

Eksempel fra den virkelige verden

På de følgende sider beskrives et undervisningsforløb, som satte fokus på verdensmål, kunst og teknologi.

Eleverne fik udfordringen:

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

Processen

Lærerteamet og klassen havde tidligere arbejdet med PBL, hvilket betød at de tog udgangspunkt i Blomst-niveuaet fra spirermodellen.

Læringslålene

Der var fokus at inddrage læringsmål fra N/T, håndværk, design og processmæssigt skulle eleverne stifte bekendskab med *persona* begrebet. læs mere og *persona* kapitlet Tips og tricks til PBL.

Produktet

Klassen lavede en kunstudstilling, hvor modtageren var medskaber af udstillingen.





Projektstyring - 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 de 17 verdensmål via elevinddragelse, kunst og uden at det virker som en løftet pegefinger?

Verdensmål- hvilke verdensmål skal inddrages?

Eleverne kan selv vælge det verdensmål, som de ønsker.

Persona- hvem skal modtage/bruge produktet?

Indskolingselever er modtagere af produktet.

Afslutningsevent- hvordan slutter vi af med et brag, så eleverne bliver stolte af det, de har lavet?

Vi skal lave en kunstudstilling, hvor modtageren er medskaber.

Faglig mentor - 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?

Kodning og lasercut (Senere blev papirtryk sat på)

Produkt- skal eleverne lave et specifikt produkt eller selv bestemme?

Eleverne er med i processen og kan dermed have medindflydelse

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

De fem innovationskompetencer	Læringsmål
<p>Kreative kompetencen 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 (open space 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.

Læringsdimension	Læringsmål
<p>Viden 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 lave 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) • Eleven skal have kendskab til begreberne divergering og konvergering (open space øvelsen)
<p>Færdigheder 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) • Eleven skal kunne beskrive en persona og anvende den (procesmål) • Eleven kan sammenholde egen tolkning med andres tolkning (dansk – open space) • Eleven kan indgå i dialog i mindre grupper (dansk- interviewopgaven)
<p>Karakteregenskaber 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
<p>Meta-læring 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)