

Overordnet tema/emne	Øøøøh - Teknologi
Hvilken form for trivsel er der fokus på? (marker med fed)	(Trivsel i læring) Trivsel i skolefællesskaber Trivsel i mental sundhed Trivsel i sociale relationer Trivsel i fysisk sundhed Trivsel i familierelationer
Hvilket konkret problem/udfordring ønskes løst?	Skabe skolefællesskaber der række ind i fritiden. Opleve eksperimenterende læring i det performancefrie rum
Hvorfor er dette emne valgt?	Det er nemt at sætte aktiviteten i gang. Der skal ikke være nogle faglige mål med aktiviteten. De fleste elever har et eller andet kendskab til en teknologi. Vi har rammerne til tiltaget (IT & Medier – værkstedet)
Hvordan skal der/blev der arbejdet med emnet? Hvad er der konkret gjort?	Vi satte os i projektgruppen for at vi gerne ville arbejde med teknologi i undervisning, da det er en stor del af elevernes hverdag på skolen og især i fritiden. Desuden kunne vi se et mønster i elevernes brug af teknologi, hvor de oftest sad alene f.eks. spillede spil på deres mobil. Derfor ville vi prøve at bryde mønstret ved at de skulle være sammen om teknologien. Dette skulle foregå i et performancefrit rum, uden faglige mål, men med sociale og personlige mål. Selve projektet blev udformet således at det var et differentieret forløb med kodning Ozobot, Micro:Bit, EV3 Lego Mindstorm og Spike. Her startede man først med den letteste Ozobot, derefter Micro:Bit og til sidst Lego EV3 eller Spike. Således interessen for teknologien blev fastholdt ift. deres niveau. Dertil skulle arbejdet med kodning foregå i større og mindre grupper. Ligeledes foregik undervisning efter et princip om "trial and error", hvor det var fedt at prøve noget af og derefter lave fejl, som kunne rettes op på. Undervisningen varede mellem 2 og 3,5 time.
Hvad virkede godt?	Det performancefrie rum Eleverne var nysgerrige efter at arbejde med kodning Trial and error var en god tilgang, hvor eleverne blev positivt frustrerede, eftersom de forsøgte at arbejde videre med deres "errors"
Tegn på trivsel	Glade elever Aktive elever

Udarbejdet af:
Marie Louise Dalgaard
mld@fguvendsyssel.dk
2540 1591

ILT forløb og tiltag

	Sociale elever
Data	Skema med afsæt i WHO trivsels-index, som uddeles før, under og efter
Evaluering	Arbejdet med kodning bliver stadig brugt i undervisningen på forskellige hold
Hvilke udfordringer var der?	Teknologi frustrerede undervisere, der ikke var "sikre" i arbejdet med teknologi Byggeprocessen af EV3 tog langtid
Hvad siger eleverne?	Vi brugte et skema i WHO trivsels-index, som blev uddelt før og efter arbejdet. Dette var overvejende positivt.
Konklusion	Godt at arbejde i det performancefrie rum, hvor der ikke stilles krav til at der skal komme et produkt eller bestemt læring.

/Aabybro, august 2022

Udarbejdet af:
Marie Louise Dalgaard
mld@fguvendsyssel.dk
2540 1591