

BOOST
INNOVATIV
SKOLE
I HELSINGØR

Færdiggør dag

BOOST- Innovativ skole i Helsingør

Grundkursus dag **5**

Læringsmål

At deltagerne reflekterer over egne afprøvninger i praksis

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

At deltagerne tilegner sig viden om designbaserede læreprocesser

At deltagerne reflekterer over, hvordan innovative undervisningsforløb gennem kompasset kan understøtte elevernes læringsudbytte

Dagens program

- 9.00** Godmorgen og velkommen tilbage
Opsamling på afprøvninger i egen praksis
Introduktion til Færdiggør fasen
- 10.20** **Pause**
Afprøvning af handlinger fra Færdiggør fasen
Sum Up på afprøvning af kompasset
Opsamling på afprøvning af Sum Up
- 12.15** **Frokost**
- 13.00** Oplæg og videndeling - designbaserede læreprocesser i skolen
- 14.00** **Pause**
Læringssamtale ift. grundkursets læringsmål
Orakelrunde
- 15.30** Tak for I dag 😊

Tjek ind

”Det, jeg har taget med mig fra de tidligere kursusdage om kompasset og innovationskompetencer, er....”

Opsamling

På afprøvninger i praksis

Mål

At videndele omkring afprøvning af teknikker – herunder teknikkernes muligheder ift. fag og målgruppe

At drøfte fremtidige opmærksomhedspunkter ift. anvendelsen af de afprøvede teknikker

Samtale

Lagde I mærke til noget særligt interessant?

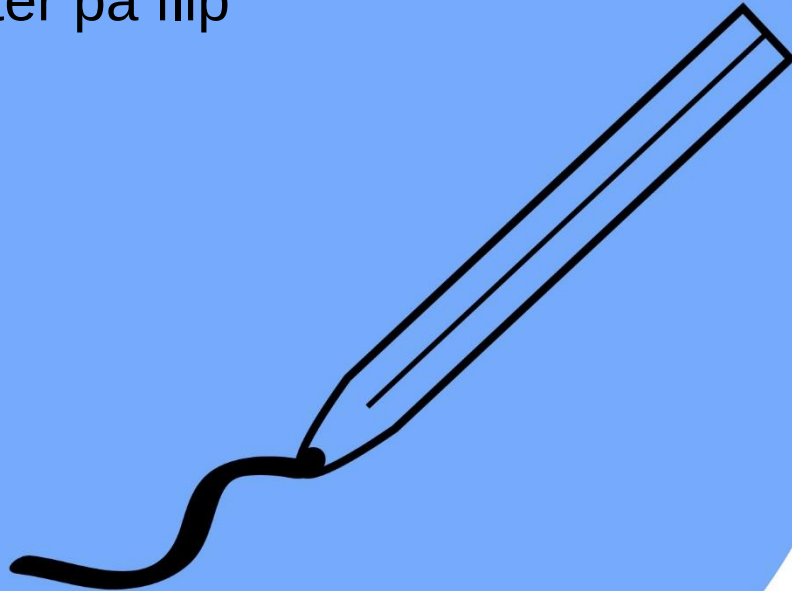
Hvad oplevede I som en styrke i jeres afprøvning(er), og hvad oplevede I som en udfordring?

Hvad er de væsentligste didaktiske læringspointer for jer i teamet?



Skriv

Noter læringspointer på flip



Vidensdeling

Vælg hver især en læringspointe ud

Ræk hånden op, som tegn på, at du er klar til at dele læringspointer

Fang en makker. Skriv de læringspointer ned som du kan bruge næste gang, du skal planlægge og facilitere

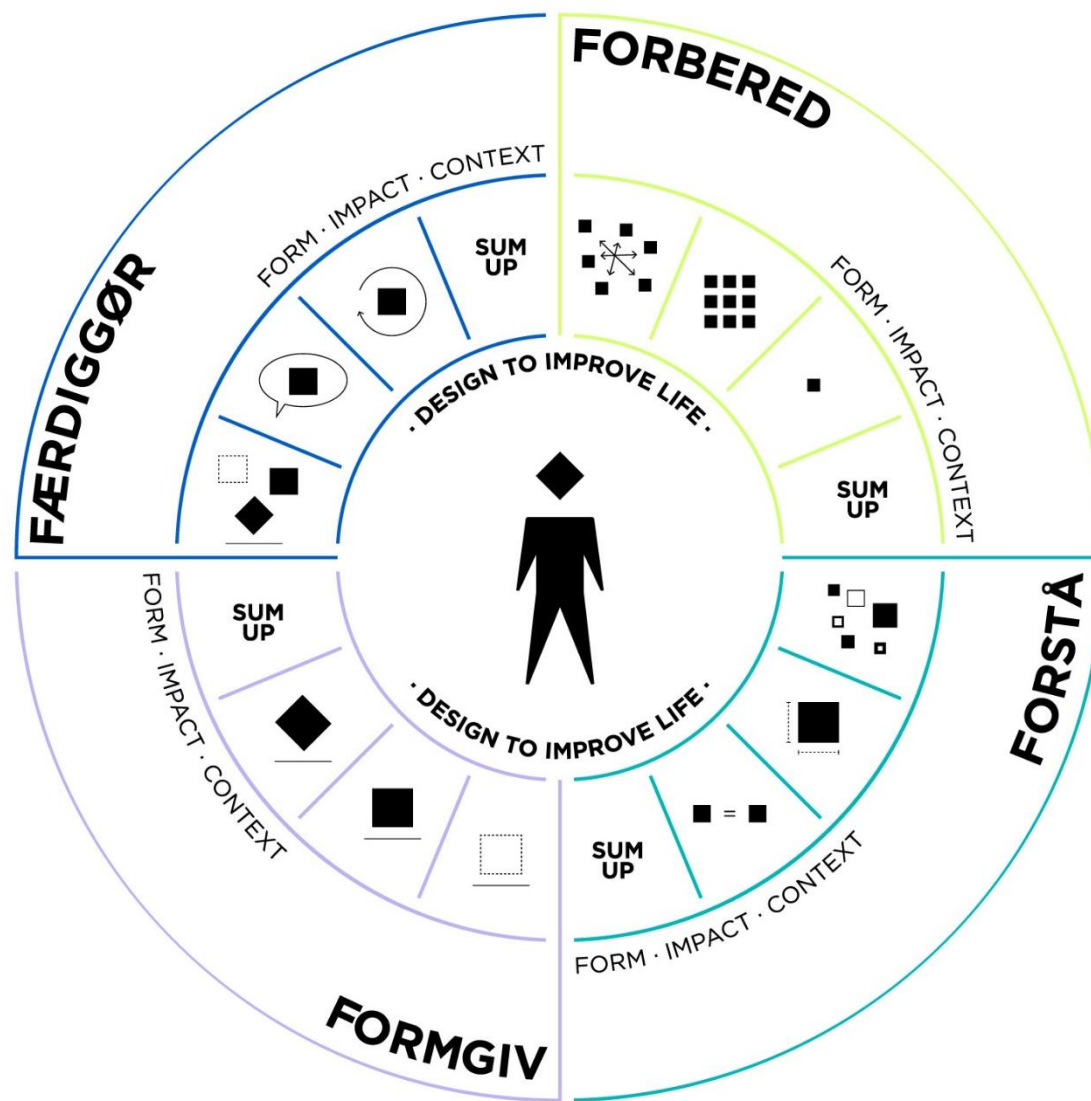
Gå videre og fang en ny makker

Hvad er de gode pointer?



Færdiggør fasen

Hvad består Færdiggør fasen af?



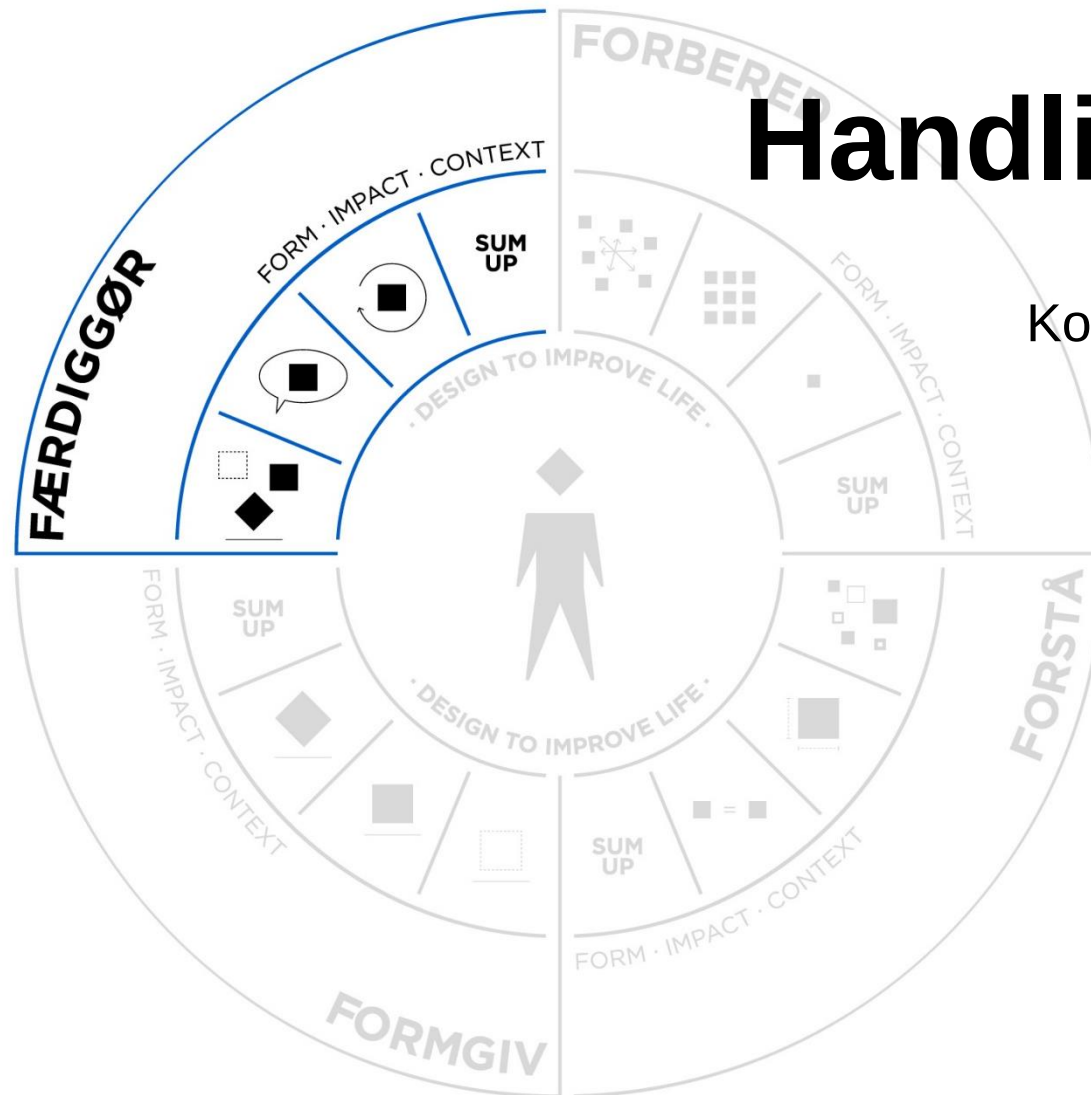
Mål med Færdiggør fasen

At eleverne gør projektet så færdigt, at det kan kommunikeres til andre

At designteamene præsenterer deres individuelle proces og løsningsdesign, der evalueres på den afsluttende Sum Up

Handlinger

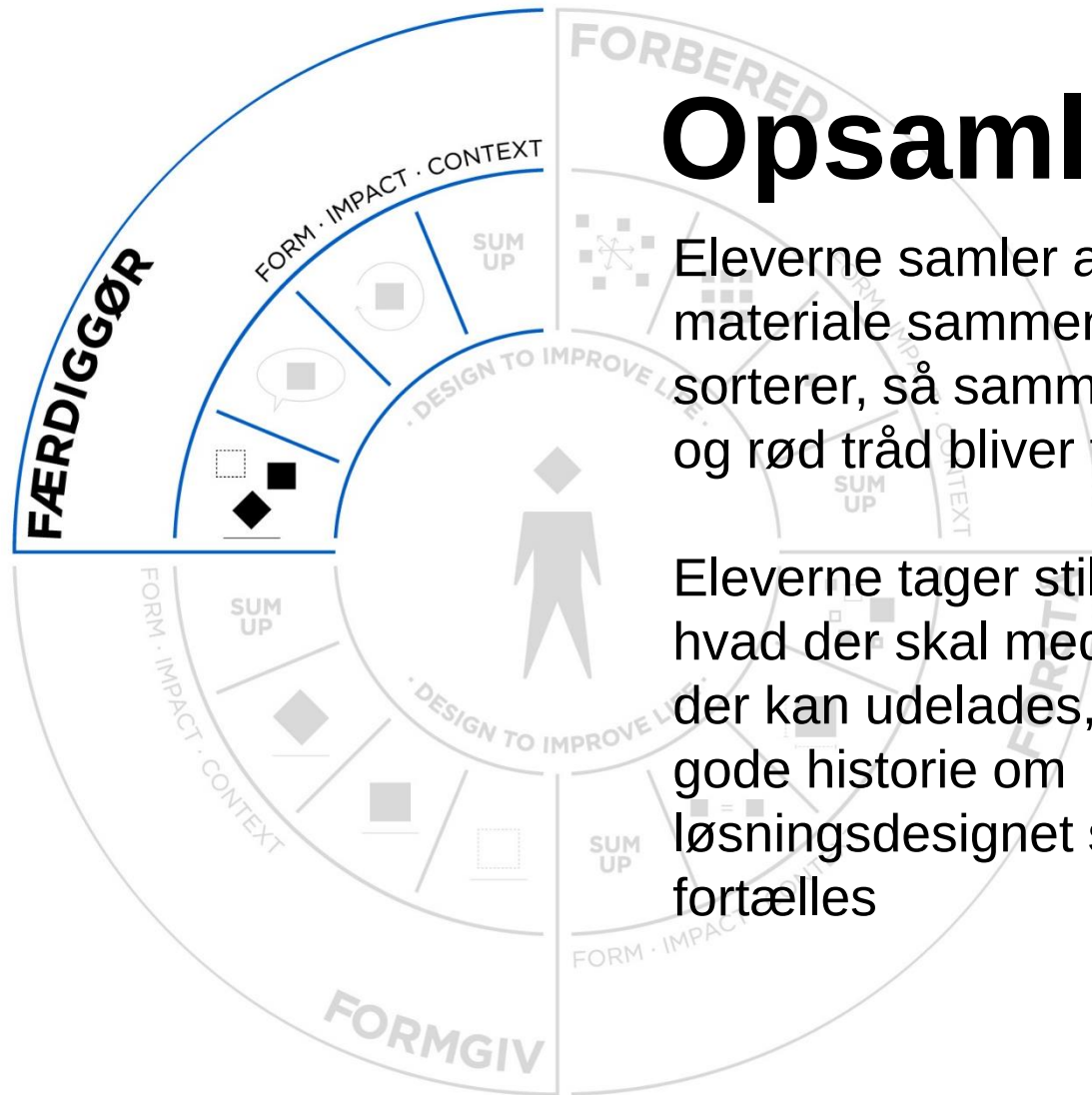
Opsamle
Kommunikere
Producere
Sum up



Opsamle

Eleverne samler alt materiale sammen og sorterer, så sammenhæng og rød tråd bliver tydelig

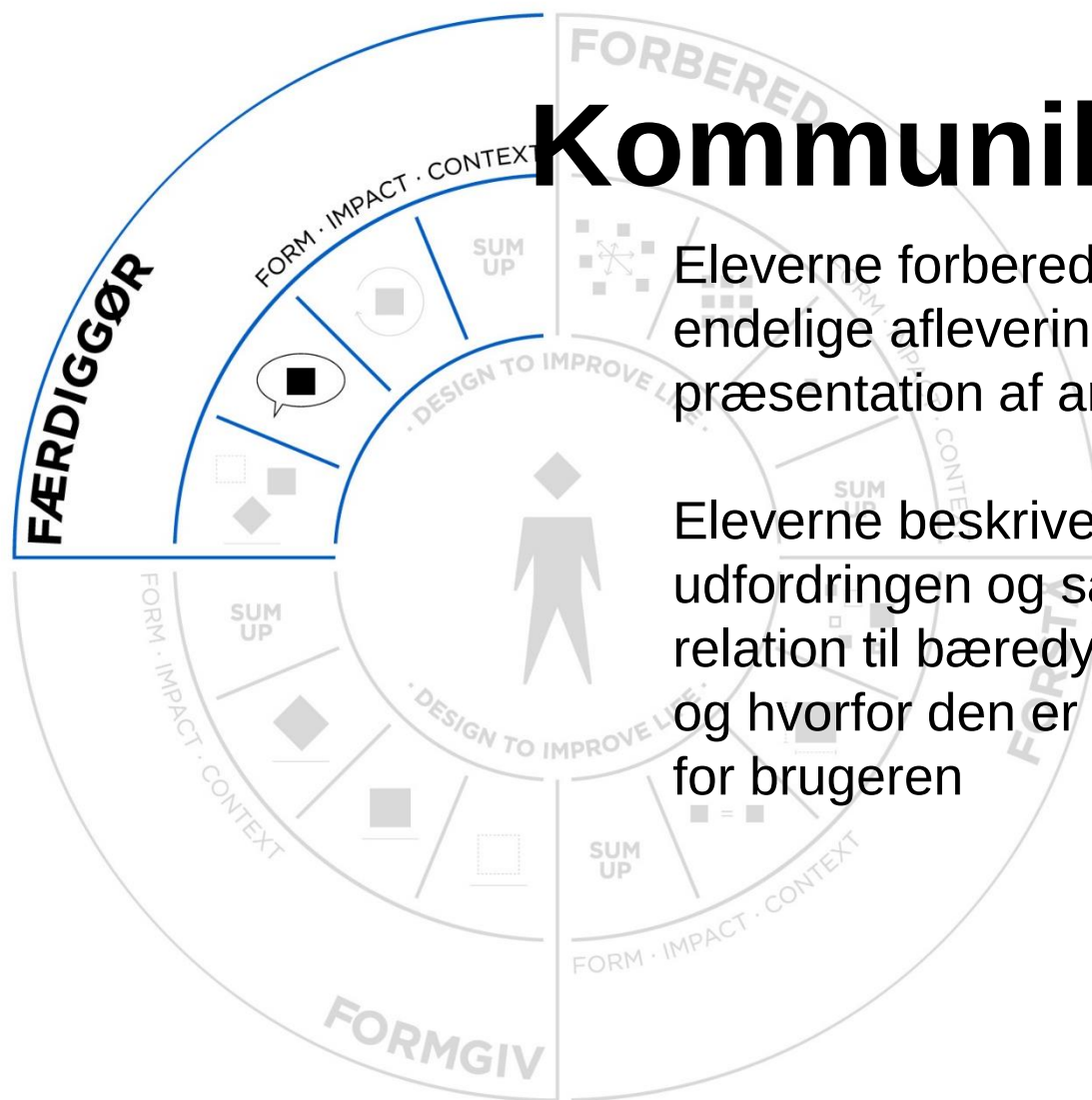
Eleverne tager stilling til, hvad der skal med, og hvad der kan udelades, når den gode historie om løsningsdesignet skal fortælles



Kommunikere

Eleverne forbereder den endelige aflevering og præsentation af arbejdet

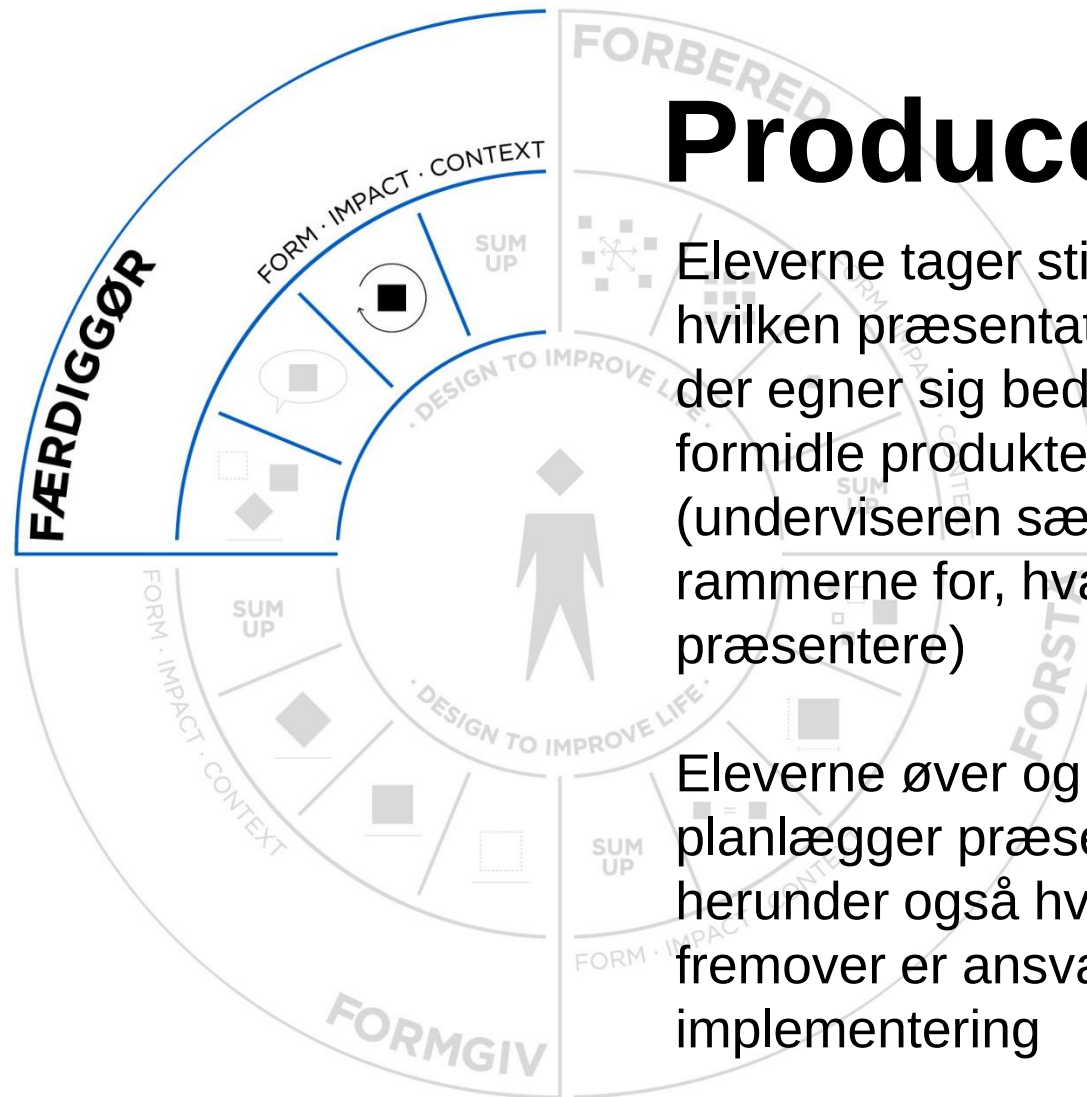
Eleverne beskriver udfordringen og sætter den i relation til bæredygtighed, og hvorfor den er relevant for brugeren



Producere

Eleverne tager stilling til, hvilken præsenterationsform, der egner sig bedst til at formidle produktet (underviseren sætter rammerne for, hvad de skal præsentere)

Eleverne øver og planlægger præsentationen, herunder også hvem der fremover er ansvarlig for implementering



Samtale

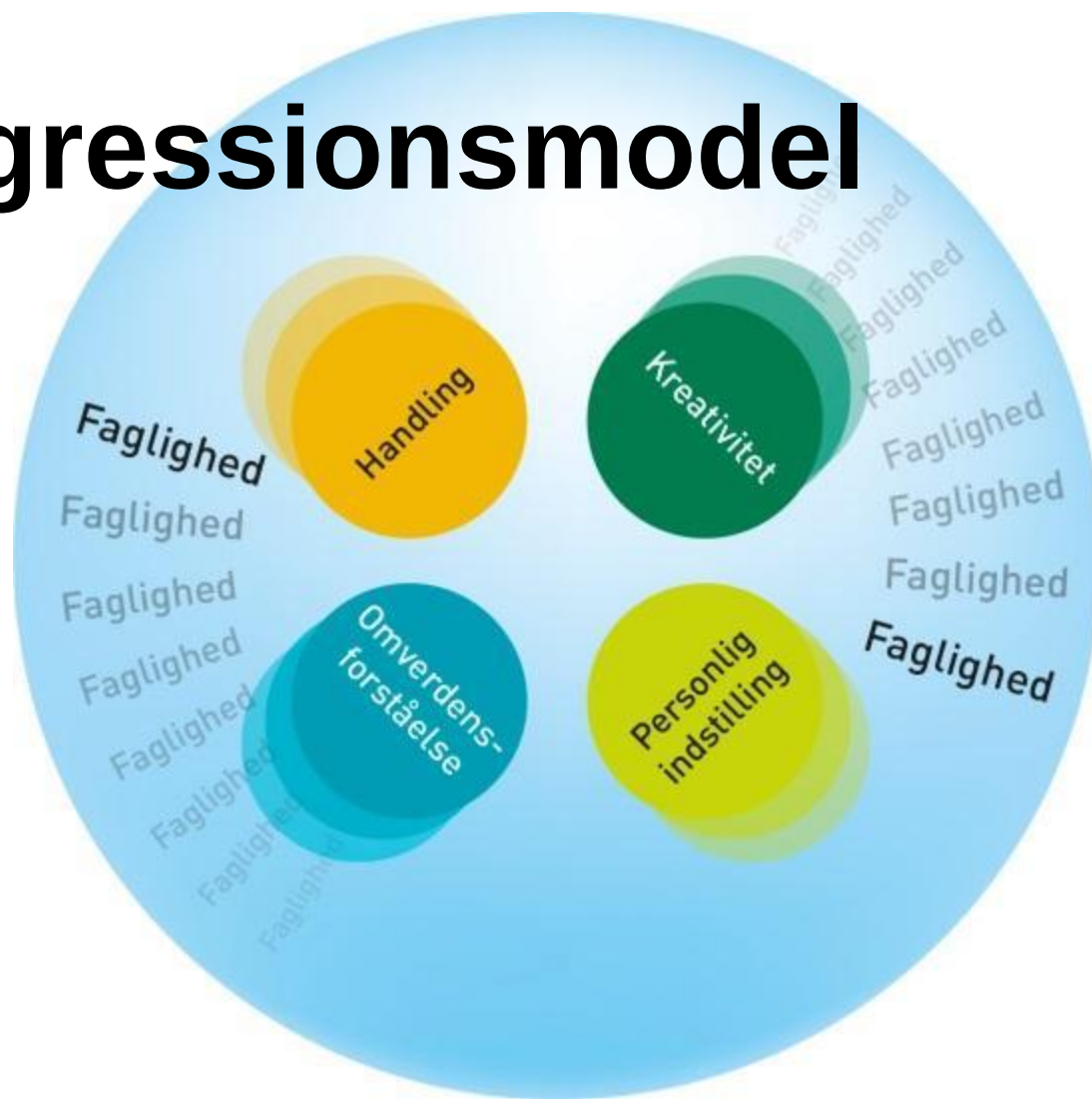
Hvordan arbejder I med
tilsvarende handlinger, som at
opsamle, kommunikere og
producere i jeres undervisning
og aktiviteter?



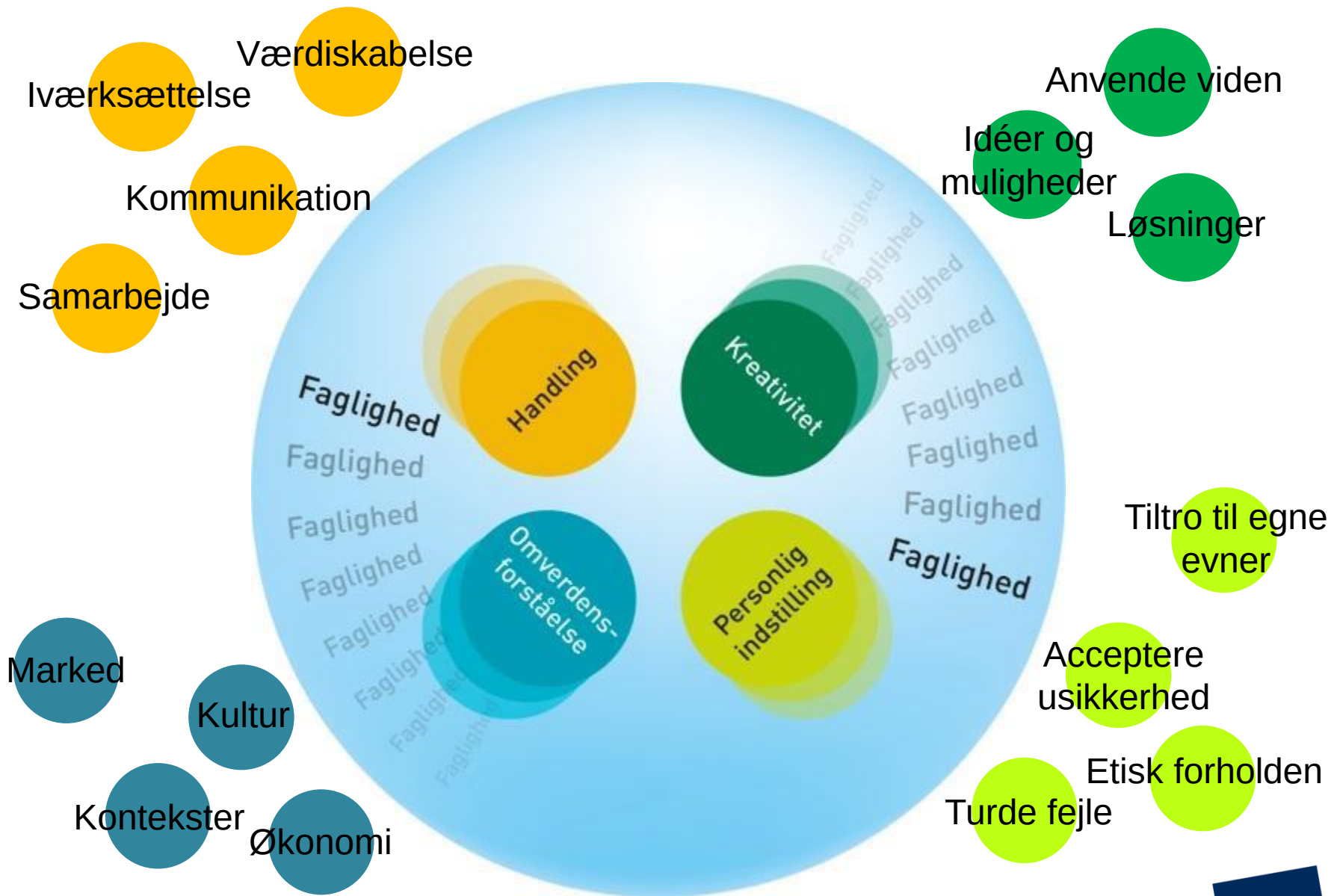
Hvad har I talt om?



Progressionsmodel



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



Nicolai Nybye og Anders Rasmussen: Progressionsmodel:
Entreprenørskabs- og innovationsundervisning

Samtale

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



Hvad har I talt om?





Afprøvning af handlinger

Færdiggør fasen

Designoverblik
Sum Up

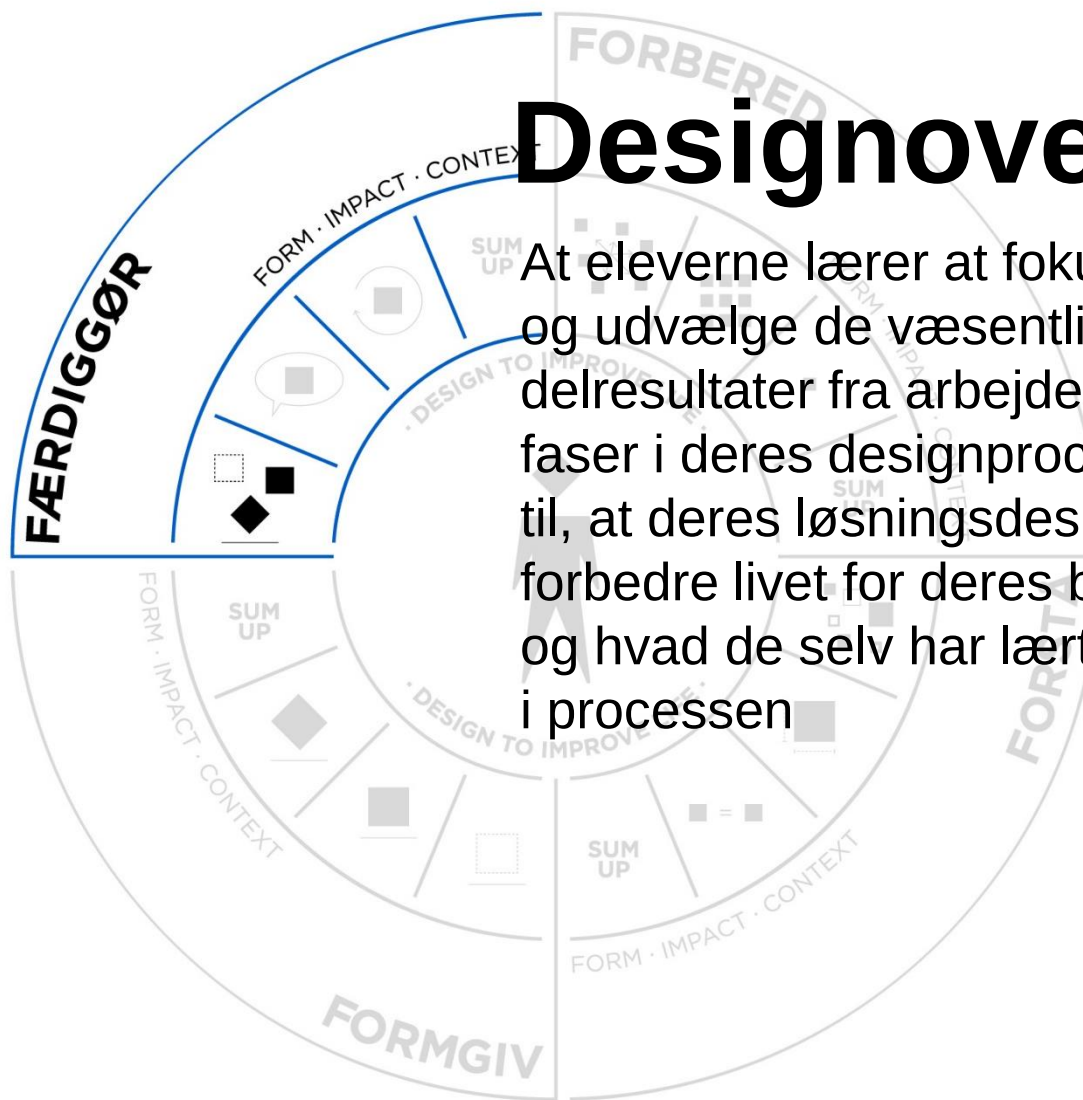
Et godt børne- og ungdomsliv

I Helsingør Kommune



Designoverblik

At eleverne lærer at fokusere på og udvælge de væsentligste delresultater fra arbejdet i de fire faser i deres designproces i forhold til, at deres løsningsdesign skal forbedre livet for deres bruger(e), og hvad de selv har lært undervejs i processen





Designoverblik

Find alt jeres materiale frem fra de tidligere kursusdage og hæng det op/læg det på bordet, så I kan overskue det. I skal forberede en præsentation, der indeholder følgende to elementer:

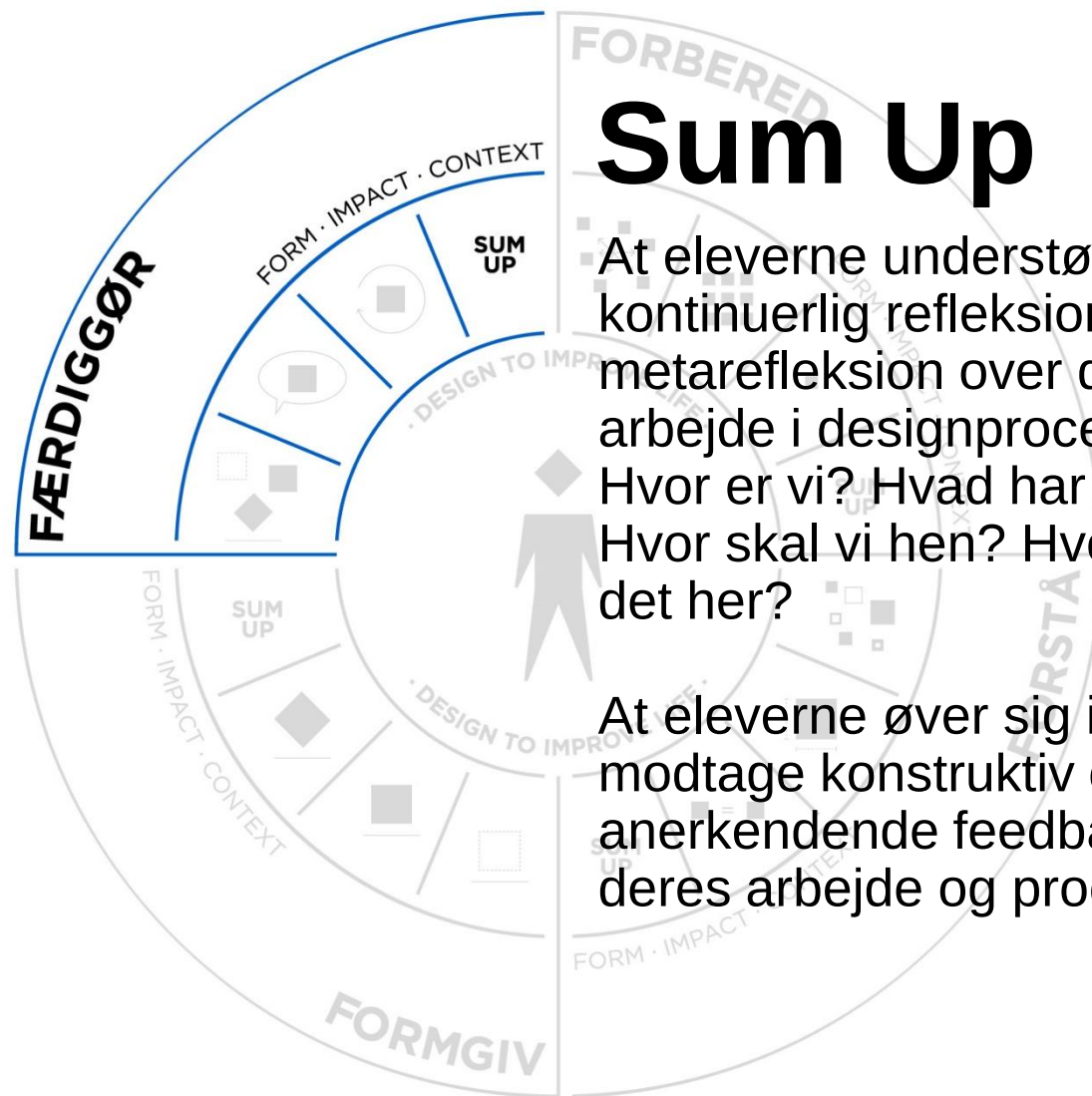
Innovativt produkt

- En fortælling om at komme fra udfordringen til løsningen. Hvordan forbedrer produktet livet for jeres bruger(e) i relation til udfordringen?

Arbejdsproces

- Hvor var der energi i kompasprocessen, og hvad blev den brugt til?

Beslut også hvem og hvordan, I præsenterer



Sum Up

At eleverne understøttes i
kontinuerlig refleksion og
metarefleksion over deres
arbejde i designprocessen.
Hvor er vi? Hvad har vi lært?
Hvor skal vi hen? Hvorfor gør vi
det her?

At eleverne øver sig i at give og
modtage konstruktiv og
anerkendende feedback på
deres arbejde og proces



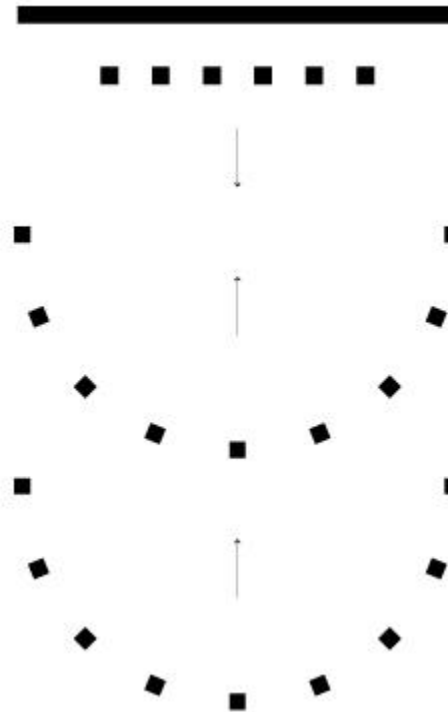
Sum Up

Præsentationsteam
(ca. 3 min)

Feedbackteam
(ca. 3 min)

Resterende designteams
(ca. 2 min)

Metarefleksion i plenum
Hvad får vi ellers øje på?



Sum Up

Præsentationsteam

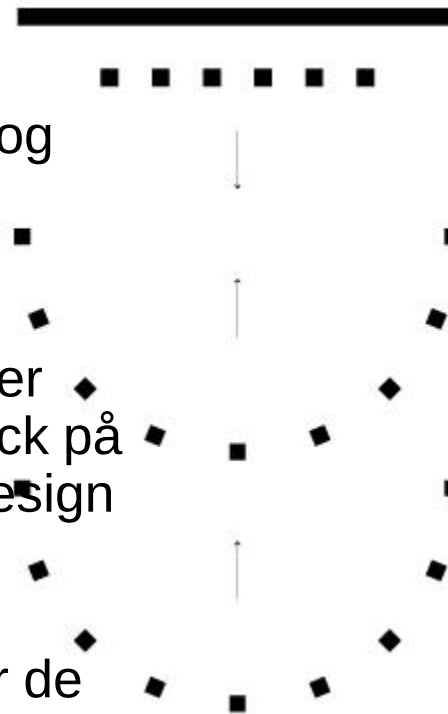
Præsenterer arbejdsproces og løsningsdesign

Feedbackteam

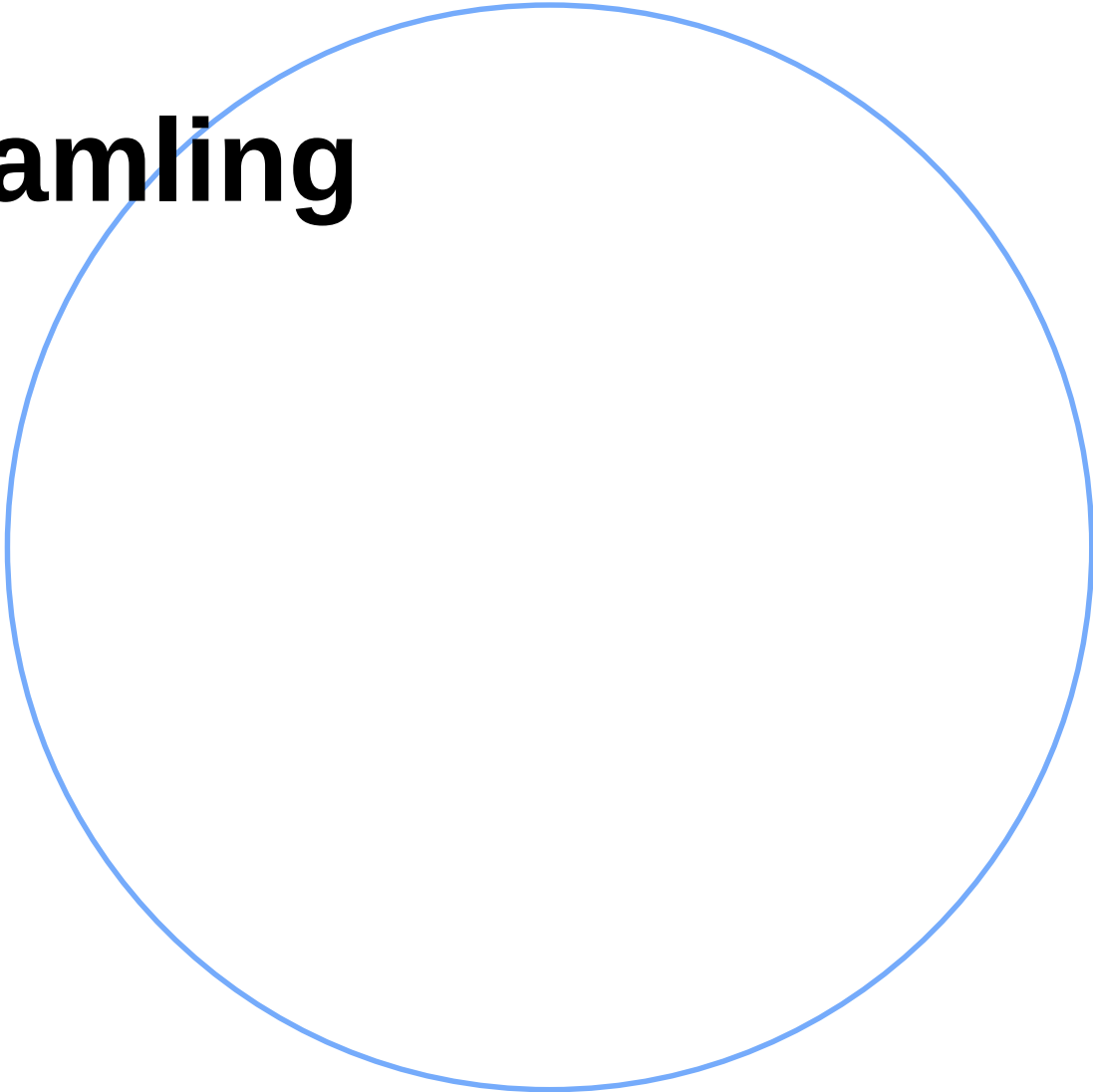
Stiller spørgsmål og anvender spilleregler til at give feedback på arbejdsproces og løsningsdesign

Resterende designteams

Efter afsluttet feedback giver de feedback på, hvordan de respektive teams har fuldt spillereglerne



Opsamling

A large, empty blue circle is centered on the page, partially overlapping the title 'Opsamling'.

Samtale

Hvordan kan du udvikle innovationskompetencer i Sum Up i forhold til dine børnegrupper?

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



Hvad har I talt om?





Oplæg og videndeling - designbaserede læreprocesser i skolen



Læringssamtale

Ift. grundkursets læringsmål

Læringssamtale

Find sammen med en fra et andet team og gå hen til et farvet stykke papir

Kig på målene for grundkurset og tal om, hvad I hver især har lært og hæftet jer ved

Med udgangspunkt i jeres samtale, noterer i ideer og ønsker til det udvidet kursus på det farvede stykke papir

Mål for grundkursus

- 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 Kompasset i praksis

Spørgsmål til videre arbejde

Hvordan kan du arbejde videre med at udvikle innovationskompetencer hos dine elever ved brug af kompasset?

Hvilken udfordring ønsker du svar på og ideer til at imødekomme?

Orakelrunde

I Orakelrunden stiller I jeres spørgsmål, og får forskellige input og svar på spørgsmålet

Ydercirklen stiller samme spørgsmål hele tiden

Indercirklen er orakler og svarer på spørgsmålet

Ydercirklen roterer mod venstre, når underviseren siger til

Tjek ud

”En læringspointe, der står særligt tydeligt frem fra dette kompetenceudviklingsforløb, er...”

Tak for i dag

Ses på det udvidede kursus