

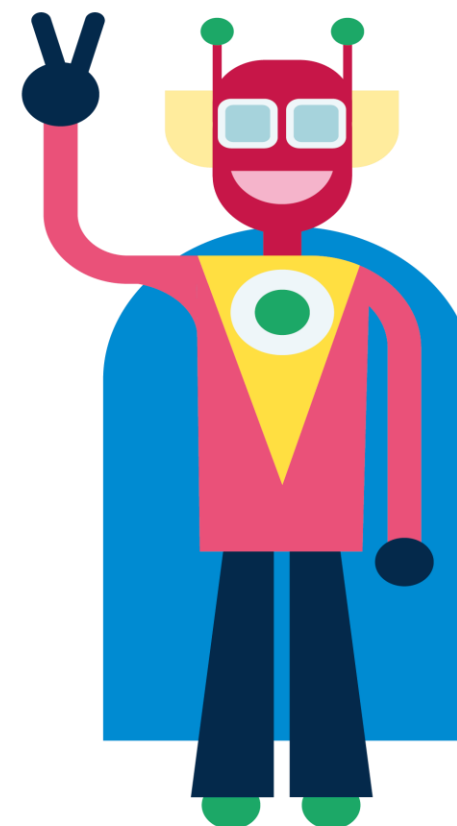
Kære lærere

Forberedelsesmateriale til Peers Elevfestival 2023

Elevfestival i HTK
7. marts
kl. 12-15.30
Taastrup Kulturcenter
Poppel Alle 12

Indholdsfortegnelse

- s. 3 På festivalen skal eleverne...
- s. 4 Om forberedelsesmaterialet til eleverne
- s. 5 Hvad er en motiverende læringsoplevelse?
- s. 6 **OM ØVELSE 1:** Kendetegn på en motiverende læringsoplevelse
- s. 7 **OM ØVELSE 2:** Mapping af en læringsoplevelse
- s. 8 **OM ØVELSE 3:** Opfind jeres videndelingsgave
- s. 9 **OM ØVELSE 4:** Sådan bliver eleverne godt forberedt til dialogen med de andre elever og de voksne



På festivalen skal eleverne...



- 5 min. {
- 1 Præsentere deres projektforsløb**
Fortælle begejstret om nogle af de fede ting de har oplevet og selv har produceret. Medbring gerne udprint af fotos, plakater og ting fra deres projektforsløb. De skal også kunne fortælle om, hvad de har lært i projektet.
 - 2 Medbringe en videndelingsgave og kunne fortælle om den**
Gaven er deres bedste tip, trick, eller anbefaling til noget der skaber motivation og gode læringsoplevelser. Eleverne skal selv udtænke gaven og få den skabt. Gaven skal selvfølgelig være pakket flot ind. Eleverne skal vise gaven frem efter de har præsenteret deres projekt.
- 5 min. {
- 3 Svare på spørgsmål og uddybe, hvad der har været motiverende i deres projektforsløb**
Efter eleverne har præsenteret og delt deres videndelingsgave får de spørgsmål fra de andre elever og dernæst får de voksne lov til at stille spørgsmål.

Om forberedelsesmaterialet til eleverne



Øvelse 1

Handler om hvad der kendetegner en motiverende læringsoplevelse.

Øvelse 2

Handler om, at eleverne skal finde ud af, hvor i deres PBL-forløb der er flest kendetegn på, at læringsoplevelsen var motiverende.

Øvelse 3

Handler om, at eleverne omdanner deres mest motiverende læringsoplevelse til en fysisk gave de kan dele med andre på festivalen.

Øvelse 4

Handler om, at eleverne skal forberede sig og øve sig i at besvare bestemte spørgsmål om deres medbragte projekt og gave.

Hvad er en motiverende læringsoplevelse?



Målet er med elevfestivalen er at få en dialog med eleverne om, hvad de synes er motiverende i et projektforsløb. Det er en ret kompleks opgave for eleverne at udpege og fortælle om.

Motivationsforskning er et stort og spændende felt som godt kan udfordrer fagfolk. Så hvordan får vi det gjort spiseligt for eleverne?

I dette materiale har vi forsøgt at hjælpe eleverne med at bryde begrebet ned i nogle overskuelige betegnelser. Konkret har vi lavet en simpel figur, Peers robotten, med tre kategorier af motiverende læringsoplevelser.

Med øvelserne i dette materiale går eleverne fra at danne sig en forståelse af, at der er forskellige aspekter af motivation gennem Peers robotten, til at udpege steder i projektet, hvor de oplevede det i praksis. Endeligt bliver de hjulpet til at øve selve dialogen omkring læringsoplevelserne, så de er godt forberedte til festivalen.

Kendetegn på en motiverende læringsoplevelse

Info om øvelse 1

Den første øvelse handler om, at lade eleverne få øje på, hvad der for dem kendetegner en motiverende læringsoplevelse. Formålet med øvelsen er, at blive bekendt med kendetegnene, så eleverne i den efterfølgende øvelse kan udvinde deres mest motiverende læringsoplevelse i deres valgte projekt.

På første elevark til øvelse 1 finder I Peers bud på hvad, der kendetegner en motiverende læringsoplevelse. Det er ikke sikkert, at eleverne har den samme opfattelse og der er derfor gjort plads i øvelsen til, at eleverne kommer med deres egne bud på, hvad der bedst beskriver kendetegnene.

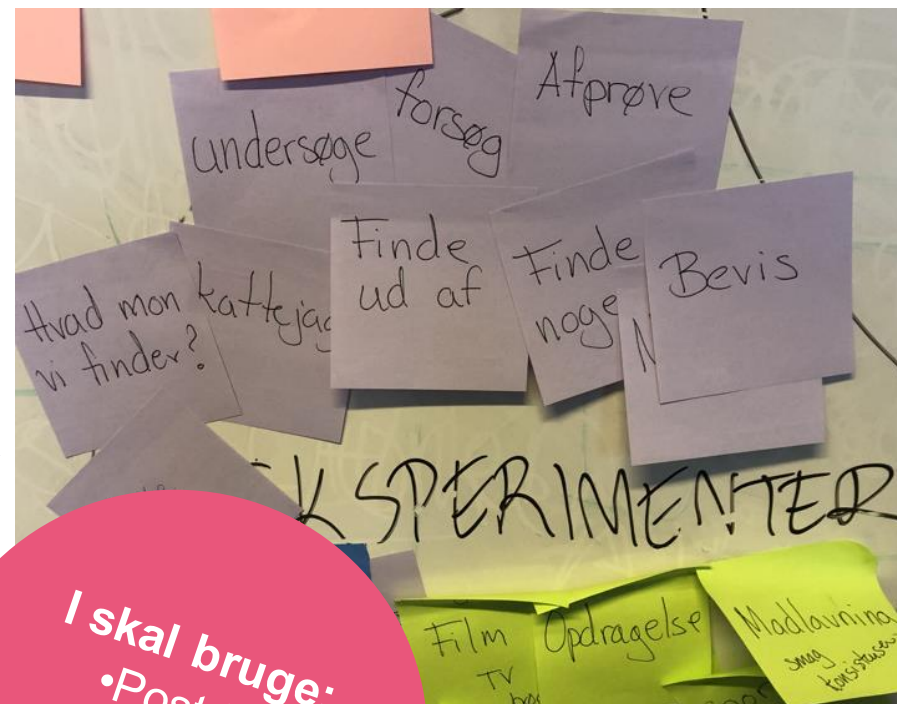
Øvelsen lægger op til, at I som lærere starter en samtale med eleverne om, hvad der skaber motivation for dem og hvad de opfatter som en motiverende læringsoplevelse.

Mapping af en læringsoplevelse

Info om øvelse 2

Denne øvelse handler om, at eleverne får kortlagt deres mest motiverende læringsoplevelser på baggrund af deres forståelse af, hvad der kendetegner en motiverende læringsoplevelse.

Øvelsen skal også sikre at eleverne husker, hvad der rent faktisk er foregået i projektet, hvis det er et stykke tid siden, I lavede forløbet.



I skal bruge:
• Post-its
• Skrivere

Opfind jeres videndelingsgave

Til festivalen skal eleverne medbringe en gave. Gaven skal symbolisere deres mest motiverende læringsoplevelse. Gaven skal bruges som en hjælper når eleverne skal forklare om deres læringsoplevelse til de andre, der kommer på festivalen.

Hvordan gør vi: Eleverne skal finde ud af, hvad deres bedste tip eller trick er og bagefter finde noget fysisk, der symboliserer dette. Den fysiske genstand skal pakkes ind som en rigtig gave. Denne øvelse er i høj grad en faciliteret proces, hvor I som lærere hjælper eleverne med at afklare og komme i mål med gaven.

I denne gaveudviklingsproces skal eleverne tænke ud af boksen og det er derfor vigtigt at skabe et rum, hvor eleverne tør komme på banen med skøre ideer.

Det er altid sjovt for eleverne at medbringe en gave og endnu sjovere for gæsterne og de andre elever at modtage gaven. Jo mere farverig og overraskende gaven er, jo bedre fæstner den sig i hukommelsen på de andre deltagere på festivalen.

Sådan bliver eleverne godt forberedt til dialogen med de andre elever og de voksne

Skemaet “Spørgetid” er det som de andre elever og de voksne gæster bruger til at stille spørgsmål. Det er IKKE et klassisk spørgsmål-svar ark. For at der skal være en mere ligeværdig og flydende dialog på elevfestivalen, skal folk selv vælge det spørgsmål man vil stille. Dvs der er ikke nogen fast rækkefølge i hvilke spørgsmål der skal besvares hvornår.

- Først vælger elevgruppen, der præsenterer, hvilket spørgsmål de selv vil svare på.
- Dernæst vælger de elever som lytter på præsentationen et spørgsmål.
- Dette gentages nogle gang, hvorefter de voksne tilskuere til sidst får lov til at vælge hvilke spørgsmål de gerne vil have svar på.

For at være godt forberedt skal eleverne øve sig på “Spørgetid” hjemme på skolen . Fx ved at skiftes til at vælge spørgsmål og svare på dem. Du eller en anden lærer kan evt. agere voksen-deltager på festivalen og stille spørgsmål på den måde som voksne nu en gang gør det. Evt. som rollespil.



Rigtig god fornøjelse!