



**STRONGER  
TOGETHER**



Erasmus+



# Håndbog

Stronger Together



## CONTENTS

---

<b>PROJEKTET</b>	<b>1</b>
<hr/>	
<b>PARTNERE</b>	<b>3</b>
<hr/>	
<b>METODE</b>	<b>4</b>
<hr/>	
<b>DET DIGITALE BRÆTSPIL</b>	<b>7</b>
<hr/>	
<b>BEDSTE PRAKSIS</b>	<b>10</b>
<hr/>	
<b>ANSVARFRASKRIVELSE</b>	<b>17</b>
<hr/>	

# PROJEKT



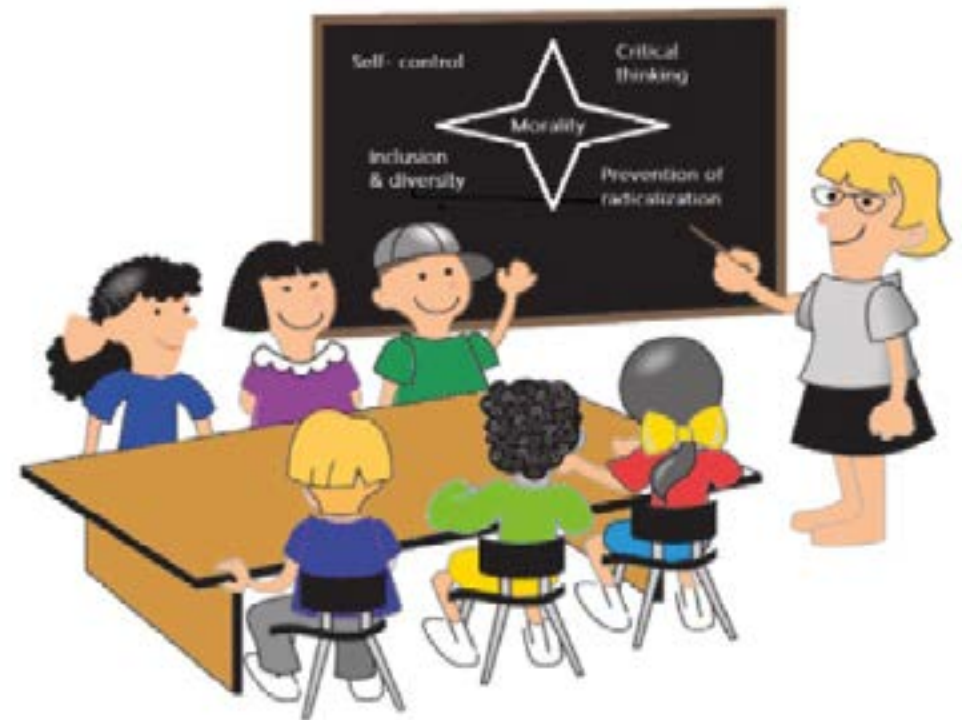
'Stronger Together' er et projekt med en læseplan opdelt i 5 moduler, der bruger både konventionelle og moderne læringsteknikker og værktøjer sammen med et brætspil.

Læringsværktøjet er tiltænkt lærere, der kan bruge det i deres klasser for at skabe en dialog om moral, selvkontrol, inklusion og mangfoldighed, kritisk tænkning samt forebyggelse og løsning af konflikter.

Værktøjet kan involvere elever, lærere og forældre i læringsprocessen så man sammen kan være med til at forebygge voldelig radikaliserings. Der er tale om en tværgående metode, der bruges i klasseværelset for elever i alderen 10 til 12 år og som endvidere inkluderer forældrene.

Stronger Together tilskynder til at starte en diskussion tidligt i elevernes uddannelse. Træningen i moral, selvkontrol, inklusion og mangfoldighed, kritisk tænkning samt forebyggelse og løsning af konflikter i en tidlig alder kan skabe ansvarlighed i ungdomsårene.

Læseplanen vil på den måde fungere som en forberedelse til yderligere diskussioner i elevernes fortsatte skoletid. Ved at udvikle en læseplan for denne målgruppe med brug af et digitalt brætspil udvider og udvikler dette projekt undervisningsmetoderne om emnet i grundskolen.





## De 5 temaer i læseplanen er:



### Moral

Handler om at leve sammen med fælles regler og værdier, træffe valg og handle i henhold til en fælles forståelse af samfundets regler og værdier.



### Selvkontrol

Handler om at kontrollere impulser, at have forståelse for og kontrol over følelser, at kunne modstå fristelser og være tolerant og udholdende i pressede situationer.



### Inklusion og mangfoldighed

At leve sammen betyder at leve med vores forskelle. Dette er ikke en trussel med derimod en mulighed for at udvikle samhørighed og venskab.

For at lære at leve sammen med empati, skal der først og fremmest være en positiv holdning for derudfra at kunne udvikle både solidariteten og skabe en åben samtale på tværs af forskelle.



### Kritisk tænkning

handler om at opbygge en informeret mening, inden man vælger og handler i overensstemmelse hermed i respekt for andre; sammenhæng mellem vores identitet, værdier, verden og tilgængelig information..



### Forebyggelse og løsning af konflikter

handler om at opretholde en dialog, kritisk tænkning og samhørighed, som måder til at forhindre voldelig radikaliserings.

Det er vigtigt at møde eleverne på en platform, som de er fortrolige med, og det digitale brætspil vil fungere som et redskab for undervisere til at lette en dialog med eleverne. Således vil læseplanen kombinere teori og praksis ved at undervise klassen i aspekter af voldelig radikaliserings og spille brætspil. Det digitale brætspil skaber rammerne for et rollespil, hvor forskellige reaktioner på givne situationer muliggøres – relateret til læseplanens temaer.

Læreplanen og spillet findes på syv sprog: engelsk, fransk, makedonsk, tysk, svensk, italiensk og dansk, hvilket gør det muligt for forskellige lande at integrere læseplanen direkte i deres undervisningsaktiviteter.

Den Europæiske Union har drøftet forebyggelse af voldelig radikaliserings i flere år. "Stronger Together"- læseplanen involverer de yngste elever i folkeskolen i denne debat. Europæiske skoler, institutioner og organisationer, der arbejder med unge i målgruppen, har alle adgang til læseplanen og det digitale brætspil, og de opfordres til at gøre brug af det.

# PARTNERE

Dette projekt bør gennemføres på tværs af de europæiske lande eftersom voldelig radikaliserings ikke kun er et problem i et enkelt land; men i hele Europa. I pilotfasen er Stronger Together blevet testet og forankret i grundskolen i seks lande (Belgien, Republikken Nordmakedonien, Tyskland, Sverige, Danmark og Italien). Tiltaget blev finansieret af EU i et europæisk projekt (ref.) med deltagelse af seks partnere:



VIFIN – Videnscenter for Integration (Denmark – Project Coordinator): Resource centre for integration and social development.



EcoLogic (Republikken Nordmakedonien): NGO specialiseret i udvidelse af og uddannelse i bæredygtig og social udvikling – især gennem brug af "gamification".



VNB – Verein Niedersächsischer Bildungsinitiativen e.V. (Germany): Forening af livslang uddannelse og læring med mere end 200 foreninger, der arbejder med forskellige samfundsspørgsmål.



CSCI – Consorzio Scuola Comunità Impresa (Italy): Professionelt uddannelsesbureau specialiseret i pædagogik (med brug af nye teknologier).



Östra Göinge –municipality (Sweden): Pilotkommune.



Etterbeek – municipality (Belgium): Pilotkommune (Er bekymret over Bruxelles-områdetets radikaliserings).

# METODE

I projektet Stronger Together bygger vi på moral, selvkontrol, inklusion og mangfoldighed, kritisk tænkning og forebyggelse og løsning af konflikter som væsentlige værdier og færdigheder for at forebygge radikaliserings.

De fem temaer i læseplanen (moral, kritisk tænkning, selvkontrol, inklusion og mangfoldighed, forebyggelse og løsning af konflikter) er vigtige elementer i et inkluderende samfund.

Disse temaer bør undervises i på et tidligt stadium af den enkeltes selvudvikling. Med det for øje anviser Stronger Together en metode til at undervise børnene på en sammenhængende og tilpasset måde.

## Generelt kombinerer læseplanen:



Gruppearbejde



Dialogbaseret læring



Aktivitetsorienteret læring



Spilbaseret læring



Refleksion (tænk-par-del-strategi)

Læreren eller underviseren er den ultimative leder af processen. De er erfarne og kender bedre end nogen anden deres klasse i relation til de eksisterende begrænsninger og tilgængelige ressourcer.

Derfor skal vejledningen og det foreslåede materiale i denne læseplan såvel som brætspillet ses som en støtte til deres igangværende undervisning.

## Læreplanen og brætspillet er bygget i et forsøg på at være:



Tilstrækkelig fleksibel til at give underviseren eller læreren mulighed for at tilpasse materialet til de givne omstændigheder.



Klar til brug for dermed at lette lærerens opgave, såvel det forberedende arbejde som implementeringen i klassen.

## Hvert træningsmodul består af:



En introduktion til temaet af læreren (10 til 15 minutter)



Praktiske aktiviteter



En afslutning og evaluering med eleverne (10 til 15 minutter)

Ved at gennemføre 1 til 2 praktiske aktiviteter med eleverne og bruge den tid, der kræves til introduktion + afslutning / evaluering, vil læreren kunne holde klassen beskæftiget ca. 45 minutter.

Læreren kan også beslutte at gennemføre flere praktiske aktiviteter og dermed forlænge undervisningen til 2 timer.

De fem moduler er alle bygget på samme måde. De omfatter vejledning og aktiviteter relateret til det pågældende tema, tilpasset elever fra 10 til 12 år.

Læreren kan tilpasse sin undervisning og vælge aktiviteter svarende til elevernes alder. Hvert modul understøttes af specifikke øvelser i det digitale spil, tilpasset klassen med henblik på det pågældende tema.

Bemærk, at den nødvendige tid til det digitale spil, der følger hvert træningsmodul, ikke er inkluderet i den ovenfor nævnte rækkefølge.



I praksis er dette den samlede fulde læringsproces, og den gælder for hvert af de 5 moduler:

10-årige	11-årige	12-årige
Klasse (1 time)	Klasse (1 time)	Klasse (1 time)
Digitalt spil (1 time)	Digitalt spil (1 time)	Digitalt spil (1 time)

Hvert tema/modul skal gennemføres mindst en gang i løbet af de tre skoleår.



# Det digitale brætspil

Det digitale brætspil i Stronger Together er et app-baseret spil, som kan downloades på enten IOS, Android-tablets eller smartphones. Det digitale brætspil er lavet til elever i alderen 10-12 år og deres forældre med det overordnede mål at skabe en dialog om temaerne: creating a dialogue about the themes:

- Moral
- Selvkontrol
- Inklusion og mangfoldighed
- Kritisk tænkning

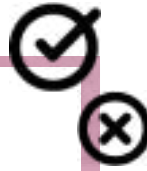
og selvfølgelig arbejde på at forbedre interpersonelle relationer og være stærkere sammen!

Spillet spilles (kan spilles) i to forskellige miljøer: i klassen og derhjemme.

**I klassen**, I klassen kan læreren introducere eleverne til spillet i forlængelse af et afsluttet tema i 'Stronger Together'-læseplanen eller som en teaser, inden der startes et tema i læseplanen. Spillet spilles på en tablet i grupper på tre til fire elever. Hver gruppe opretter et gruppenavn, som de skal bruge hver gang de logger ind, såfremt de spiller spillet i mere end en session.

Se online-vejledningen om, hvordan du spiller spillet.

**Derhjemme**, kan forældrene downloade appen på deres smartphones eller på en tablet. De opfordres til at spille spillet sammen med deres barn og tage sig tid til at diskutere konsekvenserne af de mulige valg med deres barn, før de svarer. Barnet kan fortælle forældrene, hvad de svarede i skolen, hvilket kan føre til en dialog om ligheder og forskelle fra de valg, de tog sammen. Tilskynd forældrene til at se onlinevejledningen om, hvordan man spiller spillet, før spillet startes.



## Spilletidtime:

ca. 45–60 minutter pr. tema.

## Komponenter:

Tabletter / smartphones med den downloadede app "Stronger Together".

## Spillet:

Det overordnede formål med spillet er at redde dine venner fra at blive radikaliseret ved at træffe gode valg i livet og hjælpe andre med at gøre det samme. Hvert tema (moral, selvkontrol, inklusion og mangfoldighed og kritisk tænkning) indeholder 10 scenarier, hvor du som gruppe afhængigt af karakter tilfældigt udsættes for en række af dem og skal træffe en beslutning om, hvad du finder bedst til gør.

Spillet er således baseret på samarbejde og diskussion blandt holdspillere i gruppen.

Når du starter spillet, bliver du bedt om at vælge et sprog ved at trykke på det tyske, svenske, belgiske, italienske, nordmakedoniske, britiske eller danske flag.

Derefter ankommer du til en side, hvor du vælger klasseniveau, hvilket tema og hvor mange af dem du vil spille, og til sidst skriver du gruppens navn.

Når du trykker på "start spil", ankommer du til brætspillet: "landsbyen". I landsbyen finder du et antal bevægelige ikoner, når du trykker på et af ikonerne, åbnes et scenarie.

Strukturen for hvert scenarie er som følger: Når spillerne ser et scenarie, indleder spillerne en dialog om temaet og skal vælge, hvad de anser for at være det mest passende svar på problemet ud fra tre valgmuligheder. Hvert valg har en score. Når du træffer et valg, får du feedback på dit valg.

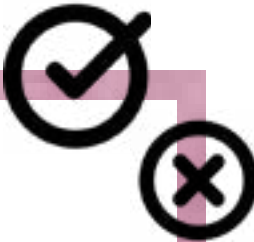
Når du har spillet alle scenarierne i sessionen, vil du se, om nogen af de tegn, som din gruppe prøver at gemme, går tabt og ender i 'fængsel'. Hvis et tegn ender i fængsel, får din gruppe en ekstra chance for at redde personen, når temaet er afsluttet.

De tegn, som din gruppe gemmer, ankommer til det sikre havn og er på spillernes side i søgen efter at redde de mistede tegn fra fængsel.

De tilføjer ekstra bonus til den samlede score og øger dermed chancerne for at redde de "tabte" - deraf udtrykket "stærkere sammen".

De tegn, du gemmer i et tema, vises med glade ansigter i slutningen af sessionen; dem, der går tabt, vises bag tremmer. Jo flere mennesker du redder og bringer med dig, jo bedre er dine chancer for at redde verden.

## Efter spillet:



Det er muligt at spille hele spillet på en gang eller opdele spillet i flere sessioner med fokus på et tema (moral, selvkontrol, inklusion og mangfoldighed og kritisk tænkning) pr. session.

Hvis du beslutter at fortsætte spillet efter afslutning af et tema, kan du trykke på knappen: "genstart", hvis du beslutter at afslutte spillet, skal du trykke på knappen: "afslut". Dine point vises, når du afslutter spillet.

# BEDSTE PRAKSIS

---

Den 'bedste praksis' er et koncept, der dækker alle mulige tilpasninger, som partnere (lærere fra hvert land) formåede at udføre med hjælp fra eleverne og som tillige indbefatter kommentarer fra elevens forældre. Disse måder at arbejde på var de bedste alternativer til den almindelige klasseundervisning og test baseret på spil, som ellers finder anvendelse i forbindelse med udfordrende omstændigheder.

## VIFIN Denmark:

### Skole og land

↳ Vejle Midtbykskole, Danmark

### Titel på modul / Spilning af spillet

↳ De fem moduler og det digitale spil

### Målgrupper:

↳ 20 elever, 5. og 6. klasse.

Testet i foråret 2020, sat på pause pga. COVID19 pandemien, og fortsat i efteråret, 2020

### Beskriv den variation / tilpasning, du foretog fra den anbefalede metode (f.eks. via online læring osv.)

↳ Vi valgte de opgaver, som vi vurderede passede til eleverne og suppleret med vores egne dias. Blandt andet finder vi kun aldersmæssige billeder til den øvelse, der behandlede regler under modulet Moral. Især tilpassede vi modulet om konflikthåndtering med andre øvelser. Vi brugte konfliktstigen og rollespil til at sætte fokus på emnet.

## Resultater:

↳ De studerende har generelt været positive over for kurset. Der kun 1-2 studerende, der gav en negativ smiley til alle modulerne – de resterende er delt mellem medium og glad. Specielt kurset om konflikthåndtering har optaget de studerende.

## Der er forskellige kommentarer (fra lærer, forældre, elever):

↳ "Det er et sjovt kursus, og jeg vil gerne lære mere om det." Elev, 5. klasse.

## Östra Göinge, Sweden:

### Skole og land

- ↳ • Snapphaneskolan, Sverige
- Prästavångsskolan, Sverige
- Mölleskolan, Sverige

## Titel på modul / Spilning af spillet

- ↳ • Inklusion og mangfoldighed
  - Moral
  - Kritisk tænkning

## Målgruppe (f.eks. Elever 10-12; elever med særlige behov osv.)

- ↳ • 10-12 år
  - 10 år
  - 12 år

## Beskriv den variation eller tilpasning, du foretog i forhold til den anbefalede metode (f.eks. gennem brug af online læring osv.)

- ↳ • Jeg fandt det lettere at arbejde med aktiviteterne med de ældre elever, og selve spillet appellerede mere til de yngre.
  - Jeg startede temaet ved at afspille spillet for alle ved hjælp af en projektor. Efter et dilemma diskuterede eleverne i mindre grupper, hvad de skulle gøre. Efter et stykke tid diskuterede vi dilemmaet sammen.
  - Jeg har brugt materialet som et udgangspunkt og lavet min egen øvelse til fortsættelse af diskussionerne.

## VNB, Tyskland

### Resultater:

- ↳ • Det lykkedes os at få dybde i diskussionerne.
- Eleverne blev fortrolige med konceptet og lærte en måde at arbejde med materialet på.
- Eleverne blev meget involverede i processen og i diskussionerne af temaet.

### Citater og kommentarer (fra lærer, forældre, elever):

- ↳ • "At arbejde med Stronger Together har været sjovt! Det mest positive ved aktiviteterne var diskussionerne." (Oscar Ottosson)
- "Det har været sjovt at arbejde med projektet. Nogle gange har et spørgsmål virket mærkeligt for de studerende, men diskussionerne har været meget værdifulde. Vi vil fortsætte med dette." (Eva Olsson)
- "Du skal ikke tro på alt, hvad du hører. Hvis nogen siger, at Messi er død, og du tror det er sandt, skal du muligvis dobbelttjekke, om det virkelig er sandt. Det er sådan man er kildekritisk" (Elev, 12 år)
- "Hver lektion burde være sådan!" (Elev, 12 år)

### Skole og land

- ↳ • Germany
  - GHS Altenbruch Cuxhaven
  - Gymnasium Lüchow

### Titel på modul / Spilning af spillet

- ↳ • Selvkontrol "fysisk refleksion"
  - Inklusion og mangfoldighed "citronlandet"

### Målgruppe (f.eks. Elever 10-12; Elever med særlige behov m.fl.)

- ↳ • 5. klasse
  - 5. -6. klasse for elever med særlige behov

### Beskriv den variation/tilpasning, du foretog i forhold til den anbefalede metode (f.eks. via online læring osv.)

- ↳ Læreren kombinerede øvelsen "fysisk refleksion" med billedet af "selvkontrolbatteriet" for at forklare de forskellige niveauer af selvkontrol. Begge lærere udviklede uafhængigt af hinanden en variation af spillet "citronland". Man skiftede citroner til appelsiner og lavede friskpresset appelsinjuice til klassen efter øvelsen.

Den anden gik ud for at lave citronlimonade med de studerende efter øvelsen som en del af undervisningen i sund mad. Desværre var dette ikke muligt på grund af koronarestriktioner.

### Resultater:

- ↳ • Billedet af et batteri til selvkontrol blev hurtigt internaliseret af de studerende, og de brugte det til at forklare deres egen og andres adfærd.
- "Citronlandet" var et sjovt spil, der gjorde det let for de studerende at diskutere emner om mangfoldighed, mindretal, tilhørsforhold til forskellige grupper osv.

### Citater (fra lærer, forældre, elever):

- ↳ • "Du kan ikke forestille dig, hvor begejstret jeg blev, da jeg bemærkede, hvor meget dette modul stimulerede mine elever til selvrefleksion".
- "Studerende elskede bare at tale om deres navn!"
- "Vi vil lave et træningsforløb med metoden og spillet på vores skole"

## CSCI, Italien

### Skole og land

- ↳ • Scuola Media Statale "Tanzio da Varallo) VC, Italien
- Scuola Media Statale "Rosa Stampa", Vercelli, Italien

### Titel på modul / Spilning af spillet

- ↳ • Inklusion og mangfoldighed
- Kritisk tænkning
- Moral

### Målgruppe (f.eks. Elever 10-12; elever med særlige behov osv.)

- ↳ • 11-13 år
- 12-14 år

### Beskriv den variation/tilpasning, du foretog i forhold til den anbefalede metode (f.eks. via online læring osv.)

- ↳ Vi delte dem ikke i par, men jeg foretrak at stille hele klassen de spørgsmål, der kommer i Dilemma-spillet, fremdrage et ord og fokusere individuelt på hver af dem. Aktiviteten omfatter 5 dilemmaer, men på grund af tidsnød som følge af diskussionerne nåede vi kun 3.

Eftersom det ikke var muligt for børnene at bruge tablets i gruppe blev applikationen Stronger Together præsenteret for eleverne, men blev ikke brugt i skolen. De var allerede blevet opfordret af lærere til at downloade det derhjemme, så de kunne bruge det som et diskussionsværktøj med deres familier, hvilket nogle af dem havde gjort.

## Resultater

↳ I det store og hele var eleverne interesserede og engagerede i emnerne om deres egen følelse, 'sociale følelser'. På trods af den følelsesmæssig åbenhed, entusiasme og deltagelse er klassenes modenhed frem for alt ikke særlig høj, og på samme måde er klassen heller ikke særlig moden som gruppe. Eleverne blev bogstaveligt talt "taget i hånden" gennem ræsonnementer (de havde åbenbart mistet denne evne) og refleksion, hvilket er nødvendige færdigheder for at kunne få modulets eksperimenter til at lykkes.

## Citater (fra lærer, forældre, elever)

- ↳ • "Meget vanskelig, men fascinerende"; "Det, jeg har lært, er at identificere mig i situationer" (studerende)
- "Moral er en lære for fremtiden"; "dette projekt har fået mig til at forstå, hvor svært og trist det er";
- "Svær aktivitet, hvis du ikke skifter mening om, hvad der er rigtigt eller forkert, virker det ubrugeligt som en aktivitet, det eneste du kan gøre er at øge bevidstheden".

## Eco - Logic, Nordmakedonien

### Skole og land

- ↳ • Folkeskole "Bratstvo" – Skopje
- Grundskole "Strasho Pindjur" – Sokolarci

### Titel på modul / Spilning af spillet

- ↳ • Skole "Bratstvo" – fysisk test af modul 5
- Skole "Strasho Pindjur" – fysisk test af app-spil moduler 1, 2, 3 & 4 (udført i et fysisk såvel som eksternt miljø til virtuel test)



## Målgruppe (f.eks. Elever 10-12; elever med særlige behov osv.)

- ↳ • 5. klasse (alder: 10-11)
- 5. og 6. klasse (alder: 10-11, 11-12)

## Beskriv den variation/tilpasning, du foretog i forhold til den anbefalede metode (f.eks. Via online læring osv.)

### ↳ Skole "Bratstvo":

I februar / marts har vi forsøgt at afprøve modul 5 fysisk også inden for læseplanen. Vi havde en dramaøvelse med 3 små grupper af samme klasse, men opdelt i forskellige hjørner i klasseværelset. De online-chat-diskussioner til testsessionen, vi havde med dem, viste sig at være ret nyttige for dem til forståelse de langsigtede fordele. Onlinechats fungerede som en detaljeret refleksion for over dramaøvelserne.

### Skole "Strasho Pindjur":

I september / oktober 2020 prøvede vi modul 1 til 4 gennem den digitale app til spillet. Eleverne spillede dette spil hjemme først (eksternt) og mindre i fysiske klasser. Vi opfordrede til at bruge spillet hjemme. Appen var mere populær som onlinechats, og dette gav os muligheden for at diskutere dette mere i forbindelse med onlinekurser.

## Resultater

- ↳ • Eleverne havde fuld opmærksomhed i alle moduler og holdt godt fokus i dem alle. At diskutere temaerne i spillet bragte lærere og børn tættere på hinanden, selvom det kun var online.
- Modulerne motiverede eleverne til at tænke dybere over modulernes langsigtede anvendelighed, deres kompleksitet og fordele.
- Vi har haft en konstruktiv diskussion med eleverne - en egen-vurdering af deres forståelse.

## Citater (fra lærer, forældre, elever)

- ↳ • "Dette projekt er ret unikt, fordi det helt praktisk involverer elever. Det er en smart måde at diskutere alvorlige emner med unge. Og det er online! En stor fordel "(lærer: Tatjana Trpezanovska).
- "Vi, som mange andre lande, havde brug for noget lignende for at italesætte følsomme emner for børn fra flere forskellige etniske grupper. Undertiden har lærere brug for hjælp som denne til at undervise børn i de bedste værdier. Dette får dem til at tænke dybtgående "(lærer: Zoran Davitkov).

- “Emner som disse er altid velkomne til undervisning af børn. Online tilstedeværelse er vanskelig for nuværende og måske kan vi med dette materiale generelt lære børn at være mere sikre ”(lærer: Vesna Stojanova).

## Etterbeek, Belgien

### Skole og land

↳ Claire joie / Belgien

### Titel på modul / Spilning af spillet

↳ Selvkontrol

### Målgruppe (f.eks. Elever 10-12; elever med særlige behov osv.)

↳ 6.klasse

### Beskriv den variation/tilpasning, du foretog i forhold til den anbefalede metode (f.eks. via online læring osv.)

- ↳ • Vi har tilpasset scenarierne for aktiviteten ”Jeg tager et skridt tilbage eller et skridt fremad afhængigt af situationen for at indikere niveauet af selvkontrol”.

F.eks .: Hvis jeg skal stå i kø for at få rettet en øvelse, hvis jeg skal vente på min tur til at tale, hvis jeg er uenig med nogen, og den personen ikke ønsker at høre mit synspunkt, ...

- Brug af billeder som f.eks. et batteri, der løber tør, men kan genoplades, er meget visuelt for børn og hjælper dem til bedre at kunne forstå et abstrakt begreb.
- Det gjorde det lettere for os at have de endelige mål. Det gjorde det muligt at have en skriftlig støtte.
- Modulet tog dobbelt så lang tid som forventet.

### Resultater

- ↳ • Børnene bliver opmærksomme på deres niveau af kontrol gennem de forskellige aktiviteter.
- Sammen foreslår børnene ideer til gruppen for at hjælpe hinanden med at kontrollere de forskellige situationer.
  - For eksempel: Hvis du er meget ked af det, skal du gå rundt på legepladsen, slå i en pude og råbe meget højt, ... Når du er faldet til ro, skal du tale med den person, du havde et problem med igen, og forklare, hvordan du havde det.

## Citat (fra lærer, forældre, elever)

 Anabel et Carole: lærere

De elever, som vi gennemførte disse aktiviteter med, er ikke længere på skolen.

# Ansvarsfraskrivelse

---

”Europa-Kommissionens støtte til produktionen af denne publikation udgør ikke en godkendelse af indholdet, som afspejler alene forfatterens synspunkter. Kommissionen kan ikke holdes ansvarlig for nogen brug, der kan afledes af oplysningerne i publikationen.”