



Type Bevægelsesaktivitet,
værkstedssaktivitet

Varighed 180 minutter (4 lektioner)

Trin 4.-6. klasse

Fag Idræt, dansk

Verdensmål Alle (man kan vælge
at have fokus på bestemte mål)

Woop Verdensmål

Formål

Eleverne skal sætte sig ind i bestemte verdensmål og omsætte deres viden til løbsaktiviteter og quiz for andre elever.

Formålet med dette læringsmodul er, at elevernes arbejde med at opnå viden om verdensmålene ikke alene er til deres egen nytte, men at de også formår at omsætte deres nye viden til aktiviteter og læring for andre elever.

Forberedelse

Læringsmodulet består af tre dele:

- Et introduktionsløb med quiz om verdensmålene
- Et vidensværksted
- En lang række små løb med quizzer indlagt (elevproducerede løb)

Introduktionsløbet er delvist lavet. Alle spørgsmål er produceret og findes nedenfor på Arbejdsark 1. Løbet laves ved hjælp af appen "Woop". Ved hjælp af Woop kan der plantes 6 virtuelle poster på jeres skoles udeareal. Til hver post knyttes et quiz-spørgsmål. Posterne kan kun placeres, når man selv er på stedet. Løbet kan altså ikke laves bag PC-skærmen! Kopier spørgsmålene ind i jeres intro-løb, når I opretter posterne. I skal vælge den løbskategori, der hedder "Jagt".

Vidensværkstedet kræver ikke megen forberedelse. Eleverne skal have adgang til at finde informationer på nettet samt mulighed for at bruge Woop App på deres mobiltelefoner.

I den sidste del, hvor eleverne skal afprøve hinandens løb, kræver det kun, at de bruger deres mobiltelefoner.

Materialer og faciliteter

Både underviser og elever (mindst en pr. gruppe) skal have en mobiltelefon med mulighed for at bruge Woop App.

Til hele læringsmodulet er det en god idé, at eleverne har tøj og sko på til løb.

Til 1. del skal underviseren bruge Arbejdsark 1, og til 2. del skal hver gruppe elever have en kopi af Arbejdsark 2 + noget at skrive med.





Beskrivelse

1. DEL

Introduktionsløbet har to formål. Det viser eleverne, hvad Woop App er, og hvordan den fungerer. Desuden spores eleverne ind på, hvad verdensmålene er samt de temaer, de selv skal arbejde med efterfølgende i vidensværkstedet. Det sker gennem de spørgsmål, de skal svare på under løbet.

Lav grupper på 2-3 elever og lad dem downloade Woop App. Grupperne skal derefter alle ud og løbe introduktionsløbet. Start grupperne med 1 minuts mellemrum, så de ikke løber rundt oven i hinanden.

2. DEL

Efter introduktionsløbet er det tid til vidensværkstedet.

Grupperne skal selv producere deres eget Woop Verdensmålsløb. Et løb alle de andre grupper kan prøve efterfølgende.

Gruppernes arbejdsopgaver findes på Arbejdsark 2.

Vidensværkstedet har til opgave at producere den viden, der er fundamentet for de spørgsmål om verdensmålene, der skal gøre det ud for quizzerne under de mange små løb.

I dette oplæg handler det om verdensmålene i bred forstand. Vil I fokusere på et bestemt verdensmål eller et specifikt tema, kan I blot ændre på kravene til gruppernes Woop-løb samt give eleverne konkrete links, hvor de kan finde viden og information.

3. DEL

Når vidensværkstedet er slut, er det tid til at grupperne kort præsenterer deres løb for alle andre.

Herefter prøver alle grupper så mange løb, som de kan nå på den afsatte tid. Man kan med fordel også vende tilbage til løbene en anden dag. De forsvinder ikke og kan altid bruges i en anden sammenhæng.

Et forslag til tidsplan:

1. lektion - Introduktionsløb
- 2.-3. lektion - Vidensværksted
4. lektion - Løbe elevernes egne Woop Verdensmålsløb

LINKS OG ØVRIGE KILDER

Læs og se en lille film om Woop appen [HER](#)

Eller på www.aktiviteter.dds.dk/aktivitet/26. Eller med søgeord: Woop appen - lav en fed jagt

Introduktion til verdensmålene for mellemtrinselever - Hele verden i skole findes [HER](#)

Eller på heleverdeniskole.dk/de-17-maal/

ARBEJDSARK 1

Kun til undervisere



Introduktionsløbet

Her følger de seks spørgsmål, der skal knyttes til de seks poster, I placerer i jeres introløb:

1. Verdensmålene er opfundet af?

1. FN (rigtig)
2. USA
3. Danmark

2. Hvor mange verdensmål er der?

1. 8
2. 13
3. 17 (rigtig)

3. Hvem gælder verdensmålene for?

1. De fattige lande
2. Alle lande i verden (rigtig)
3. De rige lande

4. Hvilket mål skal sikre, at alle børn kommer i skole?

1. Mål 4 - Kvalitetsuddannelse (rigtig)
2. Mål 7 - Bæredygtig energi
3. Mål 14 - Livet i havet

5. Alle verdensmål har et logo. Hvilket verdensmål har dette logo?



1. Klimaindsats
2. Mindre ulighed
3. Stop sult (rigtig)

6. Det er målet, at verdensmålene skal nås på hvor mange år?

1. 10
2. 20
3. 30 (rigtig)



Hvem er med i vores gruppe?

Navne

Hvilke verdensmål vil vi undersøge og lave Woop-løb om?

I skal ud fra den viden, I har om de valgte verdensmål, lave en Woop-jagt ved hjælp af jeres mobiltelefon. En Woop-jagt er en slags skattejagt på mobilen. Et løb, hvor man skal finde poster, og ved hver post svare på en lille quiz.

Download appen "Woop".

Lav 10 spørgsmål om jeres verdensmål.
Sørg for, at de ikke er alt for svære eller for lette.
Giv jeres løb et navn, der fortæller lidt om, hvad det handler om.

Skriv de 10 spørgsmål på Arbejdsark 2-2.
Der skal være et rigtigt og to forkerte svar for hvert spørgsmål. Sæt kryds ud for det rigtige svar.
Lav mindst 3 spørgsmål, hvor I indsætter et foto eller en tegning i quizen.

I kan finde informationer og viden om verdensmålene på dette LINK
Eller på www.heleverdeniskole.dk/de-17-maal/
Eller med søgeord: hele verden i skole de 17 mål

Sørg for, at jeres løb ikke varer længere end ca. 10-15 minutter.

Husk det, når I placerer jeres poster.

Når jeres løb er færdigt, så prøver I det selv og sikrer jer, at alt fungerer, og at løbet har en rigtig længde i tid.



Spørgsmål post 1: _____

Svar: _____ ☐ (sæt kryds ud for det rigtige svar)

Svar: _____ ☐ (sæt kryds ud for det rigtige svar)

Svar: _____ ☐ (sæt kryds ud for det rigtige svar)

Spørgsmål post 2: _____

Svar: _____ ☐ (sæt kryds ud for det rigtige svar)

Svar: _____ ☐ (sæt kryds ud for det rigtige svar)

Svar: _____ ☐ (sæt kryds ud for det rigtige svar)

Spørgsmål post 3: _____

Svar: _____ ☐ (sæt kryds ud for det rigtige svar)

Svar: _____ ☐ (sæt kryds ud for det rigtige svar)

Svar: _____ ☐ (sæt kryds ud for det rigtige svar)

Spørgsmål post 4: _____

Svar: _____ ☐ (sæt kryds ud for det rigtige svar)

Svar: _____ ☐ (sæt kryds ud for det rigtige svar)

Svar: _____ ☐ (sæt kryds ud for det rigtige svar)

Spørgsmål post 5: _____

Svar: _____ ☐ (sæt kryds ud for det rigtige svar)

Svar: _____ ☐ (sæt kryds ud for det rigtige svar)

Svar: _____ ☐ (sæt kryds ud for det rigtige svar)



Spørgsmål post 6: _____

Svar: _____ ☐ (sæt kryds ud for det rigtige svar)

Svar: _____ ☐ (sæt kryds ud for det rigtige svar)

Svar: _____ ☐ (sæt kryds ud for det rigtige svar)

Spørgsmål post 7: _____

Svar: _____ ☐ (sæt kryds ud for det rigtige svar)

Svar: _____ ☐ (sæt kryds ud for det rigtige svar)

Svar: _____ ☐ (sæt kryds ud for det rigtige svar)

Spørgsmål post 8: _____

Svar: _____ ☐ (sæt kryds ud for det rigtige svar)

Svar: _____ ☐ (sæt kryds ud for det rigtige svar)

Svar: _____ ☐ (sæt kryds ud for det rigtige svar)

Spørgsmål post 9: _____

Svar: _____ ☐ (sæt kryds ud for det rigtige svar)

Svar: _____ ☐ (sæt kryds ud for det rigtige svar)

Svar: _____ ☐ (sæt kryds ud for det rigtige svar)

Spørgsmål post 10: _____

Svar: _____ ☐ (sæt kryds ud for det rigtige svar)

Svar: _____ ☐ (sæt kryds ud for det rigtige svar)

Svar: _____ ☐ (sæt kryds ud for det rigtige svar)