**E3U synopsis 3.modul**

Undervisningsdesign Cool2Bfit ved Maria Kruse

Bagsværd Kostskole og Gymnasium - BK

Den oprindelige udfordring

Min oprindelig udfordring gik på en indførelse af entreprenante arbejdsmetoder, som en naturlig del af undervisningen i alle afdelinger (begynder klasse til 3.g) for alle fag og for alle kolleger. Når dette gennemføres får vi rubusthedskompetente elever og studerende, som tør fejle, sætte deres viden på spil og som side effect vil blive endnu mere motiveret i den daglige undervisning.

Når jeg refererer til entreprenante arbejdsmetoder er det ud fra følgende definition:

Med udgangspunkt i FFE-YE (2013) defineres entreprenørskabsundervisning som: ”Indhold, metoder og aktiviteter, der understøtter udvikling af motivation, kompetence og erfaringer, som gør det muligt at iværksætte, lede og deltage i værdiskabende processer.” Men det er først og fremmest en undervisning, som skaber mulighed for og åbner for refleksioner og forundringer over disharmonier, anomalier og problemer i deres hverdag, som giver anledning til en handlen, der igen kan skabe værdi for andre (Spinosa el al. 1997) og netop på baggrund af den viden de besidder eller opsøger.

Man kan ikke tale om ovenstående uden også at tale om innovation og entreprenørskab. Jeg har inden E3U brugt de to begreber i flæng og om det samme. Men der er en vigtig forskel. Innovation er nyskabelse, herunder hører også kreativiteten. (Anja Lea Olsen og Lilian Rohde 2013). Kreativitetsbegrebet er også nyskabelse men lige så meget at kunne se nye sammenhænge, at kunne tænke ud af boksen eller på kanten af boksen. (Lene Tanggaard 2009). For mig er entreprenørskab en udvidelse af de to begreber. Det er ikke blot nytænkning, men også med den tilføjelse, at det skal have værdi for andre. Som FFE-YE 2011 skriver: ” ”Entreprenørskab er, når der bliver handlet på muligheder og gode ideer, og disse bliver omsat til værdi for andre. Den værdi, der skabes, kan enten være af økonomisk, social eller kulturel art.”

Efter opfølgende samtale med rektor om ovenstående vision, fandt jeg lydhørhed og fornyet inspiration til at fortsætte. Mit første delmål er en fordybelsesdag for mellemtrinnet. Derudover er de kommende delmål, 1. At få ”entreprenørskabsundervisning” på som punkt til et kommende pædagogisk rådsmøde. 2. Besøge alle faggrupper og præsentere forskellige forløb. 3. At få nedsat et udvalg, som kan udvikle et progressivt forløb fra 7.kl. og frem til 9.kl. projektopgave. Endeligt kunne det tænkes, at skolen opstarter endnu et 5-årigt forløb fra 8.kl. til og med 3. g. med it og entreprenørskab som gennemgående tema. Et forløb, som lægger sig mellem den naturvidenskabelige ”bio-tek. klasse” og den humanistiske ”global-klasse”, som vi på nuværende tidspunkt har på skolen.

Jeg ville med godkendelse fra min nærmeste ledelse kunne facilitere punkt 1, 2 og 3 i samarbejde med mine kolleger.

Baggrunden for visionerne er bl.a. pga. et øget krav fra undervisningsministeriet, men også på baggrund af min etnografiske undersøgelse blandt forældre, lærere og ledelse samt observering af eleverne. Den viste mig, at vores elevgruppe er fagligt stærke og måske derfor er utroligt stærke i summative evalueringer. BK’s karakter-gennemsnit 2016 ligger højest for gymnasiekostskolerne. Men vi oplever også, at eleverne i grundskolen mangler redskaber, når de skal behandle deres viden på nye måder. De har med andre ord svært ved at tænke kreativt og innovativt og kommer dermed slet ikke videre med at være entreprenante. Med mindre, de har lærere, der selv brænder for og kender til entreprenørskab. Dem er der desværre ikke mange af. Så her ligger den største udfordring.

Visionen holder stadig. Men for at nå dertil, er det vigtigt, at målene opdeles i opnåelige og konkrete delmål. Derfor er den nye udfordring en fordybelsesdag for mellemtrinnet på baggrund af flere dages værkstedsarbejde.

Reviderede udfordring. Første delmål.

En emneuge mandag-fredag i uge 46 for elever på mellemtrinnet 3.-6.kl. med 200 børn, 15 lærere og 5000,-kr. til rådighed. Overskriften er **Cool2Bfitt.** Jeg er med til at planlægge den overordnede del af emneugen med to kolleger, hvoraf den ene pt er sygemeldt. Mine kolleger planlægger og faciliterer selv deres værksted omkring de forskellige delemner under sundhed.

Om fredagen har jeg planlagt og struktureret en fordybelsesdag med entreprenante arbejdsmetoder ud fra handlingsdimensionen. Da undervisningen lægger vægt på, at eleverne skal komme med ideer til samt iværksætte initiativer, som kan gøre deres og deres kammeraters hverdag sundere. Deres ideer skal de præsentere for andre. Eleverne guides i gang, men de skal selv fremkomme med ideer, planlægge og færdiggøre deres færdige ide/produkt. (FFE-YE 2016)

Desuden lægger ugens overskrift ”Cool2Bfit” også op til, at den personlige dimension også sættes i spil. Eleverne opfordres til at turde ændre i deres egen hverdag, at turde tro på egne forslag, men også turde fejle og lære af andres fejl.

I løbet af ugens første fire dage har eleverne fået præsenteret sundhed ud fra forskellige synsvinkler. De bliver dermed fagligt rustet til at kunne tænke kreativt om fredagen. Lene Tanggaard: ” Læring bliver vigtig for kreativiteten i den forstand, at kreativiteten forudsætter viden og færdigheder inden for den eksisterende praksis.”

Eleverne deles op i storgrupper af ca. 40 og kommer rundt på de forskellige værksteder.

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

Målet for eleverne

De fagfaglige mål

Fra undervisningsministeriets fælles mål er hentet nedenstående kompetencemål fra sundheds- og seksualundervisnings- og familiekundskab – obligatorisk emne. Det er de fagfaglige mål. Mit fokus vil herefter være på de entreprenelle læringsmål.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kompetenceområde** | **Efter 3. klassetrin** | **Efter 6. klassetrin** |
| **Sundhed og trivsel** | Eleven kan forklare, hvad der fremmer sundhed og trivsel i eget liv | Eleven kan fremme sundhed og trivsel på skolen |
|

Færdigheds- og vidensmål

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Sundhedsfremme** | | **Livsstil** | | **Levevilkår** | | **Tegn på læring** |
| Efter  3.kl. | Eleven kan samtale om egen sundhed og trivsel | Eleven har viden om enkle sundheds- og trivselsfaktorer | Eleven kan beskrive anbefalinger for sundhed | Eleven har viden om anbefalinger for kost, bevægelse, søvn og hygiejne | Eleven kan forklare, hvordan omgivelser påvirker sundhed | Eleven har viden om bolig og nærmiljøs indvirkning på sundhed | Eleven inddrager viden fra en af de 3 elementer i deres løsningsforslag. |
|  | Sundhedsfremme | | Livsstil | | **Levevilkår** | | **Tegn på læring** |
| Efter  6.kl | Eleven kan vurdere, hvad der fremmer sundhed og trivsel på skolen | Eleven har viden om, hvad der fremmer sundhed og trivsel | Eleven kan analysere normer og idealer for sundhed | Eleven har viden om normer og idealer for sundhed | Eleven kan analysere, hvordan sundhed påvirkes af levevilkår | Eleven har viden om samspil mellem sundhed, trivsel og levevilkår | Eleven inddrager viden fra de 3 elementer i deres løsningsforslag. |

De entreprenørielle kompetencer samt færdigheds- og vidensmål

Kompetencemål indenfor handlingsdimensionen er, at eleverne kan samarbejde i nye grupper på tværs af køn og alder. De kan sammen bruge deres viden, som de har fået fra mandag- torsdag til om fredagen at kunne handle kreativt, som i nyskabende og værdifuldt og socialt på en entreprenant fremgangsmåde. De skal selv fremsætte deres problemstilling/udfordring og herved opnå ejerskab til at ville og kunne løse deres problemfelt. De skal med andre ord effektuere deres viden. Der er ikke afsat tid til en forudgående undersøgelse af deres problemfelt, som Spinosa, Flores & Dreyfus ellers anbefaler. Eleverne skal handle på problemfeltet her og nu, ud fra de midler, kompetencer og netværk eleverne har. Det vil sige med udgangspunkt i Saras Sarasvathys effektuelle logik.

Målet for lærerne

Fredagens program skal give lærerne et kompetenceløft. Lærerne bliver præsenteret for entreprenante arbejdsmetoder, som kan inspirere til brug i deres egen undervisning. Det er tanken, at arbejdsmetoderne skal følges op med et punkt på pædagogisk rådsmøde samt besøg på faggruppemøder i løbet af året, så kollegerne ”holdes” til ilden.

Jeg har tilrettelagt undervisningen om fredagen, så den kan give inspiration til senere brug. Der er både forslag til forskellige greb samt en didaktisk forklaring af hvad, hvordan og hvorfor.

I et interview med min grundskoleleder, kom hun med et godt tip: Entreprenørskabsundervisning skal masseres ind i kollegerne. For at det skal lykkes, kræver det, at undervisningsdesignet er brugervenligt, tilgængeligt og overskueligt. Men frem for alt skal det give mening i forhold til målsætningen.

Mit feltstudie

Gennem interviews og spørgeskema til mine kolleger og ledelse samt forældre viste der sig en vis forandringsparathed i forhold til inddragelse af innovation og entreprenørskab. Man var dog mest tryg, hvis det foregik under styret forhold og i faste rammer. Nysgerrigheden er der, men der gives udtryk for manglende viden om innovation og entreprenørskab. Heri ligger min største udfordring. At klæde mine kolleger på til at inddrage innovation og entreprenørskab i undervisningen, så de også føler sig trygge og tør eksperimentere og dermed være et forbillede for eleverne.

Jeg har derfor været rundt og introduceret undervisningsdesignet til om fredagen for alle de implicerede kolleger. Jeg er blevet mødt med stor velvillighed og positiv nysgerrighed. Møderne har afstedkommet lidt tilrettelser. Der har været spørgsmål om tidsplanen samt afklarende spørgsmål til de forskellige kopier (bilag 1,3,4), der indgår i fredagens program. Disse er efterfølgende blevet forenklet og mere brugervenlige for elever på mellemtrinnet.

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

Didaktisering af undervisningsdesign

Selvom der er et fagligt mål med ugen, har jeg arbejdet ud fra et kreativt paradigme, da eleverne skal tage stilling og handle ud fra den viden de har indsamlet.

Mit mål med eleverne var, at de skulle kunne arbejde på tværs af alder af køn. Det har de før prøvet og ikke altid uden konflikter. Derfor udviklede jeg en grov forenkling af persontypeinddelingen fra seminar 1. Eleverne udfyldte ”Personkortet” (bilag 1) med farver, og de blev herefter inddelt med udgangspunkt i at alle farver skulle være præsenteret, begge køn og en fra hvert klassetrin. Det lykkedes stort set. Der blev ca. 10 hold pr. værksted i de fire værksteder. Ved fredagens evaluering blandt lærerne viste det sig, at ingen grupper havde haft konflikter. Alle grupper kom i mål med en løsning, nogen bedre end andre.

Jeg har mange kolleger, som har det bedst med struktur. Derfor tænkte jeg, at inddelingen i faser ville hjælpe til forståelsen af undervisningsdesignet (bilag 2). Undervisningen er inddelt i følgende faser:

* Udforskningsfasen. Eleverne ideudvikler. Her er den divergente tænkning i højsædet.
* Modeleringsfasen. Løsningen skal nu realiseres. Forud har den konvergente tænkning taget over.
* Eksponeringsfasen. Den udvalgte løsning skal præsenteres og evalueres. (Toolkit, CIEC)

Onarheim og Friis-Olivariuss dobbel diamant kunne også bruges her. Discover-define-develop-deliver. Eleverne vil opleve en vekselvirkning mellem divergent og konvergent tænkning i løbet af dagen, hvor de tvinges til at tænke både ud, men også ind i af boksen.

FIRE-design kunne også lægge til grund herfor. Forståelse – Innovation – Realisering – Evaluering. (Anja Lea Olsen og Lilian Rohde 2013) Jeg ser ikke den store forskel på de forskellige typer. Alle tre typer benytter indsamlet viden til at ”T-Shape” eleverne (Scott Wilson (CETIS) and Simon Whittemore’s (Jisc)). Hvor den lodrette stamme i t’et er den fagfaglige viden, mens tværstammen er den proces, som entreprenørskabs-undervisningen bygges på.

Eleverne fik uddelt et ”styrkekort” (bilag 3) Udarbejdet med inspiration fra (Blenker et al. 2016). Dette skulle bruges til at finde gruppens ressourcer. Hvad har de at gøre godt med, ”Bird in hand”. Eleverne udfyldte kortet, men havde svært ved det. Dels pga. spørgsmålenes udformning, de var for abstrakte til mellemtrinsbørn. Men måske også, fordi eleverne sjældent bedes om at reflektere over egne styrker.

Idégenereringen blev godt modtaget alle steder. Jeg valgte at lave tre forskellige måder at generere ideer på, for at eleverne skulle vide, at der stilledes tre forskellige spørgsmål, men også for variationens skyld. Der indgik i alle tre øvelser bevægelse og at ideer gives videre. Målet var, at en ide ikke har ejerskab, men deles med andre. Skaber inspiration. Fælles for dem alle var også, at man ikke kunne svare forkert. Der blev her stillet spørgsmål om ”usundhed”, da man oftest ved, hvad det er. Det gælder også børn. Der kom mange gode forslag, som vi lærere aldrig var kommet på. Emnet blev altså bredt længere ud. Jeg så her, hvordan børnene tænkte divergent.

Eleverne var nu klar til at afklare/definere deres problemfelt. For at rammesætte opgaven skulle eleverne vælge ud fra hvor deres hverdag skulle gøres sundere og hvordan. Nogle værksteder udarbejdede i fællesskab forslag til, hvor eleverne havde deres hverdag, andre værksteder skrev en færdig liste på tavlen. Ud fra listen skulle de vælge en af hver f.eks. Hvor: Ti-pausen. Hvordan: Leg. Så deres udfordring blev: ”Hvordan kan elevernes ti-pause blive sundere gennem leg.” Eleverne skal her tænke konvergent.

Hver gruppe blev udstyret med et A3-papir med deres udfordring i midten. Hver elev fik blyant og deres eget papir. De blev præsenteret for den negative brainstorm. De elever, som havde afprøvet metoden før, jublede. De elever, som ikke havde prøvet før, var tøvende. Men efterhånden som de forstod metoden, kunne de give slip. Det er netop det, metoden kan. Den divergente tankegang i denne metode tillader de tossede og skæve ideer fra alle i gruppen. Efter at have cirkuleret et par gange om deres eget bord, roterede de i klassen. Herved fik de set de andres problemfelter samt dårlige løsninger. De skulle nu selv komme med dårlige løsninger på de andres problemfelt. De gav altså ideer videre. Hjemme igen ved deres eget bord skulle de finde den/de bedste dårlige løsninger og skrive dem på deres A3-papir.

Grupperne blev præsenteret for den positive brainstorm. Den var eleverne bekendte med. Det nye var dog, at brainstormen skulle tage udgangspunkt i deres dårlige ideer på deres problemfelt. Ud over metoden blev eleverne også præsenteret for de næste steps i processen. De skulle komme med en løsning på deres problemfelt, som de skulle visualisere og præsentere for en anden gruppe. Eleverne skulle i denne sidste del tænke konvergent. Herfra blev 4-mandsgrupperne sluppet løs.

Ifølge undervisningsdesignet skulle eleverne også have afprøvet ”metodehoved”. Men pga. tidsmangel lod jeg den udgå. Jeg fandt det også vigtigere, at eleverne havde tid til selvstændigt arbejde. På de andre værksteder havde de også denne prioritering. Det viste sig at være det rigtige. Alle gruppemedlemmer var aktive og bidrog med det de kunne på deres niveau. Alle kom med noget, da alle havde ejerskab.

Efter frokost var alle grupperne klar til at præsentere deres løsning. Hver gruppe skulle præsentere deres løsning for en anden gruppe, som om deres løsning allerede var indført. Øvelsen hedder ”Har du hørt”. Det gav eleverne mulighed for at se deres løsning implementeret i deres hverdag for de reelle brugere. Opponentgruppen havde fået uddelt ”rollekort” (bilag 4). Disse rollekort er udviklet på baggrund af Karl Toms spørgsmål. Hvert gruppemedlem fik et kort, som de skulle spørge ud fra. Det var overskueligt for alle, og gav alle eleverne mulighed for at reflektere over enten deres egen løsning, eller det de blev præsenteret for.

Efterspillet efter denne uge bliver, at de bedste løsninger præsenteres til morgensang. Måske iværksættes nogle af ideerne.

Evaluering af forløbet

Ved evalueringen blandt lærerne, som havde evalueret med børnene, blev det nævnt, at man var imponeret over børnene, hvor modtagelige og imødekommende de var. Børnene var ualmindelige fantastiske. Eleverne kunne godt lide øvelserne. En lærer bemærkede, at hun ikke mente eleverne oplevede det som forvirrende. Eleverne meldte tilbage at de havde haft en sjov og lærerig uge, og at de var begejstrede. Fra lærernes side var tonen anderledes. Nogle var usikre og endda frustrerede over ikke at have kendskab til øvelserne på forhånd. De manglede ejerskab over forløbet. Mange gav udtryk for, at øvelserne trods alt var gode, men så kom frustrationen over kvaliteten af outcomes. En mente ligefrem det var imponerende dårligt.

Min refleksion

Jeg vidste, at undervisningsplanen ville skabe frustrationer. Derfor var det også vigtigt for mig at besøge alle værksteder før emneugen, så jeg kunne forklare de forskellige principper, der lå bag. Det lykkedes til dels. Men det viste sig, at tiden jeg brugte på at forklare ikke svarede overens med forståelsen af øvelserne. Det viste sig mere i den personlige indstilling og måske endda af persontype. Men som en kollega sagde: ”Dette her er kun optakten, og det er første gang, så derfor er vi frustrerede.” Skulle jeg gøre det igen, ville jeg inddrage kollegerne langt mere i planlægningen. Jeg ville stadig have fastlagt dimensionen og paradigmet, men derudfra givet dem et idekatalog at vælge ud fra. Dermed ville kollegerne få større ejerskab og måske endda større indsigt i arbejdsmetoden.

Efter denne uge har det vist mig, at eleverne er klar til at blive entreprenante. Mange kolleger på mellemtrinnet (og udskolingen) er nok mere causal tænkende og går mod et fælles mål, en løsning. Mine kolleger skal masseres lidt mere. De skal lære at turde fejle. De skal lære, at det perfekte ikke altid er den bedste løsning. De skal lære at tænke entreprenant, effektuelt. (Sarasvathy (2001/2012).

Næste delmål er derfor præsentation af øvelser fra entreprenørskabsundervisningen på et pædagogisk rådsmøde for grundskolelærere på BK. Optimalt med et besøg fra en oplægsholder, som kunne give et oplæg om kreativitet og entreprenørskab. Når man afprøver øvelser på egen krop og får den bagvedlæggende teori, skaber det større forståelse og mere tryghed.

Hvis jeg får lov til at arrangere næste års emneuge, vil jeg benytte en anden dimension og et andet paradigme. Både for at lægge et benspænd for mig selv, men også for at sikre en progression for eleverne.

E3U forløbet har givet mig en større forståelse for, hvorfor entreprenørskabsundervisningen skal have sin plads i grundskolen og gymnasiet. Det er ikke bare sjov og gode øvelser, men jeg ser det snare som en arbejdsmetode, der binder mange forskellige pædagogiske greb sammen til gavn for elevernes motivation for læring. E3U har givet mig en god ballast, så jeg kan fortsætte undervisningen i entreprenørskab.

Litteraturhenvisning

”Kreativitet skal læres! Når talent bliver til innovation” Lene Tanggaard, Aalborg Universitetsforlag 2009

Fælles mål Sundheds – og seksualundervisning og familiekundskab, Undervisningsministeriet. EMU læringsportal. <http://www.emu.dk/modul/sundheds-og-seksualundervisning-og-familiekundskab-f%C3%A6lles-m%C3%A5l-l%C3%A6seplan-og-vejledning>

”Taksonomi i Entreprenørskabsdannelse – perspektiver på mål, undervisning og evaluering” Anders Rasmussen og Kåre Moberg, 2. udgave Fonden for Entreprenørskab, 2016

”Toolkit” CIEC

”Innovative elever. Undervisning i FIRE faser” Lilian Rohde og Anja Lea Olsen. Akademisk forlag, 2013

”Hvad gør entreprenører entreprenante?” Sara Sarasvathy (2001/2012)

”Applying the neuroscience of creativity to creativity training” Balder narheim and Morten Friis-Olivarius (2013)

The T-Shaped Student. A visual thought bv Bryan Mathers (@BryanMMathers)(CC-BY-ND) inspired by Scott Wilson (CETIS) and Simon Whittemore’s (Jisc) presentation on a Jisc employability skills match service. T shaped student <http://www.ucisa.ac.uk/blog/?tag=t-shaped-graduate>

Bilag 1

**Personkort**

Navn: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Klasse:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Værksted:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Jeg har det bedst, når jeg ved, hvad jeg skal og jeg ved, hvad det skal ende med.

BLÅ

Når alle i gruppen har det godt, så har jeg det bedst. Opgaven betyder ikke så meget for mig, bare vi har det godt.

GRØN

Det allerbedste for mig er at vinde. Jeg laver og lærer mest, hvis der er en konkurrence med.

RØD

Jeg elsker, når der sker nye ting. Det bedste er, hvis jeg kan være med til at udvikle en leg eller ide.

GUL

Bilag 2

**Undervisningsdesign**

Tilrettet

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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 |
| 15 min | 4-mands grupper præsenteres i stor grupperne. Lavet på baggrund af personkort (bilag 19)  Team building | Grupper ligger på borde.  Fold en båd med gruppen højre eller venstre hænder.  AVIS medbringes | Gruppe sammenhørighed og tryghed.  Eleverne har om torsdagen udfyldt et personkort, **kopi**, som lægger til grund for holdinddelingen af 4-mandsgrupperne.  **Refleksion**  En øvelse som kræver hinandens hjælp og som ikke er svære end at alle kan være med. Både store og små er afhængige af hinanden. Opgaven skal dog være helt klart formuleret, så der ikke efterlades tolkningsmuligheder. |
| 10 min | Bird in hand | Hvad har vi og hvad kan vi i gruppen.  Styrkekort laves individuelt (A4) og derefter fælles **kopi**  Blenker et al. (2016): Arbejdsbog til entreprenørskabsundervisning, erfaringer fra PACE(R)  Hver minigruppe har deres egen vægplads, hvor de kan se deres proces. Synlighed = overskuelighed | Afklaret hinandens ressourcer og styrker samt forskelligheder inden arbejdet går i gang.  **Refleksion:**  Eleverne kan ikke uden hjælpespørgsmål finde egne ressourcer. Det er meget abstrakt. De fleste tænker ikke på egne værdier, som en ressource.  det gøres synligt og overskueligt. |
| 5 min  10 min  10 min  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: storgruppen deles i grupper, så hver lærer har en mindre gruppe. **Delgruppen** 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. Delgruppen**  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). **Storgruppen.**  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 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. **4-mandsgruppen.** | 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?”  **Refleksion:**  Cirkel-makker-byt kan kun fungere med meget simple spørgsmål. Det er for mange voldsomt, at skulle komme med egne holdninger i en større kreds.  Billedkort kan hjælpe til at få sat flere ord på gennem billederne. Udfordringen er, at eleverne skal arbejde med billederne på det symbolske plan. Øvelsen kræver dog klar styring, så der ikke bruges for meget id på udvælgelsen.  Papirsflyveren bruges både som idegenerering og som indlagt bevægelse. Jeg har dog bemærket at ikke alle kan lave papirsflyvere.  Brain walk fungere bedst med et meget afgrænset tidsinterval. F.eks. 45 sek.  Der kommer flere input, når de laver dem individuelt. Min bekymring går på, om 3.kl. eleverne kan være med i forhold til det skriftlige. Der gives mulighed for at tegne, men er det nok? Det viste sig ikke at være et problem. Alle kunne deltage skriftligt. |
| 15 min | 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  **Refleksion**  Jeg er spændt på at se om de i gruppen kan komme til enighed om problemfeltet. Men jeg har forsøgt at gøre det overskueligt med et hvor og hvad. Eleverne gives et benspænd, så deres kreativitet kan komme i spil. |
| 20 min | Negativ brainstorm | Eleverne skal sammen finde et problemfelt, hvor de skal finde de **værst tænkelige løsninger** på problemet.   1. Ved hvert gruppebord lægger der et A3 papir med en cirkel i midten, hvori de skriver deres problemfelt. Desuden lægger der A6/post it 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.   1. Derefter roteres der i klassen, så minigrupperne sætter sig ved et nyt bord.   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 | 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.  **Refleksion**  Gennem afprøvning af negativ brainstorm har det vist sig, at når eleverne har forstået konceptet, så er de vældig iderige. Som regel kommer løsninger med bomber og eksplosioner. Lærerens rolle er her at være støttende i forhold til ideerne og ikke værre irettesættende. |
| **TI-PAUSE**  **9.45** |  |  |  |
| 20 min  10 min | **Modeleringsfasen**  Positiv brainstorm | Minigrupperne vender tilbage til deres eget bord med deres eget problemfelt.  Find den bedste (dårlige) ide.  Vend de dårlige til positivt.  Hvilke elementer kan bruges.  Skriv først individuelt på A6, herefter præsenteres ideer og der findes en fælles ide. Individuelt/fælles  *Inddeling af banen i kvadrater eller skaber mulighed for leg på tværs af klasser*.  Præsenter for anden gruppe.  Byt ide.  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.  **Refleksion**  Eleverne kan have svært ved at se det gode ved de dårlige løsninger. Derfor er det vigtig at lærerrollen ændrer sig til at blive konsulent.  Når først de dårlige løsninger er dechifreret, så eleverne kan se de gode elementer, opstår der rum af konstruktiv idegenerering. For de flestes vedkommende endda med brugbare løsninger.  Eleverne skal lære at lade sig inspirere af hinanden og ikke at de hugger ideer fra hinanden. De lærer at de bliver hinandens ressource. |
| 20 min | *Metodehoved*  *Blev udeladt* | *Se løsningsforslag ud fra flere synspunkter*   * *Elev* * *Lærer* * *Forældre* * *Klassekammerat* * *Søskende* * *?* | *Forbedre og konkretisere ideen og gør den mere brugbar for flere.*  ***Refleksion***  *Eleverne skal tvinges til at se deres problemfelt ud fra andre synsvinkel end deres egen. De skal altså kunne sætte sig ud over dem selv.*  *Denne del kræver nok at læreren facilitere denne proces, så ingen synsvinkler udelades.* |
| 20 min | Picturize | Lav en visuel udgave af jeres løsning. Evt. collage, plance, rap, brev, 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.  **Refleksion**  Jeg tror at denne del, ser eleverne mest frem til. Det bliver interessant at se, hvordan de kan visualisere deres løsning. Spørgsmålet er om de har tid nok? |
| 10 min  20 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!  **Refleksion**  Her bliver eleverne sat på en stor prøve. De skal nu for alvor tro på deres løsning. Ikke bare for sjov, men som en virkelig brugbar, nytænkende og værdiskabende løsning.  Det er som om eleverne har vænnet sig til at alle slutprodukter bare er for sjov. ”Jamen skal vi ringe i virkeligheden?” |
| **SPISEPAUSE**  **11.35-12.20**  15 min  10 min | Præsentations  Feed back  Prismen | Mens fremlæggergruppen præsenterer (har du hørt) har hver 4-mands gruppe fået en rolle. Se rollekort – **kopi**   1. **Kaptajnen.**   Hvordan sætter I det i gang i morgen?     1. **Detektiven**   Hvordan bliver jeres hvordan sundere?   1. **Antropologen.**   Hvordan bliver dine klassekammeraters hverdag sundere af jeres løsning?   1. **Fremtidsforskeren/spåkonen**   Hvilke nye muligheder giver jeres løsning  Alle i spørgegruppen giver feed back på præsentationen. Kunne man forstå, deres løsning f.eks  Efter præsentation kan der spørges ud fra rollerne.  Spørgegruppen giver mundtligt positiv feed back til gruppen. Hvad var godt, hvad kan gøres bedre. | Eleverne trænes i alsidighed, grundighed, refleksion og samarbejde i mellem grupperne.  **Refleksion**  Da jeg afprøvede Karl Tom spørgsmålene på 5.kl. med e kryds på gulvet, skabte mere forvirring end klarhed. Jeg blev klar over, at det skulle forenkles. Derfor er kortene udformet som rollekort. Det gjorde elevernes spørgeteknik mere skarp og gruppen som fremlagde fik også markant mere ud af øvelsen. |
| 10 min  5 min  13.05 | Afrunding  Checker ud | Mundtlig evaluering af forløbet  Alle i storgruppen står i rundkreds med hinanden i hænderne. Et par løfter deres hænder op og alle andre går gennem og checker derved ud. | Tid til refleksion. Fra læring til forståelse og videre til brugbar læring.  En fælles afrunding og fælles afslutning. Tak for dagen og ugen. |
| 13.10 | Møde på lærerværelset | Lærer evaluering  Hvad var godt mandag-torsdag  Hvad kunne være bedre?  Hvad var godt fredag  Hvad kunne være bedre? | Tid til refleksion. Fra læring til forståelse og videre til brugbar læring. |

Bilag 3

**Styrke kort**

Skriv eller tegn alt det du kan, ved, kender og gør, som du måske kan bruge i dag.



Hvad ved jeg?

Hvad ved jeg om sundhed?

Hvad ved jeg, om at være usund?

Hvad kan jeg?

Hvad interesserer mig?

Hvad går jeg til?





Hvem kender jeg?

Hvem kender jeg, som kan hjælpe mig?

Hvem kender jeg, som er sund?

Hvad gør jeg, når jeg er sund?

Hvad gør mig glad?

Hvordan får jeg lyst til at gå i gang med en opgave?



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

Bilag 4

Rollekort

**Detektiven**



* Hvilket problem løses?
* Hvordan gør man?
* Hvordan bliver man sund?
* Hvorfor synes I det er et problem?

**Kaptajnen**

* Hvordan sætter I det i gang i morgen?
* Hvad kan der gå galt?
* Hvem skal I tale med, for at komme videre?
* Hvorfor er jeres løsning god?



**Antropologen**

* Hvem bliver glade for jeres ide?
* Hvad vil andre sige om jeres ide?
* Hvad var vigtigst for jer i gruppen?
* Hvorfor bliver andre sundere af jeres ide?

**Fremtidsforskeren/spåkonen**

* Hvordan ser skolegården ud med jeres ide?
* Efter jul, hvordan går det med jeres ide?
* Hvilke nye muligheder giver jeres ide?
* Hvordan kan vi alle blive ved med at være sunde med jeres ide?