Læringsrejsen

"Det, du kan forestille dig, kan blive til virkelighed"

FEEL

RØD LØBER
Væk nysgerrigheden

- Få besøg udefra
- Skab overraskelse
- Brug metode eller fif
- Sæt i virkelig kontekst
- Forklar helt kort, gerne i Showbie
- Find på konkurrencer
- Ta' på tur

Skab et fælles mål for undervisning i klassen

IMAGINE

EKSPERIMENTARIUM
Undgå ensretning

- Undersøg og prøv
- Leg med ideer
- Del viden i klassen
- Skab nye vinkler på undervisningsmål
- Vær nysgerrig og lav fejl
- Prøv igen – om og om igen
- Analysér og vurdér

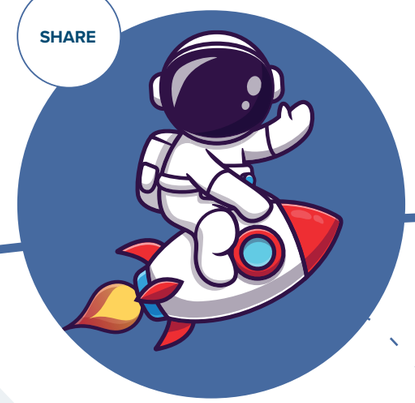
Lad eleverne arbejde med målet alene eller i grupper

DO

VÆRKSTED
Lad eleverne skabe eget projekt

- Vis, du forstår målet for undervisningen
- Stil en udfordring
- Anvend din viden
- Inddrag andre i projektet
- Arbejd og gør dig umage
- Skab et produkt

Giv personlig feedback og lad eleverne reagere på den



SHARE

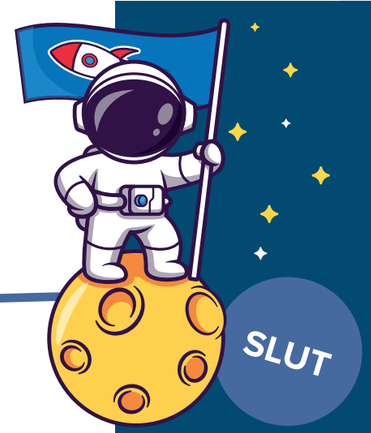
UD I VERDEN
Sæt det i virkelig kontekst

- Øv mundtligt og skriftligt
- Brug erhverslivet
- Gør en reel forskel
- Udstil og optræd
- Anvend medier (SoMe)
- Skab et globalt klasseværelse
- Rejs i lokalområdet

Lad eleverne dele deres projekt

Skorpebog

- Projekter
- Pejlemærker
- Videologs



SLUT

START

KENDER DU FUNDAMENTET FOR GOD LÆRING?

I følge forskningen skal 3 væsentlige faktorer være til stede for at læring opstår:

VILJE OG LYST	EVNE TIL SUCCES	KONTEKST MED ANDRE
Valgfrihed	Sværhedsgrad	Samarbejde

Hvor ofte finder du din indre fede motivation og din helt egen læringsrejse?

FØR START

Hvad fandt vi interessant ved denne læringsrejse?

Hvorfor er dette interessant at lære?

Hvordan gør vi dette interessant at forstå og lære?

FÆLLES OPGAVE:
AT SAMTALE OM, HVORDAN UNDERVISNINGEN BLIVER INTERESSANT

Skorpeskolen Privatskole