

# Brain Breaks

Idégenerering og aktivitetsudvikling

# Brain Breaks

- Hjernepause, hvor fokus ikke er på det faglige læringsmål (direkte).

## VERSUS

- Bevægelse/aktivitet der understøtter det faglige læringsmål.
  - 1. Fagligt læringsmål
  - 2. Aktivitet/Bevægelse

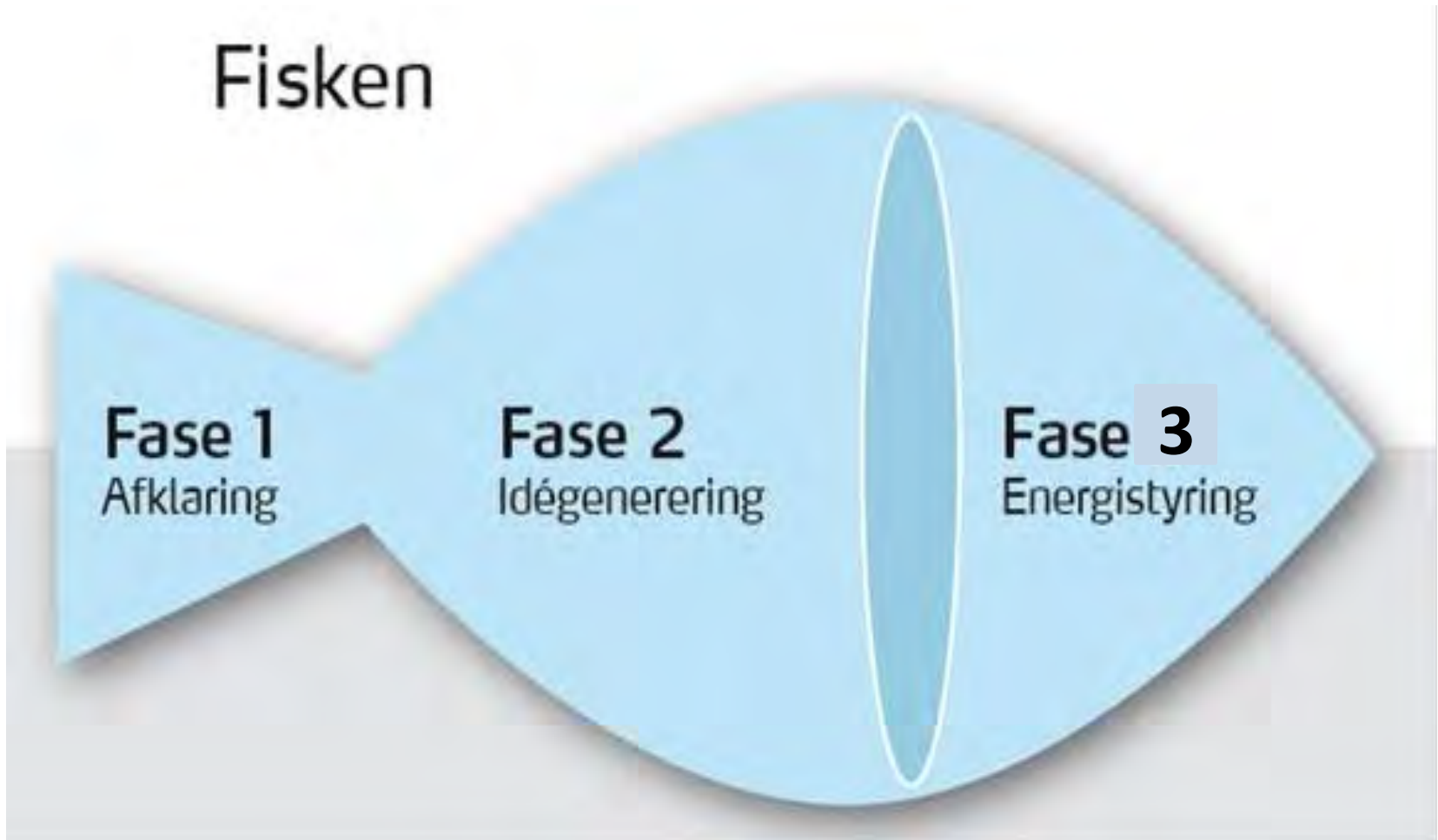


KREKTIVE

BRILLER

# Fisken symboliserer **3** faser i idégenereringsprocessen

Fisken

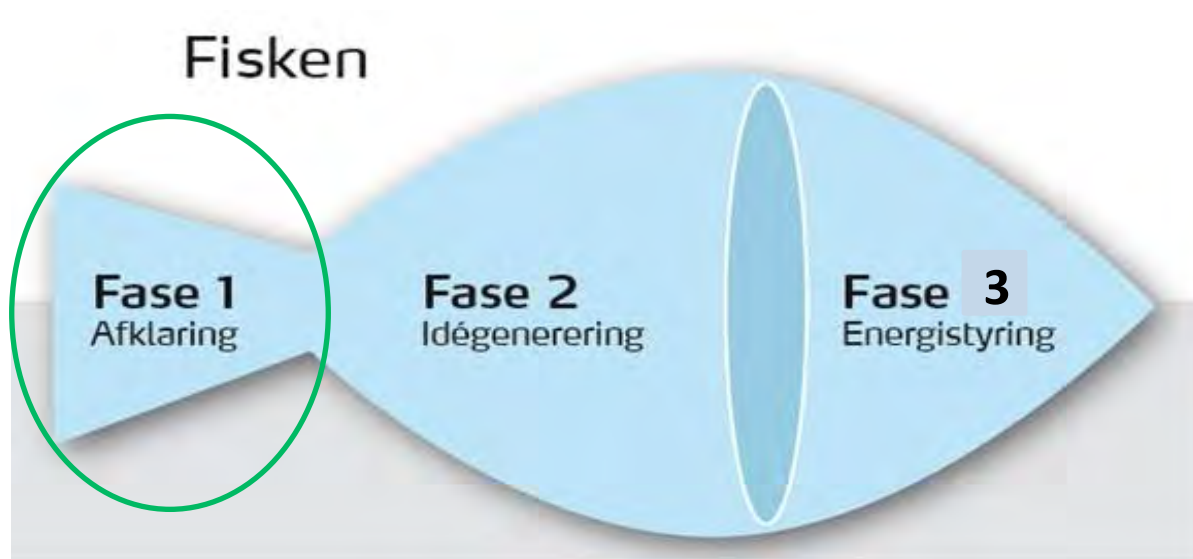


# Fase 1 – ‘Afklaring’

I fase 1 afklares formål, metoder og evt. samarbejdsrelationer.



**Rammesættende fase**



# Fase 1 – ‘givet på forhånd’

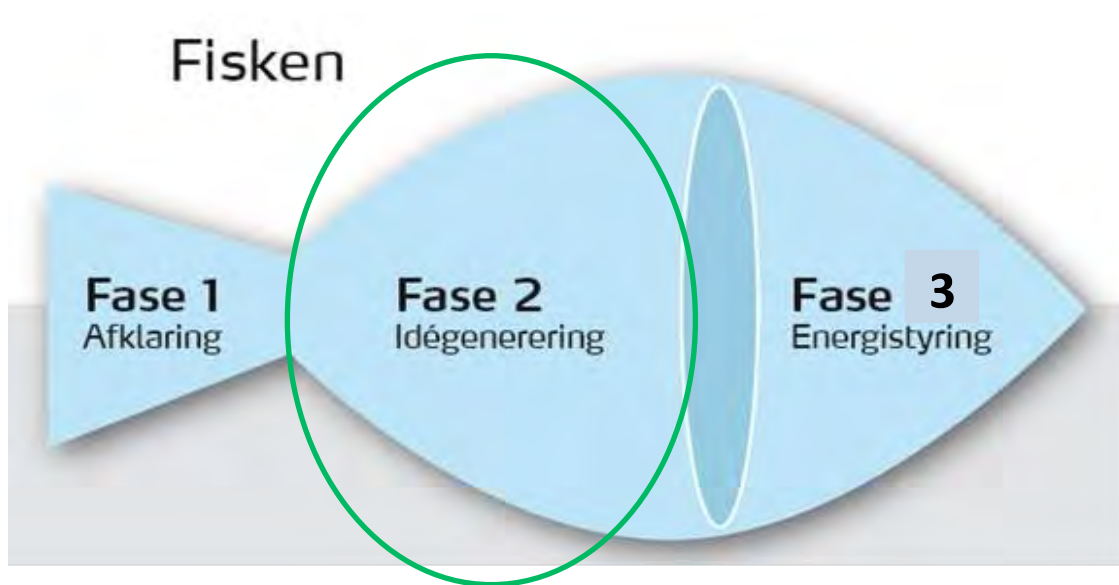
- Formål:
- Bevægelse der understøtter de faglige læringsmål i matematik (gange) og dansk (stavning)
- Metode:
- ‘Puslespillet’ – Den sammensatte aktivitet
- Samarbejdsrelationer:
- Grupper af 5-6 personer (matematik- eller danskfag)

# Fase 2 – ‘Idégenerering’

Fase 2 er den idégenererende og kreative fase –  
Bryde med eksisterende mønstre og skabe nye ideer.

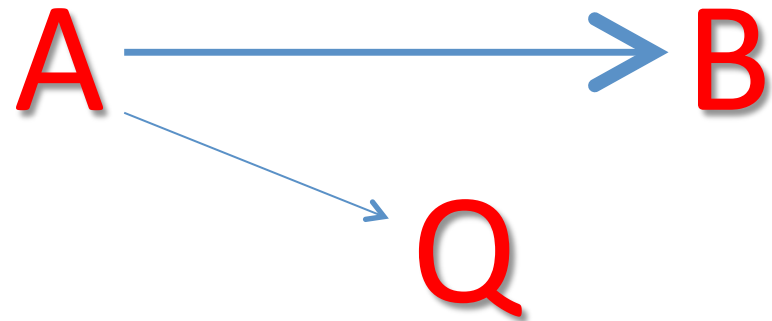
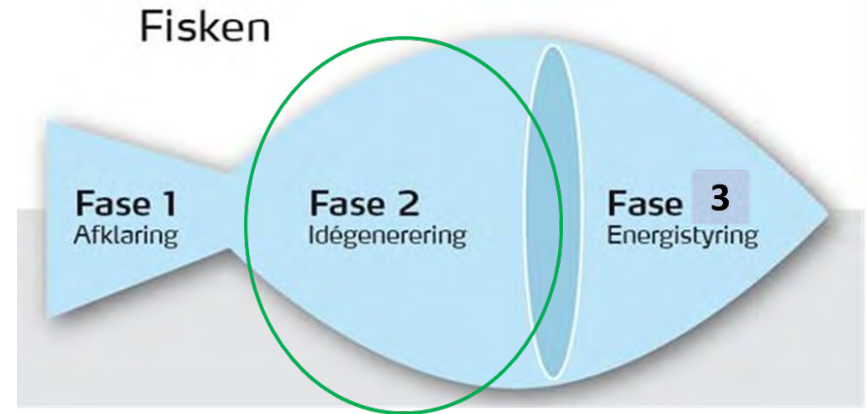


**Skabe ideer**



# Fase 2 – 'Idégenerering'

- Åbenhed, nysgerrighed, undersøgende.
- Blokere den logiske hovedvej - gå efter en ukendt sidevej.
- Udfordring:
- Forblive i fase 2 uden at lade sig styre af den efterfølgende fase 3.



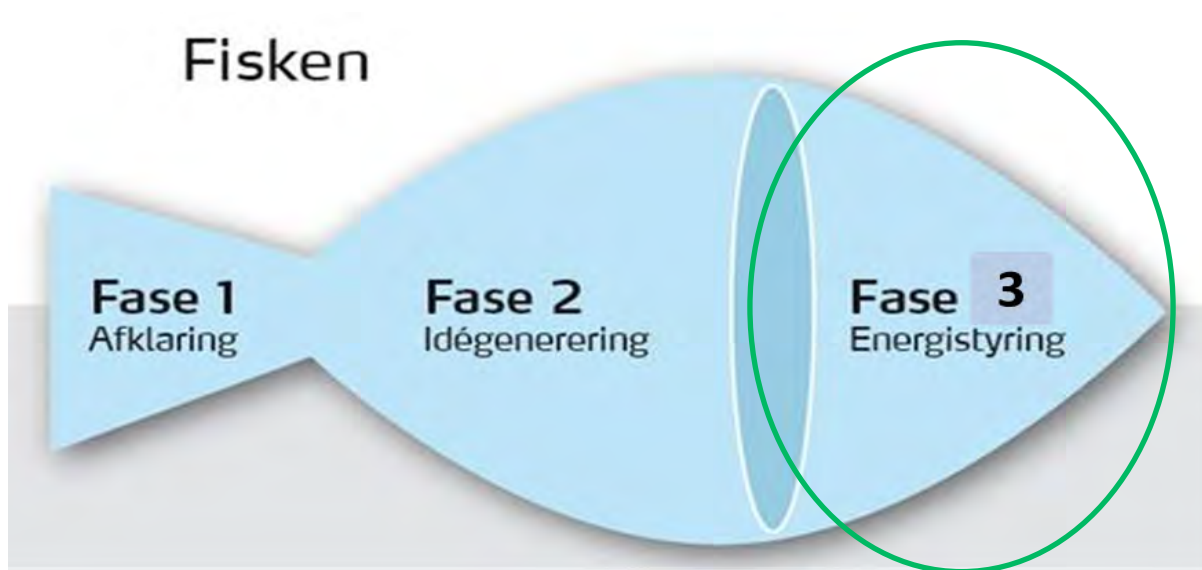


# Fase 3 – ‘Energistyring’

I fase 3 er fokus på at få aktiviteten til at fungere godt i den givne praksis – selektion og tilpasning.



**Anvendelse i praksis**



# Det kreative kodeks

Spilleregler for den idégenererende proces

	Kreativt kodeks
1.	Synlig aktiv deltagelse er et krav
2.	Vi lytter til hinandens ideer
3.	Vi siger 'JA!' til hinandens ideer
4.	Vi arbejder med ét fokuspunkt ad gangen

# 'Rammen'

- Fagligt mål:
- Matematik → Gange
- Dansk → Stavning
- Puslespillets første brik:
- Kort med hhv. gangestykker eller staveord
- Puslespillets øvrige brikker:
- Fokus, relation, rekvisit, (...)

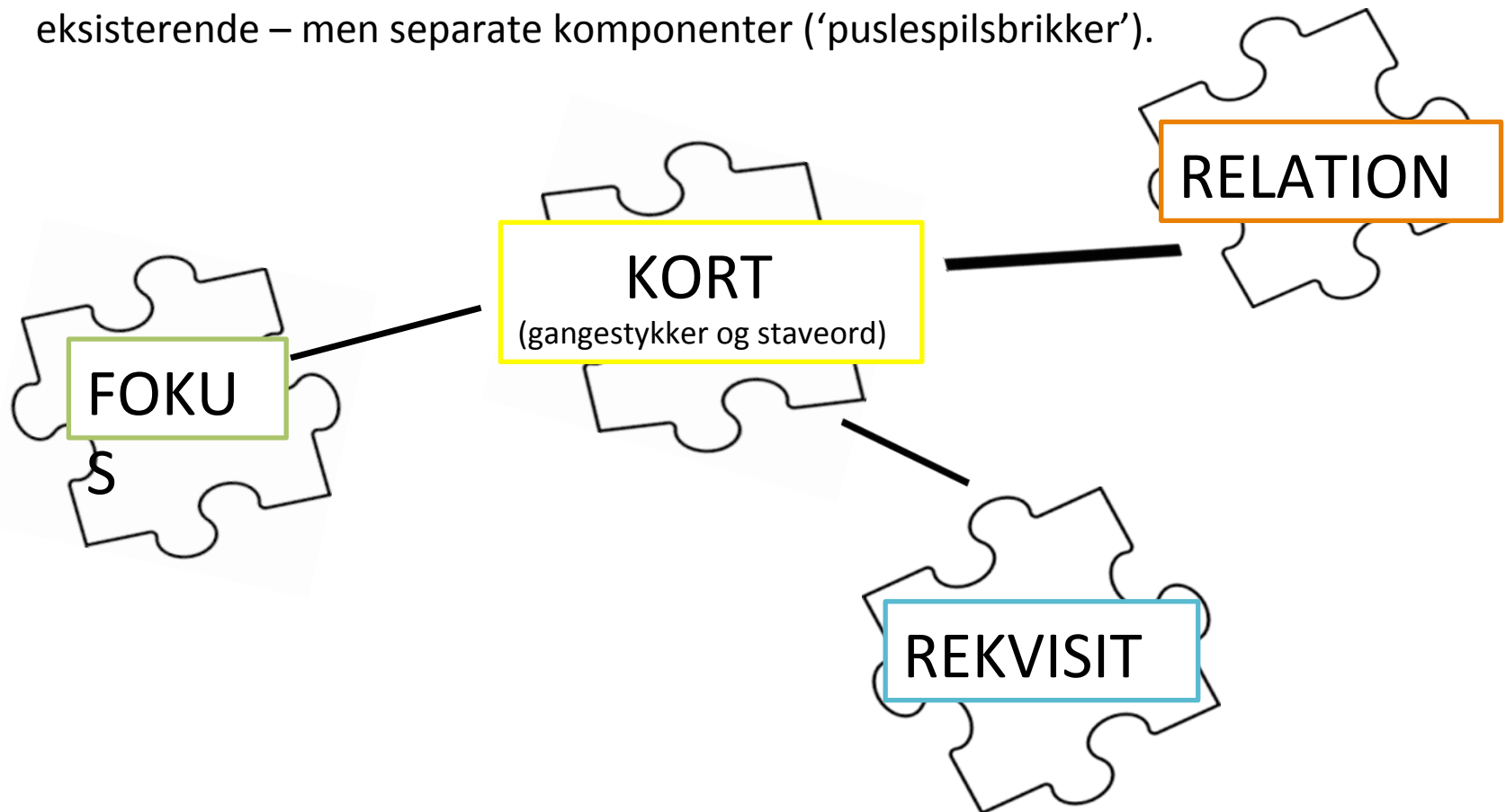
# 'Puslespilsbrikker'

FOKUS	RELATION	REKVISIT
Konkurrence 	Par 	Terning 
Æstetik 	Hold 	Kortspil 
Fysisk træning 	Hele klassen 	Kridt 
Udfordring 	Piger/Drenge 	Sjippetov 
Samarbejde 	Lærer-Elev 	Bold 

# Puslespillet – Den sammensatte aktivitet

## Metodens essens:

'At udvikle en aktivitet på baggrund af to, tre eller flere eksisterende – men separate komponenter ('puslespilsbrikker').



# Puslespillet - Den sammensatte aktivitet

- Opgave:
- Træk en seddel fra hver bunke (fokus, relation, rekvisit).
- Sæt de tre 'brikker' sammen med den første brik (= kortene med gangestykker eller staveord) og udvikl en (ny) aktivitet med udgangspunkt i dette 'puslespil'.

# Eksempler fra workshopdage

- Eksempel 1: 'Ordet under bordet'
  - Dansk – stavning
1. Klassehjørnerne inddeles i ordklasser.
  2. Forskellige ordklasser sættes op under bordene med lærertyggegummi.
  3. Der siges: 'Ordet under bordet' – og eleverne skal nu finde et ord under et andet bord end deres eget.
  4. Med det fundne ord skal eleverne gå til det hjørne i klassen, hvor ordklassen er defineret.
  5. Eleverne der mødes i hjørnerne tjekker hinandens ord.

# Eksempler fra workshopdage

- Eksempel 2: 'Sjip og stav'
  - Dansk – stavning
1. Hele klassen går ud i skolegården. Her sættes eleverne sammen i par og hvert par får et sjippetov og et sæt staveord.
  2. Den ene sjipper og staver det ord, den anden har sagt højt.
  3. Inden for 5 minutter øver man så mange ord man kan og så byttes der.



# Eksempler fra workshopdage

- Eksempel 3: 'Terningeskema'
  - Dansk – stavning
1. Lav et skema ud fra terningens seks øjne:
    - Hvis man slår en etter skal man stave ordet.
    - Hvis man slår en toer skal man sige ordets betydning.
    - Hvis man slår en treer skal man sige et synonym.
    - Hvis man slår en fire skal man ...
    - ...
    - ...

# Eksempler fra workshopdage

- Eksempel 4: 'Stav med bold'
  - Dansk – stavning
1. Læreren kaster en bold og siger et ord som eleven skal stave.
  2. Hvis der er to stavelser siger eleven første stavelse og kaster bolden videre til en anden elev, som siger anden stavelse.
  3. Man bliver til en skulptur, når man har svaret.

# Eksempler fra workshopdage

- Eksempel 5: 'Kaffen er varm'
  - Dansk – stavning
1. En elev svinger et torv langs jorden i en rundkreds og siger et staveord.
  2. De andre elever hopper over og siger et bogstav per hop.