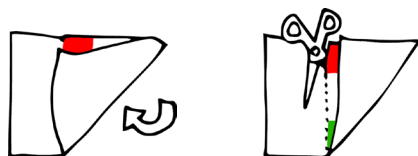




Tom skabelon

Denne FlipFlap kan du selv designe, så den understøtter det formål, du har med din undervisning. Du kan fx stille repetitions-spørgsmål, filosofiske spørgsmål eller refleksionsspørgsmål. Du kan også igangsætte en proces, hvor deltagerne selv designer og formulerer spørgsmål til FlipFlappen. Felterne kan fx bestå af tal, symboler eller faglige begreber, som peger hen til spørgsmålene inderst i FlipFlappen.

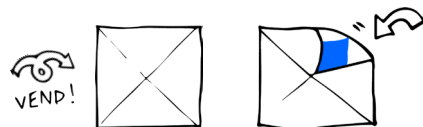
Sådan folder du FlipFlappen



Fold papiret som på tegningen. Klip af ved den stiplede linje.



Fold papiret sammen og fold det ud, så du kan se et kryds på papiret.



Vend papiret så teksten ligger nedad. fold linjerne ind mod midten.



Vend papiret igen. fold de nye hjørner ind mod midten.



Fold sammen på midten på begge led. Sæt fingrene ind i hullerne og fold ud.

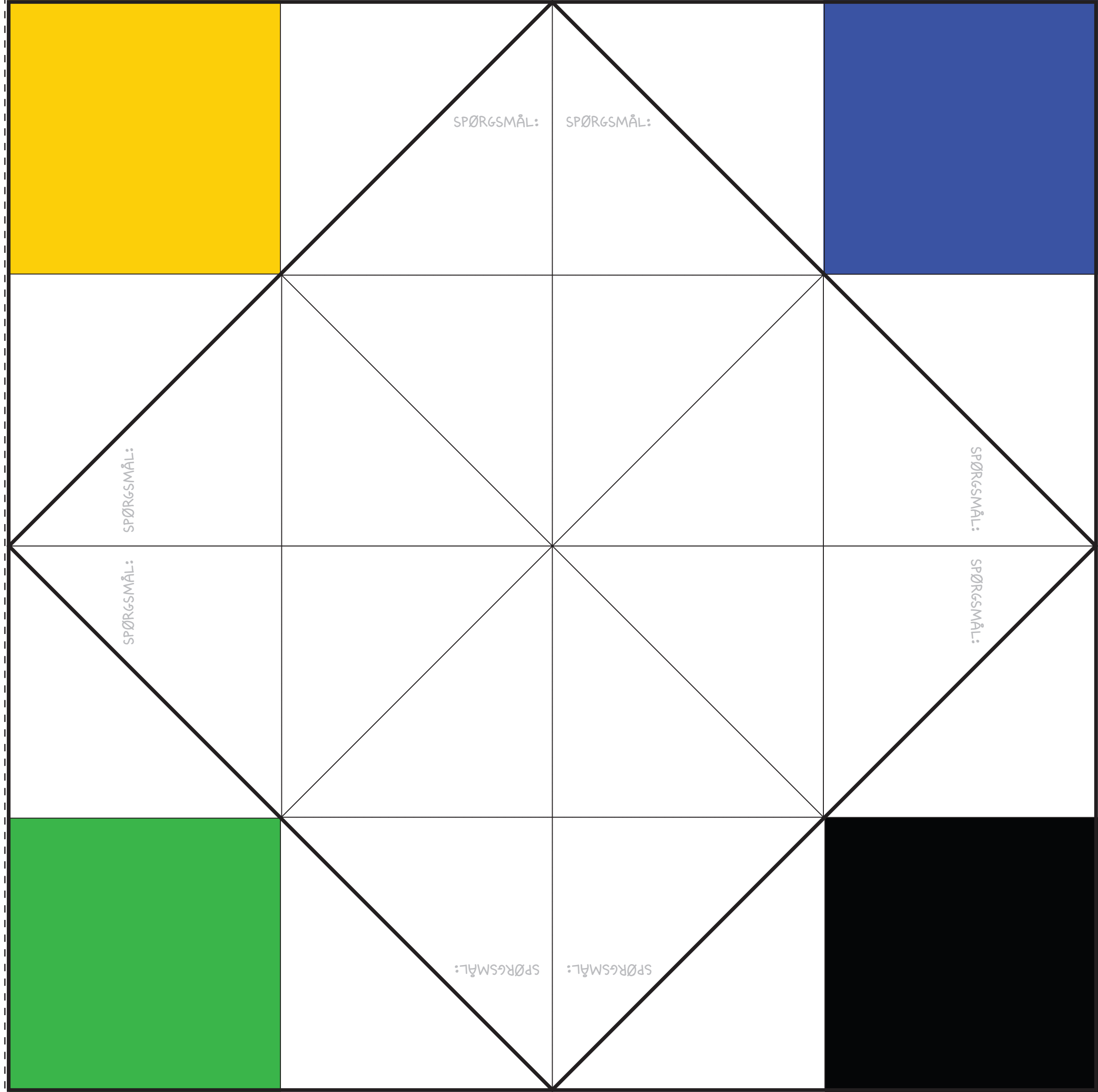
Sådan bruger du din FlipFlap

Vær sammen to og to.

Den ene vælger en farve. Den anden staver farven, mens FlipFlappen bliver åbnet og lukket tilsvarende (B-L-Å: 3 flip).

Så vælges et felt med et tal, symbol eller begreb, og antallet af bogstaver/tal FlipFlappes.

Der vælges endnu et felt, og teksten bag feltet læses op og dialog igangsættes.



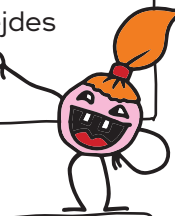
Spørgsmåls-FlipFlap...

... er et værktøj, som du kan anvende i din undervisning til at arbejde med spørgsmål på en legende og deltagerinvolverende måde.

Værktøjet er oplagt til at arbejde med spørgsmål, der ikke findes ét svar på, og som åbner for nysgerrige og undersøgende dialoger.

Du kan anvende en af de fire fortrykte FlipFlaps: Erindringer om leg, Refleksioner over fællesskab, Peer-feedback i forbindelse med præsentationer og Forventninger til studiegruppearbejde.

Du kan ligeledes designe din egen FlipFlap, så den passer til dit faglige tema, og/eller du kan sætte deltagerne til at lave deres egen FlipFlap, hvor de formulerer spørgsmål i relation til det tema, der arbejdes med.



Didaktiske principper bag værktøjet

- Deltagerinvolvering og dialog: Værktøjet kræver aktiv deltagelse. FlipFlappen skal foldes/udvikles og dernæst sættes i spil i dialog med én eller flere andre deltagere.

- Uforudsigelighed: Værktøjet har forskellige grader af uforudsigelighed. Hvis deltagerne selv designer og formulerer spørgsmålene, er der mere uforudsigelighed end hvis de bruger en fortrykt FlipFlap. Processen med at FlipFlappe er uforudsigelig, da deltagerne ikke ved, hvilke spørgsmål de får stillet, eller hvor samtalen fører hen.

- Hands-on: Erkendelse sker i handling. Læring og refleksion starter allerede i foldningen af FlipFlappen og i de dertilhørende dialoger om udvælgelse af kategorier og spørgsmål.