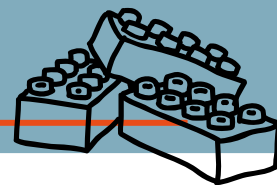


Kaminhylden

Evaluering af prøvehandling



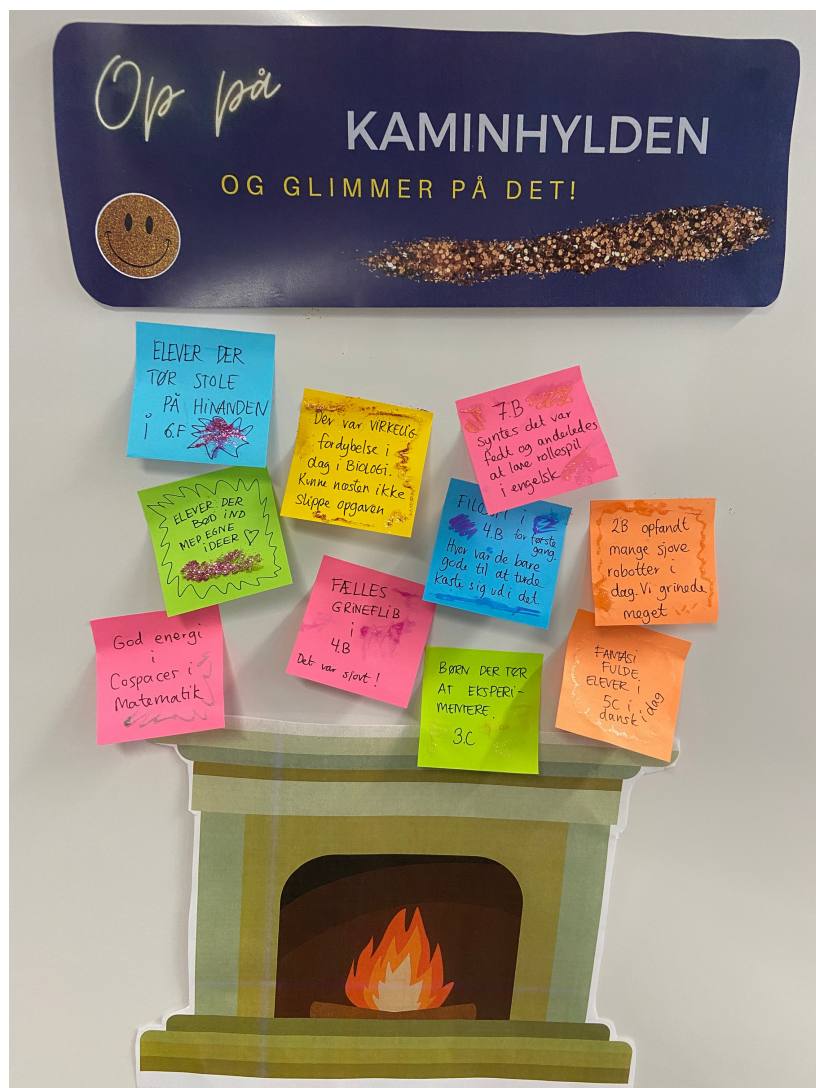
AT HYLDE DET POSITIVE

Kaminhylden skal ses som et sted at fastholde gode oplevelser. Kaminhylden som aktivitet er opstået ud fra Glimmerreglen af Hella Joof.

At hylde og huske på alle de gode ting. For positive oplevelser avler positiv energi og taknemmelighed, for det der virker. Det kan skabe mere glæde i hverdagen.

Tanken er, at I finder et sted i jeres område, lærerværelse/teamrum hvor kaminhylden kan sættes op. Enten bruger man et billede af en kaminhylde, klipper ud og sætter op. Man kan også bygge sin egen flotte kaminhylde.

I har som udgangspunkt fokus på de positive oplevelser, men det betyder ikke, at der ikke er plads til de negative. For de negative oplevelser kan også vendes til noget positivt, fordi der kan være stor læring i fejl.



GLIMMER-REGLER

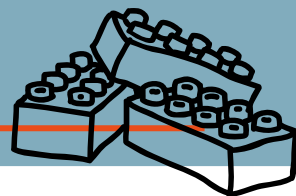
"Glimmer-reglen skal tages i brug, når vi oplever noget godt. Det kan være en sød replik, et rart blik eller noget konkret, som et barn, der har tegnet en tegning til én. Alle de oplevelser skal så dyppes i glimmer og gemmes på kaminhylden.

Når man så skal sove om aftenen, så kigger man på sin kaminhylde og bliver mindet om alle de ting, der gjorde en glad og fik en til at smile. Så akkumulerer man glæden, og så udvikler man en større taknemmelighed - og det er forudsætningen for et godt liv."

- Hella Joof

Kaminhylden

Evaluering af prøvehandling



TRIN 1

Efter at alle i teamet har lavet prøvehandling, skal I nu samles.

I skal tage udgangspunkt i aktiviteterne 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 opmærksomheder, der var spændende.

Oplevelser kan deles op i flere forskellige typer. Nogle kan hænge sammen,

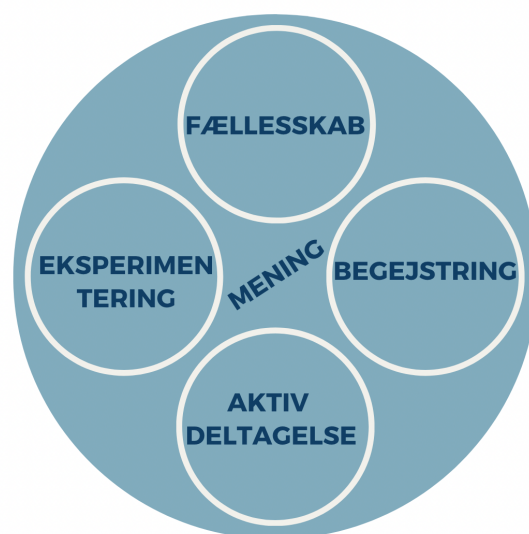
- Elevernes oplevelser og erfaringer i aktiviteten.
- Jeres egne oplevelser og erfaringer i aktiviteten.
- Metablik på jeres egen læring i processen.
- Særlige positive oplevelser som man gerne vil have mere af.
- Særlige negative oplevelser som vigtig læring til det videre arbejde.
- Nogle helt andre opmærksomheder, I syntes er vigtige.

TRIN 2

"Kaminhylden" er jeres delingsplatform. Det er her I skal dele jeres erfaringer.

Opgaven er nu, at I skal skrive de oplevelser, observationer og erfaringer på post-its som I vælger er særligt værdifulde for jeres arbejde. -og så skal der glimme på!

Måske skal jeres kaminhylde deles op i områder eller i flere hylde-niveauer, hvis I har flere forskellige perspektiver der er vigtige,



HJÆLP OG STØTTE

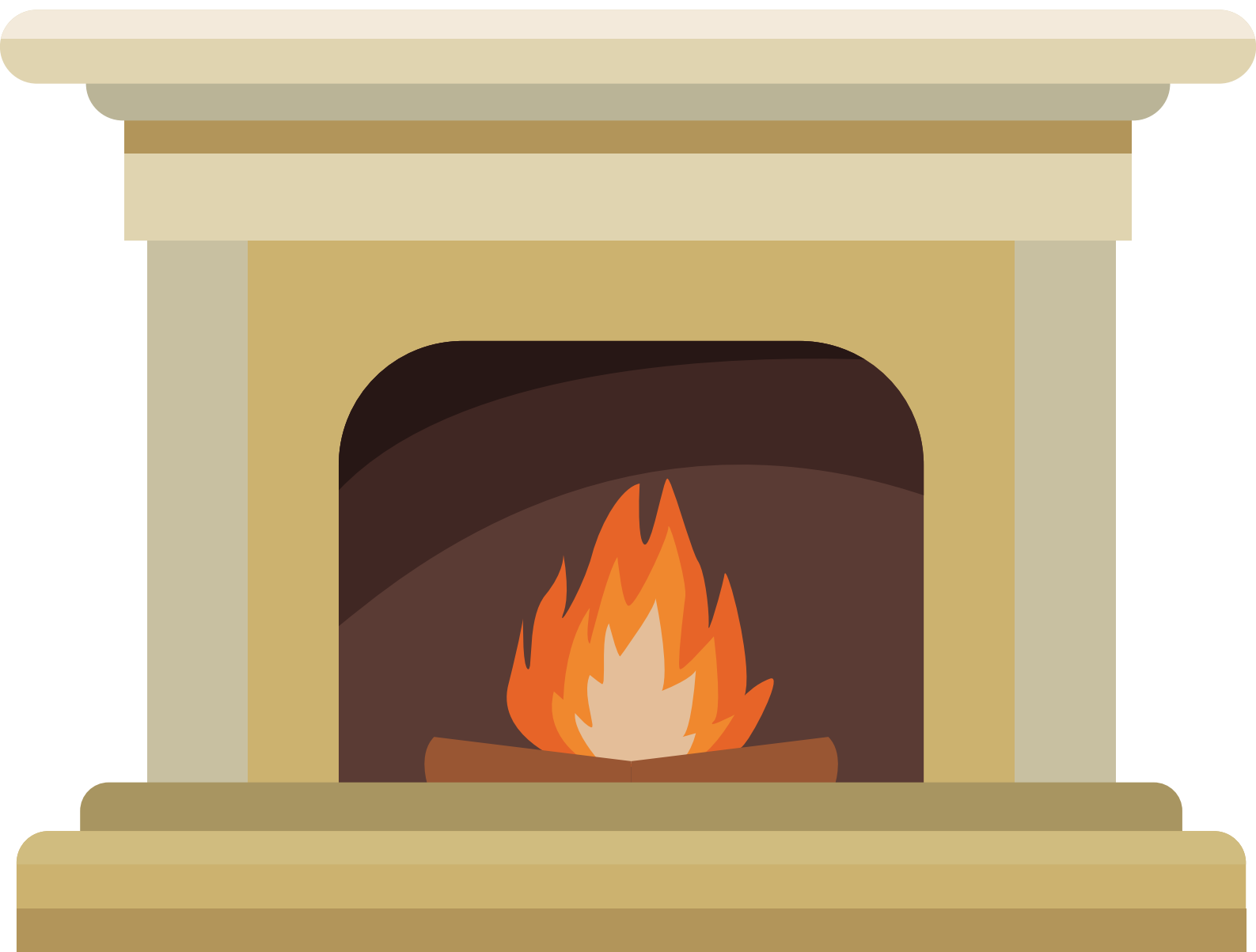
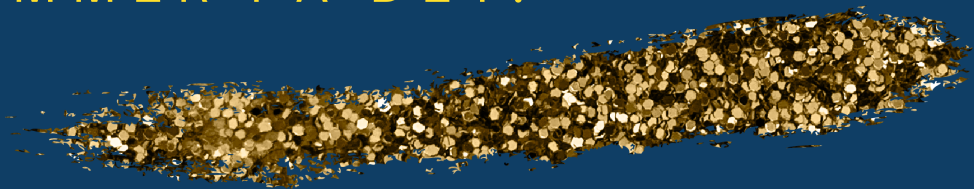
I kan finde inspiration i plakaten "Tegn på lege-kvaliteter".

Her er en oversigt over de 5 lege-kvaliteter, og der en masse eksempler på, hvordan lege-kvaliteterne kan komme til udtryk og være synlige. Se ligeledes sidst i denne beskrivelse.

Op på

KAMINHYLDEN

OG GLIMMER PÅ DET!



TEGN PÅ LEGENDE KVALITETER

I Digital Learning through Play er vi optaget af, hvordan vi skaber undervisning med digital teknologi, hvor legende kvaliteter som kreativitet, samarbejde, fællesskaber, engagement og nysgerrig undersøgelse er bærende.

Til projektet har vi samlet en række grundprincipper. Principperne handler om mere end bare undervisning med leg i. Det handler om de særlige kendetegn leg kan have, som giver mulighed for at udvikle, udfordre og skabe værdi for eleverne.

Legeprincipperne har hver deres kendetegn, men hænger sammen indbyrdes.



Principperne er udviklet på baggrund af MIT professor Mitchel Resnicks 4 p'er, Projects, Passion, Peers and Play, samt forskning om de 5 legekvaliteter, som kan anvendes som pejlemærker for en legende tilgang til undervisning.



TEGN PÅ LEGENDE KVALITETER

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.

Vi har samlet række kendetegn, som lærerteamet kan anvende til at analysere fælles undervisningseksperimenter.

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

