
Digital

LEARNiING

through **PLAY**



Future Classroom Lab

KØBENHAVNS
PROFESSIONS
HØJSKOLE **KP**



MINISTERIET FOR
BØRN, UNDERVISNING
OG LIGESTILLING
STYRELSEN
FOR IT OG LÆRING

CFU



Hvem er vi?

<https://distance-learning-through-play.dk/da/om-projektet/kontakt/>

Digital
LEARNING
through **PLAY**



LIDT OM PROJEKTET

Projektet har til hensigt

- At engagere (og inspirere) lærere til at eksperimentere med kreative og legende tilgange til undervisning med digitale teknologier, målrettet mere motiverede og engagerede elever.
- At undersøge og afprøve nye mere legende måder at lede, vejlede og samarbejde om undervisning på.
- Projektet er et CFU DK projekt støttet af LEGO Fonden.

LÆRINGER FRA DLtP 1

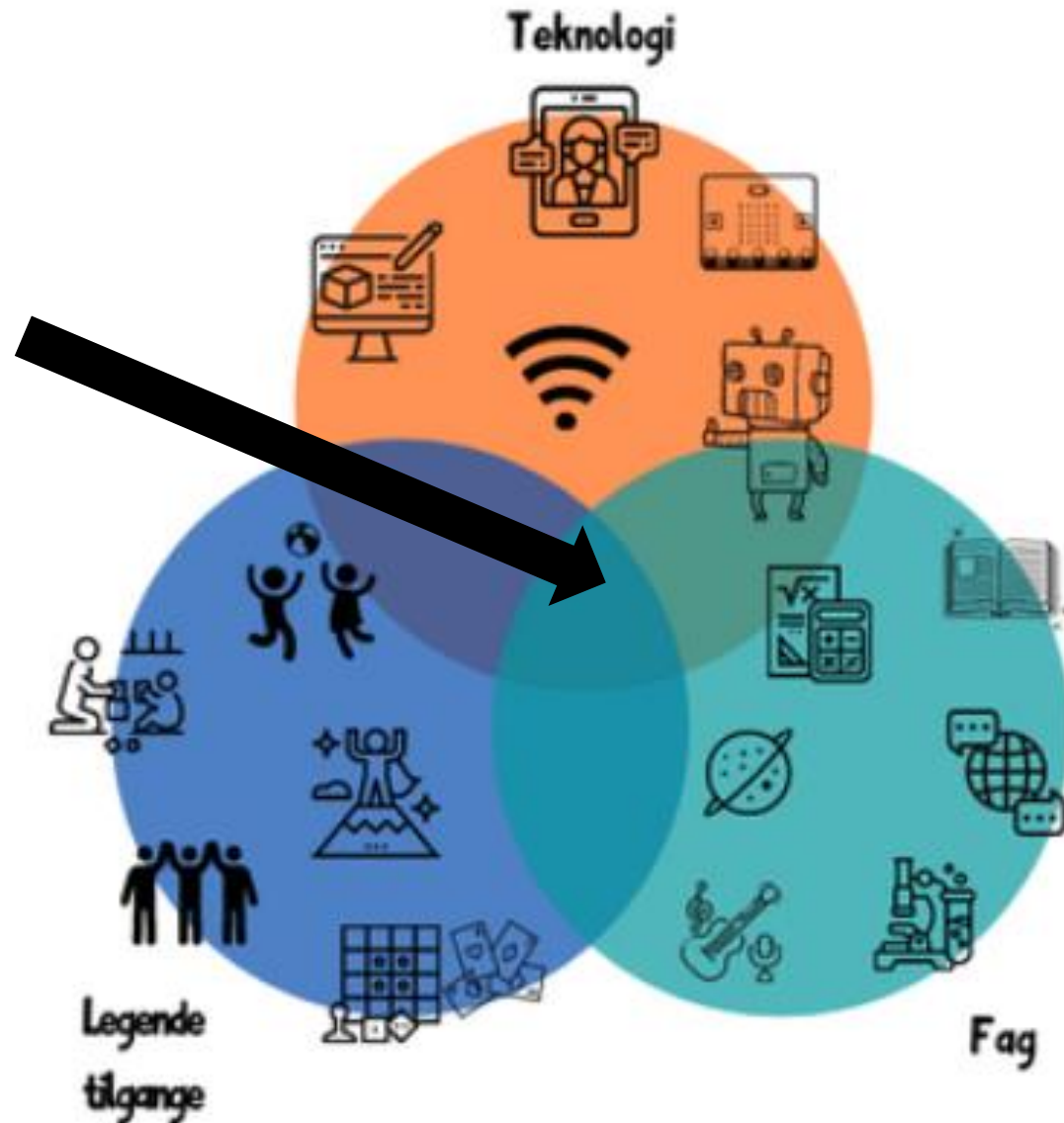
- **Lærere vil gerne eksperimentere** med legende tilgang til undervisning med digitale teknologier, men **har brug for inspirationsmaterialer og stilladsering.**
- Materialerne skal være modulære, så det kan tilpasses lokal kontekst.
- Skal **forankres i eksisterende lærerteams**, hvor lærerne kan udvikle, afprøve og evaluere legende undervisning i faglige fællesskaber på skolen.
- Det **kræver involvering og engagement fra skolelederne** for at sikre, at projektet er bæredygtigt.



DLtP

Vi arbejder i et spændingsfelt mellem 3 forskellige domæner:

- Faget
 - Digital teknologi
 - Legende tilgange
- Det er summen af disse tre, som giver DLtP. Vi skal forløse alle domæners potentiale!



FORANKRING I LÆRERTEAMS – SPARRING MED CFU KONSULENTER



RESSOURCE BYGGEKLODSE

Fra rapportskrivning til kreativ formidling

Biologi, geografi og fysik/kemi udskoling

INTENTION MED RESSOURCESÆTTET

For nogle elever kan naturvidenskabelig formidling være en udfordring, da der ofte er andre fagligheder i spil, end dem eleverne ellers oplever i en naturvidenskabelig undersøgende og eksperimenterende undervisning.

Denne resourcesæt er inspirationen til, at vi her søger nogle digitale værktøjer i brug, som eleverne igennem en legende tilgang lærer at bruge, samt at de reflekteret skal forholde sig værktøjernes muligheder for at formidle naturfag.

STRUKTUR FOR RESSOURCER

Sættet er opbygget så et fagteam kan blive inspireret og udfordret i processen fra inspiration.

Resourcesættet er derfor designet til at løse noget forskelligt, alt efter hvor i teamet er i jeres udvikling, afprøvelse og evaluering af undervisning. Resourcesættet er opdelt i følgende faser:

- Inspiration
- Innovation
- Eksperiment
- Videndeling

“ Dette inspirationskøbssæt ligger op til, at det bruges til at styrke kommunikationskompetencen i de fleste faglige felter, hvor eleverne ellers har brugt de mere klassiske formidlingsgenrer som rapportskrivning, plancher eller Powerpoint oplæg. ”

Digital LEARNING through PLAY

ET LAVTRYK ELLER HØJTRYK?

FORLØBET SKAL I I GRUPPER BYTTE MODELLER. ANDEN GRUPPES MODEL OG GIV FEEDBACK VED AT SPØRSMÅLENE:

- Er modellen?
- Er modellen ikke?
- Er figuren/grafik bliver brugt, er de hensigtsmæssige?
- Forstår vi de begreber, der ligger bag modellen?
- Vedre med modellen?
- Er modellen tilpasset brugeren?
- Hvilke valg/afvalg har i taget i modellen?
- Er modellen faglig korrekt?
- Hvordan har i brugt variabler, og er der flere i spil?
- Hvilke virkemidler bruger i?

Digital LEARNING through PLAY

IDEER TIL MODEL IDEER TIL MODEL

Hvad har i valgt at lave en model af?

Hvad skal være med i jeres model? (eks. Vind, melle, hus, ...)

Tegn en skitse af modellen:

Se sig i jeres model? Er der noget, der skal kunne skrues?

Skal brugeren kunne interagere med modellen? Skal den trykke på noget, og hvad skal der så ske?

Digital LEARNING through PLAY

1-2-3 SÅ ER VI PÅ VEJ PEER FEEDBACK

Mens i designer jeres produkter, skal i løbende give hinanden feedback på det. I udvikler, I skal mødes som grupper 2 og 2 og følge denne proces:

- 1 Vis og fortæl**
Gruppe 1 præsenterer jeres produkt. Forklar og baggrund, de valgt. I har truffet under produktensin. Sådan i forhold til det faglige indhold og brug af digitale værktøjer.
Gruppe 2 må ikke stille spørgsmål eller komme med kommentarer. I denne fase skal i være lyssende.
- 2 Spørgerunde**
Nu for gruppe 2 muligheden for at spørge ind til produktet.
Gruppe 2 starter med at blive enige om hvilke tre spørgsmål i vil stille gruppe 1. Herefter stiller gruppe 2 spørgsmålene. Stil spørgsmål i en positiv og nysgerrig tone. Gruppe 1 svarer på spørgsmålene.
- 3 Giv en gave**
Gruppe 2 snakker nu sammen om, hvilket råd/hvilken ide i vil give til gruppe 1, så deres produkt kan blive endnu bedre.
Giv rådet/ideen som en gave til gruppe 1. Husk at måke med en gave et, at man giver modtageren noget, de bliver glad for, og som de finder brugbart.
Gruppe 1 afslutter med at takke for gaven.
Grupperne bytter nu rolle og gentager processen.

Digital LEARNING through PLAY

Legende tilgange

og digitale teknologier

Dette materiale består af ressourcer som I kan bruge i jeres fagteam til at forberede, gennemføre og evaluere undervisning med digital teknologier der understøtter legende tilgange.



- At få viden om legende tilgange gennem samtale og refleksion.
- At få indsigt i hinandens forståelser for legende tilgange, og skabe fælles sprog om det.
- At planlægge og udføre prøvehandlinger i egen klasse.

[Oversigt teknologier - beskrivelse](#)

Legende aktionslæring



Ressourceoversigt

Inspiration

- Oversigt samtalspil om legende tilgange
- Kendetegn ved legende oplevelser
- Digitale teknologiers muligheder
- Samtalspillet – regler
- Samtalspillet – vejledning
- Samtalspillet (ZIP-fil)

Innovation

- Spørgeguide – planlægning

Online rum – og facilitering heraf

- Det adfærdsregulerende
- Handlingens
- Det sociale

- Det betydningsbærende
- Det stemte

Skolen finder sted – Inge Mette Kirkeby

EKSEMPEL – Playing cards

playingcards.io



Spillevejledning
Regler og tanker om spillet

Playingcards.io er en platform, hvor man gratis og uden login kan bygge sine egne kort- og brætspil og spille med hinanden online.

Start med et spil FSK her, for at forstå hvordan platformen virker: playingcards.io/game/go-fish

Digital LEARNING through PLAY

Personer der er i det samme link, er i det samme online rum. Hvis man ikke sidder sammen fysisk, skal man selvfølgelig have et online møde kørende samtidig, så man kan høre, hvad hinanden siger. Vi anbefaler, at der er en i teamet eller en facilitator, der er Gamemaster og starter med at styre spillet. Når man går ind i linket dukker "Player x" frem i højre side af skærmen, og man kan her skrive sit navn. Hvis man trykker på kufferten i venstre hjørne redigerer man spillerummet. Det anbefales at man ikke gør dette, før man kender spillet godt.



10

Begejstring

INTERESSANT

DELVIST INTERESSANT

IKKE INTERESSANT

11

Mening

Proces ved bordene

9

Eksperimenterende

Afprøvning og fælles refleksion

10

Aktivt deltagende

IKKE-HANDLING

MÅSKE-HANDLING

HANDLING

11

Socialt involverende

AKTIV
LÆR

LEGENDE KVALITETER

Hvilke tegn på legende kvaliteter oplevede du under workshoppens aktivitet?

Klik så mange felter af, som du har lyst til!

