

Indholdsplan 2025-26

INDHOLDSPLAN

Indholdsplan for Østerskov Efterskole 2025/26

Vi benytter fortælling, elevernes forestillingsevne og lege/spilprocesser i arbejdet med at skabe et samspil mellem undervisning, skoleliv og fritidsliv.

Skolens samvær bygger på en forståelse for et fælles interesseområde, så elever og ansatte indgår lystbaseret i fritidslivet.

Arbejdet med roller og rollespilsverdener, hvor eleven er i centrum for handlingen, og den voksne i øjenhøjde, er centralt for skolens arbejde med folkeoplysning, livsoplysning og demokratisk dannelse.

Skoledagen og skoleåret

Østerskov Efterskole benytter Forenklede Fælles Mål for de respektive klassetrin beskrevet af Undervisningsministeriet.

Der arbejdes flerfagligt i to lærerteams med 5 prøveansvarlige undervisere på hvert team. Hver anden uge roterer de mellem at varetage undervisningen af skolens elever, og hver anden uge forberede undervisning og afholde tilsyn på skolen.

En fra hvert team vil på skift løse andre opgaver på skolen, mens de resterende afholder undervisningen.

Faglærerne har prøveansvar, varetager og repræsenterer deres fag i undervisningen og sikrer at fagenes mål bliver nået.

Der er yderligere 3 pædagogisk ansatte undervisere i fast skema med støttefunktion. 2 af de øvrige undervisere støtter også vores elever i specialpædagogisk gruppe, blandt andet gennem kontaktlærerfunktion og med sociale støttetimer.

De enkelte ugeforløb er beskrevet ved skoleårets start med titel, og de fleste har allerede afprøvet indhold liggende på elevernes platforme, mens resten forberedes løbende.

Der undervises i alle prøvofag (undtagen fransk). Faget seksualundervisning og andre timeløse fag inddrages i undervisning og vejledning, hvor det er relevant.

Både 8., 9. og 10. klasse vælger desuden mellem interessebaserede valgfag. Eleverne kan opnå én af fem forskellige titler; Rollespiller, Storyteller, Creator, Overlever eller Spilskaber, afhængig af hvordan de kombinerer valgfagsmodulerne. 2 moduler inden for én titel giver bronze, tre giver sølv og fire giver guld.

De ikke fagbundne kompetencer livsoplysning, folkeoplysning og demokratisk dannelse indarbejdes løbende i de narrative forløb og i skolelivet. Forløbenes

virkelighedssimulerende form danner situationer, der oplagt inddrager disse emner.

Arbejdet med roller og fortælling, elevens placering med indflydelse i undervisningen, og de mange fortælleverdener, der benyttes i undervisning og fritid, er centrale for skolens formidling af livsoplysning, folkeoplysning og demokratisk dannelse.

I undervisningen med **læringspil**, der udgør langt den største del af skolens prøveforberedende undervisning, sammensætter lærerteamet forløbet, så det danner en fortællende ramme. Heri placeres eleven med en aktiv rolle, og det faglige arbejde introduceres naturligt.

Elevernes refleksion skabes gennem kontinuerlige brud og skift mellem fordybelse og indlevelse i rammen og læringsspillene, og den lærerstyrede, faglige undervisning.

Der afgives standpunktskarakter og årskarakterer.

Første uge er introduktion til undervisningsliv og skoleliv. Heri indgår ekskursion til **Hvolris Jernalderlandsby**.

Så følger forløbene i (ugenumre): **Flower Power Punk (34)**, **Fantasy (35)**, **Sirius Patruljen (36)**, **WWI (37)**, **Antifascistischer Schutzwall (38)**, **Kapere og Købmænd (39)**, **Intro til studietur (40)** og **Vi pløjede' (41)**.

Uge 43 tager vi på **studietur**, som bliver en blanding af kulturbesøg i nærområdet og afvikling af et stort liverollespil udarbejdet af underviserne specifikt til lejligheden.

Herefter: **Bjergkøbing Grand Prix** for 8. og 9. klasse og **Brobygning** for 10. klasse (44), **Tribez (45)**, **CSI (46)**, **Håndværk-Design forløb** for 8. klasse, **Brætspil og Projektforløb** for 9. klasse og **Obligatorisk Selvvalgt Opgave** for 10. klasse (47), **Space Hulk (48)**, **Exodus (49)**, **Det Store Ræs (50)**, **På loftet sidder... (51)**, **Peace In Our Time (2)**, **Sonnenburg (3)**, **Kejserriget II (4)**, **Perpetual Engine (5)**, **Vinter OL (6)**, **Worldbuilding (8)**, **Faldet (9)**, **Asylum (10)**, **Mysteriet (11)**, **Holmgangen (12)**, **EU (13)**, **T.I.M.E. (14)**, **Besættelsen (15)**, **Technopia (16)**, **Synopser (17)**, **Fodbold (18)**, **Skriftlige prøver (19)**, **24 Timer (20)**, **Pokémon (21)**, **Minos Hus (22)**, **Mundtlige prøver (23) (24) (25)**, **Outrouge (26)**

Opsamling, synopser, skriftlige og mundtlige prøver i maj og juni planlægges i marts. Sidste uge er afslutningsuge med **translokation**, stort rollespil og gallaaften. Ferier fremgår af Årsplanen.

Skoleliv

Eleverne involveres i skolelivet for at fremme ansvar og medejerskab i forpligtende fællesskab. Rengøring af værelser, fællesområder og undervisningsområder varetages af eleverne under pædagogisk vejledning. Eleverne har en uge om året, hvor de lærer og bidrager til funktioner i huset. Mandag med praktisk og rengøringsmæssigt arbejde, de øvrige dage i køkkenet med madlavning, borddækning, anretning, rengøring og opvask. Ugen efter fungerer eleverne som aftenhold med ansvar for aftensmåltidet. Begge dele foregår i pædagogisk samarbejde mellem kontaktlærere og husets øvrige personale. Eleverne vælger elevrepræsentation. Eleverne er repræsenteret på bestyrelsens møder som observatør og har adgang til forhandlinger med skolens daglige ledelse. Eleverne er skolens primære ambassadører og har derfor både ansvar og indflydelse på, hvordan skolen præsenteres. Ved store arrangementer: Efterskolernes Dag, Ny Elevdag og skolens fødselsdag er eleverne krumtap i hvordan skolen præsenteres. Eleverne er også rundvisere for kommende elever ved deres besøg på skolen. De er også værter for elever, der kommer på afklaringsophold en uge på skolen.

Fritid

Ligesom elevernes fritidsinteresse påvirker undervisningen og skoletiden, påvirker skolen også fritiden. Lærerne er ansvarlige for fritidstilbud og aktiviteter, når de er aften- og weekendlærere. Læreransvaret fordeles, så der gives mulighed for at benytte skolens værksteder og andre faciliteter under vejledning, så eleverne kan fordybe sig, skabe og

lære. Desuden afholdes der af og til studiekredse i faglige områder, der udspringer af undervisningen, og en lektiecafé hvis der mangler afleveringer.

Eleverne har adgang til at benytte skolens faciliteter til fritidsaktiviteter. De hjælpes og tilskyndes til at organisere deres egne aktiviteter, fx en ugentlig aften som levende-rollespils-aften, LAN-arrangementer og andre spil. Skolen arrangerer en månedlig rollespilskampagne, Sagaen, der er åben for skolens elever, tidligere elever og for børn og unge i lokalområdet. Den arrangeres af en lærer i samarbejde med frivillige samt nuværende og tidligere elever. Der arrangeres turneringer i bl.a. kortspillet Magic og diverse figurspil, hvor eleverne har lejlighed til at møde andre spiludøvere om en fælles interesse.

I forbindelse med større rollespilsarrangementer udenfor lokalområdet ansporer skolen eleverne til at samarbejde om deltagelse til både økonomisk og social fordel for alle.

Takket være interessefællesskabet mellem elever og stab tilbringer elever og ansatte en del fritid sammen. Der tilstræbes en fri og ærlig omgangstone, der gør det muligt for eleverne at afprøve både politiske og etiske standpunkter, samt giver den ansatte en mulighed for at spørge ind til og kommentere elevernes livsvalg.

Eleverne deltager i indsamlinger til godgørende formål, lokale arrangementer for børn og unge og i naturbevarelse under vejledning af lærer.

Beskrivelse af læringsrollespil

Det er fire centrale elementer i de læringsspil, som vi præsenterer på Østerskov Efterskole:

1. Vi opstiller en fremadskridende, fortællende *ramme* omkring undervisningsaktiviteten.
2. Vi tildeler eleven en *rolle*, der er i stand til at handle overfor rollens omgivende ramme.
3. Rollen interagerer med rammen gennem et sæt af regler – rollens *handlemuligheder*.
4. Vi lægger et *fagligt indhold* meningsfuldt ind i undervisningsaktiviteten.

Den fortællende ramme

I *'forestil jer at'* transformerer vi klasseværelset til en fiktiv ramme om eleven. Vi er nu væk fra de 'normale' rammer, og der er blevet givet en ny. Rammen finder vi typisk i forskellige kategorier, der giver undervisningen en fortællende sammenhæng:

- Menneskehedens eller danskernes historie, fx Blodbadet i Stockholm, Afrikas deling, dansk landbrug gennem 1000 år, eller Manhattanprojektet i USA under Anden Verdenskrig
- Institutioner, rammer og situationer fra det omgivende samfund, fx en miljøkonference, det internationale politisamarbejde, en luksusliner, det arabiske forår, eller den danske Superliga i fodbold
- Et litterært univers, fx Jules Vernes "Jorden Rundt på 80 dage", Harry Potter bøgerne, den græske tragedie, H.P. Lovecrafts noveller eller Svend Aage Madsens "Se Dagens Lys"

- En begrænset funktionsramme, fx en bank, en menneskekrop, en kunstig intelligens, eller en TV-station.

I Østerskovs undervisningsforløb vægter vi historiske og litterære *rammer* nogenlunde lige, med institutioner og funktionsrammer fra det omgivende samfund repræsenteret sekundært eller indarbejdet i de andre. Litterære rammer har jo normalt også et samfund og en historisk ramme omkring sig, så vi ser ofte rammerne vævet sammen.

Forløbene er stærkt flerfaglige og giver eleverne erfaring med, hvad de enkelte fag kan byde ind med i en problemstilling eller som forståelse af processer i verden. Dette er i tråd med den nye gymnasireform. Forløbene understøtter lysten til at deltage i undervisningen. Dette er i tråd med folkeskolereformen.

Et forløb på Østerskov varer normalt en uge ad gangen, derefter skifter rammen. Når rammen er *fremadskridende*, betyder det, at der er en udvikling. Som regel i form af fremadskridende tid og begivenheder styret enten af deltagerne eller underviserne:

- *I skal bygge rumstationen inden torsdag eftermiddag.*
- *I får nye ressourcer til jeres industri før hver hele klokke time.*
- *Gidseltagerne offentliggør deres krav i morgen.*
- *Inden kl. 11 skal I have beskrevet produktet klart og have reklamerne oppe.*

Fortællende betyder, at der er mål for aktørerne, eller en handling, der udspiller sig i løbet af forløbet.

Mål:

- *Du skal håndtere din afrikanske koloni bedst muligt.*
- *Du skal redde menneskeliv.*
- *Du skal finde morderen på Orientekspresen.*
- *Du skal skabe det største landbrug på egnen.*

Vi har en nogenlunde lige vægtning mellem tids(tur-)baseret udvikling og narrativt styret udvikling i aktuelle læringspil på Østerskov, og de to typer kan sagtens blandes.

Eleven i rolle

Det er centralt for metoden, at eleven deltager i læringsrollespillet gennem en aktiv rolle. Eleven får en mere eller mindre færdigbearbejdet rolle, og det kan være et vigtigt arbejde at udfylde det, der mangler. Det kan således være en vigtig del af den faglige læring at udarbejde eller færdiggøre sin rolle.

- *Du er guvernøren fra Arkansas, her er et link til hans hjemmeside.*
- *I er en romersk adelsfamilie, uddel selv rollerne i familien og beskriv hver for sig jeres individuelle personlige baggrunde.*
- *Du er en stamcelle; her er en artikel om sådan en; bestem i løbet af ugen, hvor du helst vil arbejde i kroppen.*
- *I repræsenterer en østtysk familie efter krigen; lad spillet indtil murens fald skabe jeres familiekrønike.*

Målet er, at rollen udfylder en vigtig funktion i rammen, og at den er i en position, så den har mulighed for at handle i forhold til den omgivende ramme og proces. At den har

indflydelse på sin omgivende verden. En rolle bør således ikke være tilskuer, medmindre tilskuerrollen har, eller får, indflydelse på udviklingen på et senere tidspunkt, eller tilskuerrollen er en konsekvens af en handling.

Der behøver ikke være lige magtforhold i et læringsrollespil.

Rollerne i læringsrollespil fordeler sig stort set i tre kategorier:

1. **Repræsentation:** Rollen varetager en generel interesse. Det øver at repræsentere generelle interesser. Ofte gælder øvelsen det at forholde sig til et overordnet mål.
2. **Funktion.** Rollen har en generel genkendelig funktion uden relationel personlig baggrund. Øver funktioner i samfundet. Øver ofte det at have et ansvar.
3. **Relation.** Rollen står i en relation til andre/andet. Rollen har personlige interesser og viden, der kan påvirke dens valg. Rollen har ofte en opgave eller et personligt mål.

Eksempler:

- *Du repræsenterer Frankrigs interesser på konferencen. Derfor er dit mål, at der ikke kommer et forbud mod atomkraft.*
- *Din funktion er læge på skibet. Du sørger for dem, der bliver syge, og de ombordværendes generelle sundhedstilstand.*
- *Din relation er at være lillesøsteren, der ikke føler, hun har faderens opmærksomhed, og som ved, at storebror har en hemmelighed, der knuger ham.*

De aktuelle læringsspil breder sig over disse former. Underviseren vælger rollen alt efter ramme og interaktionsmodel: jo mere generel en ramme og en interaktionsmodel, jo mere repræsentation er rollen. Jo mere relationsorienteret rammen og interaktionsmodellen er, jo mere relation er også nødvendig i rollen.

Målet med at give elever roller er flerdobbelt: de oplever et perspektivskifte – de kan udforske verden mere direkte via en anden aktør end dem selv – og hvis de fejler, er det rollen, der fejler, men eleven, der lærer af fejlen.

Mere avancerede læringsrollespil kan sagtens indeholde rolleskift undervejs, så man fx overordnet repræsenterer interesser, og i specifikke faglige workshops arbejder med relationelle roller.

Spilleregler og interaktion

Hvordan 'ting virker' kan oftest kun – eller bedst – læres ved at prøve det, være i det, sammen med læreren.

Interaktion med de simulerede rammer og de andre roller har mange former, f. eks:

- Brætspilslignende: Simulation hvor der er runder og ressourcehåndtering, eller beslutninger.
- Rollespilslignende: Rollen interagerer med den omgivende verden.
- Belønningsbaseret: Elevernes aktiviteter 'køber' muligheder for udfoldelse i en omgivende verden/arena.

Opbygning til et spil: eleverne 'bygger' en verden eller en rolle. Enten for at de kan reflektere over resultatet eller for at bruge den til at spille med senere:

- *Her er de ressourcer og de arvinger, jeres danske middelalder adelsfamilie har fået i denne omgang, gå nu ud og handl med de andre.*
- *Det er vigtigt du får interviewet greven, men husk, at han kun taler tysk.*
- *Hvis I løser denne opgave, kan I bygge en havn og laste skibe med nye handelsvarer.*
- *Biskoppen vil vide, hvordan I vil gribe hekseprocessen an.*

Det er som tidligere nævnt vigtigt, at interaktionsmodellen giver rollen (og derved eleven) handlemuligheder! Eleverne motiveres ved at have indflydelse på den omgivende verden – også selv om det er en forestillet verden. Succesen for computerspil kommer fra denne pointe.

Læringselementet i selve det at være i interaktionsmodeller bliver forståelsen af processer og systemer, kendskab til handlebegrænsninger, indsigt i relationer. At arbejde i modellen viser sammenhænge i verden.

Ydermere lærer det eleverne at håndtere og forholde sig til regler og teste deres legitimitet og afgrænsninger. Det er vores erfaring, at dette samtidig giver en meget regelkritisk gruppe unge.

Det faglige indhold

På Østerskov benytter vi ministeriets Forenklede Fælles Mål. Vi har ikke undtagelser fra prøvebekendtgørelsen, og efterskolen har ikke fravalgt fag, der tilbydes på efterskolens klassetrin. Dog tilbyder vi ikke Fransk.

Vi har indarbejdet efterskoleformens mål i undervisningen: demokratisk dannelse, folkeoplysning og livsoplysning.

Skolens egne værdier er indarbejdet i såvel valgfag, pædagogik og i vores tilrettelæggelse af undervisningen: *Handlekraft, Eventyrlyst, Indlevelse* og *Rummelighed*.

Da undervisningen tilpasses forløbenes rammer, vil vi normalt ikke benytte fagbøger, men udvælge materialet specielt til formålet.

Det er centralt at faglæreren sikrer, at de faglige mål sikres i løbet af undervisningsåret.

Vi gennemfører ca. 34 ugeforløb på et år.

Vi sikrer målene ved, at faglæreren ved skoleårets start har en plan for hvilke faglige mål, der er mest naturlige at afvikle under hvilke forløb. Når det aktuelle hold af lærere planlægger det aktuelle forløb, fletter holdet de forskellige ønsker sammen med ramme, roller og interaktionsregler, og dokumenterer målene ved den konkrete undervisningsaktivitet, og det arbejde, eleven udfører. Fx:

- "Indgå i dialog samt udtrykke sig mundtligt og skriftligt om matematikholdige anliggender" kan eleverne øve i senatets diskussion om konstruktionen af akvædukter i ugen *Rom*.
- "Beherske en læselig, personlig og sammenbundet håndskrift" kan eleverne øve i *Deus Vult* ved brevskrivning til paven under korstogene.
- "Anvende viden om dagligliv, levevilkår, værdier og normer hos forskellige befolkningsgrupper, primært i lande, hvor engelsk anvendes som modersmål", kan

eleverne øve i forløbet *Smallville, USA*, hvor eleverne spiller rollerne som beboere i en typisk mindre by i USA.

- "Mestre tekniske færdigheder inden for løb, spring og kast", kan eleverne øve i forløbet *1864*, hvor skanserne skal stormes/holdes.

Der er ofte faglærere for samme fag på begge hold. De koordinerer mål og pensum med hinanden. En prøveklasse har således ofte 2 faglærere, der forbereder dem til prøve. Prøveansvar er fastlagt ved skoleårets start, så eleverne ved, hvem der konkret skal føre dem til prøve.

Elevmålgruppe

Østerskov Efterskole retter sig imod danske elever, der skal gennemføre 8., 9. eller 10. klassetrin. Ikke dansktalende elever kan i begrænset omfang optages, såfremt de hurtigt i skoleåret kan følge undervisningen på dansk. Undervisning på andre sprog end dansk forekommer kun som del af sprogundervisningen.

Skolen stiller elektroniske hjælpemidler til rådighed, udvikler tilpasset undervisningsmateriale og ansætter ekstra lærerkræfter i det omfang, der bevilliges støttetimer til det, for at sætte elever med læringsvanskeligheder i stand til at følge undervisningen på så lige vilkår som muligt.

I samarbejde med familierne og elevernes hjemkommuner optager skolen en gruppe med diagnoser indenfor autismespektret og lignende. Disse elever får bostøtte, samtaler og rådgivning fra pædagogisk personale, men samlæses i undervisningen.

I samarbejde med elev og familie laves inklusionsaftaler, hvis det findes nødvendigt. Her benyttes muligheder for IT-rygsæk, fastholdelse i undervisningen med undervisningsformens mulighed for perifer, legitim deltagelse, hjælp til struktur, hensyn i gruppedannelse og individuelt rettet indsats af faglærer. Som supplement til almindelig differentiering gør undervisningsformen, at der er mulighed for at ligestille forskellig faglig indsats i spildelen.

Fag

8. klasse:

Undervisning: Dansk, engelsk, matematik, fysik/kemi, tysk, naturfag, idræt, historie, kristendomskundskab, samfundsfag

Prøve: Håndværk-Design

9. klasse:

Undervisning og prøve: Dansk, engelsk, matematik, fysik/kemi. Udtræk: Tysk tilbud, engelsk skriftligt, historie, samfundsfag, kristendomskundskab, geografi, biologi.

Udtalelse: Idræt. Projektopgave.

10. klasse:

Undervisning og prøve: Dansk, engelsk, matematik, fysik/kemi, tysk. Udtalelse: Idræt og OSO opgave. 10. klasse undervises også i de fag, som ellers normalt afsluttes i 9. klasse. Det foregår på et niveau, så eleverne forberedes på at møde fagene igen i gymnasiet og andre ungdomsuddannelser. Disse fag afsluttes ikke med prøve.

Ansvarlige for prøvføring, standpunkt, og udtalelser:

Naturfag: Simon Hinding Dahl (SD), 8. og 9. klasse

Matematik: Vitus Benzon (VB) 8. og 9. klasse, Morten Brøsted (MO) 10. klasse. VB fører 9. klasse til mundtlig udtræksprøve, og har derudover prøveansvar for 10C+D. MO fører 10A+B til prøve.

Dansk: Jeppe Aanæs Steensen (JA) 8. og 9. klasse, Ivajlo Holm Jensen (IH) 10. klasse.

Tysk: Esben Holst Harboe (EH) 8., 9. og 10. klasse

Engelsk: Helle Zinck Jones (HZ) 8., 9. klasse og 10. klasse. Martin Hill (MH) underviser også i engelsk, men HZ fører til eksamen.

Fysik/kemi: Pernille Rovsing-Schulz (PR) 10. klasse

Idræt: PR 8. og 9. klasse

Historie: MH 8. og 9. klasse

Samfunds-fag: AM 8. og 9. klasse

Kristendom: AM 8. og 9. klasse

Håndværk-Design: MH 8. klasse

Valgfag for alle klassetrin: eleven vælger valgfag mellem forskellige hobbyrettede fag. Valgfagene løber i et kvartal ad gangen (gennemsnitligt 8 ugers varighed) og afvikles hver tirsdag. Lektionerne er af 2½ times varighed, og hvert valgfagsmodul afsluttes med en valgfagsdag, så alle valgfagsmoduler samlet udgør 30 timer. Eleverne skal vælge to valgfagsmoduler i løbet af et år (60 timer), og der er mulighed for at vælge op til fire moduler (120 timer).

Teamtilknytning

10 undervisere er fordelt på to undervisende teams (5+5). Tre lærere med pædagogisk arbejde med elever med specielle behov er udenfor teams i fast ugeplan. Dertil kommer to deltidsansatte, der også varetager tilsyn og støtter op om arbejdet med eleverne med specialpædagogiske behov.

Undervisningsomfang

10 lærere underviser 25 klokketimer om ugen ca. hver anden uge. 2 lærere har fast ugeskema som understøttelse af elever med specielle behov. Et team på tværs af lærergruppen fordeler støtte/kontaktopgaver mellem sig. 2 har ledelsesopgaver (forstander, viceforstander/ afdelingsleder) og indgår i pædagogiske opgaver, tilsyn, vikararbejde samt leder det pædagogiske arbejde. Arbejdet med koordinering og udarbejdelse af specialundervisningsmateriale varetages af respektive teams med støtte fra inklusionslærere.

Inklusionstilbud

Skolen har hvert år mulighed for at tilbyde inklusionstiltag for 5 – 20 elever. Vi screener alle elever for fagfaglige udfordringer ved skolestart, og på baggrund af den screening indgår vi inklusionsaftale med elev og forældre.

Fagfaglige udfordringer og sociale udfordringer, der forhindrer eller besværliggør deltagelse i gruppearbejde, imødekommer vi dels gennem flere lærerressourcer i undervisningen (to-lærer ordning, der følger grupperne med inklusionselever), dels gennem fagspecifik ekstra-undervisning i op til tre lektioner om ugen. Udbuddet af ekstra-undervisning afhænger af, hvilke behov årets inklusionselever har.

Kontaktlærer

Hver underviser fungerer som kontaktlærer for omkring 10 kontaktelever.

Vejledning

Ud fra kommende UU-vejleder Henrik Sloth har det overordnede vejledningsansvar for skolens elever sammen med skolens sekretær. Kontaktlærer har ansvaret for den personlige samtale med hjemmet i forbindelse med vejledning.

Eleverne fra Østerskov søger i høj grad gymnasiale uddannelser.

Tilsyn

Alle undervisere er aftenlærere hver anden uge med tilsyn, støtteteamet TANKen 2 hverdagsaftener om ugen. Øvrigt personale kan indgå i tilsyn eller som deltagere i fritidsaktiviteter på tidspunkter, hvor også en underviser er aftenlærer. Underviserne er også aftenlærere og har nattilsyn.

Tilsynet sker i perioden 14.30-23.15 på hverdage. Weekendtilsynet er i perioden fra fredag 14.30 til søndag 23.15.

Nattilsyn er normalt 23.15-07.00.

Studietur

Skolens studierejse er en fælles oplevelse for hele skolen. Alle ansatte kan deltage.

Ansattes familie og bestyrelsen kan deltage for omkostningsprisen. Eleverne har mødepligt. Studieturen har til formål at lære eleverne en god rejsekultur, give international kontakt, udvide elevernes fritidsinteresse transnationalt, inspirere deres narrative og spilrelaterede interesser og øve sprogfærdigheder.

Indholdsplan for kort kursus – Østerskov Akademiet

Efterskolen afholder to korte kurser, Østerskov Akademiet, vinterferien og i juli. De har en uges varighed.

Formålet er, at deltagerne har mulighed for at tilbringe en uge i et intenst og stimulerende miljø. Sammen med andre unge har de mulighed for at dyrke deres interesse for spil, og de vil være del af et fællesskab, som udfordrer dem til at sprænge rammerne for deres egen kreativitet.

Kurset inspireres af skolens værdier *Eventyrlyst, Handlekraft, Rummelighed og Indlevelse*. Gennem leg med roller og identitet støttes deltagerne til at udvikle sine kompetencer.

Livsoplysning, folkelig oplysning og demokratisk dannelse

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

Akademiet arbejder specifikt med sociale og kommunikative færdigheder. Der holdes blandt andet workshops om samarbejdsfærdigheder.

Indhold og form

Kurset indeholder blandt andet følgende aktiviteter:

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

Deltagerne og deres forældre modtager et program med indholdet af kurset.

Slutmål

Kurset sigter mod at give deltagerne de følgende kvaliteter med hjem:

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

Vibe Esdahl-Schou, Forstander

Dokumentet er fleksibelt, og det er muligt ændringer sker i løbet af skoleåret ved ændret planlægning.