

Fantasien sætter grænsen -Eksperimentér med historier!



INTENTION

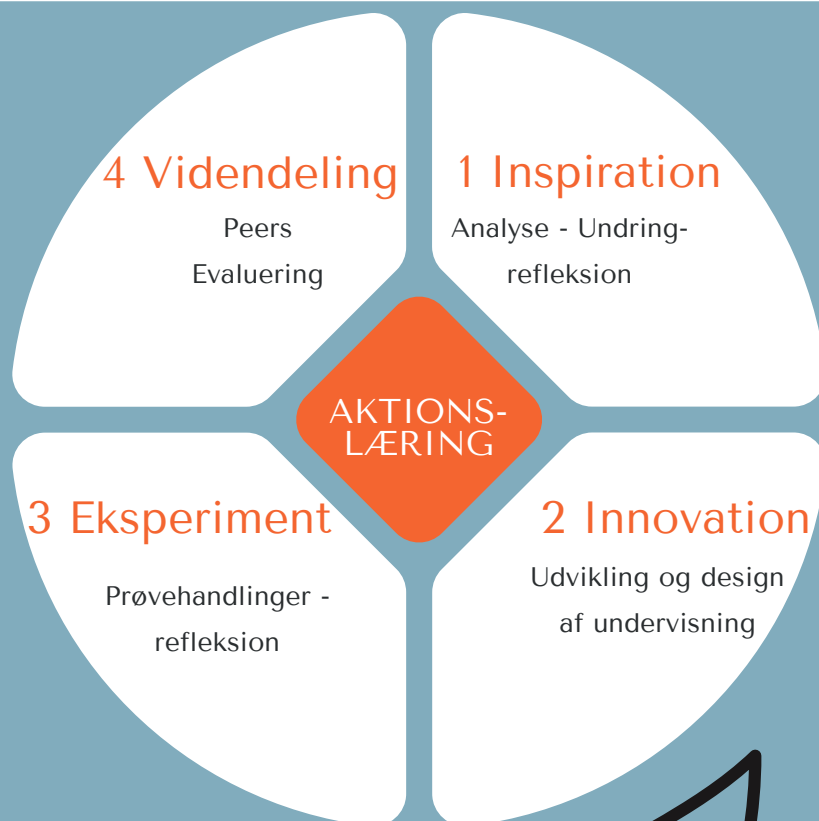
Dette sæt er målrettet fagteams i dansk, billedkunst og sprog i indskolingen og på mellemtrinnet. Fokus er på, hvordan kan man at træne brugen af fantasi og forestillingsevne gennem en legende og eksperimenterende tilgang med Scratch.

STRUKTUR FOR RESSOURCER

Sættet er opbygget så et fagteam kan blive inspireret og udfordret i processen fra inspiration.

Ressourcerne er derfor 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:

- Inspiration
- Innovation
- Eksperiment
- Videndeling



BESKRIVELSE

TANKERNE BAG - KORT FORTALT

Enhver udvikling eller iteration tager afsæt i en idé, en forestilling, en fantasi om noget som endnu ikke er en realitet.

I dette sæt arbejder man med rammesætning af fantasi, ikke for at begrænse den men for at give fantasien et stillads, som de gode ideer kan klatre opad.

Sætningen *"Fortæl en god historie NU!"* kan få de fleste af os til at gå i stå, mens *"Fortæl i 10 sekunder om en politimand, som finder en løs hund med en pengeseddel i munden! Hvad gør politimanden nu?"* pirrer vores nysgerrighed, og samtidig myndiggør os som digtere og formidlere.

Mennesket har fortalt historier i 70.000 år. Fordi vi kan, og måske også fordi vi ikke kan lade være.

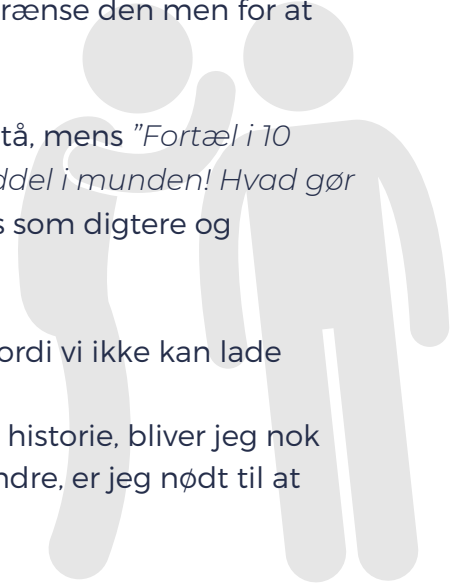
Men en god historie lever ikke uden et fællesskab. Hvis ingen hører min historie, bliver jeg nok ikke lige så begejstret af at fortælle den, og hvis jeg vil fortælle den til andre, er jeg nødt til at være opmærksom på lytteren.

Jeg må tænke ud over mig selv og min egen begejstring, og undersøge hvad lytteren begejstres af.

Sættet taler med sin narrative og billedsproglige tilgang både ind i fagene dansk og billedkunst, samt de øvrige sprogfag.

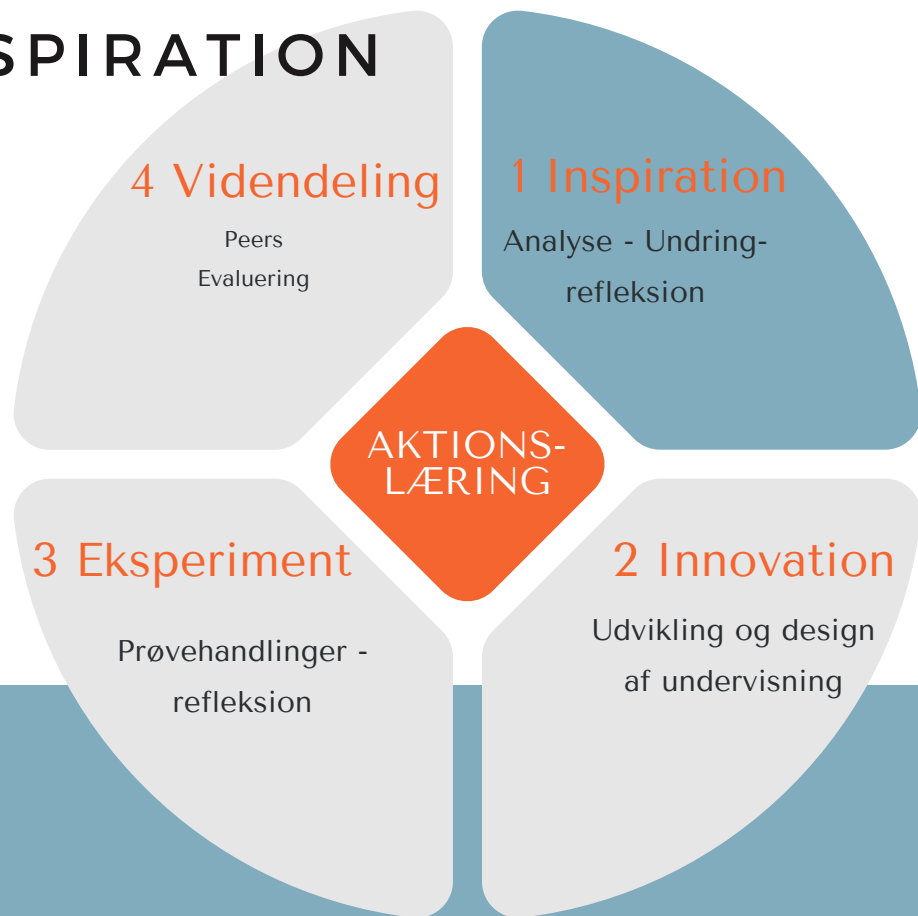
De fem legekvaliteter er i spil konstant som historierne tager form og justeres i et undersøgende fællesskab.

Sættet kan med fordel -men ikke nødvendigvis, tage udgangspunkt i "Historie-terninger" i Scratch (se ressourcen "Link til Scratch"), som har den fordel at eleverne selv kan designe forløbene, modificere dem, og opbygge regler og forbedringer.



FASE 1

INSPIRATION

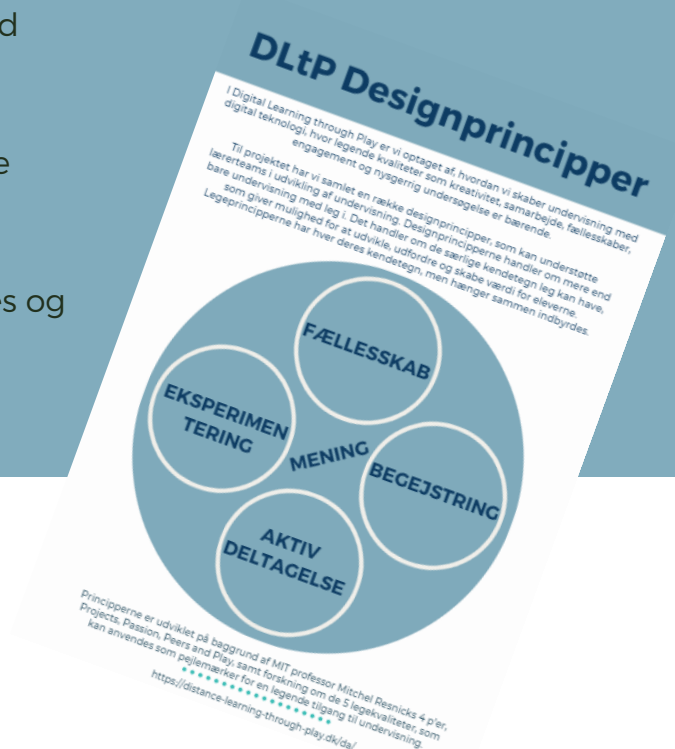


SÅDAN GØR I

Sæt jer i fagteamet og Læs beskrivelsen igennem. lav en første vurdering af forslag til forløb og de teamressourcer, som er knyttet til forløbet.

Læg en første plan for, hvordan teamets arbejde med forløbets eksperimenter skal forløbe. Hvordan kan I organisere jer, så I kan udvikle, afprøve og evaluere eksperimenterne med forløbet sammen? Er der andre ressourcer fra andre forløb, I ønsker at inddrage og afprøve i jeres teamsamarbejde.

Hvis I ikke før har arbejdet med legende tilgange, læs og diskuter projektet didaktiske designprincipper, som ligger under Legende organisationsudvikling.



FASE 2

INNOVATION



SÅDAN GØR I

Læs de 4 eksperiment beskrivelser igennem. lav en første vurdering af, om og hvordan eksperimenterne skal tilpasses, så de passer til jeres elever og skole. Har I måske selv nogle ideer eller perspektiver, som kunne være interessante, at inddrage og prøve af?

Måske der er nogle særlige legekvaliteter, I ønsker at zoome ind på, diskuter disse, og hvordan I i særlig grad vil arbejde med disse i eksperimenterne.

EKSPERIMENT 1
LÆS LYT OG FORDYBELSE I FORTÆLLINGER

EKSPERIMENT 2
HISTORIETERNINGER

EKSPERIMENT 3
UDVIKLING AF EGNE STORY CUBES

EKSPERIMENT 4
DELING

SÅDAN GØR I

I dette eksperiment skal eleverne arbejde eksperimenterende og fortælle fra historieterninger.

I denne fase kan eleverne udvikle deres egne storycubes i Scratch. De kan bygge helt forskellige ting, eller de kan tænke i gennem skærmen. mm. Dette kan gøres i Scratch via dette link: [StoryCubes 2. Udvalgt side](#)

Det kræver at man har en bruger, og et minimumskendekod til Scratch. Der kan bygges ting med egne billeder i hånden. Fotos fra telefoner eller fra nettet, kan også udgøre programmene den med et endeligt antal sider.

I Scratch vil det samtidig være muligt at omprogrammere tingene, for måske at ændre på reglerne for dem.

Koden er som udgangspunkt meget simpel, og kan let forbedres/ændres efter elevernes behov.

SÅDAN GØR I

I denne fase kan eleverne udvikle deres egne storycubes i Scratch. De kan bygge helt forskellige ting, eller de kan tænke i gennem skærmen. mm. Dette kan gøres i Scratch via dette link: [StoryCubes 2. Udvalgt side](#)

Det kræver at man har en bruger, og et minimumskendekod til Scratch. Der kan bygges ting med egne billeder i hånden. Fotos fra telefoner eller fra nettet, kan også udgøre programmene den med et endeligt antal sider.

I Scratch vil det samtidig være muligt at omprogrammere tingene, for måske at ændre på reglerne for dem.

Koden er som udgangspunkt meget simpel, og kan let forbedres/ændres efter elevernes behov.

SÅDAN GØR I

I denne fase kan eleverne udvikle deres egne storycubes i Scratch. De kan bygge helt forskellige ting, eller de kan tænke i gennem skærmen. mm. Dette kan gøres i Scratch via dette link: [StoryCubes 2. Udvalgt side](#)

Det kræver at man har en bruger, og et minimumskendekod til Scratch. Der kan bygges ting med egne billeder i hånden. Fotos fra telefoner eller fra nettet, kan også udgøre programmene den med et endeligt antal sider.

I Scratch vil det samtidig være muligt at omprogrammere tingene, for måske at ændre på reglerne for dem.

Koden er som udgangspunkt meget simpel, og kan let forbedres/ændres efter elevernes behov.

SÅDAN GØR I

I denne fase kan eleverne udvikle deres egne storycubes i Scratch. De kan bygge helt forskellige ting, eller de kan tænke i gennem skærmen. mm. Dette kan gøres i Scratch via dette link: [StoryCubes 2. Udvalgt side](#)

Det kræver at man har en bruger, og et minimumskendekod til Scratch. Der kan bygges ting med egne billeder i hånden. Fotos fra telefoner eller fra nettet, kan også udgøre programmene den med et endeligt antal sider.

I Scratch vil det samtidig være muligt at omprogrammere tingene, for måske at ændre på reglerne for dem.

Koden er som udgangspunkt meget simpel, og kan let forbedres/ændres efter elevernes behov.

FASE 3

EKSPERIMENTER

4 Videndeling

Peers
Evaluering

1 Inspiration

Analyse - Undring-
refleksion

3 Eksperiment

Prøvehandlinger -
refleksion

2 Innovation

Udvikling og design
af undervisning

AKTIONSR-
LÆRING

SÅDAN GØR I

I denne fase skal I i fællesskab afprøve jeres tilpassede eksperimenter. Det er vigtigt, at I løbende mødes og evaluerer og redesigner undervisningen eksempelvis ved hjælp teamressourcerne:

LEGENDE TILGANGE
Mellem hvert eksperiment mødes teamet og forholder sig til principperne for legende tilgange følgende denne proces:

- 01** ZOOM IND PÅ DEN EN LEGEKVALITET (SE EVT. SPØRGSMÅL PÅ SIDE 2)
- 02** HVILKE TEGN HAR I KIGGET EFTER?
- 03** HVILKE OPLEVELSER HAR I HAVT?
HVAD HAR VIRKET?
HVAD HAR IKKE VIRKET?
- 04** HVAD KALDER DET AF NYE EKSPERIMENTER OG TILTAG/TILPASNINGER?
- 05** BRUG AFTALE ARK TIL AT ZOOM IND PÅ EN NY LEGEKVALITET

stemningsbarometer
Tag en stemningsmåling på jeres arbejde i teamet (ca. 10 min)

Tag først en bordrunde, hvor alle reflekterer over egen aktuelle motivation og oplevelser ud fra nedenstående spørgsmål. Hver især peger på, hvor de er i barometeret.

Hvordan går det med samarbejdet med legende tilgange til undervisning med digital teknologi?

- Hvilke oplevelser giver mig lige nu energi og motivation?
- Hvilke udfordringer oplever jeg lige nu?
- Hvilken feedback og respons får jeg fra elever og kolleger?

Find derefter sammen frem til, hvor høj stemningen er i rummet hos hele teamet. Marker på termometeret, hvad skal der evt. til for at hæve niveauet?

HUSK HVEM GØR HVAD?

PRIORITERING AF VORES NÆSTE SKRIDT
Bliv i fællesskab enige om tre fokus for jeres videre arbejde og næste skridt indtil næste teammøde. Skriv fokus, skridt og tegn. I vil kigge efter ind i boblerna.

Vores nye fokus er:
1
Hvilke tegn vil vi kigge efter:
Vores næste skridt er:

Vores nye fokus er:
Hvilke tegn vil vi kigge efter:
Vores næste skridt er:

Vores nye fokus er:
Hvilke tegn vil vi kigge efter:
Vores næste skridt er:

Vores nye fokus er:
Hvilke tegn vil vi kigge efter:
Vores næste skridt er:

Mening
Mening kan kendetegnes ved, at eleverne oplever det meningsfuldt at deltage i og engagerer sig i undervisningen, at elever får mulighed for at arbejde med indhold og metoder, som opleves meningsfulde, og som de måske endda lærer af. Men kan arbejde med mening ved at involvere eleverne tidligt i valg af indhold og metoder i undervisningen, så eleverne har mulighed for at indbringe egne erfaringer og viden, ved at tilrettelægge åbne og kreative opgaver samt skabe scenarier, som lægger op til at eleverne selv undersøger, eksperimenterer og skaber og får mulighed for at på de veje, der giver mening for dem, få de sat til at lære mere.

- Hvordan involverer eleverne i undervisningen, så eleverne oplever selv- og medbestemmelse?
- Hvordan gives mulighed for en meningsfuld proces, der peger ind i elevernes skolehverdag?
- Hvordan gives mulighed for at arbejde kreativt og åbent så efter elevernes oplevelser?
- Hvilke digitale og analoge teknologier indgår i forløbet, der kan understøtte dette?

Experimentsering
Når eleverne får mulighed for at forudsige, udforske nye koncepter, prøve af, fejle, prøve igen og fejle igen samt justere tanker og få input, så der gives rum for en eksperimenterende tilgang til viden.

- Hvordan gives mulighed for at eleverne kan tænke, skabe, afprøve og eksperimenterer?
- Gives der mulighed for at afprøve forskellige designs og løsninger?
- Hvordan arbejdes med positiv og konstruktiv rum for at prøve, fejl og prøve igen?
- Hvordan understøttes de kreative læringsrum bedst gennem tilgængelige digitale teknologier?

Begejstring
Begejstring er kendetegnet ved følelse af stærk og bring glæde, interesse eller tilslutning. Under begejstring hører latter og glæde. Det kan være undervisning der skaber rum for rummelighed, hvor det er muligt at blive udfordret og udfordret ved at overvinde udfordringer og ved at have og træffe valg og på den måde at opnå succes.

Begejstring er kendetegnet ved følelse af stærk og bring glæde, interesse eller tilslutning. Under begejstring hører latter og glæde. Det kan være undervisning der skaber rum for rummelighed, hvor det er muligt at blive udfordret og udfordret ved at overvinde udfordringer og ved at have og træffe valg og på den måde at opnå succes.

Begejstring er kendetegnet ved følelse af stærk og bring glæde, interesse eller tilslutning. Under begejstring hører latter og glæde. Det kan være undervisning der skaber rum for rummelighed, hvor det er muligt at blive udfordret og udfordret ved at overvinde udfordringer og ved at have og træffe valg og på den måde at opnå succes.

Fællesskab
Fællesskab er kendetegnet ved følelse af stærk og bring glæde, interesse eller tilslutning. Under begejstring hører latter og glæde. Det kan være undervisning der skaber rum for rummelighed, hvor det er muligt at blive udfordret og udfordret ved at overvinde udfordringer og ved at have og træffe valg og på den måde at opnå succes.

Fællesskab er kendetegnet ved følelse af stærk og bring glæde, interesse eller tilslutning. Under begejstring hører latter og glæde. Det kan være undervisning der skaber rum for rummelighed, hvor det er muligt at blive udfordret og udfordret ved at overvinde udfordringer og ved at have og træffe valg og på den måde at opnå succes.

Aktiv deltagelse
Aktiv deltagelse er kendetegnet ved følelse af stærk og bring glæde, interesse eller tilslutning. Under begejstring hører latter og glæde. Det kan være undervisning der skaber rum for rummelighed, hvor det er muligt at blive udfordret og udfordret ved at overvinde udfordringer og ved at have og træffe valg og på den måde at opnå succes.

Aktiv deltagelse er kendetegnet ved følelse af stærk og bring glæde, interesse eller tilslutning. Under begejstring hører latter og glæde. Det kan være undervisning der skaber rum for rummelighed, hvor det er muligt at blive udfordret og udfordret ved at overvinde udfordringer og ved at have og træffe valg og på den måde at opnå succes.

FASE 4

VIDENDELING



SÅDAN GØR I

Sæt jeres i teamet og lav en overordnet evaluering af forløbet ved hjælp af Guide til struktureret videndeling.

Idegenerer også omkring, hvordan jeres nye erfaringer, fejl og succeser kan deles med resten af skolen og andre faglærere, som kan have glæde af jeres erfaringer.

