

BESKRIVELSE

TANKERNE BAG - KORT FORTALT

I dette ressourcesæt kan du og dit team få inspiration til at arbejde med en "makertilgang" til spiludvikling, mens eleverne arbejder med innovation, idéudvikling, samarbejde og matematiske problemstillinger omkring sandsynlighed og geometri.

Battle Box, som spillet hedder, kan bygges og spilles uanset om I har et såkaldt makerspace til rådighed eller ej, men jo flere materialiteter I har til rådighed, des flere deltagelsesmuligheder understøttes. Derfor vil det under alle omstændigheder være godt at samarbejde med lærere fra Håndværk og Design eller billedkunst, for at få inspiration til flere tilgængelige muligheder for produktion.

Ressourcesættet lægger sig op ad principper fra 21st Century Learning Skills, og er opbygget som en åben opgaveformulering, hvor vi ikke nødvendigvis har planlagt nøjagtig hvad eleverne skal lære i forløbet, men snarere opbygget et spillerum og tilrettelagt et motiverende rum med rige muligheder for refleksion og læring.

Dette gør evalueringen af de forskellige faser endnu mere vigtig, for at vi som lærere kan have øje på, hvor læringen og erkendelserne opstår igennem forløbet.

Der er med andre ord rig mulighed for at I som team også kan prøve kræfter med andre undervisningsformer, og slippe lidt af den kontrol og fokus på målstyring, som ofte kommer til at præge vores mere rutineprægede undervisning.

Ressourcesættet er udviklet med skelen til samarbejdsprincipper fra projektet "Collabolearn". Læs mere om det her: <https://collabolearn.dk/>

Battle Box kan bruges som samarbejdsværktøj, som udgangspunkt for aktiviteter i et makerspace, og som afsæt for matematisk undren, men har altid elevernes motivation i fokus.

Mål

- At inddrage, engagere og motivere eleverne i forbindelse med at bygge og videreudvikle et fysisk spil.
- At arbejde med motivation igennem selvbestemmelse, kompetence og samhørighed.
- At udvikle elevernes metaliserings- og samarbejdsevner, i en proces fra selvstændigt arbejde, til at arbejde side om side, og til at sigte imod, og måske ende med et reelt samarbejde.
- At arbejde med en makertilgang til undervisning, **med eller uden** materialer som lasercutter, 3D-print, folieskærer, makedo, osv. ud fra principper fra 21CLS.
- At opbygge et motiveret, tænkende klasserum med flere deltagelsesmuligheder.