Hvad var vores udfordring, da vi startede – hvordan har den etnografiske undersøgelse ændret udfordringen, og hvordan ser den ud nu?

Oprindeligt skulle vi bruge midler fra fonden for entreprenørskab til at afvikle 3-5 dage på vores gymnasie der havde to primære formål. For det første skulle dagene klæde lærerne bedre på til at undervise i innovation i AT fremadrettet. For det andet skulle det stimulere en udvikling af elevernes værdier (medborgerskab). Siden da er AT blevet afskaffet, hvilket medfører at fokus bliver på innovation i fagene (jf. Den nye gymnasiereform). Udviklingen af elevernes værdier er stadig i fokus, men nu bliver det i højere grad også et fokus at styrke den sociale sammenhængskraft (medborgerskab) på skolen. Af ydre rammer har ledelsen nedsat den tid vi har til rådighed til 2 hele arbejdsdage. Dertil kommer en halv dags forberedelse af lærerne.

Hvordan ser vores overordnede ide til forløbet ud

For at klæde lærerne på til at arbejde med innovation sammen med eleverne, afholder vi en workshop nogle få dage før arbejdet sammen med eleverne påbegyndes. Jakob Lennheden fra neurocreativity.dk skal her holde et oplæg og arbejde med at få de enkelte faggrupper til at få skabt en idé samt en konsensus omkring, hvordan deres fag kan arbejde innovativt (både fremadrettet i forbindelse med reformen, men også i forbindelse med vores konkrete projekt).

I de 2 dage hvor det egentlige projekt løber af staben, det planen at skemaet vendes på hovedet (eleverne møder ind kl 16-22). Endvidere søger vi efter en ekstern oplægsholder, der kan skyde det hele i gang, og vi overvejer mulighederne for at foretage et kæmpe natløb i den nærliggende Marselisborg Skov (alt sammen noget vores etnografiske studier har vist os at eleverne efterspørger).

I det innovative arbejde med medborgerskab skal eleverne deles ud på enkelte fag og der dannes grupper på tværs af alle årgange. Lærerne vejleder eleverne omkring at udvikle innovative løsningsmodeller på ”medborgerskabsproblemer” på baggrund af deres egne overvejelser fra workshoppen.

Hvilke kreative værktøjer fra seminar 2 vil vi bruge i vores forløb og hvilke erfaringer har vi gjort os?

Det blev under seminar 2 meget tydeligt, at det er afgørende at få lavet en klar definition og afgrænsning af det udvalgte problem, og det vil vi gøre med netop en Brainwalking.

VI har afprøvet den i en klasse i forbindelse med et AT-forløb i uge 41 med følgende observationer:

* Det er vigtigt, at det problem, der skal afklares, er præcist defineret. ”Cykeltyverier” virkede eksempelvis bedre end ”livsstilssygdomme i velfærdssamfundet”.
* Der var flere elever, der kun nåede en enkelt ”boble” ud fra midterproblemet. Dermed blev det store spindelvæv af begrundelser reduceret til få pointer. Det er derfor vigtigt,
* Det er afgørende, at eleverne har forståelsen af, hvorfor det er vigtigt – ellers accepterer de ikke umiddelbart udfordringen.

Derudover har vi afprøvet ”Den dårligt tænkelige løsning” med følgende erfaringer:

* Det er en sjov øvelse. Eleverne griner og hygger sig med det.
* Eleverne får øjnene op for, at paletten af løsninger er meget større end først antaget.
* Det vil være en god måde at få elever, der ikke kender hinanden, til at løse op for en ubegrænset idégenerering.