

Underviserroller i et eksternt læringsmiljø

Denne artikel stiller skarpt på brugen af underviserroller i eksterne læringsmiljøer. Gennem et konkret eksempel fra et undervisningsforløb i H.C. Andersens Hus i Odense præsenterer artiklen fire specifikke underviserroller og giver et indblik i, hvordan man kan skifte mellem dem, og hvilke pædagogiske potentialer, det rummer.

Af: Museum Odense &
Skoletjenesten
- videncenter for
eksterne læringsmiljøer

H · C ·
ANDERSENS HUS



Til undervisningen i Ville Vau, H.C. Andersens Hus er der på baggrund af museets særlige genstandsfelt og undervisningsmetoder udviklet fire roller, der skal sikre en tydelig struktur og deltagelsesmuligheder for alle børn. De fire roller er Informanten, Facilitatoren, Fortælleren og Den legende voksne. Hver rolle er klart defineret i et rollekatalog, og danner derigennem fundament for undervisningens opbygning samt oplæring af undervisere. I løbet af et undervisningsforløb positionerer underviseren sig i de for skellige roller afhængigt af, hvilke pædagogiske eller didaktiske intentioner, der er på spil.

SMÅ SKRIDT, STORE EVENTYR

En flok børnehaveklasseelever gør deres entré i børneuniverset Ville Vau i H.C. Andersens Hus i Odense. Sammen med deres to pædagoger skal de i dag følge forløbet "Små skridt, store eventyr". Underviseren tager imod dem og får dem placeret på trappen ved indgangen. Her byder underviseren velkommen og præsenterer dagens program. Han fortæller, at eleverne i dag skal arbejde som H.C. Andersen – de skal nemlig bruge deres fantasi. Han uddyber:

"Vi skal nå tre forskellige ting i dag. I skal høre et eventyr, hvor jeg er fortælleren, og I er mine publikummer. I skal lege i vores eventyrland og her bestemmer I selv, hvordan I leger og med hvad. Til sidst skal vi finde på historier sammen, hvor vi bruger de ideer, I fik i jeres lege. Det betyder, at I nogle gange skal lytte til mig, andre gange skal jeg lytte til jer, og helt andre gange skal vi tale, lege og hygge sammen. Jeg skal nok sige til og fortælle, hvornår vi skal hvad, så I ikke er i tvivl."

Første ting, underviseren beder eleverne om, er at stille sig i en lang række, så de nærmest forestiller en lang slange. Alle elever stiller sig op, og slangen begynder langsomt at bevæge sig ned ad trappen til børneuniverset.

I børneuniverset bliver alle elever bedt om at sætte sig på gulvet enten på store grønne åkandepuder eller grå bløde pudesten. Herfra kan elevernes øjne gå på eventyr i et iscenesat rum med dæmpet belysning, hvor der både er en træhule, en sø med båd, en bagerbutik, et slot, et postkontor, en fin karet med hest og en masse kostumer i skinnende farver.

Nu begynder underviseren at fortælle eleverne eventyret om Nattergalen. Undervejs i fortællingen spørger underviseren fx eleverne om "Hvordan ser Kejseren ud,

når han er sur?" Der er stille et øjeblik, og så begynder nogle elever at række hånden op, mens andre rejser sig op, tramper i gulvet, rynker brynene og sætter armene i siden. Efter lidt tid får underviseren stoppet deres deltagelse med et "Tak skal I have", og han fortsætter eventyret om Nattergalen.

"Hvordan tror I Nattergalen har det nu?",

Artiklen er blevet til i et samarbejde mellem Museum Odense og Skoletjenesten – videncenter for eksterne læringsmiljøer. Den tager bl.a. udgangspunkt i en observation af undervisningsforløbet "Små skridt, store eventyr" i H.C. Andersens Hus foretaget af Skoletjenesten. Læs mere om undervisning i H.C. Andersens Hus [her](#).

spørger underviseren, da kejseren får den mekaniske nattegal i gave. Eleverne byder ind med følelser som ked af det, misundelig og alene, men også at nattegalen nu er fri og måske kan slippe væk fra sit fangenskab. Underviseren fortæller videre, at alle er så optaget af den mekaniske nattegal, at ingen opdager, at den rigtige nattegal er fløjet afsted.

Fortællingen er slut, og eleverne får lov til at lege i det eventyrland, de har siddet og kigget på, mens de hørte om nattegalen. Nogle børn klæder sig straks ud, andre leger i butikkerne, ved søen eller i træhulen. Underviseren leger ikke med, men kan godt finde på at stikke hovedet ind i et hus og spørge konkret ind til "Hvem bor her?"

Efter noget tid samler underviseren igen eleverne og spørger ind til, hvilke personer de har været i legen. Der er mange personer i spil; nattegale, dinosaurer, bagere og postbude. En elev legede en tyv, der stjal nøgler. Nu beder underviseren eleverne om hjælp til at lave deres eget fælles eventyr. Han improviserer en fortælling og beder eleverne om hjælp med rollerne undervejs.

Undervejs spørger underviseren fx eleverne "Hvad kunne soldaten sige?", og han beskriver aktiviteten for dem og kommer med idéer til, hvordan de kan gribe den an. I løbet af fortællingen udvikler eventyret og karaktererne sig, og underviseren improviserer og leger med på baggrund af elevernes input. En elev er en tyv med nøgler, og sammen finder underviseren og børnene på, at alle andre er i bure, som tyven skal låse op med sine nøgler. Tyven vil ikke låse op, men løber afsted.

Underviseren afslutter forløbet med at understrege, at eleverne sammen har lavet deres helt eget eventyr, og at de ved at bruge deres fantasi har arbejdet ligesom H. C. Andersen.

SKIFT MELLEM UNDERVISERROLLER

I undervisningscasen starter underviseren som Informanten, hvor eleverne bliver præsenteret for dagens program. Derefter påtager underviseren rollen som Fortæller, og undervejs i fortællingen veksler han mellem rollen som Fortæller og Facilitator, da han rammesætter forskellige øvelser for eleverne og understøtter deres dialog og bidrag. Rollen som Den legende voksne kommer især til udtryk, når underviseren laver et eventyr sammen med eleverne. Her leger underviseren med på elevernes idéer samtidig med, at han styrer eleverne videre i udviklingen af fortællingen.

De fire roller skaber en meget tydelig underviser, og de hjælper til at definere opgaver, som alle kan deltage i. Eleverne bliver gjort trygge i det, de skal – også de elever, som har udfordringer med at stå frem for andre. Samtidig skaber rollerne rammerne for, at eleverne kan opleve og undersøge rummet, og på den måde får alle elever lige mulighed for at gøre deres egne erfaringer med det sanselige univers. De erfaringer kan de tage med sig ind i det improviserede eventyr sammen med underviseren. Rollerne skaber ligeledes en ramme for underviseren, som giver tryghed og ro i at underviser forskellige børnegrupper.

SPØRGSMÅL TIL DIN PRAKSIS

Rollerne til undervisningen i Ville Vau er udviklet på baggrund af museets genstandsfelt og undervisningsmetoder, så rollerne passer til stedet. Ved hjælp af et eller flere af nedenstående spørgsmål kan du reflektere over din egen praksis og undersøge, hvilke roller der passer til din undervisning og dit genstandsfelt:

- Hvilken rolle bruger du mest i din undervisning?
- Hvad kan det gøre ved elevernes deltagelse, at man er i en rolle?
- Hvilken rolle udfordrer dig mest? Hvorfor?
- Hvordan kan du eksperimentere med nye eller andre roller i din undervisning?