

Birk Iddeng

MGLU3111

Våren 2021

Rollespill som engasjerende metode i samfunnsfag

## Sammendrag:

I denne oppgaven har jeg ved hjelp av støttelitteratur og eget datamateriale, drøftet i hvilken grad rollespill er hensiktsmessig for læring og engasjering i samfunnsfag på barneskolen. Min empiri er hentet fra en anonym spørreundersøkelse jeg har konstruert selv, og er gitt til elever på fjerdetrinn i forbindelse med praksis. Undersøkelsen består av både kvalitative og kvantitative spørsmål. Jeg har valgt å benytte undersøkelse for å gi en stemme til elevene. Jeg har som mål å svare på følgende problemstilling:

I hvilken grad kan rollespill bidra for å fremme engasjement og læring i samfunnsfag på barneskolen?

Rollespill er når en person går inn i rollen som en annen person. Dette inkluderer blant annet barnelek og «live action role playing». Rollespill er improvisert, og deltagerne skal sammen løse en konflikt. Den samlede aktiviteten passer godt inn i sosiokulturell- og konstruktivistisk læringsteori ved at elevene får felles erfaringer i en undervisningssituasjon. En fordel med rollespill er at elever lett blir engasjert, samtidig som aktiviteten kan skape en god relasjon til både læreren og innad i klassen. For å dra nytte av rollespill må læreren ha ne bakgrunnskunnskap og godt forberedt. Det skal nevnes at rollespillet har behov for en etterarbeidsoppgave hvor elevene får reflektert rundt innholdet for de skal lære mest mulig.

## Innholdsfortegnelse

<b>Sammendrag:</b> .....	<b>2</b>
<b>Innledning:</b> .....	<b>4</b>
<b>Litteratur:</b> .....	<b>5</b>
<b>Gjennomføring av rollespill og min oppfatning av klassen:</b> .....	<b>8</b>
<b>Innsamling av empiri:</b> .....	<b>9</b>
<b>Resultat av undersøkelsen:</b> .....	<b>12</b>
<b>Drøfting:</b> .....	<b>16</b>
<b>Konklusjon:</b> .....	<b>20</b>
<b>Kildeliste:</b> .....	<b>22</b>

## Innledning:

I denne oppgaven skal jeg svare på problemstillingen: I hvilken grad kan rollespill bidra for å fremme engasjement og læring i samfunnsfag på barneskolen?

Valget av problemstilling falt på rollespill fordi jeg selv var en av de elevene som satt uengasjert i klasserommet og trommet med blyantene i påvente av friminutt. Det sitter barn rundt om i Norge med behov og rett på tilpasset opplæring. Disse elevene trenger motivasjon, engasjement og validering. Jeg mener rollespill har alle komponentene for å kunne gi disse elevene verdifull kunnskap de ellers kunne mistet.

For å kunne svare på problemstillingen må jeg først definere rollespill. Evensen videreformidler Stig Bjørnshols definisjon, hvor han skriver at rollespill er en aktiviserende form for drama. Det som skiller rollespill fra skuespill er ifølge Bjørnshol at rollespill fokuserer på improvisasjon og diskusjon. (Evensen, 2018, s. 23) Videre skriver Evensen: «Ifølge Wellejus og Agger (2006, s. 220) handler rollespill mer grunnleggende om å knytte opplevelser til konflikter der deltakerne er nødt til å foreta valg og konsekvensene av valgene». (Evensen, 2018, s. 23) Her defineres rollespill med et bakenforliggende politisk tema, og selv om Evensen skriver at rollespill bruker lek og spill, står det også at deltagerne må ta aktive valg og de konsekvensene det medfører i en konflikt.

Ursin har i sin masteroppgave skrevet at oppfatningen av hva rollespill er, er subjektiv. (Ursin, 2018, s. 3) Selv forstår han det som når et individ trer ut av sin normale rolle for å spille en annen rolle. Dette rommer alt fra barns lek hvor de leker familie til dagens populærkultur hvor folk samles utkledd i sin favorittkarakter fra en tv-serie (kjent som Cosplay). Ursin skiller rollespill fra skuespill ved å skrive at rollespill som oftest ikke har publikum. (Ursin, 2018, s. 3)

Jeg skal drøfte meg frem til om rollespill er en god aktivitet for å engasjere elever i dagens barneskole. For å kunne svare på oppgaven har jeg gitt en 4.- klasse en spørreundersøkelse med fokus på deres engasjement rundt rollespill og rollespillets komponenter. For å støtte

mine poenger vil jeg primært benytte meg av relevant informasjon fra to masteroppgaver og en artikkel om rollespill. Jeg vil også presentere hvordan jeg gjennomgikk både undersøkelsen og rollespillene, samt min oppfatning av elevene og deres engasjement.

## Litteratur:

André Evensen skriver i sin masteroppgave, at konstruktivistisk læring skjer i aktivitet, individuelt og i gruppe. Konstruktivistisk læring kan defineres som når individets tolkning av erfaringer omstrukturerer elevens hjerne i læringsprosessen. Han skriver videre om Jean Piagets utviklingsteori som omhandler skjemaer for å plassere barns kunnskap. (Evensen, 2018, s. 20) Elevens hjerne fungerer da som et arkivskap hvor eleven plasserer informasjonen de har lært inn i skjemaer. Om eleven lærer helt ny informasjon kalles det akkomodasjon. Da lager eleven et nytt skjema, for eksempel dyr. Et barn som lærer seg hva dyr er, vil ifølge Piaget lage et skjema i hodet hvor de samler informasjon om dyr. Om de får fornyet kunnskap om dyr, vil de assimilere. Da plasserer eleven den nye informasjonen i sitt allerede eksisterende skjema for dyr. Evensen skriver at når elevene får ny kunnskap endres de kognitive strukturene i dette «arkivskapet», ved å tolke erfaringer i ulike situasjoner og sammenhenger. (Evensen, 2018, s. 20)

Videre skriver Evensen om læring i et sosiokulturelt perspektiv, hvor han påpeker at utvikling og læring i all hovedsak skjer i sosiale omgivelser om deltagerne benytter seg av sin kunnskap. Felles for de to læringsteoriene er at de er rake motsetninger av behaviorismen hvor læreren billedlig åpner hodene til elevene, for så å helle kunnskapen ned. Både konstruktivistisk og sosiokulturell læring inviterer eleven med i opplegget, isteden for den direkte kunnskapsoverføringen. (Evensen, 2018, s. 20) Evensen viser også til Vygotskys tanke om at samspillet med mennesker er avgjørende for at våre kognitive strukturer opprettes og utvikles. (Evensen, 2018, s. 20)

Evensen har følgende forskningsspørsmål: «Rollespill innebærer å foreta et perspektivskifte. Hvilke egenskaper styrker dette i elevenes faglige utvikling?» En intervjuet lærer svarer at klassen har oppbygget et engasjement for samfunnsaktuelle saker etter gjennomføring av rollespillet *Handelsspillet*, uten å ha vist stor interesse tidligere. (Evensen, 2018, s. 85) *Handelsspillet* er et rollespill hvor elevene simulerer handel mellom I- og U-land.

Rollespillets didaktiske fordel er at elevene lærer hvordan infrastrukturen til et land og deres handel påvirker klimautfordringen. Handelsspillet ønsker å bevisstgjøre elevene på verdens klimaproblemer ved å tvinge elevene til å ta valg som påvirke eget lands økonomi. Evensen trekker da den konklusjonen at rollespillet har vært effektivt så lenge elevene ser verdien av skuespillet og klarer å lenke det opp mot sitt virkelige liv. Evensen skriver avslutningsvis at rollespillet oppleves som «engasjerende, aktiverende og motiverende» (Evensen, 2018, s. 95), og at det kan være en katalysator for å tilegne seg kunnskap.

Tove Leming er dosent ved Norges arktiske universitet (UIT), hvor hun underviser i samfunnsfag for kommende lærere. I 2016 skrev hun en artikkel hvor hun fokuserer på to viktige temaer innenfor rollespill som ressurs for læring: Hva læres, og hvordan lærer vi? Artikkelen forfatter bruker sosiologen Mezirows begrep *transformativ læring* for å forklare at et individs refleksjoner, erfaringer og meninger er svært delaktige i en læreprosess. Leming trekker frem to dimensjoner som er avgjørende for vår læring. Den første heter *habit of mind* og styrer vår innstilling, oppfattelse og forståelse. *Habit of mind* omfatter da de definerende meningsperspektivene. *Point of view* er den andre dimensjonen, og er et overordnet begrep som omfatter våre holdninger, ideer, adferd, verdier og de mentale vanene vi får av våre meningsperspektiver. (Leming, 2016, s. 63) Videre skriver Leming at transformativ læring er den prosessen som skjer når et individ endrer sine meningsperspektiver.

Innhold, drivkraft og samspill er dimensjoner som senere har blitt trukket inn som en del av begrepet transformativ læring. Det er professoren Knud Illeris som har integrert disse dimensjonene ved å se på det emosjonelle aspektet av læring. Elevens følelsesregister inneholder viktige komponenter for å lære: motivasjon, engasjement og vilje er eksempler på dette. Det emosjonelle aspektet omhandler mer av det sosiale/kulturelle enn det individuelle, da følelsene kommer gjennom sosialt samspill ifølge Leming. (Leming, 2016, s. 64) Relasjoner og dynamikken i det sosiale fellesskapet er avgjørende for læring ifølge denne læringsteorien.

Det emosjonelle aspektet ved læring brukes altså i rollespill for å engasjere elevene. «Man ble lett engasjert og kanskje litt lettere provosert dersom det var noen som var uenige eller kom med andre forslag enn mitt». (Leming, 2016, s. 63) Sitatet er hentet fra en student som er med i Lemings prosjekt. Ved å føle på emosjoner rundt rollespillet, skjønner vi at vi er investert i

historien. Som deltagende aktør i et rollespill ønsker man best mulig produkt, og engasjementet rundt læreprosessen vises tydelig i denne elevens utsagn.

Nikolai Ursin er assisterende rektor på en skole i Ål, og belyser temaet elev-lærer-relasjonen i sin masteroppgave. Her blir det påpekt at ulike former for rollespill kan anvendes for å bygge og betrygge en relasjon til en elev. Rollespill kan brukes som en bli kjent lek, og fungerer da som en samlende aktivitet. Ursin påpeker at relasjonen en lærer har til elevene er avgjørende for prosjektet, men trekker også planlegging frem som en viktig faktor. (Ursin, 2018, s. 47)

En god relasjon med gruppen hjelper læreren i rollespill. Eleven får litt friere tøyler, og får bruke sine kreative sider for å sammen skape et produkt. Her skal læreren kunne veilede elevene om de har noen spørsmål, eller om prosessen går treigt. En god relasjon med elevene utgjør derfor et lettere samarbeid. Ursin skriver at rollespill også kan fungere som en relasjonsbygger, da elevene får lære på en ny måte samtidig som de får se læreren fra en annen side. (Ursin, 2018, s. 47)

En annen relasjonsbasert faktor er den relasjonen elevene har innad i klassen. Ifølge Ursins informant (lærer) brukes rollespill som en «ice breaker». Elevene som får rollespill tidlig i skoleåret «tvinges» til å jobbe tett sammen om et samlende produkt. Ursin viderefremidler Bjørnshols poeng om at rollespill kan fungere som samlende redskap for å styrke enhetsfølelsen. Han påpeker videre at enhetsfølelse er en viktig faktor for et godt klassemiljø. (Ursin, 2018, s. 45) Arbeid for en enhetsfølelse er viktig, og vi kan se på småtrinnet at lærere jobber for å samle klassen under sine bragder som for eksempel «Alle vi i 1B er flinke til å stå på turrekka» eller «Vi i 2A er gode på å holde munnen vår lukket når en klassekamerat har ordet». Rollespillet kan overta denne funksjonen etter at elevene er ferdig med eller i slutten av småskoletrinnet.

Ifølge en av Ursins informanter kan enhetsfølelsen bidra både faglig og sosialt gjennom rollespill, men rollespill kan også ha en motsatt effekt på enkelte. De sosiale normene i klasserommet definerer deler av hverdagen, og en usikker elev kan reagere negativt på påtvunget sosialisering. Eleven kan da føle at de får mye uønsket oppmerksomhet. (Ursin, 2018, s. 46)

Evensen skriver at et potensielt rollespill om for eksempel mobbing i en klasse må gjennomføres med et tydelig valg av roller. Ursin videreformidler Bjørnhols meninger når han skriver at en elev som opplever mobbing ikke får denne rollen i skuespillet, slik at eleven ikke skal få dobbelt straff. (Evensen, 2018, s. 30)

## Gjennomføring av rollespill og min oppfatning av klassen:

17 par små øyne stirrer forventningsfullt opp mot meg, og som tidligere skuespiller, så kjenner jeg at jeg ikke helt har vokst fra meg mitt eksponeringsbehov. Det er helt stille i klasserommet i påvente av hvordan det går med Siddharta Gautama. En ivrig gutt har nettopp (med gnistrende øyne som lyste ondskap) sendt hele hæren til demonen Mara mot meg. Etter å ha blitt kjent med klassen var jeg helt sikker på at han kom til å gå rett inn i rollen. I klassen sitter det en syk mann, en gammel dame, en død mann, en demon, en munk, Buddhas foreldre og 5 voktere av palasset (det tok litt tid før noen ville slippe meg ut) som venter i spenning på fortsettelsen. Alle elevene gikk rett inn i rollene de fikk tildelt.

Rollespillet starter ved at jeg ber alle som hører stemmen min om å lukke øynene og sitte stille ved pulten. «Se for deg at du er 2500 år tilbake i tid, og at du er på et stort og vakkert palass hvor du har alt du kan drømme om». Dette er starten på en felles gjennomgang av Buddhas liv. En medstudent virker litt overrasket over elevenes engasjement og konsentrasjon, og gir meg et anerkjennende nikk. Etter å ha gjennomgått Siddhertas oppvekst, spurte jeg en jente jeg oppfattet som selvsikker, om jeg fikk forlate palasset. Hun ble litt forfjamsset over at hun plutselig var en del av historien før hun kom på at foreldrene til Buddha hadde sagt nei. Det samme gjorde 3 nye voktere og Buddhas foreldre, og jeg forklarte da at Buddha ble sittende i palasset til sin død, og spurte dem om jeg fikk prøve igjen. Denne gangen var en vokter gavmild nok til å la meg dra fra palasset, og selv om det ble relativt dyrt for unge Siddharta, så var han på vei ut i verden.

På dette tidspunktet føk det hender i været da elevene enset en mulighet til å få en rolle. Dette var gjerne etterfulgt av fire kjappe «velg meg!», men de ga seg etter at jeg sa at jeg velger de som sitter stille og følger med. Etter at en elev i rollen som den syke mannen hadde forklart at han hadde en sykdom som gjorde han blind, tenkte jeg at jeg skulle teste en av elevene. Jeg forklarte at jeg så en død man ligge på gata før jeg gikk bort til denne eleven. «Hva sier du



da?», spurte jeg. «Øøøø... Jeg er død» svarte elevene før han så seg rundt med et blikk som utstrålte «var jeg ikke morsom nå?», og høstet latter fra resten av klassen.

Demonen Mara hadde akkurat kastet en hær mot meg, men eleven bak rollen trekker et lettelsens sukk når det til slutt gikk bra med Buddha. Noen elever bryter ut i jubel og danser mens de holder pekefingeren og tommelen i formen av en L i pannen (En dans fra spillet Fortnite, hvor en spiller signaliserer at den andre spilleren er en «Loser»). Etter å ha bedt dem om å sette seg ender vi med å klappe for de som har deltatt. Timen er over og jeg kjenner at jeg gleder meg til å gjøre dette igjen. Jeg oppfattet klassen som skikkelig engasjert. Jeg tror alle hadde et håp om å bli valgt, uansett hvilken rolle som var tilgjengelig.

Vi hadde også et rollespill om steinalderen, hvor elevene fikk komme opp å lage en fiktiv scene. Det var noen elever som nok ikke ville delta, og det tror jeg skyldes at de måtte frem foran klassen. Her innså jeg hvor grensen går for hva elevene ville og ikke ville være med på. Ved å gjøre meg selv til midtpunkt, fjerner jeg usikkerheten til elevene. De får da en naturlig sparringspartner de stoler på, og tørr derfor hoppe ut i rollespillet.

## Innsamling av empiri:

Jeg var i praksis i 6 uker ved en skole i Trondheim, og i forbindelse med denne praksisen har jeg valgt å gi elevene en anonym spørreundersøkelse. Dette er fordi jeg tror at denne formen for innsamling av empiri vil kunne gi meg verdifulle resultater for min problemstilling, og anonymiteten er for å forsikre meg om at elevene tørr svare ærlig (spørreundersøkelsen ligger som vedlegg 1 og svarene deres ligger som vedlegg 2 og 3)

For å minske feilmarginene ga jeg alle elevene undersøkelsen og gikk gjennom spørsmålene før de svarte på dem. Elevene fikk rom til å stille spørsmål om det var noe som var uklart, eller om de ikke forsto spørsmålet. De fikk også et eksempel på hvordan de skulle gjennomføre undersøkelsen, slik at jeg var sikker på at de både forstod spørsmålene, og hvordan de skulle svare på dem. Slik forsikret jeg meg om at elevenes svar ble så presise som mulig. En mulig kilde til feilmarginer er at klassen har 2 elever som ikke følger vanlig undervisning. Det var en av elevene med særskilte behov som kun tok siste del av undersøkelsen, da han ikke ville svare på første del.

Jeg har valgt å beholde undersøkelsene til de elevene med særskilte behov. Dette er fordi elever med særskilte behov har rett til å tilhøre en klasse. Denne undersøkelsen gir en stemme til elevene i en klasse, og alle elevene fortjener å få sin stemme hørt. Oppgaven min ønsker å finne ut om rollespill kan bidra til å øke engasjement og fremme læring hos alle typer elever. For å kunne svare på oppgaven kan jeg derfor ikke single ut noen elever basert på deres evner. Ved å beholde halve undersøkelsen til denne eleven, vil jeg få flere svar på den siste delen av undersøkelsen, og det vil gjøre at en stemme teller mer på første del enn en stemme gjør på andre del.

Etter å ha tilbrakt flere uker med elevene, var det viktig for meg å poengtere at jeg ville at de skulle svare ærlig, og ikke tenke over hvilke svar jeg ønsket meg. Vi hadde mye relasjonsbygging de første ukene, og jeg ville forsikre meg om at resultatet ble så likt virkeligheten som mulig. De fikk også beskjed om at svarene de ga ikke nødvendigvis kom til å endre undervisningen etter at studentene var ferdig i praksis. Jeg ønsket ikke at elevene skulle se på undersøkelsen som en mulighet for å slippe unna den vanlige undervisningen.

Liker du teateroppsetning i skolen?

Liker du å ha skuespill i undervisningen?

Liker du å få en rolle i en historie som læreren forteller?

De første tre spørsmålene jeg valgte å stille i undersøkelsen, var for å måle elevenes engasjement. Elevene fikk muligheten til å sette karakter på forskjellige former man kan uttrykke en historie på fysisk (for eksempel rollespill og skuespill). Her ønsker jeg å finne ut om elevene har en positiv innstilling til rollespill og skuespill. Dette er verdifull informasjon som gir meg en indikasjon på elevenes engasjement rundt rollespill som undervisningsmetode. Ved å spørre dem om de forskjellige måtene å presentere en historie på, kan jeg finne ut av hva elevene liker best og hvordan elevgruppa rangerer måtene opp mot hverandre.

Liker du å snakke høyt i klassen?

Liker du å snakke høyt i klassen om du vet hva du skal si?

Hva synes du om å samarbeide i grupper?

I de tre neste spørsmålene i undersøkelsen ønsker jeg å måle elevenes interesse for viktige deler av rollespill. Disse komponentene utgjør rollespillet, og elevenes svar her vil kunne gi meg en indikasjon på hvordan jeg eventuelt kan modifisere et rollespill for å tilpasse elevenes preferanser. Elevsvarene gir meg et perspektiv på svarene fra de første spørsmålene ved å single ut deler av rollespillet. Ved å spørre elevene om de misliker å snakke høyt i klassen, kan jeg få et innblikk i hvordan jeg skal konstruere rollespillet. Det kan også gi meg en pekepinn på om rollespill kan fungere som en katalysator for å tørre å snakke høyt i klasserommet. Jeg spurte så elevene om de liker å snakke, når de vet hva de skal si. På den måten kan jeg finne ut av i hvilken grad av improvisasjon elevene foretrekker.

Hva synes du om timer hvor du får lov til å bevege deg?

Jeg lærer mer når jeg sitter ved pulten og skriver.

Ved å spørre elevene om de liker å bevege seg får jeg innsikt i deres interesse for aktiviteter som rollespill. Elevene har brukt mye tid ved pultene sine, og jeg ønsker å se om de har et ønske om å kunne benytte evnene sine på en annen måte i klasserommet. I det neste spørsmålet ønsker jeg å finne ut om de tror de lærer best ved å sitte ved pulten og skrive. Det er for å finne hvordan elevene tror de lærer best. For å skulle benytte rollespill i undervisningen må rollespillet ha en hensikt. Om de tror de lærer best ved å skrive ved pulten må jeg finne ut hva som gjør at de føler det sånn. Jeg må da variere bruken av rollespill, som for eksempel å forklare mer underveis slik at de potensielt lærer mer.

Jeg liker å ha samfunnsfag

Jeg liker å lære

Jeg liker å lære om historie

De tre siste rangeringsspørsmålene ønsker å måle elevenes interesse for samfunnsfag og om de liker å lære. Her ønsker jeg å se om elevene liker faget (og undervisningen de har hatt). Alle de kvantitative spørsmålene har en karakterskala hvor elevene svarer fra 1 til 5. De høyest karakterene representerer enten «helt enig» eller «liker det skikkelig godt». (vedlegg 1)

## Resultat av undersøkelsen:

Etter å ha gjennomgått spørreundersøkelsen med elevene, og sett resultatet er jeg sikker på at de har forstått spørsmålene, og svart ærlig. Dette er fordi vi gikk gjennom spørsmålene, leste tilhørende tekst og så på eksemplet i felleskap. Etter å ha tilbrakt hele praksis med klassen kommer det få overraskelser, men jeg stusser litt over at noen liker å snakke høyt i klassen mindre når de vet hva de skal si. Det er 26 prosent av elevene som har svart karakter 1 på spørsmålet om de liker å snakke høyt i klassen når de vet hva de skal si

Klassen er glad i aktivitet, og 86 prosent gir timer de får lov til å bevege seg, over karakter 3, som representerer midt på treet. Aktivitet og deres positive tilnærming til å jobbe i grupper (66% over karakter 3) viser til at dette er en sosial klasse med et godt klassemiljø. Svarene deres på spørsmålene om skuespill og teater indikerer at de liker en aktiv måte å tilegne seg kunnskap, da 60 prosent gir begge spørsmålene toppkarakter.

Det kan virke som elevene har en positiv innstilling til skolen, da 60 prosent svarer at de er helt enig i at de liker å lære. Samfunnsfag får en gjennomsnittlig karakter, men historiedelen av faget får en positiv tilbakemelding. (vedlegg 2 og 3)

En av grunnene til at de misliker å snakke høyt når du har et forberedt svar kan være at det kommer med økt forventning. Det er noen svake lesere i klassen, og det resulterer i at det er de samme tre elevene som rekker hånden opp hver gang. Elevene kan da få forsterket sin egen usikkerhet ved å måtte lese opp høyt. De elevene som ligger bak i denne grunnleggende ferdigheten, kvier seg for å eksponere sine mangler, og utvikler seg derfor saktere i lesing og muntlige ferdigheter enn de som praktiserer høytlesning.

En annen mulig forklaring er at kontaktlæreren har fokusert på «hvem skal ut»-oppgaver. Her gir læreren elevene for eksempel fire mattestykker hvor eleven må velge en som skal ut, men det er mulig å velge ut alle alternativene basert på hva elevene velger å fokusere på. Læreren bruker denne oppgaveformen i flere fag, da hun ønsker å vise eleven sammenhenger samtidig som det ikke er noe feil svar.

Det er 26,6 prosent som har valgt å gi «Liker du å snakke høyt i klassen når du vet hva du skal si» lavest mulige skår. Selektiv mutisme, vonde tidligere erfaringer og latskap kan være eksempler på hvorfor klassen har en så høy prosentandel som vegrer seg for å snakke høyt. Denne undersøkelsen er ikke representativ for noen andre enn akkurat denne klassen, så det kan være en elevs usikkerhet som resulterer i at det er én mer som har valgt «liker det ikke i det hele tatt» på forberedt svar. Det resulterer i at over 1/4 misliker sterkt å snakke høyt i klassen. Undersøkelsen min kan gi et bilde på hvor mange elever rundt om i Norge som sitter med et sterkt ønske om å ikke få ordet høyt i klasserommet. Et rollespill hvor de ikke har forberedt noe svar, og er forsikret om at det er greit å svare feil, kan motvirke denne statistikken fordi eleven får trening i å snakke høyt foran sine klassekamerater i trygge omgivelser. Ved at læreren har kontroll og driver historien fremover kan eleven våge å ta ordet fordi det presset eleven føler ligger hos læreren. Elevene vil da kunne føle seg komfortable samtidig som de jobber mot å kunne snakke høyt i klassen.

Et argument for rollespill er at denne 4.-klassen har et høyt energinivå, og det er flere av elevene som sliter med å sitte på stolen. Det er tydelig å se at de liker timer hvor de får bevege seg klart best. Det er 66,6 prosent som har gitt «Hva synes du om timer hvor du får bevege deg?» toppkarakter. Rollespill er derfor en ypperlig måte å få elevene til å holde faglig fokus og motivasjonen oppe samtidig som de får bevege seg.

Elevene har svart at de jobber best når de sitter ved pulten og skriver. Det er klart at jeg som lærer ikke kan benytte alle timene til rollespill, men heller bruke det som en måte å komplementere den vanlige undervisningen. Elevene trenger tid til å reflektere/etterarbeide emnet, og det er derfor viktig at de får tid til å benytte seg av skrivesaker og lærebøker.

Elevene har svart at de liker å jobbe i grupper. Rollespill er da en god mulighet til å jobbe med samarbeidsevnene til elevene samtidig som de får tilstrekkelig undervisning. Ved å ha rollespill, kan vi forberede elevene i fremtidig samarbeid, vise dem behovet for at alle bidrar og gi dem et innblikk i hvordan det er å jobbe mot samme mål. Elevene tvinges til å jobbe sammen om et felles produkt, hvor alle bidrar. Om en elev ikke tar aktiviteten seriøst, vil det bli tydelig, og det vil være ødeleggende for felleskapet. Denne treningen i samarbeid kommer ved at de må lytte til hverandre, akseptere andres ideer og spille hverandre gode. Ved å opparbeide en samarbeidsevne bedres klassemiljøet.

Elevene sier at de liker å lære, men samfunnsfag får en helt gjennomsnittlig rangering. Disse svarene kan gi en indikasjon på at elevene ikke er helt fornøyd med undervisningen i samfunnsfag. Det ligger derfor et uforløst potensial i samfunnsfagstimene. Elevene liker å lære, og de liker rollespill, så ved å benytte rollespill i samfunnsfag kan elevene motiveres og engasjeres. Rollespillet engasjerer barna inn i undervisningen, ved å la dem være aktive deltagere.

En indikasjon på at de liker deler av samfunnsfag, er at de har skrevet at de liker å lære om historie. Selv om det bare er en del av samfunnsfaget, så har elevene en interesse for denne delen. Dette er en fin mulighet for å implementere rollespill. Elevene har vist (ref svarene på de to første spørsmålene) at de liker rollespill, så det kan fungere som en katalysator for å engasjere elevene i rollespill.

Elevene i denne klassen har hatt samme lærer siden skolestart, og de har de samme erfaringene med rollespill/skuespill i undervisningen. Selv om de forskjellige personlighetene elevene har, kommer tydelig frem i de kvantitative spørsmålene, svarer de mye av det samme på de kvalitative spørsmålene (vedlegg 1). Læreren deres sa at de hadde hatt få aktiviteter som rollespill og skuespill, da det er mange elever som er litt umodne. Ved forrige forsøk var det en som hadde ødelagt for hele klassen, og det kommer frem i svarene. Frihåndsvarene er derfor langt mer samstemt enn de spørsmålene som er tallbundet.

Elevene fikk dette spørsmålet «Hva er dårlig med å ha skuespill og rollespill i undervisningen?», og svarte i stor grad at tulling var det største problemet. 31 prosent av elevene klager da egentlig ikke på rollespill/skuespill, men på hverandre. Det er da ikke strukturen som er problemet, men mangelen på konsentrasjon fra medelevene. Manglende fokus fra elevene kan igjen stamme fra manglende informasjon rundt rollespillet, som kan være et resultat av at læreren ikke klarer å formidle retningslinjene godt nok, men det kan også være en indikasjon på at det er for tidlig å innføre lengre rollespill i undervisningen. En annen plausibel forklaring er at elevene har for lite trening i å holde konsentrasjonen i aktiviteter som rollespill.

Det var 37 prosent av elevene som svarte «ingenting» på det samme spørsmålet. Elevene fikk over 2 minutter tenketid før de svarte, og fikk beskjed om at de måtte ha et svar. Dette viser at de liker dramatisering, og derfor velger å ikke si noe negativt. Jeg har forhåndskunnskap om

at det er flere i klassen som går på teater, og det kan være med på å skape et mer nyansert bilde.

Det er et fåtall som trekker frem et tema jeg mener er interessant. De uttrykker at det er kjipt å ikke få riktig rolle. Elever i den alderen kan synes det er vondt å få en rolle de mener ikke kler dem. Det kan lede til manglende motivasjon, som igjen leder til manglende innsats og læring. Rollespill skal være engasjerende og lærerikt, og om barna ikke har det gøy eller lærer, er det ikke noe vits å holde på. Elevene må lære at de ikke kan forvente at alt løser seg til deres fordel hver gang, uten å føle at de møter på motbakker hver gang de skal ha andre aktiviteter enn den vanlige undervisningen. Her må læreren finne en balanse for å både motivere og tilpasse. Ved å jevnlig ha rollespill med elevene vil de få både roller de ønsker seg og roller de de ikke ønsker seg, så det er en god trening i å prøve å gjøre det beste ut av situasjonen.

«Det er gøy og jeg tror at noen lærer bedre når vi gjør noe ekstra gøy», «Det er gøy og vi lærer historie» og «At da får vi samarbeide mye og det er gøy». Dette er tre elevsvar på spørsmålet «Hva er bra med å ha skuespill og rollespill i undervisningen?». Elevene svarer ganske samstemt at det er gøy. Dette er et tydelig tegn på at skuespill og rollespill er engasjerende. Elevene liker aktiviteten, og er derfor mer mottagelige for informasjonen. Mattetjenesten <https://heialbert.no/> benytter seg av den samme taktikken. Tjenesten blir rangert 4,4 ut av 5 av egne brukere, og er et mattespill for å forbedre mattekunnskapene til barn og ungdommer. Denne teknikken appellerer til elevene ved å pakke læringen inn i en forlokkende aktivitet. Brukerne motiveres og engasjeres av spillet ved å få gode tilbakemeldinger når de har klart en oppgave.

Ved å «lure» elevene til å undersøke Cæsar og romertiden for et skuespill/rollespill, får elevene den kunnskapen de trenger, samtidig som de får utløp for sine kreative sider. Det er også flere elever som peker på at de slipper å bare sitte ved pulten og skrive og at de får lov til å bevege seg. Det er 66 prosent som ga timer med bevegelse toppkarakter. Det er tydelig at muligheten for bevegelse bidrar til økt engasjement hos elevene, som igjen leder til læring.

Det er likevel en elev som har påpekt at hun/han blir sliten, og ikke ser noen positive sider ved skuespill. Her tror jeg eleven ikke medregner rollespill, hvor de sitter ved pultene sine. En klasse består av individer, og det er ikke alle undervisningsformene som passer for alle, og det

er derfor viktig å variere metodene for å treffe elevene. Det er verdt å merke seg at eleven har skrevet at arbeidet med jernalderen og steinalderen (hvor vi hadde skuespill) var en god samfunnsfagstime. Denne tilbakemeldingen kan være et resultat av at eleven var misfornøyd med det siste skuespillet vi hadde.

Barn i den alderen er lettpåvirkelige, og resultatene av undersøkelsen kan ha blitt påvirket av mange faktorer. Eleven kan endre innstilling til rollespillet basert på at noen andre som får roller de ønsker seg. Klassen kom gråtende bort til oss siste dag i praksis, og ba om at vi skulle være lærerne deres for resten av skoleløpet, så det kan hende at det er noen av elevene som har en positiv innstilling til rollespillet fordi de likte studentene. Dagsform kan være faktor for hvorfor jeg har fått de svarene jeg fikk. Om en elev har en dårlig dag vil den eleven kunne være tilbøyelig til å gi dårligere karakterer. Eleven vil også kunne gi rollespill bedre karakter om eleven har en god dag. Jeg kunne ha fått helt andre svar ved å ha gitt undersøkelsen den første uken, men jeg ville forsikre meg om at de hadde hatt skuespill og rollespill nok til å kunne svare godt på spørsmålene.

Det er flere potensielle faktorer som gjør at rollespillet ikke blir en suksess. Det ene kan være at jeg som ikke er ferdig utdannet ikke klarer å formidle faget godt nok i et rollespill. Ett annet potensielt problem kan være at jeg ikke hadde god nok kjennskap til elevene til å vite hvordan jeg skulle gå frem for å få alle til å delta, og samtidig føle seg trygge under rollespillet. En dårlig opplevelse, hvor eleven oppfatter aktiviteten som negativt press, vil kunne føre til dalende motivasjon. Jeg hadde flere uker med elevene, men det er ikke sikkert det var nok tid til å bli godt nok kjent med elevene. Min rolle som lærer og pågangsdriver for rollespill kan være en faktor for hvorfor elevene svarer som de gjør.

## Drøfting:

«I et større perspektiv er skapende læringsprosesser også en forutsetning for elevenes danning og identitetsutvikling. Skolen skal verdsette og stimulere elevenes vitebegjær og skaperkraft, og elevene skal få bruke sine skapende krefter gjennom hele grunnopplæringen.»

(Kunnskapsdepartementet, 2017, Overordnet del av læreplanen)

Dette er et utdrag fra den overordnede delen av læreplanverket, og dette legger opp til sosiokulturell og konstruktivistisk læring. Eleven er en bidragsyter til egen læring, og elevens



evner er en drivkraft til undervisningen. Rollespillet blir da en felles samtale hvor alle bidrar til at historien drives fremover. Læreren gir elevene frihet til å prøve ut sine og andres tanker. Ved å benytte seg av rollespill unngår læreren en behavioristisk tilnæringsmåte til undervisningen ved å invitere elevene inn i historien. Som deltagende aktører kan elevene bidra til hverandres læring gjennom et felles prosjekt.

«Undring og utforskning» er et av kjerneelementene i samfunnsfag for 4.-trinn. (Utdanningsdirektoratet, 2020) Læreren gir elevene frihet til å prøve ut sine og andres tanker. Ved å benytte seg av rollespill kan elevene få utforske forskjellige vendinger historien vår kunne tatt. Elevene engasjeres inn i kontrafaktisk historie ved å få prøve ut egne ideer. I min undersøkelse svarte elevene at de liker å lære om historie, og ved å bruke et engasjerende verktøy kan kunnskapslysten opprettholdes.

Flere av Utdanningsdirektoratets 13 kompetansemål i samfunnsfag for en 4.-klassing inviterer til bruk av rollespill i undervisningen. «presentere årsaker til at samene har urfolksstatus i Norge, og beskrive forskjellige former for samisk kultur- og samfunnsliv før og nå». (Utdanningsdirektoratet, 2020)

I dette kompetansemålet er det spesifisert at elevene skal presentere, samisk kultur og hvorfor samene har urfolkstatus. Dette er helt i tråd med Evensen's definisjon på rollespill, hvor han skriver at deltagerne tar aktive valg i en konflikt. Elevene oppfordres til å finne kreative løsninger for å forhindre/løse konflikter, og rollespill kan benyttes for at elevene kan distansere seg litt fra et tema som kan være følelsesladet.

Et argument mot rollespill er nettopp denne distansen elevene kan få til temaet. Elever har problemer med å trekke tråder til virkeligheten ved bruk av rollespill, og klarer derfor ikke nødvendigvis å se sammenhengen rollespillet har med problemet som rollespillet fokuserer på. Denne distansen gjør at rollespillet blir upersonlig, elevene kan da gjennomføre aktiviteten uten å reflektere over eget ståsted. (Evensen, 2018, s. 30)

Ved å se på elevsvarene er det tydelig at rollespill var en suksess. 60 prosent av elevene ga både skuespill og rollespill toppkarakter. Det er en god indikasjon på at elevene engasjeres av

denne undervisningsformen. Selv om min undersøkelse kun består av én klasse som ikke nødvendigvis er representativ for alle skoleelever i barneskolen i Norge, er det en tydelig pekepinn på at elevene trives med rollespill. Evensens masteroppgave kommer frem til samme konklusjon med et større utvalg, og selv om hans deltagere var elever på ungdomstrinnet er det naturlig å anta at rollespillet kan ha samme effekt på barneskolen, da jeg kom frem til samme svar som Evensen.

Evensen fant allikevel ut at rollespill i seg selv ikke var nok. Elevene hadde behov for en etterarbeidsoppgave for å få fullt utbytte av aktiviteten. De trengte å kunne reflektere rundt temaet de hadde om, for å kunne se sammenhengende og for å kunne trekke linjer til virkeligheten. Rollespillet klarte ikke å gi elevene kunnskapsbyggingen og den mentale utviklingen. (Evensen, 2018, s. 83) Elevene gjennomfører aktiviteten uten å forstå hvilken relevans det har i det store bildet.

På den andre siden så hemmer ikke et refleksjonsnotat aktiviteten. Dette er en fin mulighet til å treffe så mange elever som mulig. I min undersøkelse ga halvparten av elevene «Jeg lærer bedre når jeg sitter ved pulten og skriver» enten 4 eller 5 ut av 5. Elevene har behov for å kunne reflektere over prosessen og innholdet for å lære. Rollespill er en god kilde til å øve på muntlige ferdigheter, som en av de fem grunnleggende ferdighetene i den nye læreplanen (lese, skrive, regning, muntlige ferdigheter og digitale ferdigheter). (Kunnskapsdepartementet, 2017, Overordnet del av læreplanen 2.3) Ved å ha en etterarbeidsoppgave kan elevene også trene opp skriftlige ferdigheter, samtidig som de må lese et eventuelt vedlegg. Evensens konklusjon var basert på hans forsøk med tiendeklassinger, og min oppgave fokuserer på barneskoleelever. Elever på fjerdetrinn kan ha behov for å oppsummere rollespillet individuelt, og en etterarbeidsoppgave vil også fungere som en naturlig avslutning på aktiviteten.

En annen positiv side ved rollespill er at aktiviteten er en mulighet til å gi barna tilpasset læring. Elever responderer forskjellig på de forskjellige tilnæringsmåtene til læring. Noen lærer best ved å skrive, noen lærer best ved å lytte og noen lærer best gjennom fysiske øvelser. Rollespill kan dekke det behovet noen har for å bryte med den vanlige undervisningen. Ved å la elevene bruke fysisk aktivitet, kan de elevene som har lese- og skrivevansker innhente informasjonen på samme grunnlag som de andre elevene.

En mulig negativ side ved rollespill som undervisningsmetode er at læreren ikke har god nok kunnskap i hvordan rollespillet skal konstrueres. Rollespill avviker fra vanlig undervisning, da elevene har mer frihet. Denne friheten kan de benytte konstruktivt, men også destruktivt. I undersøkelsen jeg hadde, svarer flere av barna at en negativ side med rollespill er at medelever tuller. Som tidligere skrevet, så klager elevene da ikke på rollespill som aktivitet. Elevene klager indirekte på lærerens evne til å styre rollespillet. Det kan være flere grunner til at læreren mister kontrollen over klassen. Den friheten læreren gir elevene og energien de får kan generere tull, så her er det tydelig at gode forberedelser, gode relasjoner og klare forventninger er viktig for at rollespillet skal bli lærerikt.

Rollespill kan fungere for de som ikke liker å lese opp høyt, da de får ha ordet høyt i klassen uten å måtte forberede seg. En lærer kan modulere eleven til å komme frem til riktig svar for å fortsette historien. Det er ikke knyttet noe skam til å svare feil, da du får en mulighet til å bytte svar. Elevene kan da forstå hvorfor en historisk person har tatt de valgene han eller hun har tatt. For eksempel, kan jeg som Siddharta Gautama be en elev om å få forlate palasset mot bestikkelse, men bli nektet. Da kan jeg avslutte historien ved å si at jeg ble i palasset til min død, og at buddhismen aldri ble en religion. Videre kan jeg igjen spørre eleven om jeg kan betale dobbel pris, for å få slippe ut.

I eksemplet ovenfor kan jeg lære elevene om kontrafaktisk historie. I «Hva skal vi med historie?» skriver Kvande og Naastad (2020 s. 206) at det alltid kunne ha gått annerledes. Om det ikke hadde vært et annet utfall skriver forfatterne at historien hadde vært deterministisk. Verdenshistorien har flere vendepunkter som kunne endret verdens gang, som for eksempel om nazistene hadde vunnet andre verdenskrig. Rollespill har muligheten til å lære elevene om kontrafaktisk historie. Ved å styre rollespillet kan læreren ha kontroll over hvor historien leder, og kan også vise elevene hva som kunne ha skjedd om historien som fortelles hadde tatt en annen vending. Rollespillet får da en ekstra funksjon hvor elevene får reflektert over effektene av et valg. Ved å benytte seg av rollespill unngår læreren en behavioristisk tilnæringsmåte til undervisningen, og eleven får denne refleksjonen som hadde gått tapt ved en direkte kunnskapsoverføring.

Det er mulig å finne et potensielt problem med rollespill ved å rette oppmerksomheten mot elevene. I min undersøkelse var det over én femtedel av elevene som sterkt mislikte å snakke høyt i klassen. Elevenes interaksjon er avgjørende for at rollespillet skal være effektivt, og det

er urovekkende at 20% av klassen sterkt misliker en avgjørende faktor for rollespillets suksess.

Ved å holde fokuset på resultatene fra undersøkelsen, så er det mulig å se at de 20% som sterkt misliker å snakke høyt i klassen, er en nedgang fra 26,6% som sterkt misliker å snakke høyt når de vet hva de skal si. Det er i tillegg 20% flere som gir rollespill toppkarakter enn som gir teateroppsetning toppkarakter. Den improvisatoriske delen av rollespillet virker derfor å være appellerende og engasjerende for elever. Som tidligere nevnt kan nedgangen i prosent være et resultat av at det er læreren som driver historien fremover, og derfor har det «presset» som kommer med å svære et naturlig midtpunkt.

Læreren har udiskutabelt en avgjørende rolle i alle ledd. For å kunne gjennomføre et prosjekt som rollespill, krever det forberedelser. Elevene får bevege seg, og kan miste konsentrasjonen om læreren ikke har en tydelig plan med opplegget. Elever som har behov for å tilvende seg å snakke høyt i klassen, kan gjemme seg unna, og elever som trenger faste rammer, kan tulle bort hele rollespillet. Læreren skal fungere som en motivator for elevene, og må derfor ha en rød tråd med forarbeid og etterarbeid for å maksimere læringsutbyttet og engasjere elevene.

## Konklusjon:

For å svare på problemstillingen: «I hvilken grad kan rollespill bidra for å fremme engasjement og læring i samfunnsfag på barneskolen?» har jeg i denne oppgaven drøftet fordeler og ulemper ved bruk av rollespill for å fremme engasjement. Rollespillets sterkeste argument er at elever responderer godt på denne undervisningsmetoden. I min undersøkelse svarer elevene at de liker å få roller av læreren, og det var også min oppfatning av klassen.

Rollespill passer også godt inn i dagens oppfatning av hvordan skolen skal undervise elevene. Aktiviteten appellerer å ha en sosiokulturell og konstruktivistisk tilnærming til undervisningen. Elevene er aktive deltagere i egen læring, og lærer i samspill med andre. Elevene unngår da den direkte kunnskapsoverføringen som er knytte opp mot behaviorismen. Elevene engasjeres inn i et prosjekt som er helt i tråd med skolens forventninger til undervisningen.

De skal allikevel påpekes at forberedelser er avgjørende for at rollespillet blir en suksess. Lærerens rolle som motivator og klassestyrer er udiskutabel, da elevene fort kan miste fokus om de ikke får tilstrekkelig informasjon. Dette kan lede til at de tuller, og ødelegger aktiviteten for resten av klassen.

Ved å selv drive historien fremover blir læreren et naturlig midtpunkt, og kan derfor engasjere de elevene som misliker å snakke høyt i klassen. Min undersøkelse viser at elevene gir rollespill en god karakter. Rollespill egner seg derfor godt for elever som trengte i å snakke høyt i timene. Denne formen for tilpasset undervisning i en av de fem grunnleggende ferdighetene, kan engasjere elevene til å bli mer muntlig aktive i timene.

Det er 66 prosent elever som har gitt timer timer hvor de får bevege seg toppkarakter. Elevene er entusiastiske for bevegelse og gruppesamarbeid (vedlegg 2 og 3), og rollespill har muligheten til å tilby begge deler. Ved å gjøre en aktivitet som engasjerer elevene vil de ha et ønske om å delta, og læringsutbyttet blir større. En undervisningsmetode som rollespill kan potensielt heve samfunnsfags gjennomsnittskarakter, som fikk en midt på treet karakter i min undersøkelse.

For å avslutte min konklusjon, så er det tydelig at elevene engasjeres av rollespillet. Min observasjon, deres elevsvar og litteraturen jeg har benyttet meg av peker i samme retning. Ved å aktivt bruke rollespill i samfunnsfag kan læreren på barneskolen engasjere med seg hele klassen. Rollespill er i stor grad et verdifullt tilskudd til undervisning på barneskolen.

## Kildeliste:

Evensen, André. (15. mai 2018). Masteroppgave i skolerettet utdanningsvitenskap med fordypning i samfunnsfag. [Masteroppgave]. Fakultet for lærerutdanning og internasjonale studier OsloMet – storbyuniversitetet

Kunnskapsdepartementet. (2017). *Verdier og prinsipper for grunnopplæringen – overordnet del av læreplanverket*. Regjeringen.

<https://www.udir.no/lk20/overordnet-del/om-overordnet-del/?lang=nob>

Kvande, Lise & Naastad, Nils. (2020) *Hva skal vi med historie?* (Utgave 2).

Universitetsforlaget

Leming, Tove. (2016). Å forstå læringsprosessene i rollespill: Eksempel fra samfunnsfaget i lærerutdanningen *Nordisk tidsskrift for pedagogikk og kritikk*, 2(1), 61-72. doi:

<https://doi.org/10.17585/ntp.v.v.132>.

Ursin, Nikolai. (Mai 2018). Rollespill som didaktisk metode i samfunnsfag: *En studie om læring gjennom anvendelse av rollespill*. [Masteroppgave]. Institutt for lærerutdanning og pedagogikk (ILP)

Utdanningsdirektoratet (2020) Læreplan i samfunnsfag (SAF01-04)

<https://www.udir.no/lk20/saf01-04/kompetansemaal-og-vurdering/kv145>

Vedlegg 1:

Dette er en anonym undersøkelse. Du skal ikke skrive navnet ditt på den. Det er viktig at du svarer ærlig, og ikke bare skriver det du tror jeg vil høre.

Under noen av spørsmålene skal du ringe rundt ett tall fra 1-5.

1= Liker det ikke i det hele tatt

2=Liker det ikke

3=Hverken liker eller misliker det

4=Liker det

5=Liker det skikkelig godt

Her er et eksempel på hvordan man kan svare

Liker du Rye skole?

1

2

3

4

5

Takk for at du deltar ☺

Liker du teateroppsetning i skolen?

1

2

3

4

5

Liker du å ha skuespill i undervisningen?

1

2

3

4

5

Liker du å få en rolle i en historie som læreren forteller?

1                                  2                                  3                                  4                                  5

Liker du å snakke høyt i klassen?

1                                  2                                  3                                  4                                  5

Liker du å snakke høyt i klassen om du vet hva du skal si?

1                                  2                                  3                                  4                                  5

Hva synes du om å samarbeide i grupper?

1                                  2                                  3                                  4                                  5

Hva synes du om timer hvor du får lov til å bevege deg?

1                                  2                                  3                                  4                                  5

Nå skal du svare på spørsmål med 1-5, og tallene betyr nå:

1= Helt uenig

2= Litt uenig

3= Hverken enig eller uenig

4= Litt enig

5= Helt enig

Jeg lærer mer når jeg sitter ved pulten og skriver.

1                                  2                                  3                                  4                                  5

Jeg liker å ha samfunnsfag

1                                  2                                  3                                  4                                  5

Jeg liker å lære

1                                  2                                  3                                  4                                  5



Jeg liker å lære om historie

1

2

3

4

5

Her skal du svare med egne ord.

Hva er bra med å ha skuespill og rollespill i undervisningen?

---

---

---

Hva er dårlig med å ha skuespill og rollespill i undervisningen?

---

---

---

Hva er en god samfunnsfagstime for deg?

---

---

---

---

---

---

## Vedlegg 2:

	1	2	3	4	5
Liker du teateroppsetning i skolen?			3	6	6
Liker du å ha skuespill i skolen?		2	2	2	9
Liker du å få en rolle i en historie som læreren forteller?		2		4	9
Liker du å snakke høyt i klassen?	3	4	4	2	2
Liker du å snakke høyt i klassen om du vet hva du skal si?	4	1	3	4	3
Hva synes du om å samarbeide i grupper?	2		3	3	7
Hva synes du om timer hvor du får lov til å bevege deg?		1	1	3	10
Jeg lærer mer når jeg sitter ved pulten og skriver		3	5	3	5
Jeg liker å ha samfunnsfag	1	4	3	5	3
Jeg liker å lære		2	1	4	9
Jeg liker å lære om historie		1	3	6	6

## Vedlegg 3:

Liker du teateroppsetning i skolen?	0 %	0 %	20 %	40 %	40 %
Liker du å ha skuespill i skolen?	0 %	13,3 %	13,3 %	13,3 %	60 %
Liker du å få en rolle i en historie som læreren forteller?	0 %	13,3 %	0 %	26,6 %	60 %
Liker du å snakke høyt i klassen?	20 %	26,6 %	26,6 %	13,3 %	13,3 %
Liker du å snakke høyt i klassen om du vet hva du skal si?	26,6 %	6,6 %	20 %	26,6 %	20 %
Hva synes du om å samarbeide i grupper?	13,3 %	0 %	20 %	20 %	46,6 %
Hva synes du om timer hvor du får lov til å bevege deg?	0 %	6,6 %	6,6 %	20 %	66,6 %
Jeg lærer mer når jeg sitter ved pulten og skriver	0 %	18,7 %	31,2 %	18,7 %	31,2 %
Jeg liker å ha samfunnsfag	6,2 %	25 %	18,7 %	31,2 %	18,7 %
Jeg liker å lære	0 %	13,3 %	6,2 %	25 %	60 %
Jeg liker å lære om historie	0 %	6,2 %	18,7 %	37,5 %	37,5 %