



Innovations forløb i 10. klasse

2018, ZAHLES SEMINARIE SKOLE

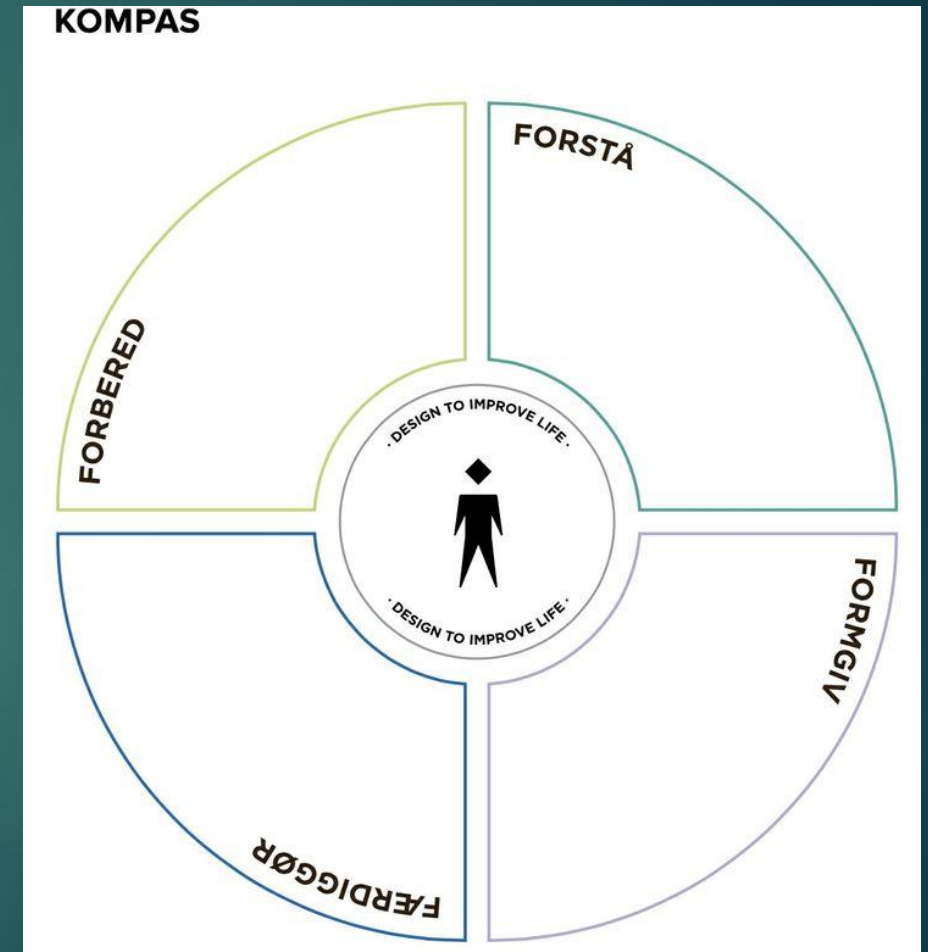
Opgaven:

Opgavens slutmål:

- ▶ **Der skal laves et design til 10. klasses-området.**
- ▶ **Det skal imødekomme et behov, der er hos 10. klasse.**
- ▶ **Det færdige design skal skabe værdi for andre.**
- ▶ **Fokus er et design som fremmer fagligheden og det sociale liv i 10. klasse.**
- ▶ **Det færdige design skal realiseres og blive en del af hverdagen.**

For at skabe dette design skal I igennem forskellige faser:

- ▶ Fase 1 FORBERED
- ▶ Fase 2 FORSTÅ
- ▶ Fase 3 FORMGIV
- ▶ Fase 4 FÆRDIGGØR



Torsdag d. 22.2. Dagens program

- ▶ 9.30-10.00 – Opgaven introduceres
- ▶ 10.00-10.30: **FASE 1 FORBERED**
 - Gruppedannelse
- ▶ 10.30-11.30 Grupperne arbejder med **FASE 2 FORSTÅ.**
 - Planlægning af observationerne og analyserne
- ▶ Pause
 - Spise, hvile og kreativ ene-tid
- ▶ 12.30-13.45: Grupperne arbejder med **FASE 3 FORMGIV.**
 - Afprøvning af ideer og forskellige kreative øvelser
- ▶ 13.45-14.05: Introduktion til hjemmeopgaven **FASE 2 FORSTÅ .**
 - Oprydning!

Fase 1 FORBERED

Gruppedannelse

Hvilken type er du? Alle mennesker er lidt af det hele – men hvad karakteriserer dig bedst?

Detektiven

- ▶ Kan lide at undersøge facts.
- ▶ Er god til research.
- ▶ Ser “objektivt” på tingene.

Antropologen

- ▶ Er interesseret i mennesker, og hvordan de har det med hinanden.
- ▶ Er god til at se sammenhænge og analysere situationer.
- ▶ Er interesseret i mennesker og deres omgivelser.

Arkitekten

- Er god til at få ideer.
- Er god til at samle trådene i enkle løsninger.
- Har en forestilling om, at tingene kan være anderledes, end de er lige nu.

Håndværkeren

- Er praktisk og omsætter ideer til løsninger.
- Kan lide at se resultater.
- Er god til at afslutte opgaver.

Fase 1 FORBERED

Gruppedannelse

Tag en label med den type, der passer bedst på dig.

Sæt den bag på blåt kort og sæt billedet af dig selv på den anden side.

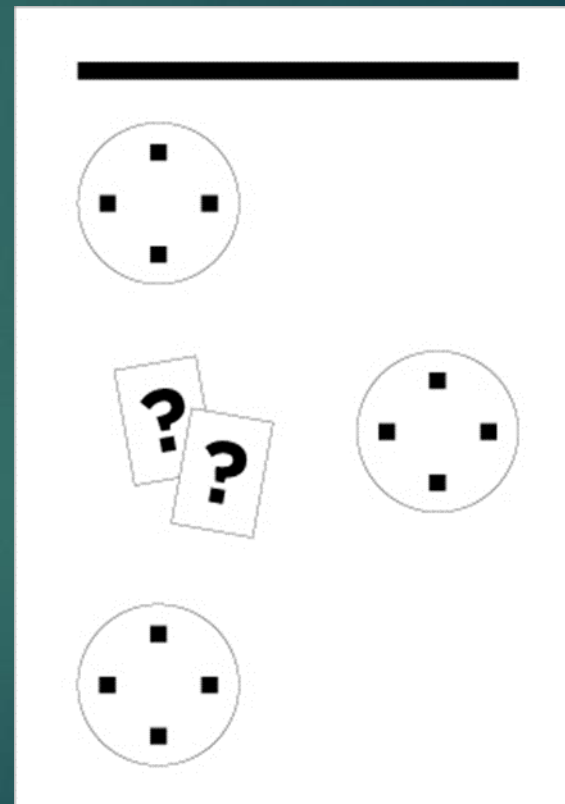
På bordet ligger nu 24 blå kort med billederne nedad og et label med person-type på.

Billederne er skjult for alle.

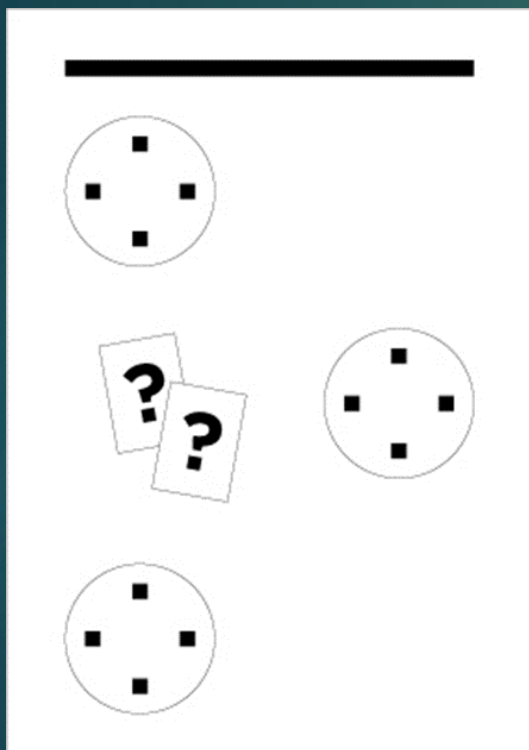
Grupper dannes nu med ligelig fordeling af ressourcer med 4 personer i hver.

Alle deltager i gruppedannelsen.

Når grupperne er fordelt vendes papirerne og



Deltagere – baggrund for holddannelsen



- 1 Sean
- 2 Emma
- 3 Frederik L
- 4 Mikkel EK
- 5 Katrine
- 6 Aida
- 7 Silja
- 8 Anniqa
- 9 Helena
- 10 Frederik F
- 11 Marius
- 12 Theis
- 13 Mea
- 14 Christian
- 15 Flora
- 16 Daniel
- 17 Aske
- 18 Natascha
- 19 Alba
- 20 Andreas
- 21 Cæcilie
- 22 Frida
- 23 Christopher
- 24 Nora

Analysearbejde

- ▶ Placer jeres gruppe rundt om et bord
- ▶ Find planche i A2
- ▶ Find post-it sedler
- ▶ Find en blyant/tusch til hver i gruppen

Fase 2 FORSTÅ

Vidensskabelon

Tegn skema på planche
I skiftes til at sætte post-it sedler

HVAD VED VI?	HVAD TROR VI, VI VED?	HVAD HAR VI BRUG FOR AT VIDE?	HVEM SKAL VI SPØRGE? HVOR SKAL VI LEDE?	HVEM ER MÅLGRUPPEN HVAD ER UDFORDRINGEN?

Planlægning

I skal nu planlægge og fordele opgaverne mellem jer:

- ▶ Observation i 10. klasses-området
- ▶ Interview med brugerne (jeres klassekammerater, lærere oa)
- ▶ Udflugt til steder med design, der skaber fællesskab og værdi for andre
- ▶ Recherche på nettet

Kl. 11.00

Fremlæg jeres plan for klassen – hvornår skal analyserne, interviews og observationer finde sted. Planlæg jeres hjemmearbejde!



Pause

- Spise
- Hvile hovedet
- Kreativ ene-tid

Idé-generering, mockup og kreativ proces

Krydsmetoden - 10 ord skal kombineres med 10 andre ord...

- ▶ Forberedelse, opstilling, introduktion til teknikken.
- ▶ 1 x 10 ord skrives ned i den ene kolonne.
- ▶ I den anden kolonne skrives de næste ti ord
- ▶ Ordene parres tilfældigt og fordeles i designteamet.
- ▶ De nye ord bygges i modelform.
- ▶ Gruppen præsenterer modellerne for hinanden

10 fællesskabsord

- ▶ Kollektiv
- ▶ Fælles
- ▶ Hygge
- ▶ Koncentration
- ▶ Samarbejde
- ▶ Diskussion
- ▶ Faglighed
- ▶ Social
- ▶ Samvær
- ▶ Demokrati

10 Designord

- ▶ Lampe
- ▶ Opslagstavle
- ▶ Bænk
- ▶ Lys
- ▶ Hylde
- ▶ Sofa
- ▶ Bord
- ▶ Reol
- ▶ Stol
- ▶ Taburet

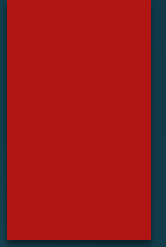
Hjemmearbejde

- ▶ Lav de planlagte observationer og interviews i løbet af ugen
- ▶ Lav aftaler med steder, hvor I kan kigge/ søge inspiration

Steder man kan besøge:

- Biblioteker (feks Hovedbiblioteket, Herlev Bibliotek, Rentemestervej)
- Beboerhuse
- Gymnasier (Gefion, Zahles Gymnasium)
- Skoler – feks. Skolen ved Søerne, Katrinedalsskolen i Vanløse, AFUK.
- Indretningsbutikker: IKEA, Illums Bolighus, Hay, Norman Copenhagen.

Tak for i dag 😊



Huskeliste til læreren til 1. undervisningsgang

- ▶ Print billeder af eleverne
- ▶ Print labels med typer
- ▶ Print videns kort skabelon
- ▶ Post-it sedler
- ▶ Plancher
- ▶ Materialer til mock-ups
- ▶ Hver elev får en mappe med navn – senere kommer teoripapirerne...

Torsdag d. 1. marts

I løse grupper:

Opvarmningsøvelser

I de faste grupper:

- ▶ Vores idé – opsummering: Er der kommet nye ideer? Hvad sagde vores analyser?
- ▶ Visions-map
- ▶ Et interview – et rollespil
- ▶ Nøgle viden om persona
- ▶ Hvordan kan vi...?

Pause fra 11.30-12.30

Sammensæt ord – byg en mockup

Et pitch for klassen – 4 minutter

Vurdering – rød, gul grøn Hvor står vi?

Opvarmning

- ▶ Stress-øvelse – sammen 4 og 4 (i nye grupper)
- ▶ Portræt uden at kigge – gå sammen med en, du ikke snakker så meget med i det daglige. Tag et papir og en blyant.

Fase 2 Forstå

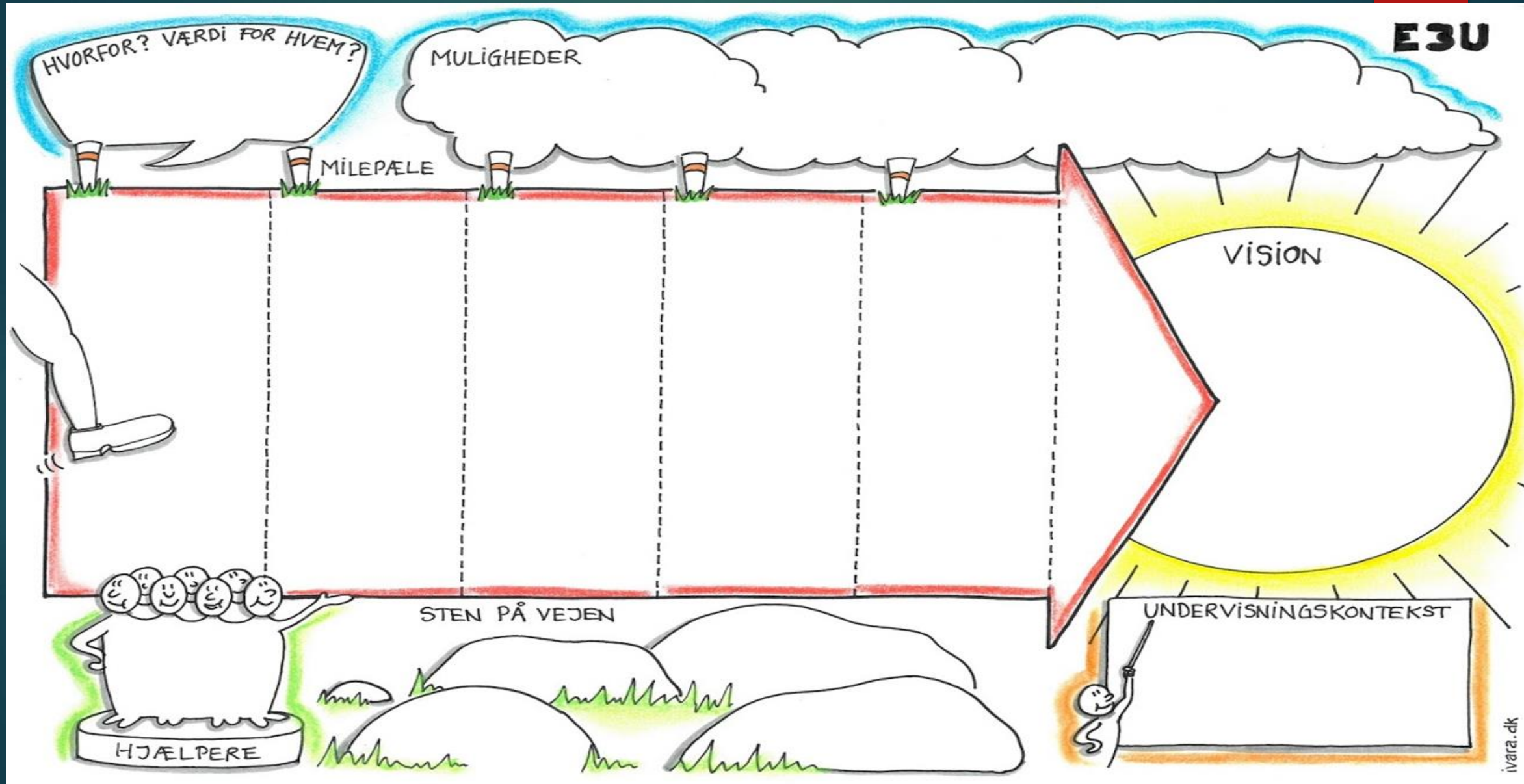
Sæt jer i jeres grupper. Find jeres mock-up og papirer, noter, interviews, researche og fotos...

Jeres analyser – hvad fik I ud af:

- ▶ Interviews?
- ▶ Observationer?
- ▶ Researche?

Diskuter i gruppen. Kig på jeres model – hvad kan bruges, hvad skal udvikles? Mangler vi at undersøge noget?

Udfyld tegningen med jeres projekt, som det ser ud nu

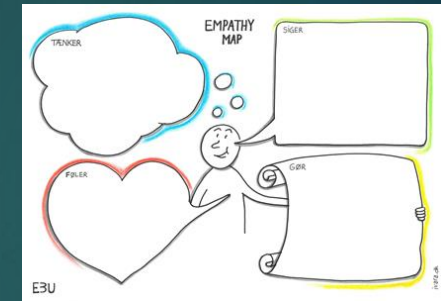


Vis vision for klassen

- ▶ Hvad er jeres vision
- ▶ Hvilke sten er der på vejen?
- ▶ Hvem kan hjælpe jer?
- ▶ Hvad sagde jeres analyser? Mangler I at vide noget eller undersøge noget?
- ▶ Hvordan skal jeres idé videreudvikles?
- ▶ Hvilke milepæle er der?
- ▶ Hvad gør I nu?

Persona – et rollespil

- ▶ Udnævn 1 person, som skal spille en fiktiv elev i 10. klasse
- ▶ Udnævn 1-2 interviewere og
- ▶ en der tager noter på "empathy map"



Stil spørgsmål til persona om læring og det sociale liv i 10 kl - feks:

- ▶ Hvad savner du....? Hvad er dine/jeres behov i klassen, i køkkenet mm
- ▶ Oplever du problemer eller udfordringer?
- ▶ Hvad irriterer dig i hverdagen?
- ▶ Hvad gør dig glad?

KEY INSIGHTS

_____ *(Persona, character, role)*

_____ *(activity, action, situation)*

because

_____ *(aim, need, outcome)*

but

_____ *(restriction, obstacle,
friction)*

Hvordan kan vi...?

- ▶ Kig på jeres Key Insights – skriv så mange sætninger på post-it, som forholder sig til den fortælling, som fremgår.
- ▶ Begynd alle sætninger med **Hvordan kan vi....?**
- ▶ **Hvordan kan vi hjælpe 10. klasse til at få flere hyggelokke?**
- ▶ **Hvordan kan vi styrke det sociale liv på tværs af de to klasser?**
- ▶ **Hvordan kan vi bygge en reol, som?**

Pause

fra nu til 12.30

- Spise
- Hvile hovedet
- Kreativ ene-tid

Post- it opgave – generer ideer!



Post it: skriv så mange ord, du kan.
1 Ord pr Post it

► Skoleord

Post it: skriv så mange ord, du kan.

1 Ord pr Post it

- ▶ Ord om socialt samvær,
hygge, fællesskab og
demokrati

Post it: skriv så mange ord, du kan.
1 Ord pr Post it

Stue-ord

- ▶ Ting, møbler og genstande, man har i en stue

Hent hvid planche. Sæt post it på planchen.

Sorteret i de tre kategorier:

► Stueord

Socialeord

skoleord



Dan nu – individuelt – begreber
bestående af 3 sedler, som danner
løsninger på jeres udfordring.

Som er: "At skabe rum som fremmer det sociale og faglige i 10.
klasse"

- ▶ Begreberne må være realistiske og urealistiske.
- ▶ De må passe sammen eller være helt skæve
- ▶ Læg de færdige begreber på bordet

Kig på jeres "Hvordan ku vi..." spørgsmål

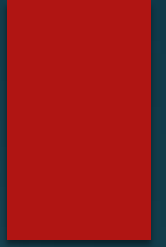
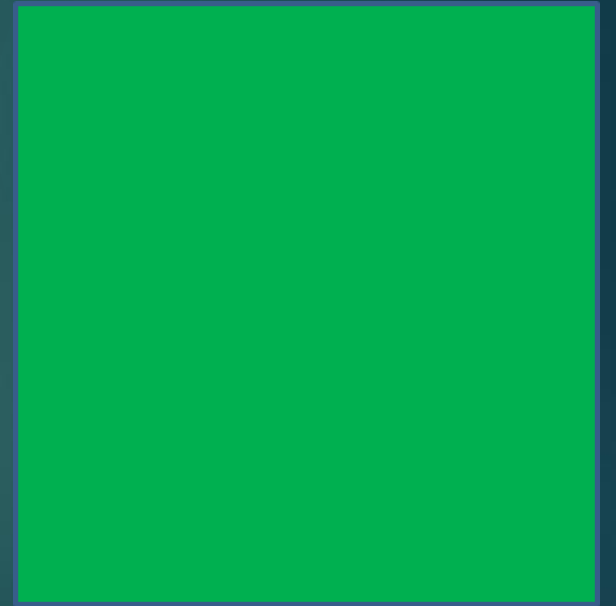
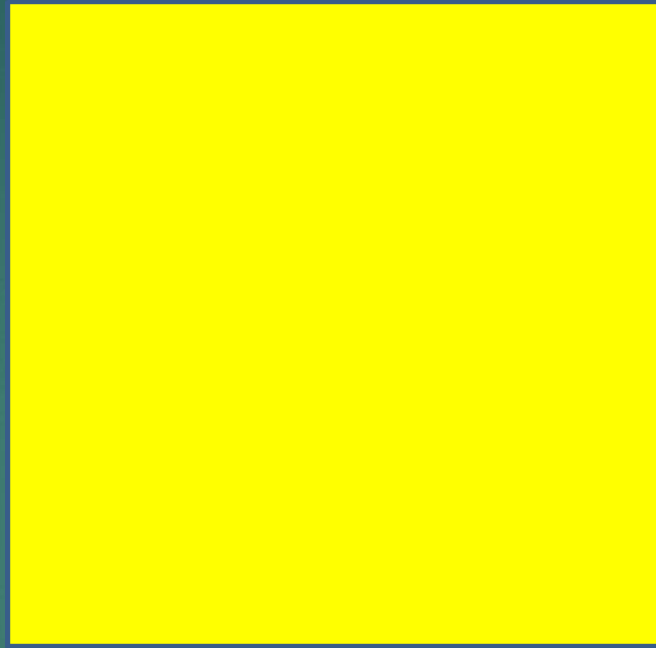
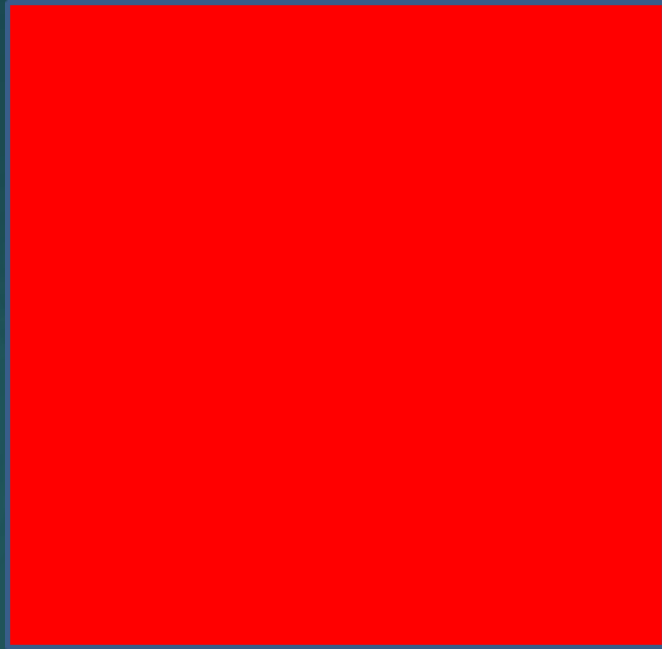
- ▶ Forsøg nu at kigge på alle de sammensatte ord og vælg 3, som I synes kan være løsninger på jeres "hvordan ku vi" spørgsmål.
- ▶ Vælg en af dem og byg en mockup

Pitch Fremlæggelser

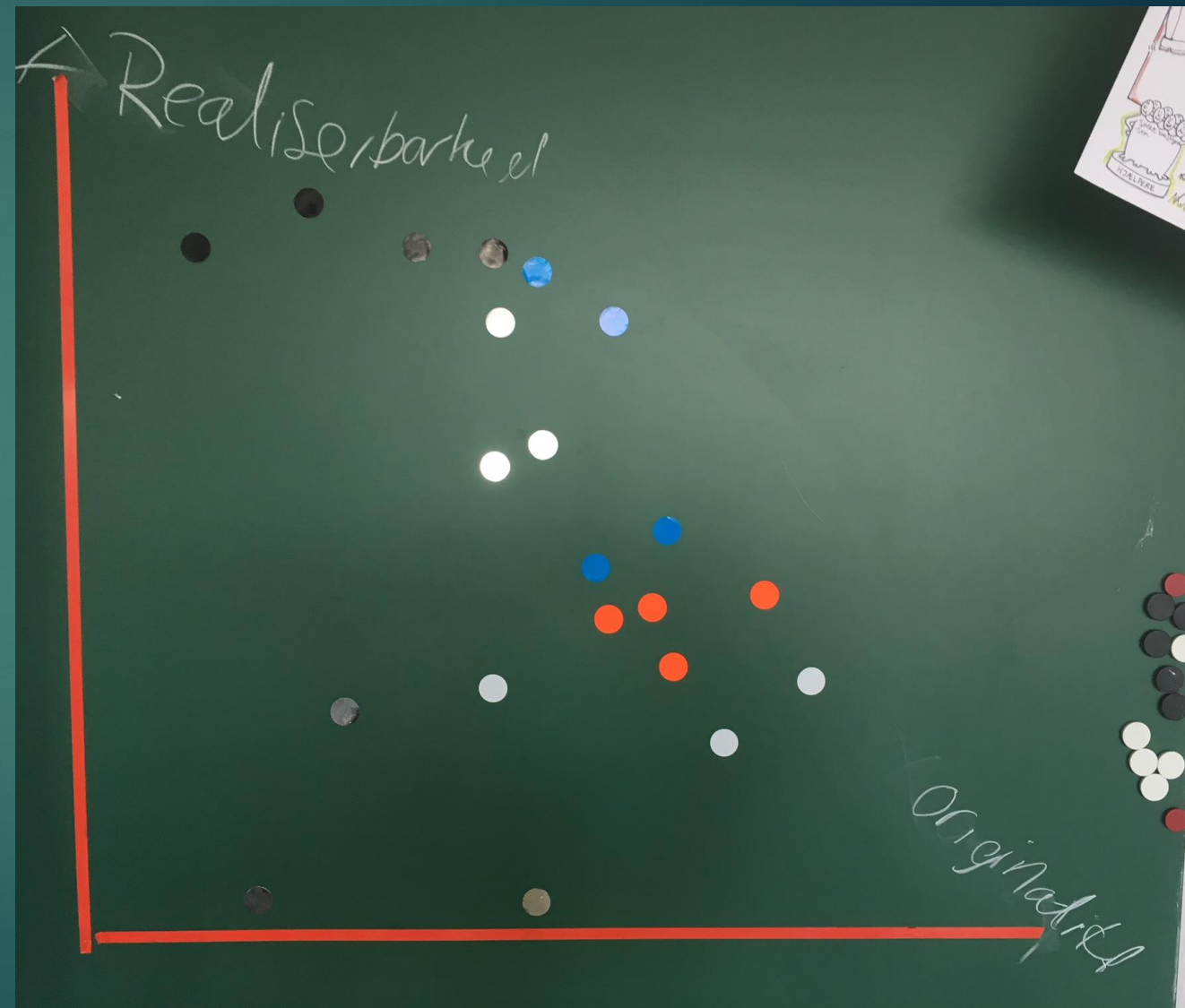
4 min – sælg din idé!

- ▶ Gruppe 1
- ▶ Gruppe 2
- ▶ Gruppe 3
- ▶ Gruppe 4
- ▶ Gruppe 5

Rød Gul Grøn



Markering på vurderings- koordinatsystem



Tak for i dag

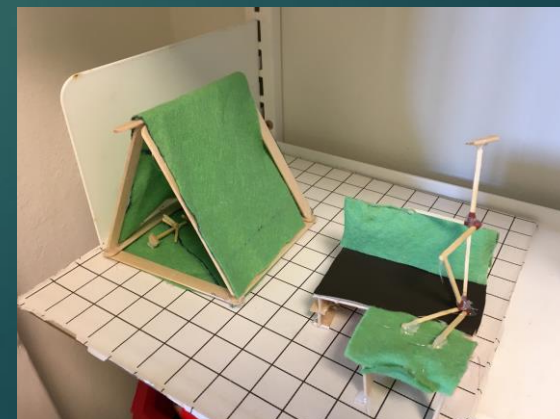
Huskeliste 2. undervisningsgang

- ▶ Print vision-map i farver
- ▶ Medbring post it
- ▶ Medbring kort i gul, grøn og rød
- ▶ Kopier KEY INSIGHTS
- ▶ Medbring stemnings dots
- ▶ Print empathy map

~~Torsdag d. 12. april~~ Fremtid...

- ▶ Opvarmning. Tegn 30 æbler
- ▶ Hvad ved vi? Hvad tror vi, vi ved?
- ▶ Afgrænsning af opgaven (på baggrund af den vide vi har nu):
 - ▶ Ombygningen skal være i grupperummet
 - ▶ Ombygningen skal tilgodese rummet som både et gruppe-, arbejds- og hyggerum
 - ▶ Ombygningen skal være realiserbar for os
- ▶ Ansøgning til ledelse
- ▶ Fase 4 Realisering – tidsplan, opgaver, hjælpere
- ▶ Produktet skal laves og placeres i 10. kl Grupperum bag køkkenet.

Mockups fra de to forrige gange



Hvad er vores muligheder og begrænsninger?

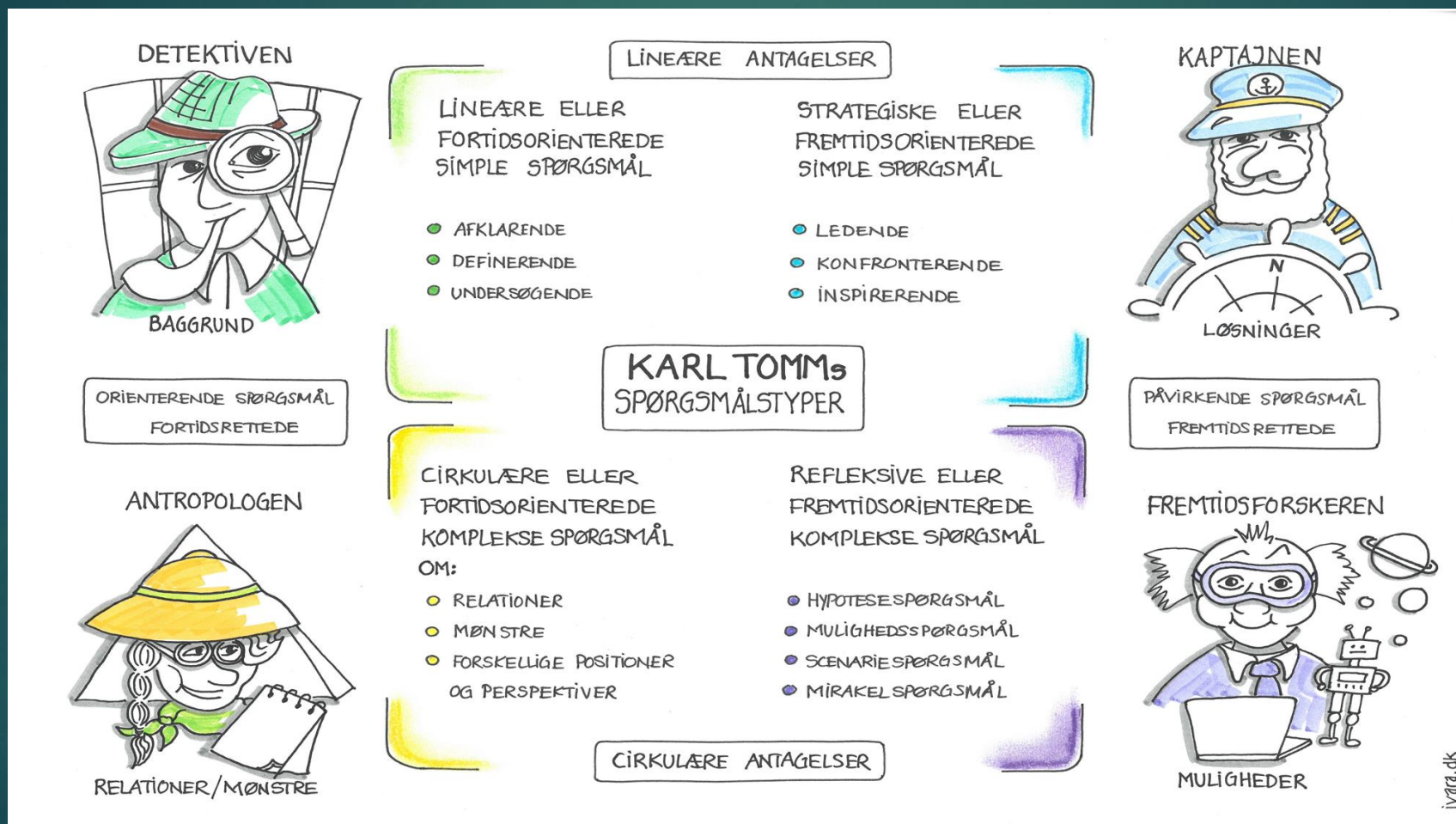
- ▶ Benspænd fra lærere og ledelse:
 - ▶ Designet skal være i grupperummet bag køkkenet
 - ▶ Rummet skal både kunne anvendes til arbejde og hygge

Hvilke elementer består vores ideer af:

- ▶ Sofa
- ▶ Belysning
- ▶ Planter
- ▶ Opslagstavle
- ▶ Helhed i grupperum - bevaring af borde og stole, men organiseret på en ny måde og hvor de nye ting er integreret. Denne gruppe står for overblikket og samler op fra de andre grupper og koordinerer istandsættelsen.

Vi laver nye grupper, som står for hver sin del

De 4 spørgetyper – en gulvøvelse



► Detektiven

- Hvem er involveret?
- I hvilke kontekster opstår udfordringen?
- Er der kontekster, hvor den ikke er til stede?
- Hvor længe har den stået på?
- Beskriv den seneste situation, hvor du har oplevet udfordringen? ► Hvilken betydning har udfordringen for dig og resten af organisationen?

► Antropologen

- Hvad ville andre i din organisation og evt. kunder/brugere fortælle om udfordringen?
- Er der andre relaterede udfordringer?
- Hvordan tror du, at udfordringen er opstået?
- Kan du drage paralleller til andre organisationer med denne udfordring?
- Hvilke teoretiske og metodiske input kan du trække på?

► Fremtidsforskeren

- Hvad ville være den ideelle måde at udforske udfordringen og kvalificere den til en anomali på?
- Hvem ville det være ideelt at tale med?
- Hvordan kan du ellers blive klogere på udfordringen?
- Hvordan ser den optimale tilstand ud, efter udfordringen er løst?
- Hvordan vil andre beskrive idealsituationen?

► Kaptajnen

- Hvad er første bedste skridt mhp. At afdække udfordringen yderligere?
- Hvad er de næste skridt?
- Hvem vil du involvere og hvornår?
- Hvilke teoretiske og metodiske input kan du trække på?

Lav et mood-board

- ▶ Tag IKEA katalog, farveprøver, materialer, stofprøver, stemningsbilleder
- ▶ Lav i gruppen en planche med møbler, priser, farver
- ▶ Kig på alle klassens flotte mockups og integrer ideerne i jeres idé

Fase 3 Torsdag d 12. april

Lav en ansøgning til skolen ledelse.

Ansøgningen skal indeholde:

- ▶ Baggrund for hvorfor I søger?
- ▶ Hvilke behov og problemer ser I?
- ▶ Hvordan vil jeres idé løse det konkrete problem?
- ▶ Hvad vil det koste?
- ▶ Hvad er tidsperspektivet?
- ▶ Hvilke personer skal I kontakte, hvilke ting kan I igangsætte?
- ▶ Hvilken rolle har ledelsen - hvad vil I gerne have at ledelsen foretager sig?
- ▶ Hvem skal realisere ideen – helt konkret?
- ▶ Billeder, moodboard, budget og tidsplan vedlægges.



De næste slides er reserve-ideer, som endnu ikke har været i anvendelse

- ▶ Hvis tidsplanen skrider, kan disse anvendes...

Opvarmning Idé-generering, mockup og kreativ proces

Hurtig Prototyping – 1000 Ideer

- ▶ Forberedelse – metoden præsenteres
- ▶ Materialer samles på bordet, uret sættes.
- ▶ Hurtig Prototyping – 1000 Ideer køres f.eks. i fire runder af ti minutter (evt. kortere og kortere intervaller).
- ▶ Ideerne/modellerne præsenteres i gruppen, som taler om dem og udvælger de modeller, de senere vil arbejde videre med.

Kig på klassens mockups...

Hvilke designs passer til hvilke behov?

Hvilke kategorier ser vi?

Kan vi koble designs til de forskellige udfordringer?

Hvordan kommer vi videre?

Hver grupper vælger en persona, et problem og en løsning....

Mockup bygges om eller laves på ny.