

Woop

Woop er appen som skaber oplevelser, eventyr og læring i din nærliggende natur. Woop er det perfekte værktøj til at skabe en unik oplevelse, hvad end det er til spejdermødet, weekendturen eller sommerlejren. Det eneste du skal bruge, er din mobil!

Gren/alder:

Trop

Spejderne skal:

- Have undersøgt, forberedt, planlagt og udført mindst en Woop jagt.
- Woop jagten skal omhandle et emne og formidles på en sådan måde at folk som ikke er spejdere også ville kunne drage fuld nytte af at forsøge jagten i deres egen fritid.
- Have deltaget i mindst en Woop jagt som de ikke selv har været med til at planlægge.

Yderligere idéer I kan vælge at arbejde med:

- Hvis der er meget information kan det eventuelt fordeles over flere forskellige jagte.
- Udnyt det, at folk alligevel er i bevægelse til, at tage dem hen til stederne de skal vide mere om og på den måde trække dem igennem, så de selv er en del af historien.
- Kontakt eventuelt lokale kulturinstitutioner såsom museer eller arkiver og samarbejd med dem.
- Kontakt eventuelt lokale folkeskoler og hør om de er interesseret i at få lavet jagte de kan sende deres elever ud på eller måske vil teste.

Varighed:

Mærket kan tages over 3 – 4 møder.

Årstid:

Mærket kan tages på alle tider af året, alt efter jagten der bliver planlagt.

Forløbsforslag:

Møde 1	Møde 2	Møde 3	Møde 4
Beslutte sig for emne som jagten skal omhandle. Indsamle information og undersøge emnet.	Forberede spørgsmål, overveje formidling og målgruppe og planlægge selve jagten i Woop appen.	Få testet jagten af en af de andre patruljer eller grene, indsamle deres feedback efterfølgende.	Evaluer forløbet og især feedbacken fra dem der testede jagten. Implementer eventuelle ændringer og potentielt test igen.

Forslag til emner der kan berøres til de forskellige møder:

- Møde 1:
 - o Hvor og hvordan man skaffer information til research? Fysisk, online, andre steder? Hvilken rolle spiller kildekritik?
 - o Hvordan samler og deler man bedst sin research?
 - o Husk at emnet enten skal være noget lokalt kulturformidling eller noget naturvidenskabeligt. Tænk eventuelt i lokale helte, historiske bygninger eller andet lignende.

- Ved nød kan det færdige materiale der er på appen bruges men så forventes det at spejderne laver yderligere research inden for emnet.
- Møde 2:
 - Hvilke muligheder er der i appen og hvordan kan de bedst udnyttes?
 - Hvad er formidling og hvordan kan man bruge det i sin woop-jagt?
 - Hvordan kan man tage højde for aldersgruppe & sprogbrug? Hvordan sikrer vi at jagten også kan forstås og bruges af ikke spejdere?
- Møde 3:
 - Hvad vil vi være opmærksomme på når vi tester vores jagt?
 - Hvilke ting syntes vi eventuelt selv forbedres?
 - Hvordan ønsker vi at bruge deltageres feedback?
- Møde 4:
 - Evaluer både forløbet og jagten imellem jer selv.
 - Gennemgå feedbacken fra deltagerne og sammenlign den med jeres egen evaluering.
 - Implementer de ændringer i eventuelt er kommet frem til i jeres evaluering.

Aktiviteter der eventuelt kan indbygges i forløbet:

- Besøg dit lokale museum: <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/553>
- Besøg et spejdermuseum: <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/77>
- Besøg og genkend 2 forskellige naturtyper: <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/364>
- Hvilket træ er det nu?: <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/365>
- Levesteder hvor du bor: <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/738>
- National samhørighed: <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/541>
- Find viden om din lokale egn i de danske arkiver: <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/314>
- Fototur: <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/535>
- Byløb: Google uden Google: <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/1179>
- Turistløb: <https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/875>