

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
HAFT?**

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**



Mening

Mening kan kendetegnes ved, at eleverne oplever det meningsfuldt at deltage i og engagere sig i undervisningen. At elever får mulighed for at arbejde med indhold og metoder, som opleves meningsfulde, og som de måske endda brænder for. Man kan arbejde med mening ved at involvere eleverne tidligt i valg af indhold og metoder i undervisningen, så eleverne har mulighed for at inddrage 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 gå de veje, der giver mening for dem, får de lyst til at lære mere.

- Hvordan involveres eleverne i undervisningen, så eleverne oplever selv – og medbestemmelse?
- Hvordan sættes rammen for en meningsfuld proces, der peger ind i elevernes virkelighed?
- Hvordan gives mulighed for at arbejde kreativt og åbent alt efter elevernes optagetheder?
- Hvilke digitale og analoge teknologier indgår i forløbet, der kan understøtte dette?

Ekspirimentering

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

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

Begejstring

Begejstring er kendetegnet ved følelse af stærk og ivrig glæde, interesse eller tilslutning. Under begejstring hører oplevelser og aktiviteter, der ikke nødvendigvis giver mening ind i den faglige undervisning, men giver variation, spænding og glæde. Det kan være undervisning der skabes rum for nysgerrighed, hvor det er muligt at blive overrasket, at få succesoplevelser ved at overvinde udfordringer og ved at have og træffe valg, og på den måde at udvikle troen på egne evner.

- Hvordan tilrettelægges undervisningen på en måde så der enten skabes glæde, interesse eller tilslutning til opgaven?
- Er undervisningen åben for, at eleverne kan inddrage ting, de brænder for eller bliver nysgerrige på?
- Lægger UV til at det er sjovt og måske lidt skørt?
- Er der indtænkt forskellige legetyper, som giver eleverne mulighed for at indleve sig i undervisningen? (Konstruktionsleg, rolleleg, fantasileg eller undersøgende leg)

Fællesskab

Når eleverne har adgang til et trygt fællesskab, hvor man samarbejder om undersøgelser og eksperimenter og får mulighed for at give og få feedback fra andre.

- Er der anslag og aktiviteter, der kan etablere et trygt tilhørsforhold i og mellem eleverne?
- Skal eleverne eksempelvis samarbejde, eksperimenter og skabe noget sammen?
- Giver processerne i forløbet mulighed for at få og give peer feedback, og hvor også fejl hyldes?
- Hvilke digitale teknologier og platforme inddrages, der kan understøtte eleverne i dette?

Aktiv deltagelse

Når alle elever har mulighed for at deltage aktivt i undervisningen, hvad enten det er individuelt, i grupper eller i klassefællesskabet.

- Er undervisningsaktiviteterne varierede så forskellige typer af aktiv deltagelse bliver mulige?
- På hvilke måder skal læreren stilladsere elevernes aktive deltagelse og måske meget forskelligartede læreprocesser?
- Kan eleverne præge indhold og udførelse af opgaven, eksempelvis ved at det kan tage udgangspunkt i egne interesser, samt at kunne støtte sig til og støtte andre?