

BESKRIVELSE

TANKERNE BAG - KORT FORTALT

I dette ressourcesæt kan du og dit team få inspiration til at bruge de eksisterende teknologier på jeres skole, såsom 3D print, folioskærer og lasercut, i forbindelse med at videreudvikle et almindeligt brætspil. I ressourcesættet tages der udgangspunkt i Settlers of Catan, men forløbet kan også tage udgangspunkt i et andet brætspil som er tilgængelig på skolen.

I kan bruge Settlers of Catan som indgangsvinkel til rollespil, fx ved at arbejde med et forløb om stændersamfundet. I den forbindelse kan der inddrages matematik, da i kan tage problematikker som skattesystemet på daværende tidspunkt op i klassen, og dermed føre nogle samtaler med eleverne omkring uretfærdighed. Catan er et strategispil, hvilket vil sige, at eleverne også kommer til at arbejde med at planlægge nogle gode strategier, for at optjene flere ressourcer i forbindelse med terningekast. Eleverne skal regne med sandsynligheder for at finde ud af, hvilke tal der forekommer hyppigst, når de slår med en terning. Udover dette kan I udvikle spillet, således at det bliver til jeres eget spil.

At arbejde med spil i undervisningen kan være med til at engagere og motivere de fleste elever, da det giver flere deltagelsesmuligheder at arbejde med en anden form for undervisning. I forbindelse med undervisning i specialområdet er det væsentligt at udnytte elevernes visuelle hukommelse, hvilket Catan-spillet kan være med til at gøre, da der er en hel masse visualiseringer med i spillet. Visualiseringerne er med til at stilladsere i forbindelse med gennemførelse og videreudvikling af spillet. Udover dette kan Catan-spillet være en indgangsvinkel til at arbejde med legende tilgang til undervisning i specialområdet.

En specifik opgave, som kan gives til eleverne i forbindelse med at arbejde med spil i undervisningen, kunne være at få dem til at videreudvikle Catan-spillet til parallelklassen.

Mål

- At inddrage, engagere og motivere eleverne i forbindelse med at videreudvikle et brætspil.
- At benytte teknologierne som eksempelvis 3D-print, lasercut og folioskærer med henblik på at videreudvikle spillet.
- At træffe nogle retfærdige beslutninger ift. spillereglerne med henblik på at balancere i spillet, således at eleverne kan engagere sig yderligere i spillet ved at have medbestemmelse.
- At finde potentialer i spillet som kan bruges til fx at opstille scenarier i andre fag og forløb og derved få eleverne til at arbejde på en kreativ måde i undervisningen.

BRÆTSPILLET CATAN

DETTE SKAL DU FORBEREDE

I dette sæt er der fokus på brætspillet Catan. I kan låne materialet inde på mitCFU og beholde det i 2-4 uger.

Brætspillet indeholder nogle huse, storhuse, veje, terninger, spilleplade og spillekort. Spillet er et strategispil og har nogle specifikke regler som følger med i brætspillet. Spillereglerne er blandt andet, at I til at starte med skal vælge hver især hvor I vil bygge to huse og to veje henne på spillepladen. Efter dette skal I gøre brug af terninger for at spille videre, hvilket også er inkluderet i brætspillet.



DEL JERES ERFARINGER

INSPIRATIONS KORT OG VIDENSDDELING

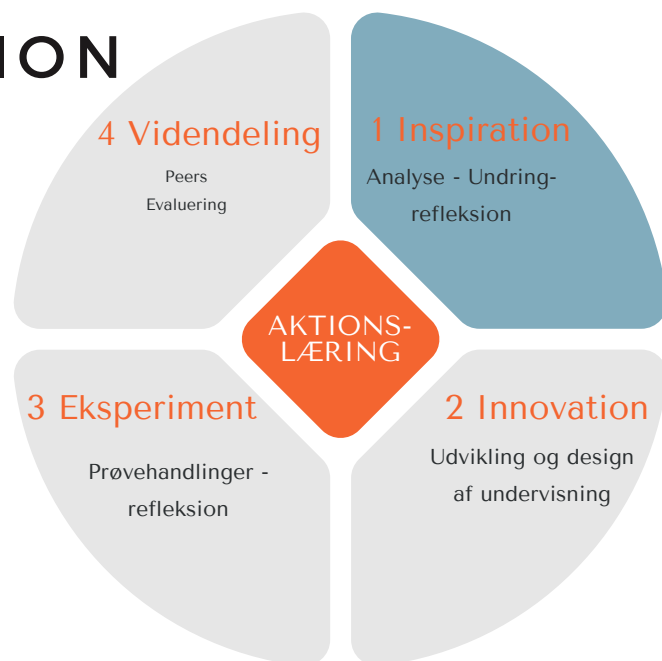
I denne padlet får I adgang til konkrete idéer at arbejde med legende tilgange i matematik og historie med digitale teknologier:

Klik på dette link for at dele:
kortlink.dk/2h3ky



FASE 1

INSPIRATION



SÅDAN GØR I

Til ressourcensættet er der udviklet en refleksionsressource for teamet, som er tænkt som en hjælp til at facilitere jeres tanker og refleksioner omkring brædspillets potentialer og udfordringer..

I denne fase skal I til at starte med sidde i jeres lærerteams og kigge brædspillet, Catan, igennem. Læs beskrivelsen af spillereglerne grundigt og afprøv spillet.

Gennemgå derefter Refleksionsark til fagteam.

REFLEKTIONSARK
TIL FACTEAM

Formålet med denne ressource er at fagteamet ved fælles refleksion bliver klogere på feltet modelleringskompetencen i naturfagene.

Spørgsmål	Refleksion
Hvilke potentialer ser I umiddelbart i spillet i forhold til fagene historie og matematik?	
Vurderer I om der er nogle emner, der fremtræder særligt tydeligt i jeres erfaringer med spillet? Hvilke? og hvorfor?	
Hvor ser I potentialer ift. fagets engagement og motivation for jeres fag?	
Hvorvidt kan I se nogle potentialer for at inddrage nogle digitale teknologier såsom 3D, fotokskærer og lasercut eller andre teknologier som er tilgængelige på jeres skole?	
Vil jeres elever synes, at det er et sjovt spil?	
Hvor kan I se særlige potentialer i forhold til det legende, såsom; mening og begejstring?	
Hvordan vurderer I, at et forløb som handler om videreudvikling af spil kan motivere og engagere eleverne i undervisningen?	

Digital
LEARNING
through **PLAY**

MELLEMRUM 1

AFPRØV SPILLET MED
JERES ELEVER

