

Samtale som spil

Hvad er en legende tilgang?



INTENTION MED RESSOURCESÆTTET

- At få viden om legende tilgange gennem samtale og refleksion.
- At få indsigt i hinandens forståelser for legende tilgange, og skabe fælles sprog om det.
- 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 digital teknologier der understøtter legende tilgange.

DEL 1 Online samtale spil om legende tilgange

"Instruktion til samtale spillet".

Videoen 'Kendetegn for leg'

DEL 2 Digitale teknologiers muligheder og didaktiske valg.

DEL 3 Vejledning til udvælgelse og drøftelse af prøvehandlinger.

DEL 4 Proces til deling af erfaringer og evt nye tiltag.



I dette forløb arbejder vi med legende, digitale tilgange til undervisning generelt. Gennem påstande, observeringer og egne erfaringer udvikles et fælles sprog, som kan bruges til udvikling af undervisning.

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 bygget om følgende faser:

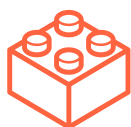
- Refleksion
- Innovation
- Eksperimenter
- Videndeling og feedback



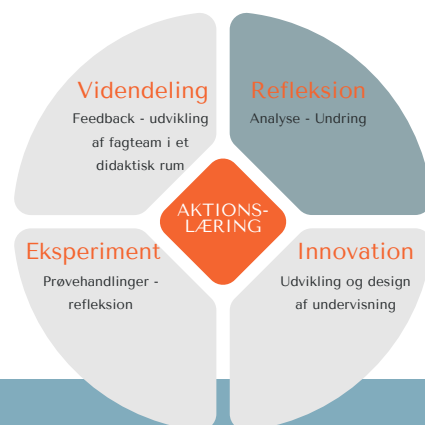
DEL 1

ONLINE KORTSPIL SOM SAMTALESPIL

EN INSPIRATIONS- OG REFLEKSIONSTRESSOURCE SOM INDEHOLDER:



Et spil bestående af: Et online platform med et digitalt kortspil med påstande, observationer og erfaringer om legende tilgange til undervisning med og uden digitale ressourcer.

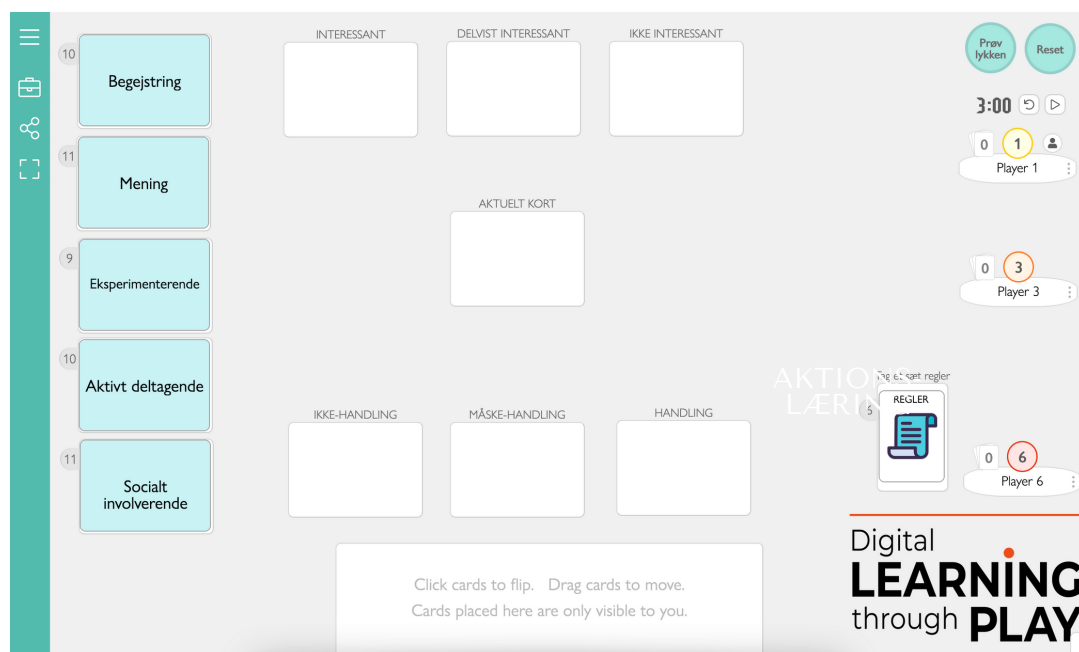


SÅDAN GØR I

Gennem samtalespillet og med udgangspunkt i kort der trækkes, reflekteres over de påstande, observationer eller erfaringer, man har i teamet. Formålet er at starte en dialog op om, hvad der inden for de legende tilgange, interesserer teamet, og hvordan de med bevidste handlinger kan arbejde videre med disse i deres undervisning.

Spillet kan spilles på mange forskellige måder, og man har også mulighed for selv at bidrage med egne kort, nye regler og andre versioner af spillet.

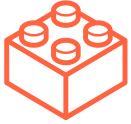
Spillet kan på den måde også fungere som en motor for nye spil. Både spil til teamsamarbejde, men også til eleverne i undervisningen.



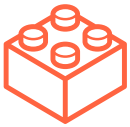
DEL 2

DIGITALE TEKNOLOGIERS MULIGHEDER

EN INSPIRATIONS OG INNOVATIONSRESSOURCE SOM INDEHOLDER:



Oversigt over digitale teknologiers muligheder og eksempler på didaktiske valg for at understøtte legende tilgange til undervisning.



Proces for undersøgelse og deling af erfaringer som ny inspiration til at bruge digitale teknologier.



SÅDAN GØR I

Kig i fællesskab på teksten om digitale teknologiers muligheder i undervisningen.

Kan I selv komme i tanke om flere muligheder som de digitale teknologier giver?

Hvad oplever I selv der sker, når eleverne arbejder med digitale værktøjer? Er der andre indlejrede funktioner, som gør ting muligt, der ellers ikke var muligt.

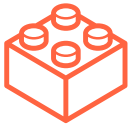
Skabelonen er her udfyldt med det digitale værktøj Scratch. Indenfor hver legeaktivitet er der formuleret muligheder for, hvordan Scratch kan være med til at understøtte en legende tilgang til undervisningen.

Mulighederne er didaktiske og pædagogiske valg. Det vil sige, at det faktisk ikke har så meget med selve teknologien at gøre.

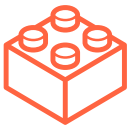
DEL 3

HANDLING OG EVALUERING.

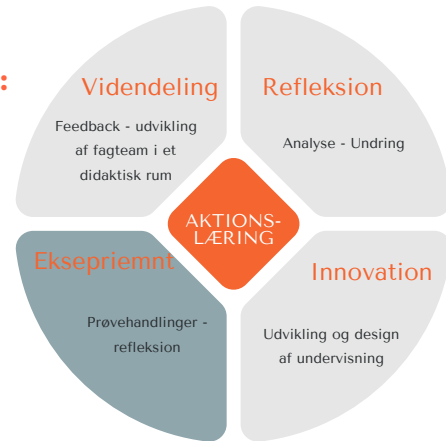
EN DEL TIL PRØVEHANDLINGER SOM INDEHOLDER:



Skriveskabelon og Padlet til planlægningsarbejdet



Husk at lave en "parkeringsplads" for andre ideer til et videre arbejde senere. Det kan bare være et dokument eller en Padlet.



SÅDAN GØR I

I skal nu i gang med planlægge jeres prøvehandling på baggrund af de samtaler og opmærksomheder, I indtil videre har været igennem.

Vælg i teamet om I sammen vil lave en prøvehandling, eller om I vil dele jer ud og lave flere. Inden I går ud af afprøver, skal I sammen udfylde spørgeguiden enten på papir, online i jeres eget system eller på en padlet, og dele jeres tanker med hinanden.



Hvad er vigtigt at overveje inden en prøvehandling?

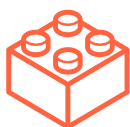
DEL 4

UDVIKLING AF FAGTEAMET I ET DIDAKTISK RUM

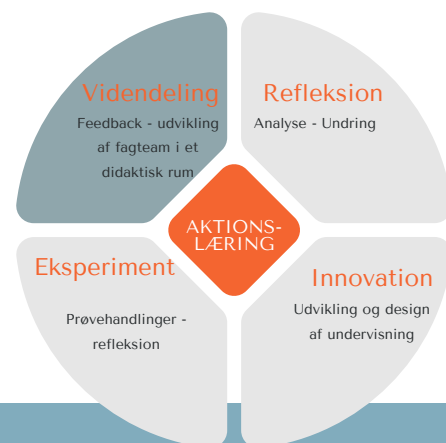
EN REFLEKTIONS- OG VIDENDELINGSRESSOURCE SOM INDEHOLDER:



Proces for deling af viden og nye opmærksomheder til et videre arbejde.



Del det allerbedste fra jeres prøvehandling. Gør det synligt for andre. Eksempelvis med ressourcen "Glimmer på og op på Kaminhylden".



SÅDAN GØR I

Efter at alle i teamet har lavet prøvehandling, skal I nu samles igen. I skal tage udgangspunkt i de aktiviteter, som eleverne lavede i undervisningen.

Beskriv overfor hinanden, hvad det var der skete i de mest positive situationer og de mest negative situationer. Og om der var en særlig læring eller opmærksomhed, der var spændende.

Tal om og lav en aftale for, hvordan I fremadrettet deler positive og negative læringssituationer med hinanden, så flere kan få glæde af dem.

