

Under revidering

Formål for Efterskolen PLAY

Den uafhængige og selvejende institution, Efterskolen PLAY, med hjemsted på Vestre Boulevard 27 A, 7200 Grindsted, har til formål at drive en efterskole inden for rammerne af de gældende regler om frie kostskoler.

10. årgang på Efterskolen PLAY er et prøvefrit, studieforberegende år inden ungdomsuddannelserne. Der er vægt på den faglige fordybelse, kreativitet i indhold og udtryk, mundtlig- og skriftlighed samt personlig udvikling.

Efterskolen PLAY tilbyder eksamensfri 10. årgang, hvor eleverne afslutter året med egne PLAY-projekter; der ikke er mulighed for at tage FP9 eller FP10.

Formålet med et eksamensfrit studieforberegende skoleår på 10. årgang er at give eleverne et undervisningstilbud med mulighed for fordybelse. Undervisningen tilbyder fordybelse i boglige fag, i det samfundsmæssige igennem *Verdensborger – lokalt og globalt* og i kreativitet, kultur eller sport på linjefagene. Samtidig er der fokus på den personlige udvikling, på samskabelse og på mundtlig- og skriftlighed.

Det er ligeledes målet, at eleverne skal opleve og lære at have en åbenhed for anderledes personligheder, kulturer, samfund og tilgange til livet – det kan være med til at berige eleverne. Eleverne skal lære at kunne navigere i forskelligheder, de skal lære at forstå betydningen af små og store fællesskaber og at agere med respekt for sig selv og andre mennesker, uanset hvem man er.

Eleverne skal gennem livsoplysning i hverdagen både lære og uddannes til at blive aktive samfundsborgere. De kommer til at stå på egne ben, og de skal lære at turde have holdninger og meninger højt, og at turde at sige dem højt, så de derigennem kan være med til at gøre en forskel for andre mennesker og i samfundet både lokalt og globalt.

Eleverne skal indgå i demokratiske processer i dagligdagen, og de skal opleve ligestilling og at deres meninger og holdninger har værdi, betyder noget og gør en forskel på efterskolen og i samfundet.

Formål:

Formålet med 10. årgang på Efterskolen PLAY er, at eleverne får et undervisningstilbud med mulighed for:

- Faglig og personlig udvikling
 - Undren og nysgerrighed.
 - Vurdering, fremsættelse af holdninger og meninger.
 - Mod på handling og indgriben i stort og småt.
 - Lytte til og skabe tryghed for andre.
 - Give og modtage feedback.
 - Fordybelse.

- Selvstændighed og samarbejde med andre.
- Ansvar.
- Kreativitet og produktivitet.
- Skriftlig og mundtlig kommunikation
 - Formulering i skriftlige fagemner.
 - Formidling i mundtlige fagemner.
 - Anvendelse af teorier i arbejdet med faglige emner.
 - Vurdere og analysere faglige emner fra forskellige vinkler.
 - Anvendelse af kilder og opsætte opgaver.
 - Udfærdige ansøgning og CV til eget brug.
- Studieforbereelse
 - Selvstændighed og initiativ.
 - Samarbejde og initiativ til samarbejde med andre.
 - Disponering af tid, planlægning og gennemførelse af faglige aktiviteter.
 - Anvendelse af arbejdsformer.
 - Informationssøgning af fagligt materiale.
 - Vurdering af relevans og pålidelighed af materialer.
 - Brug af IT i faglige sammenhænge.

Pædagogisk vision for Efterskolen PLAY

Efterskolen PLAY skal være en innovativ efterskole i forhold til undervisning og social trivsel.

Efterskolen skal være med til at danne og motivere unge mennesker til sunde og visionære verdensborgere med lyst til og mod på livets mange muligheder.

Efterskolen PLAY tager udgangspunkt i en forskningsbaseret legende tilgang og social trivsel for unge mennesker, samtidig med at de unge vil blive mødt med en god blanding af faste rammer og frihed under ansvar.

Vi sigter mod hele tiden at være i bevægelse i forhold til at udvikle de unge mennesker i nutidens samfund til at være initiativrige, selvstændige og ansvarsbevidste, samtidig med at de besidder evnen til at udvise tolerance og respekt for andre mennesker og deres holdninger.

Efterskolen PLAY ønsker at danne de unge mennesker til en demokratisk tilgang til livet. Vi ønsker at oparbejde en demokratisk samarbejdsform, som er båret af ligeværdighed, og hvor alle elever og ansatte føler sig værdsatte og kan have en holdning, selvom der er klare linjer og et hierarki i forhold til skolens hverdag og ledelse.

Indholdsplaner for undervisning på Efterskolen PLAY

Efterskolen PLAY tilbyder eksamensfri 10. årgang. Vi ser det som et mål og som en af vores fornemmeste opgaver at give den enkelte elev de bedste muligheder for personlig, social og faglig udvikling, dannelse og uddannelse.

Gennem livsfortællinger, politik, religion, køn og følelser diskuterer vi, hvad det vil sige at være menneske, gennem dialog, respektfuld diskussion og interesse for hinanden, skaber og får vi indsigt i mennesker, liv og livsvalg, og gennem en legende tilgang udfordrer vi eleverne på deres faglighed.

En stor del af undervisningen foregår på en ny og anderledes måde. Vi arbejder tværfagligt og projektbaseret, og undervisningen tager afsæt i en legende tilgang, med Playful Learning og Playful Practice som udgangspunkt for valget af undervisningsmetoder. Karakterer er byttet ud med løbende evalueringer og samtaler med lærerne samt feedback fra kammeraterne, og skoleåret afsluttes ikke med eksaminer. At være en eksamensfri efterskole afholder os dog ikke fra at stille krav til undervisningen og at udfordre eleverne på deres faglige niveau. Vi forbereder den enkelte elev – både socialt og fagligt – til at kunne drage videre ud i livet og uddannelsesverden efter endt skoleår på Efterskolen PLAY.

En del af den DNA, der bærer Efterskolen PLAY, er "Verdensborger – lokalt og globalt". Vi giver eleverne mulighed for at udvikle sig til skabende verdensborgere, og som en del af skolens DNA er verdensborgerbegrebet en ledsager i og et afsæt for livet, samværet og fagligheden på PLAY.

Verdensborger – lokalt og globalt – handler om at forstå sig selv som en del af verden; det handler om at opleve, at vi som mennesker har mulighed for at gribe ud i og påvirke vores omverden. Det handler om at skabe indsigt og forståelse, samt at bidrage og at gøre godt. For os at se er en verdensborger ikke blot turist – det er en, der interagerer med sin omverden. Verdensborgerbegrebet handler om både det enkelte individ, det nære, det lokale og det globale.

På Efterskolen PLAY ser vi mangfoldighed som en gave, og vi imødekommer eleverne anerkendende og positivt, da vi vurderer, at vi på den baggrund kan skabe et lærested og værested, hvor trivsel, læring, leg og udvikling er i fokus – dette skal medvirke til at fremme både kreativiteten, selvværdet og modet til at imødekomme nye udfordringer.

Indholdet på 10. årgang på Efterskolen PLAY er:

- Bredt funderet ud fra samfundet og tiden, som vi lever i – men med både tilbageblik og kig ind i fremtiden.
- Egen identitet og personligheder – bl.a. indblik i kendte verdensborgere.
- Politik, demokrati og mulighed for indflydelse.
- Kunst og kreativitet.
- Uddannelse og job – hvad er det gode liv?
- Innovation – og verden i fremtiden.
- Sundhed og kost.
- Privatøkonomi.

Boglig undervisning på Efterskolen PLAY

Playful Learning

Playful Learning er en projektorienteret, legende tilgang til undervisning i de boglige fag dansk, engelsk og matematik, samt i øvrige fag efter ønske og behov. Eleverne arbejder med samme tema og under samme overordnede, engagerende spørgsmål, og former derefter – indenfor givne rammer – projekterne efter egne interesser.

Formål:

Eleverne skal i Playful Learning fremme deres evne til at arbejde projektorienteret og samskabende. De skal med udgangspunkt i forskellige projekter både individuelt og i samarbejde med andre arbejde med temaer og problematikker relateret til virkeligheden, samtiden og/eller fremtiden.

Eleverne skal inspireres, og deres kreativitet og skabertrang skal fremmes. De skal udvikle deres evne til at nytænke og tage del i innovative processer.

Eleverne skal lære at forholde sig til, forstå og analysere et problem relateret til virkeligheden, samtiden og/eller fremtiden. De skal tage aktiv del i at undersøge og afdække udvalgte problemstillinger og udfordringer, og de skal fremme evnen til at analysere og løse problemer af forskellig karakter og med forskellige midler. De skal udvikle evnen til på forskellig vis at kommunikere og formidle deres løsninger både verbalt, skriftligt og gennem forskellige produkter.

Eleverne skal forholde sig til sig selv, hinanden og andre, verden, samfund og kulturer omkring sig samt den klode, vi alle deler. De skal udvikle personlig og kulturel identitet, samt indblik i, respekt og forståelse for andres personlige og kulturelle identitet.

Undervisningen skal skubbe til elevernes nysgerrighed, skabertrang og udtryksglæde samt fremme og kvalificere deres indlevelsessevne og indsigt i andre menneskers liv og verden. Den skal fremme deres æstetiske, etiske og historiske forståelse.

Indhold:

Indholdet afhænger i nogen grad af elevernes valg af temaer og tilgange til projekterne, men de kan indeholde:

- Undersøgelse, forståelse, analyse og afdækning af en problemstilling.
- Nytænkning og innovative tilgange til problemløsning.
- Forsøg og eksperimenter, fejl og korrektioner.
- Dokumentere, argumentere og begrunde.
- Kommunikation og formidling af løsninger.
- Elevernes fælles og egne skriftlige tekster.
- Elevernes fælles og egne mundtlige fremlæggelser.
- Produkter af forskellig art – herunder podcasts, essays, LEGO byg, diorama, kortfilm, pits, taler, plancher m.m.

Slutmål:

- Eleven bliver i stand til at arbejde projektorienteret. Herunder navigere i et projekt over kortere eller længere tid samt budgettere og forvalte tid og arbejde under projektet.
- Eleven kan forstå og analysere komplekse problemstillinger fra forskellige perspektiver.
- Eleven kan nytænke og agere innovativt og problemløsnende.
- Eleven kan forholde sig til, argumentere for og begrunde forskellige løsningsmuligheder.
- Eleven kan diskutere, nuancere og anskue problemer og løsningsmuligheder fra forskellige vinkler.
- Eleven kan arbejde åbent og målrettet på en og samme tid.
- Eleven kan forsøge, eksperimentere og undersøge forskellige muligheder og korrigere sin løsning efter eventuelle fejl.
- Eleven kan skabe og formidle forskellige løsninger, budskaber m.m.
- Eleven kan arbejde med problemløsning både abstrakt og konkret.
- Eleven kan udtrykke sig både skriftligt, mundtligt og kreativt.
- Eleven kan modtage og give feedback.

Dansk

I Playful Learning-projekterne arbejdes der med afsæt i blandt andet faget dansk.

Der arbejdes afhængigt af projektvalg med sprog, litteratur og retorik, formidling og forskellige udtryksformer samt beherskelse og anvendelse af sprog.

Indhold

Indholdet afhænger i nogen grad af elevernes valg af temaer og tilgange til projekterne, men de kan fra et danskfagligt perspektiv indeholde:

- Ældre og nyere skønlitterære tekster, romaner, noveller m.m.
- Anden fiktion: Kortfilm, spillefilm, musikvideoer m.m.
- Fagtekster: Artikler, reklamer, kampagner, erindringer, taler, biografier m.m.
- Faktion: Dokumentarudsendelser, podcasts m.m.
- Tolkning af billeder, billedkunst og illustrationer.
- Grammatik, herunder sætningsopbygning og retstavning.
- Benytte og udforske det danske sprog gennem dialog og diskussion.
- Dokumentere, argumentere og begrunde.
- Anvende sproglig variation, fantasi, korrekthed og præcision.
- Beherske skriftligt dansk i forskellige genrer.
- Elevernes fælles og egne mundtlige fremlæggelser af både kort og langt format.
- Elevernes fælles og egne skriftlige tekster.
- Udvikle gode arbejdsvaner og hensigtsmæssige strategier indenfor studieteknik – herunder fx notatteknik og kildekritik.

Slutmål:

Slutmålet afhænger i nogen grad af elevernes valg af temaer og tilgange til projekterne, men kan fra et danskfagligt perspektiv være:

- Eleven kan styre sin læseproces og forstå og diskutere teksters betydning i deres kontekst.
- Eleven kan udtrykke sig forståeligt, klart og varieret i skrift, tale, lyd og billede, i en form, der passer til genre og situation.
- Eleven kan forholde sig til kultur, identitet og sprog gennem systematisk undersøgelse og diskussion af relevant materiale.
- Eleven kan deltage kommunikativt reflekteret i komplekse og sociale situationer.
- Eleven bliver i stand til at vurdere, perspektivere og være undersøgende.
- Eleven kan diskutere etiske spørgsmål vedrørende kommunikation på internettet.
- Eleven kan foretage flertydige fortolkninger.

Matematik

I Playful Learning-projekterne arbejdes der med afsæt i blandt andet faget matematik.

Der arbejdes afhængigt af projektvalg med at udvikle matematiske kompetencer og opnå viden og kunnen således at eleverne bliver i stand til at begå sig hensigtsmæssigt i matematikrelaterede situationer vedrørende dagligliv, samfundsliv og naturforhold. Eleverne skal erfare, at arbejdet med matematik fordrer og fremmer kreativ virksomhed, og at matematik rummer redskaber til problemløsning, argumentation og kommunikation. De skal kunne forholde sig vurderende til matematikkens anvendelse med henblik på at tage ansvar og øve indflydelse i et demokratisk fællesskab.

Indhold:

Indholdet afhænger i nogen grad af elevernes valg af temaer og tilgange til projekterne, men de kan fra et matematikfagligt perspektiv indeholde

- Algebra og tal.
- Geometri i både plan og rum.
- Grafisk fremstilling.
- Formler og variabler.
- Beregning og måling.
- Statistik.
- Kombinatorik og sandsynlighed.
- Bevisførelse.
- At formulere, erkende og løse problemer ud fra analyse af informationer og data.
- Argumentere for og give faglige begrundelser for fundne løsninger.
- Tage stilling til og vurdere sammenhængen mellem problemstilling og løsning.
- Behandle og overskue matematiske problemstillinger, som ikke er af rutinemæssig art.

- Benytte undersøgelser, ræsonnementer og systematiseringer til at løse problemer og erkende generelle sammenhænge.
- Veksle mellem teori og praksis.
- Anvende fagligt relevante udtryk samt kommunikere om fagets emner med en hensigtsmæssig grad af præcision.
- Bruge hverdagsprog i samspil med matematikkens sprog.

Slutmål:

Slutmålet afhænger i nogen grad af elevernes valg af temaer og tilgange til projekterne, men kan fra et matematikfagligt perspektiv være:

- Eleven kan handle med dømmekraft i komplekse situationer med matematik.
- Eleven kan anvende reelle tal og algebraiske udtryk i matematiske undersøgelser.
- Eleven kan forklare geometriske sammenhænge og beregne mål.
- Eleven kan vurdere statistiske undersøgelser og anvende sandsynlighed.

Engelsk

I Playful Learning-projekterne arbejdes der med afsæt i blandt andet faget engelsk.

Der arbejdes afhængigt af projektvalg med sprog, tekst og interkulturelle kompetencer, mennesker, kultur og tænkning i den engelsksprogede verden samt internationale kontakter, der giver oplevelser og lyst til at beskæftige sig med sprog og kultur.

Indhold:

Indholdet afhænger i nogen grad af elevernes valg af temaer og tilgange til projekterne, men det kan fra et engelskfagligt perspektiv være:

- Mundtlighed: Dialog, fortælling, drama, sproglege, diskussioner, fremlæggelser, rollespil, lytte til sange, film og anden lyd m.m.
- Læsning og forståelse: Artikler, lyrik, noveller, internetsider, romaer m.m.
- Skriftlighed: Oversættelser, resuméer, referater, anmeldelser, essays, digte, arbejds spørgsmål m.m.
- Viden om samfund, kulturer og lande gennem tekster, sange, nyhedsudsendelser, film, dialog, lytning til accenter m.m.
- Grammatik: Kongruens, ordstilling, bøjning, ordklasser og tider, tegnsætning og retstavning.

Slutmål:

Slutmålet afhænger i nogen grad af elevernes valg af temaer og tilgange til projekterne, men kan fra et engelskfagligt perspektiv være:

- Eleven kan deltage i længere, spontane samtaler og argumentere for egne synspunkter.
- Eleven kan forstå og skrive længere, sammenhængende tekster med forskellige formål på engelsk.
- Eleven kan agere selvstændigt i internationale kulturmøder på baggrund af forståelse af kulturelle og samfundsmæssige forhold.
- Eleven kan indgå i enkle kulturmøder ved brug af forskellige medier.

Linjeundervisning på Efterskolen PLAY

De fem linjefag på Efterskolen PLAY har en central og vigtig placering i hverdagen og livet på skolen, da de af eleverne er valgt med udgangspunkt i interesse, passion og lyst til faget. I linjeundervisningen gives mulighed for fordybelse gennem en legende tilgang med udgangspunkt i Playful Practice.

Rammerne er sat, men der er masser af mulighed for leg, udvikling og læring i de moderne faciliteter på Efterskolen PLAY.

Badminton

Formål:

Det overordnede formål med badmintonlinjen på Efterskolen PLAY er, at understøtte elevernes glæde, motivation og nysgerrighed til badminton, hvorved de udvikler deres badmintonmæssige færdigheder både teknisk, fysisk, mentalt og taktisk. Dette gøres med udgangspunkt i en legende tilgang, hvor eleverne inviteres til aktiv deltagelse og selvstændighed i træningen. Det betyder, at den enkelte elev i samarbejde med linjens lærere får mulighed for at tage ansvar for egen udvikling.

Undervisningen fokuserer ligeledes på, at det selv i en individuel sport som badminton, er yderst vigtigt at kunne indgå i sociale relationer og forstå gruppedynamikker, for at få det bedst mulige udbytte af sin træning og sit fremtidige badmintonliv.

Indhold:

Eleverne vil på badmintonlinjen arbejde med teknik, taktik, fysik og det mentale. Herunder dækkes følgende.

Teknik:

- Centralbevægelse.
- Grebsskifte.

- Rotationer i underarm og omkring tyngdepunkt.
- Maskeringer.
- Variationer fra forbane, mellembane og bagbane.
- Benarbejde. Teknikker til og fra hjørnerne med fokus på at kunne vælge den mest effektive løsning i hver enkel situation.
- Stabil teknik og sikkerhed i højt tempo.
- Regelspil, der udfordrer teknik.

Taktik:

- Udarbejde og forstå eget spilkoncept.
- Valg af slag der passer til spilsituationen.
- Regelspil, der udfordrer spilforståelse og taktisk forståelse.
- Arbejde med at justere egen og udfordre modstanderens taktik i kamp.
- Opfinde egne spil med taktiske udfordringer.
- Brug af video til analyse af sig selv og modstandere.

Fysik:

- Fysisk udvikling for den enkelte gennem ugeplaner.
- Skadesforebyggende træning.
- Arbejde med balance, speed, styrke og bevægelighed.
- Konditionstræning vil foregå i øvelser med og uden bold på banen, samt enten som cykling eller løb.

Mentalt:

- Arbejde med evnen til at tage gode beslutninger under pres.
- Udfordre hvem udøveren "vil være" i kamp og træning.
- Arbejde med mentale redskaber som målsætninger, evaluering og feedback.
- Inddragelse af 3R-modellen i forhold til at forstå egen proces.
- Forstå sig selv i samspillet med dem, der kan hjælpe udøveren til at blive den bedste udgave af sig selv.

Træningsmetoder:

- Holdtræning.
- Individuel træning med teknisk fokus.
- Opdeling i single og double træning.
- Give feedback og undervise hinanden.

Turneringer:

- Efterskole DM - Hold og individuelt.

- Dansk Badminton Forbund – turneringer.
- Stævner – Hold og individuelt.

Slutmål:

Efter et år på badmintonlinjen har eleverne på Efterskolen PLAY:

- Fået lyst og motivation til at videreudvikle deres potentiale og fortsætte i sporten.
- Hævet deres spillemæssige niveau.
- Fået en selvstændig og eksperimenterende tilgang til sporten.
- Oplevet at det at tage ansvar for sin egen udvikling øger motivationen.
- Haft nogle fantastiske fælles oplevelser.

Contemporary Dance

Formål:

Det overordnede formål med undervisningen på danselinjen, Contemporary Dance, på Efterskolen PLAY, er, gennem en legende tilgang at udvikle elevernes kunstneriske og tekniske kunnen indenfor Contemporary Dance. Der er i undervisningen fokus på at give eleverne både de tekniske, fysiske, mentale, historiske og sociale redskaber til at kunne udvikle sig som dansere og som mennesker.

Indhold:

Eleverne vil på linjen Contemporary Dance arbejde med følgende elementer.

Faste dansestilarter:

- Contemporary dance.
- Ballet.
- Jazz.
- Improvisation.

Træning i ovenstående inkluderer:

- Floorwork.
- Barrework.
- Contraction and release-teknikker.
- Fall and recovery-teknikker.
- Placering og alignment.
- Teknikker til isolations.
- Solo- og kontaktimprovisation.
- Musikalitet.
- Udtryk og formidling.
- Indlæring og koreografisk arbejde.

- Attitude, udstråling og kommunikationer.
- Nysgerrighed omkring bevægelser og egen krop.
- Modet til at eksperimentere og prøve nye ting.
- Samarbejde og kompetencer for at kunne danse sammen som en gruppe.
- Give og modtage feedback.

Herudover:

- Fysisk træning - herunder styrke-, smidigheds- og stabilitetstræning.
- Undervisning i danseanatomi, skadesforebyggelse og præstationsoptimering.
- Workshop inden for andre stilarter f.eks. Hip hop, pardans, acro, m.m.
- Undervisning i dansehistorie herunder dansens betydning for samfundet og samfundets betydning for den enkelte danser.
- Mulighed for at optræde til forskellige arrangementer og forestillinger.
- Arbejde med sportspsykologiske elementer herunder motivation, barrierer og præstation m.m.

Slutmål:

Efter et år på linjen Contemporary Dance har eleverne på Efterskolen PLAY:

- Opnået større indsigt og forståelse for egen dansepraksis, herunder tekniske, kunstneriske og personlige elementer.
- Fået forståelse for, hvad livet som danser indeholder og opnået redskaber til at fortsætte deres individuelle rejse med dansen.
- Udviklet sig danseteknisk, kunstnerisk og socialt.

Design & Konstruktion

Formål:

Det overordnede formål med Design & Konstruktion på Efterskolen PLAY er at udvikle elevernes viden om og færdigheder inden for designprocesser og konstruktionsmetoder. Således skal eleverne gøres i stand til at problemløse, hvad end opgaven er i institutioner, virksomheder, organisationer eller enkeltpersoners hverdagsliv. Eleverne skal lære at stå i og håndtere komplekse og uforudsigelige processer, hvor de kan bruge kritiske og etiske refleksioner, når det handler om at interagere med samt bygge og skabe for andre mennesker.

Indhold:

Linjen Design & Konstruktion på Efterskolen PLAY rummer tre kompetenceområder:

- Designprocesser.
- Konstruktionsmetoder.
- Visuel kommunikation.

Gennem projektorienterede designforløb oparbejder eleverne færdigheder indenfor designprocessens faser. Eleverne bliver præsenteret for forskellige øvelser og metoder, som er inspireret af design, leg og det at konstruere i fællesskab og på egen hånd. Som elev får man introduktion til brugbare og relevante skills, viden, værktøjer, metoder og tilgange til at designe og skabe.

Eleverne kommer også til at arbejde med deres eget PLAY Projekt, hvor de designer et rigtigt produkt, et spil eller en oplevelse.

Der tages afsæt i elevernes individuelle færdigheder, og der sikres en læringsprogression undervejs i forløbet, uanset om man er nybegynder eller øvet i at konstruere. Der er mulighed for, at kan forfølge særlige interesser i eksempelvis 3D-print, LEGO konstruktion eller andet.

Eleverne vil erfare, at de kan:

- Stå i det åbne.
- Involvere brugere i et design.
- Ideudvikle.
- Arbejde systematisk med at designe legeoplevelser.
- Kommunikere gennem tegning og grafisk facilitering.
- Arbejde med kreative digitale platforme som fx Concept Board.
- Lave mindmaps og storyboards.
- Bruge 3D-print og bygge 3D-modeller.

Undervisningen består af både gruppearbejde og individuelle fordybelsesopgaver, eksperimenter, brugerinvolvering, fremlæggelser, ekskursioner, besøg hos virksomheder som fx LEGO og Designskolen Kolding.

Slutmål:

Efter et år på linjen Design & Konstruktion har eleverne på Efterskolen PLAY:

- Opnået færdigheder til at afdække behov og komplekse problemstillinger.
- Opnået færdigheder til problemløsning ud fra designtænkning.
- Lært selvstændig planlægning fra en designfase til udvælgelse af metoder og øvelser.
- Lært at reflektere kritisk over involvering med andre mennesker.
- Opnået færdigheder til at udvikle prototyper og konkrete produkter.

Håndbold

Formål:

Det overordnede formål med håndboldundervisningen på Efterskolen PLAY er, gennem en legende tilgang, at stimulere og udvikle elevernes motivation og færdigheder inden for håndboldspillet.

Undervisningen fokuserer på de fysiske, tekniske, taktiske, psykologiske og sociale aspekter ved håndbold, og på brugen af håndbold i et bredere dannelsesaspekt. Der lægges vægt på at udvikle elevernes selvstændighed og nysgerrighed ved håndboldspillet.

Indhold:

Eleverne på linjen Håndbold på Efterskolen PLAY vil træne og arbejde med følgende:

Teknisk træning:

- Forskellige indspil, udspil, kryds og viderespilsformer.
- Skudvarianter – bred basis men også individuelt fokuseret ift. position.
- Finter og bevægelser.
- Leg med bolden/udforske spillet teknisk.

Koordinationstræning:

- Kropsbevidsthed og balance i samarbejde med bolden.
- Hurtighed, hurtige fødder og speed med bolden.
- Bevægelighed, rytme og smidighed i kroppen.

Taktisk træning:

- Evnen til at læse og forstå spillet – spilintelligens.
- Vurderingsspil: Evnen til at træffe de rigtige og hurtige beslutninger.

Personlighed og vindermentalitet:

- Udstråling – attitude og kommunikation.
- Modet til at eksperimentere og afprøve ting.
- At spille med fysik – turde bruge og tage imod fysiske konfrontationer.
- Præstation – at registrere og præstere med svære tanker og følelser.
- Træningsindsats – hvad skal der til for at udvikle sig til højeste niveau?

Styrketræning:

- Fysisk træning flere gange i ugen med henblik på:
 - Skadesforebyggelse og præstationsoptimering.
 - Basal styrketræning, plyometrisk træning og konditionstræning.

Træningsmåder:

- Stationstræning.

- Gruppetræning.
- Pladsspecifik træning.
- Holdtræning.
- Videoanalyse.

Træning er differentieret og inddelt i følgende niveauer:

- Uden modstand.
- Begrænset modstand.
- Fuld modstand.

Kampe/turneringer:

- DHF Efterskoleturnering.
- EIS Efterskoleturnering.
- Træningskampe.

Slutmål:

Efter et år på linjen Håndbold har eleverne på Efterskolen PLAY:

- Øget deres motivation for at udvikle deres potentiale inden for håndbolden.
- Opnået større forståelse for, hvordan man kan arbejde målrettet for at dygtiggøre sig.
- Udviklet sig personligt fysisk, teknisk, taktisk, mentalt og socialt.
- Haft gode og motiverende oplevelser omkring sig selv og som team.

Musik

Formål:

På Efterskolen PLAY er formålet med linjen Musik, at udvikle elevernes musikalske færdigheder, forståelse og nysgerrighed. Elevernes instrumentale, vokale, kompositoriske færdigheder skal stimuleres, og de skal udvikle en forståelse af deres egen rolle i en musikalsk sammenhæng med andre elever, mens de samtidig oplever, at der er plads til individuel fordybelse.

Det er formålet gennem egne koncerter, studieture, udflugter til lydstudier/spillesteder og besøg af udøvende musikere, at give eleverne et indblik i den professionelle musikverden.

Indhold:

Der arbejdes med både rytmisk og elektronisk musik.

På den rytmiske del tages der udgangspunkt i sammenspil i musiklokalerne, hvor eleverne får mulighed for at udforske dem selv og deres instrument i forskellige rytmiske genrer. Eleverne undersøger musikken gennem de kreative processer, som finder sted, når eleverne interagerer i øvelokalet på tværs af genrerne

- Pop
- Rock
- Funk
- Jazz
- Egne kompositioner

Som sanger er der mulighed for at fyre den af sammen med bandet, men også i mindre vokalgrupper, hvor der arbejdes med forskellige vokale roller og musikalske udtryk.

På den elektroniske del bruges laptoppen som hovedinstrument. Her arbejder eleverne med:

- Musikprogrammer som fx "Ableton Live".
- Lyddesign som fx "Logic".
- Musikalsk opbygning og live-performance.
- Komponering.
- At producere beats.
- Optage lyde og bearbejde dem for at skabe helt nye lyde.

Foruden rytmisk og elektronisk musik arbejdes der med:

- Musikteori.
- Hørelære.
- Musikbesøg ind og ud af huset.
- Solundervisning.
- Musikteknik – herunder optageteknik, mixning og live-lyd.
- Kor.
- Sang, spil og bevægelse.

Der er desuden mulighed for at fordybe sig i:

- Komposition.
- Sangskrivning.
- Improvisation.
- Nodeskrivning.
- Arrangementer.
- Filmmusik.

Ved skoleårets afslutning arbejdes der på et PLAY Projekt, som udarbejdes efter elevens egne interesser og egen motivation. Dette kan være:

- Indspille egne numre i vores professionelle lydstudie.
- Lave en elektronisk komposition/musikværk/lydinstallation.

- Være lydmand/tekniker på en koncert eller forestilling.
- Spille koncert på et rigtigt spillested.
- Komponere nyt filmmusik.
- Optage en musikvideo.

Slutmål:

Efter et år på linjen Musik har eleverne på Efterskolen PLAY:

- Fået mere indsigt i den professionelle musikverden og er blevet musikalsk beriget.
- Opnået bevidsthed om egen og andres rolle i sammenspilssituationer, og om hvordan hver enkelt kan bidrage til fællesskabet – både i musikalsk sammenhæng og i almindelighed.
- Dygtiggjort sig på deres hovedinstrument.
- Stiftet bekendtskab med nye discipliner indenfor musikken.
- Haft gode fællesoplevelser og fået øget deres motivation for at dygtiggøre sig.

Fællesfag på Efterskolen PLAY

Fællesfag på Efterskolen PLAY trækker tråde tilbage til den Koldske skoletradition. Undervisningen bæres af fortællinger og korte foredrag, fællessang, oplæsninger og dialog.

Formålet er at gøre eleverne klogere på livet og andre mennesker, at tilbyde dem fortællinger og historier, de kan spejle sig i og på den måde blive klogere på sig selv. Der "*tales til hjertet – ikke til forstanden*", som det lød fra Christen Kold, og formålet er lade fantasi, følelser og levede erfaringer få plads.

Fællesfag er en legende og i nogen grad uformel og fællesskabsorienteret måde at tilegne sig ny viden, og så trækker det tråde til *Verdensborger – lokalt og globalt*, da det giver eleverne mulighed for at blive klogere på sig selv og hinanden, det nære liv, det lokale og det globale – det giver indsigt i andre mennesker, liv, livsvalg og kulturer. Det vurderes derfor vigtigt for Efterskolen PLAY's DNA.

Alle ugen hverdage begynder med undervisning i Fællesfag i form af enten fortælletime eller fællessang. Derudover er der aftensang en aften i ugen samt højtlesning/godnatlesning en aften i ugen.

Fortælletime

Formål:

Fortælletimen har til formål at starte dagen samlet for alle elever. Ud over at der er mulighed for at give relevante informationer til den samlede elevflokk, er der mulighed for at se nyheder, fortælle om samfundsfaglige eller sociale budskaber med udgangspunkt i efterskolen, det lokale samfund eller den globale verden. Der er ligeledes mulighed for gennem fortællinger eller mini-foredrag, at skabe indblik mennesker, liv og kulturer eller dele interesser, viden m.m.

Eleverne skal lære respekt og tolerance for forskelligheder og anderledes kulturer og holdninger, men de skal også lære at være kritiske og kunne sortere i nyhedsinformation. De skal lære at tage stilling, mærke egne holdninger og meninger, og de skal turde at sige dem højt.

Indhold:

- Informationer med relevans for eleverne.
- Oplysende fortællinger om samfundsfaglige eller sociale budskaber.
- Fortællinger om verdensudviklingens betydning for mennesket, den globale landsby, det multietniske samfund, det globale miljø, menneskerettigheder, dannelsesidealer indenfor elevernes linjefag, mobning, ungdomskulturer, aktuelle begivenheder og problemstillinger.
- Fortællinger om verdensborgere, kulturer, liv og livsvalg.
- Samtaler og dialoger, der skaber indblik i og mulighed for en mere nuanceret forståelse for verden, andre mennesker, anderledes holdninger og lignende, og som kan give mulighed for at spejle sig i andre, og derved fremme forståelsen for sig selv.
- Fortællinger eller oplæg om viden, interesser eller lignende, der kan nuancere elevernes blik på andre mennesker.
- Nyheder i TV fra både den lokale, den nationale og den globale verden og efterfølgende debat, hvor elevernes egne værdier, holdninger og meninger er i fokus.
- Elevoplæg med udgangspunkt i *Verdensborger - lokalt og globalt*, hvor eleverne to og to har ansvar for en fortælletime – dog med mulighed for hjælp fra ansatte.

Slutmål:

Efter et år med fortælletime, er eleverne på Efterskolen PLAY blevet inspireret til at se deres eget og andre menneskers liv i en større sammenhæng, samtidig med at de kan og vil udtrykke egne holdninger og sige deres mening på en respektfuld måde.

Fællessang

Der synges fællessang til nogle Fællesfagsmorgener samt en fast aften om ugen. Den ene aften om ugen er eleverne samlet omkring aftenforfriskningen, hvor de slutter dagen af sammen.

Formål:

Fællessang på Efterskolen PLAY har til formål at

- Skabe fællessangskultur på efterskolen.
- Lære oplysende sange via en rejse i den danske sangskat.
- Lære værdien i og glæden ved fællessang.

- Motivere lysten til at synge og gøre det til en del af efterskolens hverdag.
- Styrke fællesskabet for eleverne, der får en oplevelse af at gøre noget sammen.
- Starte eller slutte dagen med en god fællesoplevelse.

Indhold:

Fællessang på Efterskolen PLAY er bygget op omkring

- Efterskole- og højskolesangbogen.
- Danske og engelske rytmiske sange.

Aftensangen består af:

- Kendte danske og udenlandske sange valgt af både elever og ansatte.

Eleverne opnår og gøres bevidste om følgende sangtekniske færdigheder:

- Bevidsthed om sammenhæng mellem krop, stemme og holdning.
- Social forståelse og engagement, om stemninger, følelser og udtryk.
- Forskellige temaer som årstider, farver og komponist/forfatter.

Slutmål:

Efter et år med fællessang på Efterskolen PLAY har eleverne

- Større indblik i den danske sangskat.
- Oplevet glæden ved og lysten til at synge sammen med hinanden.
- Fået en fælles dannelse.
- Opbygget kendskab til danske og engelske rytmiske sange samt Efterskole- og Højskolesangbogen.

Højtlesning

Formål:

Højtlesning har til formål en aften i ugen at samle eleverne om en fælles oplevelse, der kan skabe ro inden sengetid. Eleverne skal lære værdien i at samles i en rolig stund i mødet om et fælles tredje.

Højtlesning er en anderledes måde at tilgå litteratur af forskellige genrer, og det skal virke som kilde til historiefortælling, oplysning og indblik i andre mennesker, liv og kulturer.

Gennem højtlesningen har eleverne mulighed for at dykke ind i andre verdener og bruge deres fantasi. De har mulighed for at spejle sig i fortællingerne og på den måde blive klogere på sig selv, ligesom fortællingerne har mulighed for at fremme forståelsen for andre mennesker.

Eleverne har mulighed for på forskellige måder at lade teksterne gøre indtryk og give anledning til refleksion over moral, livsvalg, sociale forhold, forskelligheder, måder at være i relationer

med andre, lighed/ulighed, godt/ondt, rigtigt/forkert m.m. Det giver mulighed for at fremme forståelsen for både sig selv og andre, samfundet og verden omkring sig.

Højtlesning har yderligere til formål at gøre eleverne nysgerrige på forskellige genrer, temaer, forfattere m.m. og at inspirere eleverne til at undersøge den litterære verden.

Indhold:

Højtlesningen på Efterskolen PLAY er bygget op omkring en vifte af forskellige tekster, som er udvalgt med en bred repræsentation af:

- Dansk og udenlandsk litteratur.
- Forskellige genrer. Digte, noveller, eventyr, fabler, essays, romanudpluk, taler m.m.
- Gamle, klassiske tekster og nye, moderne tekster. Herunder tekster, som er historisk/kulturelt dannende og tekster, der tager livtag med det moderne samfund og det liv og den verden, eleverne oplever at stå midt i.
- Temaer, der på forskellige måder har relevans for de unge. Herunder blandt andet:
 - Liv og død.
 - Udfordringer og oplevelser relateret til ungdomslivet på godt og ondt.
 - Relationer – familie og venskaber.
 - Køn.
 - Lighed og ulighed – livsomstændigheder – social status.
 - At fejle.
 - At være anderledes.
 - Livserfaringer og -erkendelser.
 - Videnskab, historie og anden fakta.

Slutmål:

Efter et år med højtlesning på Efterskolen PLAY har eleverne

- Øget indblik i et bredt udpluk af dansk og udenlandsk litteratur på tværs af genrer, temaer og litteraturhistorie.
- Oplevet glæden ved at mødes i en rolig stund og dele en fælles oplevelse.
- Fået inspiration til at fordybe sig i litteraturens verden.
- Fået en fælles litterær bagage, som de har mulighed for at reflektere over både sammen og hver for sig.
- Ladet litteraturen gøre dem klogere på sig selv, hinanden, livet og verden, og fået en mere nuanceret forståelse for eget og andre menneskers liv.

PLAY-fag på Efterskolen PLAY

Alle elever har PLAY-fag en gang om ugen. I PLAY-fag besøger eleverne hinandens linjefag, og det er således med til at give indsigt i og forståelse for de andre elevers interesser.

Skoleåret indledes med en tur rundt på de linjer, eleverne ikke selv har, hvorefter de vælger, hvad de vil fordybe sig i. Der vil være mulighed for omvalg i løbet af året. Eleverne kan ikke vælge deres eget linjefag i PLAY-fag.

Formål:

PLAY-faget har til formål at eleverne får teoretisk og praktisk indsigt i de øvrige linjefag, samtidig med at det skaber en øget forståelse og interaktion mellem eleverne på tværs af linjefag. Meningen er ligeledes at få skabt interesse og mulighed for at dygtiggøre sig selv indenfor et andet fagområde end ens eget linjefag – både i undervisningen og den frie tid.

Indhold:

Undervisningsforløbene vil være planlagt, men der vil også være mulighed for at kunne lege og videreudvikle både egne evner og faget. PLAY-fagene vil være:

- Boldspil: Håndbold, fodbold, basketball og volleyball.
- Dans: Contemporary dance, ballet, jazz, improvisation.
- Design & Konstruktion: Udfærdigelse af plakater, konstruktion af figurer, udvikling af tegnefærdigheder og designe legeoplevelser.
- Musik: Guitar, trommer, blæseinstrumenter, slagtøj og samspil.
- Slagboldspil: Badminton, padel, bordtennis, skumtennis og tennis.

Slutmål:

Efter en periode med PLAY-fag har eleverne på Efterskolen PLAY

- Opnået teoretisk kendskab til PLAY-faget.
- Fået praktisk indsigt i og forståelse for PLAY-fagene, så man mestrer og kan lege/spille med andre i både undervisningen og den frie tid.
- Opnået en større forståelse og respekt for andre unge og deres interesser og kompetencer.

Periodefag på Efterskolen PLAY

På Efterskolen PLAY har eleverne periodefag 1-2 gange ugentligt. Her er der mulighed for at stifte bekendtskab med noget nyt eller fordybe sig i noget, man kender til i forvejen. Periodefagene er med til at give adspredelse fra hverdagens fordybelse i Playful Learning og linjefag; periodefagene kan betragtes som en form for oplevelsesfag, hvor eleverne vælger ud fra egne interesser. Ønsket er at vække elevernes nysgerrighed og udvide deres horisont samt at give dem gode oplevelser med kammeraterne, i mødet om discipliner, de sædvanligvis ikke mødes om.

Der er fire perioder i løbet af året – i hver periode vælges nye fag.

Periodefagene afhænger af den aktuelle personalegruppes kompetencer og interesser, og udvalget formes via demokratisk proces af eleverne. Der tilstræbes et bredt udbud af periodefag, som på forskellig vis kan ramme elevernes interesser, og som giver eleverne mulighed for at række ud efter noget kreativt, noget fysisk/aktivt og/eller noget fagligt.

Yoga

Formål:

Yoga har til formål at bringe eleverne på Efterskolen PLAY i kontakt med egne kroppe og at give dem et pusterum i hverdagen. I periodefaget skal eleverne få redskaber til at arbejde med afspænding, afslapning af nervesystemet og udstrækning af spændte muskler og sener.

Indhold:

I Yoga arbejdes der med flows, der giver:

- Afslapning af nervesystemet.
- Udstrækning af spændte muskler.
- Udstrækning af stramme sener.

Derudover afsluttes alle timer med en rolig afspænding.

Slutmål:

Eleverne på Efterskolen PLAY har efter en periode med Yoga

- Øget kontakten til egne kroppe.
- Opnået redskaber til at bringe kroppen og sindet i ro og balance i en travl hverdag.
- Opnået redskaber til at afspænde og udstrække kroppen.

På med sportstøjet

Formål:

På med sportstøjet har til formål at introducere eleverne på Efterskolen PLAY for forskellige fysiske aktiviteter, som kan inspirere dem til bevægelse. I periodefaget På med sportstøjet oplever eleverne glæden ved at være aktive sammen med deres kammerater, og det giver dem et afbræk i hverdagens fordybelse i Playful Learning og linjefag.

Indhold:

- Præsentation af nye former for bevægelse, spil, lege og aktiviteter.

- Fysiske aktiviteter inde og ude.
- Aktiviteter med bold, bat, ketcher m.m.
- Jonglering og gamle lege.

Slutmål:

Eleverne på Efterskolen PLAY har efter en periode med På med sportstøjet

- Opnået kendskab til en vifte af forskellige fysiske aktiviteter med bold, bat, ketcher m.m.
- Oplevet glæden ved bevægelse.
- Delt gode oplevelser omkring fysiske aktiviteter, lege og spil med deres kammerater.
- Oplevet fysisk aktivitet som et positivt pusterum og afbræk fra hverdagen.

Rytmask gymnastik

Formål:

Rytmask gymnastik har til formål at give eleverne på Efterskolen PLAY indblik i en gymnastisk/rytmisk måde at bevæge sig på og at inspirere eleverne til fysisk aktivitet, der giver fællesskabsfølelse og smil på læberne. Eleverne vil opleve, at de kan skabe koordinerede og synkroniserede bevægelser med hinanden på tværs af køn, linjefag og gymnastik-/rytmeerfaring.

Indhold:

I Rytmask gymnastik arbejdes der med rytmiske sammensætninger af bevægelser, som alle kan være med til.

Over tid sættes bevægelserne sammen til serier.

Slutmål:

Eleverne på Efterskolen PLAY har efter en periode med Rytmask gymnastik

- Bevæget sig i fællesskab med kammeraterne.
- Fået indblik i den rytmiske gymnastiks verden.
- Opnået færdigheder til at deltage i en gymnastikserie.

Massage og kropsscanning

Formål:

Massage og kropsscanning har til formål at bringe eleverne på Efterskolen PLAY i kontakt med egne kroppe, at de lærer kroppen bedre at kende, og at de får et pusterum i hverdagen. Det er yderligere et mål at eleverne lærer at vende opmærksomheden mod egne tanker og således fremmer evnen til at styre dem, når det er hensigtsmæssigt.

Indhold:

I Massage og kropsscanning arbejdes der med:

- Kendskab til forskellige muskelgrupper.
- At give massage.
- At modtage massage.
- At mærke egne og andres grænser.
- Kropsscanninger – at sanse kroppen.
- Tankevirkning.

Slutmål:

Eleverne på Efterskolen PLAY har efter en periode med Massage og kropsscanning

- Øget fornemmelsen af egen krop.
- Opnået kendskab til forskellige muskelgrupper og arbejdet med disse.
- Skærpet opmærksomheden på egne og andres grænser.
- Gjort erfaringer med at mærke og opleve kroppen indefra gennem kropsscanninger.
- Trænnet evnen til at mærke sig selv.
- Opnået øget opmærksomhed på egne tanker og dermed fremmet evnen til at styre tanker, når det er hensigtsmæssigt.

Præstér under pres

Formål:

Præstér under pres har til formål at bringe eleverne på Efterskolen PLAY tættere på et svar på spørgsmålet "Hvad vil det sige at være mentalt stræk?" Det er målet at give eleverne teoretisk indsigt i og redskaber til hvordan de kan hjælpe sig selv til at præstere bedre, når de er under pres – hvad end det er i sportssammenhæng, i skolen, til eksamen eller i en anden livsarena.

Indhold:

- Teoretisk indblik i mentale processer, når mennesket er under pres.
- Viden om følelser og tanker.
- Værktøjer til at håndtere pres.
- Mental styrke.
- Casearbejde.

Slutmål:

Eleverne på Efterskolen PLAY har efter en periode med Præstér under pres

- Opnået forståelse for mentale mekanismer, der er i spil, når mennesker skal præstere, og når mennesker er under pres samt øget forståelsen for sammenhængen mellem disse.
- Tilegnet sig konkrete værktøjer til at fremme egen evne til at præstere under pres.

Deutsch – aber klar!

Formål:

Deutsch – aber klar! har til formål at give eleverne på Efterskolen PLAY et øget kendskab til den tyske kultur og det tyske sprog samt at fremme deres evner til både at forstå og udtrykke sig på tysk.

Indhold:

- Tysk kultur.
- Forstå tysk.
- Tale tysk.

Slutmål:

Eleverne på Efterskolen PLAY har efter en periode med Deutsch – aber klar!

- Opnået øget kendskab til den tyske kultur og den tyske befolkning.
- Forbedret deres forståelse for og brug af det tyske sprog.

Kan du regne den ud?

Formål:

Kan du regne den ud? har til formål at give eleverne på Efterskolen PLAY mulighed for at fordybe sig i og træne matematiske færdigheder. Eleverne kan dygtiggøre sig på et felt, de i forvejen behersker, eller indhente noget, der halter eller har været svært.

Indhold:

- Færdighedsregning.
- Problemregning.

Slutmål:

Eleverne på Efterskolen PLAY har efter en periode med Kan du regne den ud?

- Opnået øget forståelse for problem- og færdighedsregning.
- Fremmet beherskelse og brug af matematiske færdigheder.

Funny Money

Formål:

Funny Money har til formål at give eleverne på Efterskolen PLAY privatøkonomisk indsigt i øjenhøjde, og at give eleverne konkrete værktøjer og viden om privatøkonomi og forbrug.

Indhold:

- Økonomisk overblik, herunder
 - Udgifter og forbrug.
 - Indkomst.
 - Opsparing.
 - Lån.
 - Budget.

Slutmål:

Eleverne på Efterskolen PLAY har efter en periode med Funny Money

- Øget forståelse for privatøkonomi.
- Opnået forståelse for balance i indkomst og udgifter.
- Fået indsigt i betydningen af opsparing og lån.
- Fået redskaberne til at være stærke forbrugere.

Tal med hænderne

Formål:

Tal med hænderne har til formål at give eleverne på Efterskolen PLAY indblik i det dansk tegnsprog samt ruste dem til i nogen grad at beherske dansk tegnsprog.

Indhold:

- Det danske håndalfabet.

- Teoretisk viden om tegnsprog.
- Begyndende brug af tegnsprog i ord og sætninger.
- Døves kultur.

Slutmål:

Eleverne på Efterskolen PLAY har efter en periode med Tal med hænderne

- Gjort sig basale erfaringer med brug af tegnsprog.
- Tilegnet sig viden om tegnsprog og om døves kultur.

Opbyg din ikonbank

Formål:

I Opbyg din ikonbank er formålet at eleverne på Efterskolen PLAY får teoretisk indblik i og forståelse for visuel kommunikation samt praktisk erfaring med virkemidler, der i forskellige henseender kan fremme effekten af visuelle udtryk. Eleverne kan lære tydelig visuel kommunikation til brug i fremlæggelser, plakater eller til at visualisere forskellige processer. Formålet er desuden at inspirere eleverne til at arbejde kreativt.

Indhold:

- Teoretisk viden om visuel kommunikation og visuelle virkemidler.
- Praktisk erfaring med og værktøjer til at fremme visuel kommunikation.
- Arbejde med plakater, noter, procesoverblik m.m.

Slutmål:

Eleverne på Efterskolen PLAY har efter en periode med Opbyg din ikonbank

- Øget forståelsen for visuelle virkemidler og visuel kommunikation.
- Opnået færdigheder til at forbedre egne visuelle udtryk.
- Oplevet glæden ved at udtrykke sig og arbejde kreativt.

Spil og hack

Formål:

Spil og hack har til formål at give eleverne på Efterskolen PLAY erfaring med forskellige spil – kortspil, samarbejdsspil, strategispil m.m. Eleverne skal konkurrere, fordybe sig og udfordres, mens de udvider deres spilhorisont og udforsker nye genrer og hacker de spil, de i forvejen kender. Formålet med Spil og hack er desuden at eleverne oplever glæden ved at spille i fællesskab med andre.

Indhold:

- Forskellige spilgenrer – kortspil, strategispil, samarbejdsspil m.m.
- Lære nye spil.
- Hacke gamle spil – finde elementer i spillene, som kan ændres, så spillet bliver sjovere.

Slutmål:

Eleverne på Efterskolen PLAY har efter en periode med Spil og hack

- Opnået kendskab til nye spil.
- Analyseret elementer i spil, som kan ændres for at gøre spillene sjovere.
- Fordybet sig i spilverden.
- Samarbejdet og konkurreret.
- Oplevet glæden ved at spille i fællesskab med andre.

Anderledes uger på Efterskolen PLAY

I løbet af skoleåret er der uger, hvor det normale skema tilsidesættes for at eleverne kan beskæftige sig med læring og dannelse på anderledes måder.

Introuger

Formål:

Formålet med introperioden er med fokus på værdierne på Efterskolen PLAY at igangsætte opbygningen af stærke relationer – både indbyrdes mellem eleverne samt mellem elever og personale. Introperioden skal være med til at sikre både elever og ansatte et godt fundament og afsæt for det kommende skoleår.

Formålet med introperioden er yderligere at give eleverne kendskab til lokalområdet, så de føler sig komfortable ved at komme rundt i området, samt at introducere eleverne for Playful Learning og deres linjefag. Dermed får de en fornemmelse af det skoleår, de går i møde, og et fundament hvorfra de kan tage afsæt til den hverdag, der kommer.

Indhold:

Efterskoleåret indledes med et fælles åbningsmøde for både elever, forældre og ansatte, inden der holdes separate møder mellem hhv. forældre og forstander samt mellem elever og familielærer i familiegrupperne. Herefter afholdes familiegruppemøder hvor eleverne sammen

med deres forældre og de øvrige elever i familiegruppen holder møde med familielærerne, inden forældrene sendes hjemad.

I introforløbet er der sociale og fysiske aktiviteter, som har til formål at ryste eleverne sammen i både familiegrupper, på linjerne og i det store fællesskab.

Eleverne vil i introforløbet blive introduceret til de boglige fag og linjefagene, hvor de vil blive sporet ind på Efterskolen PLAY's legende tilgang og fordybelsesmuligheder. Eleverne introduceres for Playful Learning og Playful Practice, og de stifter bekendtskab med begrebet Verdensborger – lokalt og globalt.

Introforløbet indeholder en tre-dages kanotur i den danske natur, hvor elever og personale er sammen om at få en god fællesoplevelse i lidt primitive rammer med kanosejlads, telt- eller bivuakovernatning, bålmad m.m.

Slutmål:

En god begyndelse på Efterskolen PLAY er ikke færdig efter introugerne – det er en længere proces, som også strækker sig ind i året og den første tid med en normal dagligdag. Slutmålet for introperioden er, at elevholdet kommer i gang med undervisningen, og at de er blevet fortrolige med de forskellige rutiner i en dagligdag på Efterskolen PLAY.

Det sociale mål er, at eleverne begynder at indgå i forskellige relationer med hinanden, og at der i løbet af perioden er åbnet en række relationer til kammerater, det er muligt at bygge videre på i den hverdag, der begynder. Ligeledes er det vigtigt, at der opstår en begyndende fortrolighed til en eller flere af skolens ansatte.

Verdensborgeruger på Efterskolen PLAY

Verdensborger – lokalt og globalt – er en del af den DNA, der skaber Efterskolen PLAY, og det er derfor med til at forme den daglige undervisning og det daglige liv på PLAY. Derudover er der i løbet af året 5-6 uger, hvor Playful Learning, Periodefag og PLAY-fag fjernes fra skemaet, og tiden i stedet vies til Verdensborgeruger.

Formål:

Formålet med Verdensborgeruger er at give eleverne udsyn og indsigt. I Verdensborgerugerne får eleverne mulighed for at få indblik i og interagere med omverden, og på den måde få en bredere forståelse for, hvad det vil sige at være menneske, og forståelse for den verden, vi alle deler.

Eleverne skal have indsigt i sig selv som mennesker, i de mennesker, de omgås i det nære liv, samt mennesker i det lokale, det nationale og det globale samfund. De skal have indblik i forskellige liv, livsvalg, samfund og kulturer, de skal beskæftige sig med ulighed, forudsætninger og muligheder, og de skal lære om og forholde sig til begreber som etik og moral, religion og kultur, demokrati, fællesskab og mangfoldighed.

Eleverne skal gennem arbejde med forskellige projekter og tematikker forholde sig til egen rolle i den fælles verden, de skal udvide deres horisont, og de skal opleve, hvordan de som mennesker har mulighed for at række ud i og påvirke verden omkring sig. Eleverne skal tage initiativ og være med til at gøre en forskel for andre – enten socialt, praktisk eller på anden vis.

Under forskellige temaer skal eleverne arbejde med verdensborgerskab, ved på forskellige måder at interagere med hinanden og deres omverden. De skal opsamle viden og skabe forståelse for sig selv og andre samt for kulturer, samfund og verden som helhed, og de skal med denne viden i bagagen gribe ud i verden og forsøge at gøre en forskel – enten ved at skabe et produkt eller ved at bidrage med deres tid, viden og/eller kundskaber til at gøre noget godt for andre eller bidrage til planlægning og/eller afvikling af et arrangement eller et event relateret til temaet.

Formålet er at inspirere eleverne til folkeoplysning, aktivt medborgerskab og global forståelse. Eleverne gives mulighed for at erfare, at de kan tage problemstillinger op fra deres nære liv, det lokale eller det globale liv, og forsøge at komme med løsninger eller bidrage til gode forandringer, der tjener andre mennesker og/eller vores fælles klode.

Indhold:

Eleverne skal undersøge problemstillinger og evt. løsninger indenfor et bredt felt – strækkende sig fra selvet og det nære, ud i det lokale og til det globale. Herunder forholde sig til blandt andet:

- Etik og moral – godt og ondt – rigtigt og forkert.
- Hvordan behandler vi andre mennesker? I hvilken grad og hvordan skal vi tage ansvar for vores medmennesker? Herunder opleve og føle medansvar for andre og verden.
- Gode fællesskaber og ansvar for andre, på tværs af kulturer, religioner og traditioner.
- Demokratisk dannelse og demokratisk livsform – herunder dialog, forhandling og evne til at indgå kompromisser.
- Forståelse og respekt for samt hensyn til andres kulturer, holdninger og levevis.
- Lighed og ulighed.
- FN's verdensmål og Menneskerettighederne.

Der arbejdes projektorienteret, og undervisningen kan blandt andet indeholde:

- Foredrag.
- Indhente viden i artikler, podcast, tv-programmer, nyheder, litteratur m.m.
- Argumentationer og diskussioner, forhandlinger og kompromisser.
- Ekskursioner.
- Interaktion med en særlig målgruppe med henblik på at undersøge specifikke problemstillinger.
- Kreativ, praktisk, skriftlig eller mundtlig fremstilling af et produkt.
- Planlægge aktive gøremål – i samarbejde med personale fra Efterskolen PLAY, men også med eksterne samarbejdspartnere i form af mennesker, institutioner, virksomheder m.m.
- Bidrage til at arrangere eller afvikle et arrangement eller event, der tjener andre mennesker eller kloden.

Slutmål:

- Eleverne får en fornemmelse for begreber som etik og moral.
- Elevernes evne til at indgå i relationer på tværs af samfund og samfundslag, kulturer og religioner fremmes.
- Eleverne lærer respekt for forskellige holdninger og de lærer at se på forskellige politiske partier med et nuanceret blik.
- Eleverne er i stand til at formulere sig om FN's verdensmål.
- Eleverne udviser forståelse for og viser hensyn til alle verdens borgere.
- Eleverne har praktisk erfaring med at planlægge og afvikle events/arrangementer til gavn for andre.
- Eleverne har erfaret, at de kan interagere med og lære af det, der foregår omkring dem i verden.
- Eleverne har erfaret, at de har mulighed for at gribe ud i og gøre en forskel for andre og verden.

Uddannelsesdage

Uddannelsesdagene består af to dele, nemlig brobygning i 2x2 dage samt en uddannelsesopgave, der udarbejdes i dagene herefter.

Brobygningen arrangeres i samarbejde med UU Billund Kommune og foregår på uddannelsesinstitutionerne i Grindsted og – for SOSU-skolens vedkommende – i Esbjerg. Det vil sige at eleverne ikke har mulighed for at tage brobygningen i deres hjemkommune/egne lokalområder.

Uddannelsesopgaven laves i dagene efter brobygningen, og opgaven tager udgangspunkt i, at eleverne skal lære at skrive en jobansøgning, udforme et CV og at gå til ansættelsessamtale.

Brobygning

Formål:

Formålet med brobygningen, som er en del af 10. klasseloven, er at give eleverne kendskab til og indsigt i ungdomsuddannelserne, så de har det bedst mulige grundlag for at kunne søge ind på ungdomsuddannelserne.

Indhold:

Brobygningsforløbet, som varer 2x2 dage, tilrettelægges så eleverne stifter bekendtskab med to forskellige ungdomsuddannelser, hvor de kommer igennem konkret planlagte forløb på de enkelte uddannelsessteder. Vi har på Efterskolen PLAY opfølgende samtaler med eleverne omkring deres oplevelser på uddannelserne med henblik på senere valg af ungdomsuddannelse.

Slutmål:

Målet med brobygningsforløbet er, at eleverne opnår et større kendskab til ungdomsuddannelserne, så de kan blive mere afklarede omkring deres kommende valg af ungdomsuddannelser.

Uddannelsesopgave

Formål:

Eleverne på Efterskolen PLAY har - jf. 10. klasseloven - en obligatorisk selvvalgt opgave. Eleverne skal arbejde med stillingsopslag og jobansøgning, CV og ansættelsessamtale.

Indhold:

- Læse og forstå fiktive stillingsopslag.
- Skrive ansøgning til et udvalgt stillingsopslag.
- Udarbejde CV, som kan bruges til senere jobsøgning.
- Udvalgte elever går til ansættelsessamtale på de søgte stillinger, mens øvrige elever observerer.

Slutmål:

Eleverne skal med uddannelsesopgaven på Efterskolen PLAY opnå et kendskab til ungdomsuddannelserne, lære at skrive ansøgning og udfærdige eget CV til kommende jobsøgninger, samt opleve at gå til ansættelsessamtale.

Juleperformanceuge

I den sidste uge op mod jul arbejder eleverne på et krybbespil, der kan vises til forældrene ved juleafslutningen. Til krybbespillet skal der udarbejdes og øves på et manuskript, musik, sang, teater, dans, kulisser og kostumer, og eleverne bidrager i samarbejde med personalet med hver deres del af det færdige resultat.

Krybbespillet er en kreativ og æstetisk proces, som kræver fællesskab og samarbejde, leg, koncentration og fordybelse.

Formål:

Juleperformanceugen har til formål at styrke elevernes evne til kreativitet og nytænkning samt til at arbejde i fællesskab og mod et mål, der kræver, at alle bidrager med deres.

At optræde styrker evnen til at turde stille sig frem, som man er, og levere det resultat, som legen, kreativiteten, fordybelsen, sammenholdet og den grundige forberedelse, har ledt til. Det er ikke alle, der er vant til at forberede og vise et performanceprojekt, og deri ligger også dets berettigelse. De unge mennesker skal trække på hinandens ressourcer og kompetencer, de skal turde at sætte sig selv på spil, lytte og forsøge i fællesskab at forfølge det samme mål. Vi tror på, at det er med til at udvikle kompetencer hos den enkelte, der kan bruges i mange situationer på livets vej.

Indhold:

Fællesskabet er den bærende kraft og det primære fokus i en performanceuge.

Der vil desuden være mange forskellige opgaver forbundet med en sådan uge, og alle elever får tildelt et ansvarsområde, som de skal beherske, for at resultatet bliver godt. Eleverne vil opdage, at alle er nødvendige – uanset om man arbejder rundt om scenen eller på scenen, spiller man en væsentlig rolle.

Slutmål:

Krybbespillet vises til forældre/familie ved juleafslutningen.

Igennem processen har eleverne fået indsigt i, hvordan man kan komme i mål med et fælles projekt, ved at alle bidrager med deres særlige kompetencer. Eleverne har yderligere fået forståelse for hvordan respekt, nytænkning, leg og fællesskab er værdier, der er med til at sikre en god proces og et godt resultat, men også øger selvværd og sammenhold.

Ekskursion – Linjetur

I efteråret er linjerne på tur med linjerelevante og sociale oplevelser er i fokus. Fællesskabet vægtes højt, ligesom det prioriteres, at eleverne møder unge mennesker fra en anden kultur, som har samme interesse som dem.

Formål:

Linjeturen på Efterskolen PLAY har til formål at give eleverne en tur, der både udfordrer dem linjefagligt, udvider deres kulturelle forståelse og giver dem en masse fælles oplevelser, der styrker sammenholdet på linjen.

Eleverne har selv mulighed for at bidrage og byde ind til turen, der planlægges i samarbejde med linjelæreren.

Indhold:

- Linjerelevante oplevelser.
- Oplevelser, der styrker fællesskabet på linjefaget.
- Indblik i en anden kultur.

Slutmål:

Formålet med linjeturene er, at eleverne får indsigt i en fremmed kultur både ift. det linjefaglige og til en anden levevis.

Målet er ligeledes at inspirere eleverne og give dem mod på fremadrettet selv at tage ud på opdagelse i en fremmed kultur og at få anderledes oplevelser med andre mennesker.

Ekskursion – Verdensborgertur

I foråret rejser alle elever på Efterskolen PLAY til et land, hvor de har mulighed for at gøre en forskel for andre.

På Verdensborgerturen kommer eleverne til at opleve og få et unikt indblik i en anderledes kultur. De vil – når de på helt tæt hold oplever hvilke problemstillinger, der kan være på spil i nogle af verdens mere udsatte områder – opleve de globale forskelle der er på menneskets generelle livsvilkår.

Ved at rejse ud i og interagere med verden, vil eleverne få mulighed for at se sig selv som en del af verdenssamfundet. De vil udvide deres horisonter, og de vil forstå, at vi som mennesker er en del af et universelt fællesskab, der omfatter respekt for og anerkendelse af verdens forskellige nationer og kulturer. Eleverne vil i mødet med nogle af verdenssamfundets udfordringer, også have lettere ved at se sig selv som en del af løsningen på disse.

Eleverne skal desuden undersøge, hvordan legen kan sætte sit præg på livskvalitet, samt hvordan der gennem leg kan skabes samhørighed på tværs af kulturer.

Verdensborgerturen er udarbejdet med de samarbejdspartnere, der kan hjælpe os til at få den bedst mulige tur med de bedst mulige oplevelser.

Formål:

Formålet med Verdensborgerturen er, at den enkelte elev får en oplevelse af og mærker værdien ved at gøre en forskel for andre. Med udgangspunkt i FN's verdensmål er hver enkelt elev med til at forandre eller sætte positive præg på verden, og forhåbentlig får de følelsen af, at der er håb for fremtiden, selv under svære vilkår.

Indhold:

Der vil være fokus på religions- og kulturforståelse samt komplekse konflikter. De store forskelle i vores livsvilkår samt den generelle levestandard vil ligeledes være et fokuspunkt. Vi vil – på tværs af levestandard og muligheder – skabe kontakt gennem leg.

Slutmål:

Målet med rejsen er, at eleverne på Efterskolen PLAY:

- Vender hjem til Danmark med en motivation for og lyst til at hjælpe folk i nød.
- Har øget opmærksomhed på udviklingslande.
- Har opnået indsigt i og forståelse for en fremmed kultur og et fremmed samfund.
- Har øget indsigt i FN's verdensmål.
- Er opmærksomme på hvilke ting/læring/erkendelser der tages med hjem fra besøget i en anderledes kultur.

PLAY-projekt

Efterskolen PLAY er eksamensfri, men året afsluttes med et PLAY-projekt. PLAY-projektet laves enten individuelt eller sammen med en gruppe, og eleverne har mulighed for at præge projektet i mange retninger – linjefaget skal dog være repræsenteret i arbejdet. Der kan tages udgangspunkt i én linje, men ved gruppearbejde med elever på tværs af linjerne, laves projekter, som inkluderer flere linjefag.

Formål:

Formålet med det afsluttende PLAY-projekt på Efterskolen PLAY er, at eleverne lærer at arbejde og fordybe sig projektorienteret med eget projekt og udvikling af eget produkt.

Eleven skal gennem teori og praksis bruge en legende tilgang til en tværfaglig opgave, der munder ud i et projekt med et kreativt produkt.

Indhold:

- FN's verdensmål.
- Filosofi og æstetik indgår i skriveprocessen.
- Opgaven skal indeholde et kreativt produkt.
- Tværfaglige sammenhænge.

Slutmål:

- Eleverne lærer at arbejde tværfagligt og projektorienteret.
- Eleverne lærer at koble teori og praksis sammen.
- Eleverne lærer at planlægge og budgettere tiden omkring et projekt.

Afslutningsuge

Formål:

Formålet med afslutningsugen er, at eleverne får taget ordentlig afsked med hinanden og skolens personale. Som en del af aktiviteterne pakkes der sammen, og skolen gøres ren under grundig instruktion fra praktisk personale og lærere.

Indhold:

- Aflevering af materialer og andre ting tilhørende Efterskolen PLAY.
- Nedpakning af værelser og fællesområder for personlige ejendele.
- Hovedrengøring af fællesområder og værelser.

- Afslutningstur med overnatninger ud af huset - fokus på at afrunde skoleåret i god stemning, og med aktiviteter af primært social karakter i det forpligtende fællesskab.
- Hyggelig og festlig sidste aften på Efterskolen PLAY med god middag, revy og andre indslag, fakkeloptog og bål.
- Afslutning med både elever og forældre, hvor der er fællessange og taler fra både elever og ledelsen, samt sidste farvel.

Slutmål:

Et godt afslutningsforløb er et smukt punktum på et efterskoleophold. Målet er at elever og skolens personale får rundet det efterskoleår af, som de har tilbragt sammen.

Anderledes dage og aftner på Efterskolen PLAY

I løbet af skoleåret brydes "normalskemaet" op af anderledes dage, aftner og weekender af forskellig karakter.

Efterskolernes Dag

Formål:

Formålet med Efterskolernes Dag er, at elever klargør og fremviser en flot og præsentabel efterskole, hvor eleverne er gode og ansvarsfulde værter og ambassadører for deres efterskole, hvor de udstråler ejerskab og engagement.

Indhold:

- Eleverne klargør sammen med ansatte efterskolen, så den er præsentabel.
- Modtagelse af gæsterne.
- Rundvisning af gæsterne.
- Oplæg for gæsterne.
- Gæsterne samtaler med lærere og elever.
- Oprydning og rengøring efter gæsterne.
- Evaluering af dagen.

Slutmål:

Elever skal lære at

- Håndtere klargøring og værtsrolle overfor gæster.
- Rundvise med indlevelse, engagement og oprigtighed.
- Håndtere oprydning efter et besøg.

Efterskolernes Aften

Formål:

Formålet med Efterskolernes Dag er, at elever klargør og fremviser en flot og præsentabel efterskole, hvor eleverne er gode og ansvarsfulde værter og ambassadører for deres efterskole, hvor de udstråler ejerskab og engagement.

Indhold:

- Eleverne klargør sammen med ansatte efterskolen, så den er præsentabel.
- Modtagelse af gæsterne.
- Rundvisning af gæsterne.
- Oplæg for gæsterne.
- Gæsterne samtaler med lærere og elever.
- Oprydning og rengøring efter gæsterne.
- Evaluering af dagen.

Slutmål:

Elever skal lære at

- Håndtere klargøring og værtsrolle overfor gæster.
- Rundvise med indlevelse, engagement og oprigtighed.
- Håndtere oprydning efter et besøg.

Familiedag – primært for bedsteforældre

Formål:

Formålet med bedsteforældredagen på Efterskolen PLAY er, at den enkelte elev giver sine bedsteforældre en unik oplevelse, og at generationer mødes om en særlig kulturel begivenhed. Bedsteforældrene får et indblik i barnebarnets hverdag.

Indhold:

- En rigtig efterskoledag, hvor bedsteforældrene får indblik i livet på efterskole.
- Eleverne viser sig som gode værter.
- Eleverne viser bedsteforældrene rundt på skolen.

Slutmål:

- Eleverne skal være gode ambassadører for skolens værdier.

- Eleverne skal være gode værter for deres bedsteforældre.

Forældredage

Formål:

Formålet med forældredage på Efterskolen PLAY er, at den enkelte elev giver sine forældre en unik oplevelse, og at eleverne inviterer forældrene ind i en særlig tid i og del af deres liv, hvorved der knyttes tættere familiebånd. Forældrene får et indblik i barnets hverdag.

Indhold:

- En rigtig efterskoledag, hvor forældrene får indblik i livet på efterskole.
- Eleverne viser sig som gode værter.
- Eleverne viser forældrene rundt på skolen.

Slutmål:

- Eleverne skal være gode ambassadører for skolens værdier.
- Eleverne skal være gode værter for deres forældre.

Juledage

Formål:

- At styrke det store fællesskab på skolen.
- At lære eleverne at planlægge og udføre begivenheder, aktiviteter, julelege m.m.
- At erfare, at stemningen omkring en højtid kan medvirke til et helt særligt fællesskab.

Indhold:

- Skabe en unik julestemning på skolen – både blandt elever og de ansatte.
- Værne om den kulturelle højtid og hævde juletraditioner.
- Julelege og julekonkurrencer.

Slutmål:

- Eleverne bliver opmærksomme på det store fællesskab.
- Eleverne lærer om juletraditioner og oplever at være en del af dem.

Gallafest

Formål:

- At styrke det store fællesskab på skolen.
- At lære eleverne at planlægge og udføre store arrangementer.

Indhold:

- Planlægning af en stor begivenhed.
- Koordinere og samarbejde på tværs.
- Forberede taler.

Slutmål:

- Eleverne har lært at danse lancier.
- Takt og tone.
- Rummelighed.