

# TEAMREFLEKSION

## OVER EKSPERIMENT MENNESKEROBOTTEN

Sæt jer sammen som team og reflekter over jeres erfaringer med eksperiment 1. Kan I identificere de legende elementer undervejs i forløbet?

- Er der nogle af de legende elementer, der understøtter det faglige bedre end andre?
- Er eleverne opmærksomme på det legende, og bør man sætte ord på det sammen med dem?
- Vil man kunne bruge nogle af de samme greb i andre faglige sammenhænge i matematikken?



01

### ROLLELEG

Eleverne skal leve sig ind i rollen som robot, der kun gør det, den får at vide.



02

### EKSPERIMENTERING

Eleverne leger med udviklingen af sproget og får erfaringer, der gør dem klogere undervejs.



03

### GENTAGELSE

Der er mønstre i, hvordan man kan beskrive forskellige bevægelser, og gennem de forskellige gentagelser af aktiviteten kan det fælles sprog, især på skrift, over tid perfektioneres.



04

### ELEVER ER AKTIVE OG FÆLLESSKABENDE

Eleverne indgår i en social aktivitet med fokus på kommunikation og på i fællesskab at løse en udfordring.

Samtidig har gruppen et fælles overordnet mål i at finde veje at kommunikere om matematik på.

Aktiviteten har lav indstigning og gode muligheder for at udfordre sig selv og hinanden, og på den måde har alle mulighed for at gå ind i den, uden at være sat af fagligt.



05

### BEGEJSTRING

Vil måske opstå, men det kan være svært at forudsige.



06

### ELEVER KAN TRÆFFE VALG OG PRÆGE INDHOLDET

Eleverne er med til at bestemme indholdet, både gennem deres valg af ord og begreber, men også gennem deres måde at gå ind i aktiviteten på.



07

### MENING

Det at kommunikere med digitale artefakter er en del af elevernes hverdag, og det kan på den måde måske opleves som meningsfuldt for nogle af dem.

