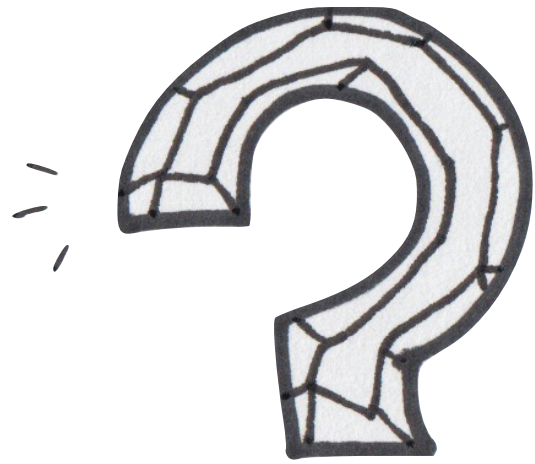
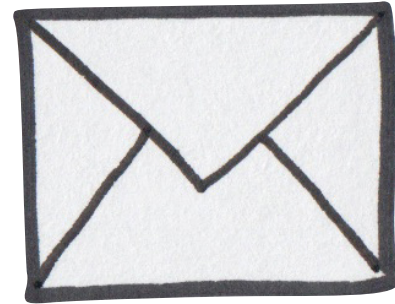
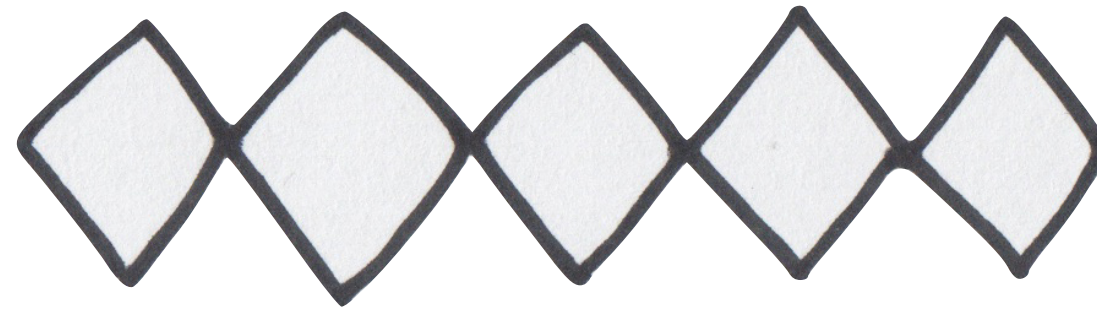




Det krystalklare spørgsmål



Invitation



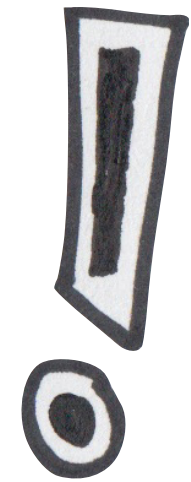
Videnindsamling

Videnspejling

Observation

Idéskabelse

Relevans



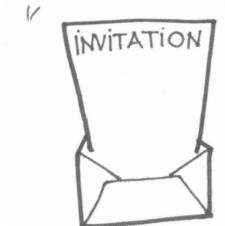
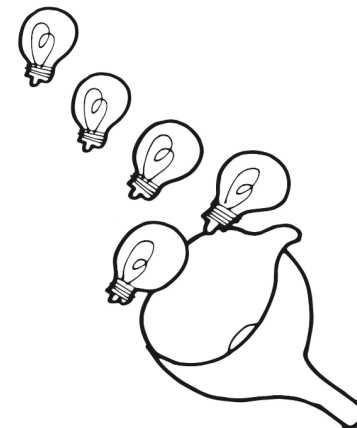
Løsning

PLANLÆGNING



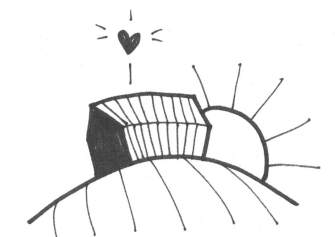
HVAD ER DET KRYSTALKLARE SPØRGSMÅL?

Hvordan gør vi skolegården for 4.-5. årgang til et udemiljø, som fremmer leg og læring for mellemtrinnet?



HVEM SKAL MED?

4. årgang
Forsker i leg
Forsker i læring
Legepladsproducent - hvem kender vi?
Dorthe Kjærulf, Kompan, har tidligere arbejdet i House of Design.

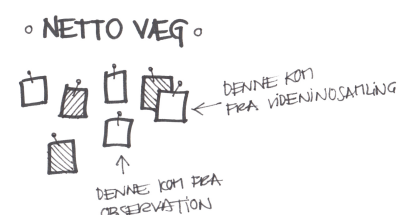
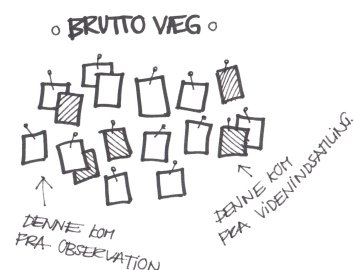


HVOR SKAL DET FOREGÅ?

Klassen, skolegården, legepladser



HVORDAN SKAL DET FOREGÅ?



HVOR OG HVORDAN DELER VI VIDEN UNDERVEJS, SA DET ER NEMT FOR ANDRE AT BIDRAGE?

Vi hænger papir op på væggene

1925 MODELLEN

PRINT VÆRKTØJSKASSEN OG LÆG PLANER FOR DE ENKELTE FASER

VIDENINDSAMLING

- Hvad betyder leg?
- Hvad betyder læring?
- Hvad kan man lave i skolegården nu?
- Hvordan er skolegården indrettet?
- Tegn og beskriv skolegården
- Afprøve lege
- Tovtrækning
- Kongespil
- Hvad er en læringsleg?
- Hvad er en god leg?
- Hvornår går lege i stykker?
- Hvilke spil kan man lære mest af?

VIDENSPEJLING

- Hvilke “skolegårde” har myrer, bier, køer, delfiner?
- Hvordan lærer de?
- Hvordan leger de?
- Tegn legene
- Beskriv legene
- Hvornår smelter leg og læring sammen?

OBSERVATION

- Lav en spilleliste på Youtube ovre de 10 sjoveste skolegårde i verden.

IDESKABELSE

- Hvordan kunne skolegården se ud, hvis man både skulle kunne lege og lære?
- Hvad er en god leg på fodboldbanen?
- Byg et legeredskab, som kan bruges i mindst tre forskellige lektioner

RELEVANS

- Forsker i leg
- Forsker i læring
- Legeplads-virksomheder

	MANDAG 08.00 - 14.35	TIRSDAG 08.00 - 14.35	ONSDAG 08.00 - 14.35	TORSDAG 08.00 - 14.35	FREDAG 08.00 - 16.00
08.00-08.45	08.00 - 08.30 Gennemgang af modellen + indretning af 'hovedkontor' for årgangen - hver gruppe (ca. 5 per gruppe) indretter sig, og gør plads til at hænge deres krystalklare spørgsmål op. Hvis I kan skaffe brugte legeredskaber eller andre ting, man forbinder med en legeplads, så kunne det jo være sjovt. Alle grupper skal lave en idéboks, som de kan gemme idéerne i, indtil der er brug for dem. Ideerne kommer væltende, så det bliver vigtigt at forklare, hvorfor vi skal lægge dem i idéboksen indtil de skal bruges. 08.30 - 08.45 Morgensang i fællesrummet + kuverterne med de krystalklare spørgsmål åbnes og læses op. Hver årgang får 15 kopier af deres krystalklare spørgsmål, så hver gruppe kan hænge deres krystalklare spørgsmål op på væggen.	08.00 - 08.25 Hvad vil vi nå i dag? Hvad mangler vi af viden? Eleverne kan markere hvor mange af værktøjerne de har brugt, så de selv kan se fremskridtet Hvor og hvordan skal vi finde den viden, som vi mangler? 08.25 - 08.45 De sidste interviews	08.00 - 08.25 Hvad vil vi nå i dag? OBSERVATION 08.25 - 08.45 Lav en spilleliste på Youtube over de sjoveste skolegårde i verden.	08.00 - 08.25 Hvad vil vi nå i dag? 08.25 - 11.40 Byg et legeredskab, som kan bruges i mindst tre forskellige lektioner	08.00 - 08.25 Hvad vil vi nå i dag? 08.25 - 08.45 Test på gæst - vores gæster fra mandag kommer på besøg igen. Gør klar til at præsentere.
08.45-09.30	08.45 - 09.15 Brug værktøjet "Tegneleg" fra fasen INVITATION. Fokus her skal naturligvis være på leg og læring. Når de har tegnet hinanden, så kan de fortælle om en god oplevelse, hvor de lærte noget, mens de legede. 09.15 - 09.30 Hvad vil vi nå i dag? Tegn modellen på tavlen, så eleverne kan se hvor langt de skal nå i løbet af dagen.	Brug værktøjerne "Diagrammer, søjler og kurver" + "Plusser og minusser" + "Videnindsamling - opsummering" fra fasen VIDENINDSAMLING. Nu er det tid til at fokusere på alt det, vi har fundet ud af. Diagrammer, tegninger, søjler, udklip, citater fra interviews skal hænges op på væggene, så vi får et overblik.	Brug værktøjerne "Observation på egen krop" + "Observation via billeder" + "Observation af mønstre" fra fasen OBSERVATION Tag billeder af de steder i gården, hvor I har lært mest gennem leg. Forbered de ting, I vil observere i løbet af pausen.	Bygge	Hvad siger vores gæster udefra til vores løsninger?
09.30-09.55 PAUSE					
09.55-10.40	VIDENINDSAMLING Brug værktøjet "Videnindsamling alle hv-ord" fra fasen VIDENINDSAMLING. I kan jo understrege de spørgsmål, som eleverne skal starte med, og så bede eleverne om at finde på flere spørgsmål.	Klippe, klistre, hænge op på væggene.	Evt. besøg på andre legepladser	Bygge	Rette løsningerne til på baggrund af de input I har fået fra både kammerater og gæster.
10.40-10.55 BEVÆGELSE	Måske kan I lege nogle historiske lege? Eller researche på nogle læringslege?				

10.55-11.40	Interview af gæster: Hvad betyder leg? Hvad betyder læring?	VIDENSPEJLING Brug værktøjet "Det mudrede spørgsmål" fra fasen VIDENSPEJLING Hvilke "skolegårde" har myrer, bier, køer, delfiner og andre dyr?	Afspil spillelisten fra Youtube med de sjoveste skolegårde i verden.	Bygge	Forbered jeres præsentationer (Billeder, videoer, powerpoints, prezier eller andet)
11.40-12.10 MAD					
12.10-12.55	Hvad kan man lave i skolegården nu? Hvordan er skolegården indrettet? Tegn og beskriv skolegården	Hvordan lærer dyrene? Hvordan leger dyrene? Tegn dyrenes lege Beskriv dyrenes lege	IDESKABELSE Brug værktøjet "Ja og" fra fasen IDESKABELSE. Lav evt. en konkurrence mellem holdene. Hvem kan sige ja og flest gange? Du kan sige: "Hvis man både skulle lege og lære i skolegården så skulle...." og så skal eleverne byde ind med et svar og derpå skal de i grupperne sige ja og til det svar. Og så videre. De må gerne øve sig et par omgange, så de kommer i god form til selve brainstormen. Brug værktøjet "Brainstorm" fra fasen IDESKABELSE. Hvordan kunne skolegården se ud, hvis man både skulle kunne lege og lære? Når brainstormen er slut, så må eleverne åbne deres idébokse, så de kan se, hvad der ellers er kommet ind af idéer.	RELEVANS Brug værktøjet "Løsningens DNA" fra fasen RELEVANS Udfyld løsningens DNA så I har et overblik over jeres løsning.	Test jeres fremlæggelse. Optag dem på video så I kan nå at se jeres egen fremlæggelse, inden jeres forældre kommer på besøg.
12.55-13.40	Hvad er en læringsleg?	Brug værktøjerne "Hvad ligner vores opgave" og "Noget andet, der kan det samme" fra fasen VIDENSPEJLING Hvornår smelter leg og læring sammen? Hvad er princippet bag det?	Brug værktøjet "Idérotation" fra fasen IDESKABELSE så eleverne når at opleve, at de får bedre idéer, når de deler dem med andre.	Brug værktøjet "Elevatortalen" fra fasen RELEVANS Lav en god elevatortale	Gør de sidste ting klar.
13.40-13.50 PAUSE	Afprøve lege				

13.50-14.35	Hvornår går lege i stykker? 14.15 - 14.35 Hvad lærte vi i dag?	Hvordan kan vi bruge vores nye viden i vores opgave? 14.15-14.35 Hvad lærte vi i dag?	Brug værktøjet "Idésortering" fra fasen IDESKABELSE så eleverne er klar til at bygge deres løsninger 14.15 - 14.35 Hvad lærte vi i dag?	Brug værktøjet "Test løsningen med det samme" fra fasen RELEVANS Tag jeres prototype under armen, hvis I kan (ellers inviter nogle forbi jeres løsning) og test løsningerne på jeres kammerater Hold elevatortalen og vis jeres løsning frem. Husk at få skrevet alle deres forslag til forbedringer ned. 14.15 - 14.35 Hvad lærte vi i dag?	14.00 - 16.00 Vær klar til at præsentere jeres løsninger for alle de gæster, som kommer forbi.
14.35-15.20 [16.00]					