**Kursiv indikerer de spørgsmål, som deltagerne debatterede i forbindelse med ”sneboldkamp”. Hver deltager nåede at snakke om 6 af spørgsmålene.**

**Noter under spørgsmålene er de overvejelser, kommentar og gode ideer, som deltagerne kom op med under selve cafédebatten**

*Hvordan tilgodeser man ordblinde elever i forbindelse med bevægelse, leg og spil, der ofte ikke er digitaliseret?*
*Hvor meget bør elever bevæge sig dagligt/ i den enkelte lektion?*
*Hvilke fordele er der ved at anvende læremidler i samspil med leg og bevægelse?*

* Mere engagement, bevægelse fremmer læring, variation, anvendelse af viden =udvikling af færdigheder (listen var meget lang)

*Hvilke ulemper er det ved at anvende læremidler i samspil med leg og bevægelse?*

* Under debatten fortalte en lærer om aktiviteten ”Frugtsalat”, hvor eleverne tildeles begreber fra det historiske forløb de arbejder med. Det er en art stoleleg. Når der siges Chr.4, så drøner de personer rundt, som har fået Chr. 4 tildelt, for at få en ny plads.
TA spørger, hvilke kompetencer det giver, og snakken ender hurtigt på ”ingen”. Vi taler om problemet med at inddrage bevægelse for bevægelsens skyld og at man i den forbindelse skal passe på med at det enten bliver ren færdighedstræning eller i værste fald fagforladt.

*Hvordan sikrer DU leg, bevægelse og spil med fagligt indhold i din undervisning?*- Deltagerne kom med forskellige ideer: Vendespil, Frugtsalat, Stille spørgsmål til billeder (kilder): hvad kan vi bruge den til? Hvad burde vi spørge om? (som en anden måde at arbejde med kilder på), arbejde med Øst-Vestberlin og lad eleverne skabe en Berlin-mur, som de til sidst kan rive ned. Vi taler også om relevante digitale læremidler som jyskatomkraft.dk og Saxos rejse (spil)

*Hvordan man kan bruge leg og bevægelse til fx at arbejde med begreber, forstå kronologi og til historiebrug*?

* Sneboldleg, der udvikler sig til cirkel med skraldespand i midten. Eleverne fortæller på skift om deres begreb eller spørgsmål, og når det er forklaret smider de det ind i skraldespanden. Denne måde sikrer, at de falder ned efter sneboldkampen og at alle hører alle spørgsmål og svar
* Menneskelig tidslinie. 20 min. Eleverne har fx et årstal, et billede, begivenheder, en tekst og skal opstille i kronologisk rækkefølge. Kan også gøres med deres fødselsdatoer, for at de kan lære at forstå kronologi-begrebet.
* Eleverne skal placeres sig ved kanonpunkter på skolens tidslinje, og skal kort fortælle om kanonpunktet (repetition)
* Holdningsspil. Eleverne skal placere sig på en linje fra 1-10 ud fra en stillingtagen og efterfølgende diskutere/argumentere. Det kan fx være et udsagn, ”en grad af sandhed” eller kontra-faktiske spørgsmål.
* Kan også gøres sådan, at ydrepolerne på linjen mødes fx skal en 1´er og 10´er mødes og diskutere – se om de kan mødes på midten.
* Det blev drøftet om læreren skal/ikke skal udspørge eleverne om deres holdninger af risiko for at udstille den enkelte elev.
* Visualisere med henblik på at forstå omfang, størrelse, kompleksitet fx kan eleverne måle et skib op i skolegården og så stiller de sig ind i det for at se, hvor meget plads der er, spille små rollespil eller måle og veje.

*I hvor høj grad har begrebsforståelse betydning for eleverne kompetenceudvikling?*
*Hvordan kan man arbejde induktivt/deduktivt med begreber?*
*Er leg, spil og bevægelse mere relevante i forhold til videntilegnelse end til egentlig kompetenceudvikling?*

* I spil kan eleverne blive sat til at træffe et valg. Det er en kompetence. De skal tænke. Fx ”Hvilken indflydelse har xx haft?” eller ”hvad var der mon sket hvis XX”
* Når eleverne spiller spil, er der en risiko for, at de blot tilegner sig viden. Når de selv laver spil, bliver de i højere grad tvunget til at udvikle kompetencer (hvis de arbejder entreprenant). TA anbefaler at lærerne og eleverne i højere grad selv laver spil (og genbruger disse/deler dem med kolleger).
* Kildearbejde behøver ikke altid handle om, om man KAN analyse en kilde, men i højere grad også om man ved, hvilke spørgsmål man skal stille til kilderne. Det handler her om at eleverne øver sig i at stille relevante spørgsmål til en bestemt kilde og kan begrunde dette.

*Kan man lære færdigheder uden først at få viden?*
*Hvad er den største udfordring i fht at få eleverne til at udvikle kompetencer i samspil med leg, spil og bevægelse?*-

* Overskud (læreren)
* Struktur og ro (under og efter)
* Det ukendte
* Det er kedeligt at lære men sjovt at lege, men eleverne kan ikke altid skelne og opfatter ikke leg, spil og bevægelse som en naturlig del af deres undervisning/læring.
* Tid til planlægning
* Går det ud over det faglige udbytte (siger nogen)
* Gøre der ofte nok - lidt hver gang i stedet for at gøre nogle forløb særligt aktiverende.

*Hvornår bruger du oftest spil, bevægelse og leg? (I opstarten af et forløb, løbende, i forbindelse med evalueringen af forløbet)?*

*Hvilke af fagets kompetenceområder er sværest at udvikle på gennem leg, spil og bevægelse? Og hvorfor?

Hvad er din egen foretrukne undervisnings aktivitet, der fremmer elevernes kompetenceudvikling?

Hvad tænker du, er historiefaget særlige udfordring i forhold til kompetenceudvikling gennem en aktiverede undervisning?*

* At fortiden er væk, og at vi ikke kan genskabe den. Henvisning til Heidis workshop: Bliver man klogere på stenalderen ved at sidde omkring et bål og forestille sig, hvordan det var at leve i stenalderen?

*Hvordan forholder du dig til elever, der nægter at deltage/kun delvist deltager i aktiverede undervisning?*