

FIRE-design. Eksempel på læringsforløb i INDSKOLING

Tema: Grønland

Problemstilling: Hvordan kan vi via spil hjælpe børn i en vestgrønlandsk bygd med at blive bedre til dansk og matematik?

Brugere/målgruppe (hvem skal have nytte af det): En skole i en vestgrønlandsk bygd.

Fag	Kompetence/videns/færdighedsmål
Dansk	<ul style="list-style-type: none"> • Alle kompetenceområder inden for danskfaget kan komme i spil
Matematik	<ul style="list-style-type: none"> • Matematiklærer vælger området selv
Billedkunst	<ul style="list-style-type: none"> • Eleven kan udtrykke sig i plane, rumlige og digitale billeder • Eleven kan samtale om egne og andres billeder
Naturteknologi	<ul style="list-style-type: none"> • Eleven kan udføre enkle undersøgelser på baggrund af egne og andres spørgsmål • Eleven kan beskrive egne undersøgelser og modeller
Kristendom	<ul style="list-style-type: none"> • Eleven kan udtrykke sig om den religiøse dimension ud fra grundlæggende tilværelsesspørgsmål og etiske principper

Forståelsesfasen	Idéudviklingsfasen	Realiseringsfasen	Evalueringsfasen
<p>Overordnede mål for fasen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeg har viden om Grønlands kultur og natur • Jeg forstår hvilke levevilkår børn har i Grønland • Jeg kan skrive en fagbog om Grønland • Jeg kan bruge det jeg lærer i dansk og matematik til at lære andre det 	<p>Mål for idéudviklingsfasen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeg kan få idéer til et matematikspil og danskspil • Jeg kan tilpasse min idé så et grønlandsk barn kan lære af det • Jeg kan sammensætte forskellige idéer 	<p>Mål for realiseringsfasen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeg kan lave vores spil sammen med min gruppe • Min gruppe og jeg kan fordele opgaverne mellem os • Jeg kan udføre mine del af opgaven • Jeg kan spille vores spil sammen med andre • Andre kan spille vores spil • Jeg kan få det jeg har lært i matematik og dansk ind i spillene 	<p>Mål for evalueringsfasen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeg kan fortælle andre om Grønland • Jeg kan fortælle hvordan vi lavede vores spil • Jeg kan fortælle andre hvad jeg har lært

<p>Fagområder (mål for fagene tilgår selvstændigt skema)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dansk • Matematik • Natur teknologi • Kristendom • Billedkunst 	<p>Arbejdsgang / konkrete øvelser</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3D-cases og energizers fra Den kreative platform • Brainstorming – visuel med besøg fra ”hjælpere” • Fremlægge idéer for gruppen • Sammensætte idéer 	<p>Arbejdsgang / konkrete øvelser</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lave en skitse af spillet • Lave en prototype • Lave det endelige spil • Skrive regler • Spille spil • Lad andre spille det mens vi observerer og bliver klogere på, hvad der virker 	<p>Arbejdsgang / konkrete øvelser</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fortælle for naboklassen eller børnehaven om Grønland • Refleksioner til portfolien – gerne visuelle
<p>Arbejdsgang / aktiviteter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fælles opstartsdag med brev fra bygden • Arbejde med fælles vidensvæg, der vokser • Undersøge levevilkår i Grønland via film, bøger, fortællinger (myter), kunst • Læse og skrive små fagbøger • Arbejde med grammatik og matematik, som senere skal bruges til spil • Spille forskellige spil • Lave tupilakker 	<p>Organisering (grupper, makker, individuel) Makkerpar</p>	<p>Afprøvning / fremvisning</p> <ul style="list-style-type: none"> • Andre spiller spillet • Spillene sendes til Bygd • Arbejdsark til at planlægge gruppearbejdet/rollefordeling 	<p>Evt. videreformidling</p> <ul style="list-style-type: none"> • Er andre skoler/klasser interesseret? • Kunne andre være interesseret i spillene?
<p>Særlige ture, interview, m.m.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nationalmuseets samling • Besøge Det grønlandske hus • Sende spørgsmål børnene på Grønland 	<p>Materialer Arbejdsgange fra ”Den kreative platform”</p>	<p>Materialer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relevante materialer til at lave spillene • Arbejdsark til at planlægge gruppearbejdet/rollefordeling 	<p>Materialer</p> <ul style="list-style-type: none"> • CL- strukturer • Refleksionstegneserie
<p>Fælles fokus – hvad vil vi undersøge</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vi vil undersøge om eleverne bliver bedre til det danskfaglige og matematiske element, som eleverne har valgt at lave spil om 			

- Vi vil undersøge om elevernes motivation øges ved at have en bruger til deres produkt