


## UU – længere forløb

Planlægning af tema	
Fag: UU	Klasse: 4.b
<p>Mål:  <b>Eleverne skal opleve, mærke og indse, at de har medansvar for og medindflydelse på at udarbejde en værdifuld løsning til en problemstilling på skolen. EMPOWERMENT – at de kan gøre en forskel og skabe værdi for andre</b></p>	
Hvad er eleverne optaget af?	You tubere, fange Pokemons, spille spil online, superhelte (både drenge og pige relaterede f.eks. også popstjerner og youtubere) <b>lave små filmklip og uploade på instagram</b>
Hvad undrer eleverne sig over?	Hvorfor skal jeg i seng på et bestemt tidspunkt?
Hvilke muligheder er der for et spændende samarbejde?	Erhvervsskolen ligger lige ved siden af, musikskolen
Er der en relevant, aktuel og autentisk problemstilling i klassen, på skolen eller udenfor skolen?	At have en smartphone (helst I-phone) er præstige fyldt, eleverne kender alle de tekniske færdigheder med mobiltelefoner, men ikke det potentielt farlige ved at være på nettet – eller god mobilbrug. De har nogle andre forståelser af brug af mobiltelefoner end voksne og en evne til at navigere mellem flere verdener på samme tid som voksne har sværere ved. Eleverne skal lære at bruge mobiltelefonen hensigtsmæssigt. <b>Hvornår må de bruge mobiltelefonen, og hvornår må de ikke? Mobiltelefoner skal være en naturlig del af hverdagen i skolen – både offline, optline og online. Eleverne skal inddrages i at skabe en naturlig mobilkultur på skolen</b>
	
Tema – et stærkt udsagn – en undren (overvej hvad, hvorfor, hvem er involveret)	<b>Online – offline – optline – det styrer vi for vildt!</b> (Hvad: brug af mobiltelefoner og tablets som en aktiv og passiv medspiller i læreprocessen og i pauserne. Hvorfor: fordi der er brug for tidspunkter både at være offline, optline og online Hvem (potentielle brugere): voksne (lærere og forældre) samt andre elever på skolen
Hvad skal processen føre til? (overvej evt. krav til løsningen)	<b>Eleverne skal lave små (superhelte) filmklip, der viser god brug af og fælles retningslinjer for brug af mobiltelefoner på skolen</b>

<b>Planlægning af innovation i fag</b>				
<b>Forbered-fasens handlinger som bånd i processen</b>				
Tema: Online – offline – optline – det styrer vi for vildt!				
Mål: <b>Omverdensrelation: Eleverne skal få blik for hvornår, hvorfor og for hvem brug af mobiltelefoner på skolen er et problem</b>				
<b>Spørgsmål</b>	<b>Aktivitet</b>	<b>Hvad gør du?</b>	<b>Hvad gør eleverne?</b>	<b>Handling</b>
Hvordan skal eleverne introduceres til tema?	Se youtube klip med mobiltelefoner, der viser brug af mobiler/tablets	Underviser "obstruerer" ved brug af egen mobiltelefon konstant  Spørger i slutningen af lektionen, hvad de har lagt mærke til? Hvad det gjorde ved dem?	Finder klip, der viser forskellige situationer med mobiltelefoner og brugen af den	Præjekt
Hvad skal eleverne vide noget om før de kan udforske temaet?	Hvad betyder optline-offline og online	Sørger for store ruller papir til gulvet og farver	Googler ordene på nettet og tegner en optline, offline og online superhelt på store stykker papir. De bruger hinanden som konturer	Præjekt
Hvad skal eleverne undre sig over og hvordan?	Brainstorm i grupper af 3 for at få øje på, hvad og hvornår det er problematisk i forhold til at brug af mobiltelefoner på skolen	Spørger: hvornår og hvilke problemer kender i til, i forhold til brug af mobiltelefoner på skolen?	Tre og tre taler eleverne sammen og beskriver 2 situationer, der giver problemer	Udforske
Hvordan skal eleverne organisere og få overblik over deres opdagelser?	Sedler hænges op på væggen i forhold til hvornår på skoledagen, at problemet opstår	Laver projektvæg i klassen Laver tidslinje for skoledag: før skolestart, i timen, i pausen, efter skolen	Eleverne sætter deres sedler op og fortæller om de to beskrevne situationer for de andre i klassen	Organisere
Hvordan skal eleverne sortere og udvælge den relevante viden	Eleverne får hver et tidsrum på dagen	Fordeler de fire tidsrum til eleverne	Eleverne kigger på tidsrummet og taler om, hvordan problemet påvirker	Udvælge

i forhold til temaet?			elever og lærere i tidsrummet.  De skriver en sætning (eller tegner, eller lille skuespil), som fortæller om hvad det er for et problem, hvornår og hvordan de tror, det påvirker henholdsvis elever og lærere	
Hvordan og på hvad får eleverne feedback?	Grupperne fortæller de andre i klassen om deres udfordring	Tegner et ur, et sted og et barn og en voksen på tavlen, så eleverne kan se og huske, hvad de skal lytte efter og hjælpe med at spørge ind til	Eleverne fortæller og resten lytter efter hvornår, hvad og for hvem og hjælper med at få alle dele med	Sum Up

<b>Planlægning af innovation i fag</b>				
<b>Forstå-fasens handlinger til at skabe/danne kontekstualiseret viden</b>				
Mål: Omverdensrelation: At eleverne kan sætte sig ind i andres behov				
Tegn på læring: Eleverne laver Persona af brugeren				
Spørgsmål	Aktivitet	Hvad gør du?	Hvad gør eleverne?	Handling
Hvad skal eleverne tilegne sig ny viden om og på hvilken måde?	Eleverne skal finde ud af, hvordan problemet påvirker lærere og elever ved at spørge dem direkte			Researche
Hvad er mulige brugere, og hvordan skal eleverne få nye perspektiver ved deres hjælp?	Eleverne skal stille spørgsmål til lærere og elever	Viser dem eksempler på spørgsmål hvorfor ..... hvordan kan det være? En slags spørgeguide, der skal inspirere og hjælpe på vej	Skriver 2 spørgsmål til elever og lærere, der skal handle om, at de finder ud af hvordan de to brugergrupper oplever det problematiske ved mobiltelefoner i tidsrummet på skoledagen	Researche
Hvordan skal eleverne	Eleverne laver to Personaer	Beslutter kategorier i Persona	Eleverne udarbejder en Persona for en lærer og en elev	Analysere

analysere den nye viden?				
Efter hvilke kriterier skal eleverne beskrive hvilken opgave, som de vil løse?	Eleverne skal finde ud af hvilke sammenfald, der er mellem elever og læreres opfattelse af problemet, og hvad deres film skal adressere		Eleverne laver figurer af deres personaer og laver et persona-rollespil (leger), som fortæller om udfordringen, og hvad der kan hjælpe til en bedre mobilbrug	Beskrive
Hvordan og på hvad får eleverne feedback?	Eleverne viser personaer og fortæller om, hvad de har fået øje på at behov i dem rollespillet og hvad der give dem en bedre mobilbrug	Har fokus på at eleverne tager udgangspunkt i brugernes behov, når de fortæller og kommer med ideer til bedre mobilbrug på skolen	Personarollespillet opføres for de andre i klassen: de andre kigger efter og supplerer med ideer til, hvad der kan styrke ideen om en bedre mobilbrug ud fra personaerne	Sum Up

<b>Planlægning af innovation i fag</b>				
<b>Formgiv-fasens handlinger til at gøre løsningen/besvarelsen anvendelsesorienteret</b>				
Mål: Personlig indstilling: Eleverne skal øve at give og modtage feedback				
Tegn på læring: Eleverne kan tage imod feedback. Eleverne kan give anerkendende feedback				
Spørgsmål	Aktivitet	Hvad gør du?	Hvad gør eleverne?	Handling
Hvad skal eleverne prøve af og eksperimenter med?	Eleverne skal afprøve hvordan forskellige historier og tekniske virkemidler giver forskellige budskaber	Viser eksempler på kampagnofilm  Har skabelon med til storyboard	Laver en tegneserie (storyboard), der fortæller om, hvad der skal ske i filmen	Udvikle
Efter hvilke kriterier skal eleverne skabe løsningen?	Filmen skal uploades på skolens intranet. Den må max vare 1 min	Giver eleverne benspændet, at filmen skal være med et offline, optline eller online superhelt, der viser ideen til bedre mobilbrug på skolen	Eleverne vælger hvilken superhelt, der passer til deres ide om bedre mobilbrug ud fra de store tegninger	Forme
Hvordan tester eleverne deres løsning?	Filmene vises for klassen, der øver at give anerkendende feedback	Fortæller om spilleregler for feedback og kommer med eksempler – tegner	Grupperne præsenterer, hvad budskabet er i deres film og viser filmen Klassen kigger efter,	Teste

		evt. piktogrammer på tavlen til inspiration for eleverne	hvordan filmen fungerer og giver anerkende feedback	
Hvordan og på hvad får eleverne feedback?	De andre øver "ja og...."	do	do	Sum Up

<b>Planlægning af innovation i fag</b>				
<b>Færdiggør-fasens handlinger til at formidle læring</b>				
Mål: Personlig indstilling: eleverne tør fejle				
Tegn på læring: Eleverne præsenterer og viser deres film foran hele skolen til morgensamling				
<b>Spørgsmål</b>	<b>Aktivitet</b>	<b>Hvad gør du?</b>	<b>Hvad gør eleverne?</b>	<b>Handling</b>
Hvordan skal eleverne få overblik deres læring?	Eleverne skal finde deres materiale frem og hænge op	Fortæller eleverne, hvad de skal finde frem fra deres proces	Eleverne hænger deres personaer, storyboard op og finder filmen frem	Opsamle
Hvordan skal eleverne formidle, hvad de har lært?	Eleverne øver fremlægning til morgensamling	Rammesætter at elevernes fremlægning på morgenmødet skal være: Hvilket problem har de fået øje på i hvilket tidsrum på skoledagen? Hvorfor er det et problem for elever og for lærere? Hvad er deres bud på god mobilbrug?	Eleverne finder ud af, hvad de vil fortælle	Kommunikere
Hvordan skal eleverne formidle, hvad de har lært?	Der afholdes en mini film festival til morgensamling for hele skolen, hvor film vises			Producere
Hvordan og på hvad får eleverne feedback?	Film gives videre til elevrådet, der beslutter hvordan de skal bruges på skolen i dagligdagen			Sum Up

## UU – kortere forløb (2 timer)

Tema: Online – offline – optline – det styrer vi for vildt!

Hvad skal det føre til: Fotos der viser god mobilbrug

Planlægning af innovation i fag				
Forbered-fasens handlinger som bandede i processen				
Tema: Online – offline – optline – det styrer vi for vildt!				
<b>Mål / Hvad skal eleverne tilegne sig ny viden om og på hvilken måde?</b> Omverdensrelation: Eleverne skal undersøge, hvad mobiltelefoner bruges til og i hvilke situationer, der opstår problemer				
<b>Tegn på læring:</b> Eleverne kan deltage i plenumdrøftelse og beskrive i hvilke situationer, der opstår problemer				
Spørgsmål	Aktivitet	Hvad gør du?	Hvad gør eleverne?	Handling
Hvordan skal eleverne gøres nysgerrige?	Fælles snak i klassen (undren gennem egen for-forståelse)	Hvad betyder offline – online – optline?	Diskuterer spørgsmålet med udgangspunkt i deres egne oplevelser (for-forståelse)	Præjekt
Hvad skal eleverne undersøge og hvordan?	Fælles snak i klassen (undersøger gennem drøftelse)	Spørger: Hvad bruger i mobiltelefoner til? I hvilke situationer og hvornår i løbet af skoledagen giver det problemer at bruge mobiltelefoner (at være online – offline og optline?) Dårlig mobilbrug	Do	Udforske <b>Åbne</b>
Hvordan skal eleverne få overblik over deres undersøgelse?	Udfylde tidslinje (før timer, i timer, i frikvarterer, i klubben) for skoledagen med problemer	Skriver stikord på tavlen i forhold til tidslinje for skoledag	Eleverne navigerer underviseren, der skriver på tavlen	Organisere
Hvordan skal eleverne vælge en udfordring, de vil arbejde med?	Klassen vælger en fælles udfordring efter hvor der står flest problemer – hvor det derfor virker sværest	Sætter ring udenom valget	Eleverne vælger som klasse den vigtigste problemstilling for dem	Udvælge <b>Lukke</b>

Hvordan og på hvad får eleverne feedback?				Sum Up
---	--	--	--	--------

<b>Planlægning af innovation i fag</b>				
<b>Forstå-fasens handlinger til at skabe/danne kontekstualiseret viden</b>				
<b>Mål / Hvad skal eleverne tilegne sig ny viden om og på hvilken måde?</b> Omverdensrelation: Eleverne skal undersøge hvordan andre elever og voksne på skolen er påvirket af problemet				
Tegn på læring: Eleverne laver Persona af en lærer og en elev				
<b>Spørgsmål</b>	<b>Aktivitet</b>	<b>Hvad gør du?</b>	<b>Hvad gør eleverne?</b>	<b>Handling</b>
Hvordan skal eleverne gøres nysgerrige?	Fælles udformning af tre spørgsmål	Spørger: Hvad tror i andre elever vil sige om hvad dårlig mobilbrug er på de tidspunkter? Hvad tror i egentlig de voksne siger? Hvad kan vi spørge dem om?	Drøfter spørgsmål i grupper af 3 og formulerer i fællesskab i klassen 3 spørgsmål, der kan stilles	Præ-jekt
Hvad skal eleverne undersøge og hvordan?	Undersøge, hvordan andre er berørt af dårlig mobilbrug hvorfor og hvordan? (Undersøger gennem brugerundersøgelse – spørgsmål, svar og persona)	Lavet aftale med to kollegaer på forhånd	Spørgeundersøgelse i frikvarter. Halvdelen af klassen taler med elever og den anden halvdel med voksne	Researche <b>Åbne</b>
Hvordan skal eleverne analysere den nye viden?		Tegnet to personaer (elev og voksen) på tavlen med relevante kategorier (hvad, hvornår, hvorfor)	Eleverne skriver deres svar de steder, som de hører til	Analysere
Hvordan vælger eleverne, hvilken opgave, som de vil løse?	Fælles drøftelse af personaer	Spørger: Hvad er det, som er det største problem i forhold til mobilbrug for eleverne / lærerne? (årsag) Hvorfor? (konsekvens) Hvad skal vi løse? (ønsket effekt)	Drøfter spørgsmål i grupper af 3 og formulerer i fællesskab i klassen to opgaver, der skal løses	Beskrive <b>Lukke</b>

Hvordan og på hvad får eleverne feedback?				Sum Up
---	--	--	--	--------

<b>Planlægning af innovation i fag</b>				
<b>Formgiv-fasens handlinger til at gøre løsningen/besvarelsen anvendelsesorienteret</b>				
<b>Mål / Hvad skal eleverne tilegne sig ny viden om og på hvilken måde?</b> Kreativitet: eleverne skal øve at se muligheder og anvende viden. Personlig indstilling: eleverne tør fejle foran andre				
Tegn på læring: Eleverne kan få ideer og omsætte dem til et foto, der viser løsningen. Eleverne tør fortælle om deres fotos foran andre.				
<b>Spørgsmål</b>	<b>Aktivitet</b>	<b>Hvad gør du?</b>	<b>Hvad gør eleverne?</b>	<b>Handling</b>
Hvordan skal eleverne gøres nysgerrige?	Fælles drøftelse, hvor eleverne oplever, at de umiddelbart kan få ideer til god mobilbrug	Spørger: Hvad tror i, god mobilbrug er for eleverne/ voksne?	Drøfter spørgsmål i grupper af 3 og formulerer i fællesskab i klassen løsninger	Præjekt
Hvad skal eleverne undersøge og hvordan?	Undersøger hvordan foto kan vise god mobilbrug (undersøger gennem fotos)	Giver dem et benspænd, at ideen skal omsættes til et foto, der viser noget om god mobilbrug i forhold til de valgte situationer	I grupper af 3 tager eleverne fotos med deres mobiltelefoner af god mobilbrug	Udvikle <b>Åbne</b>
Efter hvilke kriterier skal eleverne skabe løsningen?				Forme
Hvordan tester eleverne deres løsning? ( <b>FALDER SAMMEN MED FÆRDIGGØRFASEN</b> )	Fælles drøftelse af, hvad fotos viser	Hjælper med at printe og guide til anerkendende drøftelse af hinandens fotos	Grupperne vælger hver to fotos og hænger dem op  De fremlægger deres udfordring, målgruppe (elever eller voksne), hvad deres foto viser om god mobilbrug og hvorfor)	Teste <b>Lukke</b>
Hvordan og på hvad får eleverne feedback?				Sum Up