

SFO. Kortere forløb (2 timer/ 3 lektioner)

Tema: Lege, som giver nye kammerater

Hvad skal det føre til: gode lege i SFO-tid

Planlægning af innovation i fag				
Forbered-fasens handlinger som bander i processen				
Undring? Hvad er 1. maj en forandring fra og til? Hvad er det spændende ved at komme i skole? Hvad er det svære ved at komme i skole?				
Mål / Hvad skal eleverne tilegne sig ny viden om og på hvilken måde? Eleverne skal arbejde med Idrætskultur og relationer. Innokomp med fokus på handling og personlig indstilling Kompetencemål: Eleven kan samarbejde om idrætslige aktiviteter og lege Færdighedsmål: Eleven kan samarbejde i par eller mindre grupper om idrætslege Vidensmål: Eleven har viden om samarbejds måde				
Tegn på læring: eleven kan sammen med andre lave regler for legen og sammen med andre gennemføre regelbaserede lege				
Spørgsmål	Aktivitet	Hvad gør du?	Hvad gør eleverne?	Handling
Hvordan skal eleverne gøres nysgerrige?	Fælles snak i klassen (undren gennem egen for-forståelse)	Legegrupper Hvordan gøres det til en god oplevelse? Rammesætter, hver dag skal der være legegrupper på tværs af 1. klasse og 00erne, som enten spiller bold eller leget	Diskuterer spørgsmålet med udgangspunkt i deres egne oplevelser (for-forståelse)	Præjekt

		kæde-tag-fat		
Hvad skal eleverne undersøge og hvordan?	Fælles snak i klassen (undersøger gennem drøftelse)	Spørger: Hvad er den gode leg? Konkretisering af spilleregler	Do	Udforske Åbne
Hvordan skal eleverne få overblik over deres undersøgelse?	Kategorisering af gode huskeregler	Skriver stikord på tavlen i forhold til Spilregler og social god tone.	Eleverne navigerer underviseren, der skriver på tavlen	Organisere
Hvordan skal eleverne vælge en udfordring, de vil arbejde med?	Klassen vælger en fælles udfordring efter hvor der står flest interesser Fx, hvordan kan vi skabe et rundboldspil, hvor alle elever får lyst til at vær med?	Sætter ring udenom valget	Eleverne vælger leg	Udvælge Lukke
Hvordan og på hvad får eleverne feedback?		Respons på deres forståelser af spilregler		Sum Up

Planlægning af innovation i fag
Forstå-fasens handlinger til at skabe/danne kontekstualiseret viden
Mål / Hvad skal eleverne tilegne sig ny viden om og på hvilken måde? Omverdensrelation: Eleverne skal undersøge hvordan andre elever husker deres første skoledag og hvad der var vanskeligt
Tegn på læring:

Spørgsmål	Aktivitet	Hvad gør du?	Hvad gør eleverne?	Handling
Hvordan skal eleverne gøres nysgerrige?	Fælles udformning af tre spørgsmål	Spørger: Hvordan var det at være ny elev på skolen?		
Hvad skal eleverne undersøge og hvordan?	Undersøge, hvordan andre husker første dag på SFOen og hvad der var gode lege	Aftaler med kollega i 0-klassen, at vi kan komme ud og spørge	Spørgeundersøgelse i frikvarter.	Researche Åbne
Hvordan skal eleverne analysere den nye viden?	Fælles opsamling i skolegården, alle står i stor ring		Eleverne skriver med kridt i skolegården	Analysere
Hvordan vælger eleverne, hvilken opgave, som de vil løse?	Kategorisering af udfordring for de nye	Spørger: Hvad er det, som er det største problem i forhold til at være ny? (årsag) Hvorfor? (konsekvens) Hvad skal vi løse? (ønsket effekt)	Drøfter spørgsmål i grupper af 3 og formulerer i fællesskab i klassen to opgaver, der skal løses	Beskrive Lukke
Hvordan og på hvad får eleverne feedback?		opgaveformuleringer		Sum Up

Planlægning af innovation i fag

Formgiv-fasens handlinger til at gøre løsningen/besvarelsen anvendelsesorienteret

Mål / Hvad skal eleverne tilegne sig ny viden om og på hvilken måde? Kreativitet: eleverne skal øve at se muligheder og anvende viden. Personlig indstilling: eleverne tør fejle foran andre

Tegn på læring: Eleverne kan tilrettelægge et spil, så deres målgruppe har lyst at deltage

Spørgsmål	Aktivitet	Hvad gør du?	Hvad gør eleverne?	Handling
Hvordan skal eleverne gøres nysgerrige?	Fælles drøftelse, hvordan kan I tilpasse spillet, så det understøtter jeres målgruppe?	Spørger:	Drøfter i mindre grupper. Fastsætter en regel som understøtter egen målgruppe	Præjekt
Hvad skal eleverne undersøge og hvordan?		Template. Spilplan og sociale regler	I grupper af 5 planlægges spillet efter huskeregel	Udvikle Åbne
Efter hvilke kriterier skal eleverne skabe løsningen?		vejleder	Tegnes i skabelon	Forme
Hvordan tester eleverne deres løsning? (FALDER SAMMEN MED FÆRDIGGØRFASEN)	Spil med 0erne	Hjælpert og facilitator	Grupperne afprøver deres spil og regler sammen med 0erne	Teste Lukke
Hvordan og på hvad får eleverne feedback?	Hvad virkede og hvad skal justeres?	Faciliterer opsamling	Summe i grupper. Tre stjerner og en krads	Sum Up