

## Struktur for den gode lektion

Mål for lektionen: \_\_\_\_\_

SEKVENS	INDHOLD	METODER OG VÆRKTØJER	
1. Intro: Program og mål for lektionen nedskrives og læses højt, så det er tydeligt for eleverne.			
2. Sekvens med elevernes forforståelse			
3. Kort, men præcis lærerinstruktion			
4. Eleverne arbejder			
5. En break-aktivitet			
6. Plads til videndeling eleverne imellem			
7. Faglig diskussion			
8. Opsamling			
9. Blik mod næste lektion eller forløb			

## FORSLAG TIL METODER OG VÆRKTØJER

1. Kridt og tavle – Smartboard – Fronter eller et tilsvarende learning management-system som fx Lectio – Klassens Facebookside eller -gruppe.
2. [www.socrative.com](http://www.socrative.com) (program til at udforme quizzet og test) – [www.mindmeister.com](http://www.mindmeister.com) (brainstorm-program) – [www.twiddla.com](http://www.twiddla.com) (elektronisk videndelingsværktøj, hvor eleverne også kan tegne) – CL-strukturer (*Samtidig skrivetur, Dobbeltcirkler, Møde på midten*) – Hvad handler det her om? (Se side 67).
3. Mundtlig instruktion (lærer) – Smartboard – Fronter, Lectio eller tilsvarende – [www.prezi.com](http://www.prezi.com) (præsentationsprogram med 3D-effekter) – [www.todaysmeet.com](http://www.todaysmeet.com) (digitalt klasserum og videndelingsværktøj, hvor eleverne kan stille spørgsmål) – PowerPoint.
4. Grundbog, kompendier eller intranet – [www.dipity.com](http://www.dipity.com) eller [www.tiki-toki.com](http://www.tiki-toki.com) (tidslinje programmer) – [www.glogster.com](http://www.glogster.com) (visuel blog) – [www.pixton.com](http://www.pixton.com) eller Creaza (tegneserie programmer) – [www.wordle.net](http://www.wordle.net) (til tekster).
5. En hurtig gåtur rundt om bygningen med klassen – En amerikansk brainbreak, dvs. fysisk øvelse i klassen – Et relevant klip fra YouTube ([www.youtube.com](http://www.youtube.com)) – CL-struktur (*Værdi-linje*) – [www.socrative.com](http://www.socrative.com) (program til at udforme quizzet og test).
6. CL-strukturer (*Giv en – få en, Besøg en vismand*) – [www.todaysmeet.com](http://www.todaysmeet.com) eller [www.twiddla.com](http://www.twiddla.com) (videndelingsværktøjer, hvor eleverne kan stille hinanden spørgsmål).
7. Plenumdiskussion i klassen – CL-strukturer (*Ordet rundt, Team-erklæring*) – [www.classrooms.net](http://www.classrooms.net) (fx 'Random Picker' til at udvælge, hvilke elever der skal sige noget).
8. Mundtlig opsamling (lærer) – CL-struktur (*Flipover-stafet*) – [www.socrative.com](http://www.socrative.com) (program til at udforme quizzet og test) – [www.doodle.com](http://www.doodle.com) (program til at lave en hurtig afstemning eller aftale fremtidige møder).
9. Mundtlig (lærer) – Tavle eller smartboard – Fronter, Lectio eller tilsvarende.