

VALG FORUNDRING FRYD

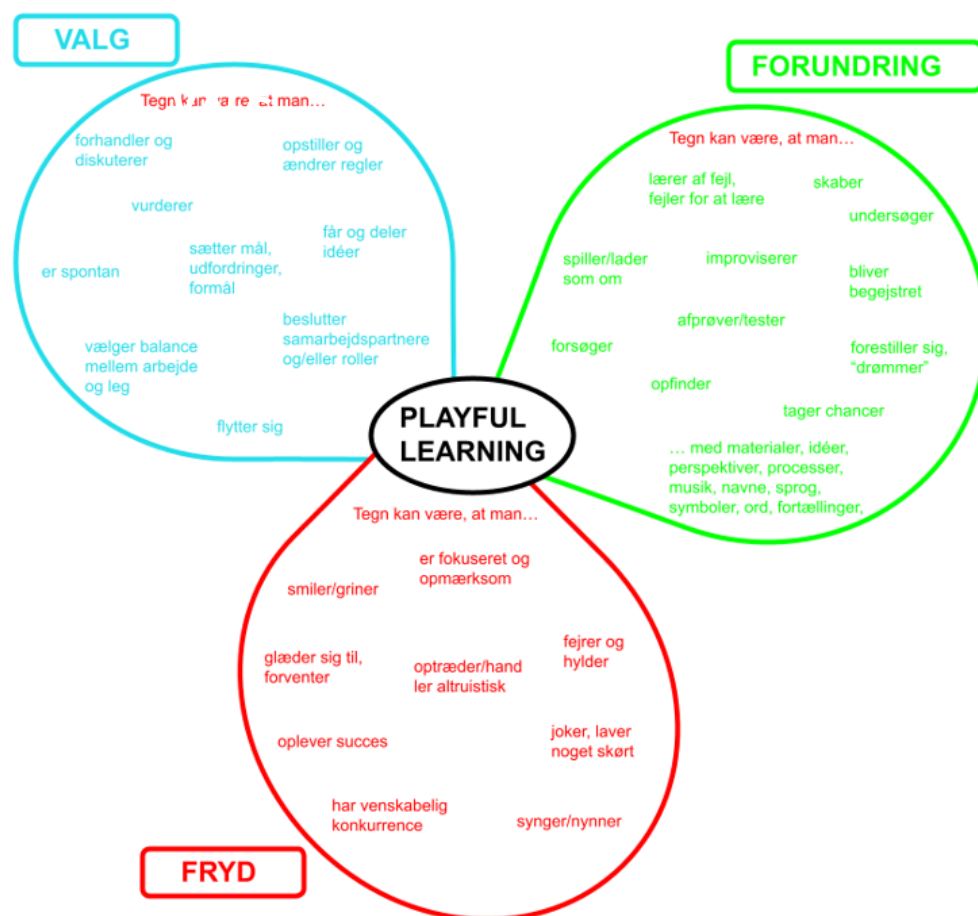
VÆRKTØJ: HVAD ER EN LEGENDE TILGANG?

I hele dette byggeklodssæt arbejdes der med de tre kategorier: **Valg – Forundring – Fryd**.

I arbejdet med de digitale teknologier ønsker vi, at eleverne skal opleve, at de skal foretage valg, opleve at blive forundret og opleve fryd i arbejdet. Ved hjælp af de enkelte byggeklodser sættes fokus på et eller flere af de tre grundprincipper.

I behovet for at forstå den legende tilgang til undervisningen og have en vis klarhed over, hvordan legende læring ser ud, arbejdes der med et værktøj der kan bruges til at undervisere kan planlægge, vurdere og reflektere om legende undervisning og læring.

Disse indikatorer er en forsimplet model for legende læring i tre overlappende kategorier: valg, forundring og fryd. Disse kategorier sigter mod at beskrive kvaliteten af elevernes oplevelse, når de opbygger forståelse, viden og dygtighed. Fordi legende læring omfatter både subjektiv og objektive dimensioner repræsenterer indikatorerne psykologiske tilstande samt observerbar adfærd. Når alle tre kategorier er "i spil", repræsenteret ved skæringspunktet mellem cirklerne valg, forundring og fryd, er det sandsynligt, at legende læring forekommer.



VALG FORUNDRING FRYD

HVAD ER LEGENDE TILGANGE I UNDERVISNINGEN?

