

# Vend billedbogen på hovedet 3

Markedet i Thinglink



## INTENTION MED RESSOURCESÆTTET

- At inspirere til at bygge en analog markedsplads ud fra materialer samlet i et "Skramlotek".
- At introducere til og arbejde med det digitale værktøj "Thinglink", som danner udgangspunkt for at bygge en digital markedsplads.
- At få kendskab til at tage et billede i Thinglink med tale, skrift og billeder.
- At planlægge og udføre prøvehandlinger i egen klasse.

## RESSOURCER

Dette materiale består af følgende ressourcer, som I kan bruge i jeres fagteam til at forberede, gennemføre og evaluere undervisning med legende tilgange med digital teknologi i sprogfagene på mellemtrinnet:

- Diverse videoer: Video (links) til Thinglink
- PPT - Teori om brug af artefakter i undervisningen
- Dokument med opgaveformuleringer til arbejdet med markedsboden
- Faciliteringsøvelse til feedback loop - "Two stars and a wish"



I dette forløb bygger vi en analog markedsbod ud fra forhåndenværende materialer og overfører den efterfølgende til Thinglink som en virtuel markedsbod.

Aktiviteterne kan tilpasses til netop dine elever og klasser på mellemtrinnet.

## STRUKTUR FOR RESSOURCER

Ressourcerne i denne ressourcepakke er designet til at løse noget forskelligt, alt efter hvor I som team er i jeres udvikling, afprøvning og evaluering af undervisning. Ressourcerne er opdelt i følgende faser:

- Refleksion
- Mellemrum
- Inspiration
- Mellemrum
- Konkrete ideer
- Mellemrum
- Videndeling og feedback
- Mellemrum: til næste gang...



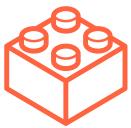
# KLODS 1

## BYG EN MARKEDSBOD

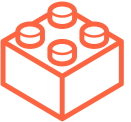
### EN INSPIRATIONS- OG REFLEKSIONSKLODS SOM INDEHOLDER:



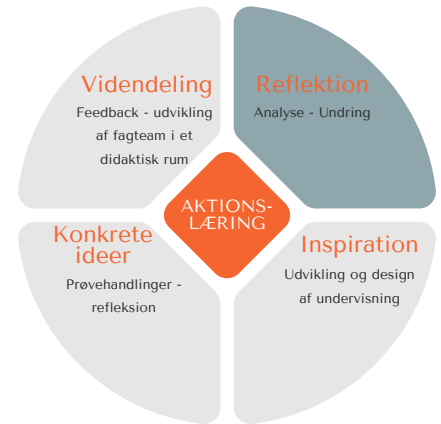
Opsamling - hvad har vi allerede gjort i forløbet?



Teori om artefakter og håndsens betydning for elevens kognitive udvikling



Fælles idegenerering - hvilke boder skal etableres, hvad skal 'sælges' i boderne?



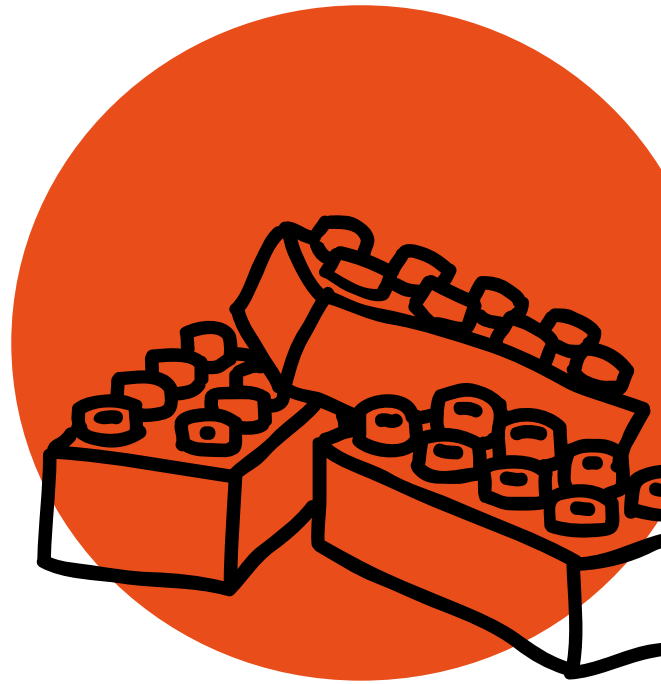
## SÅDAN GØR DU

Brug materialer fra skramloteket og byg en bod.

Vælg et overordnet tema for jeres bod og bestem ordkategorier og chunks, som skal sælges, fx fodboldord, regnvejsord, racercykelord + deres ordforbindelser (chunks).

# MELLEMRUM 1

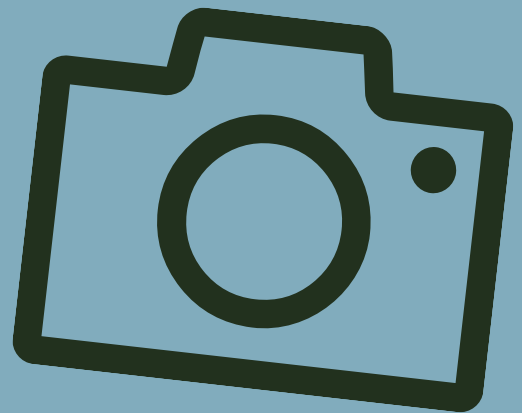
UNDERSØGELSE



BYG MARKEDSBODEN FÆRDIG,

TAG BILLEDER AF DEN.

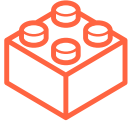
MÅSKE ER DET EN GOD IDE AT  
GENBESØGE VIDEOER OM  
THINGLINK I SKOLETUBE.



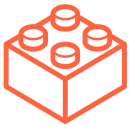
# KLODS 2

## INSPIRATION

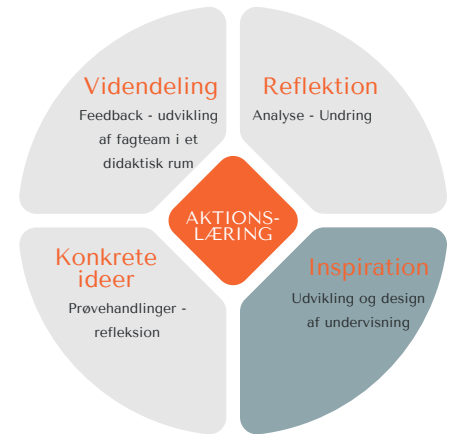
### EN INSPIRATION OG INNOVATIONSKLODS SOM INDEHOLDER:



Fremstilling af markedsbod i Thinglink.



Indsætte billeder og tags (mindst 3 tags, fx mundtlig optagelse, skriftlig dialog, opgave til peers, ordlister med lyd).



## SÅDAN GØR DU

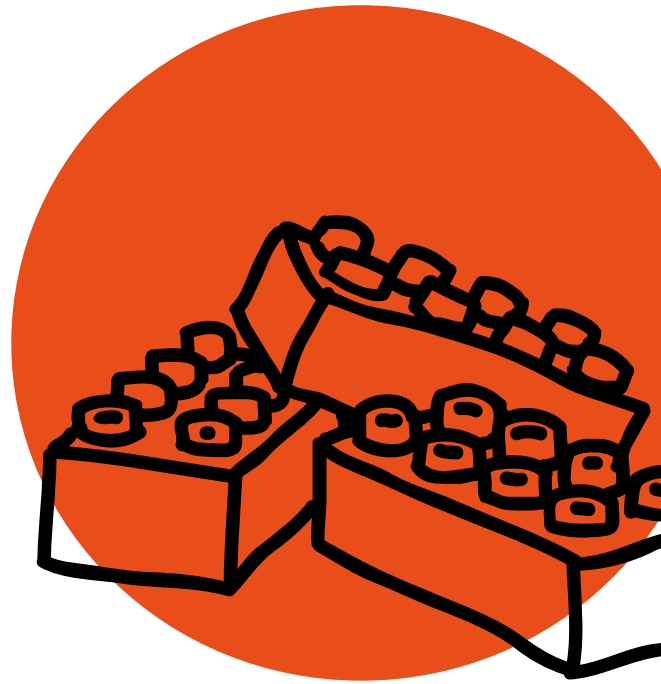
Du kan finde lovlige billeder på fx [pixabay.com](https://pixabay.com).

I grupper bygger I nu en virtuel bod.

Gense evt. videoer om Thinglink på [skoletube](https://skoletube.com) vedrørende indsættelse af tags.

# MELLEMRUM 2

UNDERSØGELSE



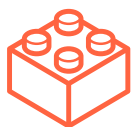
LEG VIDERE MED THINGLINK



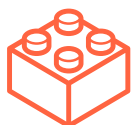
# KLODS 3

## KONKRETE IDEER

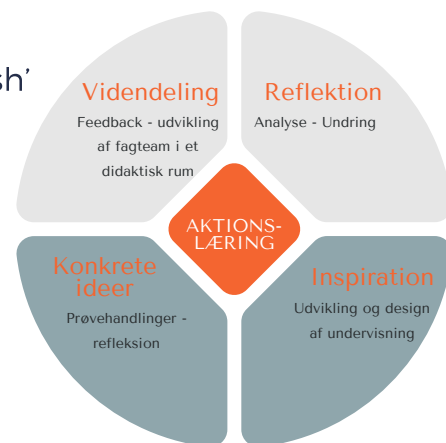
### EN INSPIRATION OG INNOVATIONSKLODS SOM INDEHOLDER:



Præsentation af feedbackmodellen 'Two Stars and a Wish'



Feedback loop - hvor langt er vi kommet? Justering af markedspladsen?



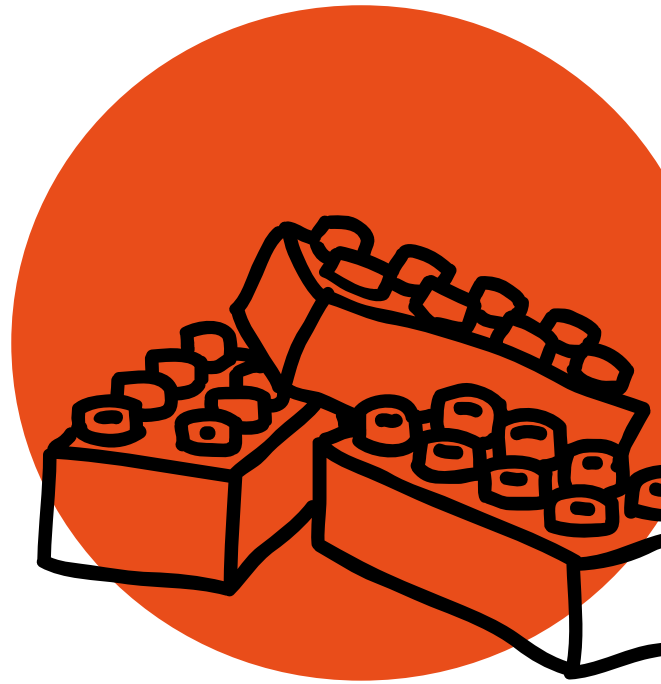
## SÅDAN GØR DU

Præsenter jeres markedsbod i Thinglink for en eller flere grupper og modtag feedback efter modellen "Two stars and a wish".

Brug feedbacken til at færdiggøre jeres markedsbod.

# MELLEMRUM 3

AFPRØVNING I UNDERVISNINGEN



AFPRØV MARKEDSPLADSEN ELLER  
IDEER HERFRA I KLASSEN



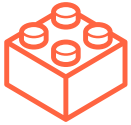
# KLODS 4

## UDVIKLING AF FAGTEAMET I ET DIDAKTISK RUM

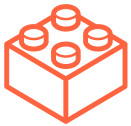
### EN VIDENDELING OG FEEDBACKKLODS SOM INDEHOLDER:



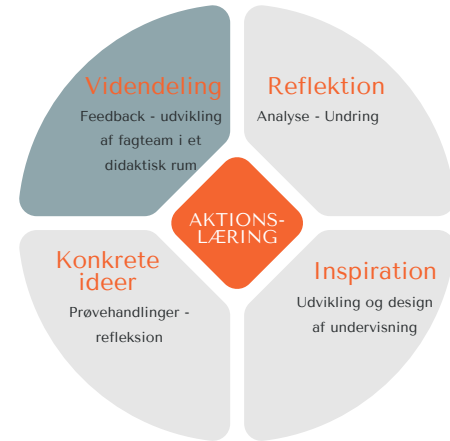
Videndeling på afprøvningen og hele forløbet



Fokus på den legende tilgang og det funktionelle kommunikative sprogsyn



Teamet som professionelt læringsfællesskab (hvorfor gør vi det, vi gør?)



## SÅDAN GØR DU

Afslut forløbet med fælles videndeling i teamet

- Reflekter i teamet over positive og/eller udfordrende oplevelser i relation til jeres afprøvnings i klasseværelset. Brug fx strukturen "Stjernestunder og snubletråde" fra del 1.
- Overvej hvilke legende tilgange der havde særlig effekt på jeres elever.
- Diskuter hvordan I som team kan bruge hinanden i forhold til udvikling af egen undervisning.