

TEAMREFLEKSION

AT ARBEJDE MED LEGENDE TILGANGE I MATEMATIK

Ekspirimentterne **De 7 aktiviteter** er et lidt skævt bispænd, der kan give mulighed for at sætte spot på, hvad der sker, når man træder væk fra en mere traditionel undervisningsform og introducerer afgrænsede aktioner med legende elementer.

Man kan efter afprøvningen sætte sig sammen i teamet og vurdere, hvad man oplevede der skete i undervisningen med de 5 didaktiske designprincipper som linse:

- MENING
- FÆLLESSKAB
- BEGEJSTRING
- EKSPERIMENTER
- AKTIV DELTAGELSE

De didaktiske designprincipper bruges her bagudskuende i stedet for som planlægningsværktøj, og vi har derfor ændret lidt i formuleringerne, så de i stedet kan bruges til at kaste et analytisk blik på aktionerne. Vi forsøger på den måde at gøre designprincipperne mere konkret og jordnære. Til hvert spørgsmål kan man jo overveje, hvad der skulle til, for at få det element ind i aktiviteten.



TEAMREFLEKSION

REFLEKTER I FÆLLESSKAB OVER JERES AKTIONER

FÆLLESSKAB

- Gav aktionen og aktiviteterne mulighed for at sikre, at der skabes et trygt digitalt fællesskab i forløbet, hvor eleverne har adgang til:
 - læreren, både metodisk og teknisk?
 - hinanden, både metodisk og teknisk?
 - verden udenfor – dvs. omkringliggende samfund, eksperter og andre fællesskaber?
- Kunne aktiviteterne medvirke til at etablere et fællesskab og et tilhørsforhold mellem eleverne?
- Skulle eleverne samarbejde og skabe noget sammen?
- Gav aktiviteterne mulighed for at arbejde med fælles undersøgelser og eksperimenter i grupper?
- Gav processerne i forløbet mulighed for at få og give peer feedback?

MENING

- Hvordan gav aktiviteterne mulighed for at involvere eleverne og styrke deres selvbestemmelse og medbestemmelse?
- Var det muligt at rammesætte en meningsfuld proces, der pegede ind i elevernes virkelighed og livsverden?
- Hvordan gav aktiviteterne mulighed for, at eleverne kunne inddrage ting, de brænder for?
- Hvordan var der mulighed for at arbejde kreativt og åbent?
- Hvordan blev elevernes kreative processer understøttet af digitale og analoge teknologier?

EKSPERIMENTER

- Hvordan gav aktiviteterne mulighed for at arbejde projektorienteret?
- Hvordan var en undersøgende og eksperimenterende tilgang indtænkt i aktiviteterne?
- Hvordan gav aktiviteterne mulighed for at afprøve forskellige designs og løsninger?

BEGEJSTRING

- Hvordan var aktiviteterne med til at gøre arbejdet sjovt, og måske lidt skørt?
- Medvirkede aktiviteterne til at matematikken og undervisningen fik lov til at være sjov og var de med til at skabe begejstring?

AKTIV DELTAGELSE

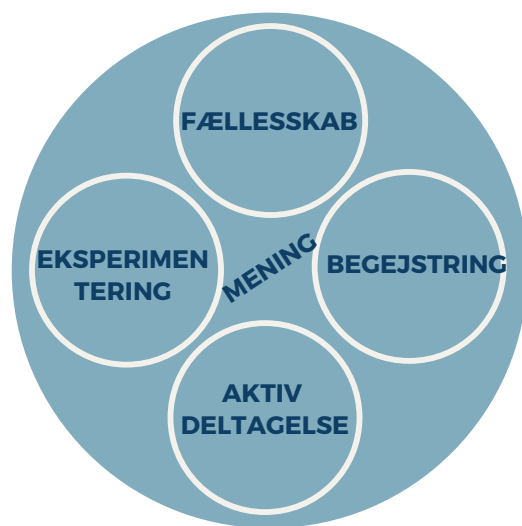
- Gives der i forløbet mulighed for, at elever kan præge udformningen og udførelsen af undervisningen?
- Er der tænkt aktiviteter ind i forløbet, som foregår væk fra computeren?
- På hvilke måder skal læreren stilladsere elevernes aktive deltagelse og måske meget forskellige lærerprocesser?

TEGN PÅ ENGAGERENDE OG MENINGSFULD UNDERVISNING

Når man eksperimenterer med legende tilgange i undervisningen, er det en god ide løbende at stoppe op og vurdere, om der er tegn på, at eleverne rent faktisk oplever fællesskab, mening, begejstring, aktiv deltagelse og arbejder eksperimenterende.

I det følgende præsenteres en række kendetegn, som både lærerteamet kan anvende til at analysere undervisningseksperimenter.

Tegnene kan ligeledes anvendes af eleverne til at vurdere deres egne processer.



MENING

TEGN kan være at man:

- Tager valg
- Har indflydelse på indhold og metoder
- Arbejder med indhold og metoder fra egen livsverden
- Får mulighed for at få forfølge egne og andres ideer
- Oplever selv - og medbestemmelse

FÆLLESSKAB

TEGN kan være at man:

- Beslutter samarbejdspartnere og/eller roller
- Tør prøve nye ting af og tage chancer sammen.
- Skaber sammen.
- Giver og modtager positiv peer feedback
- Får og deler ideer sammen
- Forhandler og diskuterer
- Stoler på hinanden

BEGEJSTRING

TEGN kan være at man:

- Forundres
- Glædes
- Oplever spænding
- Griner og smiler
- Oplever succes
- Har venskabelig konkurrence
- Fejrer og hylder
- Er fokuseret og opmærksom
- Fordyber sig

EKSPERIMENTERING

TEGN kan være at man:

- Tænker, bygger og tester
- Improviserer
- lærer af fejl, fejler for at lære
- Forsøger
- Tager chancer
- Undersøger
- Forestiller sig "drømmer"
- Opfinder
- Spiller/lader som om

AKTIV DELTAGELSE

TEGN kan være at man:

- Opstiller og ændrer regler
- er spontan
- Sætter mål, udfordringer, formål
- Vurderer
- Flytter sig
- Improviserer
- Skaber
- Undersøger
- Opfinder

