



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

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

Hvordan kan du formidle om de 17 verdensmål via elevinddragelse, kunst og uden at det virker som en løftet pegefingert?

Verdensmål *hvilke verdensmål inddrages?*

Eleverne kan selv vælge det verdensmål de ønsker

Persona *hvem skal modtage/bruge produktet?*

Indskolingselever

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

Peter Claudell, Designer og kunstneren Hundertwasser

Vejleder/ressourceperson *hvem kan hjælpe os?*

Arken og verdens bedste nyheder

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

Kodning og lasercut. (Senere blev papirtryk sat på)

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

Eleverne er med i processen

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?*

Vi skal lave en kunst udstilling, hvor modtageren er medskabere.



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.

- Lær at tegnestjernemænd og visuel formidling
- Besøge kunst museet arken og se Hundertwasser udstilling.
- Openspace øvelse til at brainstorm

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.

- Interview af indskoling elever (anvend øvelser fra FIRE interview en bruger og hvor finder vi viden)
- Persona øvelse

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.

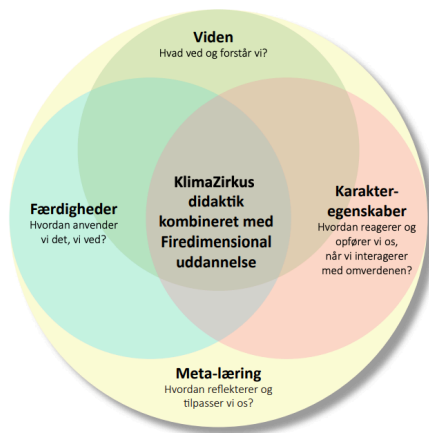
- Rapid prototyping, stjernemænd og tegneserie.
- Lær at brug en lasercutter og skær dit produkt

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.

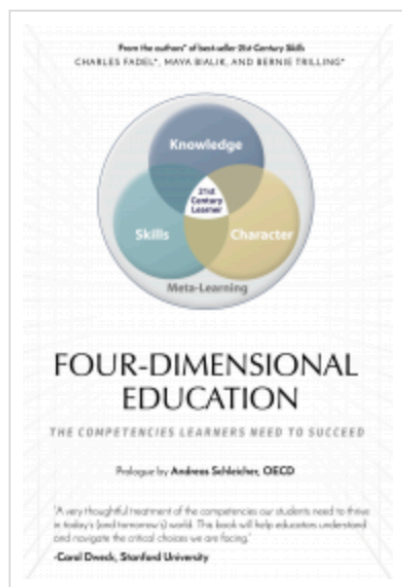
Innovationskompetencer - hvordan arbejder vi med de fem innovationskompetencer i projektet?

<p>Kreativitet Evnen til at fortolke en opgave selvstændigt, udvikle på ideer og vælge de bedste ud.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eleven skal kunne finde flere ideer og løsningsforslag til en given problemstilling. (openspace øvelse) • Eleven skal kunne foretage en bevidst udvælgelse blandt en række ideer på baggrund af udvælgelseskriterier. (rapid prototyping)
<p>Samarbejdskompetence Evnen til at arbejde sammen med mennesker, være rummelig og bevidst påtage sig forskellige roller i samarbejdet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eleven skal individuelt eller i fællesskab kunne generere ideer.
<p>Navigationskompetence Evnen til at se, hvilken viden der skal indsamles for at løse en opgave..</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eleven skal kunne håndtere viden og informationer på en funktionel måde (Persona øvelsen) • Eleven skal kunne bruge forskellige metoder til at skabe overblik over og strukturere en arbejdsproces. (open space og persona)
<p>Implementeringskompetence Evnen til at få ting til at ske og modet til at løbe en risiko.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eleven skal kunne motivere andre til at handle. (udstillingen skal inddrage den besøgende)
<p>Formidlingskompetence Evnen til at formidle det færdige projekt på en overbevisende måde</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eleven skal være bevidst om forskellige metoder og redskaber til formidling. (tage højde for personaen)

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 iterativproces. (Den kan knytte sig til en eller flere af FN's 17 verdensmål)</p>	<p>Hvordan kan du formidle om de 17 verdensmål via elev inddragelse, kunst og uden at det virker som en løftet pege finger?</p>
<p>Viden</p> <p>Lærerteamet identificerer læringsmål, der repræsenterer de traditionelle fag, der er involveret</p>	<p>Fagfagligt:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kendskab til at kode og lasercut (natur/teknologi) - Eleven kan anvende værktøjer, redskaber og maskiner forsvarligt til forarbejdning af materialer. (håndværk og design) <p>Proces:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eleven skal have kendskab til begrebet Persona (persona øvelsen) - Skal have kendskab til begreberne divergering og konvergering (openspace øvelsen)
<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>	<ul style="list-style-type: none"> • Eleven kan skitsere eller formulere enkle ideer inden for givne rammer, herunder med digitale værktøjer. (håndværk og design) • Elever skal kunne beskrive en persona og anvende den. (proces mål) • Eleven kan sammenholde egen tolkning med andres tolkning. (dansk – open space) • Eleven kan indgå i dialog i mindre grupper (dansk -interview opgaven)
<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>	<ul style="list-style-type: none"> • Eleven skal kunne motivere og engagere andre. • Eleven skal kunne motivere og engagere andre.
<p>Meta-læring</p> <p>Lærerteamet identificerer læringsmål for hvordan eleverne reflekterer og tilpasser sig projektets proces.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eleven skal kunne bidrage til at planlægge og koordinere en arbejdsproces. (via arbejdet med de fire faser)



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



KlimaZirkus Building Workshop



Aftaler - *hvem gør hvad hvornår?*



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