



## Din forberedelse

### 1. Lær CoSpaces lidt nærmere at kende

Elevopgaverne 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](#).

Du kan også læse vejledningen **Sådan starter du opgaven Mein Schulhof**, hvis du foretrækker det.

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

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

<b>Læringsmål efter 7. klasse, Fælles Mål, Tysk</b>		
<b>Kompetenceområder</b>	<b>Færdigheds- og vidensmål</b>	<b>Omsatte læringsmål i forløbet</b>
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
<b>Læringsmål efter 7. klasse, Innovation og entreprenørskab</b>		
<b>Kompetenceområder</b>	<b>Færdigheds- og vidensmål</b>	<b>Omsatte læringsmål i forløbet</b>
Personlige ressourcer	Ansvar i forhold til egne og fælles projekter	Eleven hjælper andre elever videre, hvis de kører fast i CoSpaces
<b>Læringsmål 6. klasse, Fælles Mål, Teknologiforståelse</b>		
<b>Kompetenceområder</b>	<b>Færdigheds- og vidensmål</b>	<b>Omsatte læringsmål i forløbet</b>
Digital myndiggørelse	Eleven kan kritisk reflektere over digitale artefaktens 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 artefaktens potentialer og betydning i konkrete situationer	Eleven får viden om virtual reality-teknologiens potentiale i undervisning

## Læringsmål - Deutsch im Freizeitjob

<b>Læringsmål efter 9. klasse, Fælles Mål, Tysk</b>		
<b>Kompetenceområder</b>	<b>Færdigheds- og vidensmål</b>	<b>Omsatte læringsmål i forløbet</b>
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
<b>Læringsmål efter 9. klasse, Innovation og entreprenørskab</b>		
<b>Kompetenceområder</b>	<b>Færdigheds- og vidensmål</b>	<b>Omsatte læringsmål i forløbet</b>
Personlige ressourcer	Ansvar i forhold til egne og fælles projekter	Eleven hjælper andre elever videre, hvis de kører fast i CoSpaces
<b>Læringsmål 9. klasse, Fælles Mål, Teknologiforståelse</b>		
<b>Kompetenceområder</b>	<b>Færdigheds- og vidensmål</b>	<b>Omsatte læringsmål i forløbet</b>
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