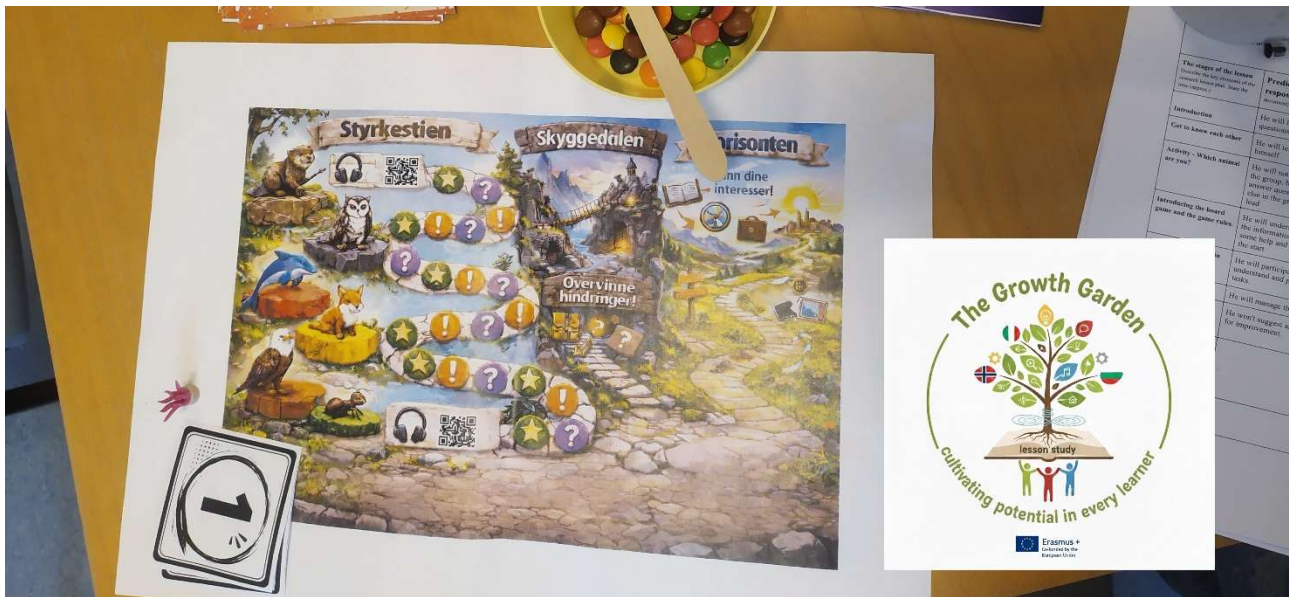


Erasmus+ prosjekt "Growth Garden"

Rapport fra Lesson Study i Stavanger og Sofia



“The Growth Garden: Cultivating Potential in Every Learner” (prosjektkode 2025-1-NO01-KA210-SCH-000358980) er et småskala partnerskap godkjent under Erasmus+-programmet. Det internasjonale partnerskapet som jobber sammen om å fremme en inkluderende utdanning og involverer fire organisasjoner:

- Riska Ungdomsskole (Norge) – Koordinerende skole for prosjektet.
- IIS Majorana-Maitani i Orvieto (Italia) – Institutt engasjert i pedagogisk innovasjon.
- Associazione ADi (Italia) – Strategisk partner for opplæring og metodisk utvikling.
- Sredno Uchilshite “Filip Stanislavov” i Sofia (Bulgaria) – Partnerskole for transnasjonal utprøving.

Møtet i Stavanger: Den første Lesson Study



Arbeidsgruppen møttes i **Stavanger 5. og 6. mars 2026** for å gjennomføre den første "Lesson Study". Dette er en metode for samarbeidende aksjonsforskning mellom lærere med mål om å forbedre undervisningens effektivitet. Det valgte temaet var **opdagelsen av personlige talenter og egne styrker**. Leksjonsplanen, koordinert av lærere ved Riska Ungdomsskole, var resultatet av et felles arbeid som involverte alle partnere aktivt.

Observasjons- og testfasen



Under leksjonen fungerte de gjestende lærerne som kritiske observatører. Organisert i par overvåket de spesifikke elever ved hjelp av strukturerte skjemaer for å vurdere forståelse, interesse og deltakelse. Den påfølgende felles diskusjonen gjorde det mulig å identifisere nøyaktige forbedringspunkter for aktivitetene.

Inkluderende metodikk og pedagogiske verktøy



Aktivitetene som utvikles vil bli testet og observert gjennom prosjektets to år og vil resultere i et **innovativt pedagogisk brettspill**. Spillbrettet er for tiden under grafisk ferdigstilling for å gjøre det mer tiltalende og stimulerende. Verktøyet skal veilede elevene i utforskningen av egne interesser, personlige utfordringer og styrker.

Et særegent element ved "Growth Garden" er fokuset på **inkludering**. Aktivitetene er spesielt utformet for elever med lesevansker eller de som ikke mestrer vertslanets språk (elever med særskilte behov eller minoritetsbakgrunn). For å redusere barrierer inkluderer prosjektet:

- Visuell kommunikasjon basert på intuitive bilder.
- Bruk av få og enkle nøkkelord.
- Bruk av tilretteleggere som støtter elevene i å spille selvstendig.

Fordypning i orientering med RIASEC-modellen



Brettspillet er i sin helhet basert på **John Hollands RIASEC-modell**. Hver av de seks profilene — «Realistic» - Praktisk, «Investigative» - Teoretisk, «Artistic» - Kreativ, «Social» - Sosial, «Enterprising» - Foretaksom og «Conventional» - Systematisk— er knyttet til et spesielt totemdyr. Ved å samle på disse små figurene, laget med **3D-printing**, får elevene mulighet til å identifisere sine styrker.

Spillet foregår i en fantasy setting generert ved hjelp av kunstig intelligens, der deltakerne utfordres til å løse spennende oppgaver. Spillet forvandler karriereveiledning til et dynamisk eventyr.

Møtet i Bulgaria: Utprøving og konklusjoner



Prosessen fortsatte **16. og 17. april 2026 i Bulgaria** ved "Filip Stanislavov"-instituttet. Her ble handlingsplanen testet på nytt med en ny aktivitet dedikert til bevisstgjøring rundt personlige utfordringer. Denne iterative prosessen sikrer at det endelige settet blir et solid verktøy som kan styrke elevenes selvfølelse og redusere risikoen for skolefraval

Erfaringer fra Sofia



Leksjonen i Sofia startet med individuell refleksjon over forbilder for å trekke frem kvaliteter elevene beundrer. Deretter samlet elevene kort som representerte ulike styrker, etterfulgt av en fase dedikert til å overvinne hypotetiske utfordringer.

Observasjonene viste at verktøyet var effektivt for å fremme samhandling, selv hos elever som i utgangspunktet viste lite interesse. Noen viste stor analytisk kapasitet, mens andre utviste et sterkt emosjonelt engasjement og samarbeidsevne. Det kom imidlertid frem at elever med språklige barrierer trengte mer verbal støtte i de refleksive fasene.

Fremtidige forbedringer inkluderer:

- Innføring av tydeligere skriftlige instruksjoner.
- Mer strukturert "scaffolding" (støttestillas) for diskusjoner.
- Gradvis utdeling av spillmaterieell for å opprettholde konsentrasjonen.
- Tildeling av spesifikke roller i gruppene.

Neste møte finner sted i **Orvieto i oktober 2026**, hvor de reviderte aktivitetene skal testes og spillet skal ferdigstilles.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union