



Overblik - hvad er udfordringen, hvem er modtager og hvem inddrages som faglig mentor

Udfordring *skal eleverne selv formulere udfordring? - evt. med underspørgsmål*

Verdensmål *hvilke verdensmål inddrages?*

Persona *hvem skal modtage/bruge produktet?*

Faglige mentorer *hvilke eksperter deltager og hvad er deres rolle?*

Vejleder/ressourceperson *hvem kan hjælpe os?*

Teknologi *hvordan indtænkes teknologi, hvis det er relevant?*

Produkt *skal eleverne lave et bestemt produkt eller bestemmer de selv?*

Afslutningsevent *hvordan slutter vi af med et brag, så eleverne bliver stolte af det, de har lavet? Og hvordan sikrer vi, at produkterne får liv?*



Aktiviteter - hvilke aktiviteter skal der gennemføres i de forskellige faser?

Forbered-fasen - målet er, at eleverne planlægger og forstår den proces, der ligger foran dem, og at de indkredser, udvælger og konkretiserer den udfordring, de vil designe løsninger til.

Forstå-fasen - målet er, at eleverne identificerer, hvad de tror, de ved, og hvad de gerne vil vide om deres udfordring. De visualiserer og konkretiserer den bruger, som udfordringen berører, og de indsnævrer fokus for den løsning, der skal arbejdes videre med.

Formgiv-fasen - målet er, at få (mange) ideer til, hvordan udfordringen kan løses, og derefter give disse løsninger en konkret form. Der udvikles prototyper for det endelige løsningsdesign, som testes grundigt igennem og vurderes i forhold til brugeren og omgivelserne.

Færdiggør-fasen — målet er at gøre projektet så færdigt, at det kan kommunikeres til andre. Hvis det er muligt, arbejdes der for, at løsningen kan blive til virkelighed. Designteamenes individuelle proces og løsningsdesignet præsenteres og evalueres på den afsluttende Sum Up.

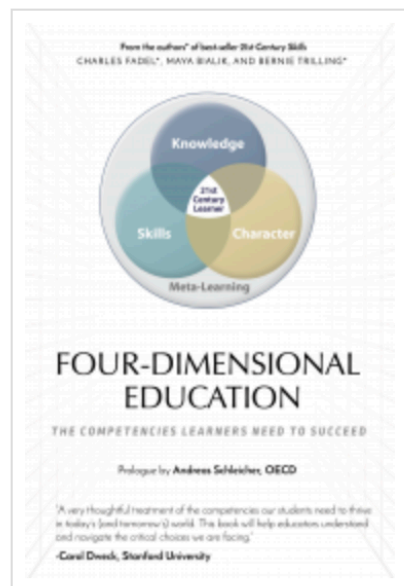
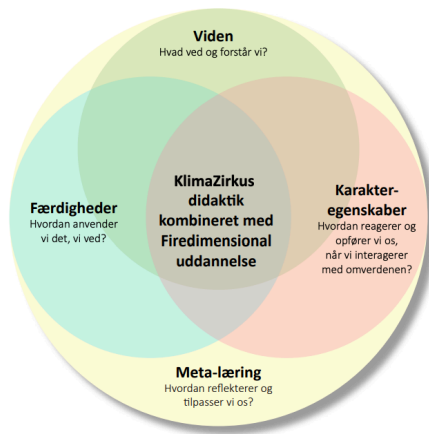
Innovationskompetencer - hvordan arbejder vi med de fem innovationskompetencer i projektet?



KlimaZirkus Building Workshop

Kreativitet Evnen til at fortolke en opgave selvstændigt, udvikle på ideer og vælge de bedste ud.	
Samarbejdskompetence Evnen til at arbejde sammen med mennesker, være rummelig og bevidst påtage sig forskellige roller i samarbejdet.	
Navigationskompetence Evnen til at se, hvilken viden der skal indsamles for at løse en opgave..	
Implementeringskompetence Evnen til at få ting til at ske og modet til at løbe en risiko.	
Formidlingskompetence Evnen til at formidle det færdige projekt på en overbevisende måde	

Hvad skal eleverne lære? – de fire dimensioner bruges til at beskrive eleverne læring.



<p>Udfordringen</p> <p>Udfordringen skal introducere en lokal problemstilling, der kan løses ved hjælp af en iterativ proces. (Den kan knytte sig til en eller flere af FN's 17 verdensmål)</p>	
<p>Viden</p> <p>Lærerteamet identificerer læringsmål, der repræsenterer de traditionelle fag, der er involveret</p>	
<p>Færdigheder</p> <p>Lærerteamet identificerer akademiske mål for, hvilke grundbegreber fra innovationsmetoden eleverne skal forstå og anvende. Et eksempel kan være begreber som persona, divergerende eller konvergerende proces</p>	
<p>Karakteregenskaber</p> <p>Lærerteamet identificerer læringsmål for, hvilke karakteregenskaber de ønsker at udfordre eleverne på. Et eksempel kan være at løse, hvordan en elev håndterer modgang</p>	
<p>Meta-læring</p> <p>Lærerteamet identificerer læringsmål for hvordan eleverne reflekterer og tilpasser sig projektets proces.</p>	

Undervisningsmaterialer - *hvor finder vi materiale og hvad skal evt. bestilles hjem?*



KlimaZirkus Building Workshop



Aftaler - *hvem gør hvad hvornår?*



KlimaZirkus Building Workshop

A large empty rectangular box with a black border, intended for notes or a diagram.