**Re-designet undervisningsforløb**

Her er et bud på, hvordan vi kunne gribe vores 10. klasses projekt an. Vi har brugt feedback fra vores event ”Tietgen Runners” som grundlag for dette re-design. Mange af tingene fra denne event vil blive grebet an på samme måde, men specielt rammesætningen for processen og præsentationen af projektet vil blive grebet anderledes an.

**Fase 1: Introduktion af Event**

Forløbets varighed er 30 lektioner. 10. klasserne skal arrangere en event for hele skolen.

Hvad er det helt konkret eleverne skal? Hvordan griber vi det an?

Hvad gør vi næste år, når vi opstarter ”Tietgen Runners?

Vi delte eventen ind i fire overordnede kategorier, som eleverne kunne vælge at arbejde med. Derefter inddelte vi eleverne i mindre grupper, hvor hver gruppe fik et ansvarsområde. Gruppedannelserne foregik ustruktureret og uden at vi kiggede på gruppernes sammensætning. Vores fokus var på, at eleverne fik lov til at vælge ud fra interesse (ikke hensigtsmæssigt).

Når vi starter projektet næste år, skal vi i høj grad være opmærksomme på, hvordan vi præsenterer projektet for eleverne. Vi skal fokusere på at have en styrende rammesætning for eleverne, og især i forhold til, hvordan vi ønsker, at eleverne skal arbejde sammen.

Målet for eventen skal være mere frit, og altså ikke defineret af os undervisere fra start. Derfor lægger vi fokus på at træne eleverne entreprenørielle kompetencer i den indledende fase for at klæde eleverne på til opgaven.

Vi bruger ca. 5 lektioner på at arbejde med grundlæggende teorier, som eleverne vil kunne bruge til at løse opgaven (viden om emnet). Herunder vil vi arbejde med grupperoller og kreativitet, og hvordan man sammensætter grupper for at opnå bedst mulige struktur[[1]](#footnote-1). Sideløbende med projektet vil eleverne modtage grundfagsundervisning, som skal styrke elevernes faglige forudsætninger, give dem selvtillid og motivere dem til projektarbejdet (personlig indstilling).

**Fokus på kreativitet**

Vi vil arbejde med den kreative tankegang og måden, man kan anvende den. Vi vil synliggøre for eleverne, hvad det vil sige at arbejde kreativt. Hvad de skal have ud af at arbejde kreativt.

Ud fra bl.a. Lotte Darsøs definition på kreativitet:*”kreativitet som evnen til at lege med idéer, tanker, muligheder og materialer og på den måde vil kreativitet og innovation ofte hænge sammen, men før alt det er der fantasien: Fantasien er den kraft der åbner op for at vi kan forestille os en bredere og anderledes virkelighed”.[[2]](#footnote-2)*

Vi vil give eleverne undervisning, som underbygger det arbejde og den måde, de arbejder på[[3]](#footnote-3). Eleverne skal gøres bevidst om forskellige måder at tænke kreativt på, her tænker vi den konvengente(logiske) og den horisontale (kreative) tankegang.

Sidste del af fase 1 vil vi bruge på at introducere eleverne for teori om innovation. Hvilke former for innovation arbejder vi med, og hvad skal det bidrage til? Dette vil vi gøre, for at afdække de faglige målpinde, som eleverne skal bedømmes på. Vi vil introducere eleverne for forskellige måder at tænke innovation på[[4]](#footnote-4).

Vi vil gerne opnå, at vi arbejder ud fra en social innovationstanke.

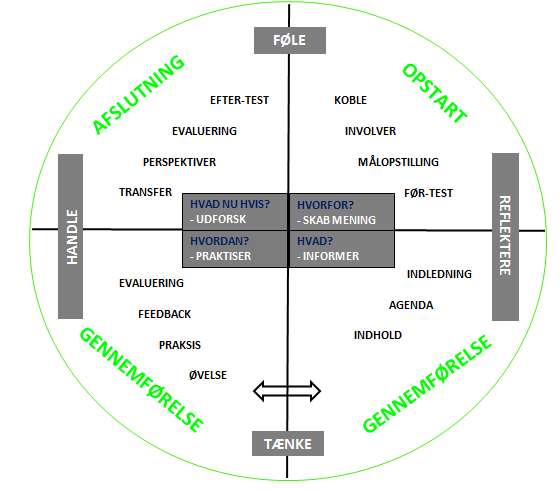
Hele denne indledende fase, mener vi, er nødvendig for at give eleverne nogle redskaber, som de kan anvende. Desuden tror vi, at det vil sætte gang i nogle tanker hos eleverne.

Vi vil gerne opnå, at eleverne føler, de får teoretisk viden, som de kan koble på det, de skal i praksis. De skal kunne se de tydelige læringsmål.

**Fokus på proces**

Som pædagogisk redskab vil vi anvende PL-hjulet som grundstenen for vores planlægning af undervisningen. Dette ville sikre, at vi hele tiden får tydeliggjort, hvad det er målet med undervisningen er, og samtidig involverer eleverne i processen.

PL-hjulet, mener vi, er et stærkt didaktisk værktøj til planlægning og afvikling af undervisning i både længerevarende forløb og enkelte lektioner. Vi mener, at denne didaktiske rammesætning kombineret med taksonomien fra fonden for entreprenørskab danner en god ramme for processen i vores projekt.



**Fase 2: Problemforståelse/Idegenrering (5 lektioner)**

Vi har valgt at køre fase 2 i klasseundervisning. Dette gør vi ud fra erfaringen om, at det er svært at idegenere og dele ideer og nå til enighed, hvis man er for mange elever, I denne fase arbejder eleverne i grupper som de selv har dannet, med udgangspunkt i undervisningen omkring grupperoller.

*Brainwalking* skal give eleverne enforståelse for problemet, som skal løses. Vi giver eksempler på events, som allerede eksisterer, og som eleverne kan vurdere. Fx vil vi kunne bruge ”Tietgen Runners” som eksempel. Her vil vi kunne vise dem hvordan eleverne greb denne event an. Eleverne skal lave en *brainwalking*, hvor de kommer med forslag til måder, man kunne løse problemet ”at skabe en event for hele skolen” Det er vigtigt, at eleverne får en forståelse af, hvorfor det er vigtigt, og hvorfor de skal arrangere eventen.

Det er vigtigt, at eleverne er bevidstgjorde i forhold til den konkrete problemstilling. Vigtigt at være klar omkring hvilke rammer, vi arbejder indenfor Fx tid, hvem deltager osv. En klar rammesætning skaber et bedre resultat.

Efter at eleverne har lavet deres *Brainwalking* og forhåbentlig kommet frem til nogle konkrete ideer til en event, arbejdes der i grupperne med et udkast til en måde at løse problemet på. Eleverne vil blive bedt om at pitche (præsentere deres ideer/ tanker for resten af klassen).

Grupperne præsenterer deres ideer, og vi lader en afstemning beslutte hvilken ide som udvælges. Vigtigt, at vi som faglærere synliggør de rammevilkår, som er tilstede, så processen ikke løber af sporet og bliver urealistisk. Vi skal arbejde ud fra Sarasvathys ”Bird In Hand” princip. Hvad er tilgængeligt for, og hvordan kan vi bruge det, som det er, eller ændre på det vi har. Her er det undervisning omkring den kreative proces, som skal danne rammen.

**Fase 3: Kobling af processen og udvælgelse af idéer (5 lektioner)**

Begge vores 10. klasser skal deltage fælles om at udvikle eventen. Eleverne skal nu udvælge hvilken af ideerne man ønsker at arbejde med. Vælges ved flertalsafstemning

Ideer præsenteres for begge klasser. Vigtigt at ideerne og præsentationer er grundige og konkrete

Gruppedannelse – Baseres ud fra teorien i fase 1. Eleverne danner selv grupper på tværs af klasserne. Der arbejdes med negativ brainstorm i grupper, eleverne skal vende de negative sider, udfordringer for deres problemløsning til positiv vinkel. Her skal de gøres bevidste om hvis man tænker en problemstilling anderledes, undgår eksempelvis fixering/vanetænkning[[5]](#footnote-5). Der skabes fokus på andre måder at løse et problem på. Fælles opsamling af problemer noteres på tavlen, så de er synlige for eleverne. De enkelte grupper udvælger en konkret problemstilling, som de gerne vil arbejde med, her bruger vi øvelsen *Pin Down the Problem*[[6]](#footnote-6). Kun én gruppe til hver problemstilling.

Herefter opsamling i plenum, hvor alle grupper fremlægger deres løsningsforslag. Ud fra løsningsforslag laves et konkret forslag til, hvordan eventen skal se ud. Dette danner rammen om fase 4.

**Fase 4: Handling - elevernes proces (10 lektioner)**

Hvem gør hvad, og hvordan får vi lavet en struktur, hvor alle får medejerskab og lyst til at deltage. Der laves en konkret opgaveliste ud fra løsningsforslag i fase 3. Opgaver deles ud mellem grupperne. Grupper gøres ansvarlige for deres valgte område og opstiller en konkret plan for

Denne fase udføres over to dage, dels for at sikre at eleverne har tid til at løse opgaven, men også for sikre kvalitet i det, der skal laves.

**Fase 5: Udførelse i praksis/Produkt (5 lektioner)**

Vores erfaringer fra Tietgen Runners gjorde os opmærksomme på, hvor meget ansvar man placerer hos eleverne. Der skal være elever, som styrer og koordinerer det arbejde, som skal laves. Ejerskabet hos eleverne ved ”Tietgen Runners”-projektet var meget forskelligt, nogle var motiverede, men nogle elever følte det som en påtvunget pligt. Det er vigtigt, at eleverne kan se og føle, at de har opbakning til det, de laver. Dette er ikke bare fra involverede lærere, men også ledelse og medstuderende.

1. Innovation og entreprenørskab, Aske Hegelund Myrfeld, Birte Ravn Østergaard, Systime, 2014 [↑](#footnote-ref-1)
2. ”Findes der en formel for innovation?”

   Af Lotte Darsø, ph.d. i innovation, forskningsleder af Den Kreative Alliance, Learning Lab

   Denmark [↑](#footnote-ref-2)
3. Innovation og entreprenørskab, Aske Hegelund Myrfeld, Birte Ravn Østergaard, Systime, 2014 [↑](#footnote-ref-3)
4. Innovation og entreprenørskab, Aske Hegelund Myrfeld, Birte Ravn Østergaard, Systime, 2014 [↑](#footnote-ref-4)
5. <http://ciec.nu/toolkit/> [↑](#footnote-ref-5)
6. <http://ciec.nu/toolkit/> [↑](#footnote-ref-6)