



Høje-Taastrup
Kommune

STYRK LÆRING OG TRIVSEL
VERSION 1 - JUNI 2024

Piktogrammer i projektbaseret læring





INDHOLDSFORTEGNELSE

Introduktion og læsevejledning	3
Hvorfor visualisering?	4
Hvad er piktogrammer og, hvordan skal de anvendes?	5
Piktogrammerne:	
Undervisningsstrategier.....	6
Aktiviteter	13
De 4 k'er	19
De 7 komponenter	22
Processer	26
Præsentationer	29
Timetimer	32
Piktogrammerne uden titel	35
Tomme skabeloner	56

INTRODUKTION & LÆSEVEJLEDNING

Velkommen til vores piktogramkatalog. Mange børn - både med og uden særlige behov - kan lide at se tingene for sig. Derfor har vi skabt en samling af piktogrammer, der repræsenterer forskellige undervisningsaktiviteter i projektbaseret læring. Vores mål med piktogrammerne er at hjælpe jer med at skabe tydelighed, struktur, overblik, forudsigelighed og genkendelighed med visuel kommunikation, der kan understøtte undervisningen og projektbaseret læringsforløb.

Læsevejledning

Kataloget begynder med en indholdsfortegnelse, der giver dig et overblik over de forskellige sektioner. Efter indholdsfortegnelsen finder du en introduktion og denne læsevejledning, der hjælper dig med at forstå, hvordan du bedst bruger kataloget.

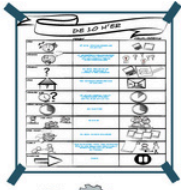
Dernæst præsenterer vi med inspiration fra Anne Skov Jensen, som er indehaver af overlevelseguiden.dk, en oversigt over 9 grunde til, hvorfor det er en god idé at være visuel i undervisningen. Vi tror på, at visuel kommunikation kan forbedre læring og forståelse, igennem struktur og overblik, og vi håber, at denne oversigt vil inspirere dig til at integrere mere visuel kommunikation i din undervisning.

Efter oversigten kommer selve hjertet i kataloget: Piktogrammerne. Vi har inkluderet en vejledning om, hvordan piktogrammer kan bruges i forskellige sammenhænge. Vi anbefaler, at du læser denne vejledning grundigt for at få mest muligt ud af piktogrammerne. Piktogrammerne er inddelt i forskellige kategorier, herunder; undervisningsstrategier, aktiviteter, de 4 k'er, de 7 komponenter, processer, præsentationer og timetimer med forskellige tidsintervaller. De vil være efterfulgt af et sæt uden titel, disse kan anvendes, hvis du synes at billede giver mening i en anden kontekst. Afslutningsvis vil der være et ark med tomme skabeloner, hvor du kan tegne dine egne piktogrammer.

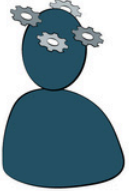
Vi håber, at du finder dette katalog nyttigt og vil være en værdifuld ressource for dig og vil hjælpe med at gøre din projekt forløb mere visuel og engagerende. God fornøjelse!



HVORFOR VISUALISERING



Det visuelle er permanent, mundtlige beskeder forsvinder: Visuelle elementer som piktogrammer forbliver tilgængelige for eleverne, selv efter at de er blevet præsenteret. Dette er i modsætning til mundtlige beskeder, der forsvinder, så snart de er blevet sagt. Dette gør det muligt for eleverne at vende tilbage til det visuelle materiale, når de har brug for det.



Det visuelle giver mulighed for at bearbejde information: Ved at præsentere information visuelt kan eleverne behandle og forstå komplekse koncepter lettere. Det kan også hjælpe med at forbedre hukommelsen og fastholde informationen længere.



Det visuelle forbereder eleverne på skift i undervisningen: Piktogrammerne og visuelle hjælpemidler kan forberede eleverne på overgange mellem forskellige aktiviteter eller emner. Dette kan hjælpe med at minimere forvirring og gøre overgangene mere glatte.



Det visuelle hjælper børnene med at SE, hvad du mener: Visuelle hjælpemidler kan gøre abstrakte eller komplekse ideer mere konkrete og forståelige. Ved at vise eleverne, hvad du mener, i stedet for kun at fortælle dem det, kan du hjælpe dem med bedre at forstå og huske koncepterne.



Det visuelle hjælper ALLE børn: Børn lærer og forstår bedre, når de kan se og interagere med det, de lærer. Brugen af visuelle hjælpemidler i undervisningen kan også fremme kreativitet og kritisk tænkning hos børn. Ved at se og interagere med visuelle repræsentationer af det, de lærer, kan børn begynde at se sammenhænge, stille spørgsmål og tænke mere dybtgående om emnet.



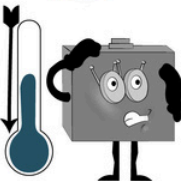
Det visuelle hjælper med at opbygge selvstændighed: Ved at give eleverne visuelle instruktioner eller påmindelser kan du hjælpe dem med at blive mere selvhjulpne. De kan referere til disse visuelle hjælpemidler, når de har brug for at huske, hvad de skal gøre, i stedet for altid at skulle spørge en voksen.



Det visuelle kan overføres mellem skole og hjem: Visuelle hjælpemidler, der bruges i skolen, kan også bruges derhjemme for at støtte læring og adfærd. Dette kan hjælpe med at skabe konsistens og kontinuitet for eleverne.



Det visuelle har ingen holdninger, ingen tonefald, ingen frustration og ingen misbilligelse: Visuelle hjælpemidler er neutrale og ændrer ikke deres "tone" baseret på følelser eller holdninger. Dette kan være særligt nyttigt for elever, der kan være følsomme over for tonefald eller nonverbale signaler.



Det visuelle nedbringer angstniveau og usikkerhed: Ved at give klare, visuelle instruktioner kan du hjælpe med at reducere elevernes angst og usikkerhed. De ved præcis, hvad der forventes af dem, hvilket kan hjælpe dem med at føle sig mere sikre og trygge.

Inspireret af: Anne Skov Jensen overlevelsesguiden.dk



PIKTOGRAMMER

Hvad er piktogrammer?

Piktogrammer kan både være tegninger, symboler og/eller fotos af konkrete genstande, der symboliserer specifikke aktiviteter. Piktogrammer er billedetekommunikation, som er redskaber til at skabe tydelig struktur, overblik, forudsigelighed og genkendelighed. Mange børn – både med og uden særlige behov – kan lide at se tingene for sig.

Piktogrammerne kan øge selvstændighed og skabe tryghed samt ro gennem den forudsigelighed, som piktogrammerne skaber.

Hvordan bruges Piktogrammer?

Piktogrammer kan bruges til forskellige formål, såsom at vise opgaver i en bestemt rækkefølge, skabe overblik over en tidsperiode, visualisere skift i undervisningen, og understøtte det visuelle i brugen af de 10 H'er.

Det afgørende for arbejdet med piktogrammer er, at både børnene, de unge og de fagvoksne kender piktogrammets betydning. Et piktogram af et barn eller en ung, der sidder med en computer kan for de fagvoksne betyde, at der skal skrives opgave eller laves undersøgelser, men for et barn eller en ung kan det betyde at der skal spilles spil.

Ligeledes er det ikke sikkert, at børnene eller de unge selv intuitivt begynder at anvende piktogrammerne bare fordi de fagvoksne er begyndt at anvende dem. Derfor skal piktogrammerne introduceres så alle ved hvad symbolerne præcis betyder.

Begynd derfor med at blive enige i teamet om, hvordan I vil anvende piktogrammerne og hvad deres betydning er. Dernæst kan piktogrammerne introduceres i klassen. At orientere sig i piktogrammerne kræver træning og mange gentagelser. Derfor skal alle de fagvoksne omkring klassen være med på at anvende dem og anvende dem konsekvent. Hvis nogle voksne undlader at anvende piktogrammerne eller ikke anvender dem konsekvent, vil piktogrammerne ikke tjene deres formål.

Tips

- For børn med nedsat forestillingsevne kan piktogrammer, der adskiller sig fra virkeligheden, være forvirrende. For eksempel, hvis piktogrammet viser en Spiderman skoletaske, mens barnets egen skoletaske er med Pokémon, kan det virke misvisende. I sådanne tilfælde kan det være en god idé at tage billeder af barnets egen skoletaske.
- Piktogrammer kan bruges til at strukturere tid og aktiviteter, og bør placeres på et fast sted for at skabe rutine.
- Når en aktivitet er færdig, fjernes piktogrammet for at vise fremgang. Alternativt lav en pil uden for den igangværende aktivitet og flyt pilen til næste aktivitet når den nye aktivitet begynder. Derved visualiseres og tydeliggøres overgange og skift.
- Hvis I oplever at der mangler et piktogram, kan I anvende de tomme skabeloner og selv tegne symboler, I kan også skrive til Marianne Honoré for få dem lavet, i mellemtiden kan I anvende Picto Selector, som er et gratis program du kan finde på nettet til at lave piktogrammer.



UNDERSVINGSTRATEGIER

Generelle:

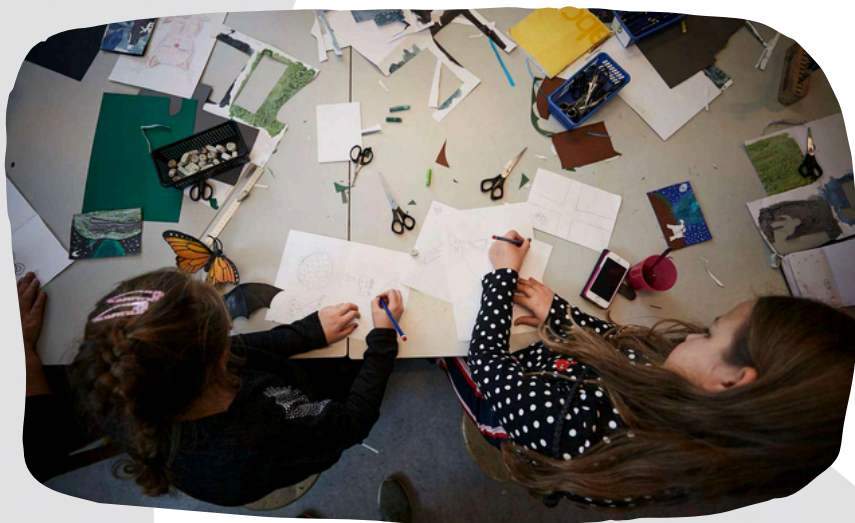
- Fællesundervisning
- Gruppearbejde
- Individuel
- Makkerpar
- Opsamling
- Samarbejdsplan

Cooperative learning:

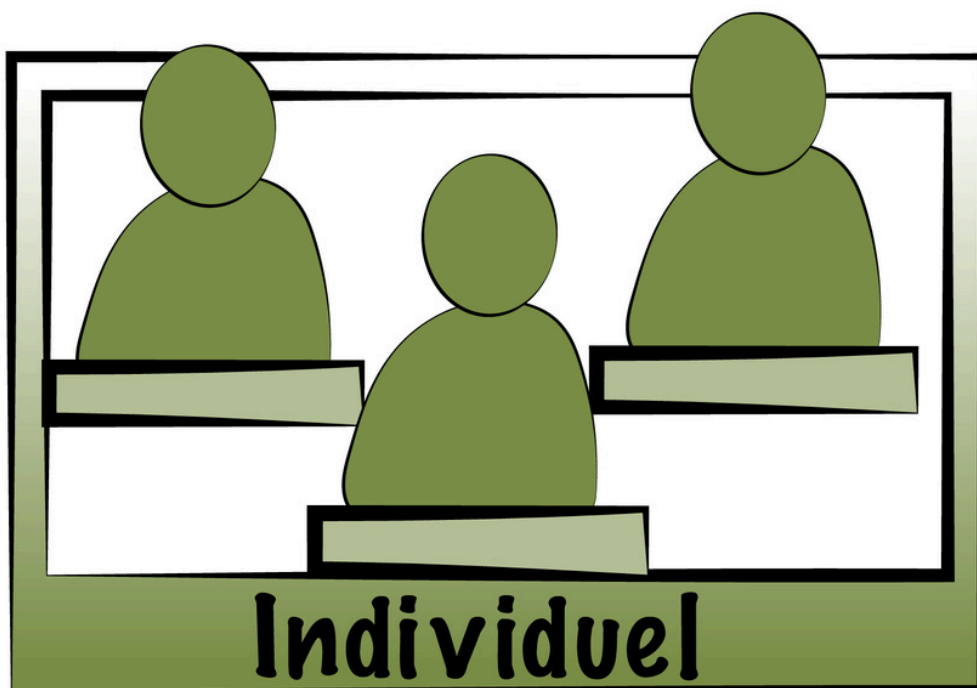
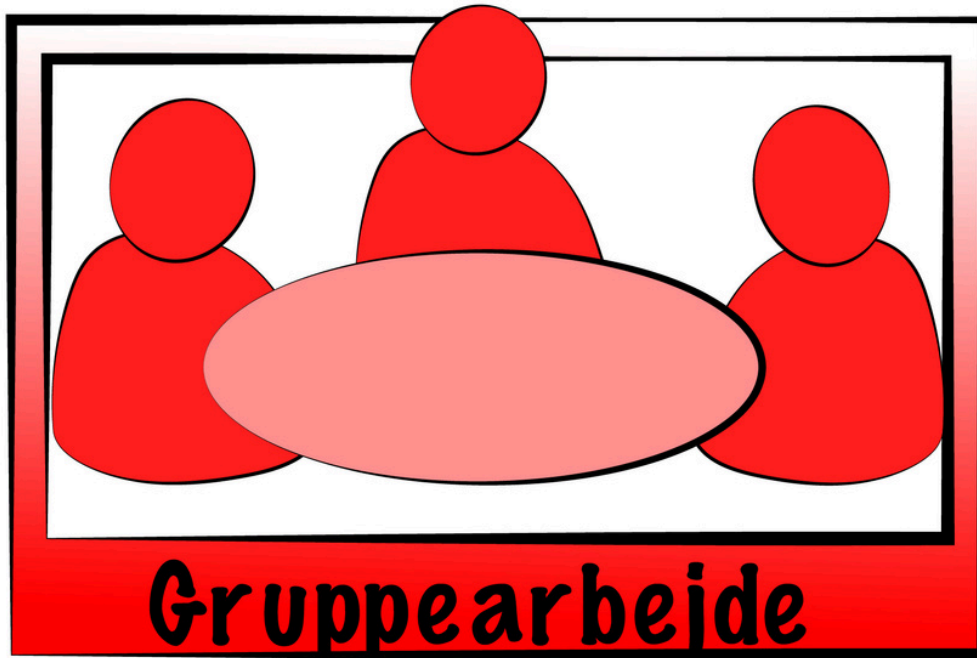
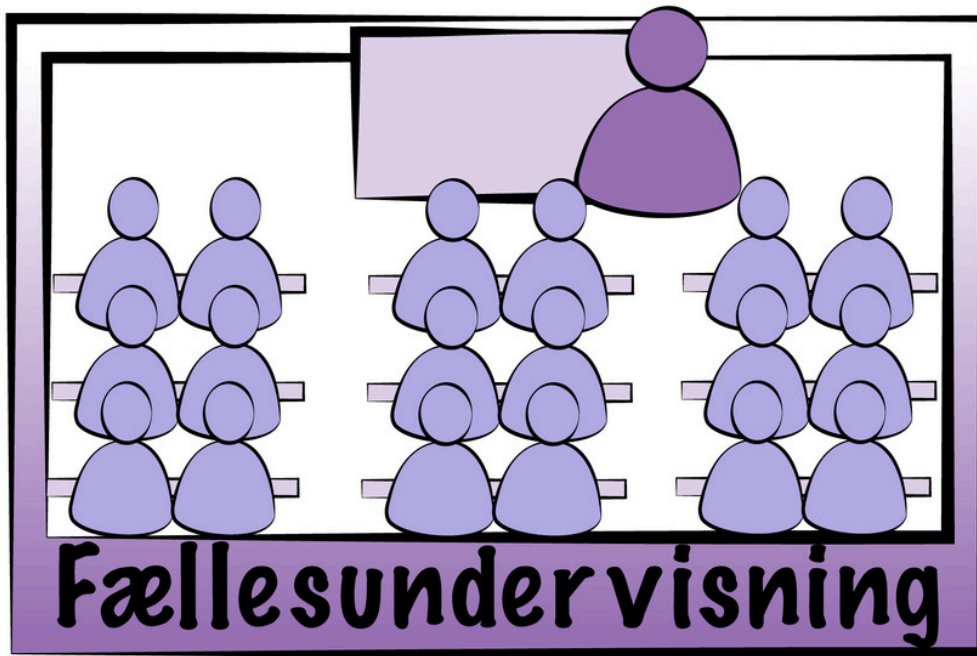
- Ekspert-puslespil
- Hjørner
- Møde på midten
- Ping-pong-par
- Quiz og byt
- Vælge fra viften

Co-teaching strukturer:

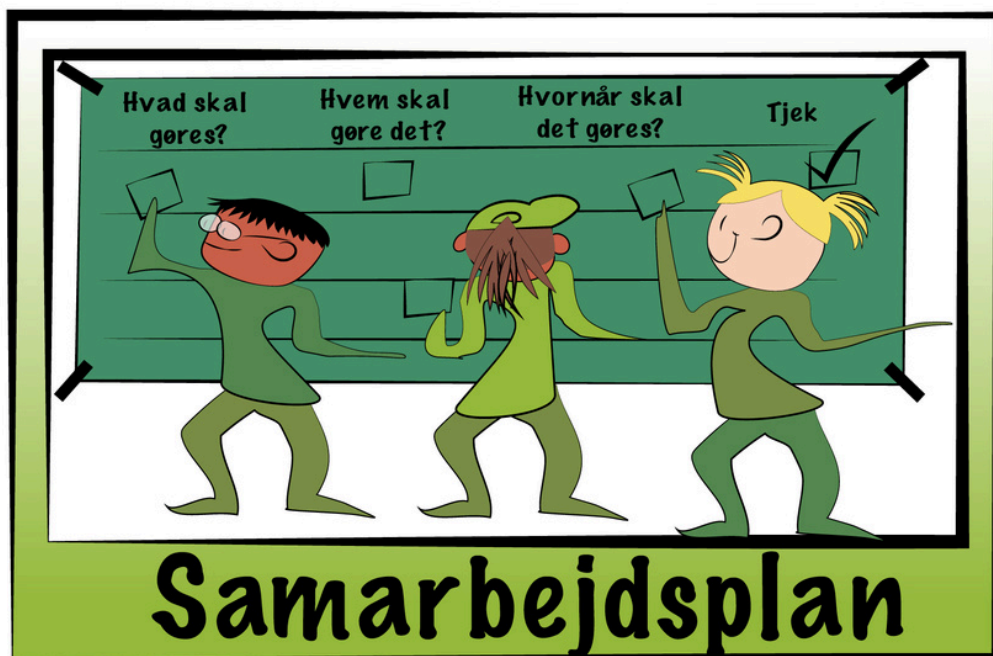
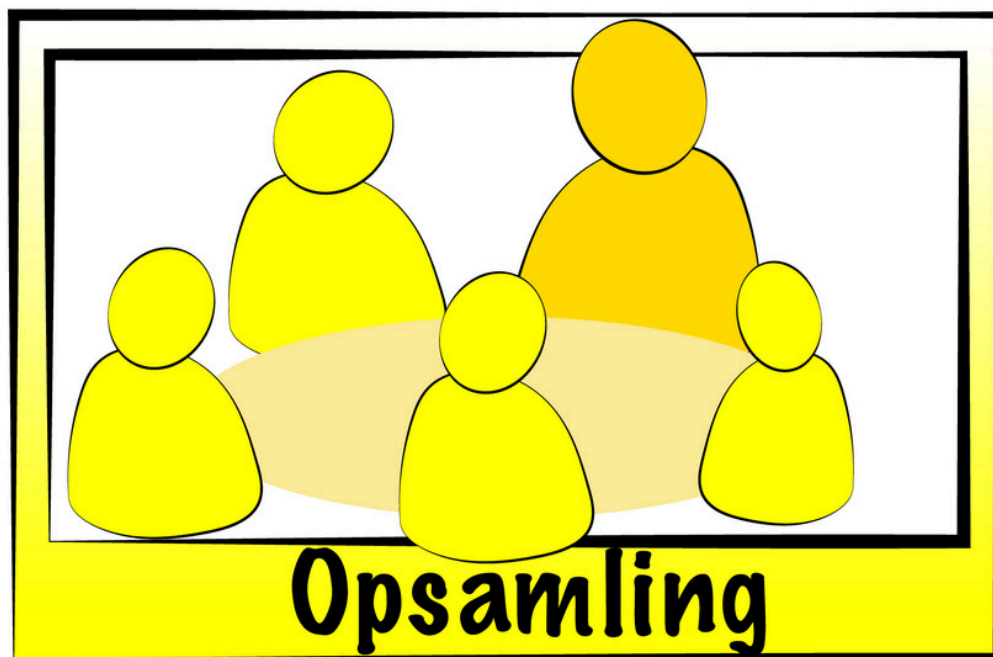
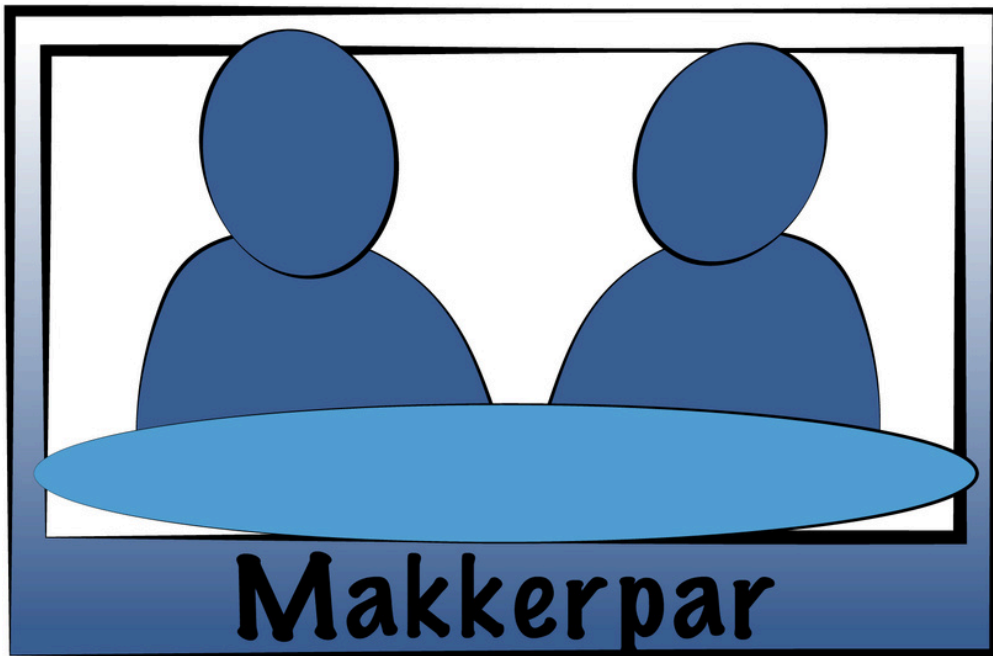
- Alternativ undervisning
- En underviser, en assistere
- En underviser, en observatør
- Fællesundervisning
- Parallelundervisning
- Stationer



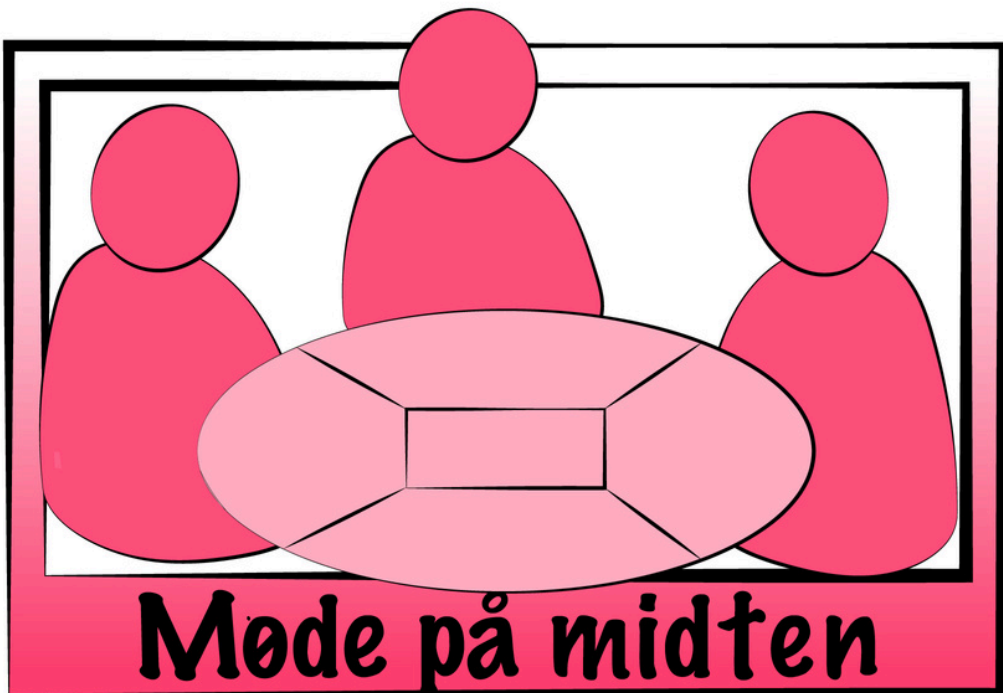
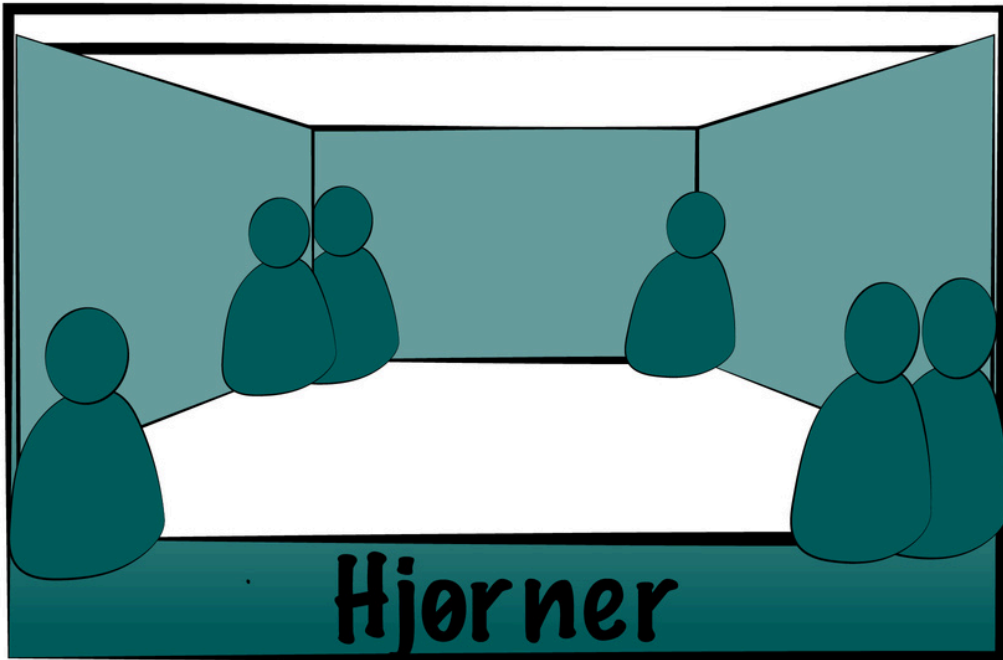
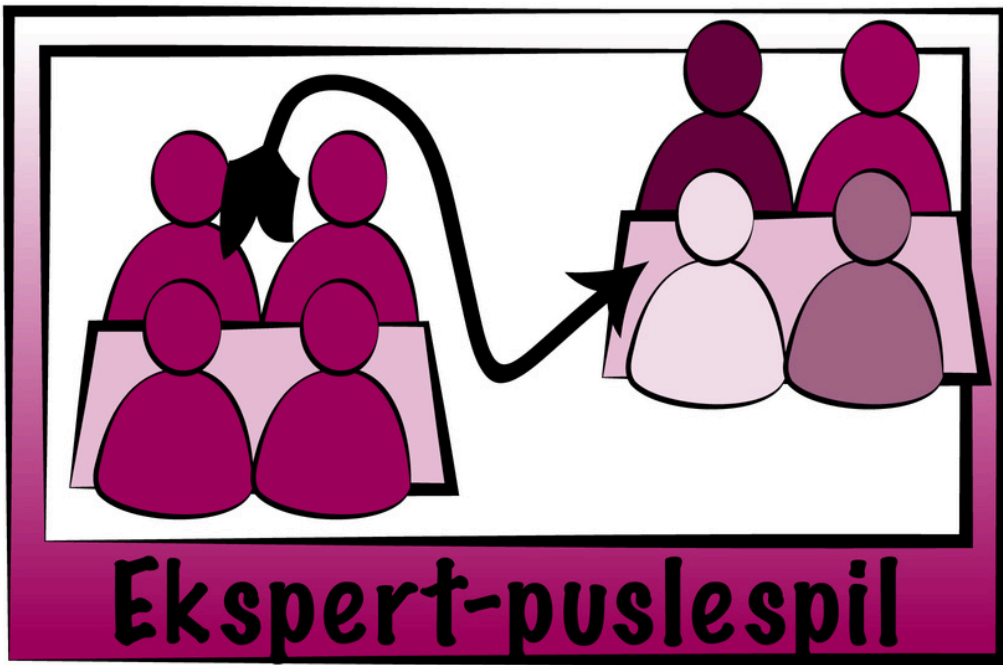
Generelle



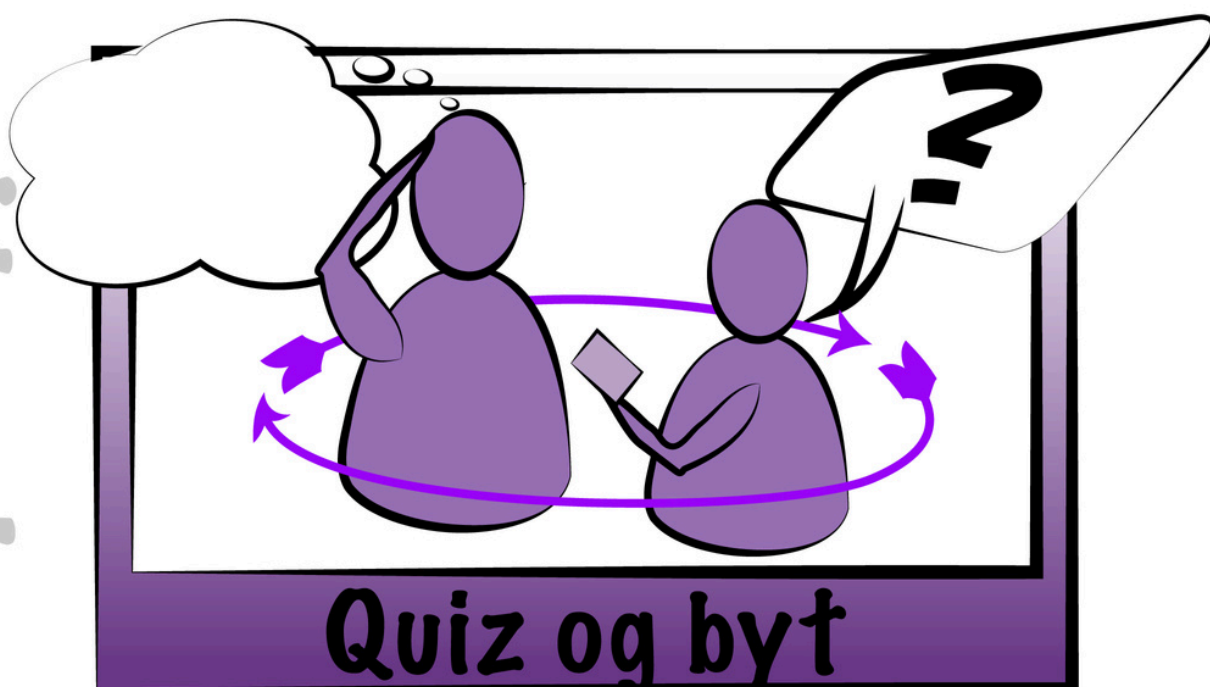
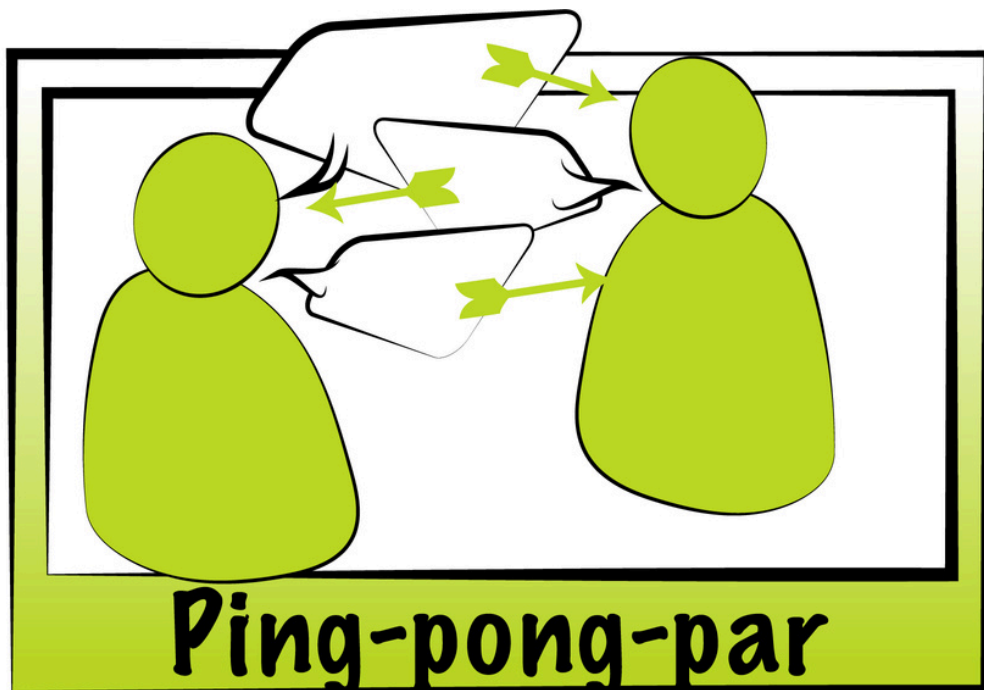
Generelle



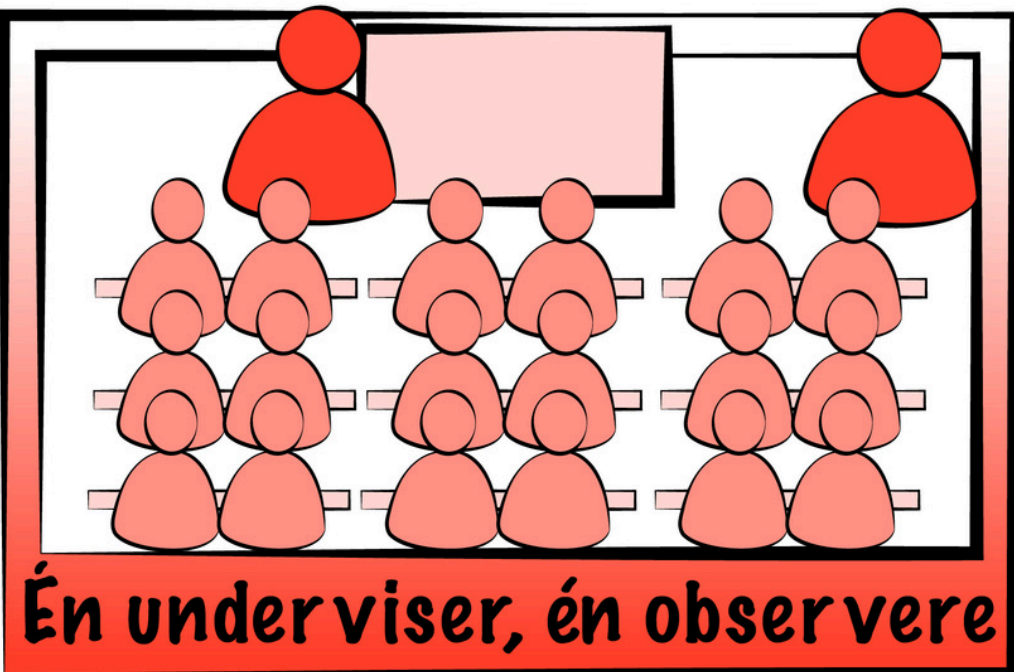
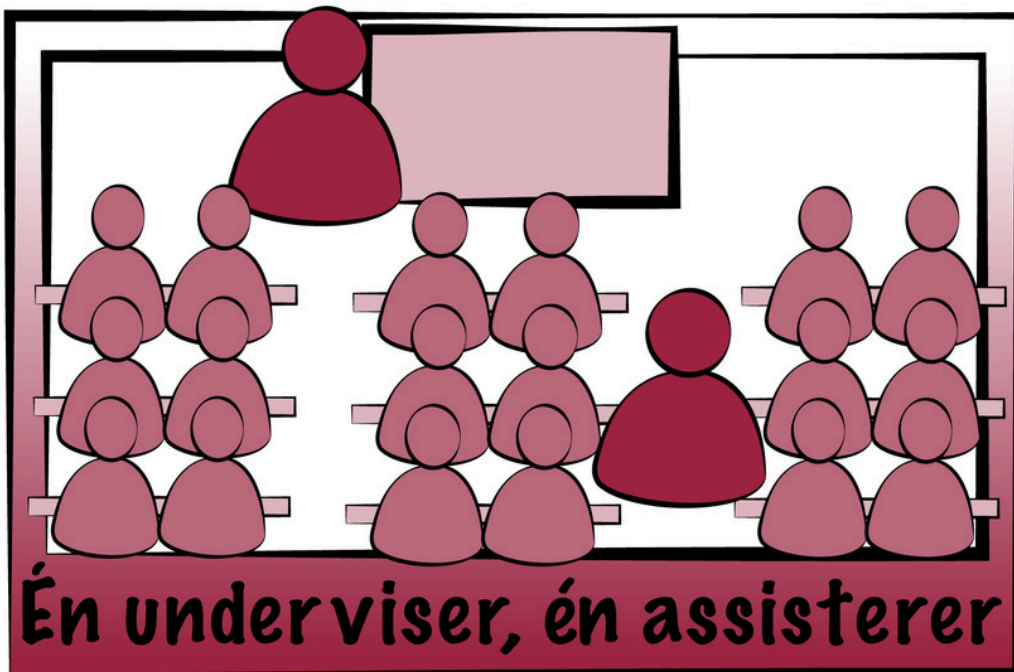
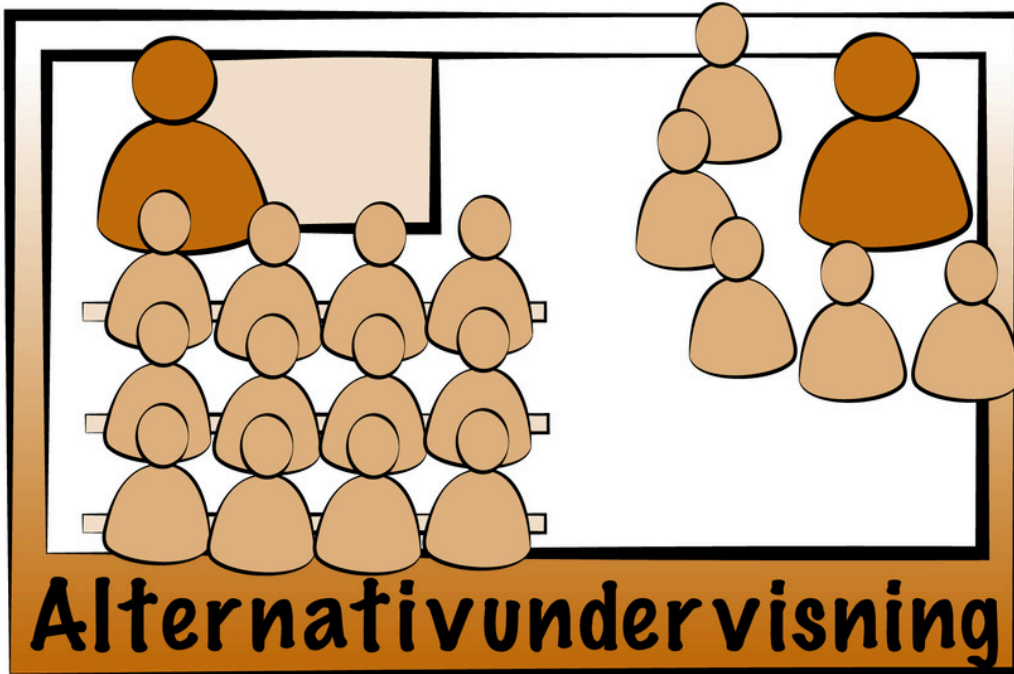
Cooperative learning



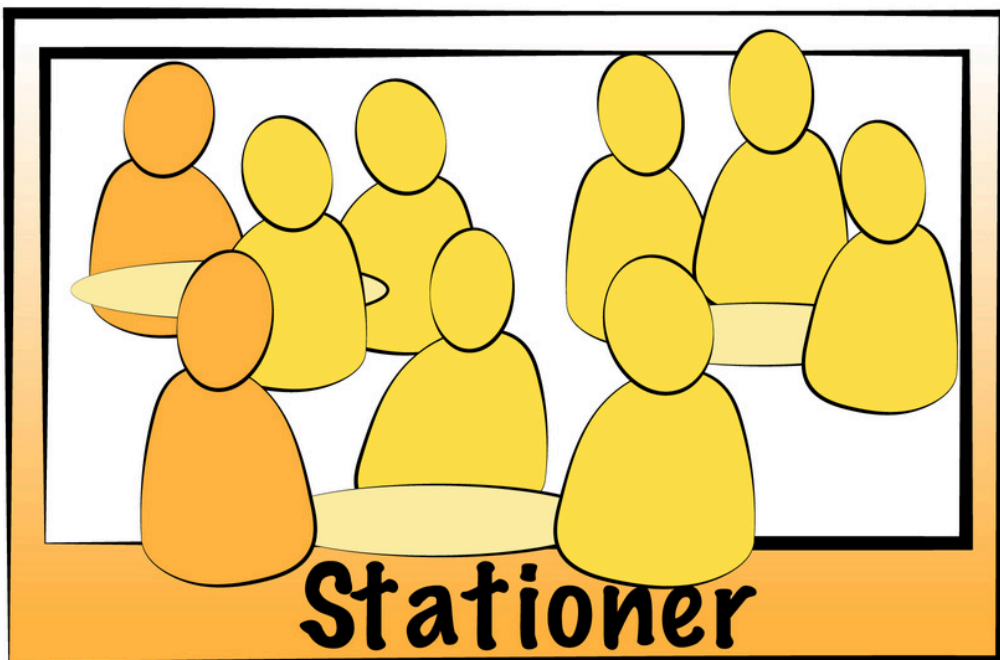
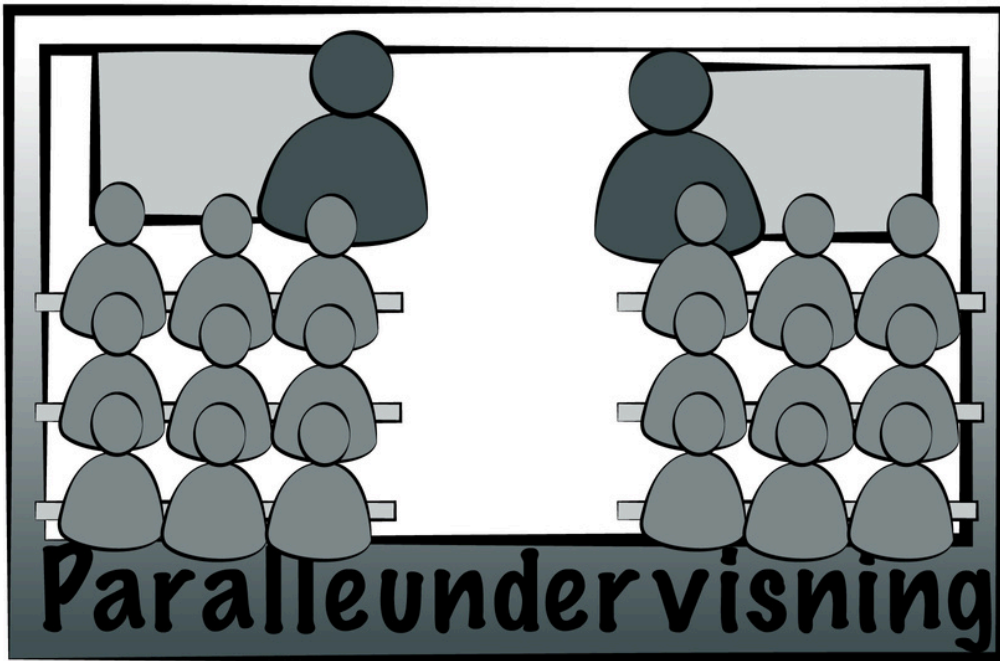
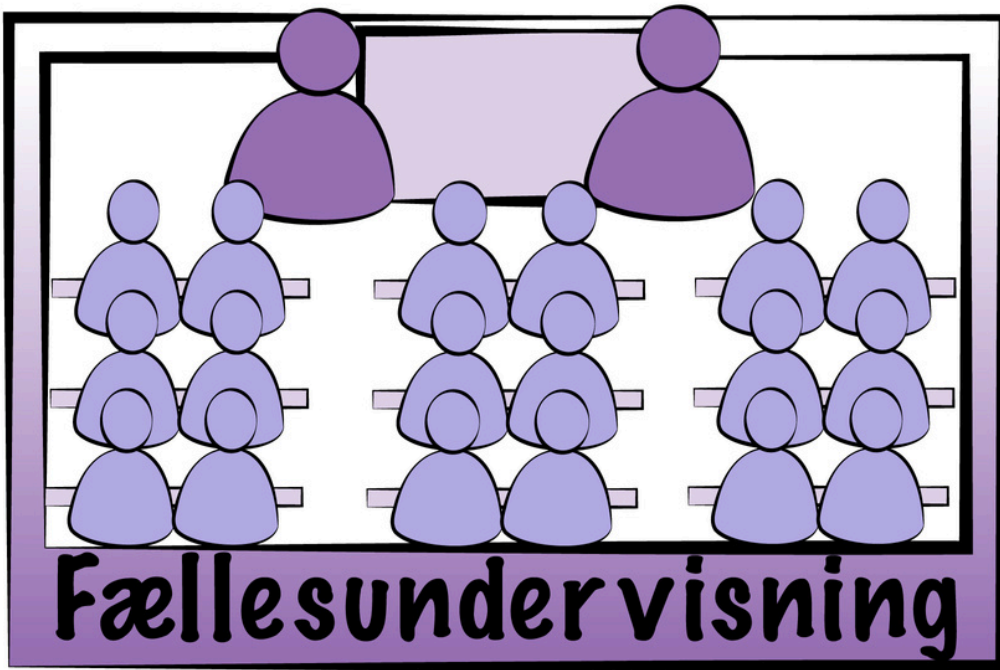
Cooperative learning



Go-teaching



Go-teaching

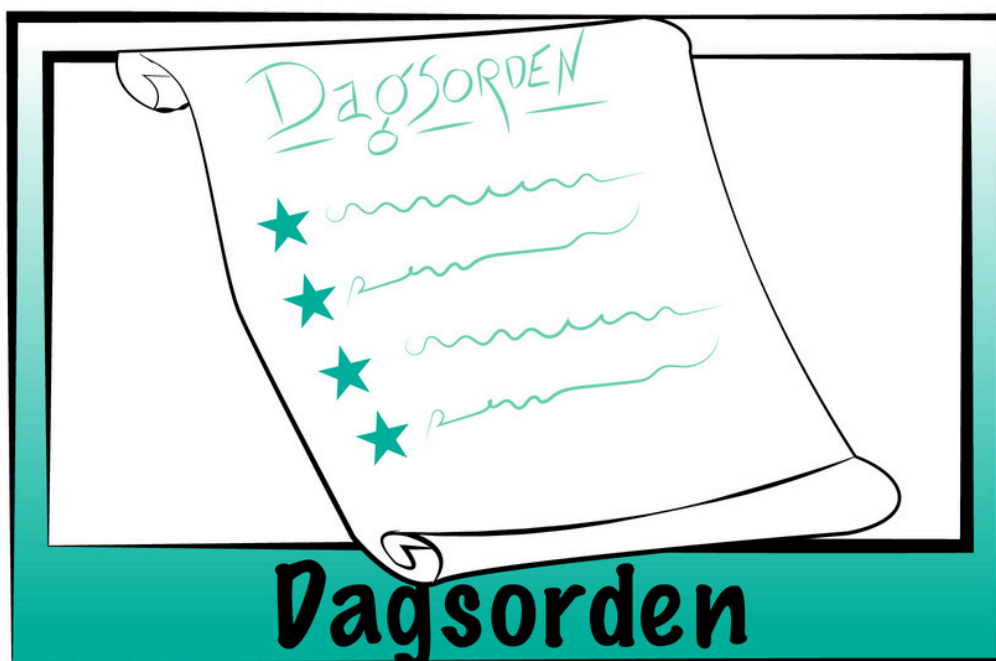
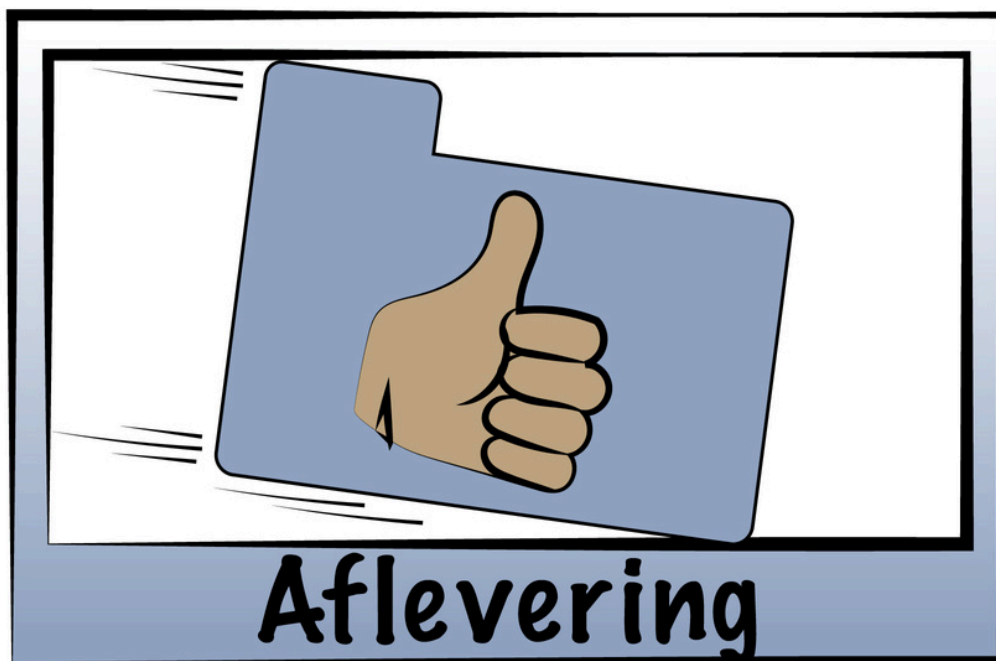


AKTIVITETER

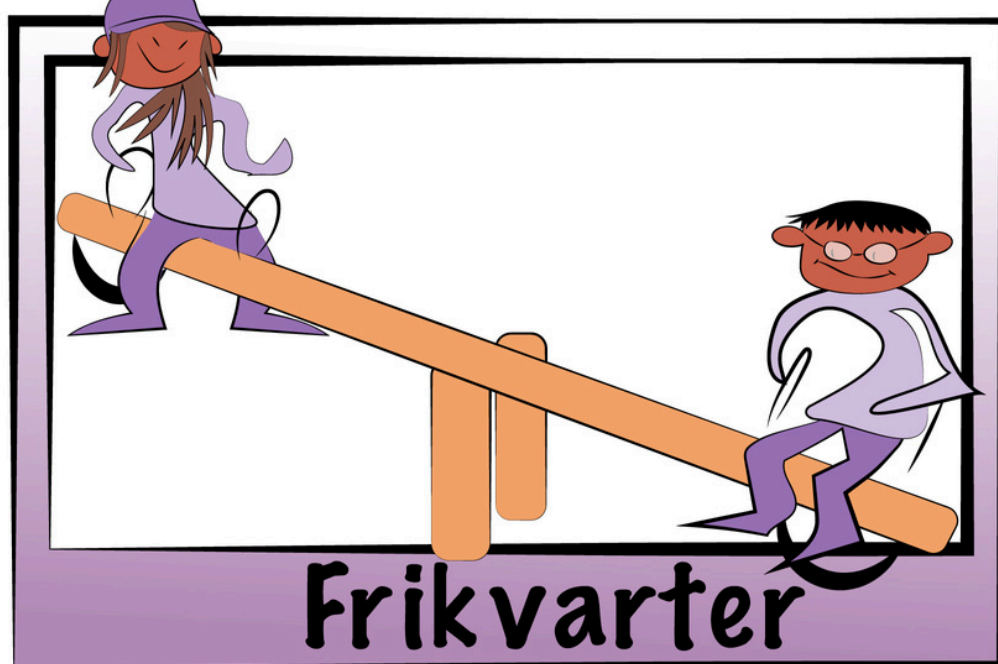
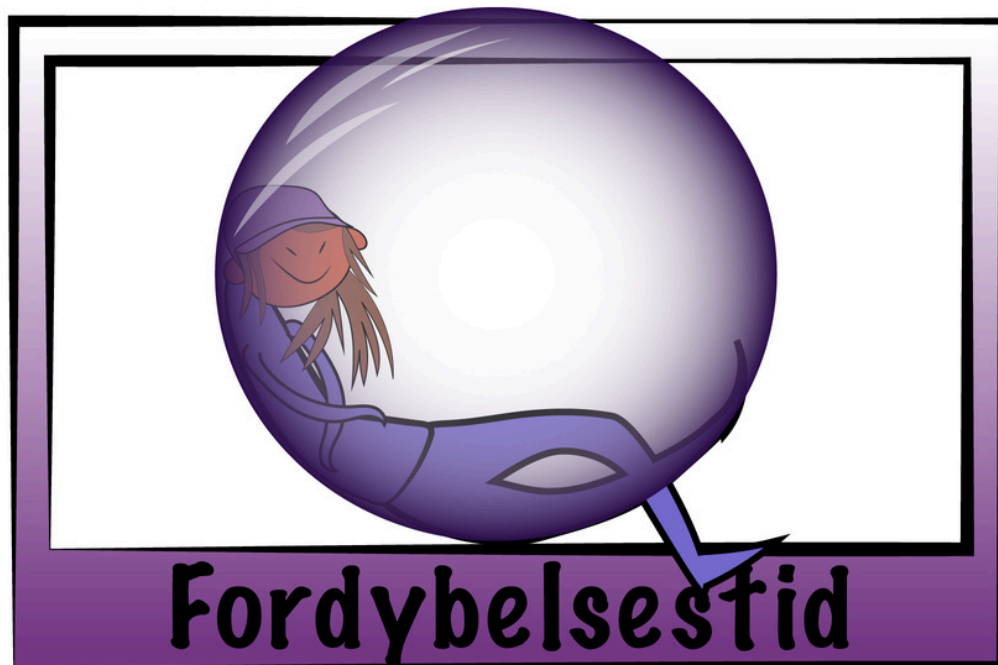
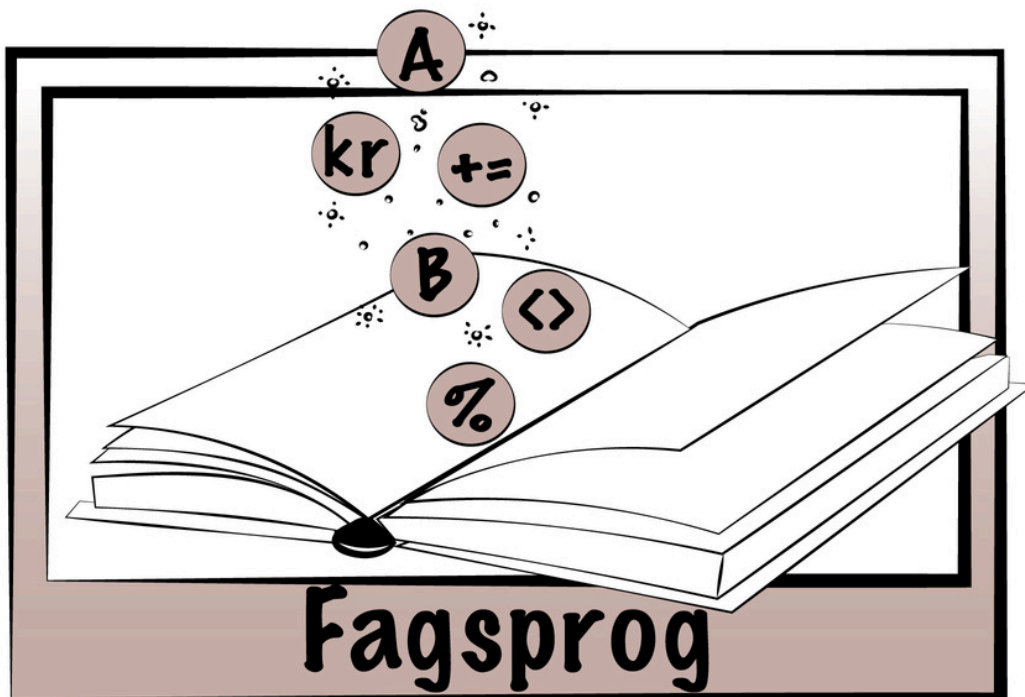
- Aflevering
- Bevægelse
- Dagsorden
- Fagsprog
- Fordybelsestid
- Frikvarter
- Frokost
- Hook
- Logbog
- Læringsmål
- Læsning
- Opgaveskrivning
- Tjekliste
- Udflugt



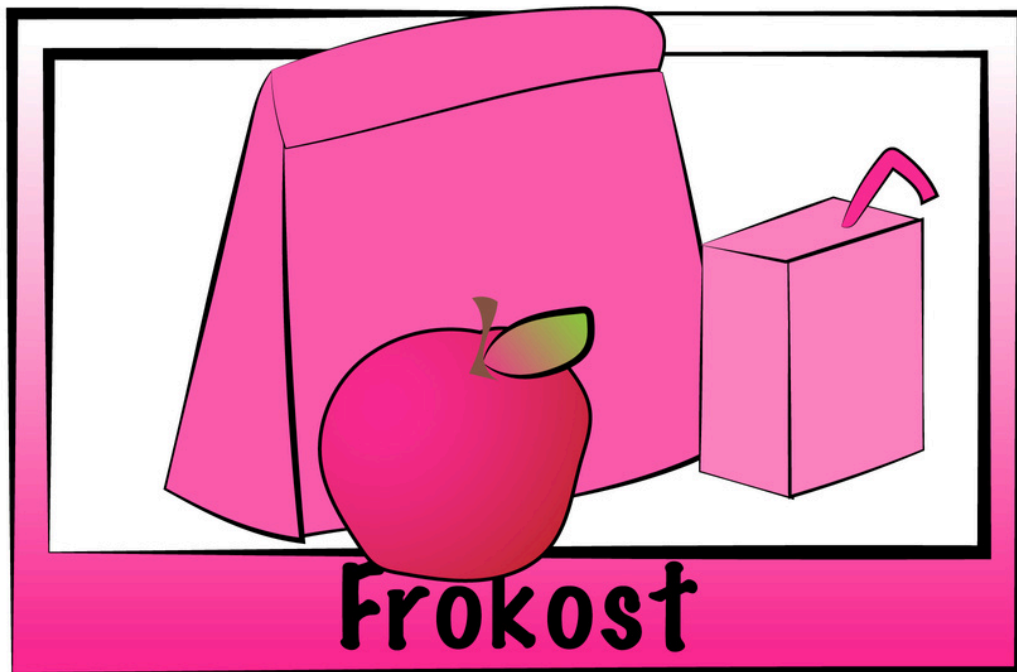
Aktiviteter



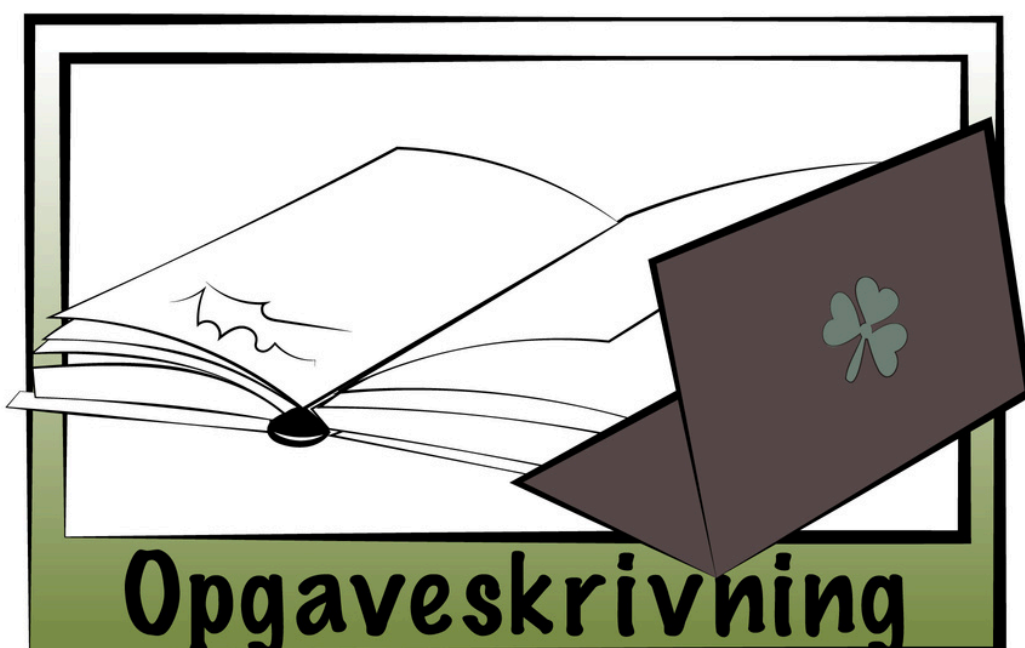
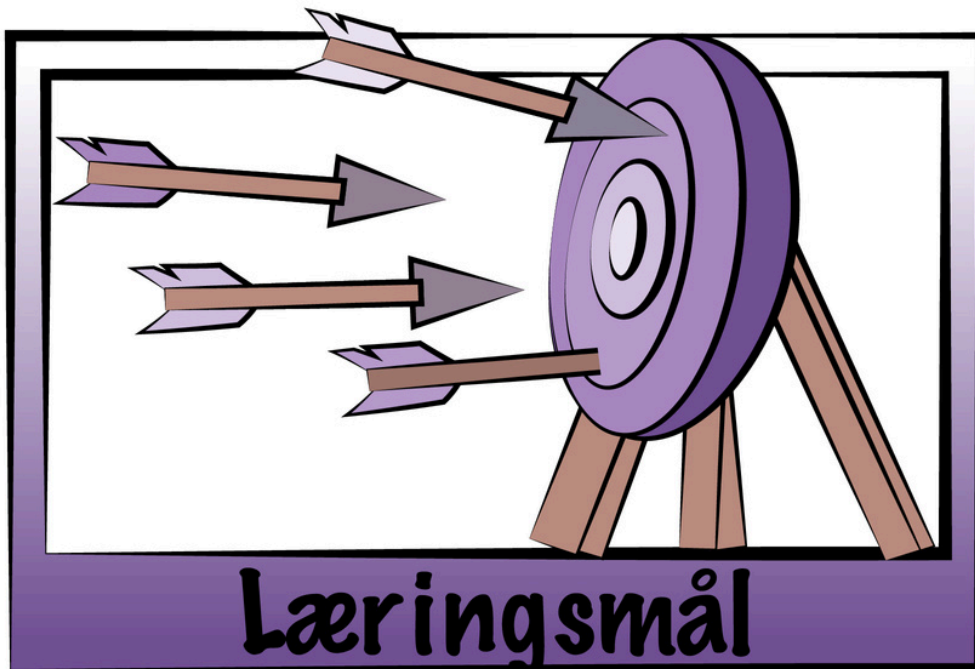
Aktiviteter



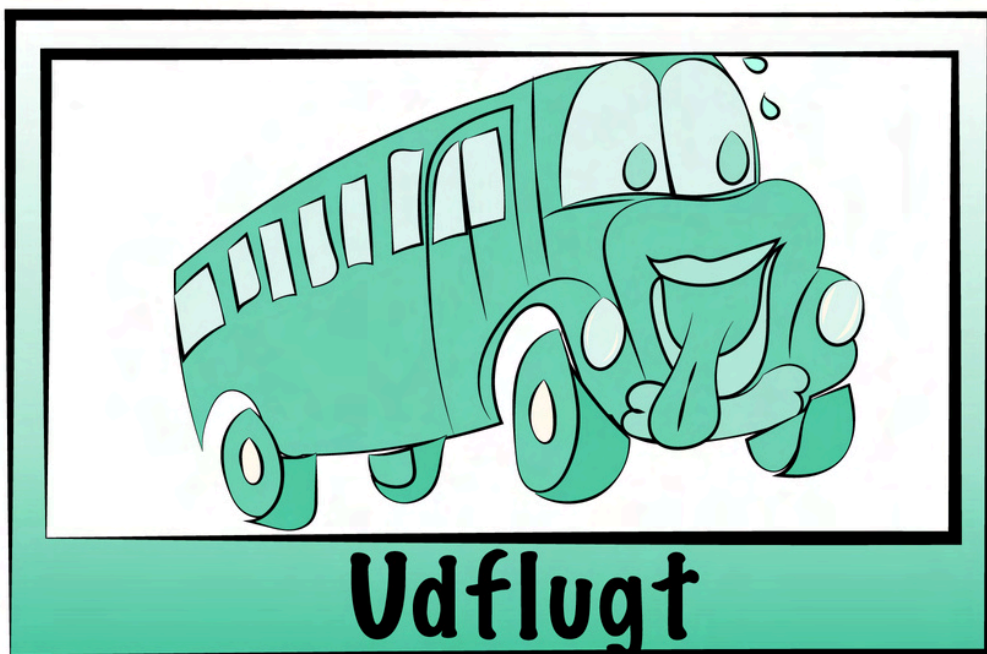
Aktiviteter



Aktiviteter



Aktiviteter

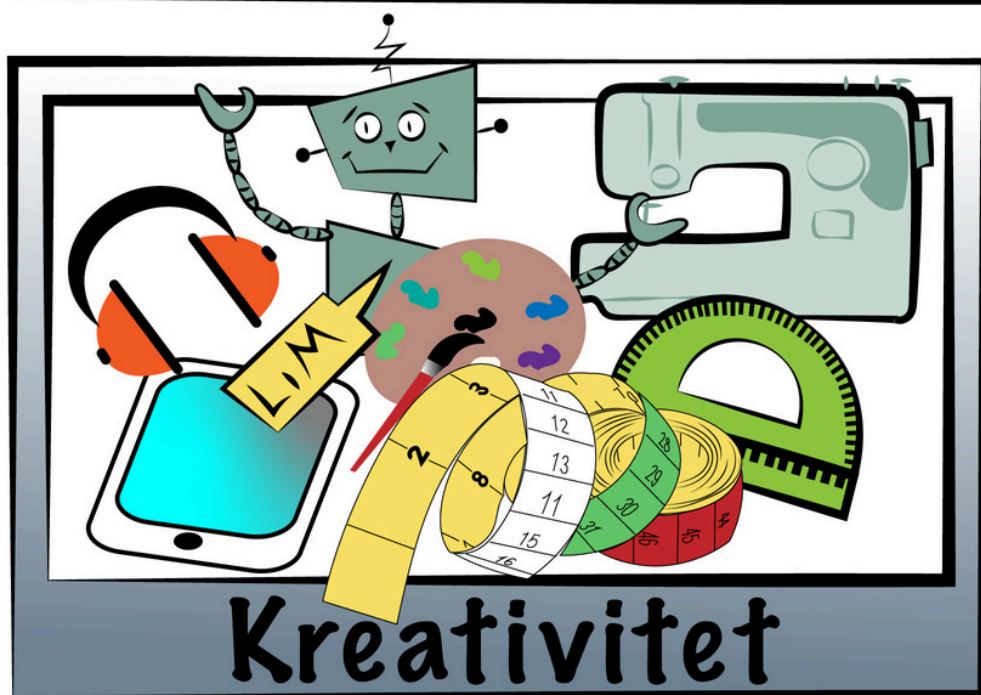
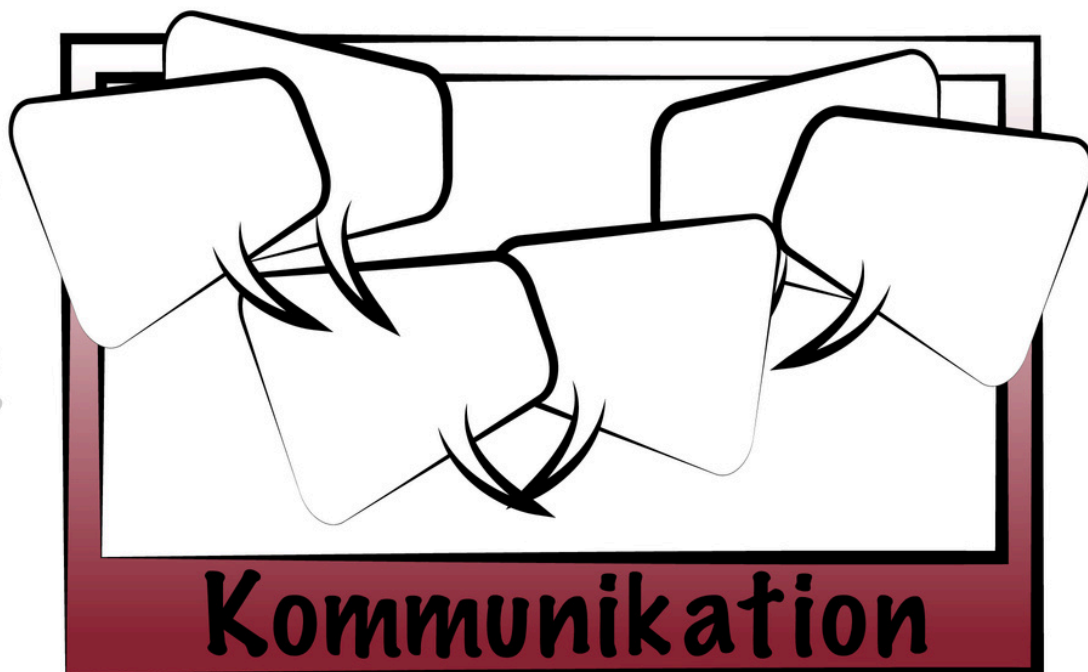
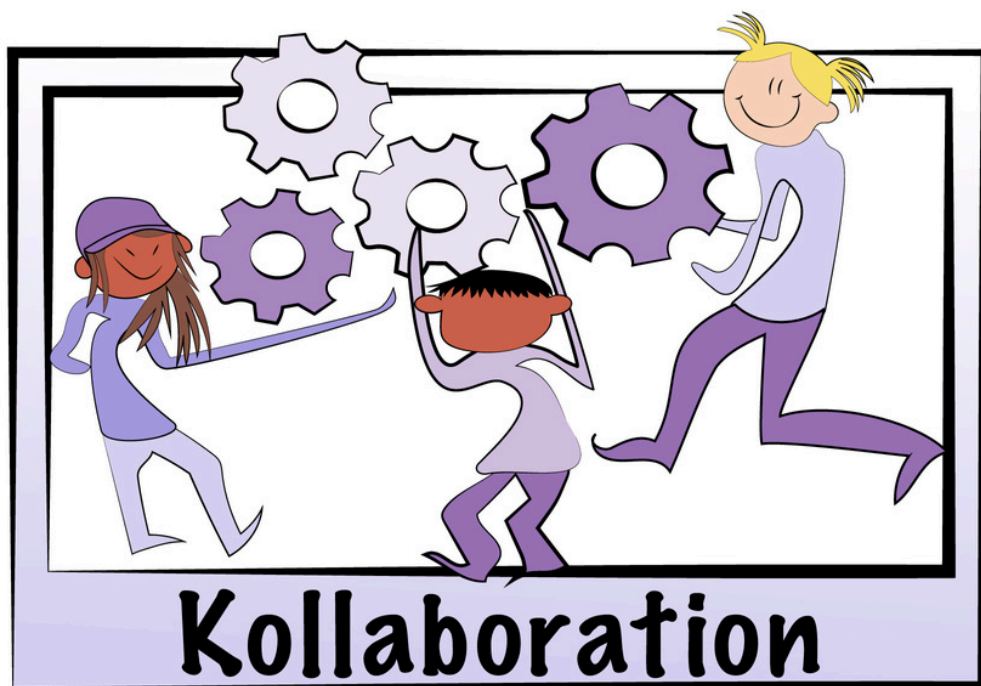


DE 4 K'ER

- Kollaboration
- Kommunikation
- Kreativitet
- Kritisk tænkning



De 4 Ker



De 4 K'er



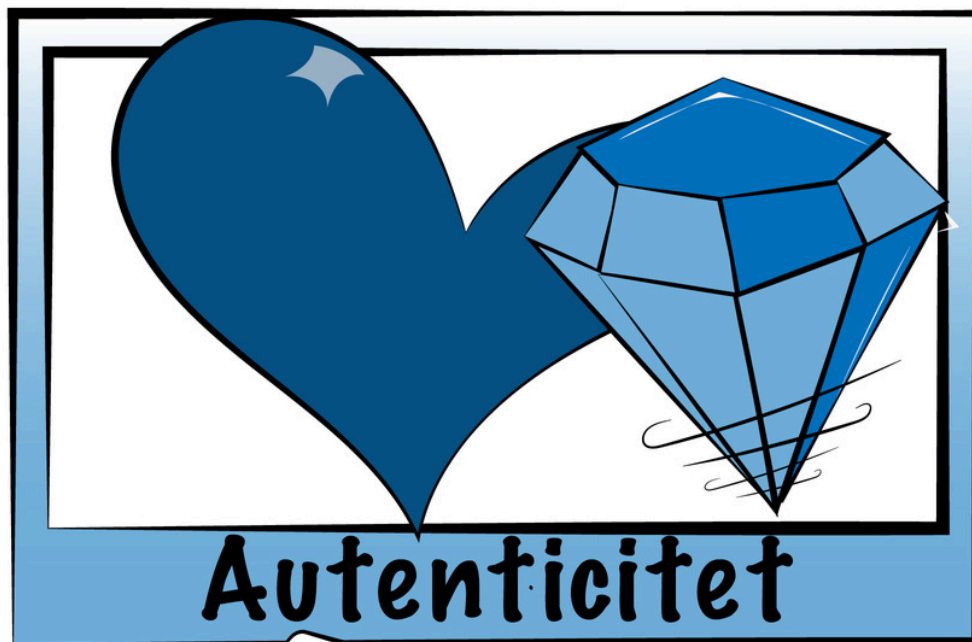
DE 7 KOMPONENTER

Læringsmål

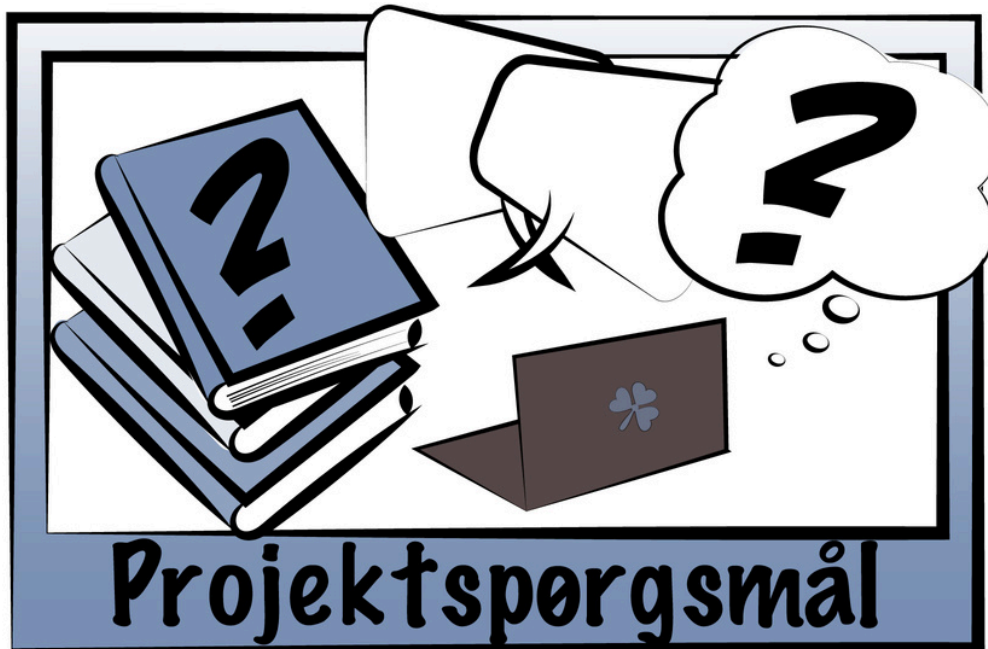
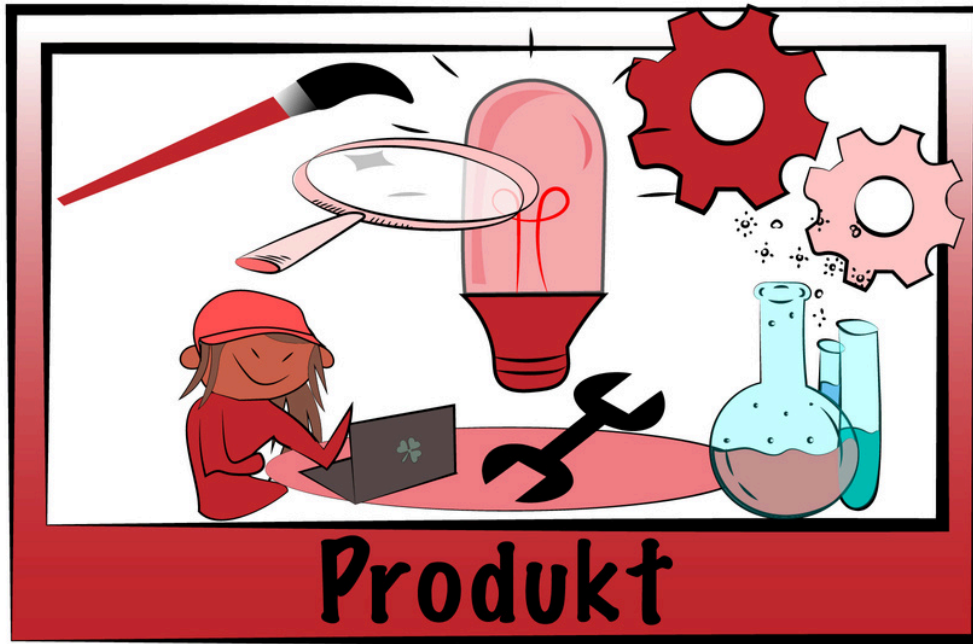
1. Autenticitet
2. Elevinddragelse
3. Kritik og revision
4. Produkt
5. Projekt spørgsmål
6. Refleksion
7. Undersøgelse



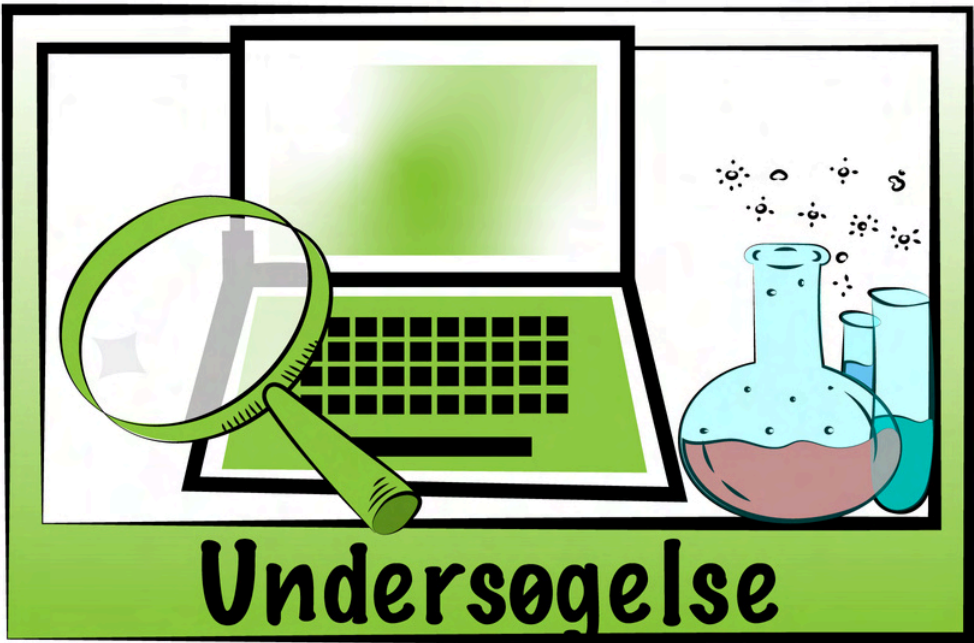
De 7 komponenter



De 7 komponenter



De 7 komponenter

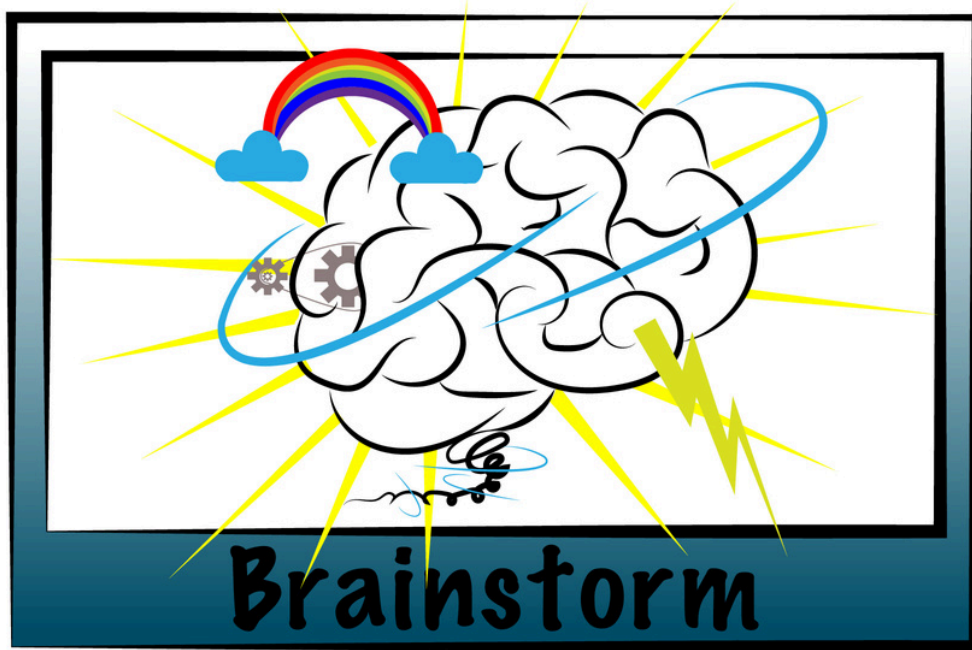


PROCESSER

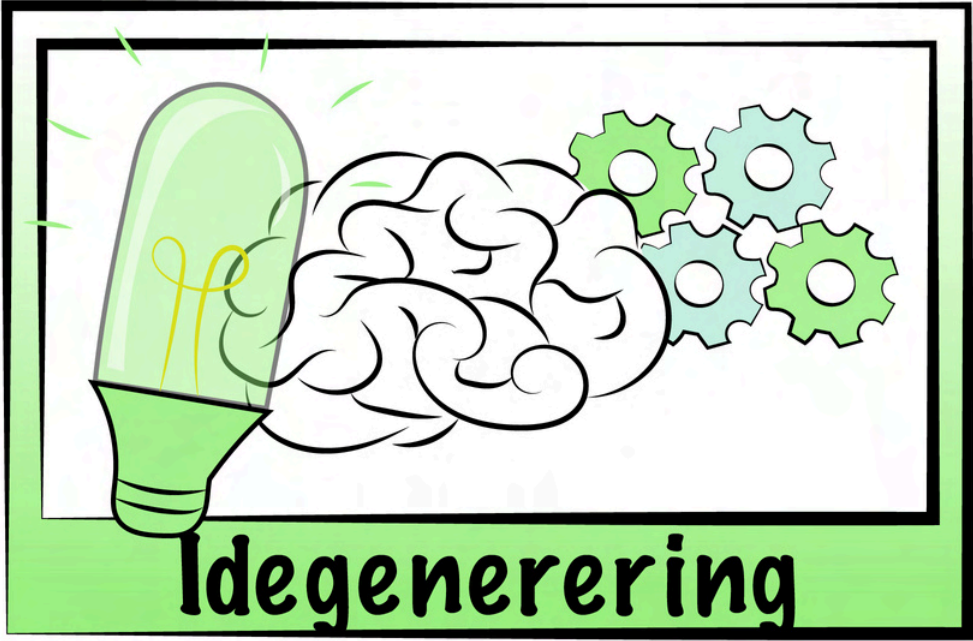
- **Brainstorm**
- **Evaluering**
- **Feedback**
- **Idegenerering**



Processor



Processor

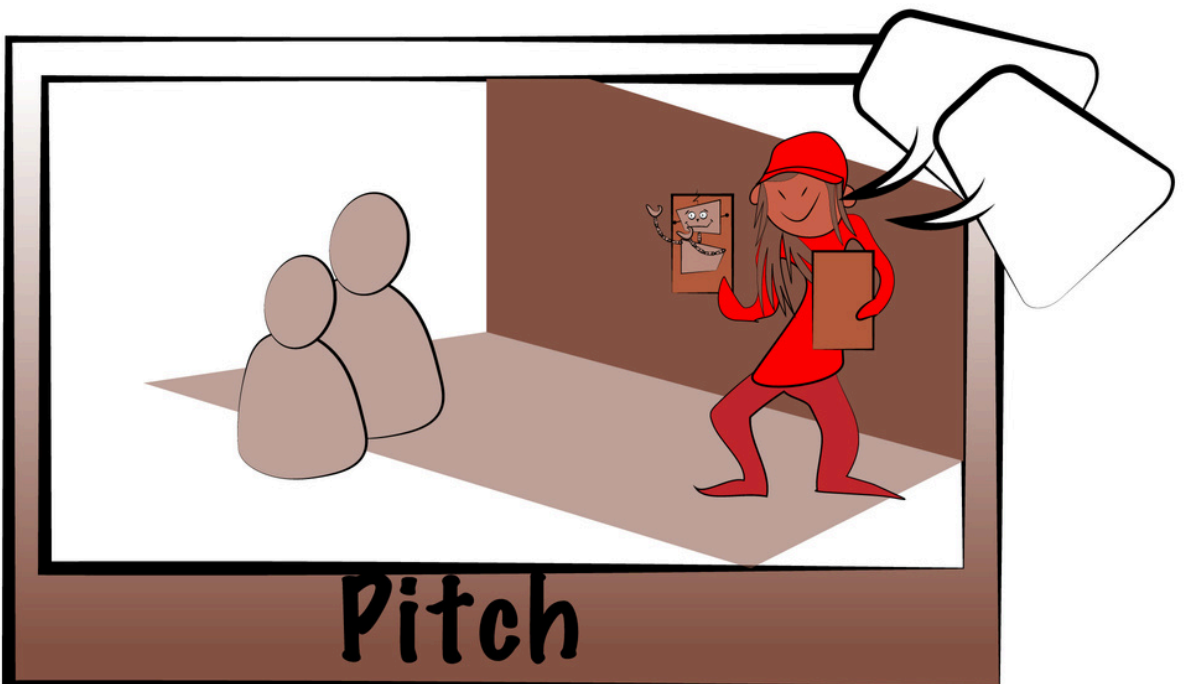
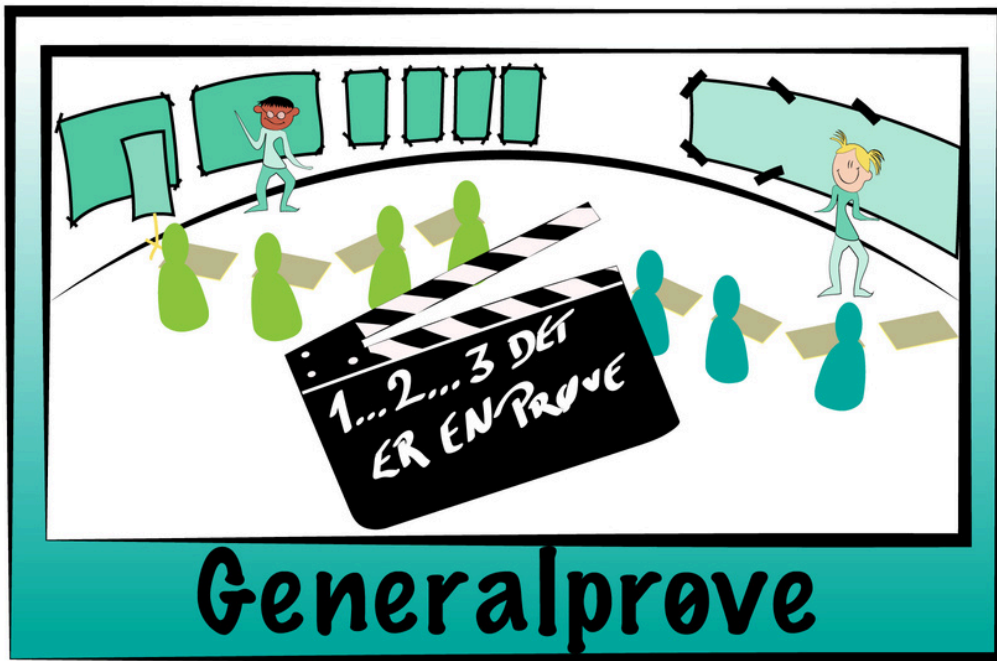


PRAESENTATIONER

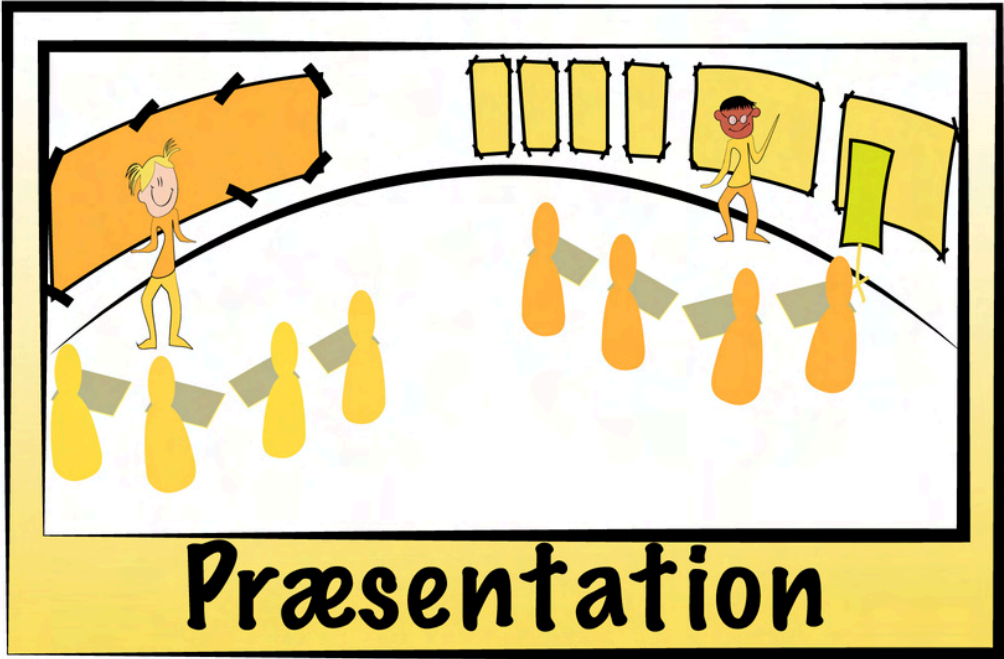
- Generalprøve
- Læringsfestival
- Pitch
- Præsentation



Præsentationformer



Præsentationformer

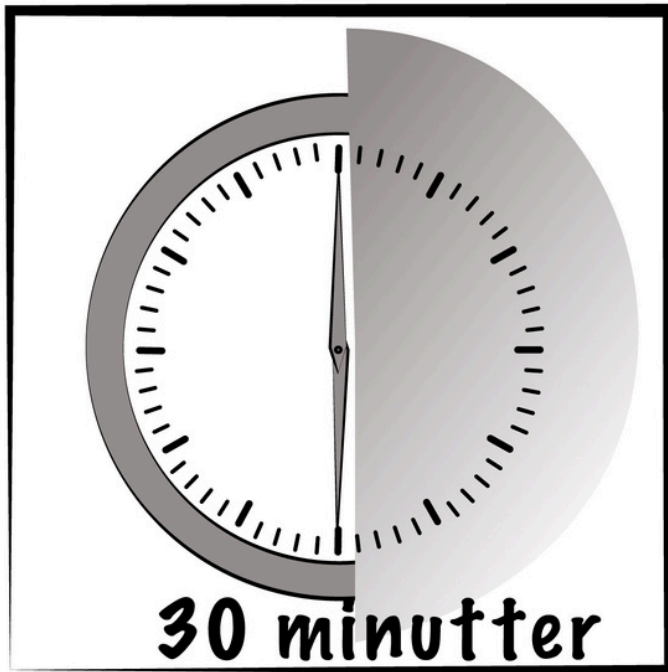
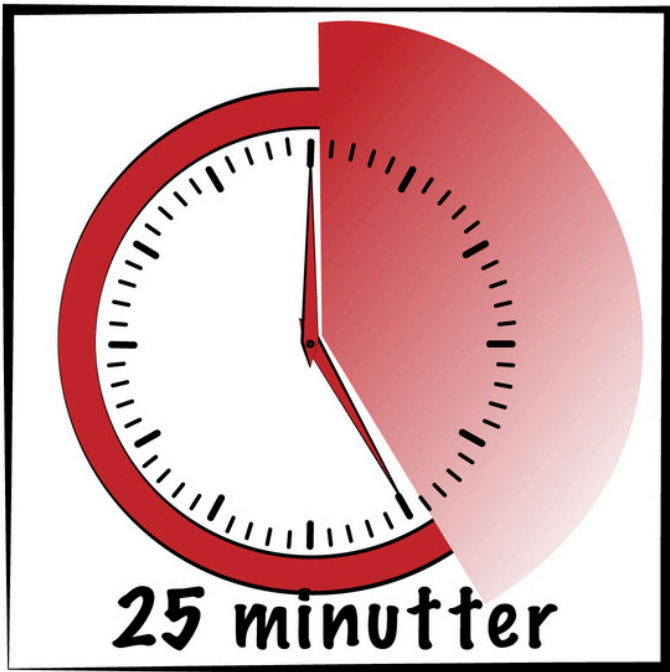


TIME TIMER

Time timer:

- 5 minutter
- 10 minutter
- 15 minutter
- 20 minutter
- 25 minutter
- 30 minutter
- 35 minutter
- 40 minutter
- 45 minutter







35 minutter



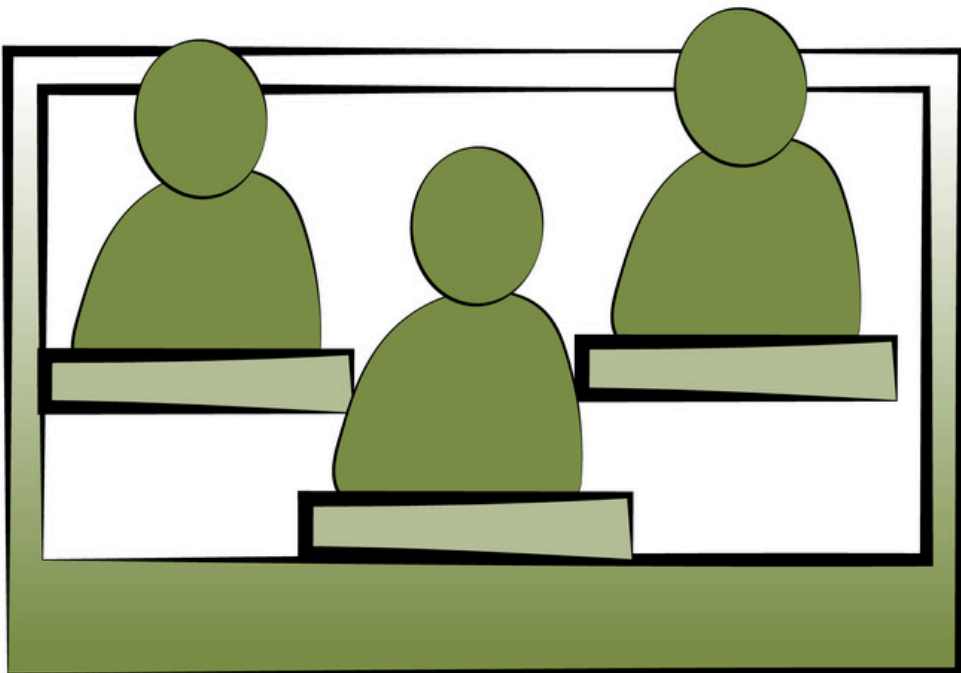
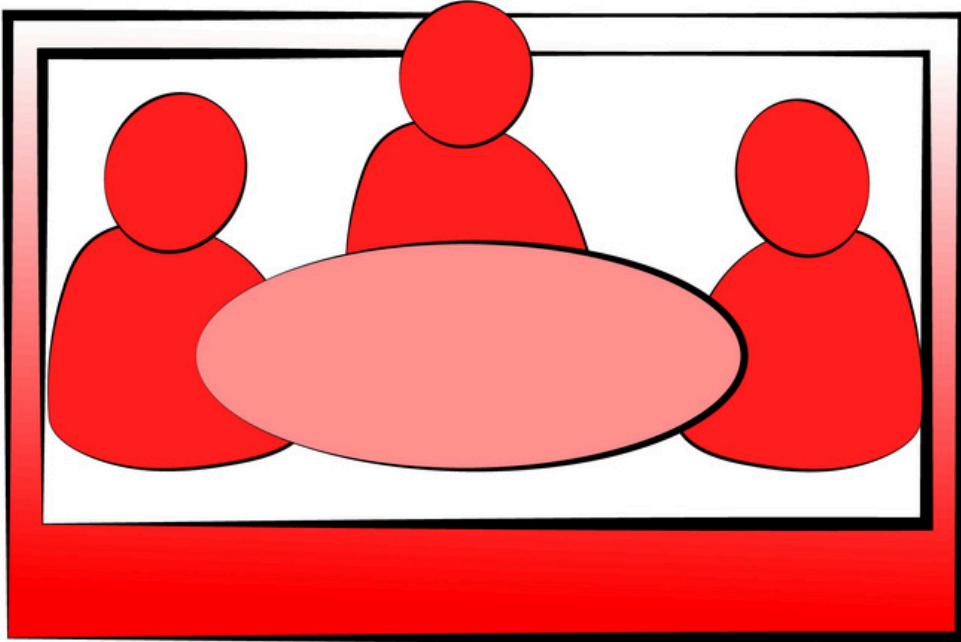
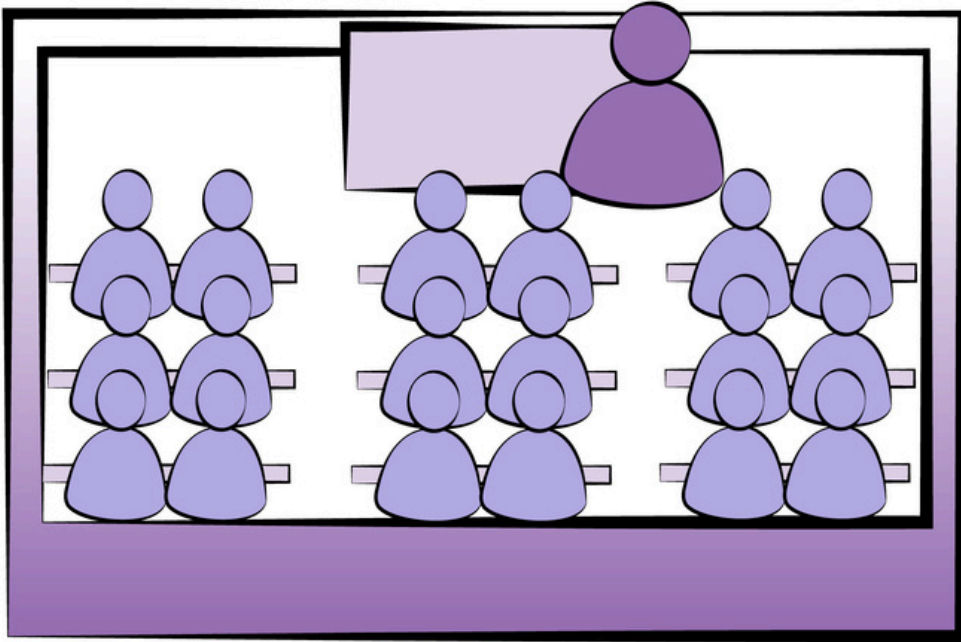
40 minutter

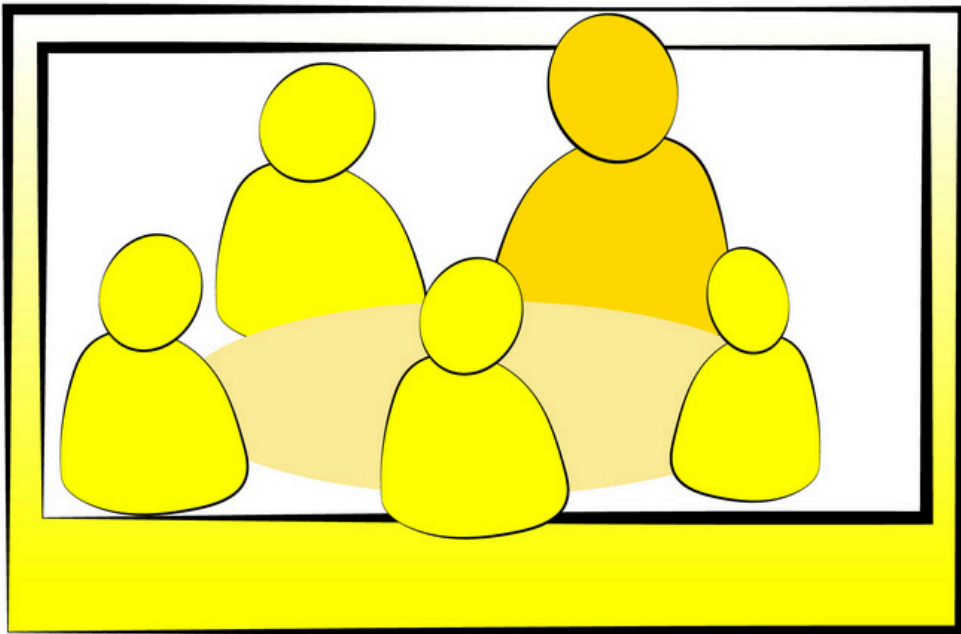
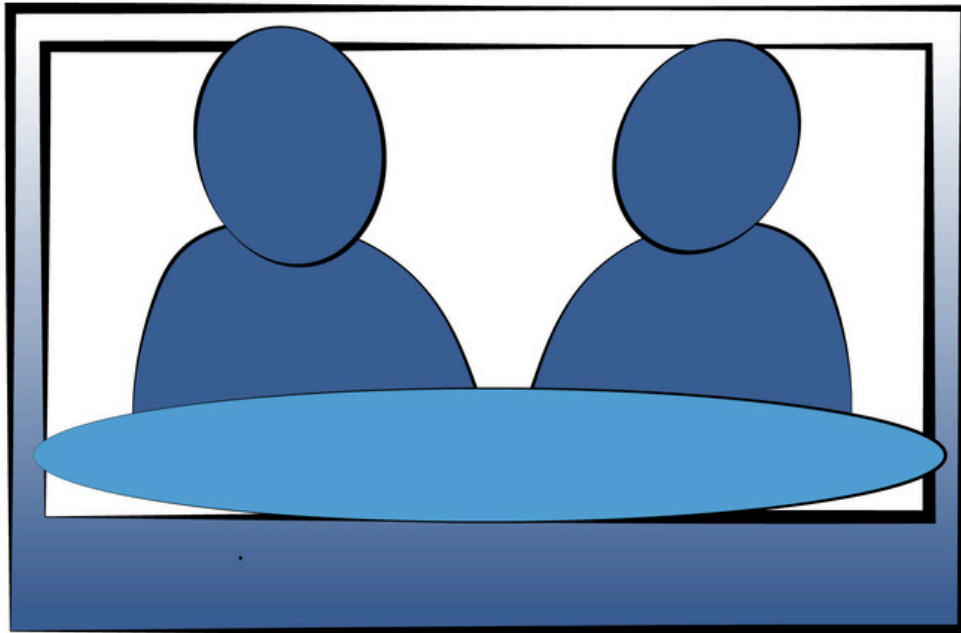


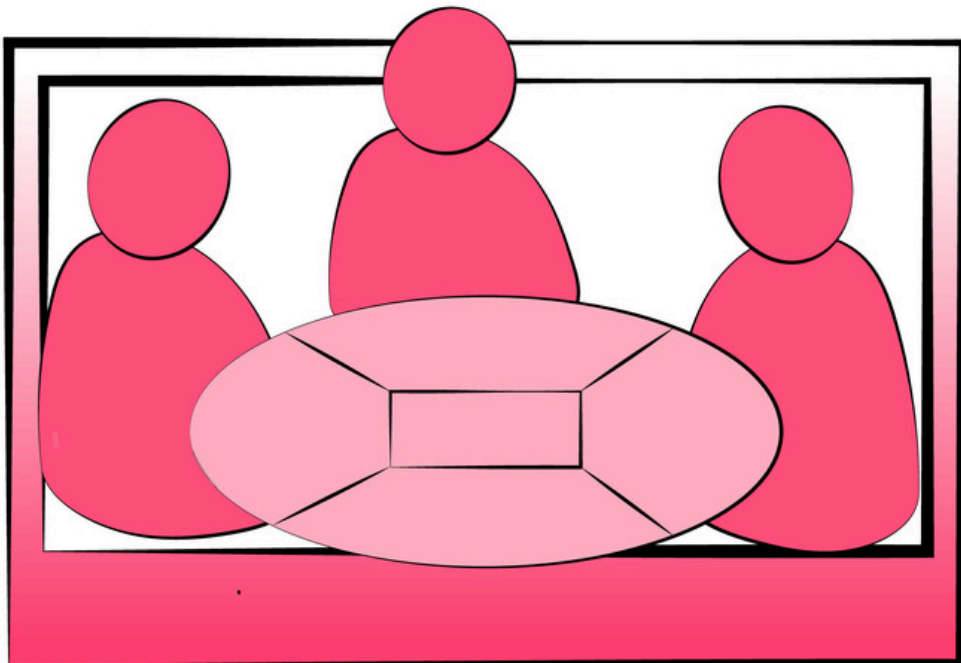
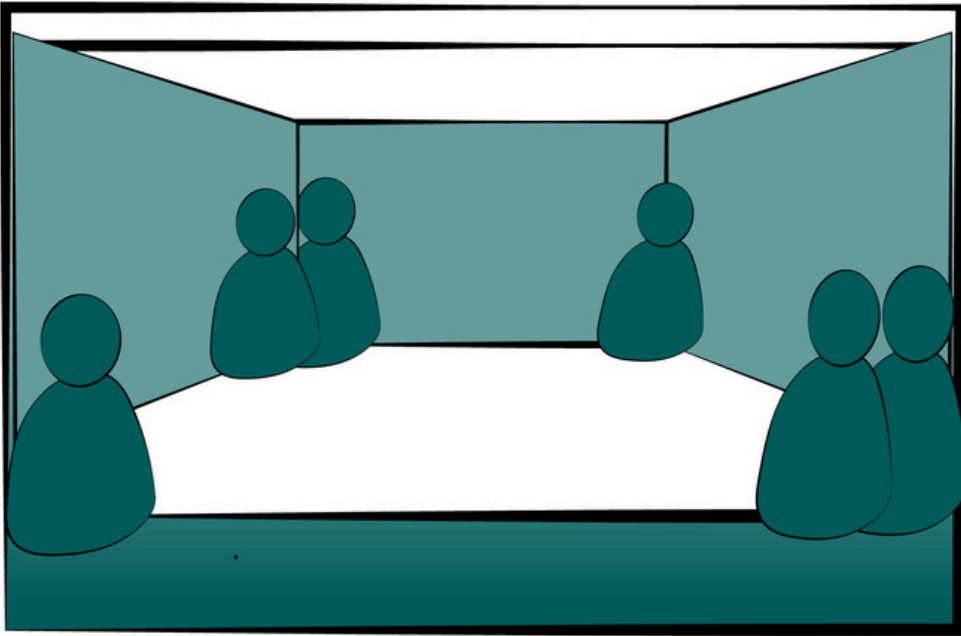
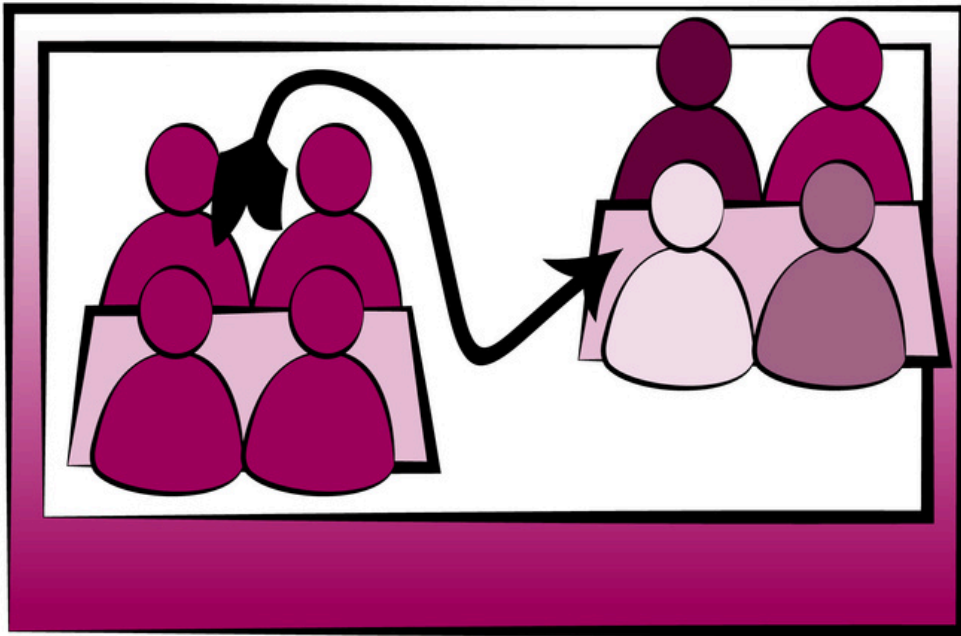
45 minutter

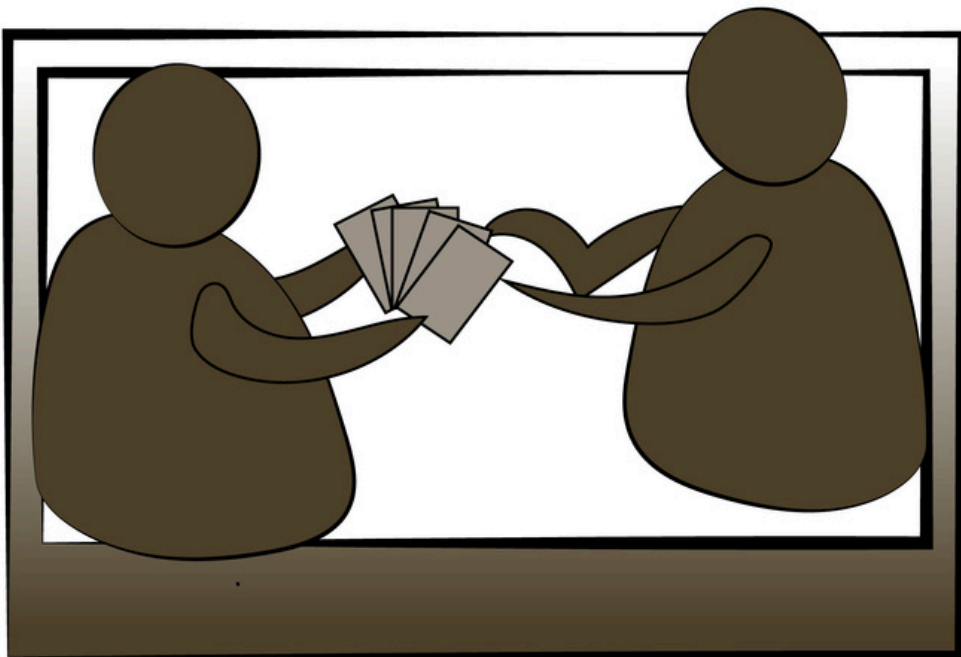
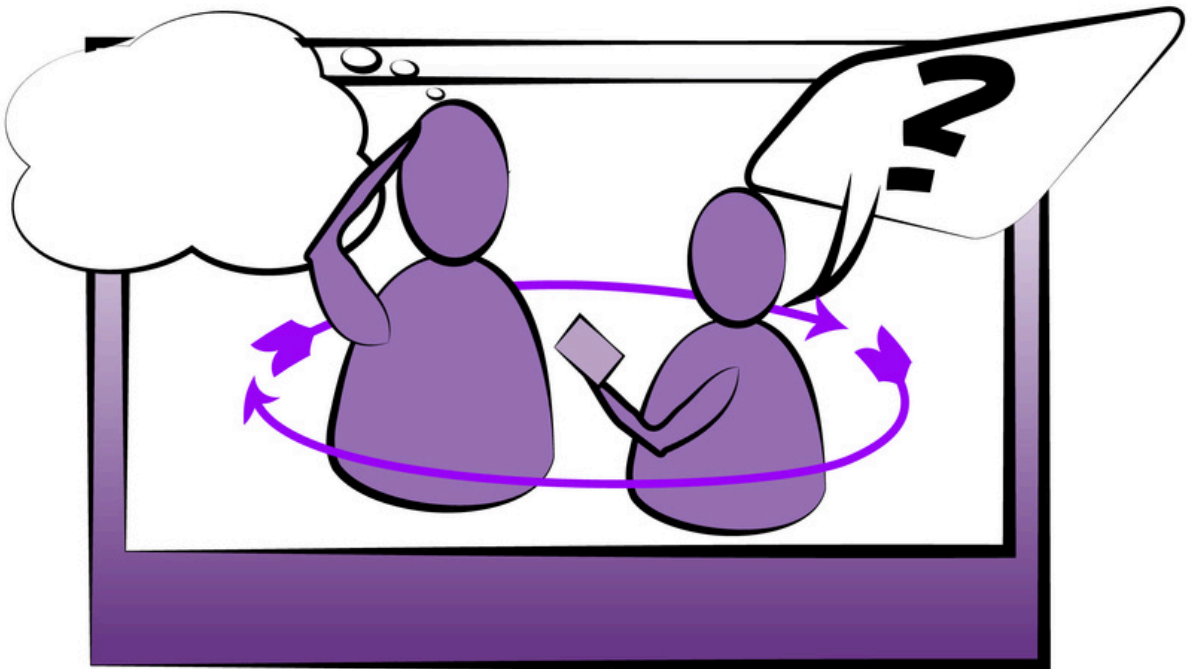
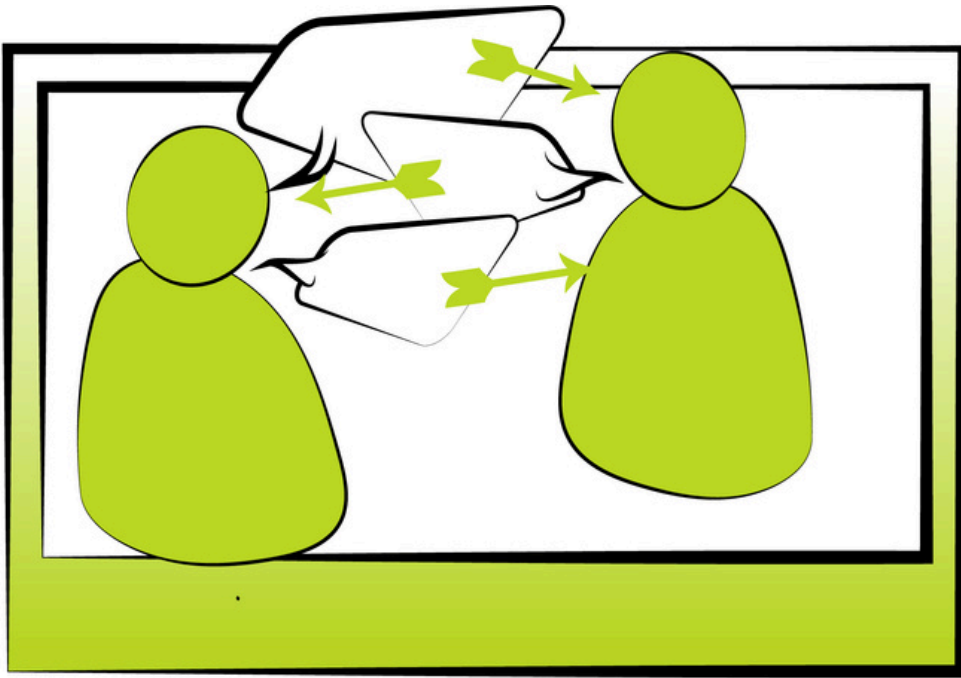
PIKTOGRAMMER UDEN TITEL

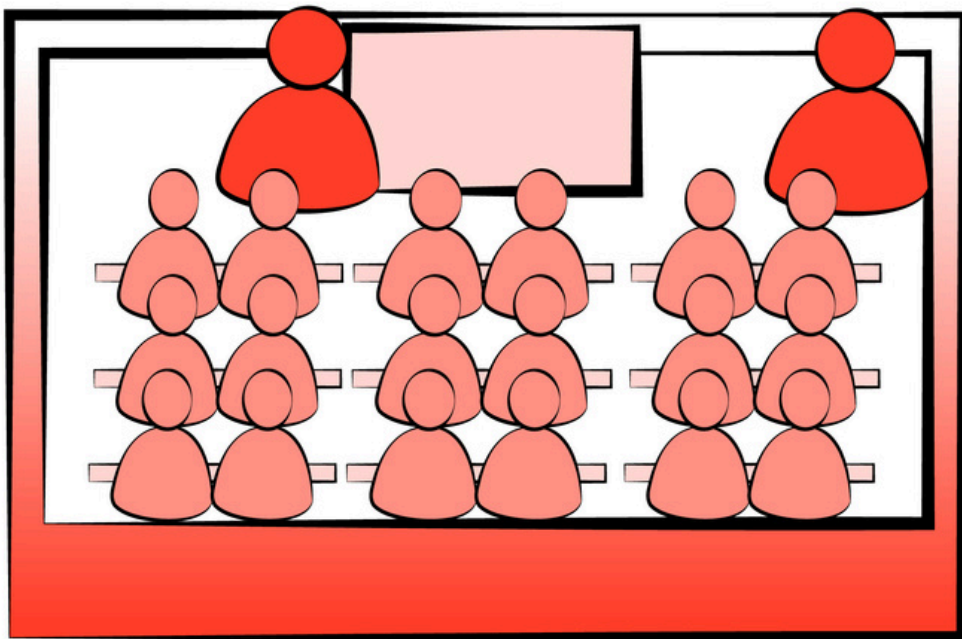
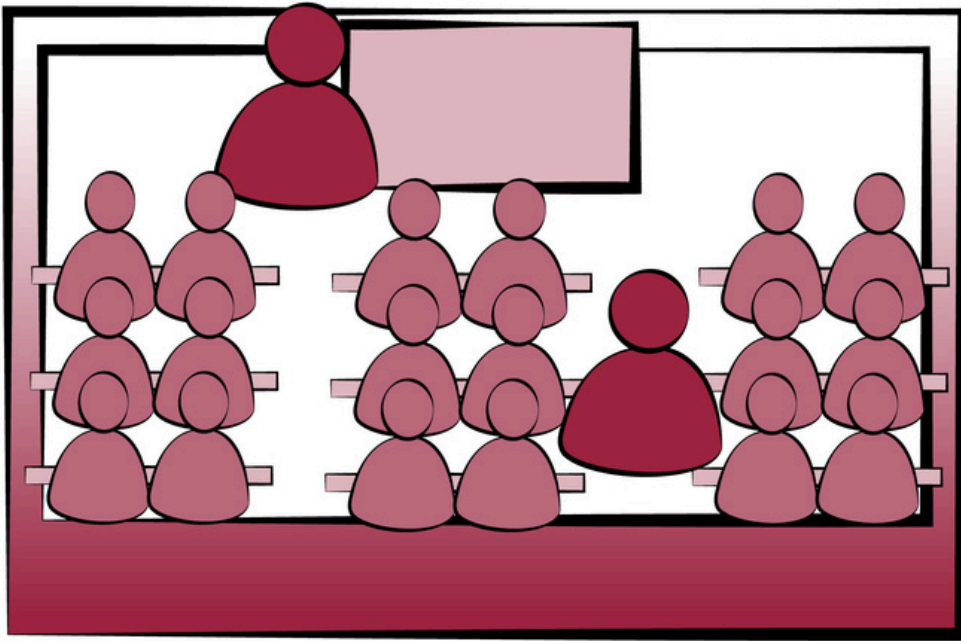
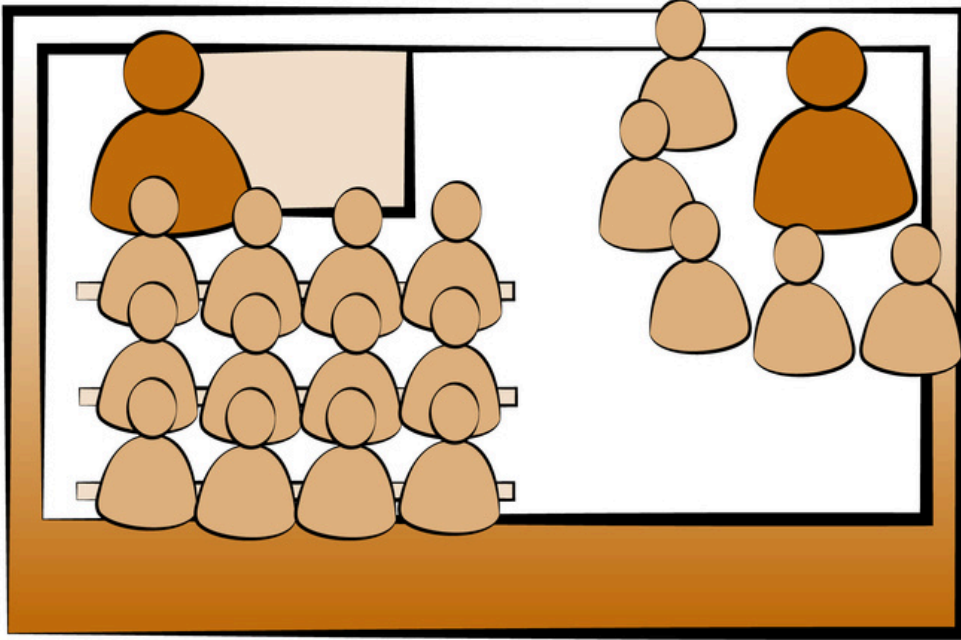


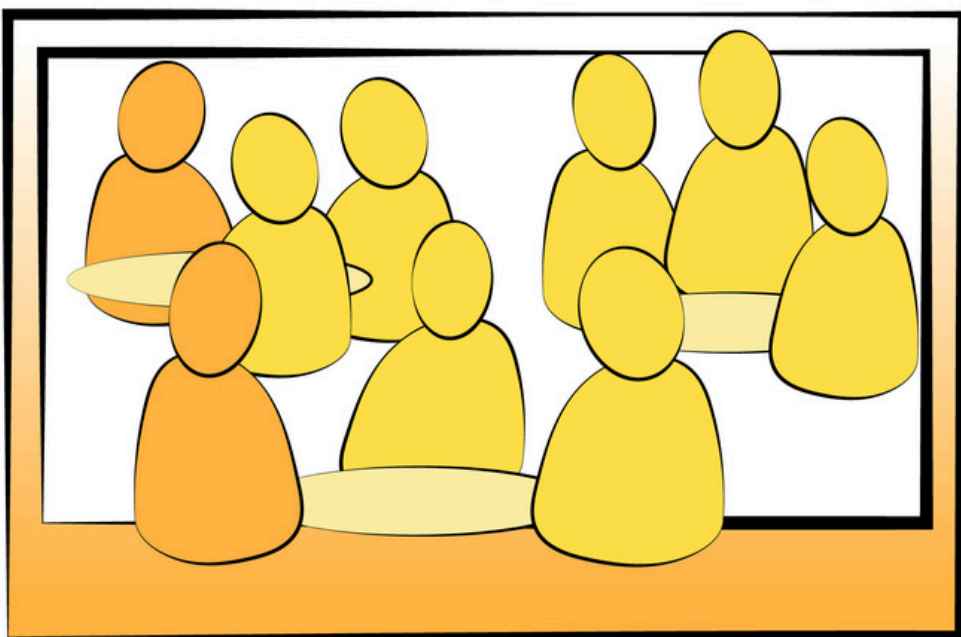
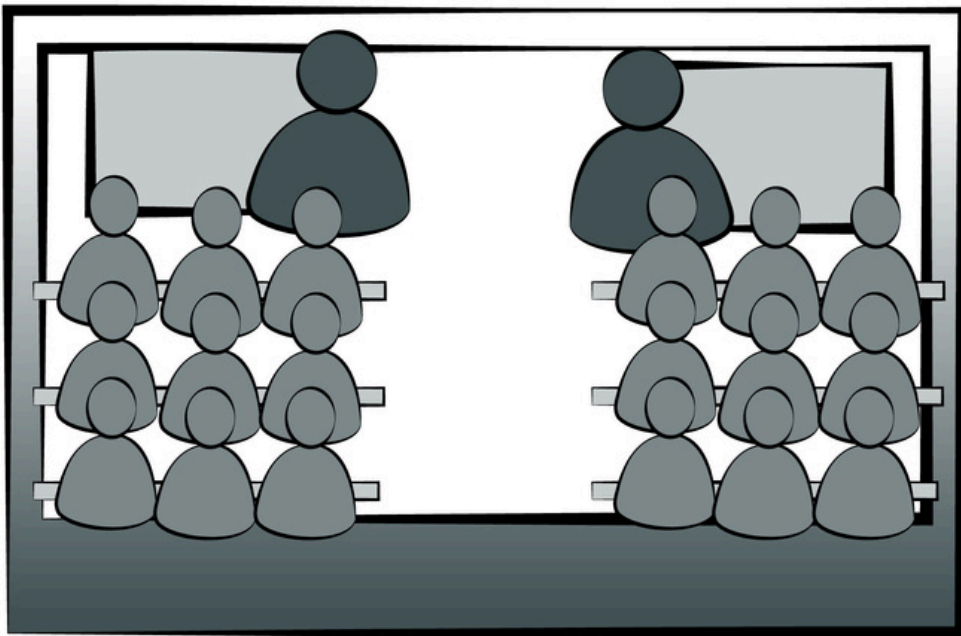
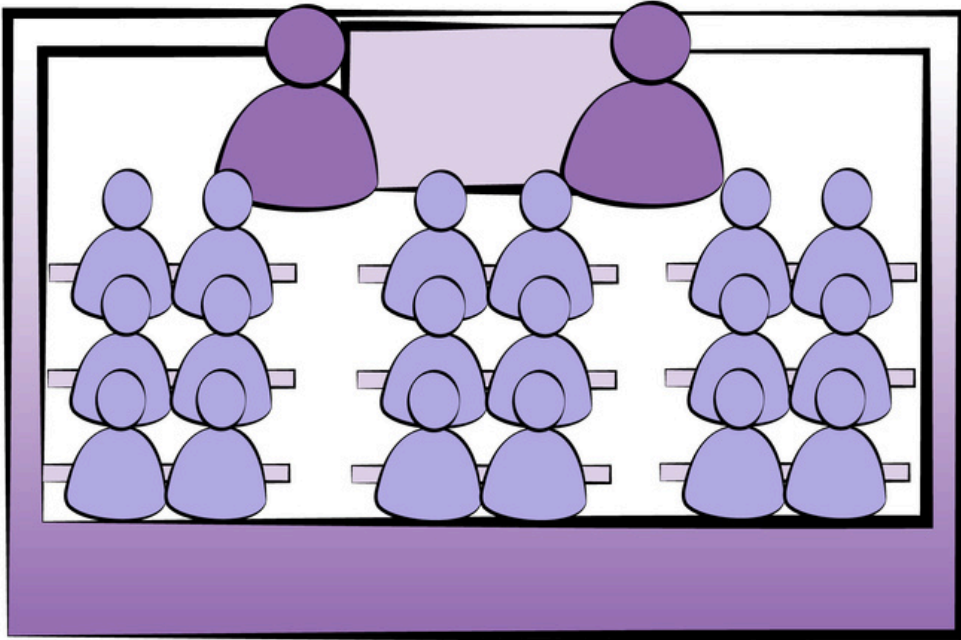


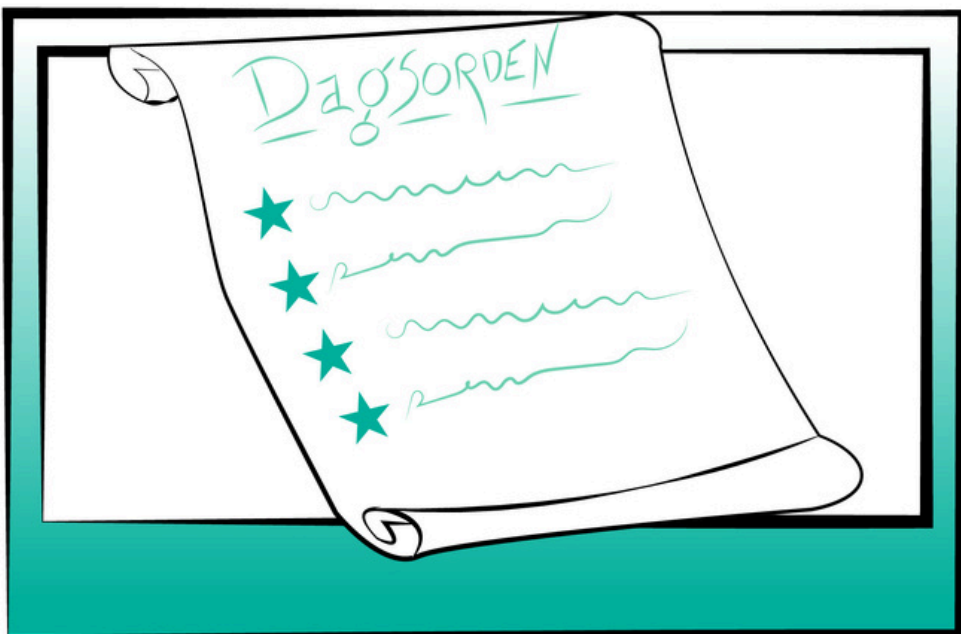
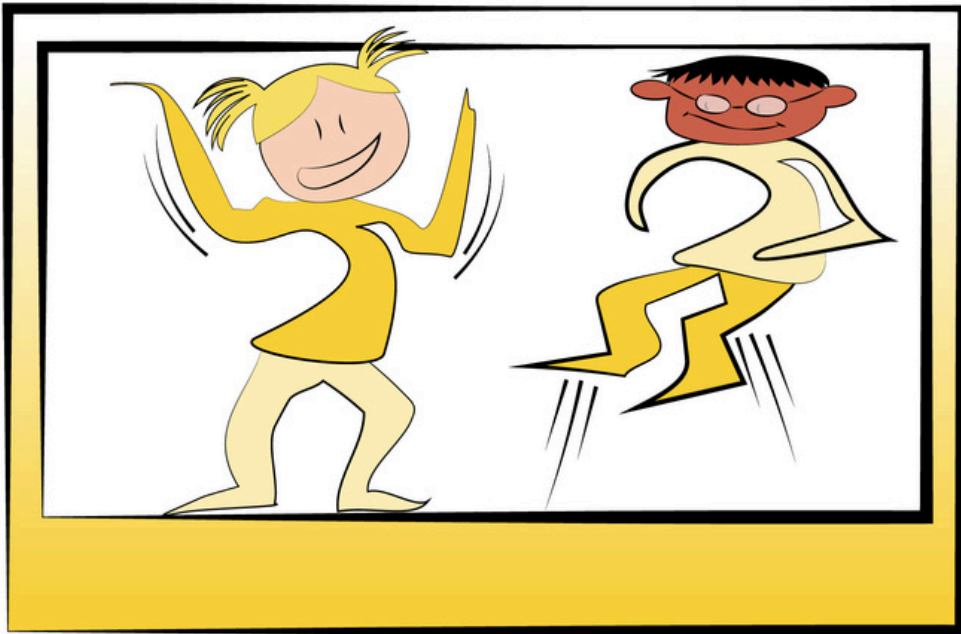


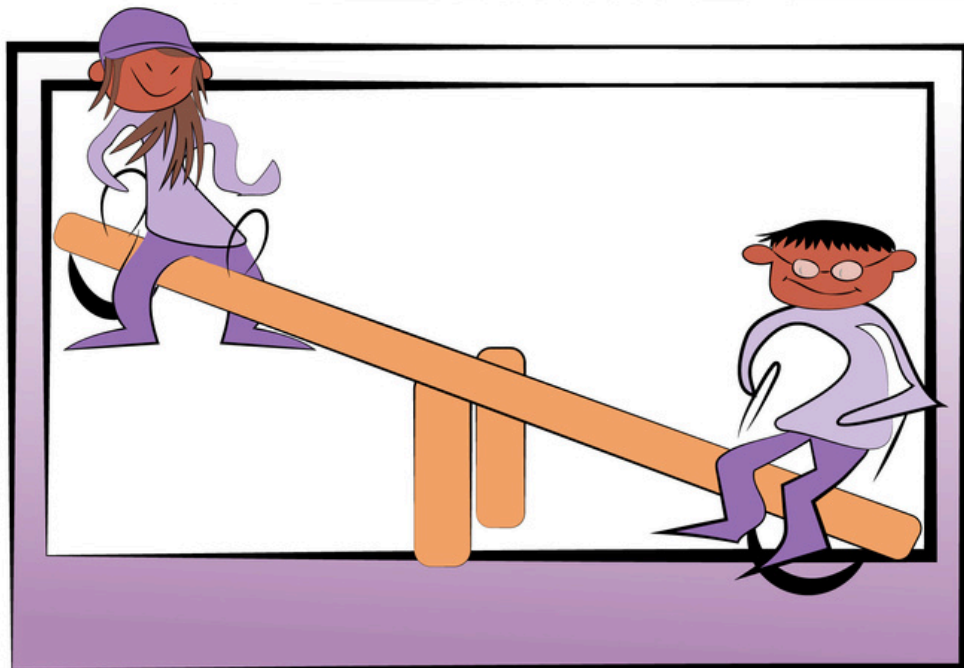
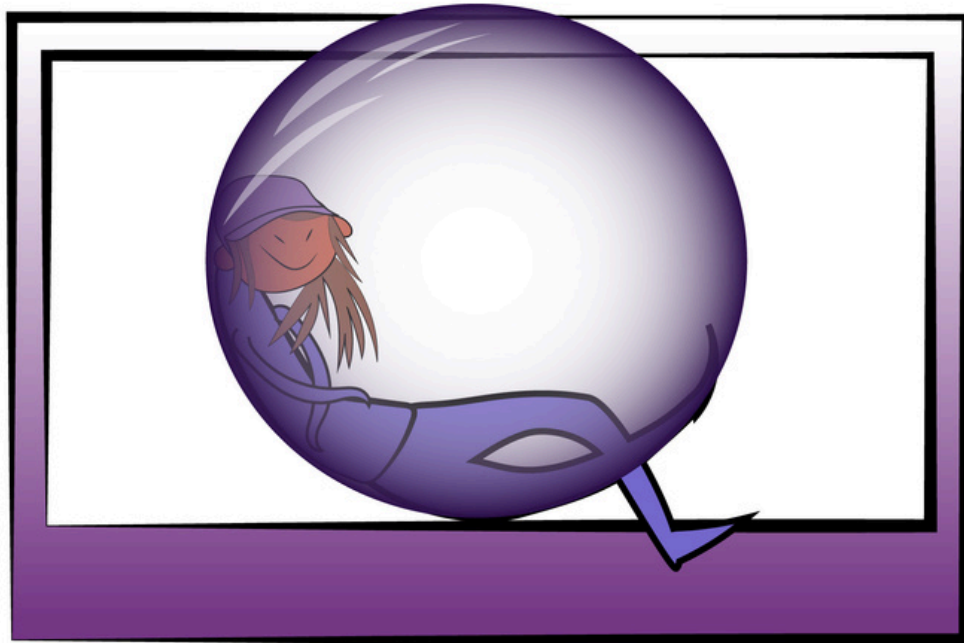
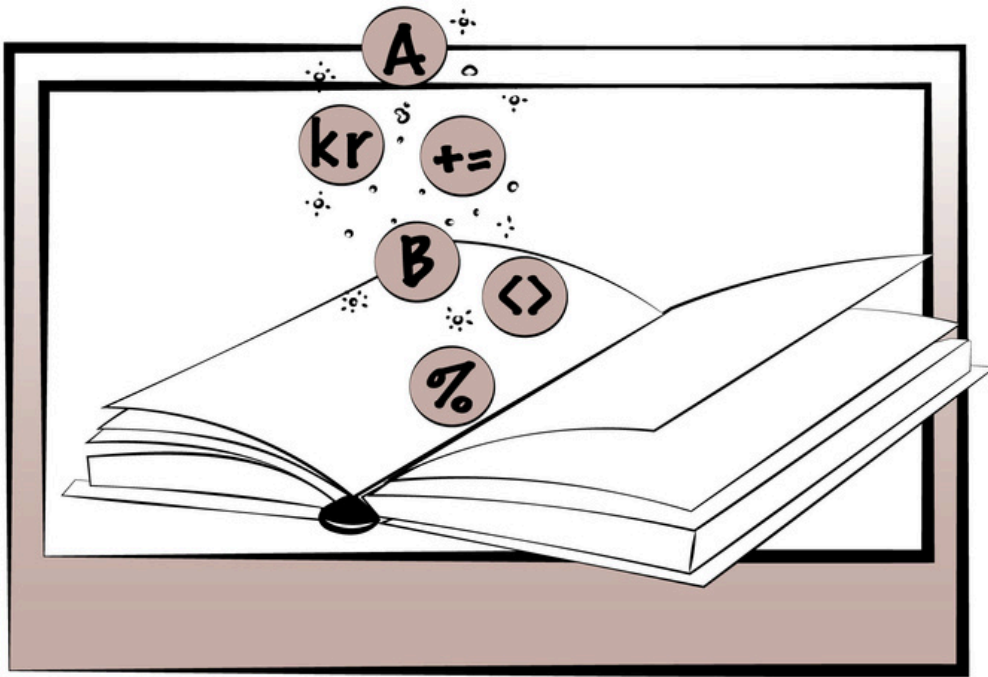


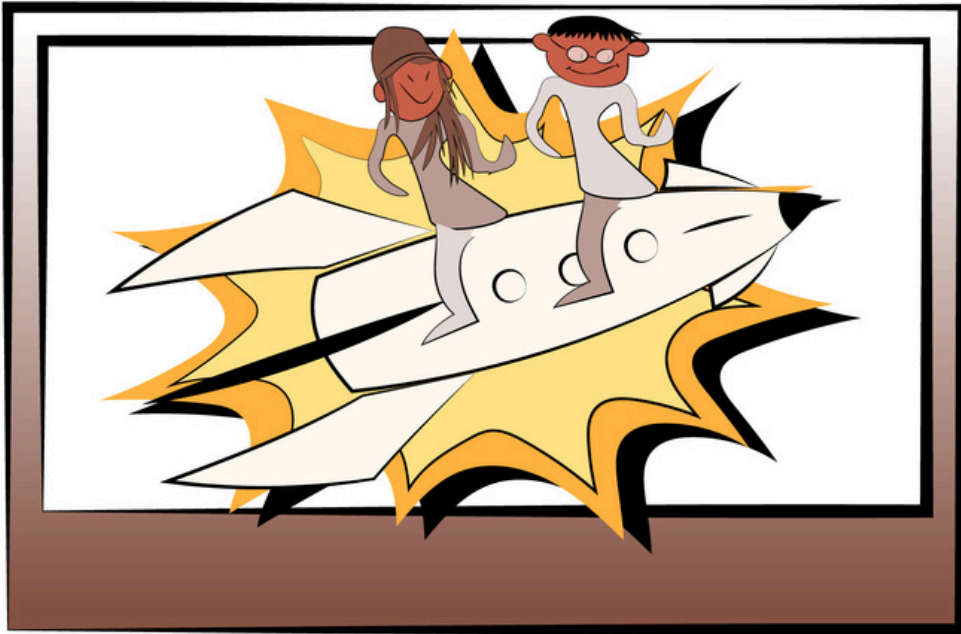
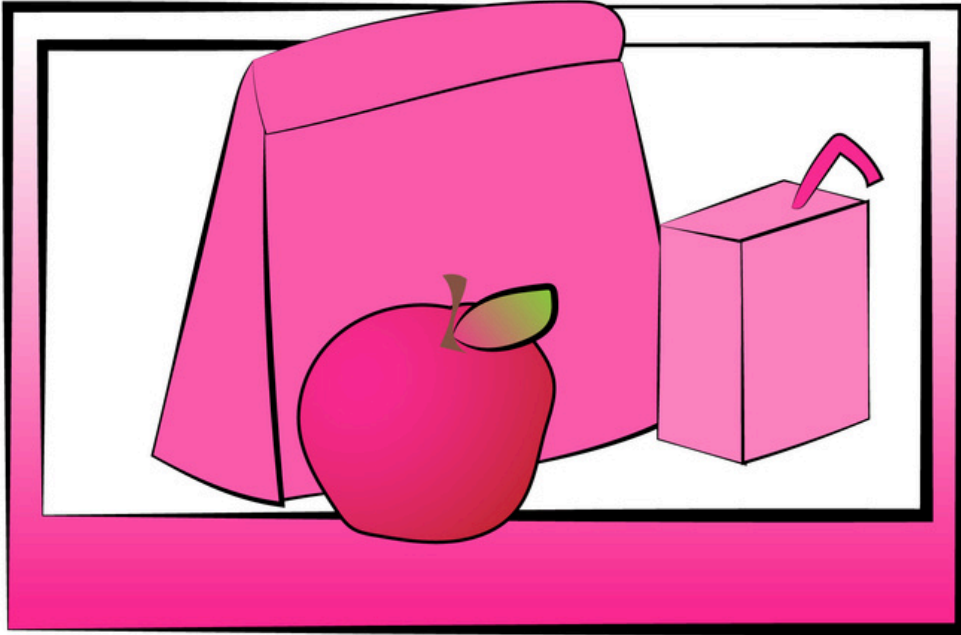


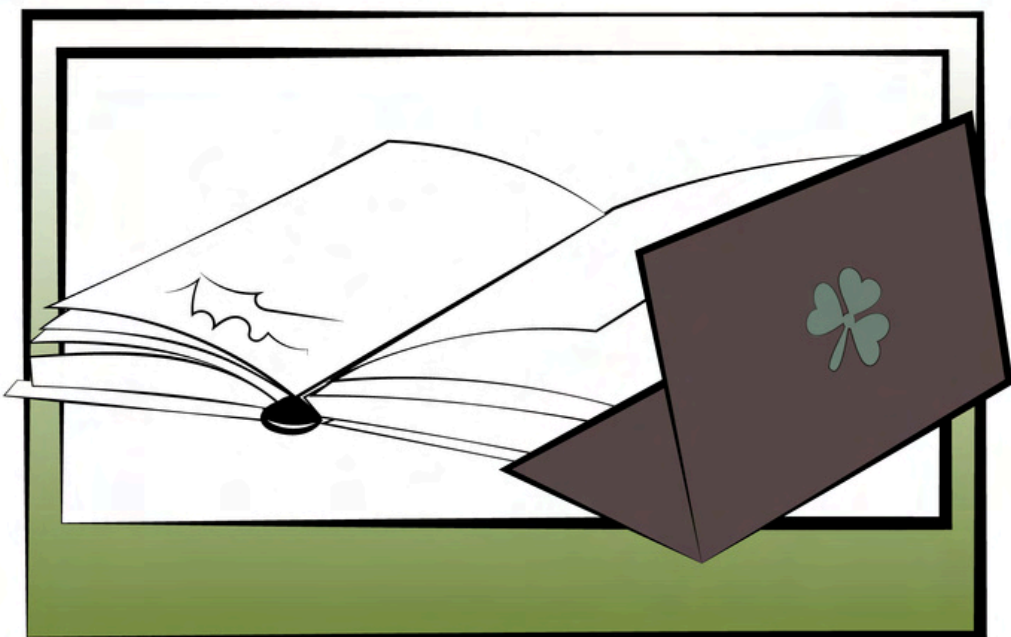
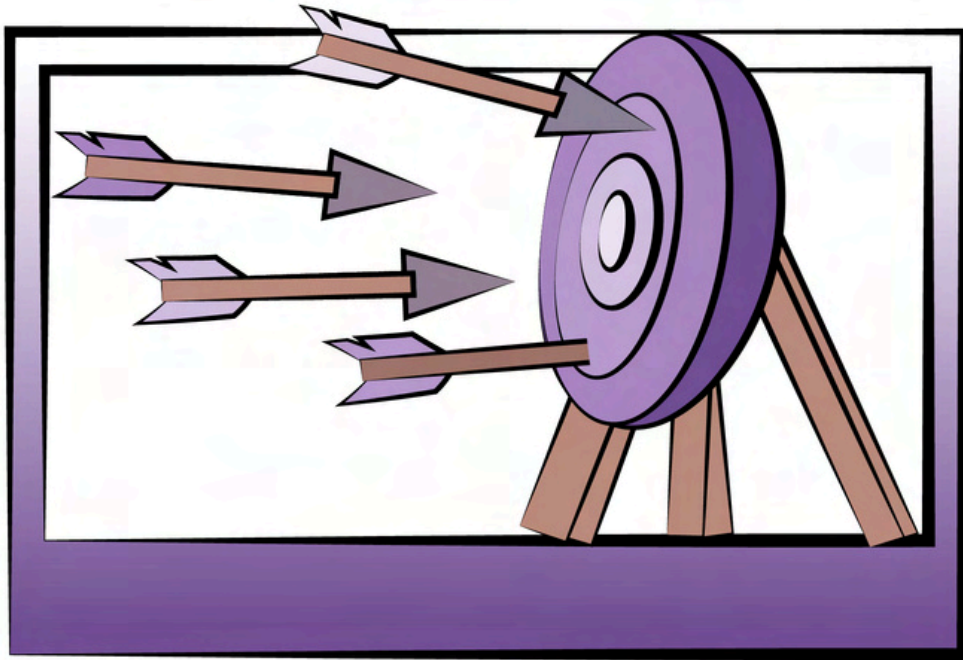


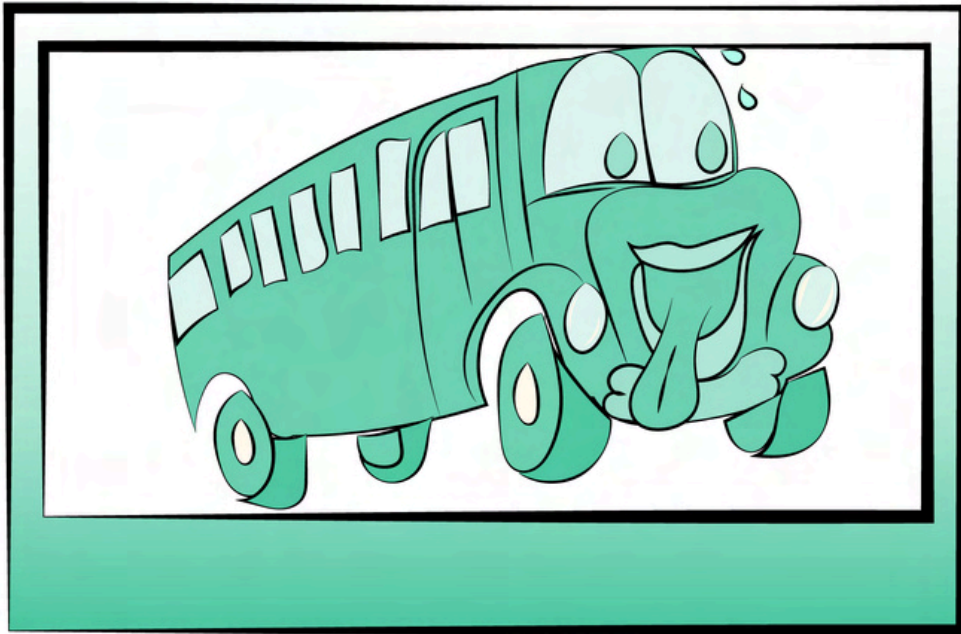


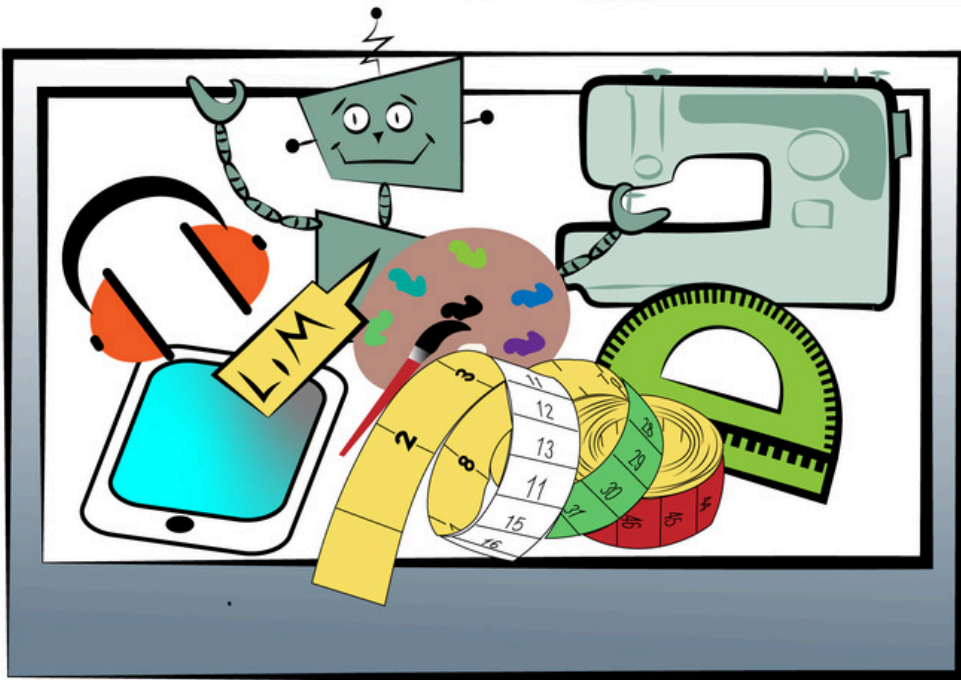
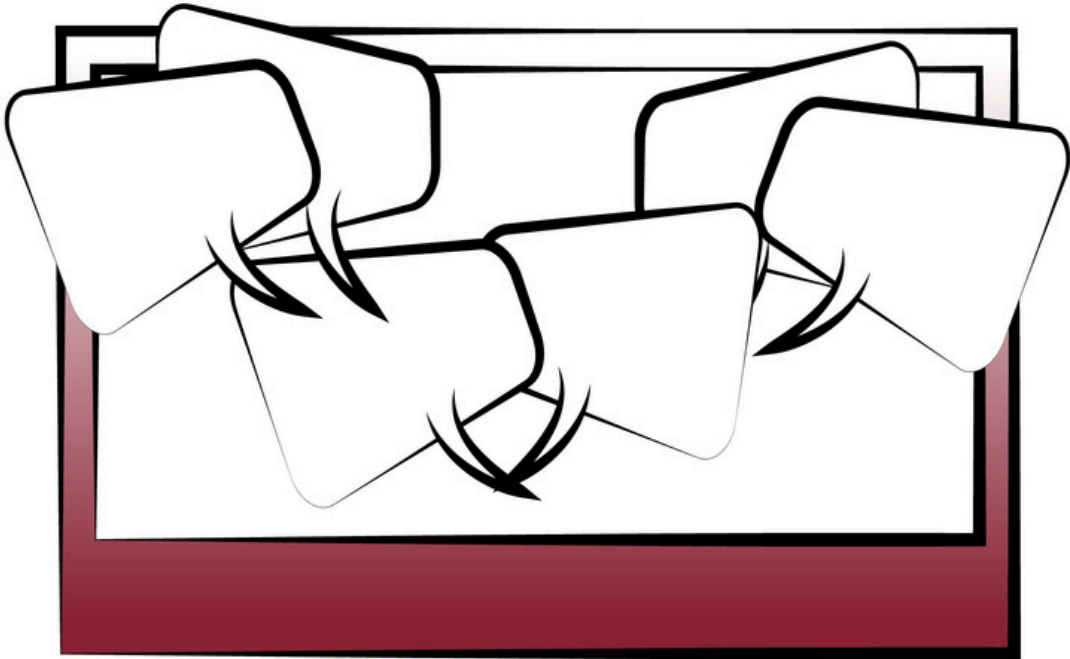
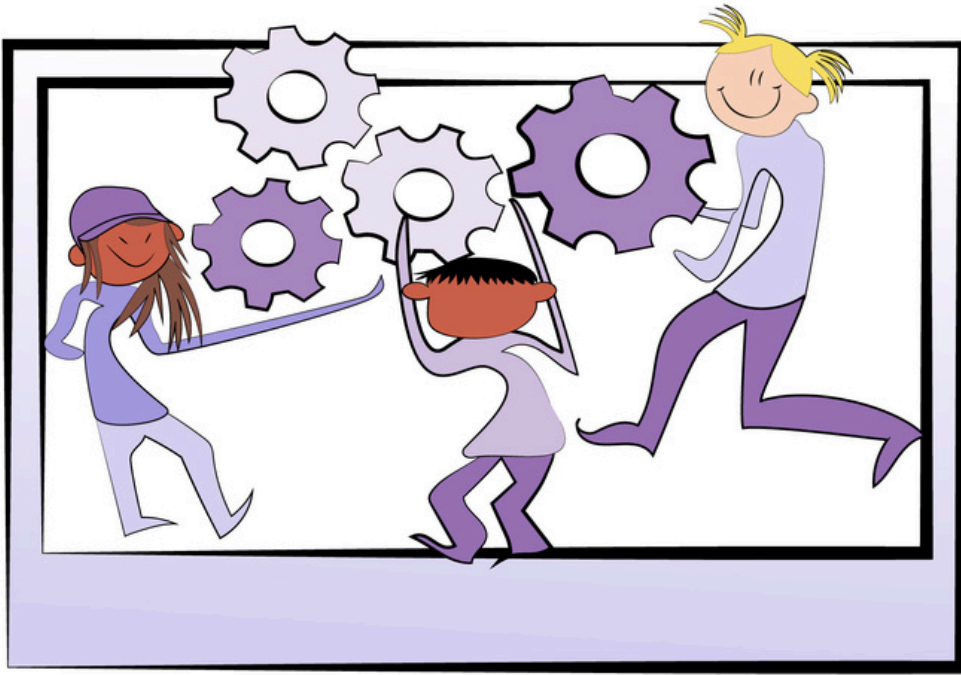


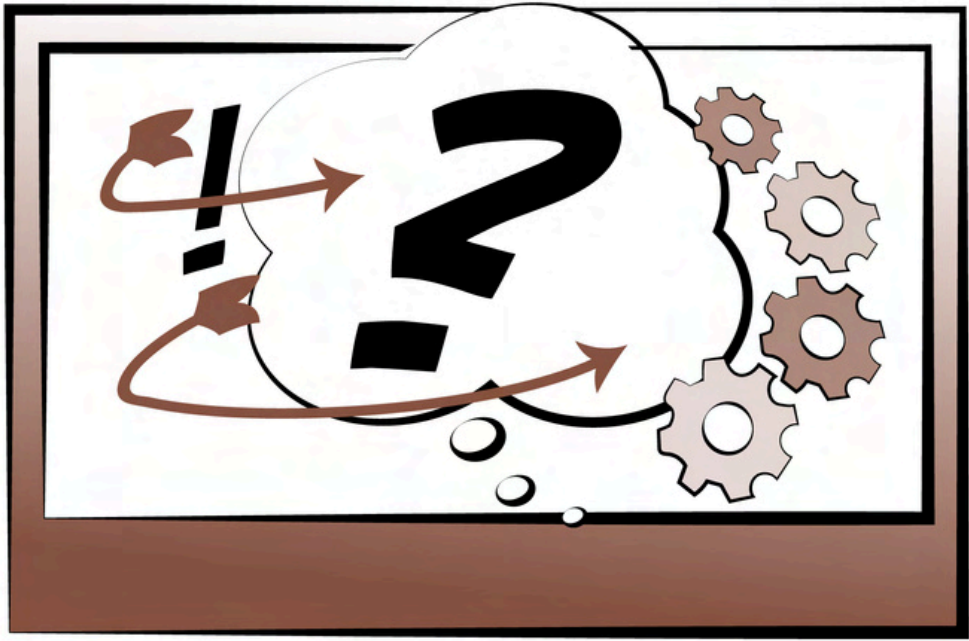


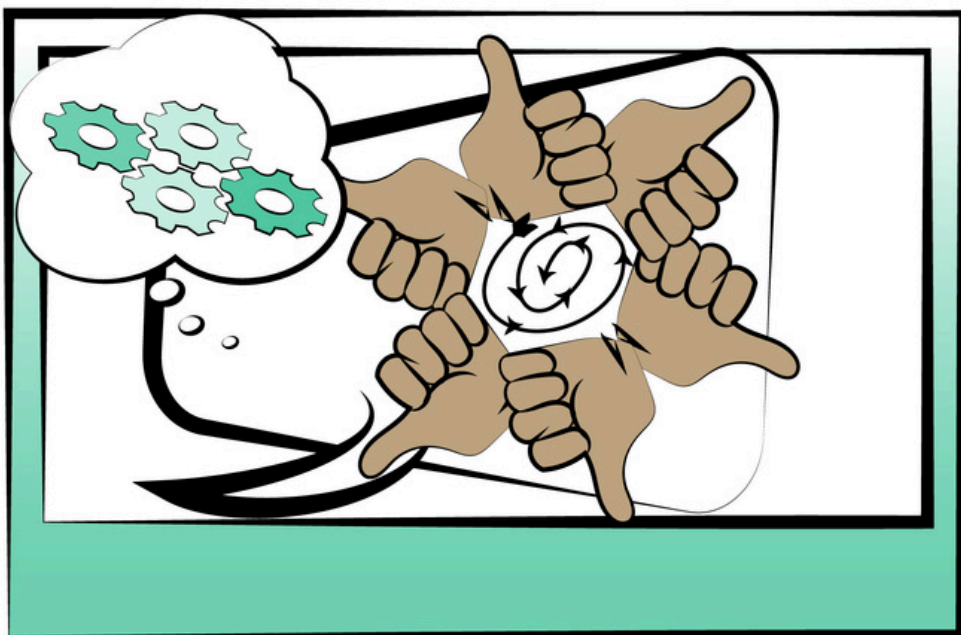
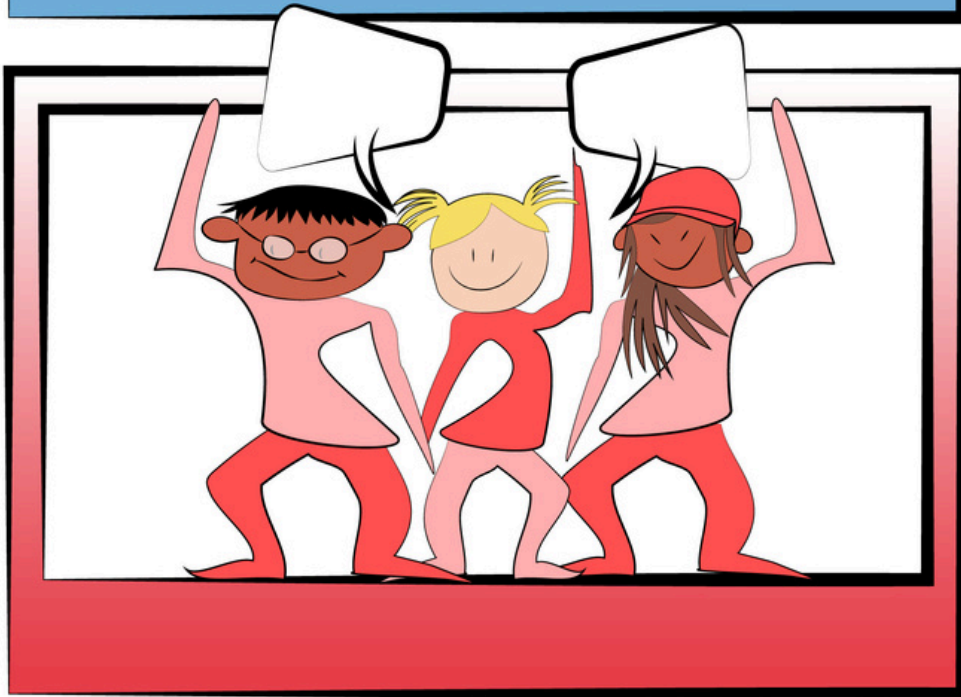
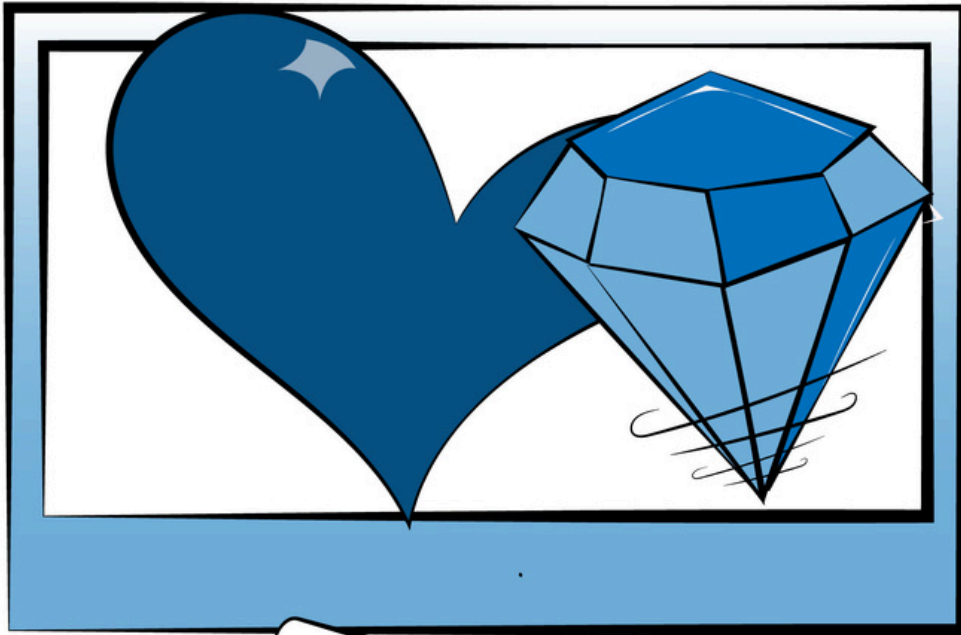


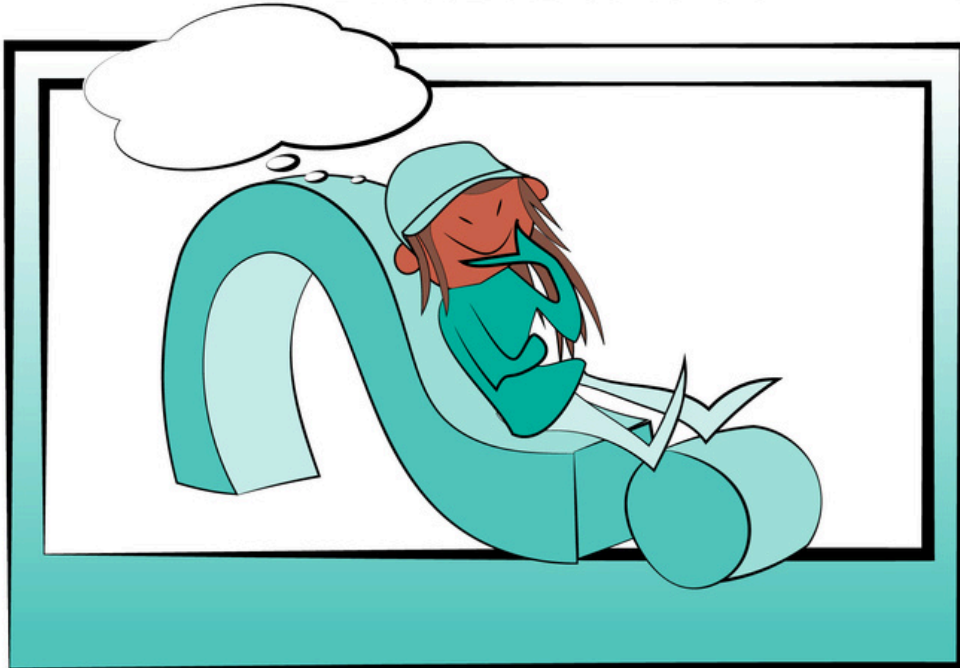
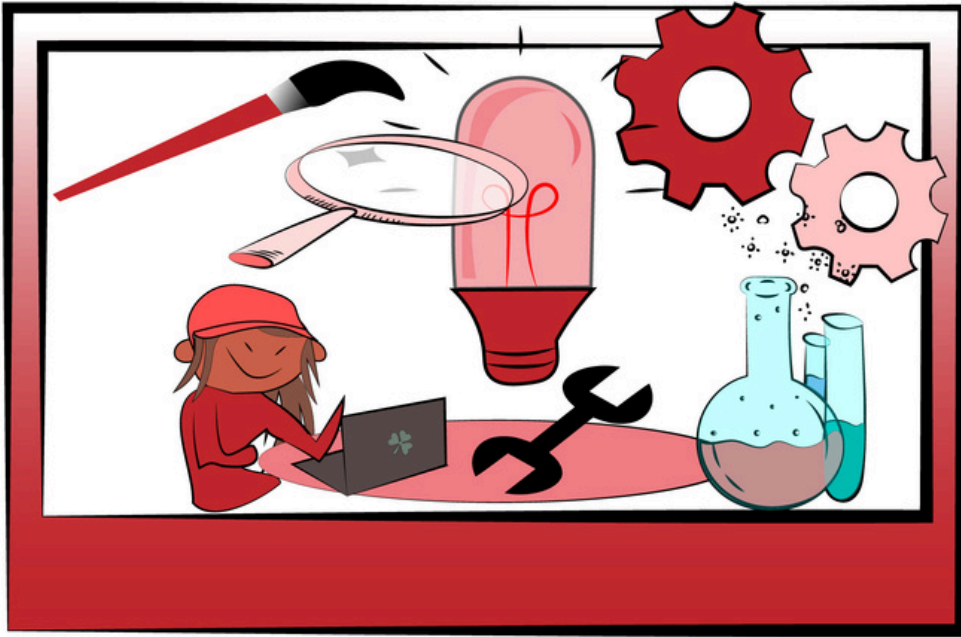


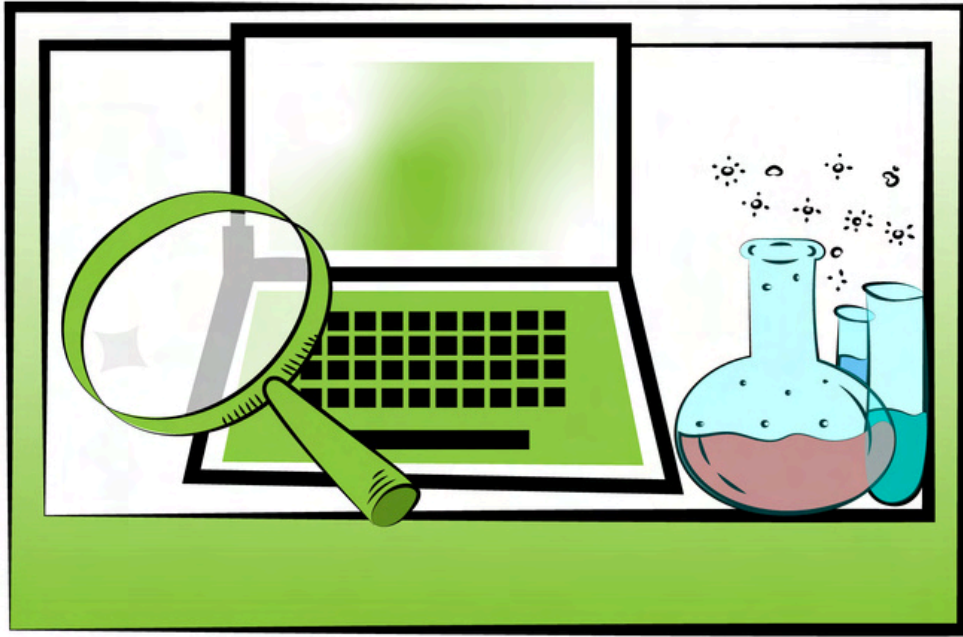


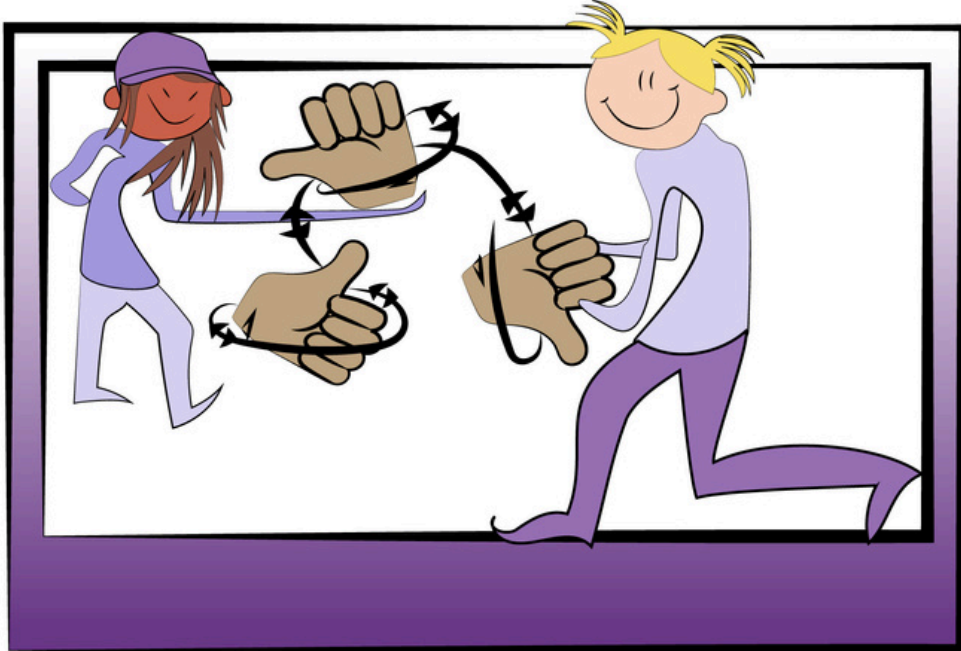


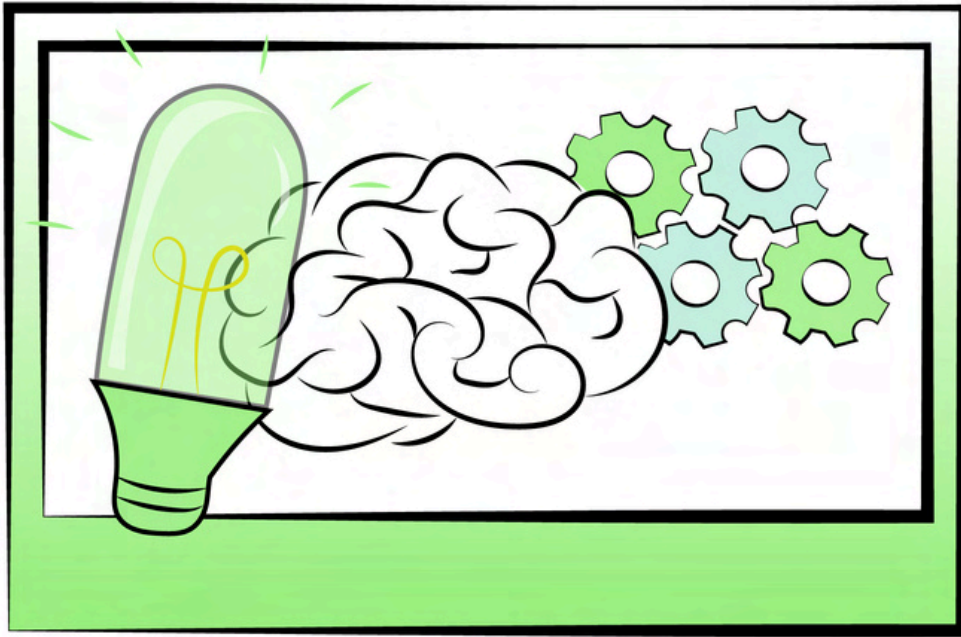


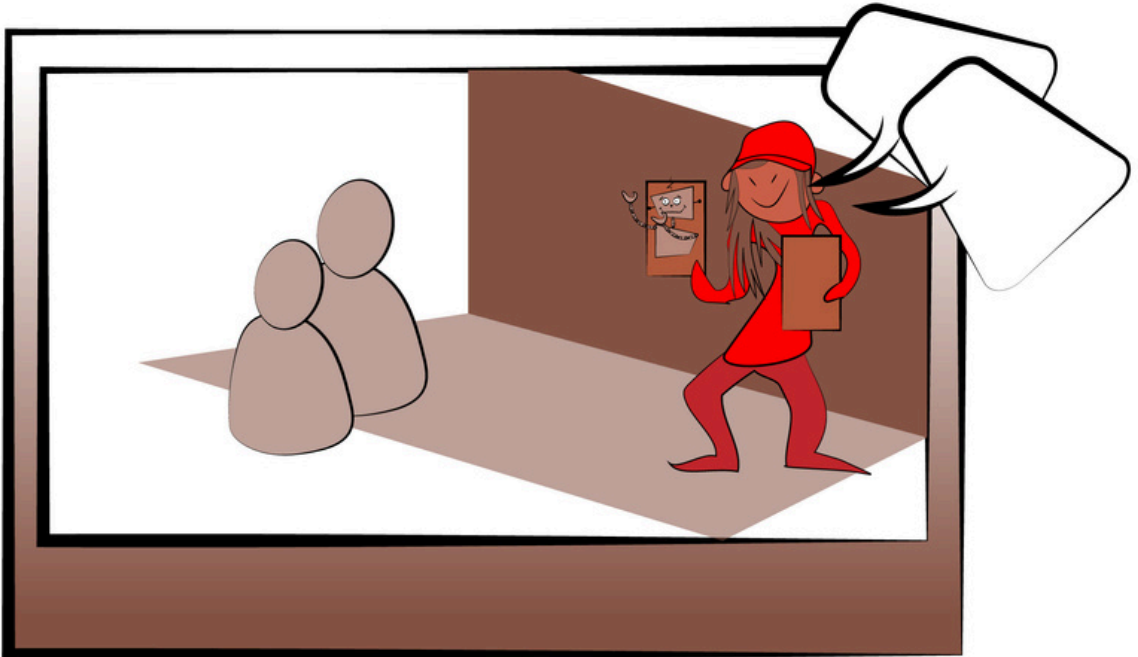
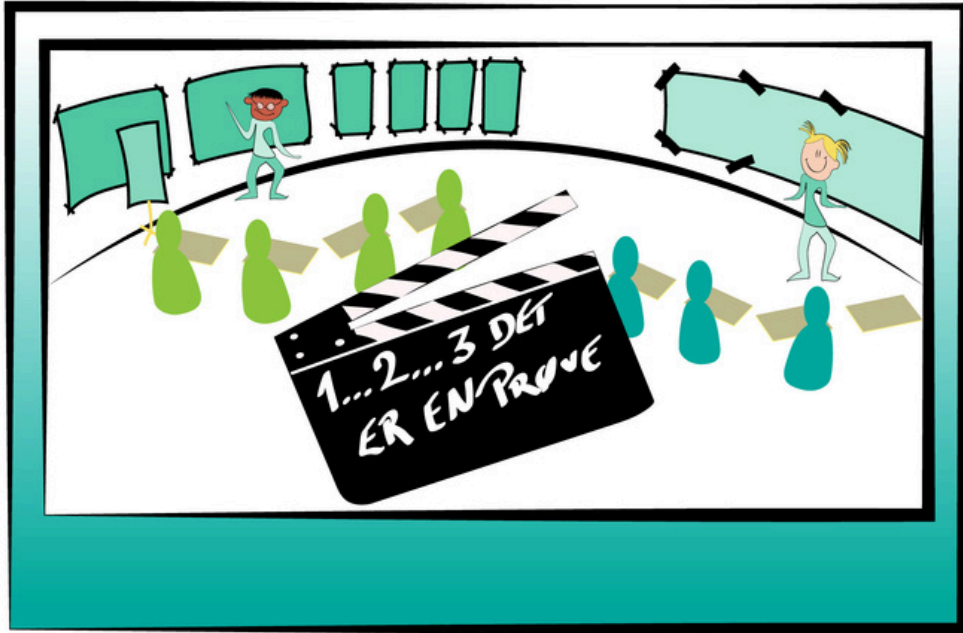


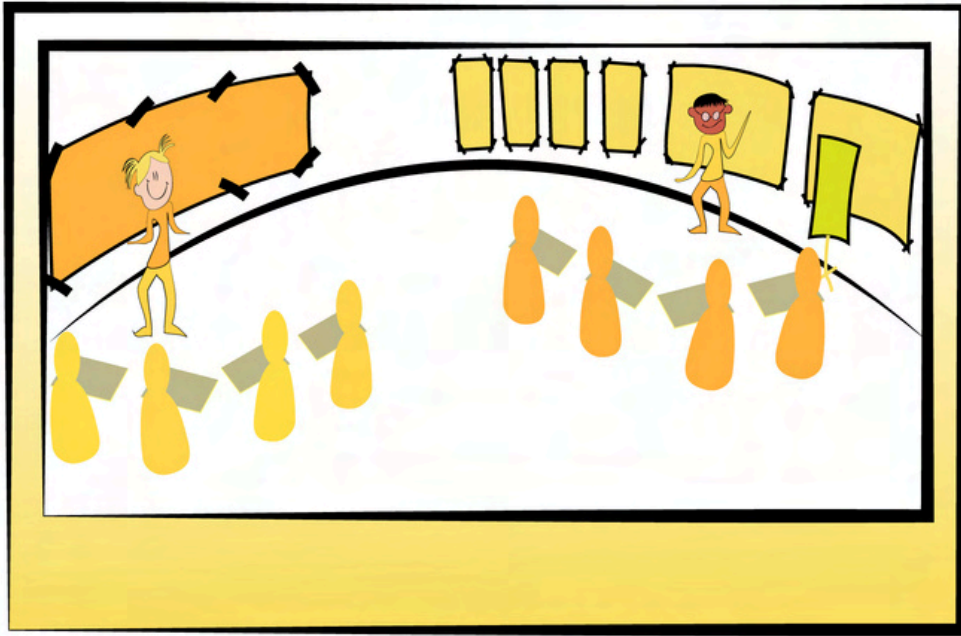




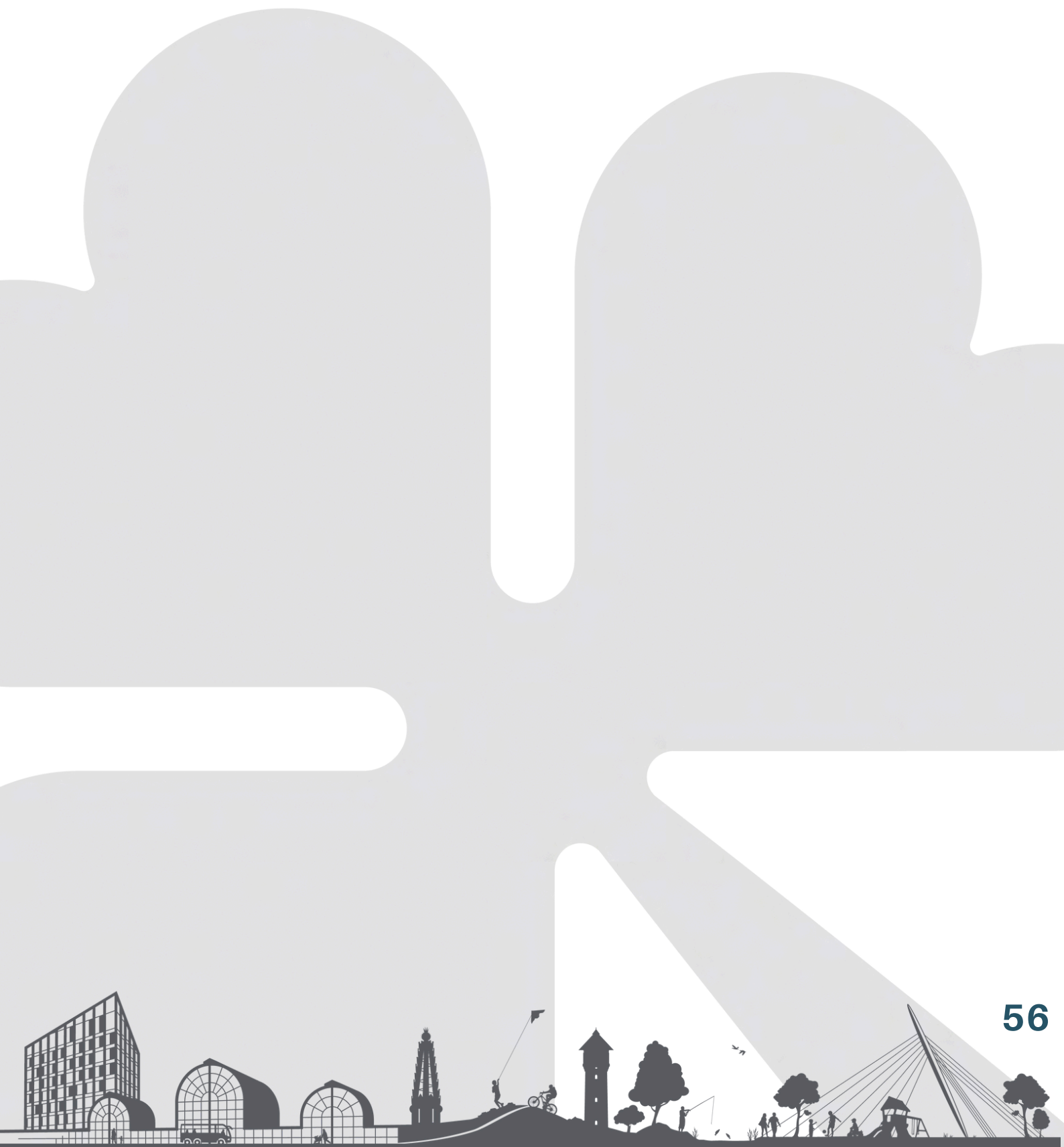








SKABELONER







TAK FORDI DU LÆSTE MED - GOD ARBEJDSLYST