

Fagøkt: Samtaler med barn

Planlagte samtaler (3 av 4)

Barneskole 1.- 7. trinn og SFO



Program 45 min

1. Innledning: Bakgrunn og målsettinger
2. Pusteøvelse (3 min)
3. Se videoforedrag (7 min)
4. Rollespill i par (15 min)
5. Refleksjonsøvelse (5 min)
6. Lek (10 min)
7. Vi oppsummerer sammen i ringen (5 min)
8. Avslutning



Materiell

- Utstyr til å vise video fra nett (projektor/skjerm/høyttaler/lydkabel)
- Ferdig kopierte gruppeoppgaver (*eget vedlegg*)
- Ark og blyant til evt. Notater, evt. Gulelapper
- Plass til å sitte i grupper og i ring
- Et stort kosedyr/pute/badeball

Innholdsbeskrivelse

Denne fagøkten skal bidra til økt kompetanse i samtaler med barn. Vi må bli flinkere til å utforske barns fortellinger, og gå inn i det konkrete, i følelsene, i hvordan det må ha vært. Vi har lov å spørre konkrete spørsmål til det barnet selv har fortalt- eller vist. Voksne lager åpningen, gir plass, og følger barnet. Klarer vi å lage en hellig stund av medopplevelse?

Læringsmålene, filmen og refleksjonsoppgavene er utarbeidet av KORUS og er hentet fra: <https://korus.no/verktøy-og-kartlegging/videoundervisning-samtaler-med-barn>.

Fagøkten gjennomføres i skolens plantid, med kollegiet. Hver fagøkt varer 45 minutter. Rektor har et ansvar for at fagøkten blir gjennomført, men kan delegere oppgaven om å lede økten til noen andre. Etter innledning, pusteøvelser og et kort videoforedrag skal de ansatte arbeide i grupper med refleksjonsspørsmål knyttet til temaet. Oppgaver følger med i eget vedlegg. Deretter er det en lek i personalgruppa før en felles avslutning.

Læringsmål

Etter økta er jeg:

1. mer bevisst på hvordan man kan bruke medopplevelser med barna så det blir lettere for barna og snakke om det som er vanskelig.
2. mer bevisst på hvordan man kan utforske barns fortellinger og gå inn i det konkrete, i følelsene og hvordan det må ha vært.



Innledning

Velkommen. Hva skal vi gjøre nå og hvorfor? Kort gjennomgang av målsetting og tidsramme for økten v/den som leder økta.

Pusteøvelse (3 min)

Stramme og slippe: <https://play.mediaflow.com/ovp/11/64GBFO5MML>

Se videoforedrag: Planlagte samtaler (7 min)

Se videoforedrag «Planlagte samtaler» [Planlagte samtaler | KORUS](#)
Varighet 7.25

Rollespill i par (15 min)

De ansatte skal gå sammen to og to. De må finne seg en plass for seg selv og skal nå øve på å bruke «samtaleoppskriften» gjennom rollespill. Én ansatt er «barn» og én ansatt er «voksen». Dersom det er tid, anbefaler vi at de ansatte bytter «roller» i rollespillet slik at alle får øve på å være den «voksne» i samtalen. Du som leder økta må passe tiden og gi beskjed når de skal komme tilbake.

Samtaleoppskriften ligger som eget vedlegg og må skrives ut i forkant av fagøkten slik at alle par får med seg ett eksemplar hver.



Refleksjonsøvelse (5 min)

Å dele eksempler på gode hverdagssamtaler vi har hatt med barn.

Denne øvelsen gjennomføres i plenum:

Fortell om en god hverdagssamtale du har hatt med et barn, hvor du brukte kommunikasjonsprinsippene (*samtaleoppskriften*) vi har øvd på. Fortell hva du er fornøyd med eller hva som fungerte spesielt bra.

Lek (10 min)

Morder og detektiv

Beskrivelse: Leken krever ingen forberedelser. Skru av lyset og trekk for gardinene slik at rommet blir mørkt. En person må være leder, og kan derfor ikke delta. Det er nemlig denne personen som bestemmer hvem som skal være morderen, og hvem som skal være detektiv. Alle de andre er bare seg selv. Deltakerne stiller seg med ryggen mot lederen og lukker øynene. Lederen går rundt i rommet og gir én person tre tydelige prikk. Denne personen er da utpekt som morderen. Én annen person får to tydelige prikk. Denne personen er da detektiven. Resten av gjengen får ett prikk. Når samtlige har blitt prikket på ryggen, sier lederen at alle kan åpne øynene og begynne å bevege seg rundt i rommet. Nå skal detektiven finne ut hvem morderen er, uten selv å avsløre sin egen rolle. Morderen går rundt i rommet og «dreper» én og én ved å prikke dem på skulderen. Eleven som blir «drept» venter i et par sekunder før vedkommende faller om. Her kommer den største underholdningsfaktoren inn. Man velger selv hvor dramatisk man skal gjøre «dødsfallet». Når detektiven tror han/hun vet hvem morderen er, stoppes spillet for å avklare dette. Dersom detektiven gjetter riktig, vinner han/hun. Hvis det er feil, fortsetter spillet. Spillet avsluttes når morderen blir identifisert.



Vi oppsummerer sammen i ringen (5 min)

Vi sitter i ring og sender en pute el. rundt i ringen.

Spørsmål til runden:

1. Hva likte du i dag?
2. Hva lærte du?
3. Hva vil jeg øve mer på etter denne samlingen? Alle skal skrive ned egne læringsmål for seg selv.

Avslutning

Til alle: Takk for innsatsen i dag!

Neste tema (fagøkt 4) "utfordringer". Samtaler med barn kan trigge oss, og voksne kan gjøre feil. Vi må øve på å regulere egne følelser, reparere samtaler, samarbeide med barn om hva vi gjør videre, og hjelpe barn til å snakke trygt.

