

Hvad er "Ud Over Rampen"?

"Ud Over Rampen" er et anvendeligt design-og byggeprojekt udformet som et tværfagligt, digitalt formidlet undervisningsforløb. Eleverne skal i projektet medvirke lige fra idé, design, udvikling, opsætning, afprøvning til evaluering og formidling af forskellige former for mobile ramper, rails, forhindringer, baner mv. De skal opstilles og anvendes på den enkelte skole. De medvirker til at eleverne kan være fysisk aktive i frikvarterer, SFO-tid og uden for skoletid samt kan anvendes aktivt i boglige fag.

Eleverne kan benytte rulleskøjter, inline-skøjter, løbehjul, skateboard, bmx og lignende. Det hele skal bygges på skolens område (fx i skolegården eller på legepladsen) og bliver fremadrettet en integreret del af skolens udemiljø og elevernes aktive hverdag. Eleverne er på den måde med til at lave noget som bidrager til skolens æstetik og værdi. Samtidig giver projektet eleverne en følelse af medejerskab og medbestemmelse over udviklingen og brugen af deres skole.

Projektet rammer primært ind i de faglige områder håndværk og design, men også ind i motion og bevægelse samt ind i enkeltfagene matematik og billedkunst. Ligeledes giver projektet mulighed for, at elever med forskellige kompetencer og boglighed sammen kan indgå i et fælles projekt. Projektet spiller desuden sammen med de fælles mål, om at udvikle et konkret produkt, der har fremadrettet æstetisk, funktionel og faglig værdi for eleverne selv og for andre.

Baggrund

Bo Stjerne Thomsen, ph.d. i arkitektur og medieteknologi og direktør for Research and Learning i The Lego Foundation, angiver: »Børn lærer gennem leg. De er nysgerrige og udforsker ting. Så skaber de ting og deler med andre. Der er klare videnskabelige beviser på, at børn lærer bedst gennem leg.« <http://videnskab.dk/miljo-naturvidenskab/born-skal-lege-sig-klogere-i-skolen>

Psykolog Pernille Hviid angiver i stil med Bo Stjerne Thomsen, at det skal være sjovt at gå i skole og eleverne skal lære gennem leg. »Det er ikke en afvisning af konventionel viden, men en chance for at lade det indgå i et samspil med fantasien.(...)« Forskningen angiver også, at elever på mellemtrinnet især motiveres gennem medejerskab og inddragelse i et projekt.

"Ud over rampen" lægger netop op til, at der tages udgangspunkt i et, for mange elever, kendt emne. Næmlig bevægelse og tricks via anvendelse af skateboard, løbehjul, rulleskøjter mv. Udstyr som mange børn har derhjemme. Eleverne har medbestemmelse i hvilke ramper og baner, der skal bygges, hvordan de ser ud og hvordan de skal udsmykkes. Samtidig lægger projektet op til stor variation i undervisningen.

<https://www.eva.dk/projekter/2013/undervisning-pa-mellemtrinnet/notat-det-siger-forskningen-om-god-undervisning-i-skolen/notat-det-siger-forskningen-om-god-undervisning-i-skolen>

Overordnet mål

"Ud over rampen" har som målsætning at være et undervisningsprojekt som både kombinerer leg og læring og i høj grad bygger på elevernes egen motivation og inviterer til medejerskab og samskabelse. Materialet skal være:

- alsidigt, så det appellerer til både den fysiske, kreative og æstetiske læringsmåde samt den logiske og håndværksbaserede læringsmåde
- bredt inkluderende og favnende for både de bogligt svage og stærke elever. Alle skal kunne bidrage og være en del af fællesskabet
- tæt knyttet til børnenes interesser
- sjovt, sundt og lærerigt
- brugervenligt og let tilgængeligt for både lærere og elever
- gratis for skolerne (ekskl. materialer)

Det er desuden en væsentlig målsætning, at projektet giver en blivende værdi for både skole og elever efter projektafslutning. Det både i form af aktive anvendelsesmuligheder i og uden for skoletid og potentielt fortløbende i form af design og udvikling af nye ramper og bevægemuligheder.

Læring

Projektet fremmer målene for Håndværk og design for 4./5./6. og 7. klasse -dog henvender det sig primært fra 5. klasse og op. Projektet inkluderer også fagene billedkunst, matematik og motion og bevægelse som en naturlig integreret del. Det kan derfor anbefales at lave et tværfagligt forløb, eller arbejde med projektet i en emneuge.

- Håndværk og design: Idéudvikling, planlægning, gennemførelse og evaluering. Dette understøtter målene om, at eleven kan anvende værktøjer, redskaber og maskiner forsvarligt til forarbejdning af materialer.
- Matematik: Indgår bl.a. i form af geometrisk beregning under forberedelserne. Dette understøtter målene om, at eleven kan anvende geometriske begreber og måle.
- Billedkunst: Indgår når eleverne skal give rampen et visuelt unikt udtryk. Dette understøtter målene om, at eleven kan eksperimentere med og udtrykke sig i billeder med vægt på tematisering.
- Motion og bevægelse: Indgår når eleverne skal save, løfte og bygge ramperne og når den færdige rampe står klar og eleverne skal teste rampen af. Dette understøtter målene om, at eleven kan anvende grundlæggende, sammensatte bevægelser i idrætspraksis.

Elever der ikke er så bogligt stærke vil kunne indgå i arbejdet på lige fod med de andre elever, da en stor del af materialet er praktisk arbejde og instruktionerne findes både som video og på tryk.

Færdigheder

Nedenstående færdigheder og trinmål trænes ved de tilknyttede opgaver:

- Udarbejde og tegne skitser
- Viden om brugen af forskellige typer træ-materialer
- Sikker håndtering og anvendelse af værktøj
- Bygge og konstruere i træ
- Illustrative udtryk og farvekendskab
- Brug af den færdige rampe, rails mv.
- Samarbejde

Praktisk

Krav til skolen og sikkerhed

Skolen bidrager med adgang til computere (evt. kan eleverne anvende deres egne computere, tablets eller mobiltelefoner), byggematerialer (evt. genbrugstræ), værktøj, evt.

skateboard/løbehjul/rulleskøjter samt sikkerhedsudstyr til børnene (dette vil dog være noget mange børn allerede har).

Sikkerhedsmæssigt kræves der ingen tilladelse til at bygge ramper mv., så længe ramperne er under en meter og ikke står foran en brandudvej (kilde: Byg og Miljø dialogteam i Københavns Kommune).

Materiale-indhold

- Lærevejledning (denne)
- Oversigt over læringsmål
- Instruktionsvideoer (til både planlægning, forarbejdelse, konstruktion, udsmykning og brug af rampe)
- Opgaver ifm. udregning og bygning af rampe
- Byggemanualer
- Adgang til Facebook-side, hvor billeder og video af elevernes resultater og kunne kan deles med andre skoler

Adgang

- Samlet produkt-pakke: <https://www.kosmosundervisning.dk/ud-over-rampen>
- Materialeplatformen: https://materialeplatform.emu.dk/materialer/public_bogkort.do?id=113848481
- Instruktionsvideoer på Youtube: <https://www.youtube.com/channel/UCWezvAnu0vXXze3hD-twsDA>
- Facebook (til deling af elev-fotos/videoer): <https://www.facebook.com/Ud-over-Rampen-249788755811088>

Forslag til undervisningsforløb

1.lektion:

Underviseren præsenterer den første video for eleverne, og der tales om hvilken type rampe de synes bedst om, hvilke ramper der passer til deres behov -står de på rulleskøjter, løbehjul eller skateboard. Herefter deler eleverne sig op i 4 grupper, her skal de vælger hvilken rampe de vil lave. Udvikle en skitse over rampen og bestemme sig for hvordan de vil udsmykke den. Grupperne præsenterer, ramperne for klassen og der stemmes evt. om hvilke af ramperne de skal bygge, hvis der ikke er ressourcer til at bygge alle fire.

2.og 3. lektion:

Eksempelvis i en matematiktime. Her skal eleverne beregne, hvor stor rampen skal være, der skal udregnes vinkler og længder. Elementer som styrke, fart, fysik, dimensioner, størrelsesforhold mv. kan også indgå i undervisningen i såvel udformning som faktisk anvendes. Der er instruktionsvideoer og opgaver på hjemmesiden. Her kan eleverne dele sig op i par eller grupper og løse opgaverne. I klassen sammenligner de resultater. Nu skal eleverne beregne hvor meget træ de skal bruge.

4. og 5. lektion:

Gennemgang af instruktionsvideoer, hvor eleverne lære om materialet og hvordan de skal måle op og gøre klar til at bygge ramperne. Alt skal måles op, skæres eller saves ud så materialet er klar.

6. og 7. lektion:

Video samt byggemanualer viser hvordan de går i gang med at bygge ramperne og færdiggøre dem i næste lektion.

8. lektion:

Evt. en billedkunsttime: ramperne skal udsmykkes. Eleverne slutter med at tage billeder af dem som de kan ligge op på Ud Over Rampens Facebook-side.

9. lektion:

Eleverne ser en instruktionsvideo, hvor de bliver guidet i hvordan de kan bruge ramperne og øve sig i seje tricks. Grupperne præsenterer ramperne for hinanden og forklarer hvordan de har lavet ramperne og arbejdet med materialerne. Ramperne skal nu tages i brug. Ramperne bliver en del af skolen og alle de andre børn på skolen har også mulighed for at bruge dem, så man kunne holde en indvielse hvor resten af skolen inviteres med.