

4. Lektionsoversigt

Fasebeskrivelse og varighed	Materialer	Læringsmål	Lærerroller, arbejdsformer og organisering	Faglige begreber og faglige tilgange
<p>A) OPSTART</p> <p>2 lektioner</p> <p>Fælles introduktion til storyline rammen med "Den mystiske ø" (se ovenfor) via fælles video og prezi.</p> <p>Brainstorm til udvikling af fælles ideer til at overleve og udforske "Den mystiske ø"</p> <p>Hver elev udfylder en printet skabelon for deres avatarer</p>	<p>Minecraft Edu (på PC eller Mac)</p> <p>INTROVIDEO: Præsentation af "Den mystiske ø"</p> <p>PREZI: Kobler storyline og Minecraft</p> <p>PLANCHE / TAVLE: fælles ideer til at overleve og udforske "Den</p>	<p>Kendskab til Robinsonaden som genre</p> <p>Kendskab til interaktion i Minecraft via "Den mystiske ø"</p> <p>Udvikle fælles ideer i klassen til hvordan man kan overleve og udforske "Den mystiske ø"</p> <p>Udvikle sproglige kompetencer i forhold til at beskrive Minecraft avatarer</p>	<p>Lærer formidler mål med forløbet og de teknologier, som eleverne skal arbejde med</p> <p>Elever arbejder individuelt med at udfylde skabelonen for deres avatar</p> <p>Lærer skriver fælles ideer op til at overleve og udforske "Den mystiske ø" på en planche eller tavle</p> <p>Elever arbejder sammen 2 og 2 i forhold til at beskrive deres avatarer</p> <p>Lærer vejleder elever til at</p>	<p><u>Faglige begreber:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Storyline - Robinsonade som genre - Indre og ydre personkarakteristik (i fht. avatarer i Minecraft) <p><u>Faglige tilgange:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogisk pædagogik, der tager afsæt i elevernes egen viden om Minecraft og ideer til at overleve på en øde ø - Eleverne beskriver deres avatarer med egne ord (evt. børnestavning) - Til 2. klasse: Eleverne

	<p>mystiske ø”</p> <p>SKABELON: Hvem er min avatar? Fx. navn, alder, køn, egenskaber, interesser, ønsker</p>		<p>beskrive deres avatarer</p>	<p>beskriver hvad der er vigtigt i forhold til at udforske og leve på “Den mystiske ø”</p>
<p>B) UDFORSKNING AF ØEN</p> <p>2 lektioner</p> <p>Alle elever skal logge på Minecraft og lære spillet at kende ved at udforske “Den mystiske ø”</p> <p>Eleverne opfordres til at finde forskellige typer af byggematerialer, som de senere skal bruge til deres konstruktioner</p>	<p>Minecraft Edu</p>	<p>Kendskab til Minecraft som “læringsværktøj”:</p> <p><u>Navigation:</u> Hvordan orienterer man sig i Minecraft?</p> <p><u>Interaktion:</u> Hvordan finder man objekter (ressourcer) i Minecraft? Hvordan “crafter” man? Hvordan kommunikerer man?</p> <p><u>Konstruktion:</u> Hvordan bygger man i</p>	<p>Eleverne skal udforske spillet og øen individuelt med henblik på at finde byggematerialer.</p> <p>Samtidig opfordres eleverne til at hjælpe hinanden med navigation, interaktion og konstruktion</p> <p>Inddrag evt. mediepatrulje i forhold til at hjælpe elever, som ikke kender til Minecraft</p> <p>Lærer skal ikke være “ekspert”, men en facilitator, der skal hjælpe elever med at lære hinanden spillet</p>	<p><u>Faglige begreber:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Miljøbeskrivelse i forhold til “Den mystiske ø” - Navigation i Minecraft <p><u>Faglige tilgange:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Eleverne skal udforske øen for at lære spillet at kende og anvende det som designværktøj - Udforskning af øen ud fra storyline ramme (robinsonade)

		Minecraft?		
<p>C) INDELING I GRUPPER,</p> <p>BRAINSTORM OVER BYGGEIDEER &</p> <p>UDVIKLING AF MIND MAP</p> <p><i>2 lektioner</i></p> <p>Eleverne deles ind i grupper, som i fællesskab udvikler ideer til, hvad der kan/skal bygges på "Den mystiske ø" for at kunne overleve på øen. Fx. et hospital, et rådhus, en skole, en</p>	<p>FÆLLES OVERSIGT over grupper</p> <p>MIND MAP (el. lign.) med oversigt over fælles ideer til, hvad der kan bygges</p>	<p>Samarbejde gennem fælles dialog</p> <p>Fælles udvikling af ideer til konstruktioner på "Den mystiske ø"</p> <p>Kunne begrunde ideer for, hvad der skal bygges.</p> <p>Kunne give og modtage respons på hinandens ideer.</p>	<p>Læreren inddeler eleverne i grupper (3-4 i hver). Hver gruppe skal være en blanding af øvede og ikke-øvede Minecraft spillere. Gerne blandet i fht køn.</p> <p>Hver gruppe har en <i>tovholder</i>, som er ansvarlig for at opsummere gruppens diskussion af, hvad de mener, som skal bygges på øen. Tovholderen skal sørge for, at alle kommer til orde.</p> <p>Læreren faciliterer gruppernes diskussioner. Læreren samler op i klassen. Hver gruppe skal</p>	<p><u>Faglige begreber:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Tale og lytte - Turtagning - Argumentation - Diskussion - Fiktive scenarier <p><u>Faglige tilgange:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Elevstyrede diskussioner i grupper i forhold til udvikle byggeidéer - Lærerstyret opsamling og udvikling af mind map med fokus eleverne begrundelser. - Fælles demokratisk diskussion af, hvad der er væsentligt at bygge for at overleve på Den mystiske ø.

<p>fodboldbane, et slot, en biograf osv.</p> <p>Idéerne gennemgås i fællesskab på klassen.</p>			<p><i>begrunde</i> deres ideer.</p> <p>Læreren <i>saml</i>er ideerne i et fælles mind map, som grupperne kan bruge som inspiration til at bygge ud fra.</p> <p>Læreren - og andre elever - giver <i>respons</i> på, hvordan gruppernes ideer kan relateres til den overordnede storyline (robinsonade).</p>	<p>Er der nogle ideer som skal prioriteres højere end andre?</p>
<p>D) BESLUTTE BYGGEPLANER</p> <p>FÆLLES REGLER FOR AT BYGGE</p> <p>KONSTRUKTION</p> <p><i>4-6 lektioner</i></p> <p><i>(tiden kan differentieres alt efter ambitionsniveau</i></p>	<p>SKABELON: Hvad indeholder en byggeplan?</p> <p>OVERSIGT over gruppernes byggeplaner hænges op i klassen</p> <p>Udvikling af REGELSÆT for at bygge og samarbejde</p>	<p>Lære samarbejde og planlægning i forhold til byggeplaner</p> <p>Opstille regler for at bygge og for at samarbejde</p> <p>Begrunde valg ud fra, hvad der skal bygges</p>	<p>Elever arbejder i grupper og planlægger, hvad de vil bygge og fordeler opgaverne internt.</p> <p>Der vælges en ny <i>tovholder</i>, som er ansvarlig for at alle komme til orde. Tovholder er ansvarlig for kommunikation til læreren i fht. hvad gruppen beslutter sig for at bygge.</p> <p>Hver gruppe aftaler <i>fælles</i></p>	<p><u>Faglige begreber:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Robinsonade - Fiktive scenarier - Regulerende tekst (regler for at bygge og samarbejde) - Begrunde designvalg (byggeplaner) - Tale og lytte <p><u>Faglige tilgange:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Eleverne skal forstå vigtigheden af at <i>planlægge</i> deres samarbejde, så de har en fælles ide om, hvad de vil

<p>med elevernes konstruktioner)</p> <p>Hver gruppe beslutter sig for, hvad de vil bygge. Der aftales fælles regler for at bygge og samarbejde, før eleverne kan gå i gang med at konstruere.</p>	<p>KONSTRUKTION af gruppernes byggeplaner</p>		<p><i>regler</i> for at bygge og for at samarbejde.</p> <p>Lærer <i>godkender byggeplaner</i> og <i>opstiller fælles regelsæt</i> for at bygge og samarbejde, som klassen skal være enige om at overholde.</p> <p>Grupperne er nu klar til at <i>konstruere</i> deres bygninger.</p>	<p>bygge.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eleverne skal ikke nødvendigvis lave <i>færdige</i> konstruktioner. De skal derfor prioritere deres tid i fht. deres konstruktioner. - Der skal skabes <i>narrative koblinger</i> mellem elevernes byggerier og den fælles fortælling (robinsonade) - Eleverne skal blive enige om <i>fælles regler</i>, så de fx ikke ødelægger hinandens konstruktioner osv. - De elever, som kender spillet bedst opfordres til at <i>hjælpe</i> andre elever i forhold til at planlægge, bygge osv.
<p>E) MUNDTLIG FREMLÆGGELSE</p> <p>1-2 lektioner</p>	<p>Præsentation af elevernes KONSTRUKTIONER i Minecraft</p>	<p>Mundtlig fremlæggelse:</p> <p>Begrunde valg og fravalg.</p>	<p>Grupperne planlægger en mundtlig fremlæggelse, hvor gruppens valg, foreløbige konstruktioner og idéer begrundes.</p>	<p><u>Faglige begreber:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Tale og lytte - Præsentere - Vurdere, beskrive og begrunde designvalg

<p>Hver gruppe forbereder en mundtlig fremlæggelse af deres foreløbige konstruktioner og får respons af lærer samt øvrige grupper.</p>	<p>SKABELON til hjælpe eleverne med at lave præsentationer og give respons - fx i form af "hjælpe-sætninger"</p>	<p>Forståelse af sammenhæng mellem gruppens valg og den overordnede fiktion (robinsonade)</p>	<p>Hver gruppe vælger en "guide" og en "pilot" til fremlæggelsen</p> <p><i>Guiden</i> skal fremlægge gruppens foreløbige konstruktion i Minecraft:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gruppens begrundelser for deres byggeplan - hvor langt gruppen er kommet med deres konstruktion - opdagelser og ideer til videre udforskning af øen og den fælles robinsonade <p><i>Piloten</i> viser rundt på Den mystiske ø (online "walkthrough") via en videoprojektor, mens <i>guiden</i> fortæller.</p> <p>Der kan evt laves en anden arbejdsdeling alt efter elevernes forudsætninger.</p> <p>Respons fra lærer og de øvrige grupper. Evt. en CL</p>	<p>- Respons</p> <p><u>Faglige tilgange:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Læreren skal opstille tydelige kriterier for at fremlægge og for at give respons. Fx bør fremlæggelserne være korte og responsen bør være konstruktiv og fremadrettet. - Læreren skal give faglig respons både på byggeprocessen, produktet og koblingen til den fælles fortælling (robinsonaden)
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

			<p>struktur, hvor gruppernes parvist deles ind i responsgrupper, der er forpligtet på at give respons på hinanden.</p> <p>Læreren stilladserer og kvalificerer responsen.</p>	
<p>F) PRODUKTION AF PRÆSENTATION</p> <p>4-6 lektioner</p> <p>(tiden kan differentieres i forhold til valg af teknologi, produktkrav og indhold)</p> <p>Hver gruppe skal skabe et produkt (fx. en guide, en fortælling eller en trailer), der præsenterer det sted, som de har bygget på Den mystiske ø.</p>	<p>VALG af teknologier og produkter differentieres efter forudsætninger og mål</p> <p>Fx. tegninger (i hånden), Power Point, Prezi, Screencast, Photostory osv.</p> <p>SKABELON: Forslag til evalueringskriterier i forhold til forskellige</p>	<p>Lære forskellige præsentationsværktøj</p> <p>Lære at planlægge en produktionsproces</p> <p>Lære at samarbejde i forhold til at skabe fælles produkt</p> <p>Tydeliggøre evalueringskriterier i forhold til det valgte præsentationsværktøj</p>	<p>Hver gruppe aftaler det <i>produkt</i> (specifik genre), som de vil producere, og den <i>teknologi</i> som de vil bruge til formålet. Hver gruppe har en <i>tovholder</i>, som har ansvar for kommunikation læreren.</p> <p>Lærer skal <i>godkende</i> gruppernes ide til et produkt, før de går i gang med at producere.</p> <p>Lærer vejleder elevernes produktion - evt. med hjælp fra andre elever eller Mediepatruljen.</p>	<p><u>Faglige begreber:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Multimodale produkter - Multimodalt samspil - Modtagerbevidsthed - Genrebevidsthed (formål) <p><u>Faglige tilgange:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Valg af teknologi, genre, udtryksformer og evalueringskriterier skal tilpasses elevernes forudsætninger og faglige mål. - For nogle elever vil det være en fordel at have flere forskellige valgmuligheder, mens andre elever vil have gavn af høj grad af lærerstyring.

	præsentations- værktøj		<i>Hvis der arbejdes med screencast, dvs. videooptagelser i Minecraft: Gruppemedlemmer kan evt. medbringe eksempler på "en god YouTube Minecraft video" som inspiration - og give begrundelser for, hvorfor de synes, at den er god.</i>	- Evalueringskriterierne for elevernes produkter skal relateres til den overordnede storyline om livet på Den mystiske ø.
G) FÆLLES UPLOAD (VALGFRI) 1-2 lektioner Hver gruppe uploader deres produkt i et online fællesskab (kun klassen, hele skolen osv.) med henblik på fælles deling og	Afhænger af den valgte teknologi - screenshots, tegninger, Prezi, Power Point, YouTube video osv.	Kunne uploade elevprodukter til fælles fremvisning. Fx i form af en fælles YouTube kanal med screencast videoer eller en fælles oversigt på elevintra. Forstå deling af produkter i forhold til et bestemt fællesskab (klassen, skolen osv.)	Læreren hjælper eleverne med at uploade - gerne med støtte fra Mediepatruljen Der kan evt. arbejdes med deling af videoer (eller andre typer af produkter) med andre klasser eller skoler.	<u>Faglige begreber:</u> - Online kommunikation - Upload af filer <u>Faglige tilgange:</u> - Forståelse af online fællesskaber gennem aktiv deltagelse - Det faglige fokus afhænger af hvilken sammenhæng, som elevprodukterne skal uploades

fremvisning				til. Er det kun til brug i klassen, er det for hele skolen, er det på tværs af skolen, eller er det tilgængeligt for alle interesserede?
<p>H) FREMLÆGGELSER AF ELEVPRODUKTER</p> <p>1-2 lektioner</p> <p>Forløbet afsluttes med, at hver gruppe fremviser deres produkt og får respons af en anden gruppe samt læreren i forhold til de opsatte evalueringskriterier.</p>	Afhænger af den valgte teknologi - screenshots, tegninger, Prezi, Power Point, YouTube video osv.	<p>Give begrundelser for konkrete designvalg i fht. elevprodukter.</p> <p>Give respons på andres begrundelser og produkter på tværs af grupper</p> <p>Forstå faglige evalueringskriterier for elevprodukter (afhænger i høj grad af den valgte teknologi, genre og udtryksformer)</p>	<p>Læreren opstiller klare evalueringskriterier for at give faglig og konstruktiv respons</p> <p>Læreren organiserer grupperne i en CL-struktur med responsgrupper.</p> <p>Fx. Gruppe 1 fremlægger og får respons fra Gruppe 2; Gruppe 2 fremlægger og får respons fra Gruppe 1 osv.</p> <p>Grupperne fremlægger deres fortællinger og begrundelser for, hvorfor de har valgt at fortælle historien som de gjorde.</p> <p>Der gives respons fra øvrige grupper - både på produkt</p>	<p><u>Faglige begreber:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluere i forhold til formål, indhold og form - Genrebevidsthed - Modtagerbevidsthed <p><u>Faglige tilgange:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Præcisere betydningen af faglige evalueringskriterier. - Evaluere forholdet mellem gruppernes <i>arbejdsproces</i> og deres <i>produkter</i> - Dialogpædagogisk fokus på elevernes begrundelser og evne til at give hinanden respons

			og på deres begrundelser. Læreren faciliterer med fagligt fokus.	
--	--	--	----------------------------------------------------------------------------	--