



Din forberedelse

1. Lær CoSpaces lidt nærmere at kende

Eleveopgaverne er lagt an på, at de kan løse dem ved hjælp af små instruktionsvideoer til opgaverne. Hvis du ser disse videoer i forvejen, har du en god idé om, hvad CoSpaces går ud på og hvad eleverne bliver bedt om.

Hvis du gerne vil være lidt foran eleverne:

På Skoletube findes introduktionsvideoer og ideer til undervisningen:

<https://skoletubeguide.dk/project/cospaces/>

Start gerne med at se videoen

<https://skoletubeguide.dk/cospaces-for-begyndere/>.

Længere nede på siden er CoSpaces' egne tutorials.

En god rækkefølge til en start er at se:

- [Creating with CoSpaces Edu - Beginner tutorial](#)

- [CoBlocks - The Basics for Beginners](#) (programmering i CoSpaces)

2. Bliv klar til at logge ind og starte opgaven med eleverne

I CoSpaces arbejder eleverne i såkaldte spaces, som de enten selv laver eller som er forberedte af deres lærer. I opgaven **Mein Schulhof** og **Deutsch im Freizeitjob** arbejder dine elever i spaces, der er forberedt af os.

Du skal logge ind og lave en såkaldt klasse med et sådant space i forvejen, som eleverne så logger ind på. Eleverne logger nemlig i Skoletube ind i CoSpaces med Unilogin, men de skal derefter bruge en såkaldt klassekode for at komme helt ind i CoSpaces. Den skal du som lærer lave. Derefter skal du hente spacet til opgaven, I vil lave, via et link. Så ligger det klar til eleverne, når de logger ind med klassekoden.

Se, hvordan du logger ind og henter et space i denne video: [Sådan starter du opgaven Mein Schulhof](#).

Skal du arbejde med opgaven **Deutsch im Freizeitjob**, ser du også bare denne video eller læser vejledningen- princippet er det samme.

Du kan også læse vejledningen "**Sådan starter du opgaven Mein Schulhof og Deutsch im Freizeitjob**", hvis du foretrækker det.

Link til at hente det forberedte space til

Mein Schulhof: <https://edu.cospaces.io/VPZ-MBM> Link til at hente det forberedte space til

Deutsch im Freizeitjob:

<https://edu.cospaces.io/YTH-KYZ>

OBS: Vent med at hente det space, du vil bruge, til du ser videoen og ved præcist, hvad du skal gøre med linket.

Læringsmål - Mein Schulhof

| Læringsmål efter 7. klasse, Fælles Mål, Tysk | | |
|--|---|---|
| Kompetenceområder | Færdigheds- og vidensmål | Omsatte læringsmål i forløbet |
| Mundtlig kommunikation | Eleven kan udtale ord og udtryk | Eleven optager egen udtale af ord og udtryk fra skolegården og bruger i sit eget vr-univers |
| Skriftlig kommunikation | Eleven kan skrive enkle ord og udtryk | Eleven skriver ord og udtryk fra skolegården ind i eget vr-univers |
| Læringsmål efter 7. klasse, Innovation og entreprenørskab | | |
| Kompetenceområder | Færdigheds- og vidensmål | Omsatte læringsmål i forløbet |
| Personlige ressourcer | Ansvar i forhold til egne og fælles projekter | Eleven hjælper andre elever videre, hvis de kører fast i CoSpaces |
| Læringsmål 6. klasse, Fælles Mål, Teknologiforståelse | | |
| Kompetenceområder | Færdigheds- og vidensmål | Omsatte læringsmål i forløbet |
| Digital myndiggørelse | Eleven kan kritisk reflektere over digitale artefakters betydning for egen og fælles praksis i konkrete situationer | Eleven kan reflektere over anvendeligheden af deres læringsunivers for dem selv og andre elever |
| Digital myndiggørelse | Eleven har viden om digitale artefakters potentialer og betydning i konkrete situationer | Eleven får viden om virtual reality-teknologiens potentiale i undervisning |

Læringsmål - Deutsch im Freizeitjob

| Læringsmål efter 9. klasse, Fælles Mål, Tysk | | |
|--|--|---|
| Kompetenceområder | Færdigheds- og vidensmål | Omsatte læringsmål i forløbet |
| Mundtlig kommunikation | Eleven har viden om kommunikationsstrategier bestemt af situation, afsender og modtager | Eleven optager egen udtale af ord og udtryk fra en arbejdspladssituation ind i eget vr-univers |
| Skriftlig kommunikation | Eleven kan skrive i et enkelt sprog under hensyntagen til situation, afsender og modtager | Eleven skriver ord og udtryk og små dialoger fra en arbejdspladssituation ind i eget vr-univers |
| Læringsmål efter 9. klasse, Innovation og entreprenørskab | | |
| Kompetenceområder | Færdigheds- og vidensmål | Omsatte læringsmål i forløbet |
| Personlige ressourcer | Ansvar i forhold til egne og fælles projekter | Eleven hjælper andre elever videre, hvis de kører fast i CoSpaces |
| Læringsmål 9. klasse, Fælles Mål, Teknologiforståelse | | |
| Kompetenceområder | Færdigheds- og vidensmål | Omsatte læringsmål i forløbet |
| Digital myndiggørelse | Eleven kan kritisk reflektere over digitale artefakters betydning for individ, fællesskaber og samfund | Eleven kan reflektere over anvendeligheden af deres læringsunivers for dem selv og andre elever i klassen som læringsfællesskab |
| Digital myndiggørelse | Eleven har viden om digitale artefakters potentialer og betydning i konkrete situationer | Eleven får viden om virtual reality-teknologiens potentiale i undervisning og oplæring på arbejdspladser |