

MODUL 3

Undervisningsdesign

**Hvad er vores udfordring?**

Hvordan får vi gjort entreprenørskab til en praksis i hele overbygningsskolen? Og hvordan får vi gjort plads til entreprenante processer?

**Hvem er målgruppen for vores feltstudie og for vores udfordring?**

Lærerne står for indholdet, så de skal se en mening med entreprenørskabstanken, og føle sig rustet til praksissen. De er drivkraften - men også stopklodsen.

**Hvordan ser andre i organisationen på vores udfordring?**

Lærerne er positive overfor bedre muligheder for projekter udenfor fagene. Den kreative tilgang som entreprenørskab opfordrer til, ligger ikke fjernt fra lærernes daglige praksis i folkeskolen. Men tid og mulighed er ofte de begrænsende ressourcer.

Lederne er meget opbyggende, og kommune og erhvervsliv har uddannet innovationsvejledere på øen. I det hele taget er velviljen stor på alle fronter.

**Hvordan har udfordringen ændret sig?**

Ved at undersøge lærernes viden om entreprenørskab, erfarede vi, at der er brug for et fælles sprog på lærerværelset om entreprenørskab samt en generel oplysning om entreprenørskabsmålene indenfor de forskellige fagområder. Der gælder især for lærere, som ikke har haft innovation som modul på seminarier.

De adspurgte lærere var dog ret bevidste om, hvilke principper der gælder – de havde dog en tendens til ikke at have alle fire områder med – men kun 1-2 eksempelvis: Handling og kreativitet.

Flere af lærerne efterspurgte færdige undervisningsforløb eller en form for skabelon – dels pga. tid, dels for at lærerne kan få fornemmelsen af tankegangen – før de tør blive kreative på egen hånd. Til gengæld var der ikke nogle udfordringer i forhold til fagene, alle fag blev nævnt, de havde dog det til fælles, at det var fag læreren var stærk fagligt i.

Der ligger meget planlægning bag, for at få det til at lykkes, og vi planlægger derfor for næste år. En anden af udfordringerne er at vi står i en venteposition. Vi ved reelt ikke, hvem der er hvor det næste år, og hvor længe, og hvilke ukendte faktorer har vi så i vente? Udfordringen er derfor også at skabe et fundament, der kan virke uanset vilkår. "Pilot in the plane" – tanken dominerer her.





Hvorhen?

Næste led i planen er at samle de mest ihærdige lærere og udvikle et samarbejde med kommunens innovationsvejleder. Dernæst kreere et oplæg til lærerne om entreprenørskab - hvor de fælles definitioner kan blive dannet, samt introducere eksempler på fagundervisning med vidensfærdighedsmål fra entreprenørskab. Det ville være oplagt at gøre i fagteams fordi lærerne kan drage nytte af hinandens viden og netværk, og fordi faglighed og kreativitet, har en tendens til at have en forbindelse. Samt vha. idegenerering som vi f.eks. lærte ved foredraget af instituttet for neurokreativitet, således at lærerne selv finder nye ideer til undervisning, samtidigt med at de bliver introduceret for nye metoder til brug i undervisningen.



Baggrund for vores projekt:

Da vi står i en situation hvor alting er nyt og intet er gammelt, muliggør det nytænkning indenfor følgende rammer: Årgangstanken og arenaundervisning.

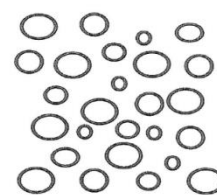
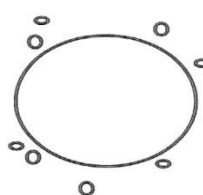
Årgangstanken går ud på at man ikke længere skal tænke i individuelle klasser, men i årgangen som en helhed. Arenaundervisning (også kendt som Rødovremodellen), går i sin helhed ud på at man afskaffer klasselokalerne, som vi kender dem i dag. I stedet oprettes der faglige arenaer, med plads til flere værksteder og hele årgange på samme tid. Altså rum i rummet.

Tre skoler er blevet til 2, hvortil overbygningen pt er samlet på en tredje matrikel mens byggeprocessen foregår. Lærerne er blevet fordelt på de 2 skoler, men skal som udgangspunkt agere som ét samlet lærerværelse. Eleverne er nye, i nye klasser og ledelsen er fordelt på de 3 matrikler. 3 kulturer skal mødes og skabe én fælles kultur.

Dette skaber grobund for en ny tilgang til skolestrukturen. Her har vi valgt at tage udgangspunkt i vores fælles ønske om mere innovation og entreprenørskab i folkeskolen og hvordan vi muliggør denne praksis.

Begge løsningsmuligheder skal selvfølgelig præsenteres for lærergruppen, der vil blive introduceret for de to forskellige muligheder, hvorefter en åben diskussion muliggør det videre arbejde og feedback således at slutproduktet bliver bedst muligt. Til slut vil projektet endnu engang blive præsenteret for lærere og ledelse, hvorfra den videre velovervejede og gennearbejdede beslutningsproces kan finde sted. Ved gentagne gange at give muligheden for feedback og input mindskes den kreative fiksering (E3U, Kreativ fiksering, 2016), indtil slutfasen af projektet, og dermed skabes buy-in hos vores stakeholders (Crazy quilt-princip) (Sarasvathy, 2001).

Kreativitet - fiksering...





Løsningsmuligheder:

I forbindelse med processen har vi undervejs udviklet 2 retninger vi kan gå i, for at opnå mere motiverede elever og muliggøre innovative projekter i hverdagen (Rasmussen & Moberg, 2016). For at opnå et mere kreativt uddannelsessystem (Tanggaard, 2008, s. 35-46), må vi først fokusere på hvordan vi opnår muligheden for at danne kreative og entreprenørielle mennesker.

Vi vil herunder kort skitsere de to forskellige muligheder i forhold til udviklingen af en ny skole.

- **1 ugentlig projektdag**

Her tager man udgangspunkt i dels allerede eksisterende projekter, og dels udvikling af nye større eller mindre projekter i elevernes eksisterende fag. Men formen giver dem bedre plads, med større mulighed for fordybelse og refleksion. En af evalueringskommentarerne fra de teams, der lige har afviklet First Lego League hos os, er netop ønsket om mere tid, over længere tid.

I denne form skabes der mulighed for en længere progression, hvor eleverne kan udvikle ideer, afprøve, evaluere og prøve igen. Muligheden for at benytte sig af effectuation tilgangen bliver dermed større (Saravathy, 2001).

Vi tager meget afsæt i, hvad fagene og deres lærere ønsker at begive sig i kast med.

At gøre det til en del af deres daglige skoledag året rundt, vedligeholder og udvikler vi deres kompetencer. Ved at lade fagene vælge, placerer vi de entreprenørielle kompetencer i fagene i stedet for at tænke dem som et fag i sig selv.

De entreprenørielle videns- og færdighedsmål (Rasmussen, A., & Moberg, K, 2016), skal danne rammen, men indholdet vælger fagene. Her er tanken mere, at det er ekstra redskaber i værktøjsskassen for eleverne.

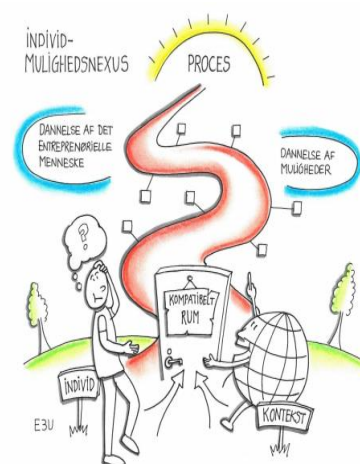
Sådan er innovations - og entreprenørskab også indtænkt i fagenes vejledning se f.eks.: (<http://www.emu.dk/modul/vejledning-faget-historie#afsnit-5-historiefagets-kompetenceomraader>).

Til gengæld kræver det en høj grad af lærerinvolvering. Et eksempel på hvordan en struktur kunne se ud for 7.-9. klasse, kan ses i **bilag 2**.

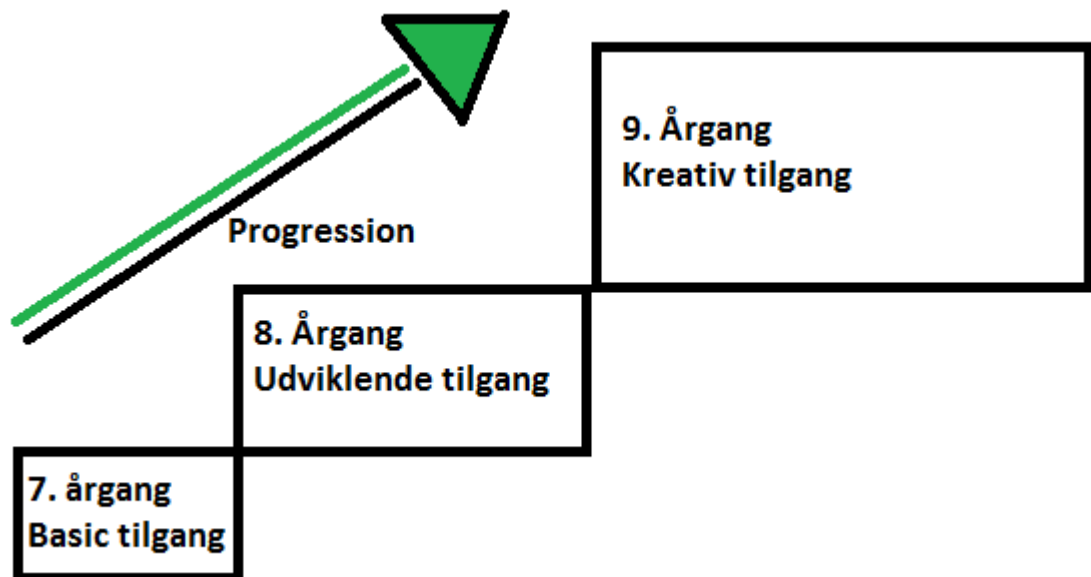
- **Linjer**

I forbindelse med oprettelse af linjer, muliggør det projekter der kan gentages og udvikles fra år til år, hvilket muliggør en proces der indeholder *progression* (E3U, Progression, 2016) og *kreativitet* (Tanggaard, 2008). Linjerne skal køre fra 7. til 9. årgang, og fastholder dermed den viden eleverne opnår. Entrepenørskab er en grundlæggende tanke, som indgår i alle linjerne.

Målet med oprettelse af linjer er dannelse af det entreprenørielle menneske og dannelse af muligheder, altså med fokus på processen for *individmulighedsnexus* (E3U, Individmulighedsnexus, 2016).



Viden på tværs af uddannelsestrin:



For at bevare progressionen (E3U, Progression, 2016) og muliggøre vidensdeling, kreativitet og læring, må ressourcerne bibeholdes og samtidig være i en udviklingsfase. Og dermed understøtte entreprenørielle ressourcer, kompetencer og erfaringer (E3U, Individmulighedsnexus, 2016).

Ved at øge motivationen gennem erfaring og interesse, er linjerne med til at skabe grundlag for genkendelighed, medejerskab (Laursen & Bjerresgaard, 2009, s. 149-185) og entreprenante processer. Linjernes specifikke vinkel er i sig selv ikke afgørende for at opnå entreprenant progression, men derimod har lærernes motivation, elevernes valg, den tværprofessionelle tilgang og elev til elev læringen stor betydning.

Ved at oprette linjeteams baseret på lærernes motivation og erfaring, muliggøres vidensudveksling (vidensbank) (E3U, Vidensbank, 2016) og man kan derved udnytte arenatanken optimalt.

I tabellen herunder ses en mulig opbygning i løbet af et skoleår, hvilket muliggør entreprenante projekter på tværs af alle årgange eller på tværs af de 3 årgange på samme linje.



Herunder ses et eksempel på den 3-årige årsplan og de sammenkørende entreprenørielle projekter:

Årgang	På tværs									
Aug.	Sep.	Okt.	Nov.	Dec.	Jan.	Feb.	Mar.	Apr.	Maj	Jun.
7.årgang	Naturfags- uge	Kul- turtur	Linje- projekt -FLL		Unge- værn		Huma- nistuge -Nyhedsugen -Future class room lab -Skriv for liv		Linje- pro- jekt	
8. Årgang		Prak- tik								Projekt jekt- opgave + Hytte- tur
9. Årgang		skole- rejse				projekt- opgave				prøver

Herunder ses eksempler på linjer med hver sin entreprenørielle vinkel:

Eksempler:

- **Science:**

Her er den undersøgende tilgang essentiel og et gennemgående projekt kunne være First LEGO League. Projektopgaven består af en problematik fra hverdagen, hvortil en innovativ løsning skal produceres og præsenteres.

- **ASP:**

Meget af undervisningen foregår på engelsk og der er et samfundsmæssigt og kulturelt fokus. Hertil hører en baltisk kulturtur i 7. klasse (fx Polen), et venskabsklasse besøg i 8. klasse og en skolerejse i 9. til venskabsklassen. Projektopgaven består af en kulturel eller samfundsmæssig problematik (Brodersen, Laursen, Agergaard, Nielsen, & Gissel, 2012, s. 81-86).

- **Kreativ Udfoldelse og Urban art: (urban creativity)**

Herunder er der adskillige kreative tilgange. Bl.a. hører drama, musik, street art og film, foto og medie herunder. Skoleredaktionen er en del af undervisningen og er et gennemgående element i undervisningen. Hertil skabes en event, som er deres projektopgave.

- **Digital living and design:**

Her er apps et gennemgående element med en ny app hver uge. Eleverne skal sidst på året programere og skabe egne apps, som danner grundlag for deres projektopgave.

- **Erhvervslinjen:**

Her er erhvervsuddannelserne målet og eleverne har en stor del af praktisk læring involveret, såsom mindre byggeprojekter, motorlære, energiformer og tekniklære. Projektopgaven vil være udformet omkring en *dome* som eleverne bygger prototyper af og indeholder elementer fra deres praksiserfaring.



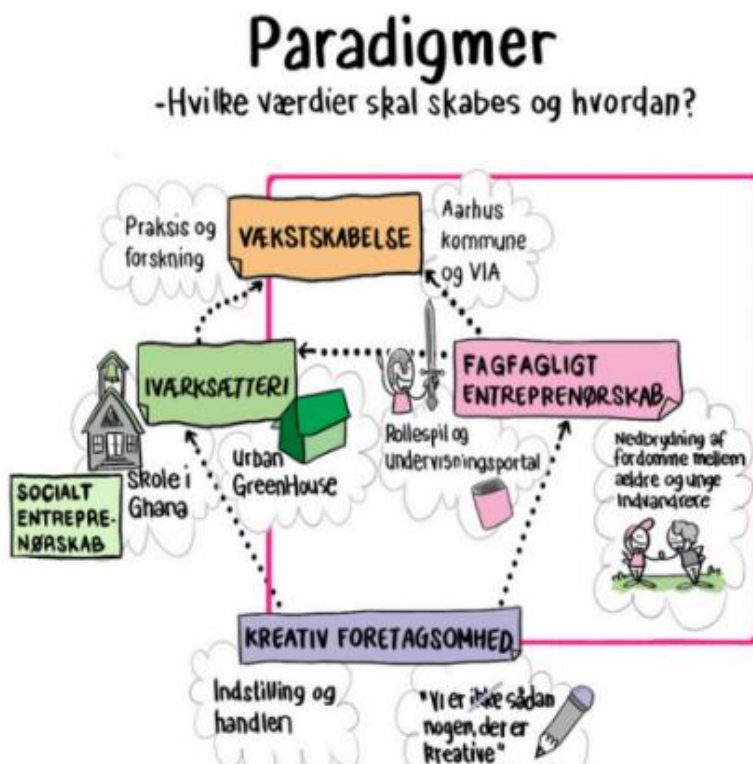


For begge retninger gælder:

Da der findes adskillige entreprenørielle projekter, kan man udvælge projekter der understøttes af elevernes erfaringer og udvikler både de entreprenante- og linjefagskompetencerne, alt sammen understøttet af faglig viden, samtidig med at der gives plads til *the lemonade principle* (Saravathy, 2001), altså at omfavne det uforudsete og have et projekt i konstant udvikling.

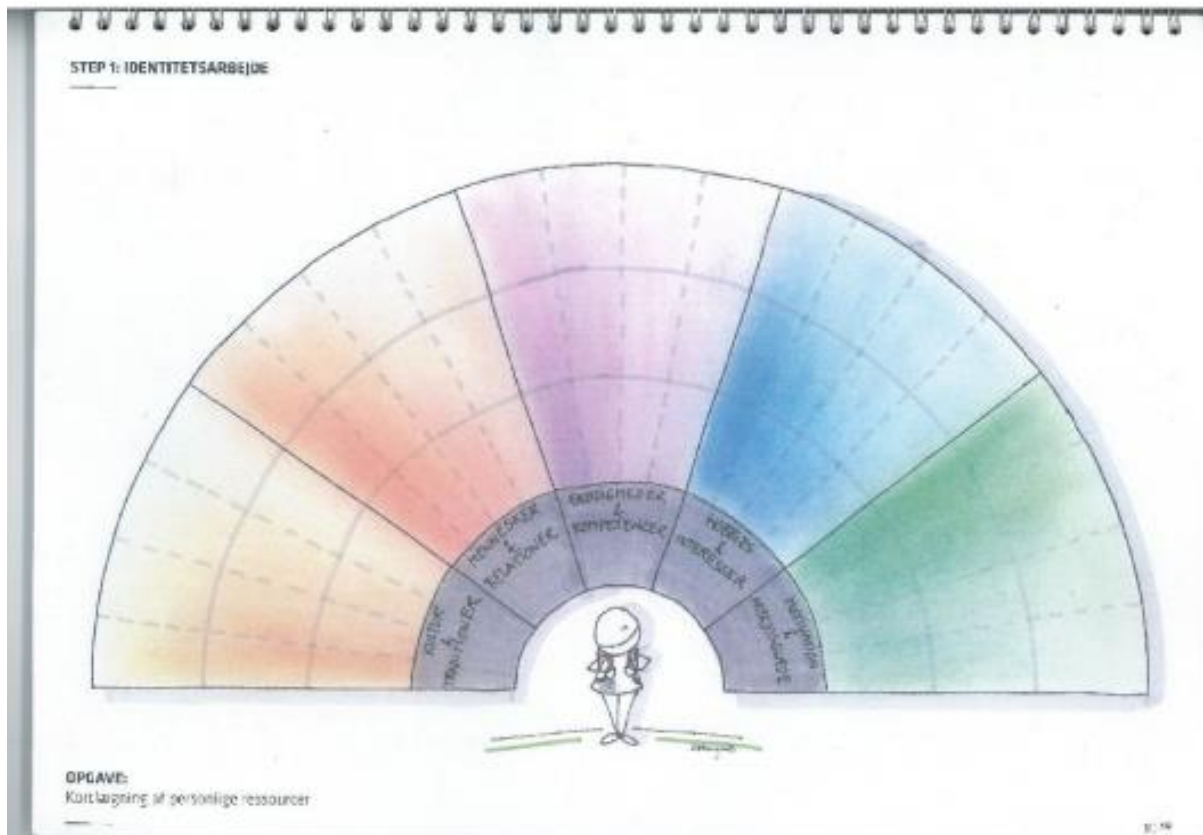
Ved at bygge på elevernes erfaring, muliggøres en bredere forståelse af emnet og dermed også flere anomalier at arbejde ud fra.

Med fokus på paradigmerne der skal etableres i fællesskab, sikrer man en fælles forståelse og en samlet pædagogisk tilgang, som her er entreprenøriel og hvor det etableres som det grundlæggende dannelsesideal (Bisgaard & Rasmussen, 2010, s. 15). Ved at tage udgangspunkt i vækstskabelse, Iværksætteri, fagfagligt entreprenørskab og kreativ foretagsomhed som grundlaget for fælles planlægning, muliggøres vidensudveksling og kreative input.



Eleverne skal ved årets start kortlægge følgende:

Blenker et al. (2016): Arbejdsbog til entreprenørskabsundervisning, erfaringer fra PACE(R)



Formålet med dette er at det er et redskab der løbende vil blive brugt, således at eleverne bliver opmærksomme på egne kompetencer *Bird-in-hand* (Sarasvathy, 2001)) og løbende noterer ny indlærte egenskaber og kompetencer, og dermed er bekendt med egen styrker og svagheder.

I forhold til netværk, så skulle dette gerne udvide sig løbende, *Directed ties/øer* (E3U, Sociale relationer - typer af bånd, 2016)) og samtidig kan visse relationelle kontakter blive permanente og eleverne lærer at begå sig i forhold til *strategic partnership* (Sarasvathy, 2001, s. 5-6).



Refleksioner:

Noget af dét, der kan være svært at måle og beskrive i undervisningssammenhæng, har fået et sprog med entreprenørskab. Ikke-skolastiske færdigheder er blevet målbare og blevet tillagt en nytteværdi for samfundet.

Her gælder f.eks. samarbejde og netværk samt kreativitet- og navnlig kvaliteten og formen af kreativiteten.

Indstilling, selvstændighed, mod, entusiasme og stædighed er også nogle af de egenskaber, der bliver fremhævet som de personlige kompetencer. Fælles for alle begreber er, at de ikke umiddelbart er mulige at belønne indenfor fagene og deres bedømmelsesskala, men noget at det, lærere i grundskolen har brugt årevis på at bevare og forsøge at skabe rum til, at kunne udvikle hos den enkelte elev.

Viden om idegenerering – og hvordan hjernen fungerer, har ændret vores tilgang hos eleverne. På flere fronter.

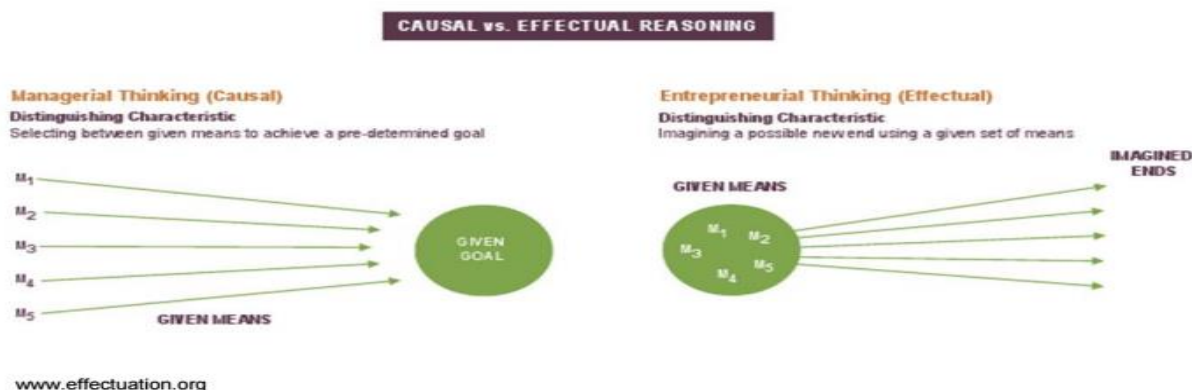
Dels det, at man kan være låst i tankemønstre, priming, men også det at idegenerering i sig selv er en færdighed, der kan trænes, og som ikke er intuitiv for alle.

Vi har derfor ændret praksis og brugt eks. øvelser fra "den kreative platform", for at give eleverne øvelse i at tænke mere umiddelbart og kreativt. F.eks. øvelsen: "Byg en cykel".

Det åbnede op for væsentligt flere og bedre ideer. Når eleverne gik i stå, flyttede vi fokus, ved at lege med billedkort, og gentog processen med at finde på ideer, men som ikke omhandlede deres ide. Det fik dem i gang igen. Og allerede kort tid efter – efterspurgte flere af eleverne selv, om de måtte låne kortene.

Vi har tidligere bedt eleverne om at brainstorme i grupper, Det har vi ændret til at foregå individuelt, og vurderingen og udvælgelsen af ideerne til at foregå i grupper. Og derefter tilbage til yderligere brainstorming på ideen, gruppen har valgt. Det har vist sig at være rigtig givtigt for eleverne (Lennheden, 2016).

Mål eller midler - at ændre tilgang til opgaven.



Et andet element som har fået os til at tilrettelægge vores undervisning anderledes, har været forskellen på Causation og effectuation. Som lærer er man forpligtet på at eleverne akkumulerer en bestemt mængde og type viden indenfor et bestemt fag. Derfor er effectuation tilgangen også en af de største udfordringer. Fordi målet dér er at komme videre fra, hvor vi er, (next, best step), men uden nogen sikkerhed for at man når et bestemt mål, eller at nå i mål overhovedet (Sarasvathy, 2001).



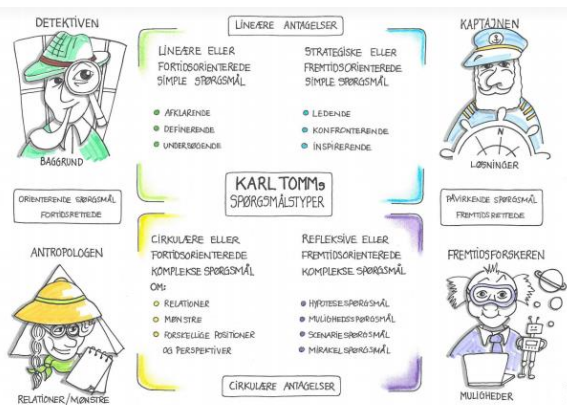
Når virkeligheden og teorien så skal forbindes, ender man ofte med det tilnærmede.

Oftest ender man i en model, hvor man klæder eleverne på, så de har noget at eksperimentere ud fra. Dels taler vi om relativt unge mennesker, så deres verdensviden er begrænset, dels har man fået sikret sig, at de har fået "fyldt" viden på, så de er klædt på til deres afgangsprøver.

Hvis man skal køre effectuation tankegangen helt ud, skal det helst være i et prøvefrit forum, med plads til leg eks. som valgfag, uuv eller lign. hvor alle rammer er frie (Sarasvathy, 2001).

At dvæle ved ideprocessen – og få eleverne til at gøre det samme.

Ift. de to ovenstående refleksioner, er den her meget anderledes. Vores hverdag er baseret på at tage hundredevis af små beslutninger hele tiden, og vi har kort tid at vurdere i, før vi bliver nødt til at handle. Her kræver det, at vi som lærere, mentalt aflægger os det mindset, sammen med eleverne, samtidigt med vi skal opøve elevernes evne til at gøre det samme. Det er derfor lidt af et mentalt kraftspring man skal tage, hvis man skal følge Karl Tomms tanker om at blive ved det undersøgende (E3U, Karl Tomms spørgsmålstyper, 2016).



The Lemonade principle

Generelt er dette princip et vi ofte møder i vores hverdag og er blevet en del af lærerrollen. At nå til et punkt hvor det bliver en aktiv del af undervisningen og en metode der kan bruges til, at rykke eleverne til den næste zone for nærmeste udvikling (Vygotsky). Til forskel fra de foregående af-snit, så er dette et princip, der i forvejen er en integreret del af vores hverdag, men som til stadig-hed er med til at skabe nye vinkler på "gammelt" materiale. Det overraskende element og den spontane læring er et stærkt arbejdsredskab (Sarasvathy, 2001), og stemmer i øvrigt godt overens med det konstruktivistiske læringssyn som folkeskolen er præget af.

Learning by failure – handlekompetence

Når man opstiller en opgave og eleverne umiddelbart løser den uhensigtsmæssigt, så er det i sig selv læring. Ligesom *the lemonade principle*, så er dette elevernes proces, og slutresultatet er ofte ikke det projekt de starter ud med. Gennem kreativitet, vejledning og handling, så vil eleverne opleve *failure*, men vil i mødet med *failure*, genoverveje, idegenerere og handle ud fra det lærte (Tanggaard, 2008).



Litteraturliste

- Bisgaard, N. J., & Rasmussen, J. (2010). *Pædagogiske teorier*. Værløse: Billesø & Baltzer.
- Brodersen, P., Laursen, P. F., Agergaard, K., Nielsen, N. G., & Gissel, S. T. (2012). *Effektiv undervisning*. København: Gyldendal.
- E3U. (2016). Individmulighedsnexus. *Seminar 1*. Århus: Århus universitet.
- E3U. (2016). Karl Tomms spørgsmålstyper. *Seminar 1*. Århus: Århus universitet.
- E3U. (2016). Kreativ fiksering. *Seminar 3*. Århus: Århus universitet.
- E3U. (2016). Progression. *Seminar 3*. Århus: Århus universitet.
- E3U. (2016). Sociale relationer - typer af bånd. *Seminar 1*. Århus: Århus universitet.
- E3U. (2016). Vidensbank. *Seminar 3*. Århus: Århus universitet.
- Laursen, P. F., & Bjerresgaard, H. (2009). *Praktisk pædagogik*. København: Gyldendal.
- Lennheden, J. (2016). Creativity Gym. *Copenhagen Institute of Neurocreativity*. Århus: Copenhagen Institute of Neurocreativity.
- Rasmussen, A., & Moberg, K. (2016). *Taksonomi i entreprenørskabsuddannelse*. Odense: Fonden for Entreprenørskab.
- Sarasvathy, S. D. (2001). *What makes entrepreneurs entrepreneurial*. Virginia: University of Virginia.
- Tanggaard, L. (2008). *Kreativitet skal læres*. Ålborg: Ålborg universitetsforlag.



Bilag 1

Etnografisk undersøgelse

Hvordan vil du definere begrebet entreprenørskab? Hvad er entreprenørskab for dig?

Handling (1):

- Handler om iværksætter
- Noget med virksomheder
- Noget om at bygge op
- Ende at blive til noget stort
- Få ting til at ske
- Føre noget ud i livet
- Starte fra scratch
- Udvikler forløb/produkt med hold i virkeligheden
- Elev som producent

Omverdens relationer(2):

- Noget der sker overalt
- Indenfor alle mulige områder

- Tage en problemstilling

Kreativitet(3):

- Udvikle "ligetil" og bæredygtige løsninger
- Kreativitet, nytænkning og forenkling
- Opfinde noget nyt
- I gang med nye ting
- Tage nye udfordringer op
- Even til at skabe, tænke og udvikle løsninger

Personlig Ressourcer (4):

- Skabe værdi for andre
- Gavn for både afsender/modtager
- Produktet skal skabe værdi for andre
- Produktet skal kunne fungere for andre end dem selv.

Hvordan vil du umiddelbart bruge det i din undervisning?

Handling (1):

- Young enterprise
- Skills
- Ekstern samarbejdspartner

Personlig Ressource

- Jeg vil gerne inddrage det MEGET mere
- Vænne mig til tankegangen, i forhold til planlægning af forløb
- Gruppearbejde – (Future classroom lab) Fordel roller (kooperativt), Præsentation af problem, Research, Vidensdeling, ideudvikling, produkt
- Samarbejde

- Kollaboration

Kreativitet:

- Ingen endegyldig vej til løsninger
- Sammenhæng mellem løsning og udfordring
- Ideudvikling
- Autentisk

Udenfor kategori:

- Ikke et ord jeg ville bruge i undervisningen
- Ikke et begreb jeg opererer meget med



De fire handlekompetencer indenfor entreprenørskab er: Handling, kreativitet, omverdens relation, personlig ressource. Hvordan vil du tolke det som underviser?

Handling:

- Inddrage elever
- Give dem mere ansvar i undervisningen
- Det vi konkret gør i undervisningen
- Mennesker har et samspil
- Alle veje involveres til at fremme løsninger
- Der er udviklings og en produktionsfase – future classroom – hvad skal det blive til – noget konkret

Personlig ressource:

- Elevernes indstilling
- Læring
- Inddragelse
- Redskaber
- Tryghed
- Den indstilling der er med til at gøre noget super godt eller knap så godt
- Eleven kan ikke være passiv
- Engagement

Omverdens relation:

- Lærer eleverne at perspektivere
- Gøre det interessant
- Undre sig

- Verden
- Indtænkning af omverdenen
- Inddrage og samarbejde fx virksomheder
- Det skal foregå i virkeligheden
- Se verden fra andre vinkler

Kreativitet:

- Gøre dem interesserede i at være kreative
- Eksperimentere
- Forskellige arbejdsformer
- Som en livsfilosofi
- At være ideudviklende
- Se verden fra andre vinkler

Udenfor kategori:

- Begreber, der indgår naturligt i diverse fag
- Jeg tænker ikke entreprenørskab i forbindelse med hermed
- Folkeskolens formålsparagraf
- Kommer fint rundt om ovenstående
- Meget vigtigt at få handlings-, kreativiteten og omverdens relationen med i rigtig meget af undervisningen.

Hvad ville hjælpe dig mest i arbejdet med entreprenørskab i undervisningen?

Ressourcer:

- Samarbejdspartnere fra erhvervslivet
- Sparring
- Mentorordning til udsyn til potentialet i elev-ideerne



Viden/erfaring:

- Konkrete eksempler
- Skabelon
- Færdige undervisningsforløb
- Change of minds

Rammer:

- Tid
- Færre nye projekter
- Færre spotkurser og konferencer
- Ressourcer (økonomi)
- Udstyr
- Produktion, materiale, udstyr

I hvilke af dine fag ville du umiddelbart have nemmest ved at udvikle undervisning der arbejdede med kompetenceområderne?

Det handler mere om hvor stærk man er i faget end om faget i sig selv.



Bilag 2

Eksempel på forløbsdage, for et 1/2 år, overbygningen 7.-9. klasse 2016/2017, Rønneskolen.

uge	Forløb 7.kl	Forløb 8.kl	Forløb 9.kl
33			
34	Avisen i undervisningen, Dansk	Arranger idrætsdag på skolen, for indskoling, mellemtrin - idræt	Fokus på hypoteser og problemstillinger - Naturfag
35	Avisen i undervisningen, Dansk	Arranger idrætsdag på skolen, for indskoling, mellemtrin - idræt	Fokus på hypoteser og eksperimenter - Naturfag
36	Avisen i undervisningen, Dansk	Oplysningskampagne om DKs samarbejde i EU/NATO og FN - samfundsfag	Fokus på hypoteser og eksperimenter - Naturfag
37	Avisen i undervisningen, Dansk	Oplysningskampagne om DKs samarbejde i EU/NATO og FN - samfundsfag	Fokus på modeller/modellering - Naturfag
38	Avisen i undervisningen, Dansk	Oplysningskampagne om DKs samarbejde i EU/NATO og FN - samfundsfag	Fokus på modeller/modellering - Naturfag
39	Naturfagsuge FIRST Lego League, tværfagligt	Naturfagsuge Fokus på hypoteser og eksperimenter - Naturfag	Naturfagsuge Skolernes motionsdag, idræt
40	FIRST Lego League, tværfagligt	Fokus på hypoteser og eksperimenter - Naturfag	Skolernes motionsdag, idræt
41	FIRST Lego League, tværfagligt	Fokus på hypoteser og eksperimenter - Naturfag	Skolernes motionsdag, idræt
42			
43	FIRST Lego League, tværfagligt	Verdens religioner- Humanistiske fag (kristendom)	Ungdomsværn – PR kampagne - tværfagligt
44	FIRST Lego League, tværfagligt	Verdens religioner- Humanistiske fag	Ungdomsværn – PR kampagne - tværfagligt
45	FIRST Lego League, tværfagligt	Verdens religioner- Humanistiske fag	Ungdomsværn – PR kampagne - tværfagligt
46	FIRST Lego League, tværfagligt	Verdens religioner- Humanistiske fag	Ungdomsværn – PR kampagne - tværfagligt
47	BUM	BUM	BUM
48	Redesign skolegården, matematik	Next Level - konkurrence, tværfagligt	Skriv for liv - Dansk
49	Redesign skolegården, matematik	Next Level - konkurrence, tværfagligt	Skriv for liv - Dansk
50	Redesign skolegården, matematik	Next Level - konkurrence, tværfagligt	Amnesty awareness kampagne- Dansk
51	Redesign skolegården, matematik	Next Level - konkurrence, tværfagligt	Amnesty awareness kampagne- Dansk
52			

