget, lyssna på allas lösning och be dem visa den.

Fortsätt sedan till andra etappen av evenemanget. Ge följande direktiv för att starta den andra fasen:

"Nu kommer varje grupp att försöka skapa den längsta linjen med alla medlemmar i gruppen. Du kan skapa den här linjen ensam med din kropp eller lemmar."

När eleverna diskuterar i en grupp, välj en volontär från varje grupp. Från eleverna väljer du frivilligt, knyt händerna på den första, ögonen på den andra (ögonbindel) och fötterna på den tredje. Försök att göra detta utan att meddela det till alla så mycket som möjligt medan gruppmedlemmar tittar runt för att skapa den långa raden. Observera hur grupper försöker skapa de längsta och kortaste linjerna under hela evenemanget. Efter avslutad aktivitet, mät raderna och avsluta aktiviteten med utvärderingsfrågor.

**DETALJER:**

**1) Önskat resultat och inverkan, t.ex. Vad försöker aktiviteten uppnå?**

Gruppmedlemmar för att inkludera bundna händer, bundna fötter och ögonbindel i deras aktiviteter. Det önskade resultatet är att tänka på alla medlemmar i gruppen. Att respektera deras individuella skillnader och lägga till dessa individuella skillnader i deras underbara vänskap. Varje elev börjar tänka på varandra och denna lilla aktivitet gör varje elev viktig för hela gruppen.

**2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur man uppnår detta?**

Det som är viktigt är att denna aktivitet styrs av en lärare / tränare / mentor. Bra observation och att hålla tyst under bindningen av de frivilliga studenterna är viktigt. Det viktigaste är att få de andra att tänka på andra vänners situation som inte deltog i den aktiviteten. Vad kommer att vara anledningen om de deltar och vad missade de utan dem.



---

### 3) Varaktighet?

Cirka. 10 minuter per grupp

---

### 4) Gruppstorlek

Inga begränsningar med avseende på gruppstorlek, men i händelse av folkmassa kan antalet grupper ökas till 4.

---

### 5) Material behövs?

Tejp eller rep eller något liknande att binda.

---

### 6) Viktiga utmaningar när det gäller blandade grupper och olika kulturella tillvägagångssätt?

Varje elev har en individuell skillnad och det är viktigt att bygga upp en stark och härlig vänskap genom att veta allt. Varje person är viktig och utan honom / henne saknar hela gruppen något.

---

### 7) Viktiga framgångsfaktorer?

Fråga de frivilliga studenterna i slutet av aktiviteten om deras känslor. Kom ihåg och få de andra att känna att det finns de som känner sig utestängda och glömda men också viktiga för hela gruppen. Att diskutera med hela klassen om vem dessa människor representerar i samhället hjälper dem att tänka och känna sig djupare.

---



## 3.4. KATEGORI: FÖRTROENDE



### 1. Aktivitet: "Träd i vinden"

**Organization:**  
OTXARKOAGA-HETEL

**Land:**  
Spanien

#### Beskrivning av aktiviteter:

Dela upp klassen i grupper om sex till åtta personer. Låt någon vara frivillig att vara "trädet" och låt resten av gruppen bilda en cirkel runt sig.

Trädet stänger ögonen och låter gruppen veta att han / hon är redo att falla. Gruppen låter trädet veta att de är redo att fånga honom / henne. Med utsträckta armar håller de trädet upprätt.

Försök att ha svängar så att alla elever är trädet.

#### Sammanfattning (detaljer):

Studenten mitt i cirkeln låter kroppen falla och gruppen måste hålla dem upprätt. Tillit är mycket viktigt eftersom "trädet" är förblindat och redo att vara i teamets händer.

#### DETALJER:

##### 1) Önskade resultat och inverkan, t.ex. Vad försöker aktiviteten uppnå?

Denna aktivitet försöker få eleverna att lita på varandra. De får veta att teamet skyddar dem och att de kan lita på varandra.

##### 2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur man uppnår detta?

Det är viktigt att träden säger högt att de är redo att falla och de andra säger "vi är redo att fånga dig" Genom att säga dessa meningar högt, görs förtroende tydligt.

##### 3) Varaktighet?

2-3 minuter per student.

##### 4) Gruppstorlek

6-8 människor min.

##### 5) Viktiga utmaningar när det gäller blandade grupper och olika kulturella tillvägagångssätt?

Vissa elever kanske inte känner sig bekväma med att stänga ögonen framför de andra och kanske inte är tillräckligt självsäkra för att låta sig falla, i det här fallet bör lärare inte tvinga dem att vara volontärer utan bör fråga dem igen i slutet. Det kan vara tillrådligt att tänka på att skapa grupperna efter kön i början och upprepa aktiviteten vid en senare tidpunkt i en blandad grupp när gruppen lärde känna varandra bättre. Efter några vändningar kan dessa motvilliga elever se att aktiviteten är säker och rolig.



---

## 6) Viktiga framgångsfaktorer?

Att låta lite tid i slutet av aktiviteten så att eleverna berättar hur de har känt när de var träden kan vara en framgångsfaktor.

---



## 2. Aktivitet: "Min vän! jag litar på dig"

---

### Organization:

Elazığ Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi  
(EMTAL)

### Land:

Turkiet

---

### Beskrivning av aktiviteter:

Gruppen står på stolen på rak linje och hjälper henne / hans vän att ersätta.

---

### Sammanfattning (detaljer):

Varje gruppmedlem har en stol och sätter dem i rak linje. Varje medlem står på stolen och det kommer en ledig stol i slutet av linjen. Studenten vid cirkeln börjar från den första stolen och hans / hennes vän som står på stolen kramar honom / henne för att gå till nästa stol. Målet för personen i cirkeln är att nå sin fria stol i slutet av linjen och han / hon behöver åka dit steg för steg. Vid varje stol måste hans / hennes vän hjälpa honom / henne att gå nästa stol och detta händer vanligtvis genom att krama.

---

### DETALJER:

#### 1) Önskade resultat och inverkan, t.ex. Vad försöker aktiviteten uppnå?

Den önskade aktivitetens resultat är att bygga förtroende inom gruppen medan eleverna i cirkeln är villiga att gå till sin stol med hjälp av andra studentstolar. Varje elev som står på stolarna tar ansvar för honom / henne.

---

#### 2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur man uppnår detta?

Detta är en aktivitet baserad på att hjälpa alla elever i gruppen. Om inte ens en student hjälper, kommer inte aktiviteten att lyckas. Det är en gruppaktivitet där varje elev tar ansvar.

---

#### 3) Varaktighet?

Cirka 3 minuter per person, därför beroende på gruppstorlek.

---

#### 4) Gruppstorlek

Vanligtvis är 4-7 idealiskt antal men trånga grupper kan delas in i mindre grupper.

---

#### 5) Material som behövs?

En stol för varje elev.

---



---

### 6) Viktiga utmaningar när det gäller blandade grupper och olika kulturella tillvägagångssätt?

Utmaningar för eleverna i cirkeln: studenten i cirkeln måste vara modig och måste bygga förtroende för att hans / hennes vänner står på stolarna. Det kan vara svårt att ge kontroll till andra och stå emot den osäkerhet som automatiskt går ihop när man är i cirkeln.

Utmaningar för de vägledande studenterna: de vägledande studenterna behöver samarbeta med varandra samtidigt som de hjälper studenten i cirkeln att göra studenten så säker och bekväm som möjligt.

---

### 7) Viktiga framgångsfaktorer?

För att göra aktiviteten till nytta för alla inblandade bör grupperna agera lugnt och noggrant. Alla bör ta aktiviteten på allvar och agera när de guidar precis som de vill bli vägleda. Att få den andra att känna sig trygg och bekväm genom att krama eller hjälpa till ändå när man går på stolarna är viktigast.

---



## 3. Aktivitet: "Guidning för ögonbindel"

**Organization:**  
KulturLife gGmbH

**Land:**  
Tyskland

---

#### Beskrivning av aktiviteter:

Gruppen är uppdelad i grupper om tre: en elev har ögonbindel och de två andra studenterna guidar honom / henne genom rummet.

---

#### Sammanfattning (detaljer):

Gruppen är uppdelad i grupper om tre för att ha två studenter som guidar en ögonbindel. Denna konstellation är nödvändig för att ögonbindeln ska känna sig bekväm, vilket gör det möjligt att bygga förtroende. Grupperna på tre uppmanas sedan att gå igenom rummet utan att prata och utan att stöta på varandra. Rollerna för ögonbindel och vägledande studenter kan också vara förändringar för att få alla att uppleva varje roll i aktiviteten.

---

#### DETALJER:

##### 1) Önskade resultat och inverkan, t.ex. Vad försöker aktiviteten uppnå?

Resultatet av den önskade aktiviteten är att bygga förtroende inom gruppen medan den ögonbindel eleven är villig att överlämna kontrollen och medan de vägledande eleverna tar ansvar för honom / henne.

---

##### 2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur man uppnår detta?

Beroende på gruppens konstellation och hur bra eleverna känner varandra redan, måste de mindre grupperna sammanställas noggrant. Det kan vara meningsfullt att bilda grupper som vanligtvis inte

---





---

fungerar tillsammans, men beroende på den specifika konstellationen kan den här gruppen behöva mer stöd.

---

### 3) Varaktighet?

Cirka. 5 minuter per person, därför beroende på gruppstorlek och om alla vill vara "blinda" en gång.

---

### 4) Gruppstorlek.

Inga begränsningar här

---

### 5) Material som behövs?

En ögonbindel som också kan vara en halsduk eller annat

---

### 6) Viktiga utmaningar när det gäller blandade grupper och olika kulturella tillvägagångssätt?

Det finns olika utmaningar beroende på olika roller i aktiviteten.

Utmaningar för ögonbindel: ögonbindel måste vara modig och måste bygga förtroende för de ledande partnererna. Det kan vara svårt att ge andra kontroll och stå emot den osäkerhet som automatiskt går ihop när du är fördold.

Utmaningar för de vägledande studenterna: de studerande behöver samarbeta med varandra utan att använda ord och samtidigt få den ögonbindel som studenten känner sig så säker och bekväm som möjligt. Dessutom måste de observera sin miljö och de andra grupperna när de rör sig genom rummet.

---

### 7) Viktiga framgångsfaktorer?

För att göra aktiviteten till nytta för alla inblandade bör grupperna agera lugnt och noggrant. När atmosfären försvinner i hektisk, fnissande och skämtande kan de ögonbindel studenterna känna sig osäkra och obekväma. Detta orsakar skador och misstro i gruppen och bör definitivt undvikas. Alla bör ta aktiviteten på allvar och agera när de guidar precis som de vill bli vägleda.

---



## 4. Aktivitet: "Cirkel av förtroende"

**Organization:**  
Mobilizing Expertise AB

**Land:**  
Sverige

---

### Beskrivning av aktiviteter:

Aktiviteten har delats in i två delar. Varje del kan göras separat eller båda i en lektion. Huvudsyftet med aktiviteten är att bygga en säker atmosfär som eleverna kan lita på varandra.

Del 1: Eleverna står i cirkel. Handledaren väljer en elev och ber dem stänga henne eller hans ögon. Cirkeln blir ett säkerhetsområde och varje elev i cirkeln bör ta hand om den elev vars ögon är stängda. Handledaren skickar eleven till andra elever som står i cirkeln. Läraren som handledaren skickar cannot open her or his eyes until the end of activity

- ska inte gå snabbare eller så långsamt.
  - ska gå i en rak linje, i den riktning de skickas, utan slalom.
- 



---

Storleken på cirkeln kan ändras beroende på miljö.Handledare låter alla elever få en möjlighet att stänga ögat och uppleva att vara i cirkeln.

Del 2: Handledaren tar alla elever i en tåγκö. Handledaren förklarar att varje elev är en bandspelare i tåget. De måste spela in alla ljud under aktiviteten. Handledaren står i början och leder hela gruppen. Eleverna håller varandra och deras ögon är stängda. De fokuserar bara på vad de hör och föreställer sig. Tåget går genom platser inomhus eller utomhus. I slutet öppnar de ögonen och sitter på golvet. Handledaren säger att du har spelat in alla ljud och nu är det dags att höra vad eleverna har spelat in. När handledaren berör lärarens axel börjar eleven replikera de ljud som han eller hon spelade in. Handledaren berör varje kropps axel en efter en.

---

### **Sammanfattning (detaljer):**

I varje aktivitet arbetar gruppen alla tillsammans. Det kommer att finnas studenter som kommer att lita på och andra som man kan lita på. Handledarens huvudroll är att behålla en säker miljö där eleverna kan bygga förtroende.

---

### **DETALJER:**

#### **1) Önskade resultat och inverkan, t.ex. Vad försöker aktiviteten uppnå?**

Den önskade aktivitetens resultat är att bygga förtroende inom gruppen medan eleverna använder de andra sinnen. Att bli ledd eller att leda är det viktigaste resultatet som eleverna kommer att försöka..

---

#### **2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur man uppnår detta?**

Facilitator skapar gruppdynamik som eleverna behöver lita på för andra. Att skapa en cirkel eller ett tåg är ett bra sammanhang för att arbeta med förtroende.

---

#### **3) Varaktighet?**

Varje del är cirka 25 minuter.

---

#### **4) Gruppstorlek**

Inga begränsningar här

---

#### **5) Viktiga utmaningar när det gäller blandade grupper och olika kulturella tillvägagångssätt?**

Inte alla studenter vill bli rörda under aktiviteten och en del av eleverna har också svårt att stänga ögonen då är det bättre att använda blindmappar.

---

#### **6) Viktiga framgångsfaktorer?**

Handledaren bör upprepa reglerna, särskilt med fokus på att vara tyst och röra sig med slutna ögon så att deras aktivitet kan ha rätt och full effekt. Det är viktigt att eleverna tar denna aktivitet på allvar. Skämt och sätta de andra i fara kommer att ge motsatt inverkan, t.ex. skicka en person in i mitten av cirkeln med vetskap om att de kommer att krascha med en annan person eller ett föremål i rummet.

---





## 5. Aktivitet: "Caterpillar"

**Organization:**  
GRM Novo Mesto

**Land:**  
Slovenien

### Beskrivning av aktiviteter:

Eleverna delar i grupper om tre eller fyra. De står i kö, den ena efter den andra och den andra håller den tidigare för axlarna. Endast den sista i raden har inte hans / hennes ögon blindade. Det är inte tillåtet att prata, "larven" måste kommunicera endast med gester på axlarna. Läraren berättar tidigare för "larven" vilka objekt varje grupp måste samla in. Objekt kan ha olika färger, så "larven" behöver inte komma ihåg alla föremål. Första personen i "larven" måste samla olika föremål i rummet / området och ta dem till den gemensamma platsen. Han / hon styrs hela tiden av den sista personen i raden. "Larven" som samlar föremål först vinner.

### Sammanfattning (detaljer):

"Larven" måste samla föremål i rummet. Den snabbaste vinner.

### DETALJER

#### 1) Önskade resultat och påverkan t.ex. Vad försöker aktiviteten uppnå?

I den här aktiviteten söker vi efter teamarbete och förtroende, eftersom endast en av delarna av Caterpillar kan se och studenter måste kommunicera utan ord.

#### 2) Strategiskt tillvägagångssätt, hur man uppnår detta?

Det som är viktigt är att mentorn förklarar reglerna och sedan måste eleverna arbeta själv.

#### 3) Varaktighet?

Så mycket tid som behövs beror det på antalet objekt Caterpillar måste samla in.

#### 4) Gruppstorlek?

Inga begränsningar här

#### 5) Material som behövs?

Objekt för sökning, en stor hink för samlade föremål och ögonbindel.

#### 6) Viktiga utmaningar när det gäller blandade grupper och olika kulturella synsätt?

Eleverna måste arbeta tillsammans; olika språk är inte ett problem. Det kan vara en utmaning om eleverna inte vill ha fysisk kontakt.

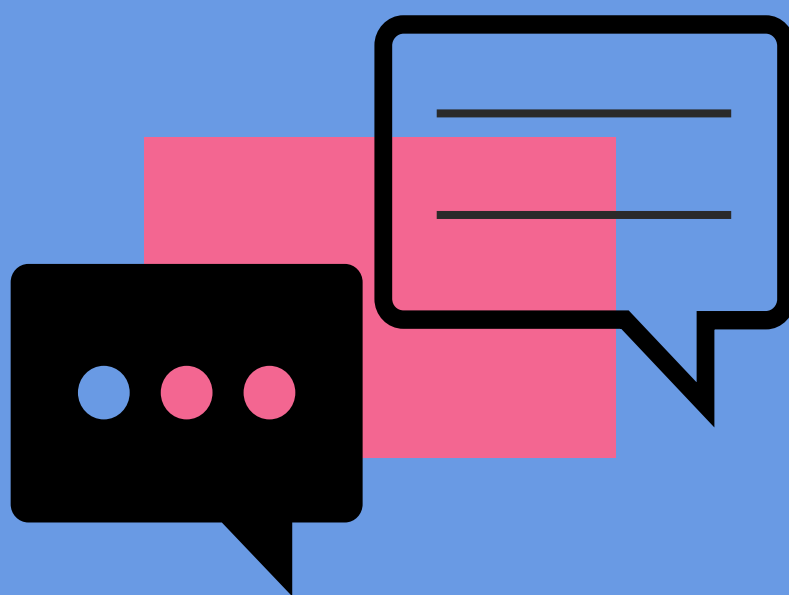
#### 7) Viktiga framgångsfaktorer?

Grupper med bara starka individer kommer att ha fler problem att slutföra uppgiften eftersom de alla vill vara ledare och gruppen inte fungerar som en sammanhängande grupp.



## SEKTION 4:

# TRÄNINGSPROGRAM OCH HUR DU LEVERERAR EN TRÄNING



# SEKTION 4:

# TRÄNINGSPROGRAM OCH HUR DU LEVERERAR EN TRÄNING

## **Definition Workshop:**

I en workshop behandlar en liten grupp människor ett ämne under en kort tidsperiod och lär sig därmed mer om det. Och du som facilitator förmedlar din egen kunskap och uppmuntrar delaktighet och reflektion så att andra kan dra nytta av den.

## **Vad handlar det här kapitlet om:**

I det här kapitlet vill vi presentera dig för de grundläggande elementen i planeringen och utformningen av en workshop, som måste övervägas. Om du är lärare kommer du att kunna förmedla dina kunskaper om multikulturella utbildningsmetoder, du har lärt dig i de föregående kapitlen till dina kollegor inom din egen utbildningsinstitution genom en workshop som detta kapitel ger vägledning för.

Kapitlet hänvisar ungefär till tre aspekter:

- ▶ *Förberedelse*
- ▶ *Implementering*
- ▶ *Uppföljning*



# 1. FÖRBEREDELSE

## 1.1. DATUM, INBJUDAN, PLATS

Innan planeringen och organisationen av workshopen kan börja måste först och främst ämnet och målet som ska uppnås bestämmas. Definiera det problem som publiken ska hantera.

- *Vad ska deltagarna i workshopen ta med sig hem?*
- *Vad ska de veta om efter workshopen?*
- *Behövs någon form av förberedelse?*

Detta kommer att användas för att skapa inbjudan och se till att deltagarna vet exakt vad din workshop handlar om.

Dessutom kan olika metoder väljas eller proceduren anpassas beroende på ämne, antal deltagare och problemdefinition, eftersom vissa workshopmetoder kan implementeras bättre i mindre grupper än i större. Men vi kommer att gå in på detta mer detaljerat senare.

Låt oss nu fokusera på **datumbestämmningen**. Du måste ange ett datum för din workshop. Om du vill samordna detta med dina kollegor rekommenderar vi att du använder digitala verktyg för att skicka ut och samordna olika föreslagna datum. Med de flesta av dessa verktyg kan du enkelt se vilket datum som är bäst för alla. När du förvalar datumen, var vänlig uppmärksamma på skolor eller semesteravbrott och (interkulturella) helgdagar. I dessa tider kan det vara svårt att hitta ett lämpligt datum.

Du kan använda följande digitala verktyg för att samordna datum:

VERKTYG	KOSTAR	BESKRIVNING	LÄNK
Lugnt	Basic (gratis), Premium (avgiftsbelagd)	planera möten - utan att behöva skicka och ta emot e-post fram och tillbaka	<a href="http://www.calendly.com">www.calendly.com</a>
klotter	gratis och avgiftsbelagd version	Doodle gör schemaläggning snabbt och enkelt.	<a href="http://www.doodle.com">www.doodle.com</a>
eventbrite	en viss procentsats av biljettpriiset går till eventbrite.	Skapa en händelselista med inbyggd betalningshantering, analys och support.	<a href="http://www.eventbrite.com">www.eventbrite.com</a>
Google Drive Formulare	gratis och avgiftsbelagd version	Med Google Forms kan du hantera händelseregistreringar, göra spontan omröstning etc..	<a href="http://www.google.com/intl/de/forms/about/">www.google.com/intl/de/forms/about/</a>



Kontrollera **platsen** där verkstaden kommer att äga rum.

Platsen ska ge tillräckligt med utrymme för alla deltagare. Överväg om du behöver ett ställe att bo för ostört arbete och grupparbete.

Minst 30-60 minuter bör planeras för att förbereda rummet på workshopdagen.

Viktiga faktorer som påverkar valet av rum är gruppstorlek, tillgängligt utrymme, tillgång till byggnaden (t.ex. för besökare), lokaliteten i rummet, antal bord och stolar, tillgång till digitala verktyg, utrustning, anslutningar.

För en workshop som varar flera timmar bör några små **snacks samt vatten och kaffe** finnas tillgängliga. För en hel dagsverkstad ska du planera en lunchpaus och antingen ordna catering direkt eller välja en plats med restauranger i närheten.

För att bibehålla en **överblick** över evenemanget rekommenderas att du skriver ner de enskilda programavsnitten och nödvändigt material på ett DinA4-ark. På så sätt sammanfattas alla huvuddelar av workshopen och du kan titta på dem om och om igen under workshopen.

## 1.2 FÖRBEREDANDE MATERIAL

En lista över material hjälper dig att få en överblick över vilka material du behöver för workshopen. Anteckna kvantiteterna och om du redan har materialet i din institution eller om det måste köpas.

Om du vill förbehandla **informationsmaterial** tillsammans med andra kollegor, dela det till exempel i ett moln eller dropbox eller skicka en länk till ett Google-dokument som har delats för gemensam redigering:

<b>VERKTYG</b>	Dropbox-papper	<a href="#">Google Dokument</a>
<b>KOSTAR</b>	Gratis	<a href="#">debiteras</a>
<b>BESKRIVNING</b>	Dropbox Paper är en delad arbetsyta där team kan utveckla sina idéer kreativt.	<a href="#">Skapa och redigera textdokument direkt i din webbläsare - ingen särskild programvara krävs. Flera personer kan arbeta samtidigt:</a>
<b>LÄNK</b>	<a href="http://www.dropbox.com/paper">www.dropbox.com/paper</a>	<a href="http://www.gsuite.google.com/products/docs/">www.gsuite.google.com/products/docs/</a>

Informationsmaterial för själva verkstadsdagen ska skrivas ut i tid och vara tillräckligt tillgängligt.

Speciellt för visuella elever eller brainstormingsaktiviteter visar det sig vara till hjälp att visualisera idéer och förslag eller anslutningar på en svart tavla eller blädderblock.



Typiska **verkstadsmaterial** är: Bladderblock, papper, post-dess (i olika färger), klibbiga prickar, markörer och andra pennor, sax, bärbar dator och projektor eller högtalare för att spela upp videor.

Om du behöver **teknisk utrustning**, t.ex. projektor, adaptrar etc., bör dessa testas i förväg och för att vara säker bör du också ta med ersättningsbatterier för fjärrkontroller.

Om WiFi skulle behövas, fråga efter inloggningsuppgifterna och skriv dem synliga någonstans i rummet om deltagarna behöver det.

### 1.3 GENOMFÖRANDE

Tänk på om du vill hålla din workshop som en **fysisk händelse** eller som en **online-workshop**. De aspekter som beskrivs här avser främst genomförandet av en fysisk klassrumshändelse.

Om du är intresserad av en digital händelse, bli bekant med lämplig programvara.

Möjlig programvara:

VERKTYG	KOSTAR	BESKRIVNING	LINK
Google Meet	debiteras	Säkra videomöten för ditt företag.	<a href="http://www.gsuite.google.com/products/meet/">www.gsuite.google.com/products/meet/</a>
Zoom	Gratis och avgiftsbelagd version	Säkra videomöten	<a href="http://www.zoom.us">www.zoom.us</a>
Skype	Gratis	Med Skype kan människor prata, chatta och samarbeta med olika enheter.	<a href="http://www.skype.com">www.skype.com</a>
Webex	gratis och avgiftsbelagd version	Med Webex kan världen ansluta, kommunicera och samarbeta.	<a href="http://www.webex.com">www.webex.com</a>
Microsoft Teams	En del av Office 365-paketet		






## 1.4 AGENDAN

Ett välstrukturerat schema hjälper dig att förbereda moderationen och de enskilda aspekterna av workshopen väl.

En agenda kan ungefär se ut så här:



**Börjar kl 09.45: anländer**

**10 am:** välkomnande och introduktion

**10:15 am – 11:15 am:** energizer, aktivitet 1

**11:30 am – 12:30 pm:** aktivitet 2

**12:30 pm – 1:30 pm:** lunchrast

**1:30 pm – 1:45 pm:** energizer, kort sammanfattning av morgonen, kort introduktion för eftermiddagen

**1:45 pm – 2:45 pm:** aktivitet 3


**3 pm – 4 pm:** aktivitet 4

**4 pm – 4:15/4:30 pm:** feedback och farväl

Sammanfattningsvis rekommenderas att innehållsaktiviteter varar mellan 45 och 60 minuter och att 10-15 minuters **pauser** planeras mellan sessionerna (men minst var 90:e minut). Eftersom en aktivitet kan fördröjas då och då är några extra minuter till hjälp.

Mellan aktiviteterna kan du lägga till korta **energigivare**. De är korta spelsekvenser fulla av energi för att lossa atmosfären och stämningen och rensa ditt sinne. Energizers hjälper också till att stärka relationen inom gruppen över tid och hjälper gruppen att lära känna varandra bättre.

Exempel på en **energizer-övning**:



10 – 35 deltagare

15 – 20 minuter

Flera olika bollar

Energizer att vakna och få lite rörelse

Bilda en gruppcerkel. Uppgiften är enkel: en boll som du kastar till en av deltagarna måste ha skickats till varje gruppmedlem en gång innan den kommer tillbaka till dig.

Regeln här är: Varje medlem i gruppen kan bara ha haft bollen en gång. Alla måste ha haft bollen en gång. Bollen får inte skickas till den direkta grannen. Hat der Ball es wieder zu Ihnen zurück geschafft, erfolgt ein kurzer Check. Daraufhin muss der Ball nun exakt die gleiche Strecke zurücklegen.

När detta väl har uppnåtts kan ytterligare nivåer läggas till, t.ex.:

1. *körningen i tid*
2. *på samma sätt med fler bollar*

Den grova tidsramen och det grova innehållet på agendan ska vara synliga för alla deltagare på ett blädderblock. Ämnen behöver inte nödvändigtvis noteras, viktigare är starttider och pauser. Då vet alla deltagare när, var och vad som sker och är närvarande (även mentalt)).

## 2. GENOMFÖRANDE

### 2.1 START

Redan innan du koncentrerar dig på deltagarnas officiella välkomnande bör du ta några minuter (cirka 15 minuter) för **ankomsten och personligt välkomnande** för alla deltagare. Ankomstfasen är perioden före den officiella starten, när deltagarna anländer efter varandra och väntar på att workshopen ska börja.

Se till att du redan har förberett följande:

- *Allt material och dokument städas eller tillhandahålls.*
- *Verkstadsrummet är tydligt markerat och lättillgängligt.*
- *En liten buffé med kaffe, vatten och lite snacks sätts upp i verkstadsrummet.*
- *Dagordningen placeras i workshoprummet.*

Nu är det dags att officiellt öppna workshopen och tydligt ta itu med och definiera **workshopens mening, ämne och mål**.

Presentera dig själv kort och presentera ämnet. Förklara kort vad du vill uppnå tillsammans och hänvisa till workshopproceduren.

Denna introduktion är främst avsedd att förklara för deltagarna vad som väntar dem och vad som förväntas av dem.

Här är tre förslag på hur du kan strukturera en introduktion:

- *Visualisera målet som är tydligt synligt för alla. Du kan bifoga en lämplig bild eller en affisch med en tydlig formulering av målet, till exempel på ett blädderblock. Detta har fördelen att målet ligger precis framför dig hela tiden. Denna metod kan också användas förutom följande två.*



- *Använd ett startprat som en introduktion. Denna typ av presentation sammanfattar de viktigaste fakta om ett ämne kort och kortfattat och tydligt anger målet. Det är bäst att prata på ett fritt sätt.*
- *Börja med en kortfilm som illustrerar workshopens ämne och mål. Följ upp detta med en avhandling om workshopens ämne. På så sätt inleder du en diskussion bland deltagarna.*

Om lyssnarna inte känner varandra följer en **introduktionsrunda**. Fråga också i detta sammanhang om de förväntningar deltagarna har till workshopen.

Exempel på en **introduktionsövning**:

För att alla deltagare ska lära känna varandra presenterar sig alltid två eller fyra deltagare för varandra (eventuellt framför gruppen). Uppgiften är nu att ta reda på de likheter som inte är uppenbara med smarta frågor. På så sätt lär sig alla deltagare på ett lekfullt sätt.

Exempel på en **förväntningsfråga**:

Varje deltagare får ett kort på vilket han / hon kommunicerar sina förväntningar. De färdiga korten fästs sedan på en anslagstavla. Du som moderator har då möjlighet att hänvisa till de enskilda punkterna under workshopen.

## 2.2 REGLER FÖR DAGEN

**Utbytet mellan deltagarna** är till stor hjälp. Vissa frågor från deltagarna kan besvaras av andra. Detta kräver en **avslappnad atmosfär** där alla känner sig bekväma och kan uttrycka sig.

Därför rekommenderas det att träna och diskutera några **regler** tillsammans i gruppen innan det verkliga arbetet påbörjas.

Möjliga pratregler är:

1. *Låt personen avsluta sin mening*
2. *Aktiv medverkan*
3. *Tål olika åsikter*
4. *Acceptera kritik (kritik måste alltid uttryckas objektivt och rättvist)*
5. *Värdera allas idéer*

## 2.3 PRESENTATION

Nu börjar verkets verkliga arbete. Här handlar det nu om att hantera ämnet, att kommunicera innehåll och kunskap och även att tillämpa dem omedelbart, men också att komma med nya idéer och tankar.

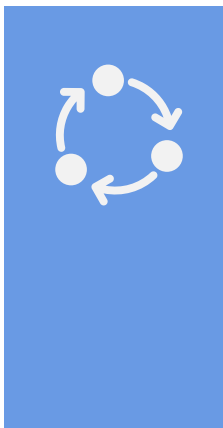


Den **interaktiva metoden** definierar en workshop. Workshopen ska alltid fokusera på interaktivitet och deltagarnas aktiva engagemang.

Beroende på verkstadsmetoden ser den produktiva fasen annorlunda ut. Ta regelbundna pauser som passar in i verkstadsprocessen, men minst var 90: e minut.

Det finns olika **verkstadsmetoder** som kan leda till framgång i denna fas. Det är bäst att testa olika metoder. Det här är det enda sättet att hitta det som passar dig bäst.

### Typiska metoder:



World Cafè

[www.theworldcafe.com/key-concepts-resources/world-cafe-method/](http://www.theworldcafe.com/key-concepts-resources/world-cafe-method/)

Open Space

<https://gamestorming.com/open-space/>

Hat method according to Edward de Bono

[www.mindtools.com/pages/article/newTED\\_07.htm](http://www.mindtools.com/pages/article/newTED_07.htm)

Speciellt för att uppmuntra **kreativa processer** bör du arbeta med rörliga väggar, stiftbrädor eller blädderblock där ämnen, idéer och förslag tillämpas och sorteras av deltagarna vid samtal eller efter färdiga kort. Anslutningar blir därmed synliga; processer kan struktureras och prioriteras eller utvärderas demokratiskt av gruppen med hjälp av klistermärken (och deras antal).

Digitala format kan användas för att illustrera och tydligt kommunicera innehållet i workshopen. Om du till exempel har planerat en presentation om innehållet i workshopen kan du presentera den med en PowerPoint-presentation.

Teknik används också för att förbättra deltagarnas aktivitet och interaktivitet, till exempel med frågesportfunktionen i Kahoot.

Med Kahoot kan interaktiva frågesporter skapas där ingen tvingas prata. Antingen spelar alla mot alla eller så spelas det i små grupper. Kahoot är en gratis tjänst som låter dig skapa flervalsfrågor för deltagarnas smartphones. Skapa till exempel frågor om ditt evenemangs innehåll. Poäng tilldelas för korrekta svar och för på varandra följande korrekta svar. Frågesportfrågorna är synliga för alla på projektorn och den aktuella poängen visas efter varje svaromgång.



Här är några fler tekniska trender som kommer att uppdatera din workshop (så länge deltagarna har en smartphone eller surfplatta / laptop):

TOOL	COSTS	DESCRIPTION	LINK
Kahoot!	gratis och avgiftsbelagd version	Från e-learning till interaktiva presentationer, utbildning och virtuella evenemang,	<a href="http://www.kahoot.com/business">www.kahoot.com/business</a>
Mentimeter	gratis och avgiftsbelagd version	Få realtidsinput från avlägsna team och studenter online med live-omröstningar, frågesporter.	<a href="http://www.mentimeter.com">www.mentimeter.com</a>
Sli.do	Gratis	Omröstningar, röster och frågealternativ. Lämplig till exempel för att samla in och prioritera publikfrågor vid diskussionsevenemang.	<a href="https://www.sli.do/">https://www.sli.do/</a>
Padlet	For free	skapa digitala anslagstavlor Anteckningarna kan ordnas antingen enligt ett rutnät, i listor, kronologiskt som i en chatt eller helt fritt på ytan.	<a href="https://padlet.com/">https://padlet.com/</a>
Linoit	For free	skapa tavlor där deltagarna kan samla och flytta anteckningar. Registrering är endast nödvändig för moderationen, inte för deltagarna.	<a href="https://en.linoit.com/">https://en.linoit.com/</a>

Efter intensivt arbete med ett ämne presenteras, diskuteras och bearbetas resultaten. Vad har deltagarna lärt sig? Vad skulle de vilja lära sig? Resultaten från de enskilda deltagarna kan också diskuteras med hjälp av exempel.

## 2.4 UTVÄRDERING

I slutet av en workshop måste det finnas tid för ett CV och en syn. Vilka resultat gav workshopen? Vad händer med resultaten efteråt? Vad händer med eventuella återstående öppna ämnen?

Olika nivåer av **utvärdering** kan urskiljas:

På den första nivån utvärderar du om deltagarna gillade mötet. Genom deltagarnas svar lär du dig om deras **känslor, reaktioner och intresse**. Du kan också dela ut en tvåbubblflaska så att deltagarnas feedback inte tar för lång tid. Taltiden är så lång som såpbubblan förblir i luften.

Alternativt, låt varje deltagare med ett ord beskriva hur de känner efter workshopen (t.ex. motiverad, inspirerad, trött, omtänksam etc.). Denna typ av feedbackrunda kan också kopplas till bilder. Lägg ut olika bildmotiv och låt varje deltagare berätta vilken bild som bäst beskriver deras känsla (möjliga motiv är t.ex. sol, moln, horisont etc.). Denna metod kan också användas som en introduktionsmetod för att ta reda på vad som förväntas av workshopen.

Feedbacken från deltagarna i workshopen om **organisationen, lokalerna, schemat och innehållet** kommer säkert att vara av stort intresse för dig. Du kan be om detta muntligt i en kort feedback session. Återkopplingen kan givetvis också ges visuellt. För detta ändamål noterar du de aspekter som ska utvärderas på ett blädderblock. Deltagarna kan sedan tilldela sina poäng genom att fästa dem på blädderblocket. Eller skriftligen med hjälp av ett frågeformulär som deltagarna fyller i lokalt eller digitalt, t.ex. via Survey Monkey Link.

Andra digitala verktyg som du kan använda för avslutningsomgången:

TOOL	COSTS	DESCRIPTION	LINK
Crowdsignal	gratis och avgiftsbelagd version	Ett enkelt verktyg som samlar svar var som helst, exporterar data överallt.	<a href="http://www.crowdsignal.com">www.crowdsignal.com</a>
Google Forms	gratis och avgiftsbelagd version	Skapa anpassade formulär för enkäter och frågeformulär utan extra kostnad.	<a href="http://www.google.com/intl/de/forms/about/">www.google.com/intl/de/forms/about/</a> <a href="http://www.gsuite.google.com/products/forms/">www.gsuite.google.com/products/forms/</a>
Inqwise	gratis och avgiftsbelagd version	Onlineundersökningsverktyg för att skapa onlineundersökningar snabbt, enkelt och gratis!	<a href="http://www.inqwise.com">www.inqwise.com</a>
SurveyMonkey	debiteras	SurveyMonkey är en enkätplattform som låter dig samla in feedback och göra den till användbar data.	<a href="http://www.surveymonkey.com">www.surveymonkey.com</a>

Den andra nivån handlar om att ta reda på om det har **skett kunskapsökning** för deltagarna, dvs. om deltagarna har lärt sig något eller har kunnat förvärva ny kunskap.

Den tredje nivån är att bedöma om mötet har påverkat eller förändrat deltagarnas färdigheter och beteende (**beteendeförändring**).

Den fjärde nivån ska visa om något har förändrats på en mer global nivå (utfall), till exempel vilket **inflytande** workshopen har på förhållandet till institutionen eller om något har förändrats för deltagarna i deras vardag (skola, jobb, universitet) .

Följande fråga är särskilt lämplig för andra till tredje nivå: Vilka av dessa vill du implementera i vardagen imorgon?

För den fjärde nivån rekommenderas en undersökning efter cirka 6 veckor, som du kan skicka via SurveyMonkey eller annat digitalt verktyg.

Gå igenom en **lista med deltagare** för att få de e-postadresser du behöver för att skicka en uppföljning.

### 3. UPPFÖLJNING

**Dokumentationen** är vanligtvis skriftlig eller i form av ett **fotoprotokoll**. Det är viktigt att resultaten kan användas vidare och att de skickas till deltagarna omedelbart via e-post eller länk till en gemensam dropbox-mapp.

Du kan använda möjligheten att peka på framtida händelser, såsom avancerade kurser, eller att skicka med övningsmaterial. Dessutom skulle det vara en bra idé att ge rekommendationer för litteratur eller online-resurser om ämnet, om det finns ytterligare intresse från deltagarnas sida.

Would you like digital support for writing the minutes or taking notes during the workshop? Maybe one of these tools will be useful:

TOOL	COSTS	DESCRIPTION	LINK
Twiddla	Gratis och avgiftsbelagd version	Whiteboard online för det moderna klassrummet	<a href="http://www.twiddla.com/">www.twiddla.com/</a>
4Minitz!	Gratis	gratis programvara med öppen källkod (MIT-licens).	<a href="http://www.4minitz.com/">www.4minitz.com/</a>

Bilaga 1: checklistor "Hur man levererar en utbildning"



VAD?	STÖDANDE VERKTYG?
<b>FÖRBEREDELSE</b>	
Datum bestämning	Vackert, doodle, eventbrite, google drive
Plats	
Mellanmål + drycker	
Catering / restaurang	
Skapa materiallista	
Skapa informationsmaterial internt	Dropbox Paper, Google Docs
Skapa informationsmaterial för deltagarna	
Ställ in agenda	
<b>GENOMFÖRANDE</b>	
Förbered rum / plats	
Introduktionsrunda	
Pratregler	
Nuvarande innehåll (interaktivt)	Kahoot, Mentimeter, Sli.do, Padlet, Linoit
Deltagarlista	
Feedback / utvärdering	Crowdsignal, Google Forms, Inqwise, SurveyMonkey
<b>EFTERBEHANDLING</b>	
Skicka protokoll	Twiddla, 4Minitz!





## 4. KREATIVT, KRITISKT OCH AKTIVT KOOPERATIVT LÄRANDE (KKKL). ETT UTBILDNINGSPROGRAM FÖR LÄRARE INOM YRKESUTBILDNING

**Vem är den riktad till?** Detta utbildningsprogram är ett komplement till verktygslådan "Diverse VET-classrooms for inclusion", som utvecklats inom ramen för projektet SIMPLY INCLUDED. Både verktygslådan och programmet riktar sig till lärare inom yrkesutbildningen som måste hantera mångfald i sina klasser, med särskild inriktning på skolor/undervisning med ett stort antal invandrare.

**Utbildningsprogrammets mål:** Syftet med utbildningsprogrammet är att ge lärare inom yrkesutbildningen som arbetar med invandrare och flyktingar kompetens och verktyg för att hantera mångfald i undervisningen, skapa och upprätthålla en god atmosfär i klasserna genom att använda interkulturella, kreativa, kritiska och aktiva tekniker för samarbetsinlärning i syfte att:

- *Främja en känsla av tillhörighet för varje elev i gruppen.*
- *Främja varje elevs egenmakt genom att fokusera på varje elevs starka sidor.*
- *Ge en trygg och säker miljö utan att döma, utan fördomar och utan rädsla för att tala ut.*

**Hur använder man den?** Vi har skapat ett utbildningsprogram så att lärare, skolor eller andra organisationer som arbetar med invandrare kan använda det för att utbilda sig själva eller sin egen personal. Programmet är avsett att användas tillsammans med verktygslådan, även om det är tillräckligt flexibelt för att kombineras med andra aktiviteter som användaren kan finna relevanta.

### Förväntade läranderesultat efter utbildningen:

- ▶ Jag kommer att kunna skapa en god atmosfär i klassen och kunna upprätthålla den, genom att hantera konflikter på ett kreativt och konstruktivt sätt.
- ▶ Jag kommer att kunna bygga upp en dubbelriktad relation med mina elever/studenten, baserad på respekt och förtroende.
- ▶ Jag kommer att kunna ge mina elever/studenten förtroende för sina egna färdigheter och förmågor och ge dem möjlighet att lita på sin egen unika potential.
- ▶ Jag kommer att kunna förstå principerna för interkulturell utbildning och kreativt, kritiskt och aktivt kooperativt lärande.
- ▶ Jag kommer att kunna använda en mängd olika verktyg och aktiviteter enligt principerna för kreativt, kritiskt och aktivt kooperativt lärande.
- ▶ Jag kommer att kunna utforma mina egna aktiviteter som bygger på principerna för interkulturell utbildning och kreativt, kritiskt och aktivt samarbetsinriktat lärande, anpassade till det yrkesutbildningsprogram jag deltar i.



SESSION	VARAKTIGHET	ÄMNE	MÅLSÄTTNINGAR	MÖJLIGA RESURSER
<b>Session 1</b>  (ca. 5 timmar)	45 minuter	- Presentation av programmet och utbildningens läranderesultat	Deltagarna bekantar sig med programmet och får en uppfattning om vad de kan "ta med sig hem" efter att ha deltagit i programmet.	Utbildningsprogrammet och introduktion
		- Motivation och förväntade resultat för varje deltagare	Deltagarna berättar om sina motiv för att delta i utbildningen och vad de personligen förväntar sig att få ut av den.  Detta är en aktivitet som deltagarna kan använda senare med sina egna elever/studenter.	Detta kan göras på ett lekfullt sätt genom att kasta en boll till en deltagare varje gång, så att han/hon måste dela med sig av sin motivation och sina förväntningar och sedan skicka bollen vidare till nästa deltagare. Om det görs med en ullboll kommer deltagarna att bygga ett nätverk som representerar de band som skapats mellan dem under sessionen.
		- Att lära känna varandra. Olika möjliga aktiviteter: Till exempel "speed meeting" eller "bingo".	Deltagarna kommer att samla in mer information från varandra, så att de kan börja skapa sig en uppfattning om de personer som de delar utbildningen med och kanske upptäcka saker som de har gemensamt. Både för speeddejtingen och bingon rekommenderar vi att man underlättar aktiviteterna genom att inkludera personlig information om hobbyer, färdigheter, intressen osv.	Hastighetsmöte: <a href="https://www.thebalancecareers.com/speed-meeting-icebreaker-1918422">https://www.thebalancecareers.com/speed-meeting-icebreaker-1918422</a>  Bingo: <a href="https://www.quizbreaker.com/icebreaker-bingo#how-to-set-up-ice-breaker-bingo">https://www.quizbreaker.com/icebreaker-bingo#how-to-set-up-ice-breaker-bingo</a>

10 minuter	Paus			
	60 minuter	Introduktion till begreppet klassatmosfär, med utgångspunkt i återkopplingen från de tidigare aktiviteterna.	Deltagarna reflekterar över hur de kände sig med de tidigare aktiviteterna (ullbollen, speed meeting, bingo...). De identifierar vilka känslor de fick av dessa aktiviteter.	Du kan använda ett blädderblock, en affisch, bilder... så att deltagarna kan skriva nyckelord eller välja ut bilder som representerar vad de kände (glädje, blyghet, självförtroende, tillhörighet, adrenalin, trygghet).
		Vad definierar en bra klassatmosfär för mig?	Deltagarna definierar vad de vill hitta för att få en bra atmosfär. I slutet har deltagarna definierat vad de förväntar sig för att få en bra atmosfär.	De tidigare resurserna är giltiga för denna aktivitet.
		Aktiviteter för att skapa en god atmosfär i klassen.	Deltagarna kommer att lära sig specifika aktiviteter för att skapa en bra atmosfär i klassen, förutom de som används i introduktionen (bingo och speed meeting).	Verktyslådan SIMPLY INCLUDED, avsnitt 1.
		Debriefing	Deltagarna kommer att reflektera tillsammans över vad de har lärt sig och hur de kan tillämpa det på sina egna elever.	
10 minuter	Paus			



	45 minuter	Introduktion till interkulturell kompetens och kooperativt lärande	Huvudmålen för interkulturell utbildning. Vad är och vad är inte kooperativt lärande? Principer för kooperativt lärande.	<a href="https://www.ici.is/en/articles/intercultural-education-better-education-for-everyone">https://www.ici.is/en/articles/intercultural-education-better-education-for-everyone</a> Verktyslådan SIMPLY INCLUDED, avsnitt 2.
		Ett exempel på kooperativt lärande: Jigsaw	Deltagarna kommer att känna till Jigsaw-tekniken och hur de kan utforma sin egen Jigsaw-aktivitet.	<a href="https://www.dailyteachingtools.com/cooperative-learning-jigsaw.html#Core">https://www.dailyteachingtools.com/cooperative-learning-jigsaw.html#Core</a>
	10 minuter	Paus		
	90 minuter	Lärande genom att göra: utformning av en Jigsaw-aktivitet	Deltagarna arbetar i grupper och förbereder ett pussel om ett specifikt ämne som de bestämmer (om alla deltagare kommer från samma yrkesutbildningsområde kan de alla arbeta för en aktivitet om detta område, om de kommer från olika områden kan de förbereda en mer allmän aktivitet).	<a href="https://www.dailyteachingtools.com/cooperative-learning-jigsaw.html#Core">https://www.dailyteachingtools.com/cooperative-learning-jigsaw.html#Core</a>
	15 minuter	Återrapportering av session 1. Avslutande av sessionen		
<b>Session 2</b>	60 minuter	Introduktion till positiv pedagogik	PERMA-modellen. Principerna för positiv pedagogik: återkoppling, inflytande, relationer och förtroende.	En enkelt inkluderad verktyglåda. Avsnitt 3.



(ca. timmar5,5)		Lärande genom att göra: återkoppling	Deltagarna kommer att uppleva en aktivitet som rör återkoppling, så att de kan utforma en egen aktivitet efteråt.	En enkelt inkluderad verktygslåda. Avsnitt 3. (Vi rekommenderar aktiviteterna "talande stolar" eller "klisterlappar", beroende på gruppens storlek).
	10 minuter	Paus		
	60 minuter	Lärande genom att göra: egenmakt	Deltagarna kommer att uppleva en aktivitet med anknytning till förstärkning, så att de kan utforma sin egen aktivitet efteråt.	En enkelt inkluderad verktygslåda. Avsnitt 3. (Vi rekommenderar aktiviteten "konfrontation") eller SIMPLY INCLUDED-videor (IO1).
		Lärande genom att göra: relation	Deltagarna får uppleva en aktivitet som rör relationer, så att de kan utforma en egen aktivitet efteråt.	En enkelt inkluderad verktygslåda. Avsnitt 3. (Vi rekommenderar aktiviteten "Den mänskliga knuten")
	10 minuter	Paus		
	60 minuter	Att lära sig genom att göra: tillit	Deltagarna kommer att uppleva en aktivitet som rör tillit, så att de kan utforma en egen aktivitet efteråt.	En enkelt inkluderad verktygslåda. Avsnitt 3. (Vi rekommenderar aktiviteten "Circle of trust")
	10 minuter	Paus		



	90 minuter	Positivisering av min undervisning	Deltagarna tar en av sina vanliga aktiviteter och analyserar den i grupper för att försöka införa inslag av positiv pedagogik i den (det kan göras på det sätt som aktiviteten bedöms, på det sätt som återkoppling ges, på det sätt som eleverna måste lösa problemet...). Det kommer att hållas en plenarsession för att dela med sig av hur deltagarna har "positiviserat" de olika aktiviteterna.	Exempel på typiska aktiviteter som deltagarna gör i klassrummet.
	10 minuter	Paus		
	30 minuter	Diskussionssession	Deltagarna reflekterar över vad de har lärt sig under dessa två sessioner och hur de tror att det kommer att påverka deras undervisning från och med nu.	Du kan använda ett blädderblock med två kolumner "före" och "nu". Där kan deltagarna skriva hur de undervisade före utbildningstillfällena och hur de tror att de kommer att undervisa från och med nu, genom att integrera det de lärt sig i sina dagliga lektioner.

