

Procesguide

Procesguiden er et vejledende forslag til, hvordan man som underviser kan arbejde med NextLevel eller med kreative processer og projektarbejde i det hele taget.

De enkelte aktiviteter og værktøjer er forslag, som eleverne kan bruge. Det er ikke nødvendigt at bruge alle værktøjer, og som lærer er det en god idé at vurdere, hvilke øvelser og aktiviteter, som er relevante.

Den første del af procesguiden er kreative processer inspireret af "[Den Kreative Platform](#)". Den anden del af procesguiden består af forskellige redskaber, som er inspireret af projektstyring og ledelse. Redskaberne er anvendelige til konkrete projekter, som kræver en form for handling. Ved at anvende redskaberne vil eleverne stå med en færdig projektplan. Man kan vælge at stoppe her og præsentere planen for klassen eller andre, men ved at lade eleverne gå linen ud og rent faktisk udføre deres projekter, vil de få erfaringer med at stå med ansvaret og med at deres arbejde har reel værdi. Er dette klassens hensigt, er det vigtigt at være opmærksom på projekternes omfang. Eleverne kan hurtigt lave store planer, som de ikke vil være i stand til at gennemføre.

Læg mærke til, at de enkelte øvelser og redskaber bevæger sig fra en høj grad af lærerstyring til elevstyring. Således er de også sprogligt henvendt til henholdsvis lærere og elever. Det er ikke nødvendigt at bruge procesguiden for at deltage i NextLevel, og den enkelte lærer må selv vælge hvilke øvelser og værktøjer, der er relevante for klassen.

Lærere i NextLevel kan lade sig inspirere af følgende bøger: Innovative elever – Undervisning i fire faser af Lilian Rohde & Anja Lea Olsen og KIE – modellen innovativ undervisning af Ebbe Kromann-Andersen & Irmelin Funch Jensen.

Et eksempel på hvordan en dobbelttime kan forløbe:

- Lav to 3D cases - 10 min.
- Gruppeopdeling - enten dikteret af læreren eller elevvalgt - 5 min.
- Lav to kreative øvelser - 25 min. (10 til den første - 15 til den anden)
- Lav en 3D case - som en aktiv pause i timen - 5 min.
- Få eleverne til at udvælge 3-5 idéer pr. gruppe - 15 min.
- Lav to kreative øvelser (ud fra de udvalgte idéer) - 25 min.
- Lav en 3D case - som afslutning på timen - 5 min.

Kreativitet

3D Cases

De små øvelser er et samspil mellem sproget, kroppen og hjernen, som derfor bliver kaldt for 3D Cases. 3D casene er udviklet til forskellige forløb i en udviklingsproces, de har til formål at skabe god stemning, trykthed, motivation og øge kreativiteten. Øvelserne kan også bruges til at lave et afbræk i processen, en form for aktiv pause. 3D casene er små hurtige øvelser af få minutters varighed.

3D casene virker bedst hvis de er korte og hvis der ikke går tid med alt muligt andet. Læreren styrer disse, så eleverne ikke skal forholde sig til andet end de små opgaver. Opgaverne stilles én af gangen for at få fuld fokus fra elevens side.

3D casene kan også bruges i starten af hver time for at få eleverne i gear og for at skabe en god stemning i klassen. På hjemmesiden "[Den Kreative Platform](#)" under menuen "3D Cases" findes en beskrivelse af 3D casene samt en video instruktion, der viser hvordan de udføres.

Kreative øvelser

Når der arbejdes med de kreative øvelser er det vigtigt, at der ikke er nogen begrænsninger og at alle idéer accepteres. Det er en god idé at lave "Skab uhemmet mange idéer"-øvelsen som den første, da den får ALLE med fra start.

Herefter arbejdes der i grupper med øvelser, som skal skabe flere/ nye idéer og prøve at finde måder at udvikle idéerne på.

Omverdensforståelse

Udvælgelse af idé

På dette tidspunkt udvælges nogle få idéer i hver gruppe som de vil arbejde videre med. Derfor skal eleverne nu vælge 3-5 idéer ud som de skal arbejde videre med, indtil den endelige idé er fundet.

Idéudvikling

Når der først er fundet en række idéer, der skal arbejdes videre med, hjælper eleverne hinanden med at udvikle på dem. De fleste øvelser er samarbejdsøvelser, hvor eleverne på skift kommer med deres input. Det er vigtigt, at eleverne får at vide, at de skal bruge den faglige viden som de besidder.

Handling

Klasse feedback på idéer

Her ved grupperne rigtig meget om de forskellige idéer. Det er derfor en god idé at give hinanden feedback på idéerne.

Planlægningsredskaber

Eleverne har nu valgt deres idéer og arbejdet med at strukturere dem og se dem i forhold til alternativer. Det er nu tid til at få sat endelig skik på projektet så det kan blive virkeligt, eller blive til en plan, som kan realiseres. Erfaringsmæssigt er det ikke noget problem for eleverne at udfylde de enkelte værktøjer, men sværere for dem at gøre det de rent faktisk har skrevet. Så hjælp til dette er en god støtte for eleverne.

Lav altid mål og succeskriterier først. Læg mærke til at et målhierarki virker sådan, at hvis man spørger "hvordan" man vil nå sit mål vil man svare med sit delmål: Eksempelvis: "Hvordan vil I komme til månen" (mål), "Så vil vi bygge en raket, en rumdragt og en månebil" (delmål). Omvendt kan man spørge "hvorfor" til delmålene og målet bliver svaret, Altså: "Hvorfor bygger I en raket" (delmål) - "fordi vi vil til månen" (mål). Succeskriterierne for måneprojektet er ret klare, men arrangerer eleverne et motionsløb for indskolingen kan succeskriterierne være, at alle har det sjovt og at 50 % løber hele vejen.

Eleverne skal muligvis have hjælp til at dele projektet op i dele til deres aktivitetsplan. Hjælp gerne med at sikre at de ikke har glemt noget vigtigt.

Det er vigtigt, at eleverne forholder sig til de personer, som på en eller anden måde har eller vil få indflydelse på deres projekt. Eleverne kan naturligvis ikke udpege alle personer, som vil få indflydelse, men ved at udfylde skemaet: "Personer i projektet" vil de hurtigt kunne danne sig et overblik over personer, som på positiv eller negativ måde, vil kunne have indflydelse.

Risikoanalysen er en god øvelse og kan være vigtig: I eksemplet med motionsløbet er der en risiko for at nogen falder, så plaster og renseservietter kan være godt at huske.

Kommunikation er vigtigt, ikke mindst hvis man planlægger noget for andre. Måske skal skoleleder, forældre og de implicerede også informeres. Planen hjælper med at huske det og at fordele ansvaret.

Mange projekter falder på, at der faktisk ikke er tid til at gøre det man vil, eller at der ikke er penge nok. Lav en oversigt, som viser, hvordan det ser ud for hver gruppe.

Når eleverne har udviklet både en idé og en projektplan er det en god idé at læreren, på dette trin,

gennemgår deres planer og giver feedback på hvorvidt projektet kan gennemføres. I moderne projektledelse er der en styregruppe, som godkender et givet projekt - her kan det være lærerens opgave.

Godkender læreren projektet er det tid til at gennemføre projektet. Projektet er først slut, når det er blevet formidlet for andre. God arbejdslyst!