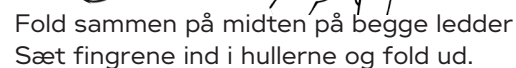
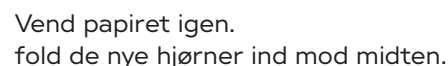
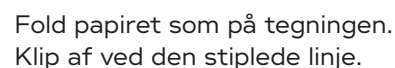




Den kan bruges, når du vil sætte fokus på leg som begreb og oplevelse. Spørgsmålene i Flip-Flappen leder deltagerens tanker hen på, hvordan det føles at lege og på hvilke stemninger og artefakter, der knytter sig til legende oplevelser. Du kan bruge denne FlipFlap, som forberedelse og inspiration, når deltagerne fx skal designe deres eget legende forløb.

Sådan folder du FlipFlappen



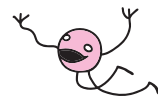
Sådan
bruger du
din FlipFlap

Vær sammen
to og to.

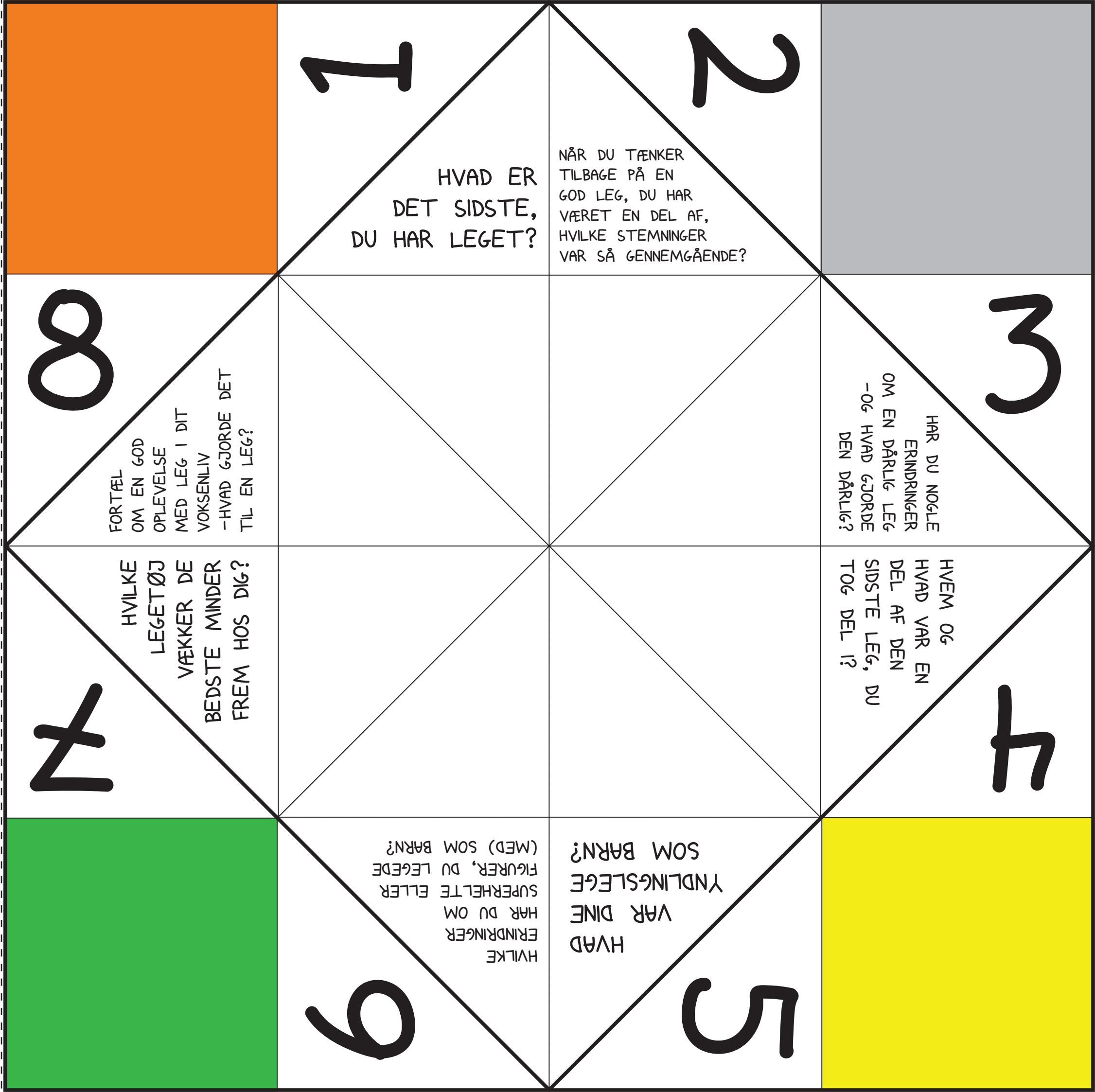
Den ene vælger en farve. Den anden staver farven, mens FlipFlappen bliver åbnet og lukket tilsvarende (G-U-L: 3 flip).

Så vælges et tal
og antallet
FlipFlappes.

Der vælges endnu et tal, og teksten bag tallet læses op og dialog igangsættes.



Playful Learning



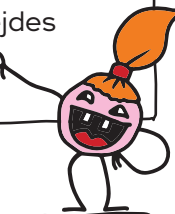
Spørgsmåls-FlipFlap...

... 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.