

BOOST
INNOVATIV
SKOLE
I HELSINGØR

Introdag

BOOST- Innovativ skole i Helsingør

Grundkursus dag **1**

Læringsmål

- At deltagerne får præsenteret sig selv og egne forventninger til kurset
- At deltagerne får viden om visionen for BOOST
- At deltagerne får viden om grundkursets opbygning og forventninger til deltagelse
- At deltagerne tilegner sig viden om og får erfaring med Design to Improve Life kompasset som metode

Dagens program

- 9.00** Godmorgen og velkommen
Introduktion til grundkurset og kompasset
- 10.20** **Pause**
Afprøvning af kompasset
- 12.00** **Frokost**
Afprøvning af kompasset (fortsat)
- 13.50** **Pause**
Afprøvning af kompasset (fortsat)
- 15.30** Tak for i dag – vi ses i morgen 😊

Samtale

- Hils på hinanden
- Hvad hedder du?
- Hvor kommer du fra?
- Hvad har du af forventninger til kurset?

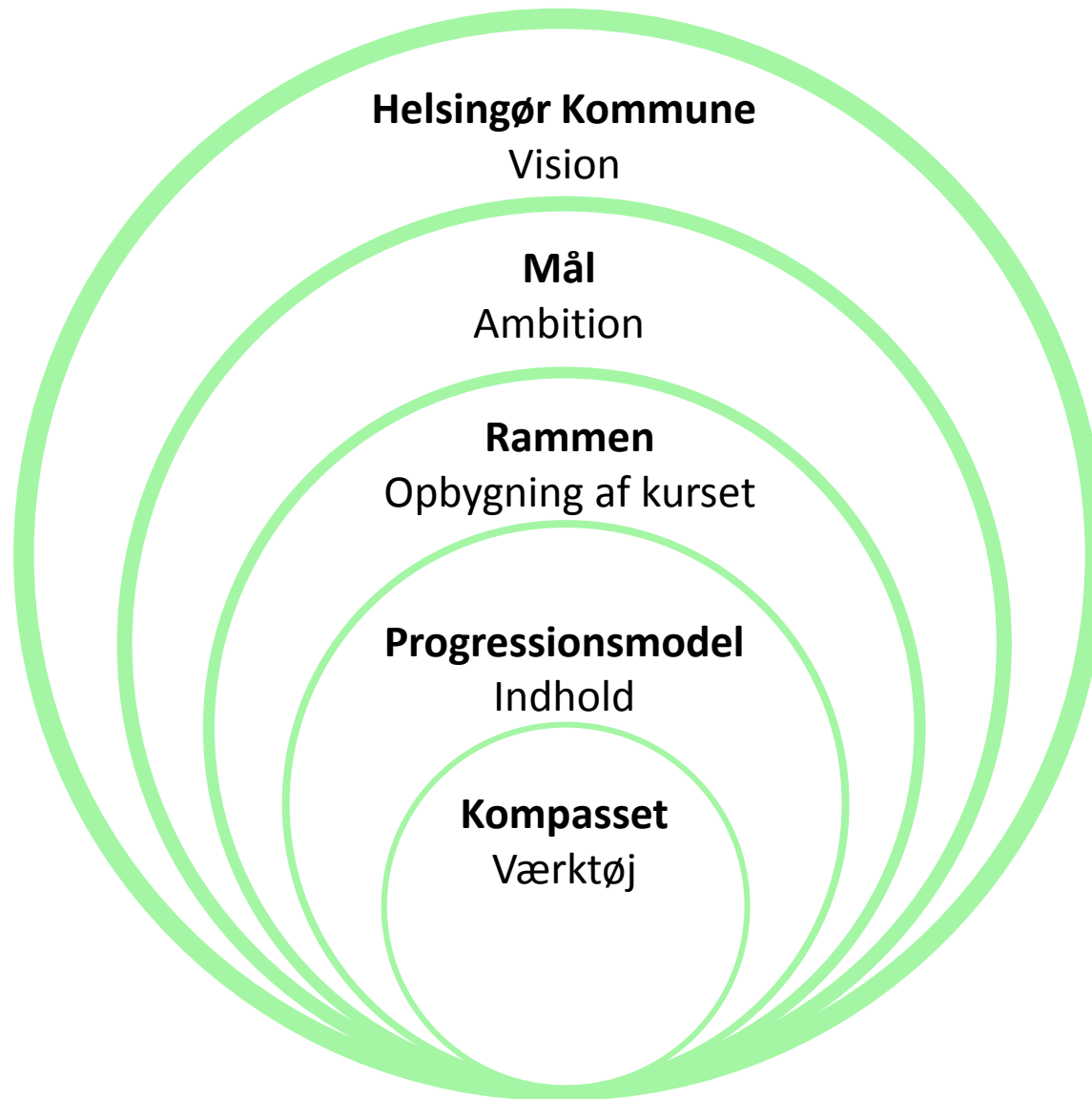


Hvad har I talt om?



Introduktion

- Til grundkurset og kompasset



Hvorfor innovation i skolen?

- Målet er at motivere eleverne til at indgå i samfundet som aktive medborgere, iværksættere og innovative medarbejdere.
- Samtidig skal eleverne gives forudsætninger for at håndtere de udfordringer og udnytte de muligheder, der er forbundet med at være individ i en foranderlig og kompleks verden.

Målene i Helsingør Kommune

- Eleverne i Helsingør Kommune skal blive så dygtige, de kan, og de skal trives i en skoledag, som er varieret og motiverende.
- Helsingør Kommune vil give eleverne faglige og innovative kompetencer, der rækker langt ind i det 21. århundrede, så de er rustet til fremtidens jobs, teknologier samt lokale og globale udfordringer. Også det pædagogiske personales faglige, didaktiske og pædagogiske kompetencer og arbejdsglæde skal løftes.

Samtale

- Hvilke tanker gør I jer om krav til elever i fremtiden?



Hvad har I talt om?



Rammen

To kursusforløb

- **Grundkursus** 2015-2016
- **Udvidede kursus** 2016-2017

Tre Udfordringer og Battles

- **Forår 2016** (mennesker på flugt – fra flygtning til medborger)
- **Forår 2017** (livsstilsrelaterede sygdomme – sunde borgere)
- **Efterår 2017** (Helsingør Kommune – verdens bedste børne- og ungekommune)

Kompetencemål for grundkurset

- Kompetencer til at planlægge og gennemføre *målstyrede* innovative undervisningsforløb, der bygger på en høj grad af elevinddragelse
- Kompetencer til at påtage sig en ledende og faciliterende rolle, som sikrer strukturerede rammer for elevernes tilegnelse af innovationskompetencer
- Kompetencer til at etablere innovative læringsmiljøer og undervise innovativt efter kompasset
 - Deltagerne tilegner sig viden om kompasset og 'de 4 faser' som metode
 - Deltagerne kan anvende et udvalg af handlinger, teknikker og redskaber fra Design to Improve Life kompasset i praksis

Kursusdage

Modul 1

1

2

Modul 2

3

4

Modul 3

5

Mål

Elevernes faglige kompetencer løftes

Elevernes innovationskompetencer løftes

Elevernes trivsel og motivation løftes

Kursusdage

Innovation i undervisningen

Mål

Modul 1

1

2

Afprøve
teknik eller
miniforløb

Modul 2

3

4

Afprøve
miniforløb eller
helt forløb

Modul 3

5

Egne forløb i
undervisning

Udfordring og Battle

- Elevernes faglige kompetencer løftes
- Elevernes innovationskompetencer løftes
- Elevernes trivsel og motivation løftes

Fælles udfordring og Battle for alle elever samtidig

1. gang
Forår 2016

Udfordring 1:
Jan 2016
(Uge 3)

Battle 1:
3. mar 2016

2. gang
Forår 2017

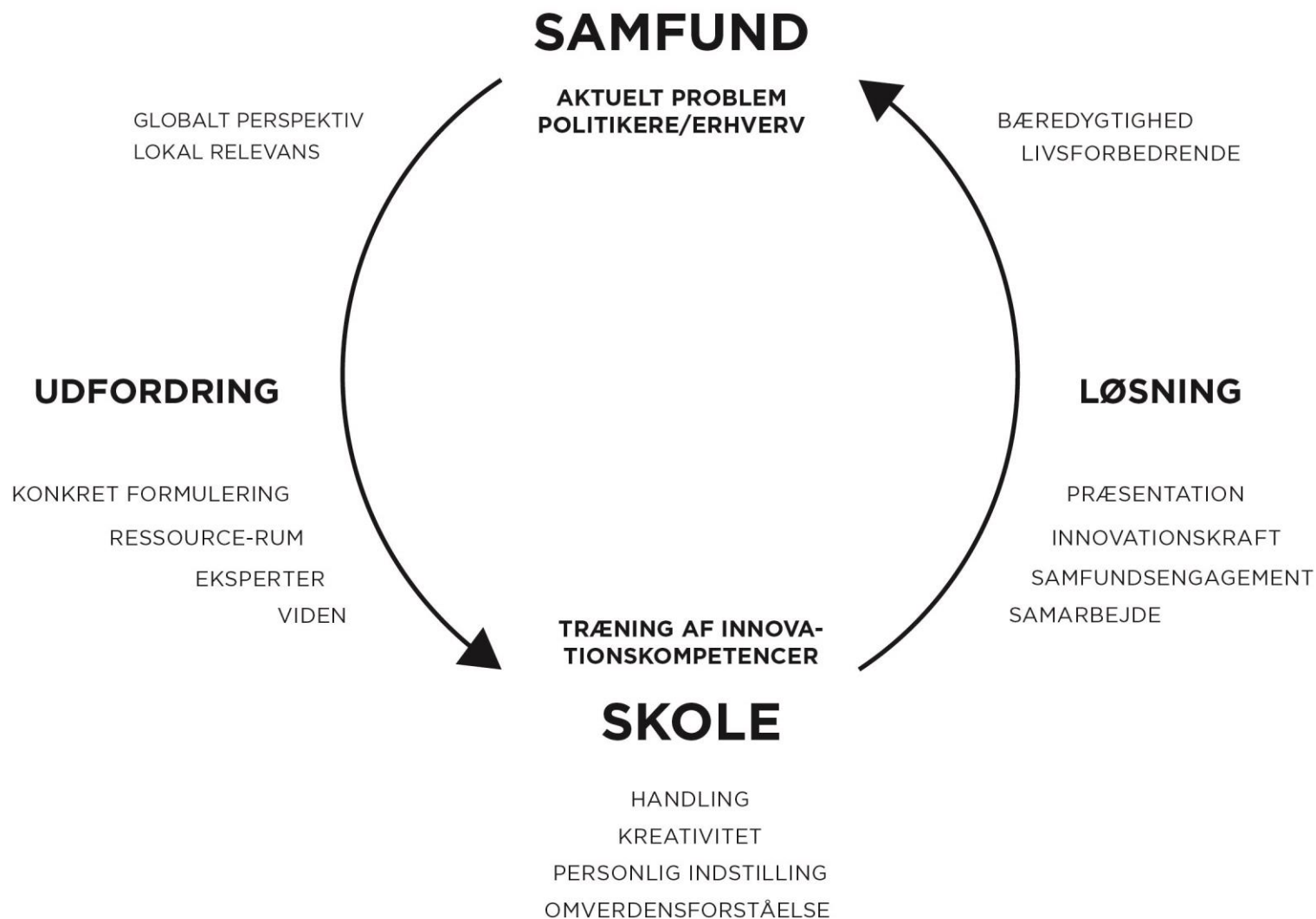
Udfordring 2:
Jan 2017
(uge 4)

Battle 2:
9. mar 2017

3. gang
Efterår 2017

Udfordring 3:
Sidste kvartal
I 2017

Battle 3:
2017



Samtale

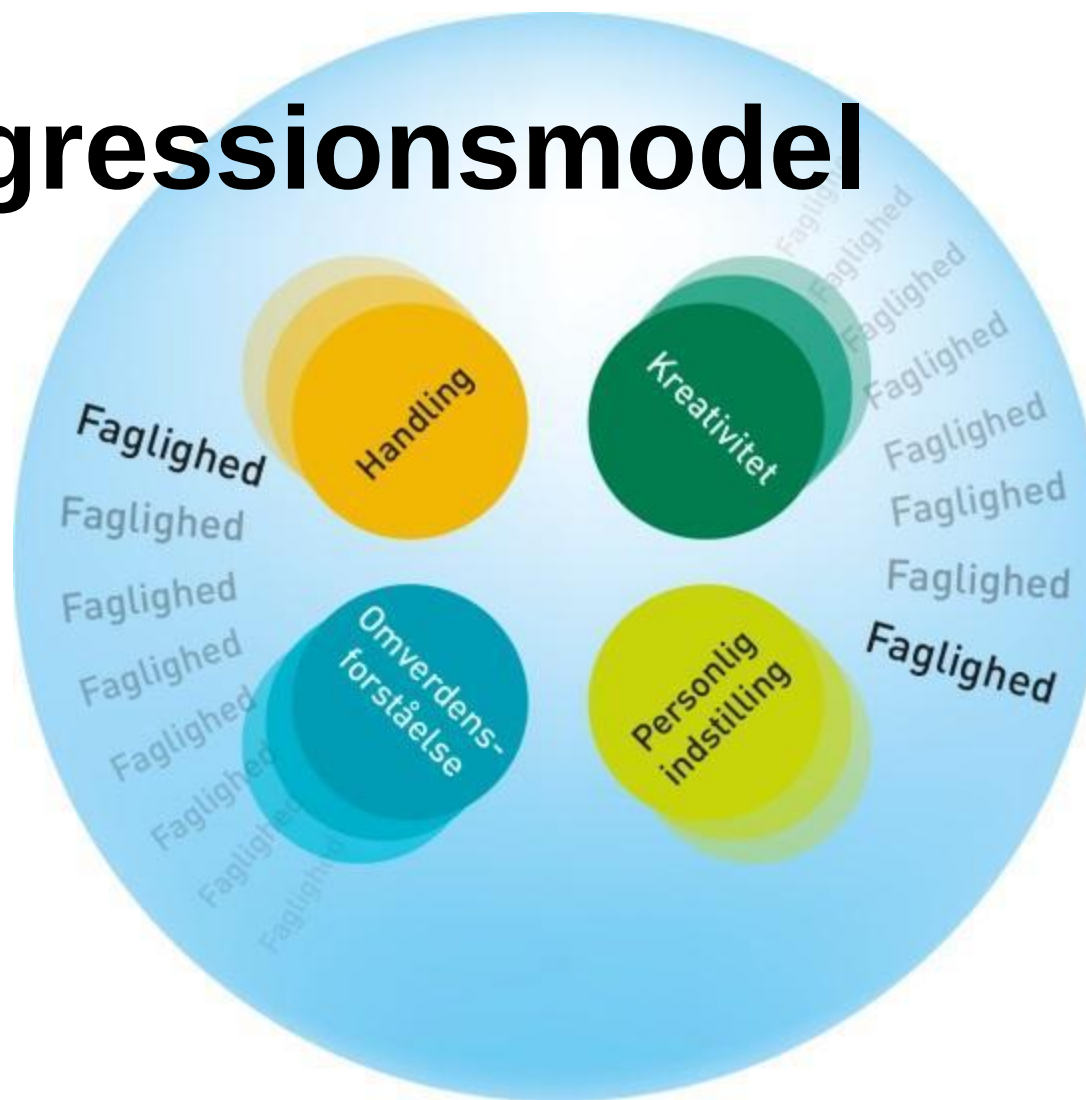
- Hvad forstår I ved innovationskompetencer?



Hvad har I talt om?



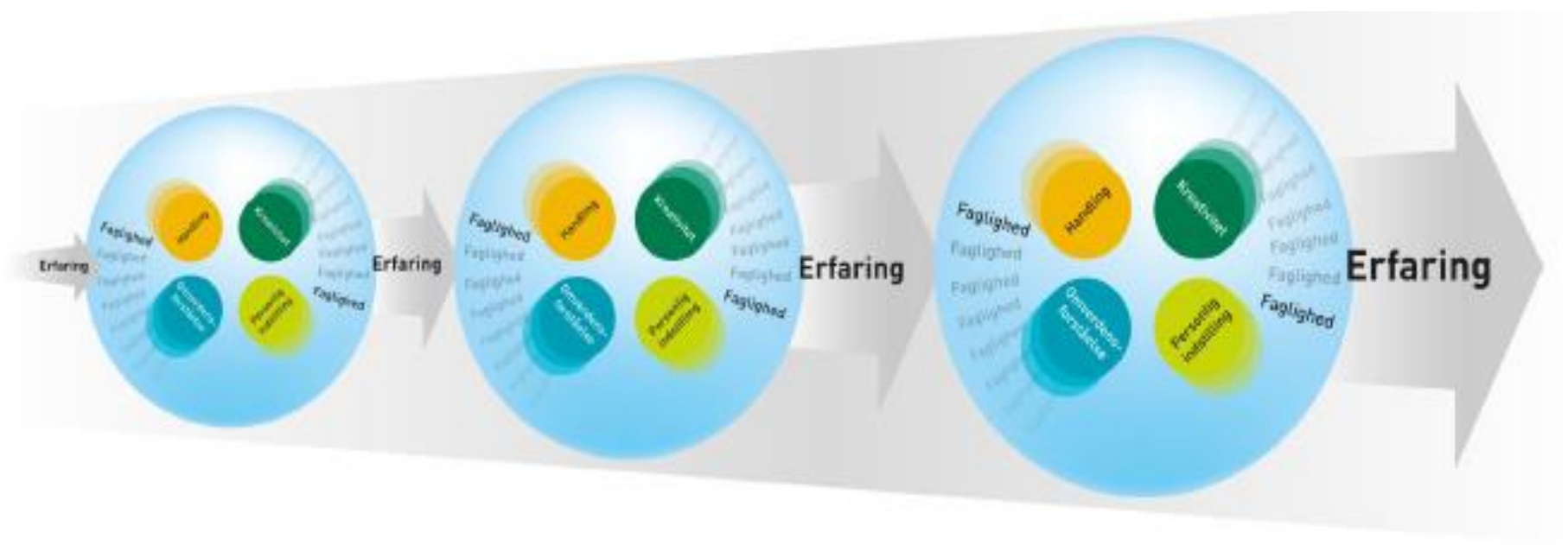
Progressionsmodel



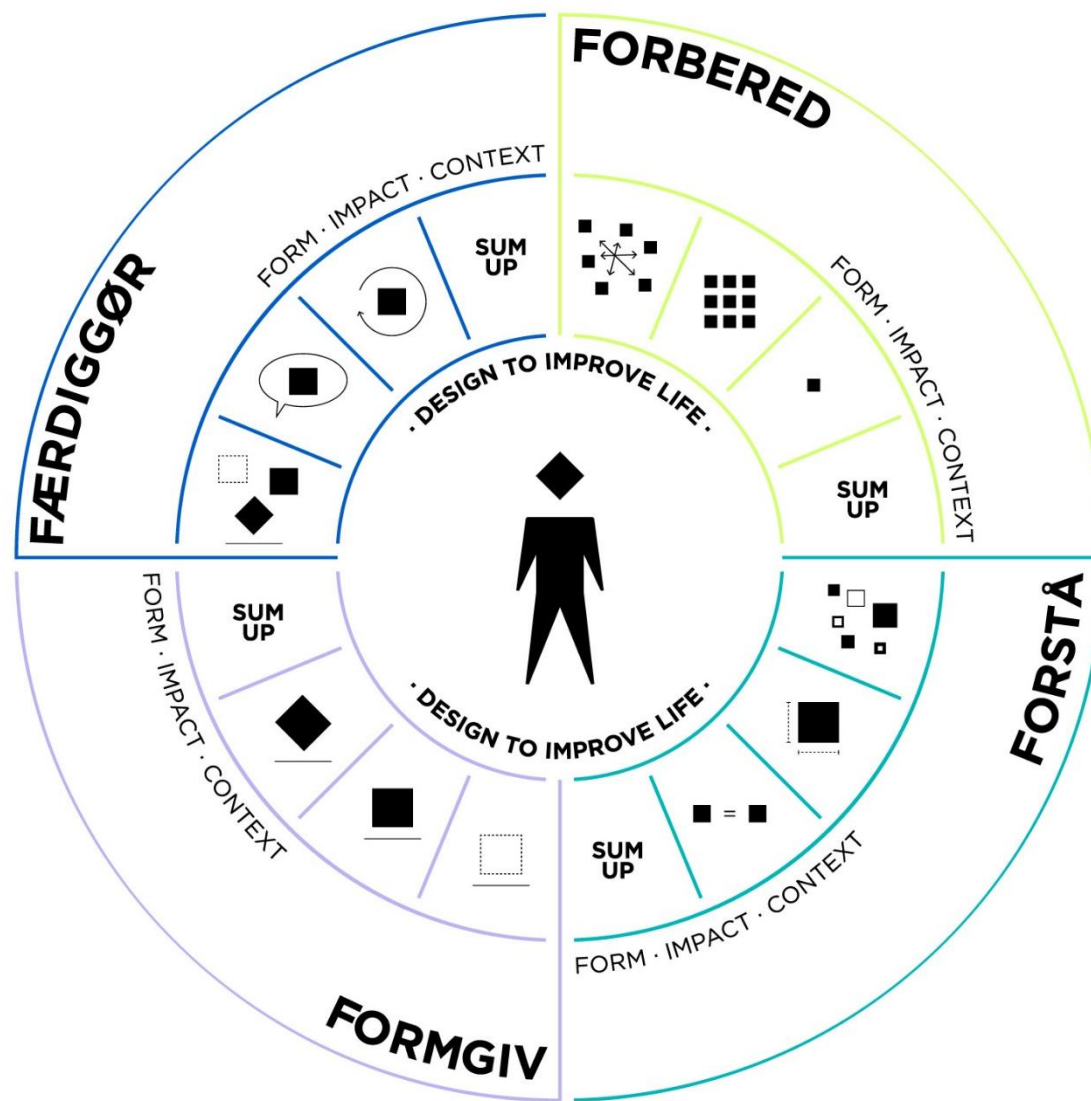
Kilde: <http://www.emu.dk/modul/innovation-og-entreprenørskab-vejledning>

Progression

I den enkelte elevs udvikling og dannelse



Kilde: Progressionsmodel: Nybye & Rasmussen 2014



Samtale

- Hvad hæftede I jer særligt ved i fortællingen om kompasset?

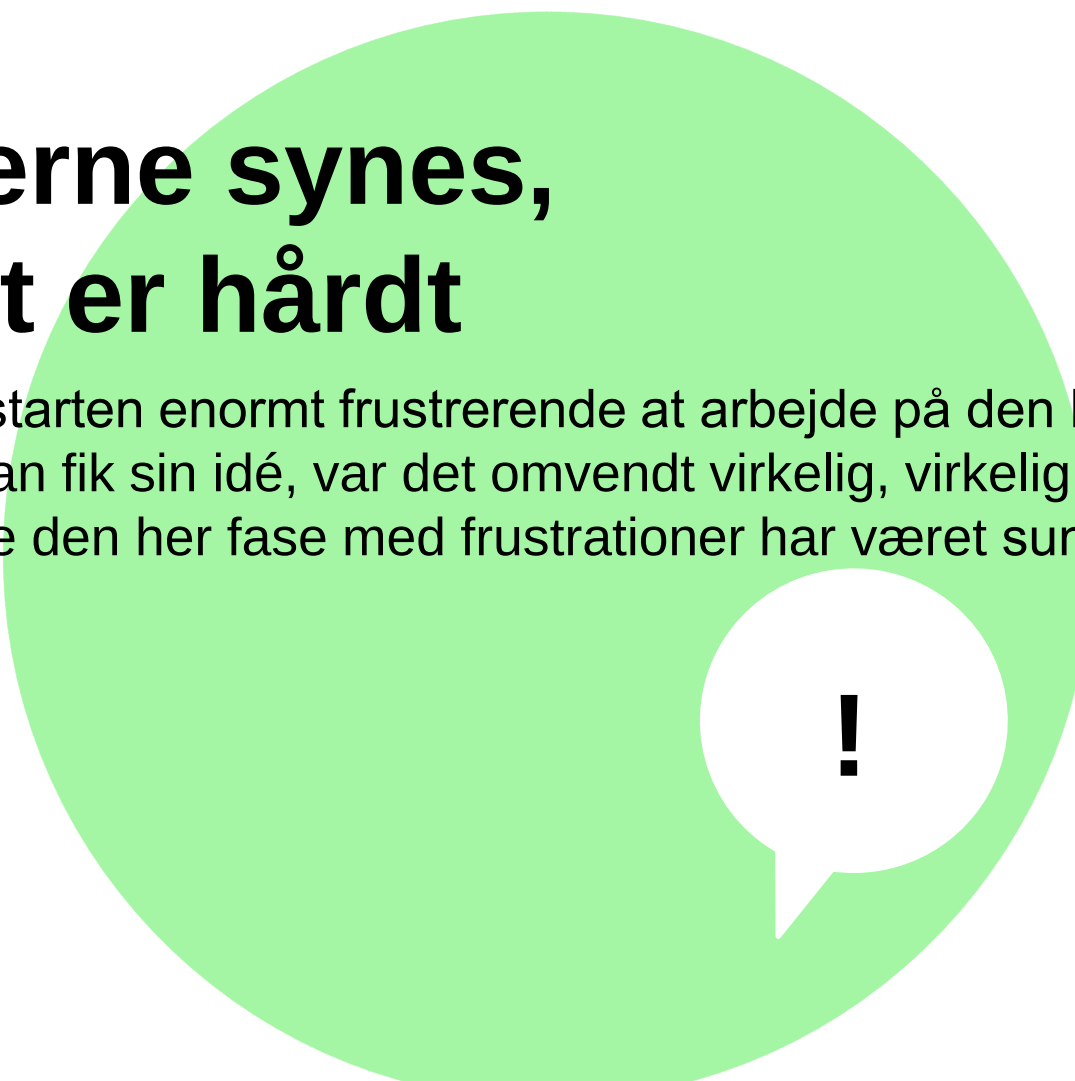


Hvad har I talt om?



Eleverne synes, at det er hårdt

”Det var i starten enormt frustrerende at arbejde på den her måde. Men da man fik sin idé, var det omvendt virkelig, virkelig fedt. Jeg tror, at hele den her fase med frustrationer har været sund.”

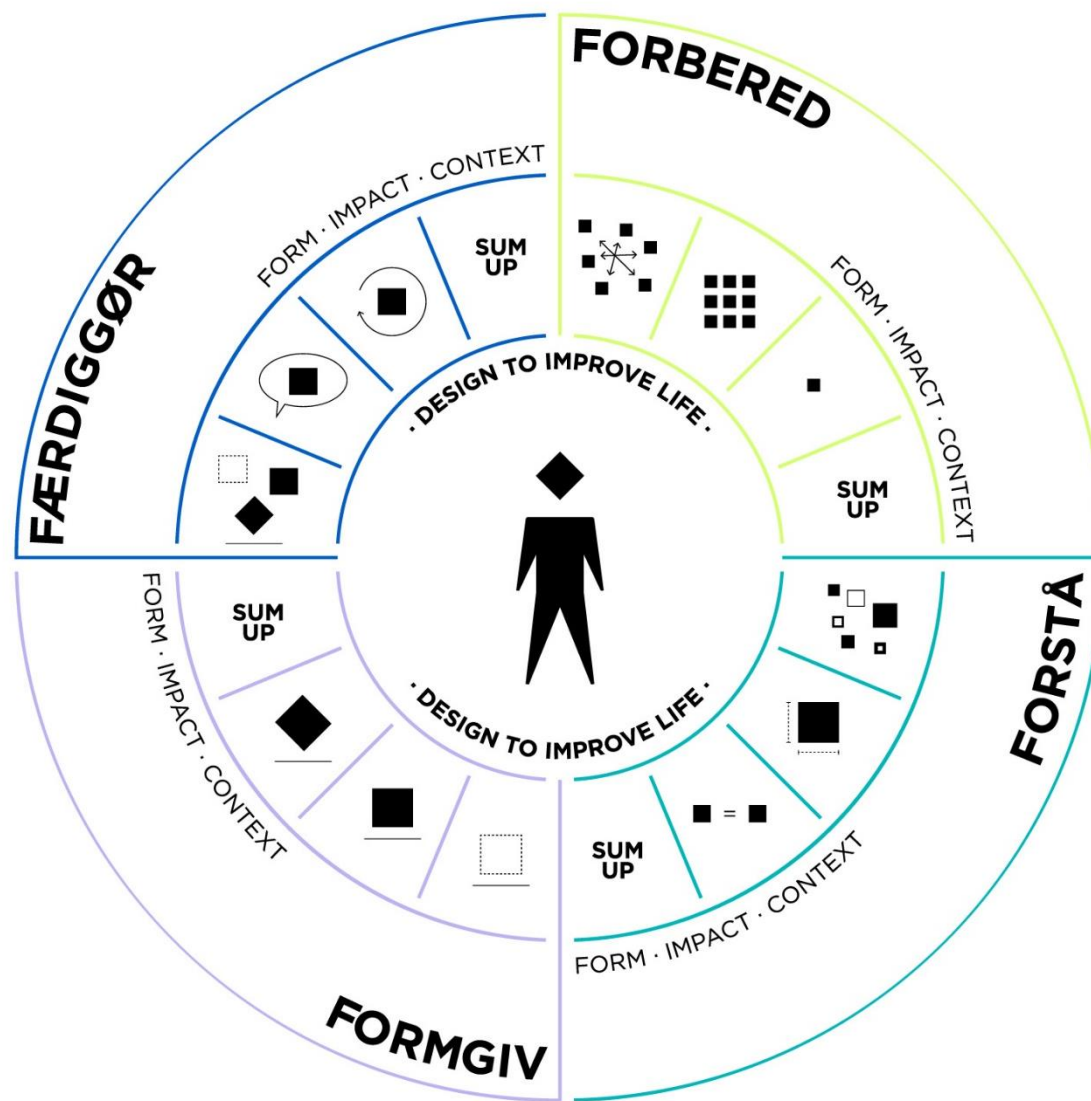


!

Elev i 2.g på Aarhus katedralskole



Afprøvning af kompasset



Mål

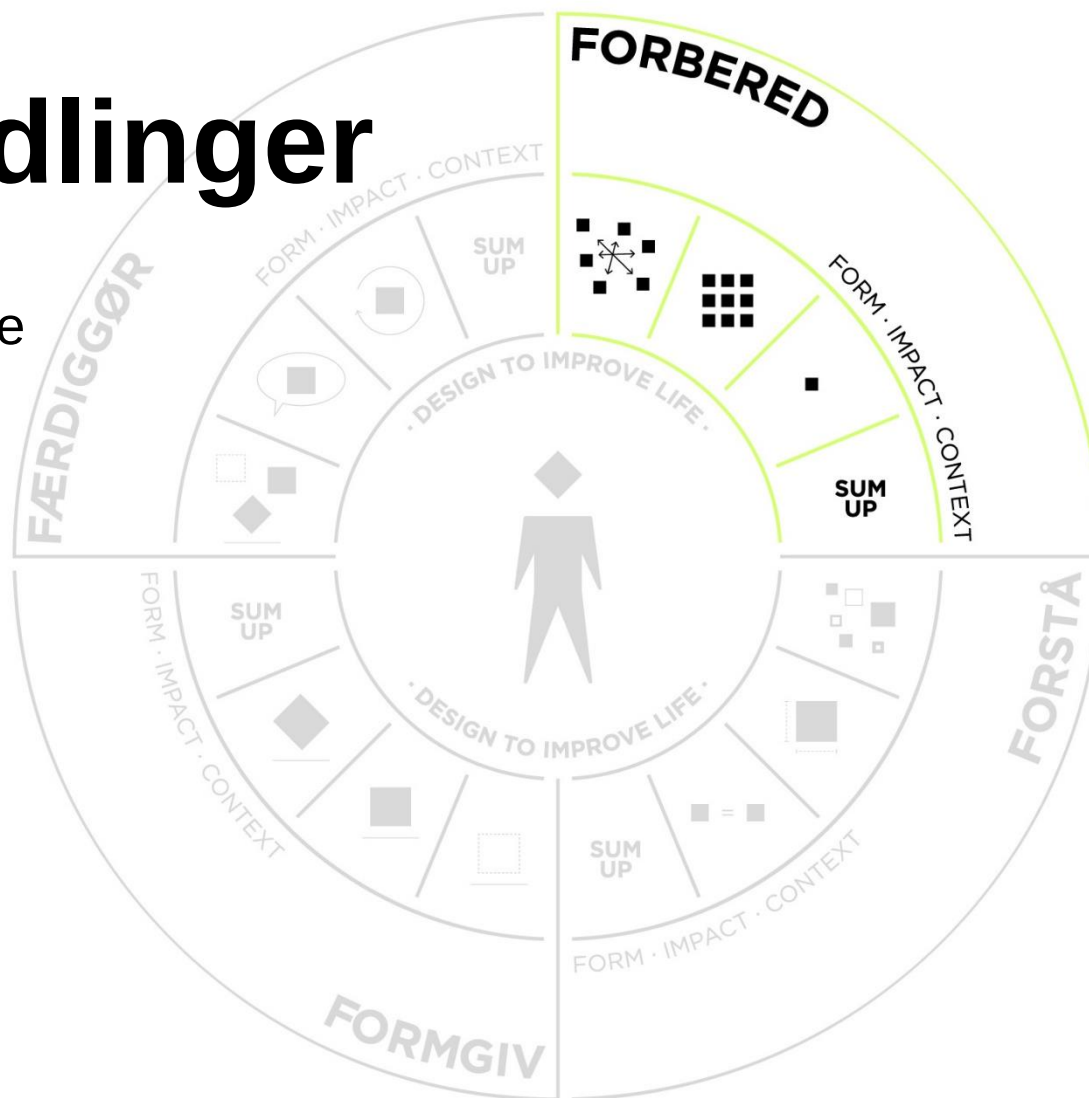
- At I får erfaringer med at arbejde efter kompasset
- At I får viden om sammenhænge, progression og flow i processen
- At I bliver nysgerrige på, hvordan kompasset kan træne innovationskompetencer

Overordnet tema

- Global udfordring – **”livsstilrelaterede sygdomme”**
- Lokal udfordring – **”sunde borgere”**

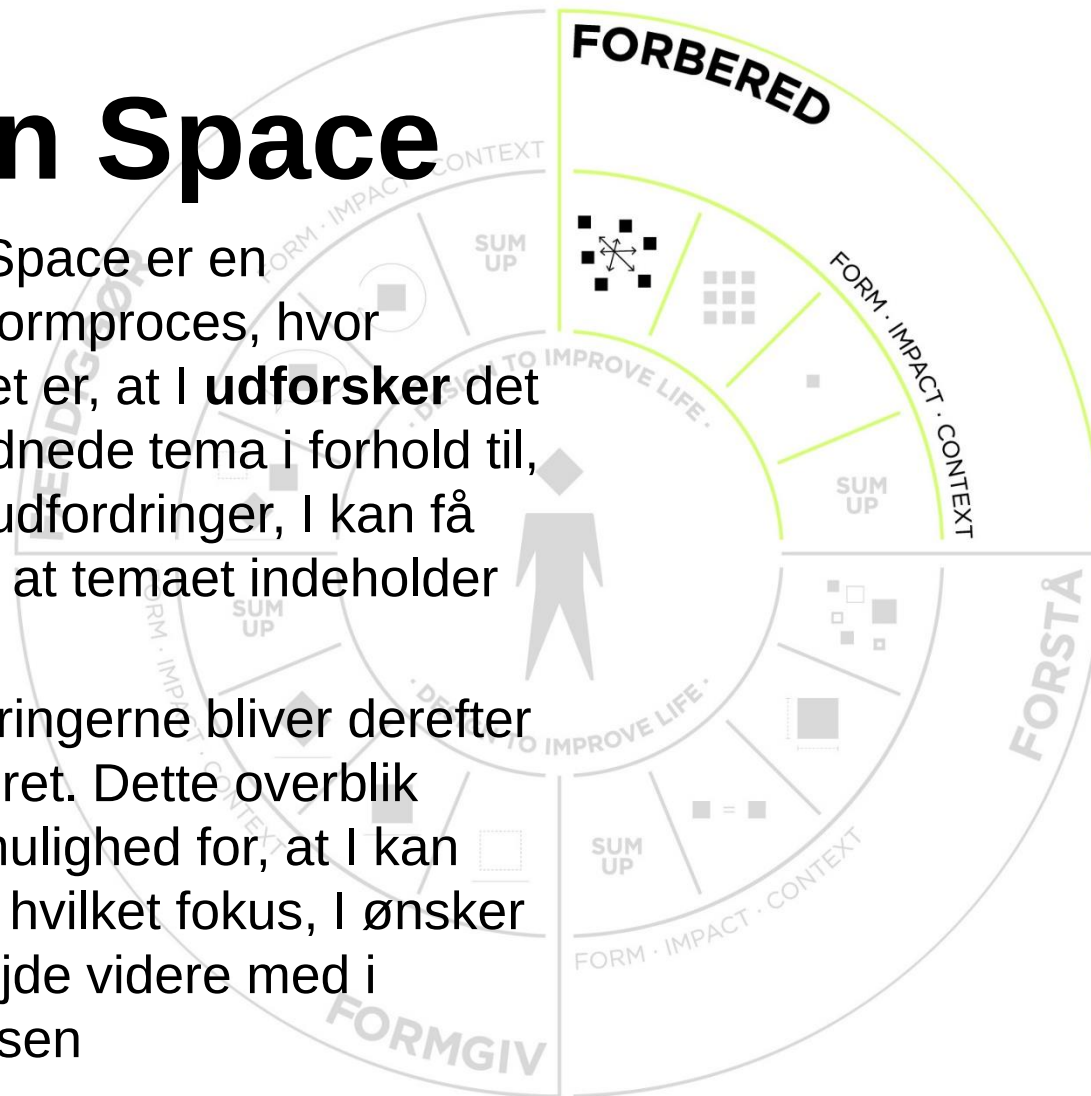
Handlinger

Udforske
Organisere
Udvælge
Sum up



Open Space

- Open Space er en brainstormproces, hvor formålet er, at I **udforsker** det overordnede tema i forhold til, hvilke udfordringer, I kan få øje på, at temaet indeholder
- Udfordringerne bliver derefter grupperet. Dette overblik giver mulighed for, at I kan vælge, hvilket fokus, I ønsker at arbejde videre med i processen





Open Space

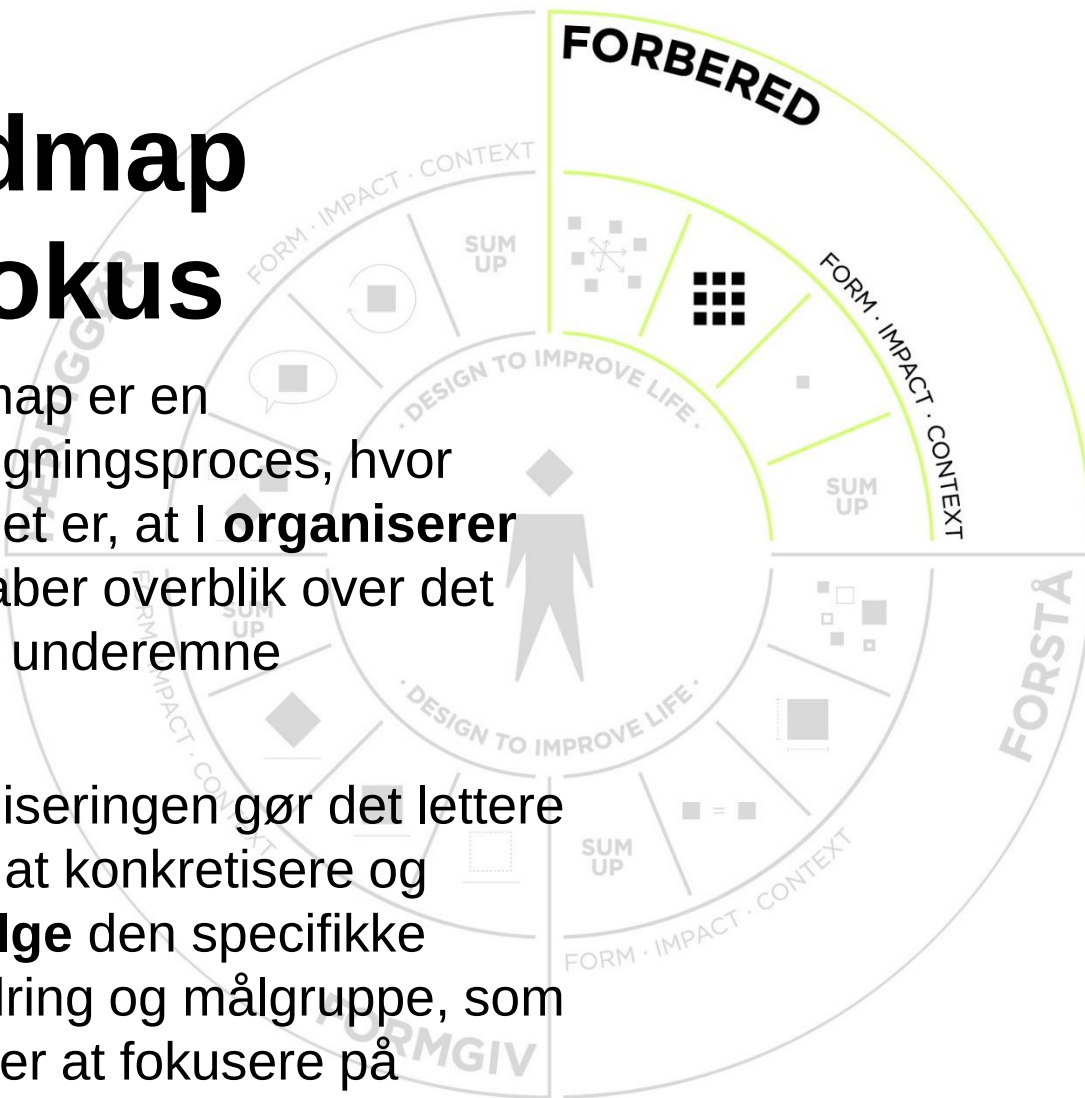
- Skriv hver især to udfordringer formuleret som en kort sætning - 1 udfordring/papir, som I får øje på i temaet **sunde borgere?**
- Læg jeres papir i midten af cirklen, så alle kan læse dem
- Strukturér og grupper i fællesskab udfordringerne i underemner på gulvet. Læg de papirer sammen, som har noget med hinanden at gøre
- Giv underemnerne (grupperne) en overskrift, der repræsenterer indholdet

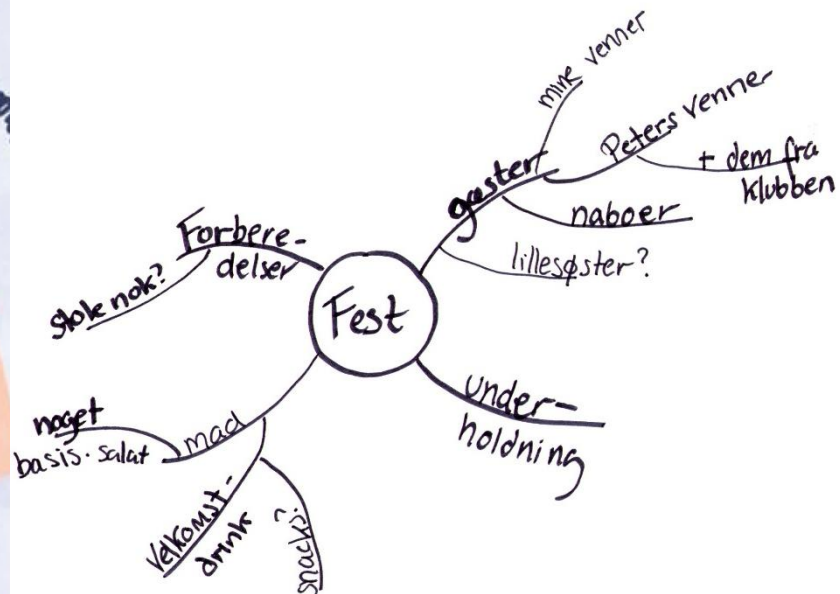
Dannelse af designteam

- Stil jer ved det underemne (gruppe af udfordringer), som I har lyst til at arbejde videre med i processen
- Der skal være ca. 4 personer i hvert team
- Tag det valgte underemne (alle papirer) med hen til et bord

Mindmap og fokus

- Mindmap er en kortlægningsproces, hvor formålet er, at I **organiserer** og skaber overblik over det valgte underemne
- Organiseringen gør det lettere for jer at konkretisere og **udvælge** den specifikke udfordring og målgruppe, som I ønsker at fokusere på





Mindmap og fokus

- Placér 1 A1 ark på midten af bordet og tape jeres valgte underemne fast midt på arket
- Fordel post-its og tusser til alle

Mindmap og fokus

- Ud fra jeres egne erfaringer og viden skal I individuelt reflektere over følgende spørgsmål (1 pointe/post-it):
 - **Hvilke udfordringer afstedkommer underemnet?**
 - **Hvilke mennesker er berørt af udfordringen?**
 - **I hvilken kontekst finder udfordringen sted?**

Mindmap og fokus

- Præsenter og placer på skift jeres post-its på A1 papiret
- Undervejs organiserer I Mindmappet i meningsfyldte klynger, som giver jer et overblik over underemnet (tænk på et stamtræ)
- Tegn og skriv evt. på Mindmappet, så I får overblik over mulige udfordringer og målgrupper

Mindmap og fokus

- Identificér, vælg og formulér den specifikke udfordring, som I vil arbejde videre med og skriv den på et stykke papir:

“Udfordringen er, at ...”

Sum Up

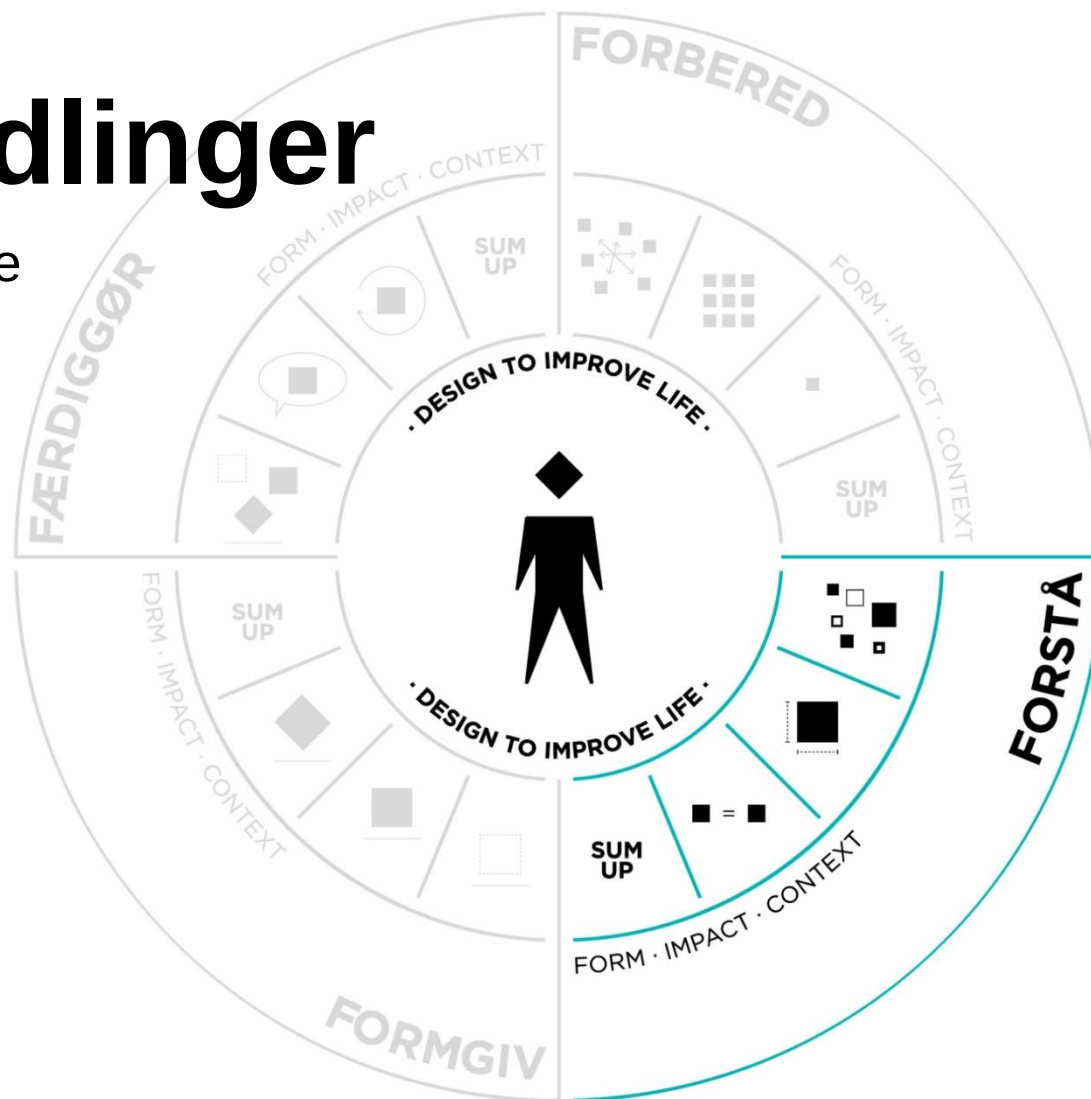
- Hvordan lyder jeres udfordringer?





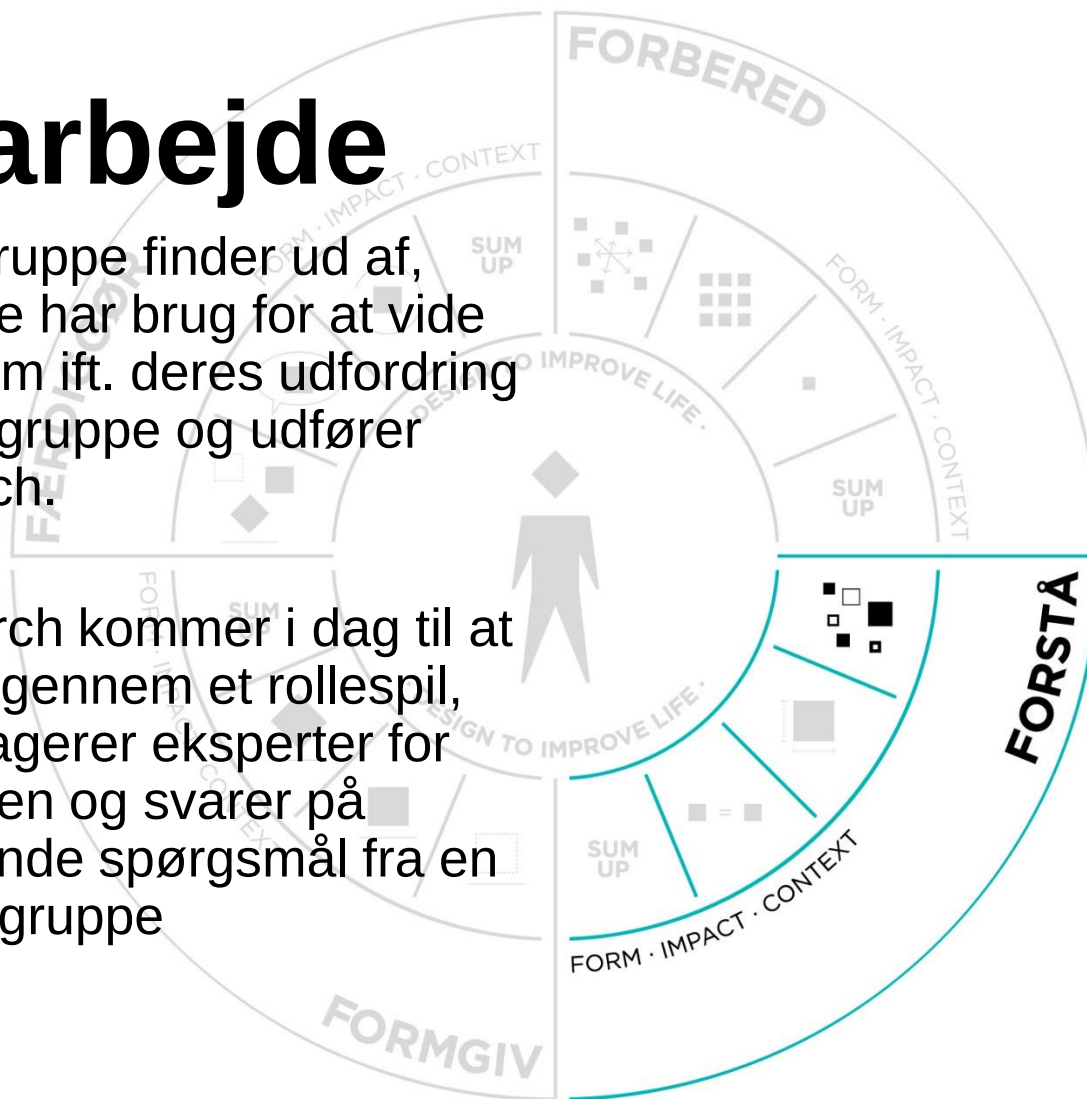
Handleringer

Researche
Analysere
Beskrive
Sum up



Feltarbejde

- Hver gruppe finder ud af, hvad de har brug for at vide mere om ift. deres udfordring og målgruppe og udfører research.
- Research kommer i dag til at foregå gennem et rollespil, hvor I agerer eksperter for hinanden og svarer på afklarende spørgsmål fra en anden gruppe



Feltarbejde

- Med udgangspunkt i jeres Mindmap skal I formulere to spørgsmål, som I ønsker at finde svar på i relation til jeres formulerede udfordring.
- Skriv spørgsmålene på et A4 papir samt hvilken type ”ekspert”, I ønsker skal svare på spørgsmålene. En anden gruppe vil agere eksperter.

Feltarbejde

- Byt spørgsmål med en anden gruppe og tjek, at de har forstået spørgsmålene.
- Nu agerer I eksperter for hinanden og svarer (kort) skriftligt på spørgsmålene, så godt I kan, selvom I ikke kender de korrekte svar. Svarene bliver præmissen for det videre arbejde
- Byt svar og forklar kort, hvad I har svaret på spørgsmålene

Designopgave

- Brug svarene fra eksperterne til at udarbejde en opgaveformulering og skriv den på et A4 papir
- Formuleringen skal indeholde noget om:
Hvem er berørt af udfordringen (målgruppen)?
Hvordan er de berørt (impact)?
Hvorhenne finder udfordringen sted (kontekst)?
- Formulér en sætning, der begynder med:

“Hvordan kan, så.....?”

Sum Up

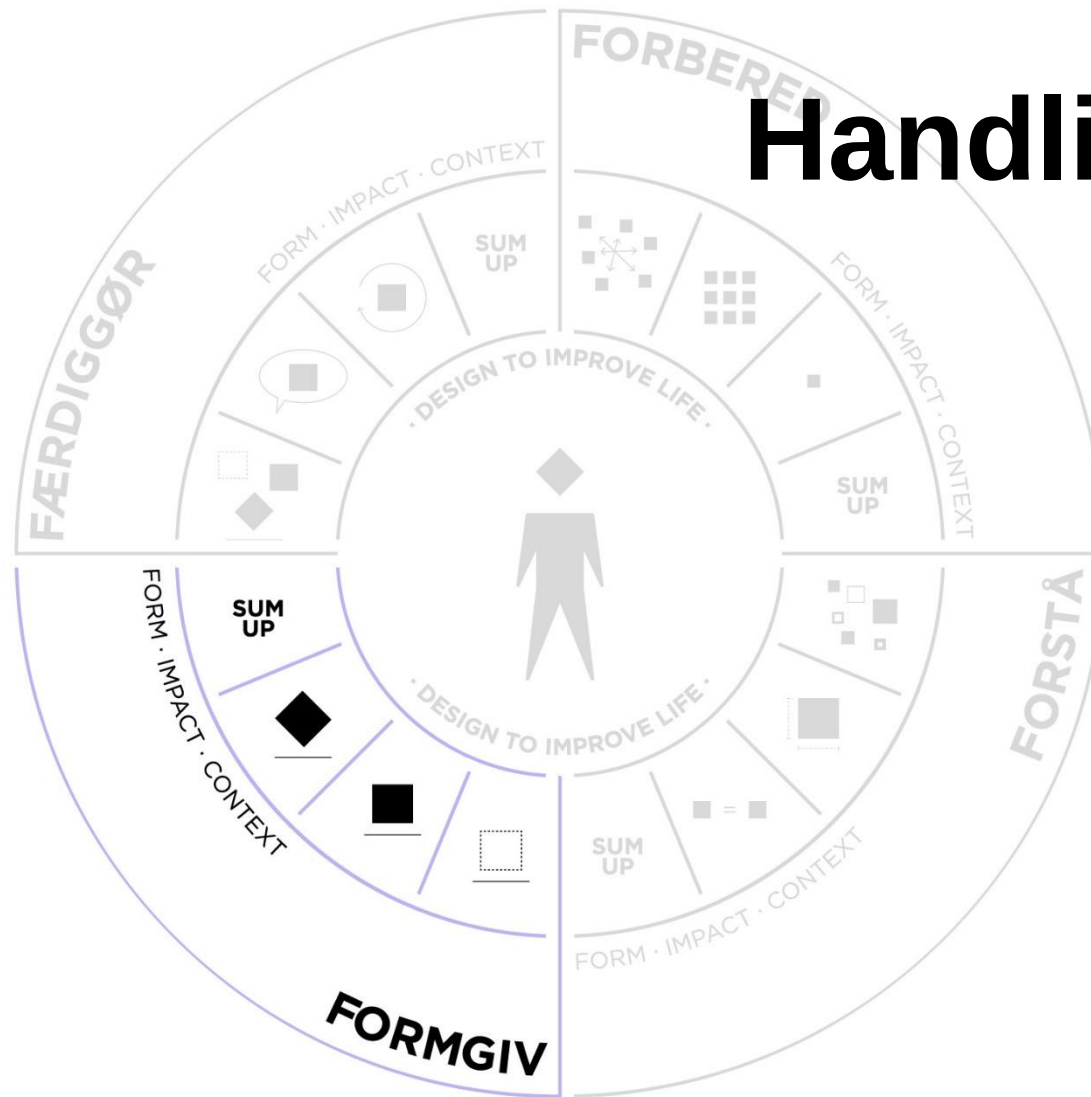
- Hvordan lyder jeres opgaver?





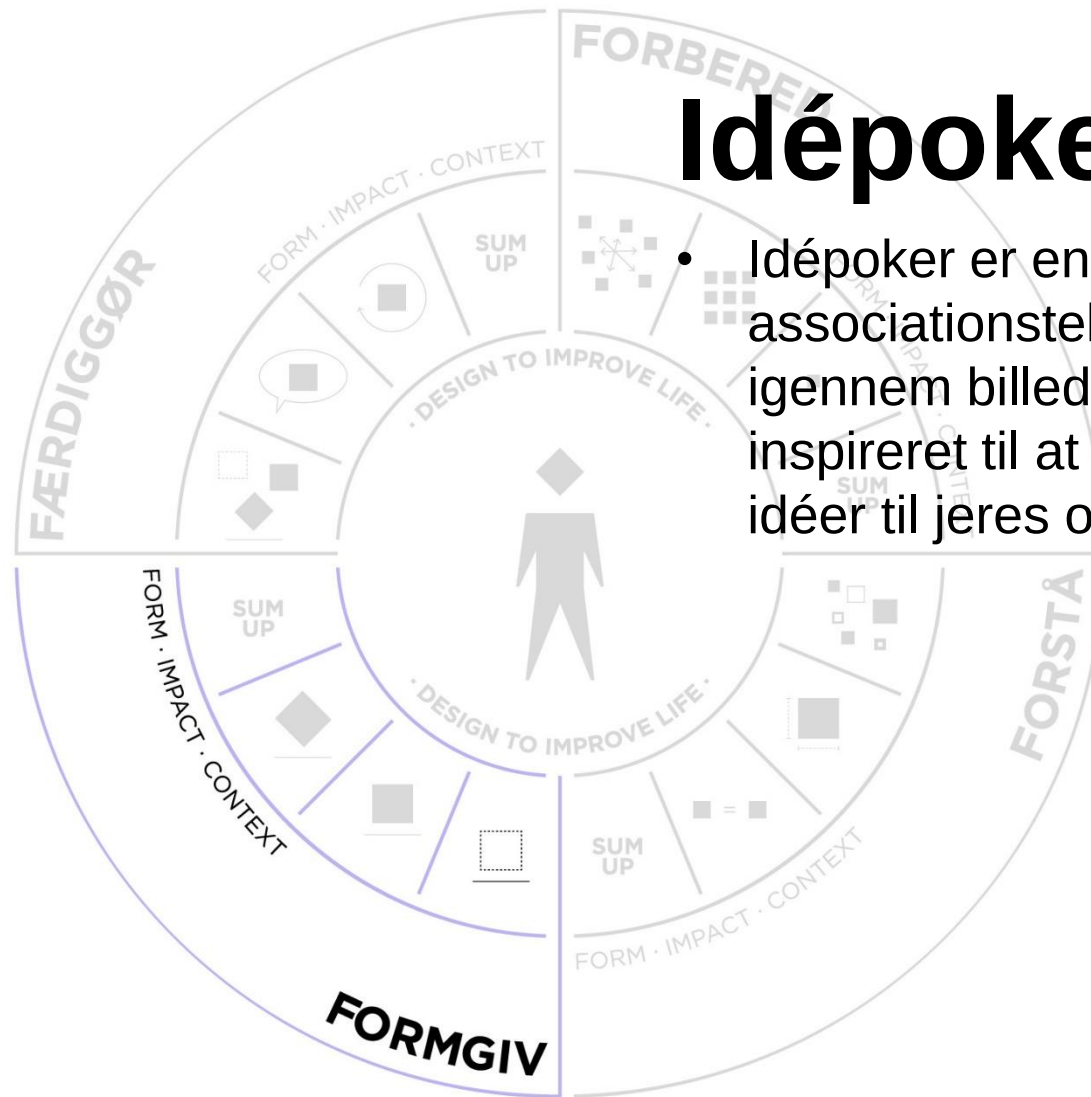
Handlinger

Udvikle
Forme
Teste
Sum up



Idépoker

- Idépoker er en associationsteknik, hvor I igennem billeder bliver inspireret til at **udvikle** idéer til jeres opgave



Idépoker

- Lav en spilleplade ved at placere et A1 papir på bordet og skriv jeres designopgave midt på papiret
- Fordel fire spillekort til hver deltager. I må gerne kigge på kortene
- I spiller efter tur ved at kigge på et af billedene på jeres kort og blive inspireret til at **udvikle** en idé til løsning af jeres opgave

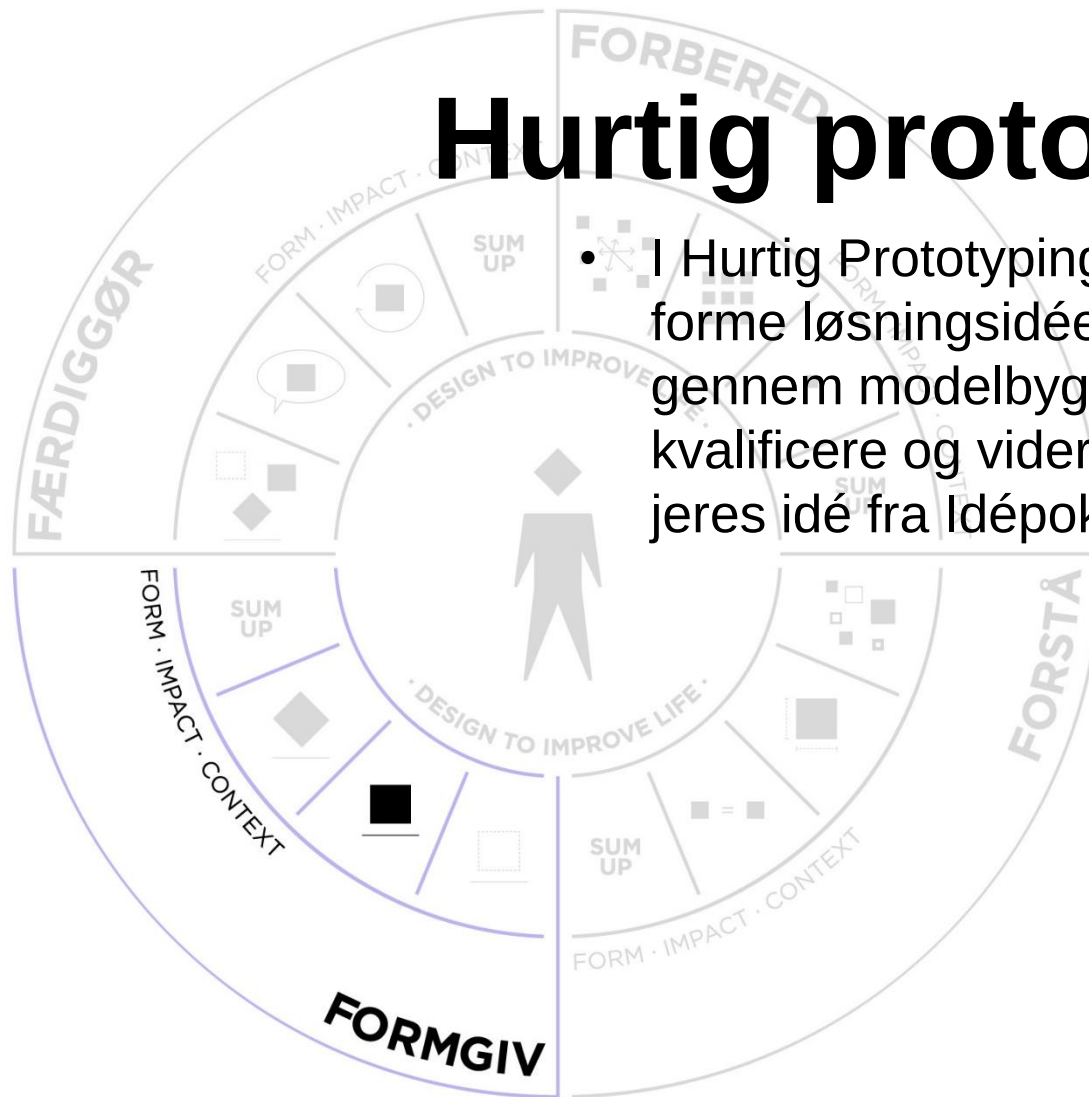


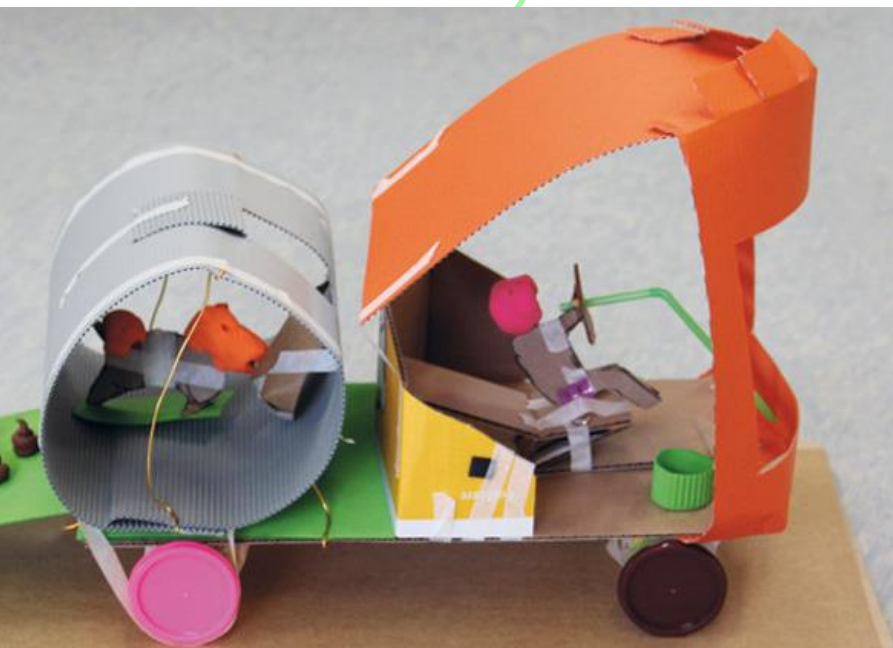
Idépoker

- I begynder enten med en idé eller udvikler videre på en idé, som allerede ligger på spillepladen
- Kan man ikke finde på noget, siger man “pas” og trækker et nyt kort
- Når alle kort er spillet, besøger I idéklynger og skriver korte noter på spillepladen om, hvad det er for en idé
- Vælg en idé, som I har lyst til at forme og videreudvikle

Hurtig prototype

- I Hurtig Prototyping skal I forme løsningsidéer hurtigt gennem modelbygning for at kvalificere og videreudvikle jeres idé fra Idépoker



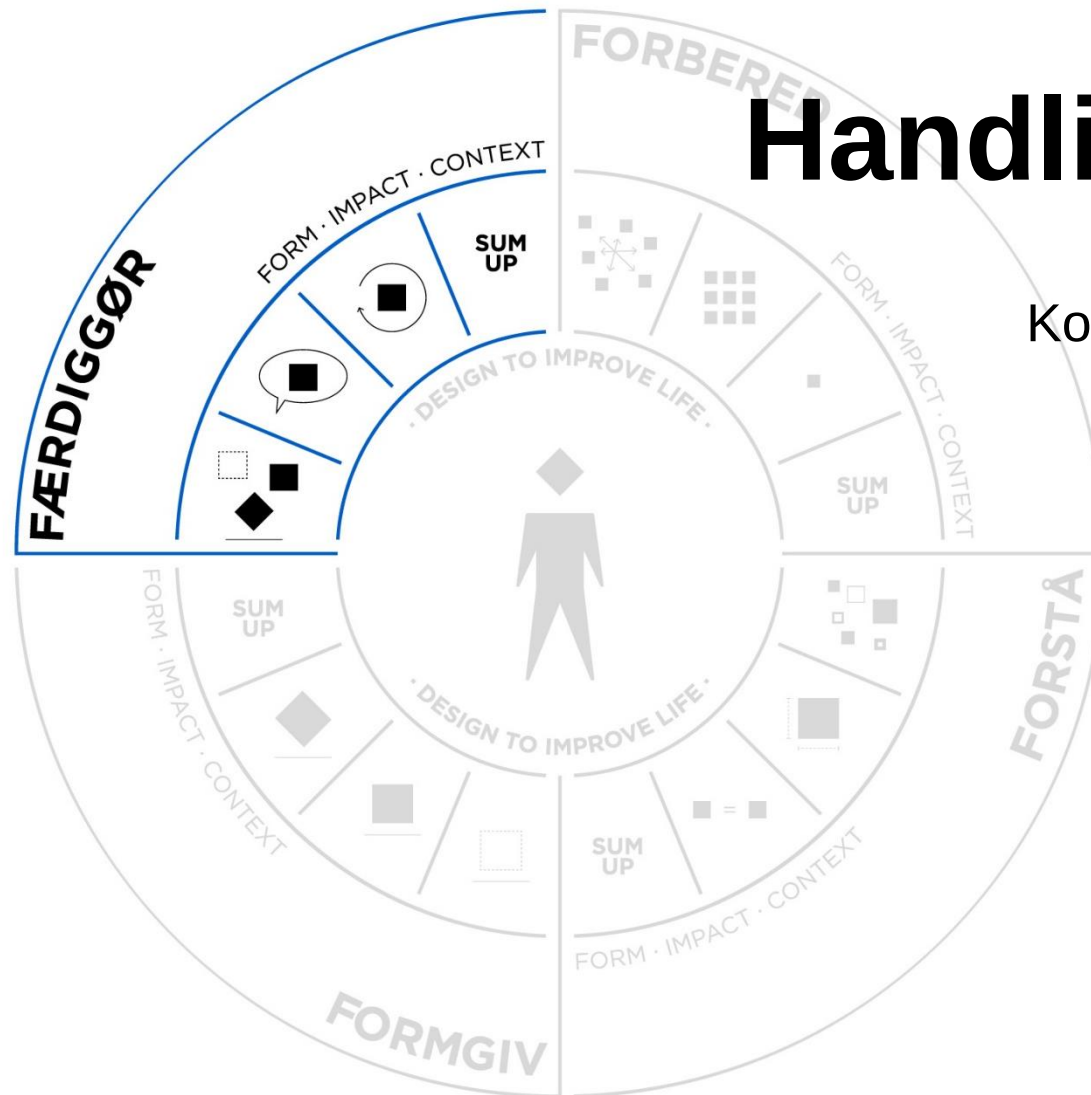


Hurtig Prototyping

- Hent modelmaterialer
- Form jeres løsningsidé i fællesskab og tal om, hvad I gør, mens I former

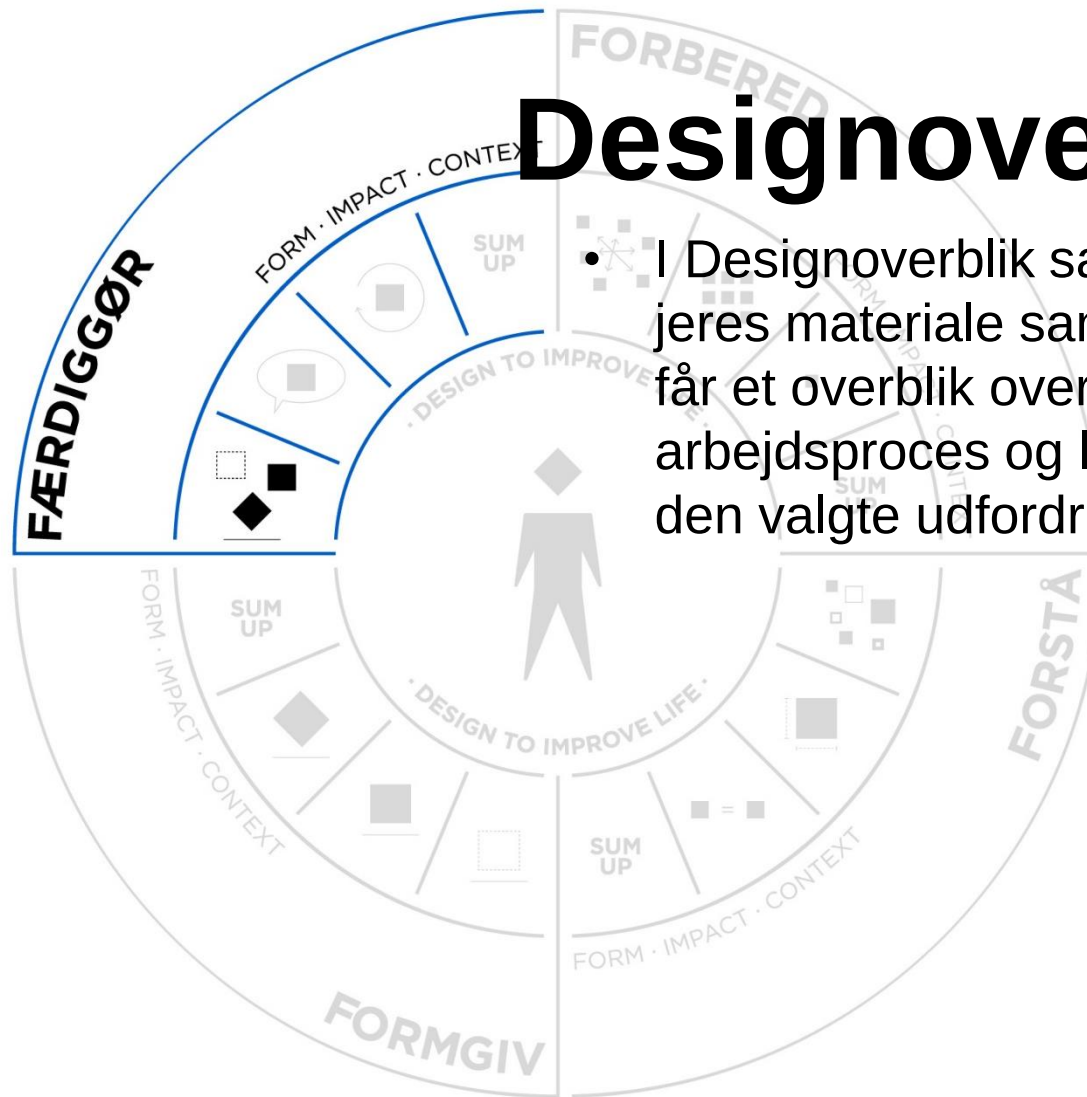
Handlinger

Opsamle
Kommunikere
Producere
Sum up



Designoverblik

- I Designoverblik samler I alt jeres materiale sammen og får et overblik over jeres arbejdsproces og løsning på den valgte udfordring





Designoverblik

- Hver gruppe skal forberede en præsentation af egen arbejdsproces og løsning
- Præsentationen bliver på 2 min./team
- Find ud af, hvad I skal fortælle og hvem, som præsenterer

Sum Up

- Hvordan var jeres proces, og hvordan forbedrer jeres løsning livet for målgruppen/brugeren?



**Hvad tager I med fra
afprøvning af kompasset?**



Tak for i dag

- Vi ses i morgen