**Synopsis udkast**

* Udkast til undervisningsdesign ved Maria Kruse

(Bagsværd Kostskole og Gymnasium)

Den oprindelige udfordring

Indførelse af entreprenante arbejdsmetoder, som en naturlig del af planlægningen for alle afdelinger (begynder klasse til 3.g) for alle fag og for alle kolleger.

Dette er den store vision. For at nå dertil er det vigtigt at målene opdeles i opnåelige og konkrete delmål. Derfor er den nye udfordring en fordybelsesdag for mellemtrinnet. Herigennem nærmes visionen.

Reviderede udfordring

En emneuge mandag-fredag i uge 46 for elever på mellemtrinnet 3.-6.kl. med 200 børn, 15 lærere og 5000,- til rådighed. Overskriften er **Cool2Bfitt.**

**Eleverne skal om fredagen have en entreprenant fordybelsesdag, hvor de gerne skulle komme med forslag til at gøre deres hverdag sundere enten en ny måde at agere på eller et socialt tiltag som rækker ud over dem selv. Altså skaber værdi for andre end lige deres egen gruppe.**

I løbet af ugens første 4 dage har eleverne fået præsenteret sundhed ud fra forskellige synsvinkler. Eleverne deles op i storgrupper og kommer rundt på de forskellige værksteder.

* Kost og sundhed
* Fysisk sundhed
* Mental sundhed
* Leg og sundhed

Målet for eleverne

Eleverne skal bruge deres viden, som de har fået fra mandag- torsdag til om fredagen at kunne handle kreativt og/socialt på en entreprenant fremgangsmåde. De skal selv fremsætte deres problemstilling/udfordring og herved opnå ejerskab til at ville løse problemet.

Målet for lærerne

Lærerne bliver præsenteret for arbejdsmetoder, som kan inspirere til brug i deres egen undervisning.

Mit feltstudie

Gennem interviews og spørgeskema til mine kolleger og ledelse, som viste en vis forandringsparathed i forhold til inddragelse af innovation, dog under styret og i faste rammer. Nysgerrigheden er der, men der gives udtryk for manglende viden om innovation. Heri ligger min største udfordring. At klæde mine kolleger på til at inddrage innovation i undervisningen.

De elever som har prøvet den entreprenante arbejdsmetode udviser begejstring og stor arbejdsglæde. Denne oplevelse skal selvfølgelig bruges til at fortælle den ”gode historie”.

Undervisningsdesign

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Hvornår** | **Hvad** | **Hvordan** | **Hvorfor** |
| 8.15-8.30  15 min | Fitness fredag | Gak-gak sang med Sebastian Klein danses fælles | Start up med humør og bevægelse |
| 8.30-  15 min | Pizza-burger-hot dog i kreds eller  Zip Zap Zup  4-mands grupper præsenteres i stor grupperne  Fold en båd med gruppen højre eller venstre hænder. | I rundkreds med lærer i midten, som peger på en fra cirklen. Den udpegede strækker arme op (pølse) idemakkerne agerer brød (en arm op, en ned).  Man klapper og siger ”Zip” Den man klapper i mod giver en ”Zap” videre og giver igen videre med et ”Zup” og forfra  Grupper ligger på borde. | Gruppe sammenhørighed og tryghed  Team Building |
| 8.45-  10 min | Bird in hand | Hvad har vi og hvad kan vi i gruppen. Post it på væg.  Tillempet VIFTE laves individuelt og derefter fælles  Hver minigruppe har deres eget A3 papir, de arbejder videre på hele tiden. | Afklaret hinandens ressourcer og styrker samt forskelligheder inden arbejdet går i gang.  A3, så det gøres synligt og overskueligt. |
| 8.55-  5 min  9.00-  10 min  9.10-  10 min  9.20-  10 min | **Udforskningsfasen**  Idegenerering:  Cirkel- og makkerbyt  Billedkort  Papirsflyver  Brain walk  Følgende spørgsmål besvares:  Hvad er usundhed?  Hvad gør man for at blive usund?  Hvorfor er man usund?  Hvordan har man det, når man er usund? | Cirkel- makkerbyt: storgrupppen deles i to-fire og placeres i en cirkel. Spørgsmålet ”**hvad er usundhed**?” Lærer begynder og stiller sig bagved en elev, som svarer, som derefter stiller sig bagved ny elev…  Billedkort:  Der lægges en masse billekort på gulvet. Hver elev vælger et kort, som repræsenterer **usunde handlinger.**  Papirsflyver: Et papir til hver elev. Evt. del storgruppen i to i hvert sit lokale. Alle former deres eget papirsflyver. På hver flyver skriver de svaret på. **Hvad kan man ikke, når man er usund?** Herefter sendes flyveren af sted og man finder en ny flyver, læser, hvad der står og skriver et nyt svar. (ikke det samme som før).  Hver person tager en flyver med tilbage i minigruppen.  Brain walk: Eleverne skal individuelt svare på **”Hvorfor er man usund?”** Et spørgsmål, som underbygger. Eks. ”Er man doven?” ”Er det for dyrt, at gå til sport?” osv. 1-3 min. Til hvert papir, så skal de gå videre til sidemanden, og således rundt om bordet. Papiret bliver liggende. Papiret er udformet som et mindmap. | Eleverne guides til at skabe et fælles sprog. En fælles forståelse for usundhed.  Eleverne sættes i en worst case situation, så de kan få afklaret problemfeltet og tvinges til at tage stilling til ”the big WHY?” |
| 9.30-  15 min  **10-PAUSE**  9.45-10.05 | Problemfelt afklares | Hvor ligger den største udfordring?   * Derhjemme * Timerne * Frikvarteret * Ti-pausen * Spisepausen * ?   Hvad er problemet? (kuglepen/blyant)   * Fysisk * Mental * Kost * Leg   F.eks. 4-mandsgruppen har valgt. ”Frikvarter og leg” | Eleverne skal finde ind til sagens kerne og erkende selve problemet, førend de kan finde en frem til en brugbar og for dem original og udbytterig løsning. (kreativitet)  Pin down the problem |
| 10.05-  20 min | Negativ brainstorm | Eleverne skal sammen finde et problemfelt, hvor de skal finde de **værst tænkelige løsninger** på problemet.  Ved hvert gruppebord lægger der et A3 papir med en cirkel i midten, hvori de skriver deres problemfelt. Desuden lægger der A6 papirer, som er til hver enkel elev.  Efter 90 sek. Præsenterer de deres egne ideer for minigruppen og der udvælges den ”bedste dårlige løsning” og skriver denne på A3 papiret.  Derefter roteres der i klassen.  Samme proces igen.  Afgør hvor mange gange der skal roteres.  ”Hvordan kan vi skabe de værst tænkelige muligheder for at lege i frikvarterne”  *En dårlig løsning ville være, at dele kunst-banen op i små felter, så alle klasser fik et lille felt at lege på.*  Individuelt/fælles post it | Når man tænker negativt, så er det nemmere at give ideerne frit spil og man begrænser sig ikke af lavpraktiske regler. ”For det er jo en dårlig ide!”  Bruges til at overkomme tilbageholdenhed, perfektionisme, kritik og vanetænkning.  Knastør kreativitet – Lennhede. Hierarki nedbrydes, alle ideer er brugbare. |
| 10.25-  20 min  10.45-  10 min | **Modeleringsfasen**  Positiv brainstorm | Minigrupperne vender tilbage till deres eget bord med deres eget problemfelt.  Find den bedste (dårlige) ide.  Vend de dårlige til positivt.  Hvilke elementer kan bruges.  *Inddeling af banen i kvadrater eller skaber mulighed for leg på tværs af klasser*.  Individuelt/fælles post it  Præsenter for anden gruppe. Lad den nye gruppe arbejde videre med de andres ideer. Man får ideen tilbage igen med nyt syn og feed back. | Alle hjørner er tilvejebragt. |
| 10.55-  30 min | Find den bedste løsning og udfør den! | Afprøv!  Tom Karl spørgsmål  Finpuds. | Aktions læring.  De finder en løsning uden at undersøge feltet. |
| 11.25-11.45  20 min  **FROKOST** | Metodehoved | Se løsningsforslag ud fra flere synspunkter | Forbedre og konkretisere ideen og gøre den mere brugbar for flere. |
| 12.20-  20 min | Picturize | Lav en visuel udgave af jeres løsning. Evt. collage, plance eller power point, stop motion film, storyboard, eller…. | Det gør det konkret for eleverne, hvad de tænker, hvordan de er kommet dertil og hvorfor og ikke mindst hvordan de vil løse deres udfordring. |
| 12.40-  10 min  12.50-  30 min | **Eksponeringsfasen**  Har du hørt | Forberedes  Præsenter ideen, som om den allerede er en stor succes og indført og bruges med stor glæde og har gjort børn og unge sunde. | At italesætte en ide, som en virkelighed, giver eleverne større tiltro til deres løsning. Vi andre får muligheden for at visualisere ideen og vi hjælpes til at se løsningen implementeret.  Tal i nutid ikke fremtid! |
| 13.20-  15 min  13.35-  10 min | Præsentations  Feed back  Prismen | Mens fremlæggergruppen præsenterer (har du hørt) har hver 4-mands gruppe fået en rolle.   1. producenten. (blå)   Kan vi sætte det i gang i morgen?   1. Opfinderen. (gul)   Er det nyt?   1. Revisoren. (grøn)   Har det værdi for andre end gruppen?   1. Æstetikeren. (rød)   Hvordan blev løsningen præsenteret?  Efter præsentation kan der spørges ud fra rollerne.  Hver gruppe afleverer deres kort med positiv feed back til gruppen. Hvad var godt, hvad kan gøres bedre. | Eleverne trænes i alsidighed, grundighed, refleksion og samarbejde i mellem grupperne. |
| 13.45-13.50  5 min | Afrunding  Checker ud | Alle står i rundkreds med hinanden i hænderne. Et par løfter deres hænder op og alle andre går gennem og checker derved ud. |  |

Elementer mærkeret med rød, kan evt. udelades eller vælges imellem pga. tidsmangel.