

BOOST
INNOVATIV
SKOLE
I HELSINGØR

Formgiv dag

BOOST- Innovativ skole i Helsingør

Grundkursus dag **4**

Læringsmål

At deltagerne får kendskab til og øver teknikker og handlinger i formgiv fasen

At deltagerne fortsætter deres planlægning af en/flere aktivitet/-er, de vil afprøve i deres egen og/eller fælles praksis

At deltagerne får indblik i at skabe inkluderende læringsrum og redskaber til facilitering ud fra et systemisk perspektiv

Dagens program

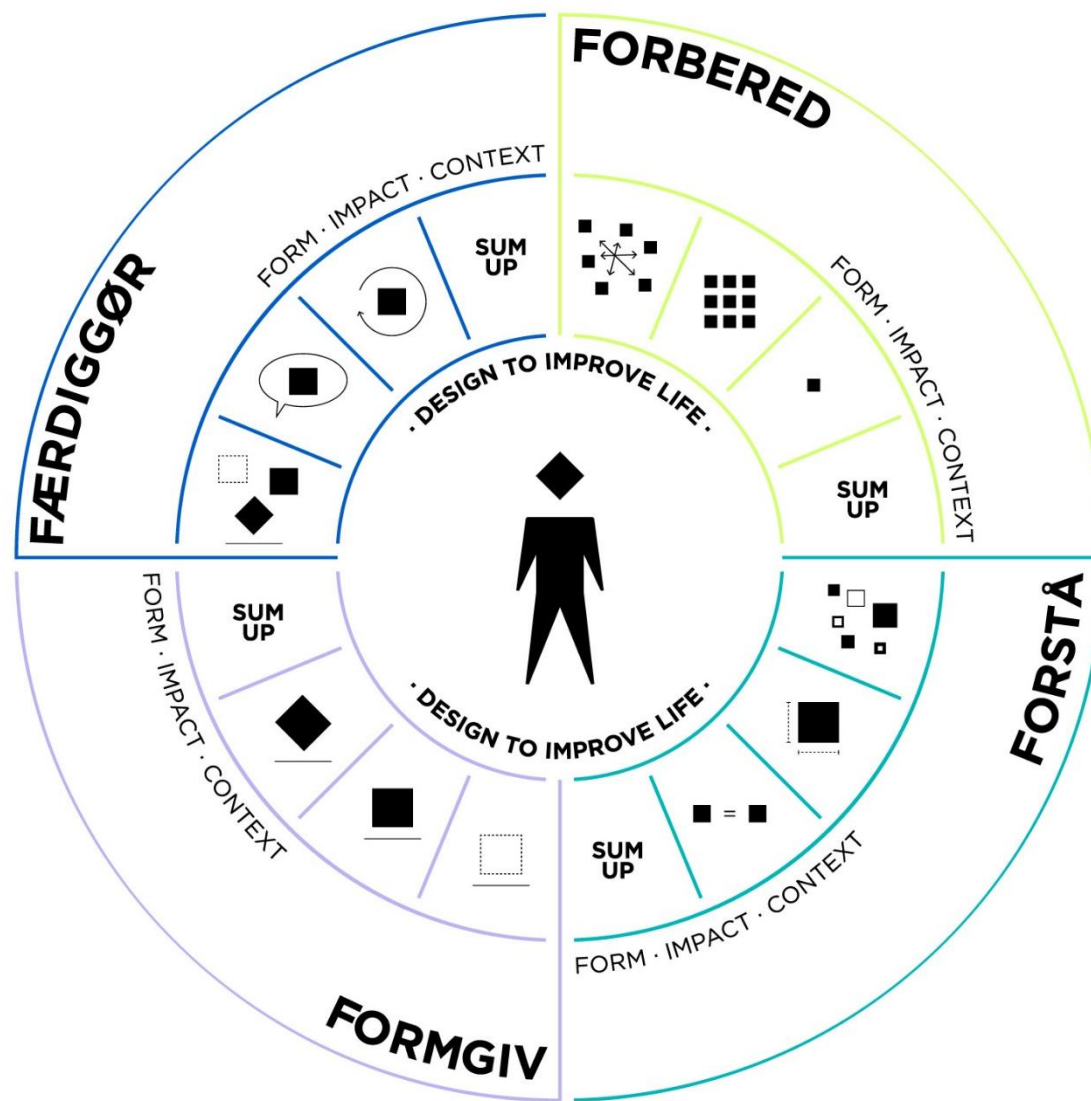
- 9.00** Godmorgen og velkommen tilbage
Introduktion til Formgiv fasen
Afprøvning af handlinger fra Formgiv fasen
- 10.30** **Pause**
Afprøvning af handlinger fra Formgiv fasen (fortsat)
Opsamling og refleksion over afprøvning
- 12.00** **Frokost**
Oplæg og videndeling - inkluderende læringsrum og redskaber til facilitering ud fra systemisk tænkning
- 13.45** **Pause**
Planlægning af afprøvning i egen praksis
Evaluerings af grundkursets indhold og form
- 15.30** Tak for I dag 😊

Tjek ind

"Hvilken kreativ proces har du
sidst været i?"

Formgiv fasen

Hvad består fasen af?



Mål med Formgiv fasen

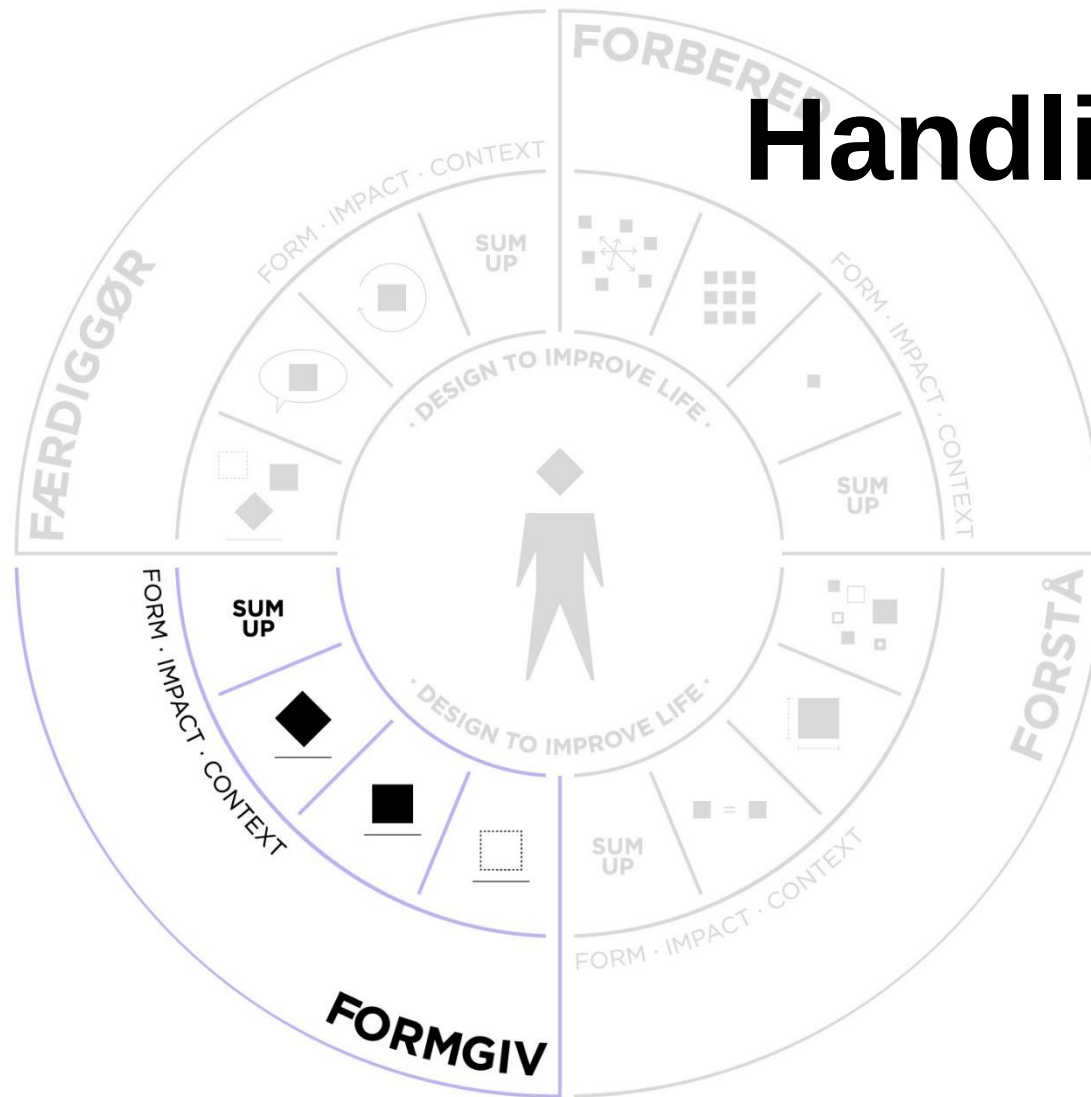
At eleverne får (mange) idéer til, hvordan udfordringen kan løses

At eleverne giver løsning(er) en konkret form

At eleverne udvikler prototyper for det endelige løsningsdesign, som testes grundigt igennem og vurderes i forhold til brugeren og omgivelserne

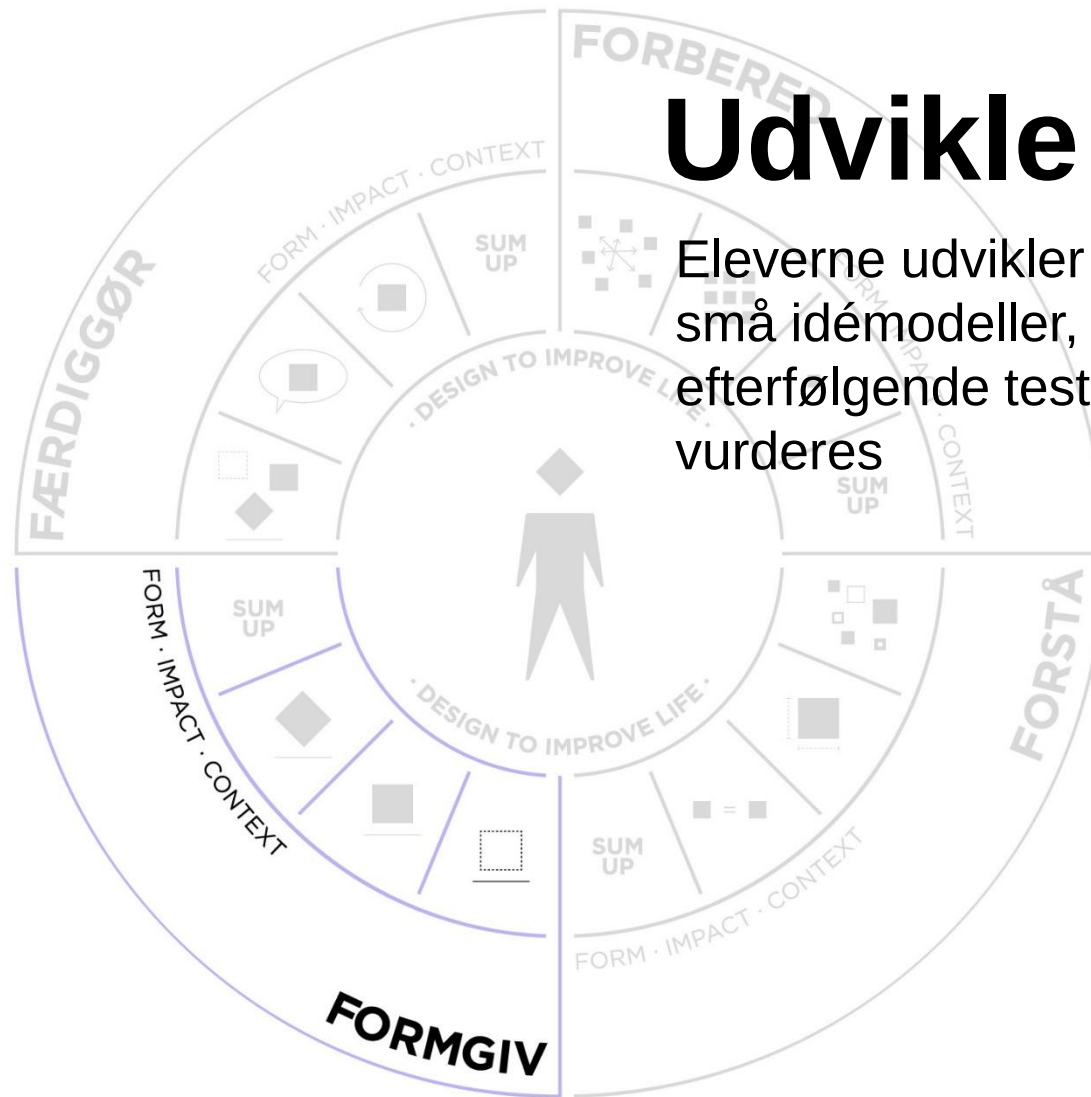
Handlinger

Udvikle
Forme
Teste
Sum up



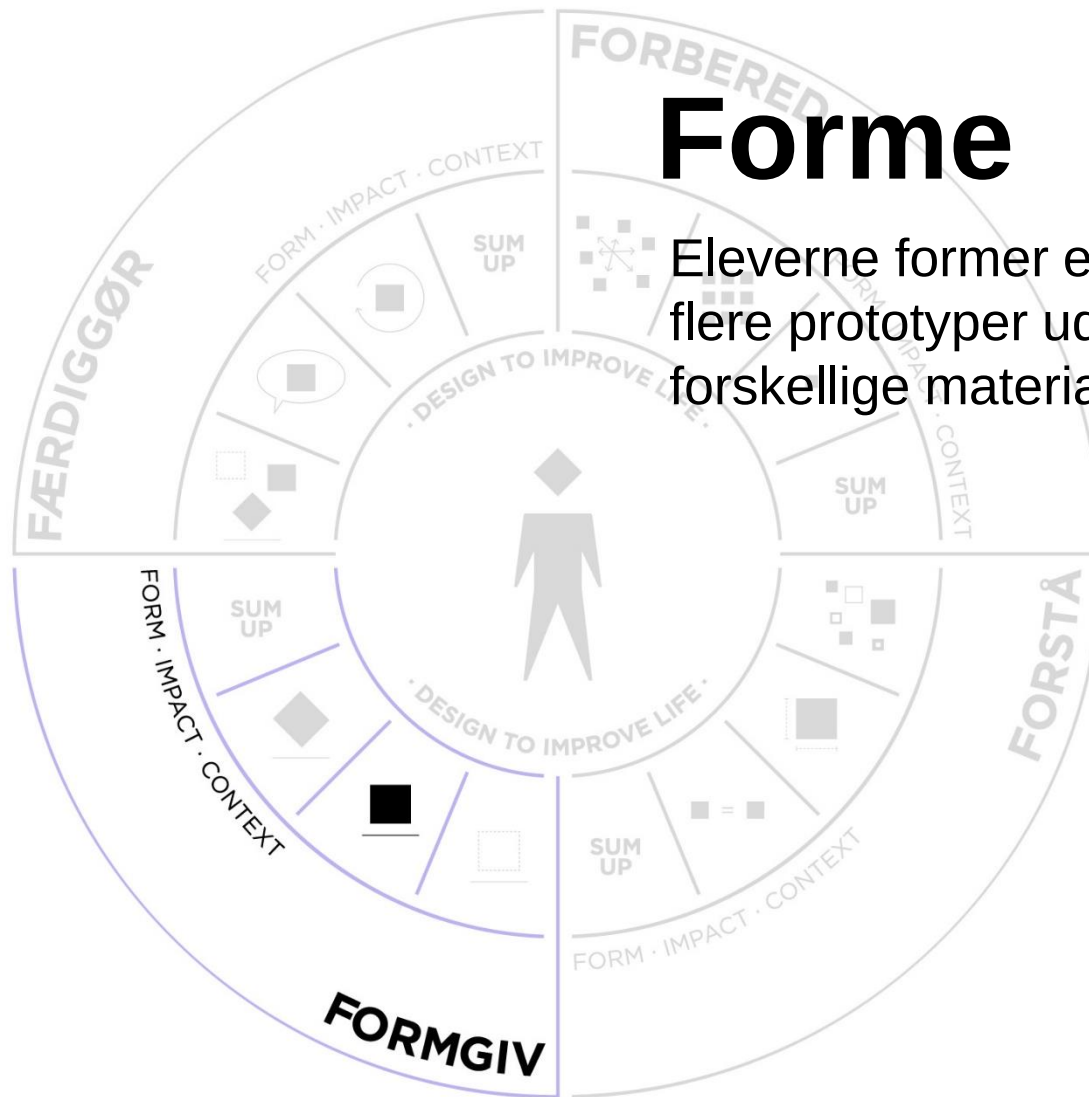
Udvikle

Eleverne udvikler ideer og små idémodeller, som efterfølgende testes og vurderes



Forme

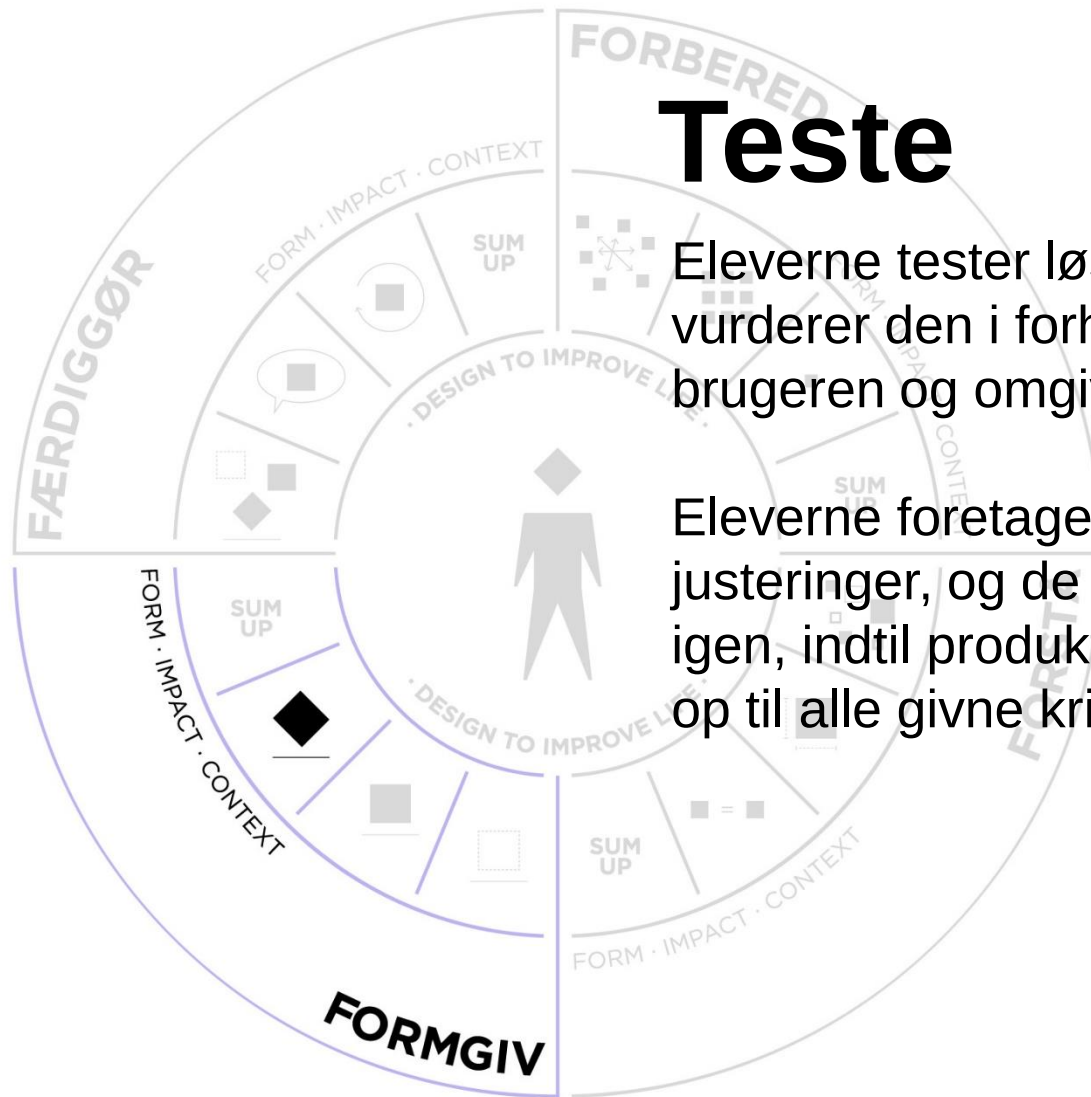
Eleverne former en eller flere prototyper ud fra forskellige materialer



Teste

Eleverne tester løsningen og vurderer den i forhold til brugeren og omgivelserne

Eleverne foretager justeringer, og de tester igen, indtil produktet lever op til alle givne kriterier



Samtale

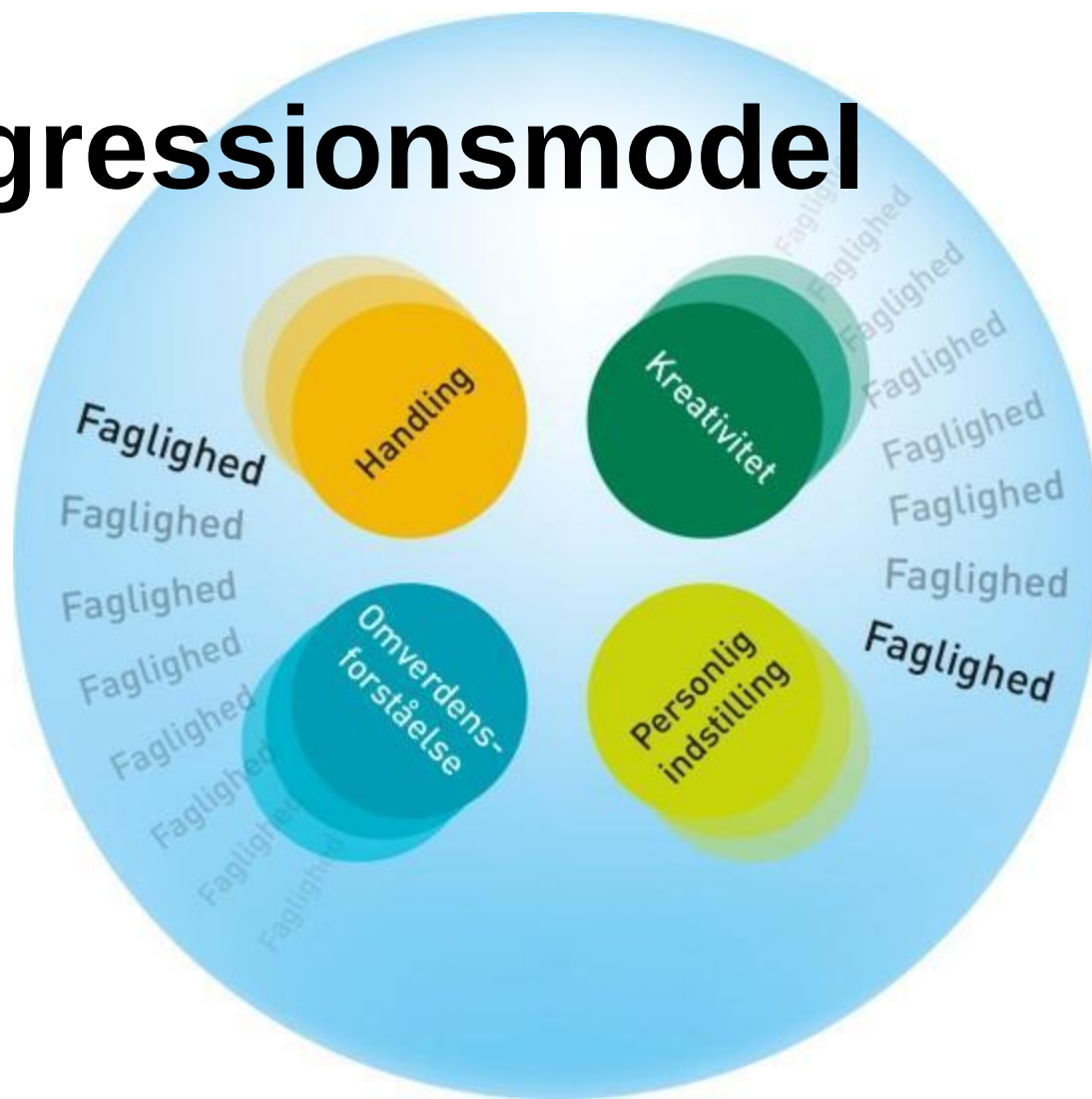
Hvordan arbejder I med
tilsvarende handlinger, som at
udvikle, forme og teste, i jeres
undervisning og aktiviteter?



Hvad har I talt om?



Progressionsmodel



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

Innovationskompetencer

Måden, I tilrettelægger og udfører undervisning på, skal understøtte de fire dimensioner

I skal være bevidste om, hvordan arbejdet med handlingerne i kompasset understøtter dimensionerne

Samtale

Vælg en af de fire dimensioner
og tal om, hvordan I kan udvikle
den i Formgiv fase



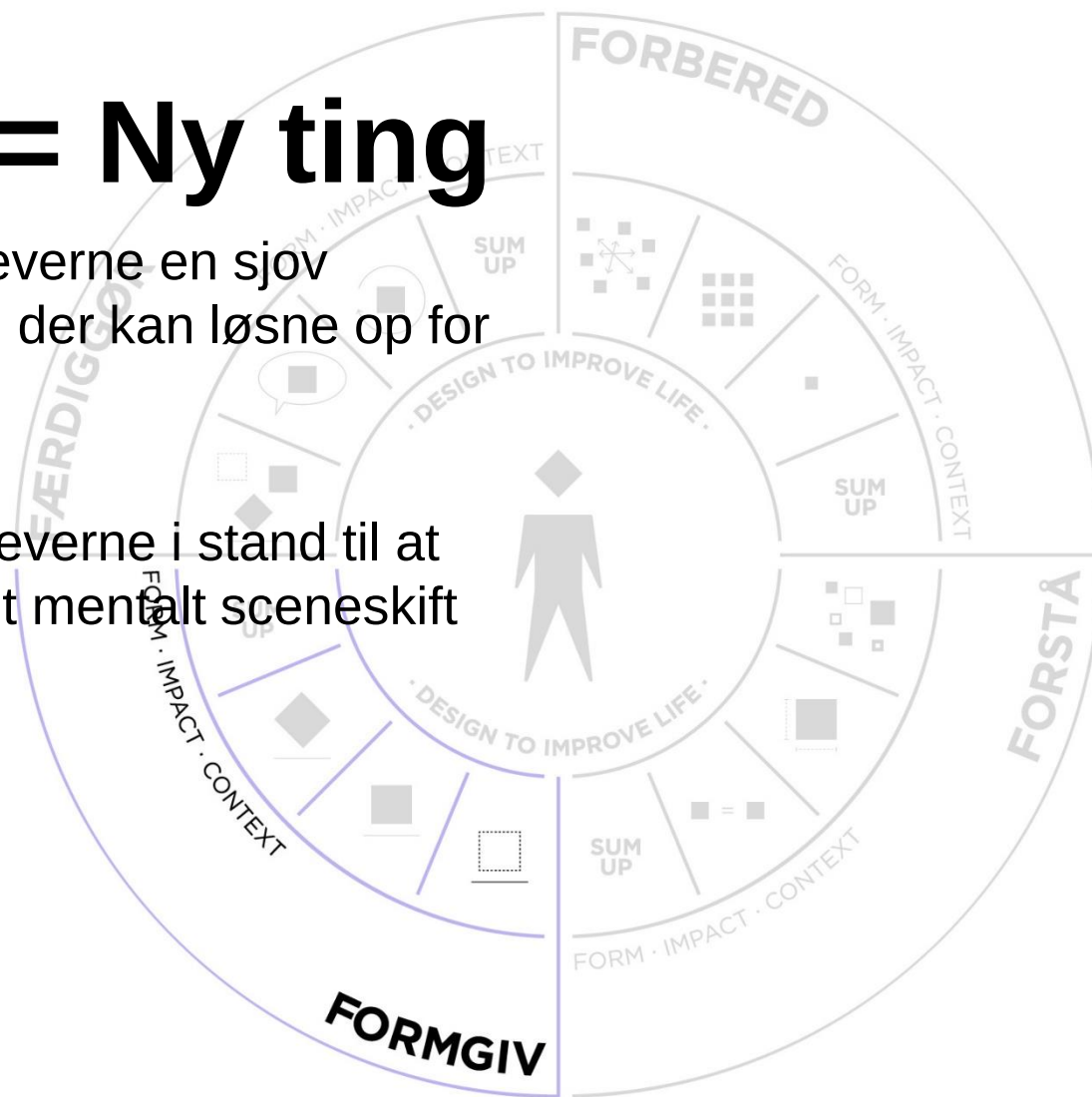
Hvad har I talt om?



1+1 = Ny ting

At give eleverne en sjov oplevelse, der kan løsne op for kreativitet

At gøre eleverne i stand til at foretage et mentalt sceneskift



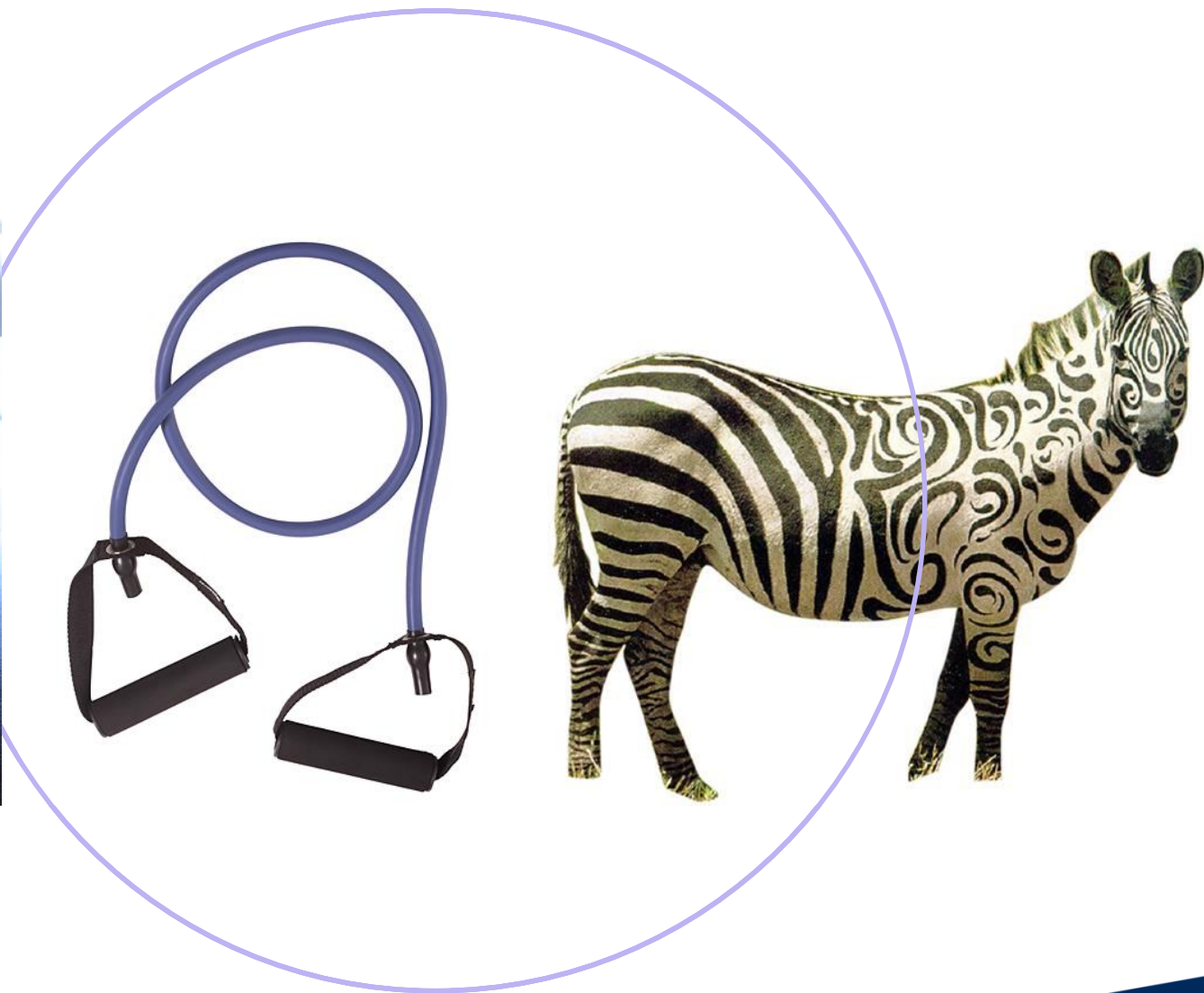
1+1 = Ny ting

Alle vælger en rekvisit

Kig på tingen og overvej, hvad den kan (bøje, larme etc.)

Find sammen med en anden person. Kombiner jeres to ting til enten en ny ting (hvad er det?) eller en ny funktion (hvad gør den?)

Hold fast i jeres ting og find sammen med en ny person. Gentag øvelsen





Afprøvning af handlinger

Formgiv fasen

Talende Vandfald
Hurtig Prototyping – 1000 idéer
Mock-up

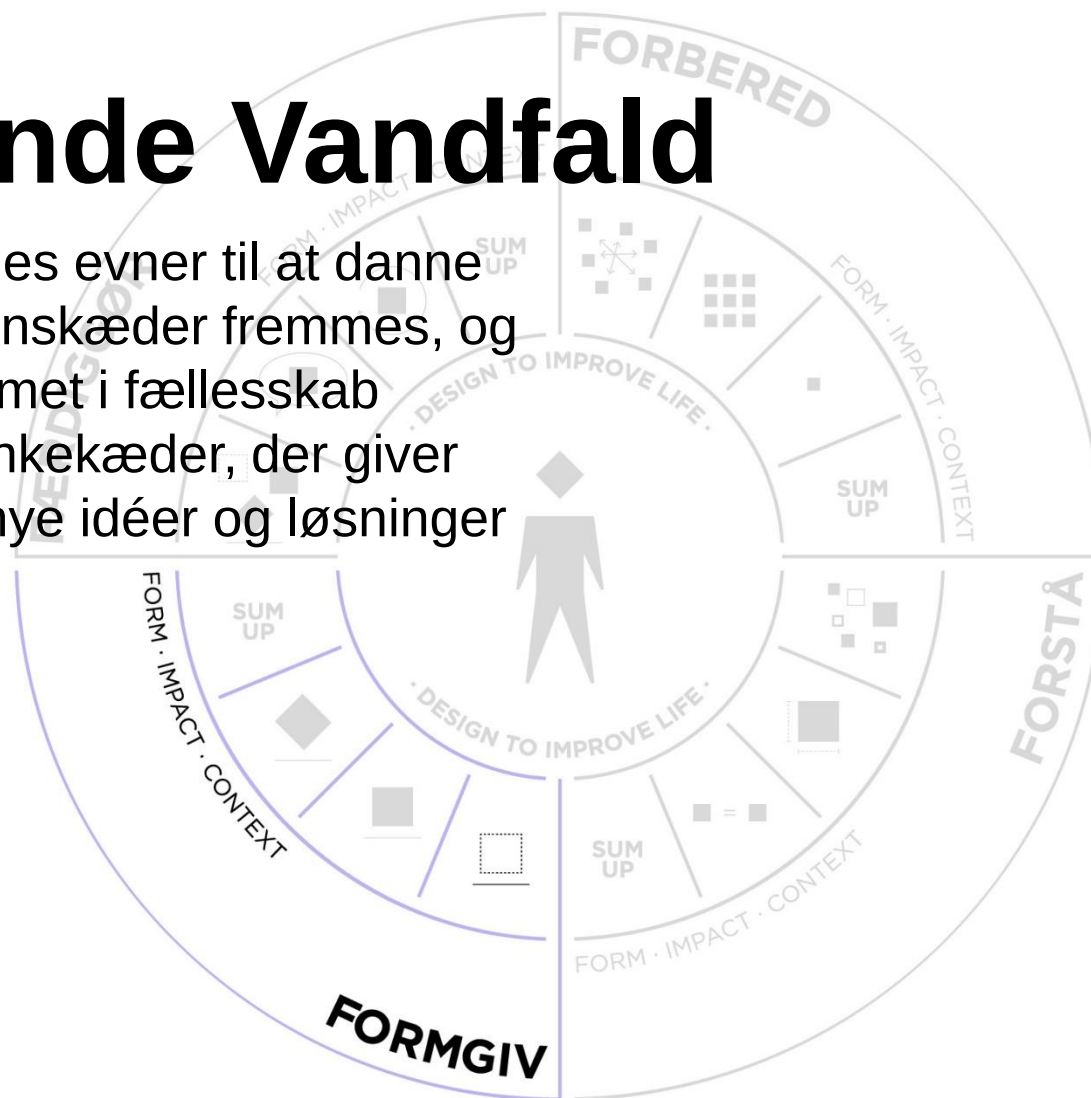
Et godt børne- og ungdomsliv

i Helsingør Kommune



Talende Vandfald

At elevernes evner til at danne associationskæder fremmes, og designteamet i fællesskab danner tankekæder, der giver basis for nye idéer og løsninger





Talende Vandfald

Læg jeres designopgave i midten og gør en mobiltelefon klar til at optage

I skal tale uafbrudt (ingen stilhed) og udvikle ideer til, hvordan I kan løse opgaven ud fra følgende regler:

- Man må ikke sige "nej",
- I skal sige "ja og"
- Ingen pauser i talestrømmen,
- I bygger videre på hinandens idéer og afbryder, når I er inspireret til at sige noget (dvs. det foregår ikke efter tur)

Talende Vandfald

I taler sammen i 4 min.

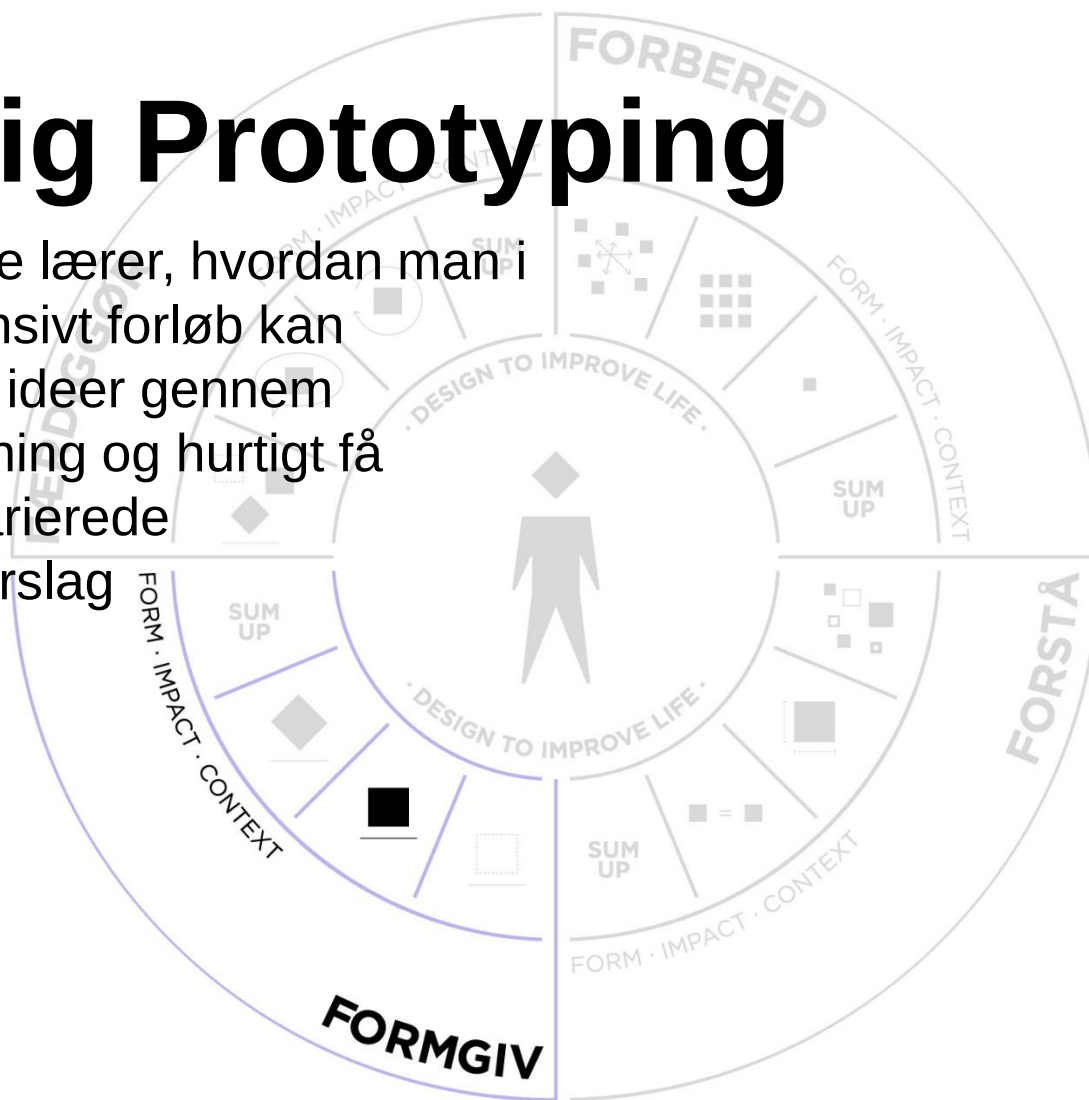
Når tiden er gået, gennemlytter I optagelsen.

Hver gang en ny idé kommer op i samtalen, stopper I afspilningen, og idéen skrives ned på papir

Efter afspilningen tager I stilling til idéerne på papiret og vælger en idé ud til videre bearbejdning

Hurtig Prototyping

At eleverne lærer, hvordan man i et tidsintensivt forløb kan kvalificere ideer gennem modelbygning og hurtigt få mange, varierede løsningsforslag





Hurtig Prototyping

Hent modelmaterialer – god ide med et underlag til at bygge på

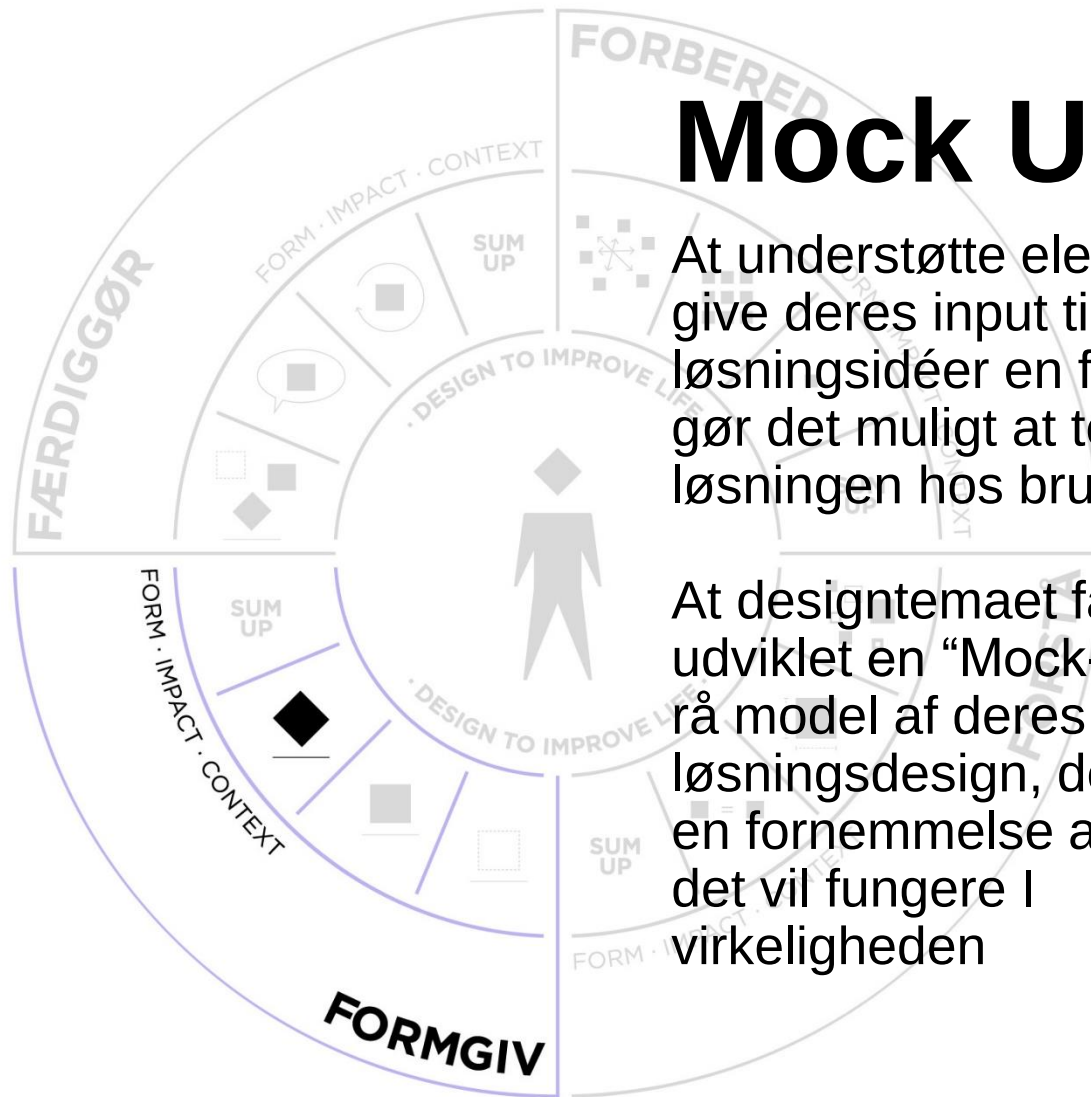
Alle fra gruppen bygger hver især en model af den valgte ide fra "Talende Vandfald". Hvad vil i undersøge i prototypen?

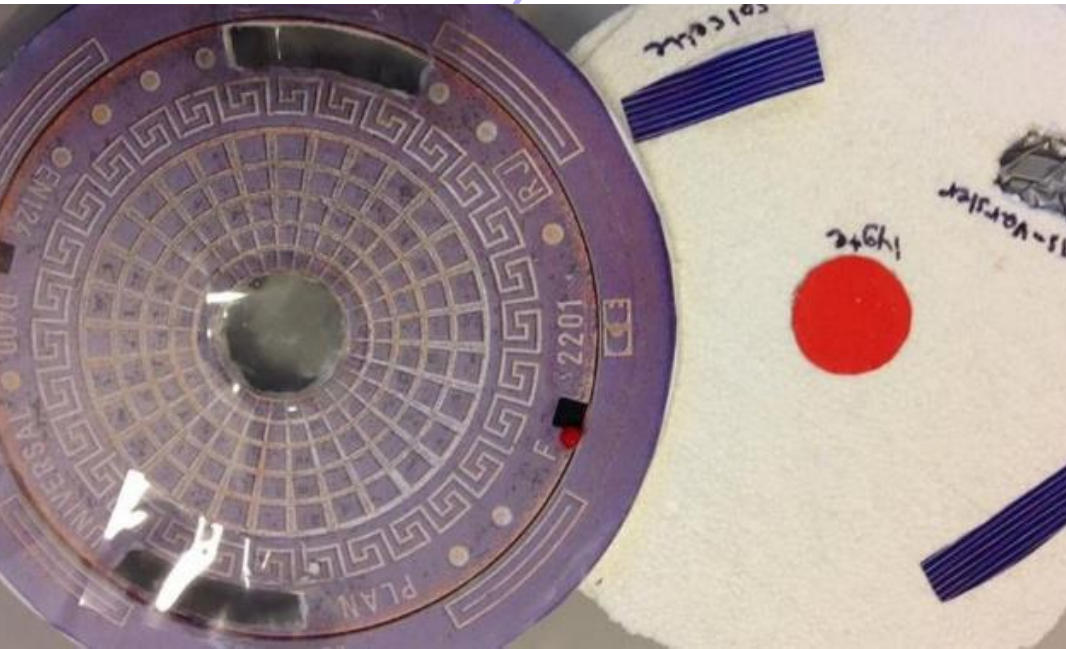
Fremlæg prototypen for hinanden, og udvælg de(n) idé(er) til løsninger, som I vil arbejde videre med

Mock Up

At understøtte eleverne i at give deres input til løsningsidéer en form, der gør det muligt at teste løsningen hos brugerne.

At designtemaet får testet og udviklet en “Mock-Up” – en rå model af deres løsningsdesign, der kan give en fornemmelse af, hvordan det vil fungere i virkeligheden





Mock Up

De valgte idéer fra Hurtig Prototyping skal udmøntes i en endelig løsningsmodel – en mock-up, som I kan teste hos brugerne af jeres design

Mock-up'en repræsenterer den løsning med de elementer i sig, som I gerne vil have testet hos brugerne

Tal kort om, hvad det er vigtigt at teste hos brugerne

Byg en mock-up sammen og tag fotos af den til kursusdag 5

Opsamling på afprøvning

Samtale

Hvordan kan de afprøvede teknikker bringes i anvendelse i egen praksis?

Hvad skal du som underviser være opmærksom på i planlægningen og i faciliteringen af teknikker?



Hvad har I talt om?





Oplæg og videndeling

Inkluderende læringsrum og redskaber til facilitering ud fra systemisk tænkning



Planlægning

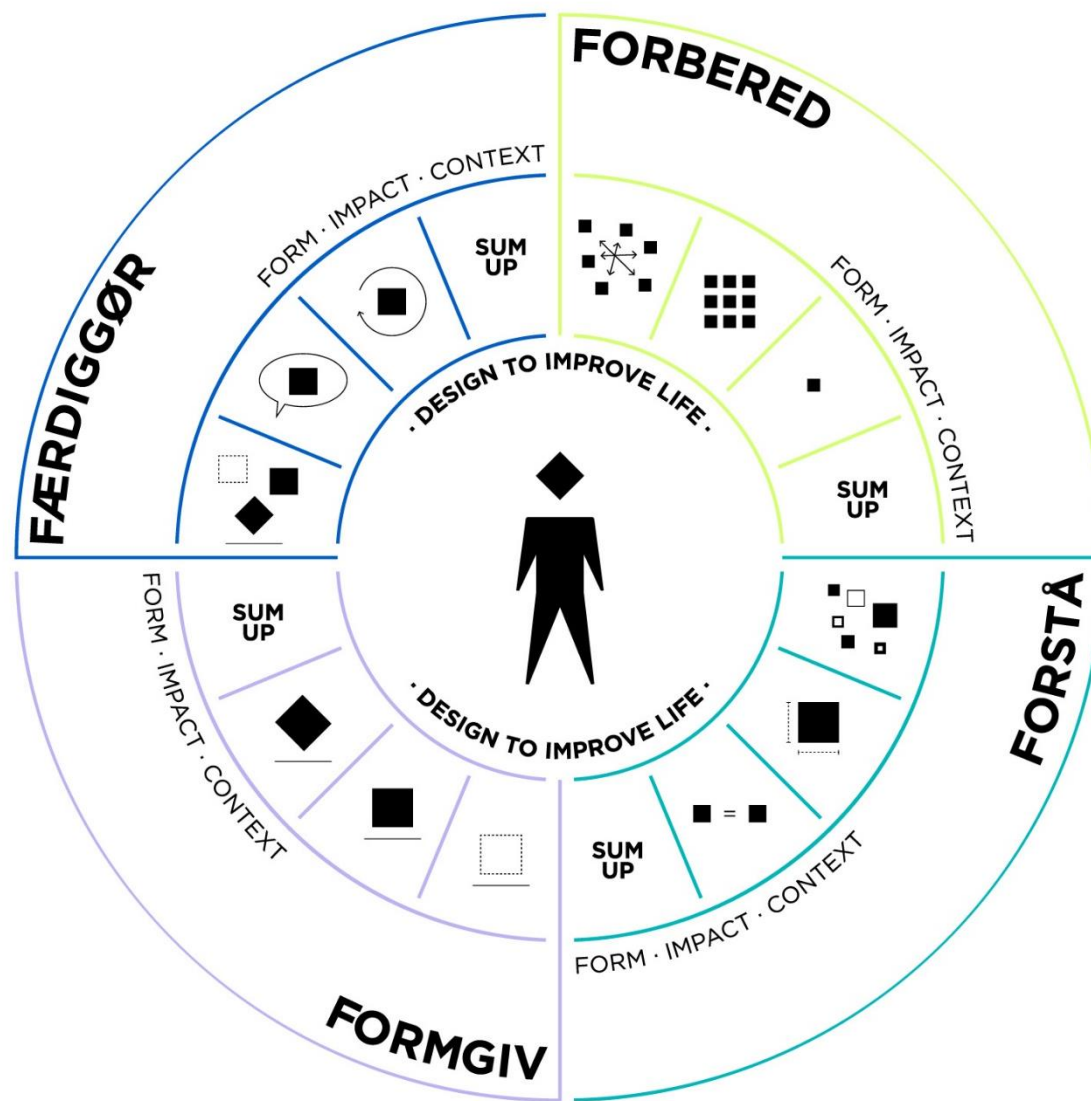
Mulighed for at forberede
undervisning og tilrettelægge en
kompasproces, som I skal afprøve
hjemme på jeres skole inden
næste kursusdag

Mål

At udvælge en eller flere konkrete teknikker i kompasset

At reflektere over en eller flere teknikkers mulighed ift. udvikling af innovationskompetencer samt skabe inkluderende og anvendelsesorienteret undervisning

At planlægge afprøvninger af teknik(ker) i egen undervisning



Læringslog

NAVN:

SKOLE:

TEAM:



LÆRINGSLOG

Denne læringslog skal fungere som dokumentation af og refleksion over din og teamets læring på Boost grundkurset. Den skal bruges til at skabe sammenhæng mellem kursets indhold og jeres konkrete praksis for derigennem at styrke udbyttet af jeres kompetenceudvikling.

På grundkurset er der afsat tid til at planlægge to konkrete afprøvninger af processer, teknikker og handlinger fra kompasset, som skal foregå i jeres praksis. Disse afprøvninger finder sted i perioden mellem kursusdag 2 og 3 og igen i perioden mellem dag 4 og 5.

Spørgsmål

Diskutér i teamet spørgsmålene i læringsloggen

Planlæg og besvar spørgsmålene individuelt eller fælles afhængig af, hvad der giver bedst mening for jer

Samtale

Er der nogle elevgrupper, som du skal have særlig opmærksomhed på?

På baggrund af dagens oplæg om **inklusion**, hvilke overvejelser gør du dig så ift. elevernes forskellige forudsætninger?

Hvordan vil du differentiere ift. disse forudsætninger?

Samtale

Hvilke tegn kan du og teamet se på, at undervisningen er differentieret ift. elevernes forskellige forudsætninger?

På baggrund af dagens oplæg om **facilitering**, hvilke overvejelser gør du dig så ift. din rolle som facilitator?
(udfyldes individuelt)

Hvad vil du gøre helt konkret i din praksis? Hvilke faciliteringsredskaber vil du anvende og hvordan?
(udfyldes individuelt)



Efter afprøvning 2

Beskriv din afprøvning, når den er udført – hvordan gik det?

Hvad bidrog det til i forhold til elevernes læring?

Hvad var den/de vigtigste læringspointe/-r, du kan tage med videre i din praksis?



Evaluering

Af grundkursets form og indhold indtil nu

Tjek ud

“Det, jeg er nysgerrig på i arbejdet med kompasset i den kommende periode, er ...”

Tak for idag

Ses på kursusdag 5