

Skriva lärarhandledning PDG677

Procedur

- Inlämning 24/5 klockan: 8.00
 - Skickas till jonas.linderoth@ped.gu.se i helst i word
 - Senast 18.00 samma dag får man reda på om och i så fall vilka kompletteringar som behövs och vad man kan göra för att få VG.
 - Tid är dyrbar. Missar man tiden eller lämnar in något som är för ofärdigt för att ens med komplettering bli godkänt så presenterar man inte heller något på examinationen.
- 31/5 Examination A1 314 Tid: 16 – 20
 - En kort presentation av er lärarhandledning
 - I samband med detta lämnar man in sin sista version (via mail)
 - Jag kontrollerar kompletteringar, bedömer och meddelar betyg

Bedömning

- Jag kommer att rollspela att jag är en lärare eller annan undervisare som vill använda handledningen
- Undervisningsuppläggets
 - Användbarhet
 - Originalitet
- Framställningens
 - Tydlighet

Bedömning 2

- Layout och formgivning bedöms i första hand mot VG-nivå
- Den muntliga presentationen bedöms INTE
 - Det är tänkt att vara ett sista lärandetillfälle

Format

- Layouten är ”luftig”
- Tydlig struktur
- Gärna mycket bilder
- Innehåller färdigt material och/eller hänvisningar till olika resurser
- Det är inte en akademisk text!

Föreslagen struktur

- Introduktion
 - I den här lärarhandledningen presenteras hur man med spel X kan undervisa om Y.
- Lektionernas syfte
 - "Detta upplägg syftar till att eleverna/deltagarna skall lära sig.."
- Beskrivning av spelet
 - Saklig framställning av spelet
 - Praktisk information
- Analys av spelets olika representationer
 - Vad är viktigt att läraren ser avseende hur spelet framställer X
 - Hur kan läraren hantera eventuellt problematiska framställningar

Föreslagen struktur 2

- Lektionsuppläggets grundstruktur
 - Redogörelse för antal lektioner och vad de innehåller, gärna punktlistor
- Beskrivningar av de enskilda lektionerna
 - Tydliga, mer detaljerade beskrivningar av vad eleverna/de lärande och läraren/undervisaren skall göra under varje lektion
 - Material läraren behöver, länkar, bilder, kartor, handouts färdiga att kopiera, faktarutor, diskussionsfrågor, läxuppgifter

Föreslagen struktur 3

- Viktiga saker att tänka på
 - Råd till läraren som bygger på kunskap om spel i undervisning
- Förslag på examination
 - Ge läraren en vägledning i hur denne kan få syn på vad eleverna lärt sig, prov, redovisningar, hemuppgift, låta det ingå i större examinationer eller utvärderas separat etc.

Omfattning

- Motsvara ca 4 veckors halvtidsarbete
- 80 arbetstimmar, inklusive speltid
- Det betyder INTE att man kan lämna in en sida och säga att man spelat "The Witcher"
- Det finns ingen övre gräns i sidantal!
- Bedömer snarare upplägg än mängd text

Camel up



Sannolikhet med Camel up

- Introduktion
 - I den här lärarhandledningen presenteras hur man med spelet **Camel up** kan undervisa om **sannolikhet**.
 - <http://www.dangerdon.com/camelup>
 - <http://www.matteboken.se/lektioner/skolar-9/sannolikhet-och-statistik/sannolikhet>
- Lektionernas syfte
 - ”Detta upplägg syftar till att eleverna/deltagarna skall lära sig..”
- Beskrivning av spelet
 - Saklig framställning av spelet
 - Praktisk information
- Analys av spelets olika representationer
 - Vad är viktigt att läraren ser avseende hur spelet framställer X
 - Hur kan läraren hantera eventuellt problematiska framställningar

Sannolikhet med Camel up 2

- Lektionsuppläggets grundstruktur
 - Redogörelse för antal lektioner och vad de innehåller, gärna punktlistor
- Beskrivningar av de enskilda lektionerna
 - Tydliga, mer detaljerade beskrivningar av vad eleverna/de lärande och läraren/undervisaren skall göra under varje lektion
 - Material läraren behöver, länkar, bilder, kartor, handouts färdiga att kopiera, faktarutor, diskussionsfrågor, läxuppgifter

Sannolikhet med Camel up 3

- Viktiga saker att tänka på
 - Råd till läraren som bygger på kunskap om spel i undervisning
- Förslag på examination
 - Ge läraren en vägledning i hur denne kan få syn på vad eleverna lärt sig, prov, redovisningar, hemuppgift, låta det ingå i större examinationer eller utvärderas separat etc.

Känslor kring "gambling" med Camel up

- Introduktion
 - I den här lärarhandledningen presenteras hur man med camel up kan lära sig att identifiera och reflektera över känslor kring gambling.
- Lektionernas syfte
 - "Detta upplägg syftar till deltagarna skall lära sig.."
- Beskrivning av spelet
 - Saklig framställning av spelet
 - Praktisk information
- Analys av spelets olika representationer
 - Vad är viktigt att läraren ser avseende hur spelet framställer X
 - Hur kan läraren hantera eventuellt problematiska framställningar

Föreslagen struktur 2

- Lektionsuppläggets grundstruktur
 - Redogörelse för antal lektioner och vad de innehåller, gärna punktlistor
- Beskrivningar av de enskilda lektionerna
 - Tydliga, mer detaljerade beskrivningar av vad eleverna/de lärande och läraren/undervisaren skall göra under varje lektion
 - Material läraren behöver, länkar, bilder, kartor, handouts färdiga att kopiera, faktarutor, diskussionsfrågor, läxuppgifter

Föreslagen struktur 3

- Viktiga saker att tänka på
 - Råd till läraren som bygger på kunskap om spel i undervisning
- Förslag på examination
 - Ge läraren en vägledning i hur denne kan få syn på vad eleverna lärt sig, prov, redovisningar, hemuppgift, låta det ingå i större examinationer eller utvärderas separat etc.