

# Indholdsplan for Efterskolen Epos



**Legende læring**

**Bæredygtighed**

**Lær at lære**



## Værdigrundlag for Efterskolen Epos

Efterskolen Epos baserer sit arbejde på anerkendende kommunikation og anerkendende og narrativ pædagogik samt legende læring. Det er centralt for skolen at skabe et motiverende miljø, hvor eleverne drives af en indre glæde ved at lære og bruger deres evner og talenter i et fællesskab.

Efterskolen Epos lægger vægt på, at elever og medarbejdere gives mulighed for at sætte sig meningsfulde mål og virkeliggøre deres potentiale.

På Efterskolen Epos anses selvindsigt som afgørende for læring.

Efterskolen Epos har indsigt gennem leg som en central værdi. Vi tror på at prøve ting af, lave fejl og gøre egne erfaringer. Vi tror på, at man kan lære gennem leg, spil og simulationer.

Efterskolen Epos anser kreativitet og glæde ved at skabe som centrale værdier.

På Efterskolen Epos anses ejerskab over egen læring og udvikling af lederevner som en værdi.

Efterskolen Epos tror på at uddanne unge mennesker til medborgere, der tager aktivt ansvar for det samfund og den verden, de er en del af. Skolen har som en central værdi, at elevernes unikke kvaliteter bringes i spil, i et fællesskab som værdsætter mangfoldighed.

Efterskolen Epos tror på bæredygtighed og social ansvarlighed.

## Indhold

Værdigrundlag for Efterskolen Epos .....	2
Indhold .....	3
Skoleformens overordnede mål .....	4
Faktuel information om Epos.....	5
Skolemotto: Lev livet bæredygtigt .....	6
Epos' pædagogik .....	7
Ugeskema .....	10
Beskrivelser af de enkelte fag .....	11
Beskrivelser af valgfag .....	16
Inklusion på Epos .....	22
Fantasmos camps.....	23
Epos camps .....	27

## Skoleformens overordnede mål

Et af de primære formål for de danske efterskoler er at bidrage til elevernes livsoplysning, folkelige oplysning og demokratiske dannelse. Herunder gives et indtryk af, hvordan Efterskolen Epos arbejder med disse mål:

### Livsoplysning

Det er en central værdi på Efterskolen Epos at støtte eleverne i at udvikle sig som hele mennesker. Vi beskæftiger os med leg, simulationer og rollespil, og det er en oplagt mulighed for også at arbejde med spørgsmålet: Hvilken rolle ønsker du at spille i dit eget liv?

Vi baserer vores arbejde på forskning inden for pædagogik og positiv psykologi, og vi vil beskæftige os aktivt med kvaliteter, som vi ved spiller en rolle i et sundt og afbalanceret liv. Motivation, mening, bæredygtig livsførsel og gode relationer er nogle af nøgleordene i vores arbejde.

Se blandt andet de følgende afsnit for at få et indtryk af, hvordan vi arbejder med livsoplysning:

- Anerkendende kommunikation
- Bæredygtighed

### Folkelig oplysning

Et ophold på Efterskolen Epos vil også være en udforskning af fællesskabets muligheder. Vi lægger både vægt på fællesskabet på skolen, og på det større fællesskab, vi er en del af, gennem skolens lokalmiljø og interessefællesskaber. Eleverne vil få konkrete oplevelser af at være medskabere af fællesskabet, og har mulighed for at tage en lederrolle i forbindelse med fritidsaktiviteter. Det gælder både i hverdagene, og i forbindelse med større arrangementer i weekender og ferier, blandt andet Fantamos camps.

Se blandt andet de følgende afsnit for mere information:

- Mentorgrupper
- Fritidsaktiviteter
- Narrativ pædagogik
- Fantamos camps

### Demokratisk dannelse

Demokratisk dannelse handler blandt andet om at lære at træffe selvstændige og ansvarlige valg. På Efterskolen Epos får eleverne mulighed for at træne denne evne gennem undervisning der er baseret på leg og spildynamikker. Legen tilbyder en tryk ramme for at udforske konsekvenserne af vores valg, og dermed blive bedre beslutningstagere.

- Se blandt andet eksempler i afsnittet 'legende læring' og i fagbeskrivelserne for de enkelte fag.

I skolens hverdag vil eleverne også blive inddraget i beslutningsprocesser, som får betydning for skolens praksis. Blandt andet vil eleverne få indflydelse på udbuddet af fritidsaktiviteter og valgfag.

## Faktuel information om Epos

### Klassetrin og prøveforberedende fag

Efterskolen Epos optager elever til 8., 9. og 10. klasse. For alle de prøveforberedende fag gælder det, at folkeskolens formål i de enkelte fag også gælder for fagene på Efterskolen Epos. Fagene følger således "Fælles Mål" og "Vejledende forslag til læseplan", og lærerne udarbejder en årsplan i henhold til ovenstående. Undervisningen i 9. klasse er rettet mod folkeskolens afgangsprøver (FSA) og undervisningen i 10. klasse er rettet imod folkeskolens 10. klasesprøve (FS10).

### Elever

Efterskolen Epos er en almen efterskole, og tilstræber at rumme en mangfoldigt sammensat elevgruppe, som afspejler alsidigheden i det danske samfund.

Vores profil er læring gennem leg, og vores vigtigste optagelseskriterium er, at eleven skal brænde for det, vi tilbyder, og skal træffe et selvstændigt og velinformeret valg om at gå på skolen. Vi sikrer, at der er et godt match mellem skolen og eleven ved at invitere alle forhåndsindskrevne elever til at deltage på en eller flere Epos camps, inden de starter på skolen. På baggrund af campen træffer vi i fællesskab den endelige beslutning om elevens indskrivning på efterskolen.

Epos' pædagogik giver gode muligheder for at tilrettelægge undervisningen således, at den tager vare på elevernes særlige behov - både for de elever, der har brug for mere udfordring, mere støtte eller begge dele. Efterskolen Epos har mulighed for at tilbyde ekstra støtte og specialundervisning for omkring 10-15% af elevgruppen.

Elever kan søge om at gå på Efterskolen Epos i mere end ét år.

Efterskolen Epos kan rumme 70 elever.

### Økonomi

Egenbetalingen for et ophold på Efterskolen Epos lægges på niveau eller under landsgennemsnittet for danske efterskoler, og staten giver tilskud som justeres efter familiernes indkomst. På Epos vil vi desuden tilbyde familier mulighed for at søge om en yderligere prisreduktion ud over statstilskuddet. Prisreduktionen tilbydes familier, hvis økonomi af den ene eller anden grund er trængt. De præcise kriterier for at søge om ekstra prisreduktion vil fremgå af efterskolens hjemmeside.

## Skolemotto: Lev livet bæredygtigt

At leve bæredygtigt vil sige, at vi i dag gør ting, som vi i morgen ser tilbage på med glæde og tilfredshed. På Epos vil vi gerne tænke bæredygtighed ind i alt, hvad vi gør. Blandt andet i de vaner vi har i forhold til vores krop og sind. Herunder er nogle eksempler.

### MOTION

Bevægelse er den ældste form for leg. Og fysisk styrke giver os energi til at lære. På Epos vil vi bruge kroppen hver dag i 45 minutter inden frokost.

### KOST

Vi vil øge elevernes bevidsthed om ernæring, og forholdet mellem kosten og vores fysiske og mentale præstationer. Desuden vil vi beskæftige os med fødevarereproduktionens indvirkning på klima og miljø, så eleverne har mulighed for at træffe valg som bevidste forbrugere. Kosten vil være overvejende økologisk idet Efterskolen Epos har sølvmærket i økologi.

### FESTER UDEN ALKOHOL

Mange bruger fester med alkohol til at vise nogle andre sider af sig selv end dem, de viser til daglig. Men på Epos ønsker vi at skabe en ånd, hvor man naturligt slapper af og føler sig fri til at vise forskellige sider af sig selv. Gennem teater og rollespil giver vi os selv en pause fra gamle roller og afprøver nye. Efterskolen vil være vært for fantasifulde fester, således at eleverne føler mindre behov for at holde weekendfester med alkohol udenfor skolen. Efterskolen Epos er naturligvis helt alkoholfri.

### UNDERHOLDNING DER GØR OS RIGERE

Nogle former for underholdning er som tomme kalorier: Den efterlader os med en hul følelse bagefter. På Epos vil vi prioritere den form for underholdning, som gør os rigere. Rollespil og teater bringer os tættere på hinanden, og gør os rige på fælles historier, som bliver en vigtig del af de relationer, vi danner til hinanden.

Vi vil inddrage eleverne i en beslutningsproces som skal fremme, at vi er intentionelle omkring vores underholdningsvaner. Sammen vil vi skabe gode rammer for at fremme aktiviteter, som beriger fællesskabet.

### LIVSLANG LÆRING

Epos lægger vægt på, at eleverne udvikler en tilgang til læring som er bæredygtig. Herved forstås, at vi lærer ud fra en iboende glæde ved at udvikle os, og ikke blot for at bestå den næste test. Eleverne vil opleve, at en vedholdende og målrettet indsats giver gode resultater, og at de selv har stor indflydelse på, hvad de gerne vil være gode til. Gennem konkrete oplevelser vil vi give eleven den indsigt, at de kan lære hvad-som-helst med den rette indsats, og at læring er noget, der finder sted gennem hele livet.

# Epos' pædagogik

## Legende læring/'Gamification'

Legende læring/'gamification' er et nøglebegreb på Epos. At lære gennem leg betyder for os, at eleverne får mulighed for at prøve sig frem, lave fejl og lære af deres egne erfaringer. I stedet for først at præsentere eleverne for en mængde teori, som de derefter skal anvende til at løse opgaver, så ønsker vi, når det er muligt, at vende processen om: Gennem konkrete oplevelser støtter vi eleverne til *selv* at udlede teori og forstå de større sammenhænge, som deres erfaringer kan indplacere i.

Gamification betyder desuden, at vi vil tilstræbe at eleverne får hurtig og konstruktiv feedback på deres arbejde, og at vi i vid udstrækning vil placere læringen inden for en narrativ/fortællende ramme, som gør undervisningen spændende og vedkommende.

Konkrete eksempler på denne undervisningsform kan være:

Matematik: Ved at bruge læringsspillet Dragon Box lærer eleverne regler for komplicerede ligninger ved at prøve sig frem, indtil de selv finder løsningen.

Samfundsfag: Ved selv at spille rollen som repræsentant for et politisk parti får eleverne førstehåndserfaring med demokratiets processer. Ved at skulle repræsentere et andet standpunkt end sit eget, trænes desuden evnen til at se en situation fra flere perspektiver.

Historie: 'Dilemmaspillet 9. April' er et computer-læringsspil, hvor eleven spiller statsminister Stauning, som skal træffe nogle svære valg i forbindelse med Danmarks besættelse under 2. verdenskrig. Vi vil benytte denne type spil som klimaks på et undervisningsforløb. Spillet tjener til at repetere det lærte stof. Desuden gøres historieundervisning dynamisk i stedet for statisk, ved at eleven udfordres til at stille det vigtige spørgsmål: 'Hvad nu hvis...?'

Psykologi: Samarbejdsøvelser og spil som Prisoners Dilemma giver eleverne erfaring med spilteori og gruppedynamikker, og disse erfaringer kan derefter perspektiveres i forhold til økonomiske, politiske og sociale dynamikker i verden omkring os.

## Lær at lære

Vi introducerer eleverne til ideen om hjernen som en slags 'muskel', der bliver stærkere af, at vi træner den. Nyere forskning har lært os en del om, hvordan vi giver hjernen de bedste betingelser for at lære nyt, og den viden vil vi indarbejde i undervisningen. Det drejer sig blandt andet om vigtigheden af:

- At styrke evnen til koncentrere sig og målrette sin opmærksomhed.
- At give hjernen hyppige korte pauser til at 'lagre' ny viden.
- At bevare et stabilt blodsukkerniveau mens man lærer.
- At give plads til gentagelser og efterbearbejdning.
- At sikre at motivationen er høj, blandt andet ved at sætte sig præcise og tiltrækkende mål, og huske at registrere og værdsætte sine fremskridt.

Vi ser det som en af vores fornemste opgaver, at 'lære eleverne hvordan de lærer'. Vores mål er, at eleverne forlader skolen med en lyst til at tilegne sig ny viden, og med en indsigt i, hvordan de lærer bedst. For at nå det mål, vil vi skabe en kultur, hvor vi hylder fejltagelser og giver plads til eksperimenter.

## Life skills

Hver fredag i normale uger har alle elever faget Life skills. I dette fag træner vi menneskelige færdigheder så som samarbejde, kommunikation og konfliktløsning. Det er færdigheder som



man har gode muligheder for at træne i det intense sociale miljø på en efterskole, og som man kan have glæde af resten af livet.

Vi vil trække på analogien til rollespil, hvor man har et 'rolleark', som beskriver en fiktiv persons evner og udviklingspotentialer - ofte i form af point som øges, når man 'stiger i level'. Vi vil lade eleverne lave et rolleark for sig selv som mennesker, og derigennem definere hvilke menneskelige, kreative og sociale evner, de gerne vil udvikle. I life skills vil vi så løbende følge op, og eleverne kan, i en humoristisk og støttende ånd, hjælpe med at afgøre, hvornår de selv eller andre er 'steget i level'.

Nogle eksempler på emner vi beskæftiger os med i life skills er:

- At sætte sig positive mål og arbejde på at nå dem.
- At træne sit mod.
- At holde en tale/ at tale til grupper
- At sikre at begge værelseskammerater trives med at bo sammen.
- At løse konflikter og sætte sig i andres sted.
- At give konstruktiv kritik på en måde, så det gavner og styrker den anden.
- At tage aktivt stilling til, hvilke roller man spiller i sit liv.
- At 'lade op' og give sig selv pauser.

Pædagogikken omkring life skills vil være anerkendende og narrativ. Det betyder blandt andet, at vi respekterer, at det er eleverne selv, der er eksperter på deres eget liv, og som bestemmer hvordan deres historie skal fortælles.

Life skills afrundes med, at vi deler 'highlights' og værdsættelser fra ugen, der er gået. Det betyder, at man har mulighed for at fortælle om en god, sjov eller vigtig oplevelse man har haft i løbet af ugen, eller fortælle om noget man værdsætter at en anden har gjort.

## **Fritidsaktiviteter**

Om aftenen og i weekenderne har eleverne mulighed for at udbyde fritidsaktiviteter for hinanden. Vagtlæreren giver plads til, at eleverne kan præsentere deres aktiviteter efter aftensmaden og i weekenderne desuden efter morgenmaden. Herved tilskyndes eleverne til at tage medejerskab over skolens samværsdel, og gøre sig erfaringer med det at indtræde i en lederrolle.

## **Narrativ pædagogik - fortællinger der skaber identitet og fællesskab**

Rollespil er et stærkt redskab til at afprøve sig selv i nye relationer og interaktionsmønstre. Vi ønsker at bygge videre på denne identitetsafprøvning ved at føre den fra fantasiens og over i virkelighedens verden. Vi vil støtte eleverne i at afprøve, hvilke roller de har lyst til at spille i skolens fællesskab og i livet generelt. Elevernes proces med at skabe nye historier om sig selv bliver styrket, når den bevidnes i gruppen.

I praksis vil de ugentlige mentorgruppemøder være med til at udfylde denne bevidningsfunktion. Desuden vil hele skolen mødes med jævne mellemrum for at skabe en lydhør og anerkendende klangbund for elevernes fortællinger om sig selv i fællesskabet. Det vil typisk foregå til fællessamlingen lige før weekenden, og eksempler på aktiviteter kan være, at vi fortæller highlights fra dagen, spiller 'værdsættelses-poker' eller skriver 'værdsættelsespost', fortæller historier om bemærkelsesværdige oplevelser eller vigtige øjeblikke fra den forløbne uge.

## Anerkendende kommunikation

Vi lærer bedst, når vi føler os trygge, og er en del af et åbent og støttende fællesskab.

Fællesskabet skabes af kommunikationen imellem os, og dialog er en kunst man kan øve sig i at mestre: Hvordan giver man for eksempel kritik på en måde, så det styrker den anden?

Hvilke roller kan være gode at tage, når man samarbejder om et projekt? Hvordan støtter man andre i selv at tage en beslutning? Og hvornår siger venlig stilhed mere end ord?

På Epos vil eleverne lære om kommunikation, konfliktløsning og samarbejde på mange måder: Gennem teori, simulationer, praksis og – ikke mindst – leg.

## Lærere og ansatte

### ROLLEMODELLER:

Epos ansætter lærere, som sætter handling bag deres værdier, og gør sig overvejelser om, hvilken rolle de ønsker at spille i verden. Det gør vi fordi vi ved, at vores handlinger siger mere end vores ord, når vi søger at inspirere eleverne.

### ANERKENDEDE KOMMUNIKATION OG MENNESKELIG BALANCE:

Skæld ud og irettesættelser virker sjældent efter hensigten, og selv når vi får, hvad vi gerne vil have her og nu, så taber vi på sigt ved, at relationen til den anden person har lidt skade. Vi ansætter lærere der har stor selvindsigt, og som kan rumme og håndtere deres egne følelser, også i pressede situationer.

### GLÆDE VED UDVIKLING:

Vi ansætter lærere som *vil* noget og er *på vej*. Vi ser det som en værdi, at skolens lærere er lige så optaget af selv at lære og udvikle sig, som de er i at undervise. Lærerne skal desuden være motiverede for at indgå i et team, som lægger vægt på en høj grad af samarbejde, med henblik på konstant at udvikle og raffinere skolens pædagogik.

### LEGENDE LÆRING:

Vi ansætter lærere, for hvem leg er en livsstil. Ud over at lærerne skal være fagligt kompetente, så forudsætter vi, at de også har en personlig passion for det legende og skabende. Det kan være i form af særlige kreative evner eller interesser, som matcher skolens pædagogiske profil.

### UNGE INSPIRATORER:

I personalet på Epos indgår også et antal *unge inspiratorer*. Det vil typisk dreje sig om tidligere elever eller camp deltagere, som har afsluttet en ungdomsuddannelse, men endnu ikke har påbegyndt en videregående uddannelse. Inspiratorerne vil blandt andet lede rollespil og andre fritidsaktiviteter, og hjælpe med praktiske opgaver på skolen.

## Ugeskema

I den typiske undervisningsuge på Efterskolen Epos vil vi veksle mellem klasseundervisning og temaforløb.

**Klasseundervisningen** finder sted i formiddagstimerne, og minder om den undervisning, som eleverne kender fra folkeskolen i den forstand, at undervisning følger et fast skema og eleverne er inddelt i faste klasser. Klasseundervisningen vil, hvis pensum og lærerens undervisningsplan muliggør det, have reference til ugens temaforløb, og vil, hvis det er relevant, inddrage elementer af Epos' legende pædagogik.

**Temaforløb** finder sted i eftermiddagstimerne tirsdag-torsdag, og vil typisk tage form af et læringsrollespil som forløber over to uger. I denne undervisningsform vil eleven skulle arbejde sammen med andre og på tværs af de traditionelle faggrænser. Her opøves færdigheder som overblik, kreativitet, kommunikation og ud-af-boksen tænkning. Et temaforløb/læringsrollespil vil typisk involvere en bred vifte af fag og læringsmål.

Et skema for en typisk undervisningsuge vil følge denne overordnede struktur:

	Mandag	Tirsdag	Onsdag	Torsdag	Fredag
7.50-8.15	Morgenmad	Morgenmad	Morgenmad	Morgenmad	Morgenmad
8.15-8.45	Morgensamling	Morgensamling	Morgensamling	Morgensamling	Morgensamling
9.00-10.50	Klasseundervisning	Klasseundervisning	Klasseundervisning	Klasseundervisning	Klasseundervisning
09.50-11.10	Pause	Pause	Pause	Pause	Pause
11.10-11.55	Idræt (for nogle: rengøring)	Idræt (for nogle: rengøring)	Idræt (for nogle: rengøring)	Idræt	1105-1205: Hovedrengøring
12.15	Frokost	Frokost	Frokost	Frokost	Frokost
13-14.50	Valgfag	Læringsrollespil/ temaforløb	Læringsrollespil/ temaforløb	Læringsrollespil/ temaforløb	13-14.30 Life skills
15-16	Lektiecafe (frivilligt)	Fri	15.10-17: Åbne værksteder (frivilligt)	Fri	
16-16.30					
16.30-17.30	Fri				
17.30-18	Aftensmad	Aftensmad	Aftensmad	Aftensmad	
18.15-19.15	Fri	Zenzeit (stilletid)	Fri	Zenzeit (stilletid)	
19.15-22.30	Fri	Fri	Fri	Fri	
22.30	Godnat	Godnat	Godnat	Godnat	

## Beskrivelser af de enkelte fag

### Dansk

Formålet med undervisningen i dansk er at fremme elevernes oplevelse af sproget som en kilde til udvikling af personlig og kulturel identitet, der bygger på æstetisk, etisk og historisk forståelse.

Undervisningen skal fremme elevernes lyst til at bruge sproget personligt og alsidigt i samspil med andre.

På Epos opdeler vi faget dansk i mindre enheder, som kan beskrives under de følgende overskrifter:

- **Skriftlig fremstilling:** Eleven lærer at formulere sig klart og varieret indenfor forskellige genrer. Der arbejdes også med glæden ved at skrive, og der undervises i metoder, der kan anvendes i forbindelse med kreative skriveprocesser.
- **Mundtlig fremstilling:** Eleven lærer at udtrykke sig mundtligt inden for forskellige genrer, herunder historiefortælling og foredrag. Der anvendes elementer af dramapædagogik i undervisningen, som også vil handle om, hvordan man engagerer sit publikum. Et eksempel på en genre vi vil arbejde med, er de populære TED talks, hvor et videnskabeligt emne gøres let forståeligt gennem et veltilrettelagt foredrag af f.eks. 10 minutters varighed.
- **Litteraturforståelse:** Under overskriften 'de gode bøgernes fag' vil eleverne stifte bekendtskab med både skønlitteratur og faglitteratur af høj faglig og formidlingsmæssig kvalitet. Faget vil give lejlighed til at diskutere og filosofere over problemstillinger med afsæt i bøgerne.

Vi vil i perioder arbejde koncentreret med hver af disse elementer, hvilket skaber gode muligheder for, at vi kan invitere gæstelærere, som er specialister indenfor deres felt, såsom professionelle historiefortællere.

### Matematik

Formålet med undervisningen i matematik er, at eleverne bliver i stand til at forstå og anvende matematik i sammenhænge, der vedrører dagligliv, samfundsliv og naturforhold.

Undervisningen skal medvirke til, at eleverne oplever og erkender matematikkens rolle i en kulturel og samfundsmæssig sammenhæng. Med henblik på at kunne tage ansvar og øve indflydelse i et demokratisk fællesskab, skal eleverne kunne forholde sig vurderende til matematikkens anvendelse.

Matematikundervisning på Epos:

På Epos betragter vi matematik som en stige: Hvis man mangler et trin, er det svært at komme højere op. Matematik er med andre ord et fag, hvor indlæringen af hver ny færdighed i høj grad kræver, at tidligere færdigheder er godt på plads. Derfor tilrettelægger vi undervisningen således, at hver elev langt hen ad vejen har mulighed for at arbejde i sit eget tempo. Vi sikrer en høj grad af differentiering i undervisningen ved at anvende moderne og effektive læringsprogrammer som Khan Academy.

Gennem vores læringsrollespil og temaforløb bringer vi desuden matematikken i spil i en tværfaglig kontekst.

Nogle af de læringsprogrammer, vi bruger, er på engelsk. Vi hjælper elever for hvem dette giver ekstra udfordringer, eller giver dem mulighed for at anvende lignende programmer på dansk.

## Engelsk

Formålet med undervisningen i engelsk er, at eleverne tilegner sig kundskaber og færdigheder, således at de kan forstå talt og skrevet engelsk og kan udtrykke sig mundtligt og skriftligt. Undervisningen skal samtidig udvikle elevernes bevidsthed om engelsk sprog og sprogbrug samt om sprogtilegnelse.

Undervisningen skal skabe rammer for oplevelse, indsigt og samarbejde samt styrke elevernes aktive medvirken. Herved skal undervisningen bidrage til, at eleverne bevarer lysten til at beskæftige sig med sprog og kultur til fremme af deres videre udvikling.

Undervisningen skal give eleverne indsigt i kultur- og samfundsforhold i engelsktalende lande, og derved styrke deres internationale forståelse og forståelse af egen kultur.

Engelskundervisning på Epos:

På Epos benytter vi os af de nyeste læringsmetoder, og eleverne vil bl.a. stifte bekendtskab med de anerkendte sprogprogrammer Memrise og Duolingo i undervisningen. Ved at afprøve forskellige former for læringsredskaber og løbende reflektere over kvaliteten af egen indlæring, styrkes elevernes kompetencer i forhold til tilegnelsen af fremmedsprog.

På Epos vil eleverne få mulighed for at bruge og styrke både deres skriftlige og mundtlige engelsk-kompetencer gennem deres deltagelse i rollespil og simulationer, hvor engelsk indgår som kommunikationssprog. Eksempler kunne være rollespillet Model United Nations, hvor eleverne får et indgående førstehåndsindtryk af, hvordan FN fungerer. Eller spillet 'Cop 42,' hvor eleverne agerer deltagere i et fremtidigt klimatopmøde.

## Tysk

Formålet med undervisningen i tysk er, at eleverne tilegner sig kundskaber og færdigheder, således at de kan forstå talt og skrevet tysk og kan udtrykke sig mundtligt og skriftligt.

Undervisningen skal skabe rammer for oplevelse, indsigt og samarbejde, samt styrke elevernes aktive medvirken. Herved skal undervisningen bidrage til, at eleverne bevarer lysten til at beskæftige sig med sprog og kultur til fremme af deres videre udvikling.

Undervisningen skal samtidig udvikle elevernes bevidsthed om tysk sprog og sprogbrug samt om sprogtilegnelse. Undervisningen skal give eleverne indsigt i kultur- og samfundsforhold i tysktalende lande og derved styrke deres internationale forståelse og forståelse af egen kultur.

Tyskundervisning på Epos:

På Epos benytter vi os af de nyeste læringsmetoder og eleverne vil bl.a. stifte bekendtskab med de anerkendte sprogprogrammer Memrise og Duolingo i undervisningen. Ved at afprøve forskellige former for læringsredskaber og løbende reflektere over kvaliteten af egen indlæring styrkes elevernes kompetencer ift. tilegnelsen af fremmedsprog. Nogle af de computerprogrammer, vi vil bruge i undervisningen, har tysk og engelsk som instruktionssprog.

På Epos vil eleverne også få mulighed for at bruge og styrke både deres skriftlige og mundtlige tysk-kompetencer gennem deres deltagelse i rollespil og simulationer, hvor tysk indgår som kommunikationssprog. Et eksempel på et temaforløb hvor faget tysk vil spille en central rolle, er et simulationsspil om årsagerne til og konsekvenserne af 1864-krigen i det dansk-tyske grænseland.

## Fransk

Formålet med undervisningen i fransk er, at eleverne tilegner sig kundskaber og færdigheder, således at de kan forstå talt og skrevet fransk og kan udtrykke sig mundtligt og skriftligt.

Undervisningen skal skabe rammer for oplevelse, indsigt og samarbejde, samt styrke elevernes aktive medvirken. Herved skal undervisningen bidrage til, at eleverne bevarer lysten til at beskæftige sig med sprog og kultur til fremme af deres videre udvikling.

Undervisningen skal samtidig udvikle elevernes bevidsthed om fransk sprog og sprogbrug samt om sprogtilegnelse. Undervisningen skal give eleverne indsigt i kultur- og samfundsforhold i fransktalende lande og derved styrke deres internationale forståelse og forståelse af egen kultur.

Franskundervisning på Epos:

På Epos benytter vi os af de nyeste læringsmetoder og eleverne vil bl.a. stifte bekendtskab med de anerkendte sprogprogrammer Memrise og Duolingo i undervisningen. Ved at afprøve forskellige former for læringsredskaber og løbende reflektere over kvaliteten af egen indlæring styrkes elevernes kompetencer ift. Tilegnelsen af fremmedsprog.

På Epos vil eleverne også få mulighed for at bruge og styrke både deres skriftlige og mundtlige fransk-kompetencer gennem deres deltagelse i rollespil og simulationer, hvor fransk indgår som kommunikationssprog.

På Epos tilbyder vi IKKE at eleverne kan gå til prøve i fransk.

## **Idræt**

På Epos har vi en helhedsorienteret tilgang til læring. Vi ved at læring ikke kun handler om at bruge øverste etage, men at hjernen fungerer bedst, hvis krop og sind er i balance. Motion er derfor en naturlig del af hverdagen på skolen, og vi afsætter 45 minutter dagligt til fysisk aktivitet. Forskning viser, at træning ikke behøver være langvarig for at give udbytte, men at det vigtige i forhold til effekten af træning og motion er, at holde fokus på det, man laver. På Epos underviser vi således eleverne i at optimere effekten af deres fysiske arbejde, uanset varigheden.

Eleverne vil blive præsenteret for en bred vifte af traditionelle idrætsdiscipliner samt mange forskellige spil og lege, og der vil blive arbejdet grundigt med elevernes forståelse (og udførelse) af både de tekniske og taktiske dimensioner af idrætten. Fælles for alle aktiviteter - uanset om det er dans, sport eller jægersoldat-træning på dagens program - er, at hver enkelt elev opfordres til at prøve kræfter med sig selv og flytte egne grænser.

På Epos handler idræt om mere end blot fysisk aktivitet. Det handler også om at eleverne opnår en forståelse for motionens betydning for deres velvære - både kropsligt og mentalt. Hvad sker der med vores muskler, når vi laver visse øvelser? Hvilken slags træning kan bruges til hvad (er det fx en god idé at træne langdistanceløb, hvis jeg gerne vil have en sundere kropsholdning)? Og hvordan reagerer vores hjerne på fysisk aktivitet? Med afsæt i den seneste forskning vil undervisningen komme omkring fysisk aktivitets indflydelse på relevante problemstillinger såsom fysiske skader (både som årsag og forebyggelse), livsstilssygdomme (forebyggelse og rehabilitering) og mentalt helbred (eksempelvis depression, velvære og kognitiv ydeevne).

Visse dele af idrætsundervisningen vil gå hånd i hånd med faget biologi. Når vi forstår teorien bag kroppens sundhed, og når vi kan måle resultaterne på os selv, styrkes udbyttet både af biologi- og idrætsundervisningen.

## **Religion og kulturhistorie**

På Epos betragter vi os selv som en del af en multikulturel og multireligiøs verden. Vi tror på, at borgere i denne verden trives bedst, hvis de er rustet til at forstå forskellige synspunkter, tage højde for varierende baggrunde og anskue verden gennem andres øjne.

I Religion og Kulturforståelse vil eleverne stifte bekendtskab med nogle af verdens største religioner/trossamfund. Mytologier, som den nordiske og de antikke, vil også blive inddraget i undervisningen for at bidrage til elevernes nuancerede billede af mulige religiøse overbevisninger og sammenhængen mellem tro og kultur.

Formålet med undervisningen i Religion og Kulturforståelse er, at eleverne erkender og forstår, at den religiøse dimension har betydning for livsopfattelsen hos det enkelte menneske og for dets forhold til andre. Det danske samfund vil fungere som springbræt for diskussioner omkring sameksistens af forskellige trosretninger og værdier, og begreber som ateisme og agnosticisme vil blive taget op.

Gennem mødet med de forskellige former for livsspørgsmål og svar, som findes i forskellige religioner, kulturer og livsopfattelser giver undervisningen eleverne et grundlag for personlig og ansvarlig stillingtagen og handling over for medmennesker og naturen.

En stor del af undervisningen i dette fag vil blive indplaceret som led i temaforløb og læringsrollespil.

## **Biologi**

Formålet med undervisningen er, at eleverne får mulighed for at udvikle og bruge deres viden om levende organismer og samspillet med omverden til at sætte sig ind i forhold om natur, miljø, sundhed og praktisk anvendelse af biologi. Hensigten er, at eleverne får mulighed for at forstå biologi som et naturvidenskabeligt fag og dets anvendelse som en del af vores kultur og verdensbillede, således at de kan engagere sig i biologiske spørgsmål, som sætter dem i stand til at tage stilling og handle. Vi vil, i undervisningen, især lægge vægt på forståelse og erkendelse af sammenhænge, som bl.a. også omhandler menneskets samspil med naturen.

## **Naturfag**

Formålet med undervisningen i naturfag er, at eleverne tilegner sig viden om og indsigt i fysiske og kemiske forhold. Undervisningen skal medvirke til at udvikle naturvidenskabelige arbejdsformer og udtryksformer hos den enkelte elev med henblik på at øge viden om og forståelse af den verden, de selv er en del af.

Undervisningen skal stimulere og videreudvikle elevernes interesse og nysgerrighed overfor naturfænomener, naturvidenskab og teknik for at udvikle erkendelse, fantasi og nysgerrighed. Eleverne skal opnå tillid og tro på egne muligheder for at forholde sig til naturvidenskabelige problemstillinger af betydning for den enkelte og for samfundet. Endvidere skal undervisningen bidrage til, at eleverne kan søge indflydelse og medansvar for brugen af naturessourcer og teknik lokalt og globalt.

Eleverne skal gennem undervisningen have mulighed for at erkende naturvidenskaben og teknologien som en del af vores kultur og vores verdensbillede.

## **Generelt om de naturvidenskabelige fag på Epos:**

Gennem temabaserede læringsspil sættes de naturvidenskabelige landvindinger ind i en historisk kontekst. På den måde styrkes forståelsen af, hvordan videnskabelige fremskridt har påvirket menneskets teknologiske, kulturelle og samfundsmæssige udvikling.

## **Historie**

Formålet med undervisningen i historie er at styrke elevernes historiebevidsthed og identitet og øge deres lyst til og motivation for aktiv deltagelse i et demokratisk samfund. Det sker ved at fremme deres indsigt i, at mennesker er historieskabte såvel som historieskabende.

Ved at arbejde med samspillet mellem fortid, nutid og fremtid skal eleverne udvikle deres indsigt i menneskers liv og livsvilkår gennem tiderne. Herved skal de videreudvikle deres forståelse af og holdning til egen kultur, andre kulturer og menneskers samspil med naturen. Undervisningen skal give eleverne mulighed for overblik og fordybelse i vedkommende historiske kundskabsområder og fremme deres indsigt i kontinuitet og forandring.

Undervisningen skal bygge på og stimulere elevernes evne til indlevelse, analyse og vurdering og fremme deres lyst til at videregive og skabe historiske fortællinger på baggrund af tilegnet viden.

På Epos gør vi historieundervisningen dynamisk, og gennem læringsrollespil og simulationsspil udfordrer vi eleverne til at stille spørgsmålet: 'Hvad nu hvis...?'

## **Samfundsfag**

Formålet med undervisningen i samfundsfag er at støtte og ruste eleverne til at blive aktive medborgere i et demokratisk samfund.

Undervisningen skal medvirke til at eleverne tilegner sig en viden om det danske samfunds værdier og den historiske udvikling i samfundet. Eleverne skal gennem undervisningen opnå en kritisk sans og færdighed i at iagttage, analysere og vurdere nationale og internationale samfundsforhold og konflikter.

Undervisningen skal bidrage til, at eleverne deltager aktivt i samfundsudviklingen og får en respekt for demokratiets grundværdier. Den enkelte elev skal udvikle ansvarlighed for løsningen af fælles opgaver og erhverve viden om samfundet og dets historiske forudsætninger.

Et eksempel på samfundsfagsundervisningen på Epos er læringsrollespillet 'Arternes parlament', hvor eleverne får erfaring med, hvad det vil sige at forhandle og gå på kompromis, og træner deres evne til at anskue en sag fra flere synsvinkler.

## **Geografi**

Formålet med undervisningen i geografi er, at eleverne opnår indblik i, hvordan geografi – og geografisk forskning – i samspil med de øvrige naturfag bidrager til vores forståelse af verden. Eleverne skal i geografi tilegne sig færdigheder og viden om grundlæggende naturgivne og kulturskabte forudsætninger for levevilkår i Danmark og den øvrige verden med vægt på forståelse af grundlæggende geografiske begreber, sammenhænge og samfundenes udnyttelse af naturgrundlag og ressourcer.

Geografiundervisning på Epos:

På Epos vil vi gøre geografien levende og nærværende gennem tværfaglige læringsrollespil og simulationer. Eksempler kunne være læringsrollespillet 'Terra Incognita' hvor eleverne, som forskere fra en fremmed verden, skal 'genopdage' og udforske vores fantastiske jord. Eller det tværfaglige forløb 'Now' hvor eleverne med udgangspunkt i 2015 målene i fællesskab skal demonstrere, hvor langt vi er nået siden årtusindeskiftet.

I undervisningen vil der blive lagt stor vægt på at eleverne kan anvende korrekt terminologi og relevante modeller samt, at de bliver i stand til at kommunikere deres geografiske viden til forskellige typer af modtagere.



## Beskrivelser af valgfag

Herunder er en beskrivelse af de valgfag som er planlagt ved starten af skoleåret. De fleste valgfag kører over korte 'rul' af fire ugers varighed. Flere valgfag vil komme til i løbet af året, og denne indholdsplan vil blive løbende opdateret.

# Valgfags rul 5

## Magic the Gathering og sandsynlighedsregning

Kvalificer dine valg i livet (og MtG) igennem sandsynlighedsregning. Dette valgfag handler om, at hvordan man kan træffe beslutninger uden kun at basere det på "jeg synes", "jeg tror", "jeg håber" og "min mavefornemmelse siger mig..". Faget dækker en række matematiske forståelser og begreber om sandsynlighed.

Der undervises i følgende begreber:

1. Peak-End Rule
2. Gambler's Fallacy
3. Insensitivity to Sample Size
4. Selective Perception

Vi vil fokusere på den del af MtG som omhandler Limited Turneringer - altså turneringer hvor man ikke på forhånd har lavet sit deck, men ud fra forskellige modeller skal konstruere et deck af ukendte kort. Med andre ord behøver man ikke have sine egne kort med for at kunne vælge dette valgfag - men en generel forståelse for MtG reglerne vil være at foretrække.

Vi vil både snakke teori og spille MtG - så det kan eventuelt være et supplement til dem som skal spille med i den kommende MtG Sealed Deck Turnering i starten af Februar. Der vil også blive indlagt en tur til Aabenraa og spille kort med andre i deres forening.

Underviser: Bue Halskov

Omfang: Fire lektioner af 110 minutter

## Programmering i Minecraft

*Build a computer, in a computer, in a computer.*

Valgfaget går ud på at lære, at programmering i computerspillet Minecraft. Der opsættes et design team med formålet at planlægge, researche og derefter udføre opbyggelsen af en såkaldt redstone computer i minecraft. Valgfaget træner elevernes evne til at tænke i systemer og danne og opstille systemer, der hænger sammen med andre systemer i lange rækker af produktionskæder.

Faget begynder med et lille system, for at prøve teknikken af. Eleverne lærer, at arbejde sammen, lede og fordele opgaver, samt koordinere forskellige dele processen, der slutteligt, skal hænge sammen og alle led arbejde sammen.

Eleverne udvikler basisfærdigheder, indenfor programmering.

Underviser: Martin Kindberg

Omfang: Fire lektioner af 110 minutter

Fortsætter:

**Worldbuilding**

Underviser: Morten Søndergaard  
Omfang: Fire lektioner af 110 minutter

### **Kostume design**

Underviser: Kamilla Ravnholdt  
Omfang: Fire lektioner af 110 minutter

### **Krigslive**

Underviser: Anton Storm  
Omfang: Fire lektioner af 110 minutter

### **Smedjen**

Underviser: Jakob Stålfinger  
Omfang: Fire lektioner af 110 minutter

### **Mysterierum**

Underviser: Rasmus Wichmann  
Omfang: Fire lektioner af 110 minutter

# Valgfags rul 4

## **Kongens Flugt**

Dette valgfag handler om professionelt rollespilsdesign.

Sønderborg Slot indbyder os til at deltage i udviklingen af et historisk rollespil, sat i renæssancen. De indretter 5 "mysterierum" i slottets kældre, med møbler og gåder. De skriver et plot, der går ud på at spillerne skal finde og befri kong Christian 2. fra det rum, hvori han bliver holdt fanget.

Men der mangler den X-faktor, som kun ægte rollespillere kan give det!

Rummene skal nemlig befolkes med NPC-roller, og der skal skrives baggrund til 2 hold af spillere. I løbet af ét valgfagsrul, så skal vi besøge slottet, researche på renæssancen og skrive roller.

Underviser: Rasmus Wichmann

Omfang: 3 lektioner af 110 minutter (januar) + mulighed for at fortsætte med 4 lektioner af 110 minutter (februar)

## **Krigslive**

I dette valgfag forbereder vi os på at deltage i det store live spil "krigslive 2017". Deltagerne laver kostumer, træner kamp og excercits. Det er ikke obligatorisk, at deltage i live spillet også, men det er en unik mulighed! Her lærer eleverne at samarbejde, som om de var en rigtig militærenhed i middelalderen. De lærer forskellige kommandoer og formationer, som de skal udfører og bevæge sig i, når de er på slagmarken under rollespillet.

På dette valgfag får eleverne masser af frisk luft og fysisk træning. De skal også bruge deres fantasi, når de skal leve sig ind i rollerne og rollespilsverdenen.

Underviser: Rasmus Overgård Jensen

Omfang: Tre lektioner af 110 minutter

## **Byg landskaber til tabletop, rolle- og brætspil**

Eleverne lære at bygge landskaber, bygninger, slagmarker, ruiner, skove, ect. ud af alle mulige forskellige materialer til brug i diverse tabletop spil såsom Warhammer, Warhammer 40k,

Mordheim, ect. Teknikkerne og landskaberne kan også bruges til almindelig bordrollespil. Eleverne

skal benytte sig af billige og lettilgængelige materialer såsom flamingo, vat, pap, sand, maling, ect. og skabe miniature miljøer til de nævnte spil. De lærer at arbejde både sammen om designet og selvstændigt i at udføre de kreative små projekter.

Underviser: Tue Thinggard

Omfang: Tre lektioner af 110 minutter

# Valgfags rul 3

## Murder Mystery

Eleverne skaber hver en rolle, som udspringer fra en historisk tid fra England, London i begyndelsen af 1900-tallet. Ved at samarbejde skal eleverne opklare et mordmysterie.

Eleverne bliver præsenteret for en historie af en spilleder. Ved at spille deres rolle og tale med de roller i historien, skal de løse en række opgaver.

Spillet foregår på engelsk og træner eleverne mundtlige engelske kompetencer og øger deres ordforråd.

Underviser: Anton Stom

Omfang: Seks lektioner af 110 minutter

## Selvforsvar - del 2

Vi arbejder videre med selvforsvar vi har lært i del 1, derudover begynder vi at overføre vores selvforsvar til noget man kan bruge i live rollespil, særligt fokus på blokader og udfald.

I valgfaget modtager eleverne træning i styrke og kondition, samt bliver introduceret for fægteteknikker fra middelalderen.

Underviser: Martin Kindberg

Omfang: Seks lektioner af 110 minutter

## eSport - part 2

Gennem samarbejdsorienterede computerspil skal eleverne beskæftige sig med emnet: Hvad kendetegner det gode team? Eleverne bliver præsenteret for forskningsresultater der dokumenterer, hvad kommunikationen betyder for godt samarbejde. Desuden vil computerspillene blive brugt som afsæt til at tale om, hvad der kendetegner godt lederskab. Dette valgfag fokuserer særligt på World of Warcraft og teamstrategier til dette spil og denne genre.

Underviser: Bue Halskov

Omfang: Seks lektioner af 110 minutter

## Kostume design - part 2

Eleverne lærer, at designe, planlægge og sy kostumer til forskellige rollespil og tidsaldre. Eleverne lærer basisteknikker indenfor syning, tegne og klippe mønstre, samt nogle principper om hvordan kostumer udvikles og færdiggøres.

Eleverne arbejder frem mod, at skabe et selvstændigt og færdigt produkt.

Underviser: Kamilla Ravnholt

Omfang: Seks lektioner af 110 minutter

## **Skuespilteknik**

Her undervises i den amerikanske Ivana Chubbuck-metode, som er en række teknikker til at arbejde med rollens scene-mål og intention, der giver skuespillet mere liv og intensitet. Igennem impro-øvelser, går vi i dybden med Meisner-teknikker, der øver evnen til at lytte og reagere følelsesmæssigt naturligt på de andre spillere.

Eleverne lære mere avancerede skuespilteknikker og arbejder med at udtrykke naturlige følelsesmæssige reaktioner. Øvelserne træner samarbejde, aktiv lytning og fantasi.

Omfang: Seks lektioner af 110 minutter.

Underviser: Mads Lund

## **Workshop om live-rollespil**

På dette valgfag arbejder eleverne sammen med underviseren om at udvikle "Estros - live"-spillet, som er et månedligt live-rollespil, der også er åben for tidligere elever og andre rollespillere.

Eleverne lærer, at bygge en verden og et system op. De skal bruge matematiske færdigheder til at udvikle selve systemet, samt deres fantasi til at bygge den verden op, hvori rollespillet foregår. Der vil være en del kreativ skrivning og idéudvikling.

Eleverne bliver introduceret for en række kreative samarbejdsprocesser.

Omfang: Seks lektioner af 110 minutter.

Underviser: Morten Gøgler

## **Byg dit eget brætspil**

I spildesign tager vi fat på de grundlæggende principper bag kendte og ukendte spil.

Du lærer at bygge og teste dine egne brætspil. Du lærer at udvikle din idé til et produkt andre kan have sjov med.

Du vil opnå kendskab til alt fra prototyping og regelskrivning, til pitching, crowdfunding og professionel udgivelse.

Omfang: Seks lektioner af 110 minutter.

Underviser: Emil Larsen

# **Valgfags rul 1 og 2**

## **Smedjen**

I dette valgfag laver eleverne rekvisitter af metal til rollespil og cosplay. Eleverne lærer grundlæggende smedeteknikker og undervisningen leder frem mod et produkt, som eleven selv har stor indflydelse på, hvad skal være.

Underviser: Jakob Kjøl 'Staalfinger'.

Omfang: Fire lektioner af 110 minutter

## **eSport**

Gennem samarbejdsorienterede computerspil skal eleverne beskæftige sig med emnet: Hvad kendetegner det gode team? Eleverne bliver præsenteret for forskningsresultater der dokumenterer, hvad kommunikationen betyder for godt samarbejde. Desuden vil computerspillene blive brugt som afsæt til at tale om, hvad der kendetegner godt lederskab.

Underviser: Bue Halskov

Omfang: Fire lektioner af 110 minutter

## **Drama & Impro workshop**

I denne workshop arbejder eleverne med en række teknikker til impro teater og skuespilteknikker. De arbejder med metoder til at skabe improviserede scener, skabe dynamik i deres spil, samt at øve sociale situationer.

Underviser: Mads Lund

Omfang: Fire lektioner af 110 minutter

## **Skab din egen rollespilsverden**

I dette valgfag skal eleverne opbygge et fantasy-univers fra bunden. Der skal tegnes landkort, verdens politiske og økonomiske systemer skal beskrives og der skal digtes legender som giver universet dybde. Disse verdner kan senere bruges til at skabe fortællinger, noveller eller rollespil.

Underviser: Morten Petersen

Omfang: Fire lektioner af 110 minutter

## **First Lego League**

Eleverne trænes i at bygge robotter, programmering og arbejde sammen i teams. First Lego League er et teknologiprojekt for børn og unge i alderen 10-16 år. Hvert år kommer en ny og inspirerende opgave, som FLL-holdene skal løse med opfindsomhed og kreativitet inden for kategorierne: Forskningsopgave, markedsføring/præsentation, robotprogrammering og teamprofilering. Eleverne træner sammen og forberede sig til at deltage i konkurrencen.

Underviser: Mia Larsen

Omfang: Fire lektioner af 110 minutter. Desuden vil der være lektier og møder i fritiden.

## **Selvforvar**

Eleverne trænes i teknikker, som er inspireret af den amerikanske Kenpo kampsport. Faget fokuserer på fysisk træning, koordination, opbygning af kondition, muskelstyrke og teknik.

Underviser: Martin Kindberg

Omfang: Fire lektioner af 110 minutter

## **Fortælling & performance**

Eleverne trænes i fortælleteknikker og øves i performance foran større forsamlinger. Der øves fortælle- og retorik-teknikker, samt teater øvelser til performance og formidling.

Faget slutter af med en ekskursion til fortællefestivalen i Nørre Vosborg, hvor eleverne for mulighed for at optræde foran et publikum.

Undervisere: Mads Lund & Anton Storm

Omfang: Fire lektioner af 110 minutter

## **Steampunkgadgets**

Eleverne lærer, at bygge og konstruere ting, redskaber og probs ud af gammelt legetøj, som kan bruges til rollespil og teater. De lærer at sætte materialer sammen, at sy og bygge teater-remedier af høj kvalitet. De arbejder med lak, spraymaling, fimo, glimmer, læder, fjer og gammelt legetøj. Faget øver deres praktiske kreative evner og færdigheder.

Underviser: Kamilla Ravnholt

Omfang: Fire lektioner af 110 minutter

## **Avancerede fysikforsøg**

I dette valgfag lærer eleverne fysikken bag en række tekniske og avancerede fysikforsøg, som f.eks. en appelsinkanon, der skyder via lufttryk.

Underviser: Martin Kindberg

Omfang: Fire lektioner af 110 minutter

## **Kreativt skriveværksted**

Eleverne lærer teknikker til at skabe forskellige typer af tekster: prosa, lyrik, rollespil, ect. Eleverne skriver på deres egne tekster og modtager undervisning og opbygning af tekster, handlinger, berettermodellen, spændingskurven, at skabe dialoger, og karakterbeskrivelser.

Underviser: Mads Lund & Anton Storm

Omfang: Fire lektioner af 110 minutter

## Inklusion på Epos

På Epos er det vores mål at give elever i faglige eller sociale vanskeligheder en oplevelse så tæt på oplevelsen af normalundervisning, som det er muligt, så de får mod på at færdiggøre deres skolegang og fortsætte med en ungdomsuddannelse. For at dette kan lykkes, kræver det støtte til eleverne før, under og efter selve undervisningsaktiviteten. Vi har valgt at iværksætte følgende:

**Mindre hold og 1 ekstra faglærer i al undervisning:** På en typisk skole ville vores 68 elever blive delt i 3 klasser med i alt 3 lærere, men vi har valgt at skemalægge en ekstra faglærer og dele eleverne i 4 mindre hold af ca. 16-17 elever for at skabe bedre betingelser for social og faglig inklusion i læringsfællesskabet. Vi har elever, der bøvler med social angst, autismespektrumforstyrrelser og faglige vanskeligheder, og har erfaret at mindre hold er nødvendige for, at de tør deltage i undervisningen og byde ind mundtligt; at de kan få arbejdsro og holde koncentrationen; og at de kan få tilstrækkelig hjælp, så de dermed kan deltage aktivt og mere fulgyldigt i læringsfællesskabet.

**3 støttelærere i den monofaglig undervisning:** I cirka 2/3 af vores undervisningstid har monofaglig undervisning, hvor eleverne forfølger de lærerdefinerede samt deres selvvalgte læringsmål gennem klasseundervisning, gruppearbejde og brug af webbaserede læringsplatforme (fx Khan Academy, Duolingo, iDansk).

- For elever, der har svært ved faget, vil støttelærerne hjælpe ved at stille stilladserende spørgsmål, gennemgå stoffet på alternative måder, hjælpe med research, og samarbejde om opgaveløsningen - alt afhængig af undervisningens form, indhold og sværhedsgrad i den pågældende lektion.
- For elever, der har svært ved at "læse mellem linjerne" i kommunikation, vil støttelærerne gentage og "oversætte" fællesbeskeder med dem på tomandshånd, så mål, regler og rammer for opgaver eller aktiviteter bliver helt tydelige (så spørgsmål som "Hvad skal jeg præcist lave? Hvorfor skal jeg lave det? Hvor længe?" osv. bliver helt tydelige), og så de forstår, hvad det konkret betyder for dem.
- For elever, der har svært ved at danne sig overblik og planlægge skolearbejdet (typisk ved større, abstrakte og/eller individuelle opgaver), så vil støttelærerne hjælpe dem med at lave konkrete planer med tidsangivelser ("først gør jeg A i 10 min, så B i 5 min, så C i 5 min..."); fastholde eleverne i opgaven, hvis de går i stå; samt hjælpe dem til at tjekke og overholde tiden.

**3 støttelærere i tværfaglige temaforløb:** Med inspiration fra Østerskov Efterskole har vi organiseret eftermiddagens undervisning som en slags avancerede emneuger, hvor eleverne hver uge tildeles en aktiv rolle i en ramme hentet fra historien, litteraturen eller det omgivende samfund. Det gør lærestoffet relevant, meningsfuldt og brugbart for eleverne, og det giver eleverne et alibi og nogle støttende rammer til at prøve sig frem med nye måder at lære og være på - uden at man virker dum eller bliver til grin overfor de andre. Temaforløbene er typisk organiseret som problembaseret gruppearbejde, hvor eleverne skal arbejde sammen om at løse opgaver og udfordringer, som lærerne stiller dem gennem forløbet, samt løbende interagere med de andre elever, lærere og spilverdenen gennem de roller og relationer, som forløbslederen på forhånd har defineret for eleverne. Eleverne er ikke opdelt i klassetrin, men bliver løbende inddelt i nye grupper ud fra, hvad der giver bedst mening ift. deres læring og ift. ugens temaforløb.

- For elever, der har svært ved at aflæse og tolke andres intentioner og samspil, og som bliver stressede, når de ikke forstår (eller når de misforstår), hvad der sker, vil støttelærerne guide eleverne tæt i kommunikation og samarbejde, så de kan blive bedre til at forstå og navigere i disse interaktioner; samt støtte de grupper, som de er med i, til en god arbejdsproces, så de får de bedst mulige betingelser for at trives og bidrage i undervisningen.
- For elever, der har svært ved at koncentrere sig om de faglige opgaver i temaforløbene, vil støttelærerne også guide dem på samme vis som i den monofaglige undervisning.

## **Fantasmos camps**

Fantasmos rollespilscamp afholdes i sommerferien. Den er åben for skolens elever såvel som deltagere udefra, og afholdes som kort kursus under efterskoleloven.

### **Slutmål**

Campen sigter mod at give deltagerne de følgende kvaliteter med hjem.

- En øget glæde ved- og evne til- at udtrykke sig og formulere sig sprogligt i en gruppe.
- Inspiration til i stigende grad at tage lederskab, blandt andet ved at planlægge samt lede rollespilsaktiviteter for andre deltagere.
- Erfaringer med hvad det vil sige at styre en kreativ proces frem mod et produkt, der kan deles med andre.
- Oplevelsen af at være en del af et fællesskab, som hylder mangfoldighed.
- Erfaringer med at samarbejde, og være en harmonisk del af en gruppe.
- Erfaringer med værdsættelse og anerkendende kommunikation.

### **Campens indhold og form**

En camp indeholder blandt andet følgende aktiviteter:

- 'Rystesammen' aktiviteter og fysiske samarbejdslege.
- Teatersport og træning i improvisation. Undervisning i samarbejde, rolleindlevelse, og dét, at opbygge en fiktiv karakter.
- Skriveværksted, og workshops om, hvordan man forbereder og leder et rollespil.
- Rollespil i forskellige former. Udendørs og indendørs, live-rollespil og bordrollespil, fiktive og virkeligheds-baserede.
- Idræt og udendørs dyste.
- Praktiske tjanser i køkkenet.
- Fællessamlinger, med mulighed for at dele 'highlights'/vigtige oplevelser fra dagen.



## Standard ugeskema for en Fantasmos camp

	Søndag	Mandag	Tirsdag	Onsdag	Torsdag	Fredag	Lørdag
8.30		Morgenmad	Morgenmad	Morgenmad	Morgenmad	Morgenmad	Sov længe
9.30		Pause	Pause	Pause	Pause	Pause	9.00-9.30: Morgenmad
10.00		10-12. Workshop: Samarbejde og rolleindlevelse	Blok A	Blok A	Blok A	Blok A	9.30 Kampen mod kaos. Derefter fælles afrunding.
13.00		Frokost	Frokost	Frokost	Frokost	Frokost	12.30 frokost
14.00		Siesta	Siesta	Siesta	Siesta	Siesta	13.00 vi ses!
15.00	Ankomst 15.30: Ryste-sammen lege	Svedblok	Blok B	Svedblok	Blok B	Svedblok	
16.00		Pause	pause	Pause	pause	Pause	
17.00	Aftensmad	Aftensmad	Aftensmad	Aftensmad	Aftensmad	Aftensmad	
18.00	Pause	Pause	pause	Pause	pause	Pause	
18.30 ca.	Blok C	Blok C	Blok C	Blok C	Blok C	Blok C	
21.00	Aftenthe	Aftenthe	Aftenthe	Aftenthe	Aftenthe	Aftenthe	
21.15	Blok C fortsat	Blok C fortsat	Blok C fortsat	Blok C fortsat	Blok C fortsat	Blok C fortsat	
23.00	Aftensamling	Aftensamling	Aftensamling	Aftensamling	Aftensamling	22.30 Aftensml	
23.45	Godnat	Godnat	Godnat	Godnat	Godnat	Godnat	

### Campens struktur: Open Space

En stor del af campen er struktureret via et Open Space princip. Det betyder, at lærere såvel som deltagere to gange om dagen har mulighed for at udbyde en aktivitet. Aktiviteten vil typisk være et liverollespil, et bordrollespil eller en workshop i at blive en bedre rollespiller eller spilleleder. På cosplay-rollespils camps bliver der desuden udbudt cosplay-relaterede aktiviteter såsom sminkeworkshop, photoshoot eller japansk madlavning. Der vil typisk være mellem 4-8 aktiviteter at vælge mellem i hver aktivitetsblok, og holdstørrelserne varierer typisk fra 4-30 deltagere, alt efter hvad en given aktivitet kan rumme. Deltagerne melder sig på de udbudte aktiviteter efter interesse.

## Fordeling af undervisningstimer og pædagogisk tilrettelagt samvær

### Undervisning ud over Open Space aktivitetsblokke:

Ryste-sammen lege første dag: 1,5 time

Workshop om samarbejde og rolleindlevelse: 2 timer

Aftensamlinger: 3,5 timer

'Svedblok': 3 timer

Kampen mod kaos: 2 timer

Fælles afrunding: 1 time

**I alt: 13 timer**

### Open Space aktivitetsblokke

A blokke: 12 timer

B blokke: 2 timer

C blokke: 26,5 timer

**I alt 40,5 timer** – heraf vil en væsentlig andel af timerne – omtrent en til to tredjedele – være aktivitetsblokke, der er ledet af en lærer.

## Forklaring til skemaets indholdselementer

**Ryste-sammen lege:** Samarbejdsopgaver, icebreakers, diskussioner i små grupper af emner som 'hvad er en god rollespiller'.

**Workshops:** Se uddybet beskrivelse nedenfor.

**Aftensamlinger:** Aktiviteter som: Fortæl et highlight fra et af dagens rollespil; fortæl en historie fra din dag; visualisering og gættekonkurrence til et stykke musik, der er valgt af en lærer eller deltager. Legen 'avisboden': Præsenter en karakter du har spillet i løbet af dagen, og digt en minihistorie om karakteren sammen med aktivitetslederen.

**Svedblok:** Idrætsaktiviteter ude og inde. F.eks. fægteturnering eller levende counterstrike med nerf guns.

**Kampen mod kaos:** Rengørings-rollespil. Der holdes fælles brainstorm om, hvilke kvaliteter der skaber en god task-force. Deltagerne deles op i grupper og nogle udnævnes til 'kaptajner' i 'kampen mod kaos'. Der spilles dramatisk musik under selve rengøringen og til sidst samles vi til fælles debriefing, hvor kaptajnerne kan fremhæve de 'indsatsstyrker' der har gjort en særlig god indsats.

**Fælles afrunding:** Campen afsluttes med et lille forløb hvor vi med lukkede øjne og til musik laver en guidet visualisering af campen der er gået. Derefter udfyldes der evalueringssedler efterfulgt af mundtlig evaluering. Til sidst en afrundende dyst for at kåre campens ninjamester.

### Uddybende eksempel: Undervisning i samarbejde og rolleindlevelse

Gennem en sketch demonstrerer en gruppe arrangører, hvilke former for adfærd, der kan forringe samarbejdet i en rollespilsgruppe og forringe kvaliteten af den fælles historie. Eksempler på negativ adfærd kunne være 'den initiativløse spiller' eller 'den impulsstyrede spiller'.

Derefter bliver deltagerne delt op i mindre grupper og diskuterer, hvad der gik galt i sketchen, og hvordan gode rollespillere/team-spillere kunne have grebet situationen anderledes an. (F.eks. 'vær aktive i at inddrage den forsigtige spiller', 'giv plads', 'vær tro mod fortællingens genre', 'skab en karakter der har personlighedsmæssige nuancer og en interessant forhistorie, i stedet for at være en kliché'). Konklusionerne samles op i plenum. Gennem den efterfølgende diskussion opbygges et fælles ordforråd vedrørende samarbejde og dramaturgi, som spilledere og deltagere kan referere til gennem resten af campen.

Gennem aktiviteten opbygger deltagerne samarbejdsfærdigheder som er alment anvendelige – både i og udenfor rollespil.

### **Uddybende eksempel: Undervisning i at skrive og lede et rollespil**

Deltagerne undervises i teknikker til at udvikle og lede et rollespil. Gennem visualisering til musik støttes deltagerne i at skabe fantasifulde rammer for deres fortælling. Vi benytter udvidede beretter-modeller til at diskutere, hvilke byggeblokke der skal til at skabe en interaktiv fortælling. Vi taler om vigtigheden af at spilpersonerne har både kortsigtede og langsigtede mål, der kan drive handlingen fremad og give historien dybde. Vi taler om hvordan spillederen digter et plot som er tilpas åbent til, at spillerne kan være med til at påvirke fortællingens gang. Vi taler om arketypernes (f.eks. 'skurken' eller 'tricksteren') betydning for fortællingen, og drager paralleller til kendte film og bøger.

Gennem øvelser i mindre grupper afprøver deltagerne forskellige spilleder-værktøjer, og får øjeblikkelig feedback, som de kan tage med sig hjem og bruge i den ofte meget tidskrævende proces det er at skrive et helstøbt rollespils-scenarie.

### **Uddybende beskrivelse: Hvad sker der i et rollespil?**

Inden rollespillet begynder ligger der typisk adskillige timers forberedelse hos spillederen, som skriver en historie, tegner landkort, læser – ofte komplicerede og engelsksprogede - regelbøger og til tider udvikler sit eget regelsystem. Der vil ofte også være research arbejde i forhold til den historiske periode eller den setting som spillet foregår i.

Til tider skal spillerne – og ikke kun lederen - også forberede sig inden et rollespil, f.eks. ved at skrive en baggrundshistorie til deres karakter, og skabe 'relationer' i form af fælles forhistorie og adfærdskodeks i forhold til de andre spillere.

Når spillet begynder forløber spillet som en fælles fortælling når det er 'bordrollespil', og som et slags 'teaterstykke uden publikum' når det er liverollespil.

Nogle rollespil foregår i et fantasifuldt univers, f.eks. inspireret af fantasy, science fiction eller krimigenren. Andre rollespil foregår i en realistisk setting. Det kan f.eks. være rollespil hvor man spiller en dansk politiker der forhandler med andre politikere om den næste finanslov. Eller det kan være rollespil hvor man spiller en af filosofen Søren Kirkegaards mennesketyper (spidsborgeren, æstetiker osv.) og derigennem undersøger, hvordan de reagerer i forskellige situationer.

Rollespillet slutter som regel med en evaluering, hvor spillerne giver feedback til spillederen, og spillederen beder om input i forhold til eventuelle forbedringer af rollespillet eller regelsystemet.

### **Livsoplysning, folkelig oplysning og demokratisk dannelse**

Deltagerne har en stor grad af medindflydelse på indholdet af en fantamos camp.

Tilbagevendende såvel som nye deltagere har mulighed for selv at udbyde og lede aktiviteter, idet de kan melde sig som spilledere eller medarrangører i en eller flere spilblokke. Det giver medejerskab, og deltagerne erfarer, at deres bidrag har betydning for fællesskabet.

## Epos camps

Epos camps afholdes i efterårsferien og vinterferien. Epos camps er primært målrettet potentielt kommende elever, og afholdes som korte kurser (4-døgns kurser) under efterskoleloven.

### Slutmål

Campen sigter mod at give deltagerne de følgende kvaliteter med hjem.

- En øget glæde ved- og evne til- at udtrykke sig og formulere sig sprogligt i en gruppe.
- Inspiration til i stigende grad at tage lederskab, blandt andet ved at planlægge samt lede rollespilsaktiviteter for andre deltagere.
- Erfaringer med hvad det vil sige at styre en kreativ proces frem mod et produkt, der kan deles med andre.
- Oplevelsen af at være en del af et fællesskab, som hylder mangfoldighed.
- Erfaringer med at samarbejde, og være en harmonisk del af en gruppe.
- Erfaringer med værdsættelse og anerkendende kommunikation.

### Campens indhold og form

En camp indeholder blandt andet følgende aktiviteter:

- 'Rystesammen' aktiviteter og fysiske samarbejdslege.
- Faglig legende undervisning. Blandt andet simulationsspil og læringsrollespil inspireret af Epos' daglige pædagogik.
- Kreative workshops som f.eks.: Teatersport, fortællerværksted, spilleleder-workshop, kreativt værksted/cosplay med mere.
- Rollespil i forskellige former. Udendørs og indendørs, live-rollespil og bordrollespil, fiktive og virkeligheds-baserede.
- Idræt og udendørs dyste.
- Praktiske tjanser i køkkenet.
- Fællessamlinger, med mulighed for at dele 'highlights'/vigtige oplevelser fra dagen.

## Standard ugeskema for en Epos camp

	Mandag	Tirsdag	Onsdag	Torsdag	Fredag
8.00		Morgenmad	Morgenmad	Morgenmad	
8.30		Samling	Samling	Samling	8.30 Morgenmad
9.00		Faglig legende undervisning - tre spor	Faglig legende undervisning - tre spor	Faglig legende undervisning - tre spor	Kampen mod kaos! (Rollespils-rengøring)
12.00		Frokost	Frokost	Frokost	12.30 Frokost og afsked
13.00	Ankomst, indkvartering rundvisning	Siesta	Siesta	Siesta	
14.00 - 16:00	14.30 Ryste-sammen lege	Workshops	Workshops	Workshops	
16.30		Svedblok, levende Counter Strike	Svedblok	Svedblok	
17.30	Aftensmad	Aftensmad	Aftensmad	Festmiddag	
18.00	Pause	Pause	pause		
18.30 ca.	Rollespil mm.	Rollespil - åbent udbud	Rollespil - åbent udbud	Show <i>Zombie-Live</i>	
22.00	Aftensamling	Aftensamling	Aftensamling	Aftensamling	
22.30	Godnat	Godnat	Godnat	Godnat	

### Aftnernes struktur: Open Space

Aftnerne er struktureret via et Open Space princip. Det betyder, at lærere såvel som deltagere har mulighed for at udbyde en aktivitet. Det kan f.eks. være aktiviteter som liverollespil, bordrollespil, dans eller en kreativ workshop. På cosplay-rollespils camps bliver der desuden udbudt cosplay-relaterede aktiviteter såsom sminkeworkshop, photoshoot eller japansk madlavning.

Der vil typisk være mellem 4-8 aktiviteter at vælge mellem i hver aktivitetsblok, og holdstørrelserne varierer typisk fra 4-30 deltagere, alt efter hvad en given aktivitet kan rumme. Deltagerne melder sig på de udbudte aktiviteter efter interesse.

## Forklaring til skemaets indholdselementer

**Ryste-sammen lege:** Samarbejdsopgaver, icebreakers, diskussioner i små grupper af emner som 'hvad er en god rollespiller'.

**Workshops:** Se uddybet beskrivelse nedenfor.

**Aftensamlinger:** Aktiviteter som: Fortæl et highlight fra et af dagens rollespil; fortæl en historie fra din dag; visualisering og gættekonkurrence til et stykke musik, der er valgt af en lærer eller deltager. Legen 'avisboden': Præsenter en karakter du har spillet i løbet af dagen, og digt en minihistorie om karakteren sammen med aktivitetslederen.

**Svedblok:** Idrætsaktiviteter ude og inde. F.eks. fægteturnering eller levende counterstrike med nerf guns.

**Kampen mod kaos:** Rengørings-rollespil. Der holdes fælles brainstorm om, hvilke kvaliteter der skaber en god rengørings task-force. Deltagerne deles op i grupper og nogle udnævnes til 'kaptajner' i 'kampen mod kaos'. Der spilles dramatisk musik under selve rengøringen og til sidst samles vi til fælles debriefing, hvor kaptajnerne kan fremhæve de 'indsatsstyrker' der har gjort en særlig god indsats.

**Fælles afrunding:** Campen afsluttes med et lille forløb hvor vi med lukkede øjne og til musik laver en guidet visualisering af campen der er gået. Derefter udfyldes der evalueringssedler efterfulgt af mundtlig evaluering. Til sidst en afrundende dyst for at kåre campens ninjamester.

### Uddybende eksempel: Undervisning i at skrive og lede et rollespil

Deltagerne undervises i teknikker til at udvikle og lede et rollespil. Gennem visualisering til musik støttes deltagerne i at skabe fantasifulde rammer for deres fortælling. Vi benytter udvidede beretter-modeller til at diskutere, hvilke byggeblokke der skal til at skabe en interaktiv fortælling. Vi taler om vigtigheden af at spilpersonerne har både kortsigtede og langsigtede mål, der kan drive handlingen fremad og give historien dybde. Vi taler om hvordan spillelederen digter et plot som er tilpas åbent til, at spillerne kan være med til at påvirke fortællingens gang. Vi taler om arketypernes (f.eks. 'skurken' eller 'tricksteren') betydning for fortællingen, og drager paralleller til kendte film og bøger.

Gennem øvelser i mindre grupper afprøver deltagerne forskellige spilleleder-værktøjer, og får øjeblikkelig feedback, som de kan tage med sig hjem og bruge i den ofte meget tidskrævende proces det er at skrive et helstøbt rollespils-scenarie.

### Uddybende beskrivelse: Hvad sker der i et rollespil?

Inden rollespillet begynder ligger der typisk adskillige timers forberedelse hos spillelederen, som skriver en historie, tegner landkort, læser – ofte komplicerede og engelsksprogede - regelbøger og til tider udvikler sit eget regelsystem. Der vil ofte også være research arbejde i forhold til den historiske periode eller den setting som spillet foregår i.

Til tider skal spillerne – og ikke kun lederen - også forberede sig inden et rollespil, f.eks. ved at skrive en baggrundshistorie til deres karakter, og skabe 'relationer' i form af fælles forhistorie og adfærdskodeks i forhold til de andre spillere.

Når spillet begynder forløber spillet som en fælles fortælling når det er 'bordrollespil', og som et slags 'teaterstykke uden publikum' når det er liverollespil.

Nogle rollespil foregår i et fantasifuldt univers, f.eks. inspireret af fantasy, science fiction eller krimigenren. Andre rollespil foregår i en realistisk setting. Det kan f.eks. være rollespil hvor man spiller en dansk politiker der forhandler med andre politikere om den næste finanslov.

Eller det kan være rollespil hvor man spiller en af filosofen Søren Kirkegaards mennesketyper (spidsborgeren, æstetiker osv.) og derigennem undersøger, hvordan de reagerer i forskellige situationer.

Rollespillet slutter som regel med en evaluering, hvor spillerne giver feedback til spillederen, og spillederen beder om input i forhold til eventuelle forbedringer af rollespillet eller regelsystemet.

### **Livsoplysning, folkelig oplysning og demokratisk dannelse**

Deltagerne har en relativt stor grad af medindflydelse på indholdet af en Epos camp. Tilbagevendende såvel som nye deltagere har mulighed for selv at udbyde og lede aktiviteter, idet de kan melde sig som spillere eller medarrangører i en eller flere spilblokke. Det giver medejerskab, og deltagerne erfarer, at deres bidrag har betydning for fællesskabet.