



FONDEN FOR ENTREPRENØRSKAB
YOUNG ENTERPRISE DANMARK



Entreprenørskab

Succeshistorier fra hverdagen

– En antologi

www.ffe-ye.dk



ISBN: 978-87-90386-30-6

Copyright © 2013

Fonden for Entreprenørskab – Young Enterprise, Denmark
Ejlskovsgade 3D DK 5000 Odense C
Tlf +45 65452461 www.ffe-ye.dk

INDHOLDSFORTEGNELSE

Bare prøv det!	4
<i>En leders beretning om, hvordan entreprenørskab og innovation har vundet indpas på hendes skole.</i>	
Entreprenørskab - når skolen møder virkeligheden!	7
<i>En beretning fra 2. årgang om, hvordan ny viden kan skabe inspiration og lede til nye metoder.</i>	
Innovation på skoleskemaet	9
<i>En beretning fra 8. årgang om, at bruge innovation og entreprenørskab i hverdagen, og ikke kun i projekter.</i>	
Stadsmusikanterne fra Bremen – et tværfagligt forløb med eventyr på tre sprog .	13
<i>En sprog lærers beretning om, fordelene ved tværfaglighed.</i>	
Næstekærlighed og innovation	15
<i>En beretning fra 6. årgang om, at bringe kristendoms-undervisningen ud af vante rammer.</i>	
Fra Post It til virkelighed	19
<i>En beretning fra 9. årgang om, en gruppe elevers vej fra ide til produkt.</i>	
Møde med virkeligheden	22
<i>En beretning fra 9. årgang om, at bringe erhvervslivet ind i klasselokalet.</i>	
”Virkelighedens medier med ungdommens øjne”	25
<i>En beretning fra 9. årgang om, hvordan et undervisningsforløb har skabt mod til at bruge virkeligheden som undervisningsplatform.</i>	
Camp for 9. årgang.	28
<i>En beretning fra 9. årgang om, hvordan et innovationsforløb i grundskolen også kan kobles med ungdomsuddannelserne.</i>	
Et innovationsforløb med Læring, Erfaring, Glæde og Oplevelser	31
<i>En beretning fra 4. og 5. årgang om, hvordan innovation i undervisningen kan motivere eleverne til at gøre deres bedste.</i>	
Dokk1 - 6.a's nye ven	33
<i>En beretning fra 6. årgang om, hvordan et samarbejde med virkeligheden både kan motivere og overraske.</i>	
Byg et hus om og sælg det så dyrt som muligt	35
<i>En beretning fra 10. årgang om, hvordan man ved at bruge hvad der lige er til rådighed, kan skabe efterdønninger helt op igennem ungdomsuddannelserne.</i>	
Litteraturliste	
<i>– her kan du hente mere inspiration og viden</i>	38



FORORD

Entreprenørskab – succeshistorier fra grundskolen

Baggrunden for at skrive en lærerantologi, som skal fortælle om de gode historier fra hverdagens entreprenørskabstiltag i grundskolen opstod ved et NEIS- træf, hvor netværket var samlet til en konference. Et af punkterne handlede netop om succes-historier fra hverdagen. Der var så mange gode praksiseksempler, som drives af ildsjæle inden for feltet – folk, der ikke bare brænder for at lære unge mennesker at handle på deres idéer, bryde vanetænkning og arbejde sammen i netværk, men også folk, som besidder kompetencer og en viden, som vi skal være meget bedre til at bruge på tværs.

Det er en kendsgerning, at der er et behov for, at vi sætter øget fokus på lærerrollen og det læringssyn, som medskaber det entreprenante mindset, hvis det skal lykkedes at gøre undervisningen i skolen endnu bedre.

Entreprenørskab handler også om at dele viden og turde bruge hinanden i meningsfulde sammenhænge, og derfor er antologien her en samling fortællinger, som kan være til gensidig inspiration og erfaringsudveksling.

Vi håber, at antologien kan være spiren til, at vi husker at fortælle hinanden vores historier.

I den forbindelse, skal der også lyde et særligt tak til alle bidragsyderne – uden disse engagerede lærere og ledere ville denne antologi ikke have været mulig.
Charlotte Agerby Schultz, CFU konsulent i UCL og medlem af NEIS

Læs og lad dig inspirere af 11 artikler fra virkelighedens hverdag – fortalt af ledere og undervisere i grundskolen.

Hvad er NEIS?

NEIS er netværket for entreprenørskabsundervisere. Netværket er din platform for udveksling og debat blandt ligesindede, og her får du ny viden, nye idéer og nye samarbejdspartnere. I NEIS vil dine idéer og tanker om entreprenørskabsundervisning finde rum og udvikle sig på dit eget uddannelsesområde og ikke mindst på tværs af fag og uddannelser.

Det er gratis at være med i NEIS.

Få mere at vide om Fonden for Entreprenørskab – Young Enterprise på www.ffe-ye.dk

BARE PRØV DET!

”Det værste der kan ske er, at I bliver klogere -også af jeres fejl....”

Efter nogle år som leder på en skole, der arbejder med entreprenørskab, har jeg ofte mødt undren over, hvad entreprenørskab er for en størrelse. Og ikke mindst, om det var noget vores skole kunne arbejde med.

Umiddelbart er det ikke to lette spørgsmål at svare på, men lad mig give et bud.

For hvad er kreativitet, innovation, foretagsomhed eller entreprenørskab? Man kunne være fræk og bruge talemåden ”kært barn har mange navne”. Fra mit synspunkt er det lidt lige meget, hvad vi kalder det, og hvilken metode eller tilgang, vi lægger ned over det. Nogle bruger ”KIE”, andre ”Den Kreative Platform” eller ”SKUB-metoden” fra Anne Kirketerp Lindstad - bare for at nævne 3 af de tilgange, der kan bruges. Entreprenørskab er også meget mere end samarbejde med lokale virksomheder. Den sociale dimension forsvinder desværre lidt, når man taler om entreprenørskab. For hvad man lægger i ordene er meget op til det enkelte sted. En god tilgang kan være, at projektet skal være til glæde for andre end én selv - altså det er ikke nok at lave en skaterrampe til én klasse, det skal gerne kunne bruges af hele skolen eller endnu bedre af hele byen.

Her på Vildbjerg Skole blev vi ”landskendte” på vores 24 timers camp-metode. Metoden var god og gav skolen som helhed en god indgangsvinkel til, hvad entreprenørskab er for vores skole.

”Vi ønskede, at undersøge muligheden for at indarbejde entreprenørskab på tværs af alle fag”

På Vildbjerg Skole startede vi som tidligere skrevet ud med camps. Men siden da, har tingene, tankegangene og tilgangen ændret sig en del.

For et par år siden fik vi ideen om projektfag i vores 7. årgang, så i skoleåret 2011/2012 gik vi i gang med 120 elever fordelt på 5 klasser. Vi ønskede at undersøge muligheden for at indarbejde entreprenørskab på tværs af alle fag - meget gerne som en naturlig del af projektarbejdsformen/ opgaven. Entreprenørskab skulle ikke være ”luksus-projekter” - men en naturlig og vigtig del af skolens hverdag. Vi ville gå fra indsatsområde til hverdagsbrug. Vi søgte ”Fonden for Entreprenørskab - Young Enterprise” om penge til projektet og fik det.

I gennem de seneste 3 år har vi også sendt klasselærerne i vores 4. klasser på kursus om entreprenørskab og Den Kreative Platform. Der har samtidig været et krav om, at der i foråret i 4. klasse skulle være et entreprenant forløb. Efterhånden er det sådan, at man laver noget entreprenant i 5. og 6. klasse også.



Vores Camps har vi lavet om til 12 timers forløb og har fundet en ny samarbejdspartner til at hjælpe os med guides. Derudover er der to ting, der har stor betydning for, at vores camps stadig er gode. Skolens leder eller UU vejleder tager kontakten til de / den virksomhed, der skal samarbejdes med, og skolens UU vejleder er i det hele taget meget behjælpelig med at formidle kontakter til det lokale erhvervsliv.

"Find den metode, I kan se jer selv i. Læg en plan for, hvordan I vil komme i gang, og hvad tidshorisonten er - og kom så i gang!"

Det næste step for os er at få indskolingene med i større eller mindre grad. En tanke, der måske kan være en vej er, Anne Kirketerps "SKUB - Metode". De syv skub kunne være en god metode til at klæde eleverne på til de projekter, de møder på mellemtrinnet og i overbygningen.

Så brug alle de muligheder, der er. Lige fra denne bog til diverse skolers hjemmesider til Fonden for Entreprenørskab - Young Enterprise, som har færdige forløb, sparring og fondsmidler, der kan søges. Find den metode, I kan se jer selv i. Læg en plan for, hvordan I vil komme i gang, og hvad tidshorisonten er - og kom så i gang!

Kathrine Falkenberg
Pæd. afd.leder
Vildbjerg Skole

Tre forhold, der hjælper implementering af kreativitet og innovation i skolen godt på vej:

"Collectivewill". En kollektiv forankret vilje - en samlet villighed på skolen fra top til bund. En vilje og en stolthed over at arbejde med kreativitet og innovation i fagene, hvor lærerne tager opgaverne på sig og er loyale over for beslutninger om at sætte kreativitet og innovation i fokus i deres didaktiske tænkning.

"Shared reflection". En fælles refleksion, fælles overvejelser, fælles sprogliggørelse, planlægning, evaluering og progression.

"Shared praxis". Det at gøre og handle sammen, at gennemføre kreative forløb sammen med andre lærere, undervise og facilitere sammen og overskride vante rammer sammen. Sidemandsoplæring eller "mesterlære" er en væsentlig faktor, når der udvikles sammen.

Med reference til interview med Ebbe Kromann-Andersen, april 2013

Det særlige ved den kreative proces er, at den skal lede frem til et produkt, der skabes ved, at elementer, der hidtil eksisterede adskilt, kombineres i den nye idé (Koestler 1962).

Kvan 92, marts 2012. 32. årgang, Innovation i skolen - Kreativitet og innovation for dannelsens eller nyttens skyld af Lars Geer Hammershøj

Evnen til at omsætte og anvende kundskaber og færdigheder i relation til konkrete sammenhænge er en grundlæggende forudsætning for al kompetenceudvikling, herunder udvikling af innovative og entreprenante kompetenceformer.

Det drejer sig om at kunne omsætte og anvende eksisterende viden på en ny måde og i nye sammenhænge, der kan siges at skabe nye muligheder for erkendelse og handling.

Kvan 92, marts 2012. 32. årgang, Innovation i skolen - Innovation i uddannelse og undervisning af Lasse Skånstrøm.



ENTREPRENØRSKAB

- når skolen møder virkeligheden!

"Når man arbejder med entreprenørskab, og eleverne er foretagsomme, kan målet ikke fastsættes på forhånd, så lærernes sædvanlige kontrolbehov må undertrykkes"

Vi kender det alle sammen. Vi er endelig kommet på kursus, får ny viden, går opløftet derfra og tænker: "Det lød godt, det skal helt sikkert afprøves!" Det var med en sådan god mavefornemmelse, at jeg og min teamkolega efter kurset "Den kreative platform" i oktober 2010 skulle tilbage til skolehverdagen i 2.årgang på Kibæk Skole og gøre vores elever både kreative og innovative.

Når man arbejder med entreprenørskab, og eleverne er foretagsomme, kan målet ikke fastsættes på forhånd,

så lærernes sædvanlige kontrolbehov må undertrykkes. Derfor var det også med en vis nervøsitet, og en "nu må vi se, hvor det her bærer os hen-følelse", at vi samlede vores 43 elever og sagde: "I morgen får vi besøg. Der er nogen, der har brug for vores hjælp!"

Uden for vores vinduer flød det med byggematerialer, teleskoplæssere, blandingsmaskiner og energiske håndværkere. Kibæk Hallen var ved at opføre hal nr. 2. Der var nedsat en arbejdsgruppe, som skulle se på brug af arealet omkring hallen. Denne indgik vi en partnerskabs aftale med.

To repræsentanter fra arbejdsgruppen kom på besøg og præsenterede opgaven: "Giv os jeres idéer til et udendørs idrætslandskab/legeplads", og så var der for alvor ingen vej tilbage.

Vi havde i ugerne op til, også arbejdet med samarbejdsøvelser, 3d-cases, forskellen på individ og fællesskab, samt hvilken virkning det har om man har ja- eller nej-hatten på. Dette for bl.a. at fremme elevernes kreativitet og fantasi.

Vi lærere skulle nu guide eleverne gennem en proces, hvor idéer forhåbentlig skulle blive til resultater, som vores opgavestillere kunne få glæde af i fremtiden.

Så gik vi for alvor i gang

I første omgang bevægede vi os ind i **det kreative læringsrum** og brugte post-it sedler til idémylder ud fra spørgsmålet: "Hvad er vigtigt for idrætslandskabet/legepladsen - hvordan skal man have det, når man er der?". Eleverne kom frem med følgende ud-sagn: "Hyggeligt for alle - Sikker - Et sted man ikke har lyst til at gå hjem fra - Fedt og sejt - Luksus - Flot - Sjovt".

Dernæst fortsatte eleverne med at lave skitser til de idéer, de havde. Alt var muligt - ingen begrænsninger. Vi lærere var hele tiden lyttende og åbne i vores tilgang til elevernes idéer. Eleverne fremlagde deres idéer for årgangen.

"En ting er sikkert, - entreprenørskab er kommet for at blive!"

Efterfølgende skulle alle de mange idéer diskuteres, prioriteres og udvælges i **det innovative læringsrum**. Vi brugte lang tid på at snakke om legepladsens målgrupper. Eleverne mente selv, at der skulle være noget for både børn, unge, voksne og ældre. Deres egne krav fra post-it sedlerne skulle afprøves og i spil. Det blev en spændende og givende proces. Eleverne var fornuftige og havde ingen problemer med at udvælge og ikke mindst

fravælge - de kunne sagtens "kill their darlings"! En swimmingpool, burgerbar og bowlinghal passede pludselig ikke ind i deres eget koncept. De blev meget opmærksomme på sikkerhed, og at der skulle være noget for alle aldersgrupper. Praktiske ting skulle også have æstetisk værdi.

"Vi lærere så en flok energiske og kreative børn, som ikke lavede skoleopgaver - nej, de var på en langt vigtigere mission"

I næste fase, **den entreprenante**, udvalgte eleverne så en af de tilbageværende idéer og lavede en mere detaljeret byggetegning, som de kunne støtte sig til i den efterfølgende byggeproces. Selve byggefasen forløb over 2 uger (ca. 12 timer), hvor vi lærere så en flok energiske og kreative børn, som ikke lavede skoleopgaver - nej, de var på en langt vigtigere mission, de skulle fremvise et produkt på et givent

tidspunkt til folk udefra, som havde brug for deres hjælp. Pludselig var der noget, som var til gavn for andre end dem selv. Byggematerialerne havde eleverne stort set selv fundet i samarbejde med deres forældre - det var lysten som drev værket.

Selve fremvisningen, som var både højtidelig og officiel, blev en succes. Vores samarbejdspartner, skolens ledelse og vi lærere var imponerede. Eleverne var engagerede, optaget af deres projekt, dygtige til at reflektere, fremlægge og ikke mindst samarbejde. Vores slutevaluering med eleverne overbeviste os også om, at det her er givtigt. Mange faglige mål, metode- og sociale kompetencer blev opfyldt, så tiden var givet godt ud. En ting er sikkert, - entreprenørskab er kommet for at blive.

Mit råd til alle indskolingslærere skal være: "Spring ud i det - vores elever kunne sagtens bunde, og hvad ville skolelivet være, hvis vi ikke havde mod til at prøve noget nyt?"

Linda Møller Viuff
Lærer, 2. årgang
Kibæk Skole

Det særlige ved den kreative proces er, at den skal lede frem til et produkt, der skabes ved, at elementer, der hidtil eksisterede adskilt, kombineres i den nye idé (Koestler 1962).

Kvan 92, marts 2012. 32. årgang, Innovation i skolen - Kreativitet og innovation for dannelsens eller nyttens skyld af Lars Geer Hammershøj.

INNOVATION PÅ SKOLESKEMAET

Hvordan implementeres innovation og kreativitet i elevernes hverdag?

På Vildbjerg Skole har vi med stor succes på 8. årgang gennem flere år afholdt 24 timers camps¹, hvor entreprenørskab er i fokus. Eleverne arbejder her med idégenerering og problemløsning for en lokal virksomhed. Campen er blevet en del af skolens årsplan og er hvert år til stor udbytte for eleverne.

Endvidere giver den masser af god kontakt, for både elever og skolen, til lokalområdets virksomheder, der meget gerne stiller sig til rådighed.

"Spørgsmålet, man må stille sig selv, er: Hvordan kan vi tilrettelægge en undervisning, der fremmer og har fokus på innovationskompetence?"

Arbejdet med camps gennem flere år, udnævnelsen som vinder af Undervisningsministeriets Pionerpris, fokus på innovation og kreativitet har absolut bidraget til at udforske nye veje. Undervisningens omdrejningspunkt har for mig som folkeskolelærer udviklet sig til, hvordan innovation og kreativitet

bliver implementeret i den daglige undervisning og i fagene. Samfundet efterspørger omstillingsparathed og innovativ tænkning. Derfor er det helt relevant at kreativitet og innovation skal være en naturlig ingrediens i elevernes hverdag. Spørgsmålet, man må stille sig selv, er: Hvordan kan vi tilrettelægge en undervisning, der fremmer og har fokus på innovationskompetence?

7. årgang har været præget af meget boglige fag, og derfor faldt det naturligt at have fokus på indførelse af et nyt fag, som har mere sigte på den praktisk-musiske, den kreative og den innovative vinkel. Hvor campen er et entreprenørskabsprojekt, som bliver et af



¹ Vildbjerg Camp, <http://www.youtube.com/watch?v=VxHz0c7-Zp4>

skoleårets highlights, ville vi nu have fokus på også at arbejde med kreativitet og innovation i hverdagen. Skoleåret 2011/12 blev opstarten for et nyt fag på Vildbjerg Skole - projektfag - i alle vore 7. klasser.



Opstarten på faget for eleverne har været en indførelse i metoder, som for de fleste elever var helt nye: energizer-øvelser, stimuliordkort, stimulibilledkort og bygning med Lego har været nogle af de nye input til idégenerering.

De lærer hinanden at kende ad lidt andre veje, end de er vant til. At disse øvelser på samme tid løfter både energien og humøret stimulerer et godt læringsmiljø. Med projektfaget vil vi gerne give grobund for, at eleverne i flere sammenhænge kan "tænke ud af boksen". Det være sig både i de almindelige fag, til projektopgaver og fremlæggelser.

Oftentimes kan det være svært for eleverne at få ideer til indhold i egne tekster. Faglige begreber som fx en novelles genretræk, spændingsopbygning, sproglige virkemidler, berettermodel osv. bliver gradvist lagret i elevernes begrebsverden. Men hvordan kommer de videre med egne tekster? Hvordan internaliseres denne læring til egne noveller? Her kan både stimuliordkort og stimulibilledkort være gode startere og idégivere til at skulle skrive sin tekst.

Skal indgangsvinklen være mere visuel, er Lego et fremragende supplement. Ved at bygge med klodserne kan eleverne på en helt ny måde udtrykke og gengive tekster mht. resume, personkarakteristik og meget andet. En metode, der på god vis, også er med til at inddrage forskellige læringsstile i klasserummet.

Jeg bruger at laminere mine billedkort med forskellige farver på bagsiderne, for så kan kortene også bruges til lynhurtige gruppedannelser. Ofte fungerer disse tilfældigt sam-

Cooperative Learning² byder på mange aktiviteter, som kan tænkes sammen med de førnævnte innovative og kreative metoder. Det fungerer rigtig godt at anvende Quiz og Byt, Dobbeltcirkler, Bordet Rundt eller andre CL-strukturer sammen med at skulle fortælle en makker om ideer til fx novelleskrivningen ud fra billedkort.

mensatte grupper super godt. Andre gange er det CL's tanker omkring gruppedannelse, jeg anvender. At CL involverer mange elever på en gang og er medvirkende til, at flere elever er aktive i timerne, ser jeg som en yderlig styrkelse af implementering af kreativitet og innovation i skolen. Det kan blive en meget virksom sammenkædning af flere pædagogiske metoder i undervisningen, der effektivt støtter op om elevernes læring.

Energizer-øvelserne inspireret fra Den Kreative Platform har vist sig at have flere fordele. Dels kan de være opvarmningsøvelser til at skulle arbejde kreativt, og dels fungerer øvelserne som en styrkelse af den socialiseringsproces, der er i gang hos eleverne i nysammensatte klasser.



Mange skoler er i stor udstrækning indrettet meget traditionelt og har ikke nødvendigvis en indretning, der fordrer kreativitet og innovation. Måske skal vi som undervisere turde slippe kontrollen og lade eleverne være innovative og stå for indretningen? Det forsøgte jeg i min 8. klasse.

Ud over nogle få krav til gruppestørrelse m.m. fik eleverne 10 min til at indrette sig - uden at jeg var i lokalet. Da jeg kom

tilbage var klasselokalet omorganiseret, og det er bemærkelsesværdigt, at eleverne ønskede forskellige bordopstillinger. Nogle ønskede at sidde ved gruppeborde med ansigterne mod hinanden, andre i rundkreds og et tredje hold indrettede sig på række med fronten op mod tavlen.

Når vi som lærere tør lade eleverne tage ansvar, få medbestemmelse, opleve nye vinkler på undervisning med kreativitet og innovation, er jeg sikker på, vi lader eleverne få en fornemmelse af ejerskab til deres skolegang og læring. Det øger motivationen og giver nogle af de kompetencer, som det samfund, vi lever i, efterspørger.

"Måske skal vi som undervisere turde slippe kontrollen og lade eleverne være innovative og stå for indretningen?"

Jette Horsted
Lærer, 8. årgang
Vildbjerg Skole

Didaktiske undervisningsprincipper:

Cooperativlearning er kendt under forkortelsen CL, det går ud på at man laver en undervisning, hvor

SPIIL-principper vægtes. Disse principper forener kravene om fagligt fokus med en struktureret måde at kommunikere på.

S: Samtidig interaktion

P: Positiv indbyrdes afhængighed

I: Individuel ansvarlighed

L: Lige deltagelse

(Kagan og Stenlev; Cooperative Learning, Malling Beck 2006)

En af forudsætningerne for at kunne arbejde innovativt og entreprenant, er også at kunne arbejde på tværs af fagligheder. Det handler om synergi, at få fagene til at arbejde sammen og ikke mindst at arbejde i netværk – sammen med kollegaer på tværs af fagene.

Følgende artikel er et glimrende eksempel på at bringe tværfagligheden ind i undervisningen.

STADSMUSIKANTERNE FRA BREMEN

– et tværfagligt forløb med eventyr på tre sprog

Klasserne 5, 6 og 7 på Deutsche Schule Osterhoist (en lille tysk mindretalsskole i nærheden af Løgumkloster) har i fagene dansk, tysk og engelsk arbejdet med eventyr – og her specifikt med det ovennævnte, som på engelsk hedder "The Bremen Town Musicians" og på tysk "Die Bremer Stadtmusikanten".

Ser vi på slutmålene for faget dansk efter 9. klassetrin, så er der en del mål, der har ført til, at jeg har gjort mig tanker omkring, hvordan de forskellige fag kan støtte op omkring hinanden i en tværfaglig undervisningsenhed, der både er lærerig og motiverende for eleverne. Under "Sprog, litteratur og kommunikation" i Fælles Mål Dansk, s. 4, står bl.a. følgende:

"Undervisningen skal lede frem mod, at eleverne har tilegnet sig kundskaber og færdigheder, der sætter dem i stand til at

- gøre rede for og anvende forskellige genrer, fremstillingsformer, fortælle teknikker
- og virkemidler indgå i mangesproget samfund og tilegne sig andre sprog."

I læseplanen for faget dansk spiller eventyr en rolle i alle forløb omkring sprog, litteratur og kommunikation. Her skal der læres fagudtryk og der skal opbygges en forståelse af litterære tekster og andre udtryksformer, som tager udgangspunkt i elevernes umiddelbare oplevelse. (Fælles Mål Dansk, s. 23)

Da jeg som læsevejleder på skolen selvfølgelig fokuserer meget på elevernes læsning i alle fag, var det for mig som sproglærer i dansk, tysk og engelsk en naturlig overvejelse, hvordan jeg kunne forene de ovennævnte mål med den konkrete og praktiske undervisning. Her blev jeg så inspireret af en tysk bog med titlen: "Lernwerkstatt Märchen der Brüder Grimm" (Oversat: Værkstedsarbejde med eventyr af Brødrene Grimm) af Diane Klant og Eva Maria Schmidt.

"Her blev jeg så inspireret af en tysk bog med titlen: "Lernwerkstatt Märchen der Brüder Grimm"

"I første omgang drejede det sig om, at fremskaffe eventyret på alle tre sprog"

I første omgang drejede det sig om, at fremskaffe eventyret på alle tre sprog. Vi startede ud med at læse "Die Bremer Stadtmusikanten" på originalsproget tysk i fællesskab, for derefter at gå over til den danske udgave og til sidst den engelske version, som jeg desuden også havde indtalt på CD, så eleverne til enhver tid individuelt kunne vælge at lytte til eventyret og høre den rigtige udtale. Jeg brugte en

del tid på at få ordforrådet på plads, så eleverne senere kunne bearbejde opgaverne i værkstederne uden problemer.

Derefter gik jeg så i gang med de metodiske og didaktiske overvejelser omkring værkstedsarbejdet. Mit mål med forløbet var ikke blot at styrke elevernes læsekompetence, men også at give dem et indblik i eventyrenes verden med de fagudtryk, der hører til

på alle tre sprog. Eventyrets opbygning og sammenligningen med andre kendte "fairytales" eller "Märchen" spillede ligeledes en stor rolle i mine forberedelser. Jeg besluttede, at lade eleverne arbejde i forskellige værksteder med differentierede opgaver og skiftende sværhedsgrad i sprogene. På denne måde blev to klasseværelser, som ligger ved siden af hinanden, indrettet med et dansk, tysk og engelsk hjørne plus et hyggeligt læsehjørne, hvor eleverne kunne trække sig tilbage for at læse eventyrene stille for sig selv engang til

I værkstederne kunne eleverne arbejde med opgaver, der i deres forskellighed motiverede og opfordrede til at gå dybere ned i eventyrteksterne. Der var kryds og tværs med eventyrord, der var uddrag af teksterne, hvor de manglende ord skulle indsættes, der var opgaver, der refererede til læseforståelsen, der blev arbejdet med rim og der var kreative opgaver af forskellig slags, bl.a. skulle eleverne fremstille masker af de fire dyr, der er hovedpersonerne i eventyret, for derefter i et rollespil at kunne præsentere handlingen for de yngre elever på alle tre sprog.

"Samarbejdet mellem faglærerne omkring et tværfagligt forløb har en særdeles positiv virkning på hele lærerteamet"

Tværfagligheden spiller en stor rolle på vores skole. Eleverne får med den beskrevne projektorienterede undervisningsmetode et dybtgående indblik i et specifikt emne og de lærer at forstå sammenhængen mellem fagene. Alsidigt undervisningsmateriale øger desuden motivationen hos eleverne. Samarbejdet mellem faglærerne omkring et tværfagligt forløb har en særdeles positiv virkning på hele lærerteamet.

Anke Tästensen
Sproglærer/læsevejleder og skoleleder
Schule Osterhoist

Maksimal udfoldelse og begrænsninger synes at være et stærkt makkerpar i den kreative proces. Nogle gange avler kvantitet kvalitet. Jo flere idéer, jo mere at tage af. Andre gange er det begrænsningen og benspændet, der genererer trangen til at overskride det eksisterende. I virksomheder og organisationer er det afgørende at rammesætte kreativitet med klare mål, så man ikke improviserer "ud i det blå". Omvendt er en arbejdskultur præget af risikovillighed og mod befordrende for idégenereringsprocesser.

*I bad med Picasso af Lene Tanggaard og
Christian Stadil, Gyldendal, kap 1.*

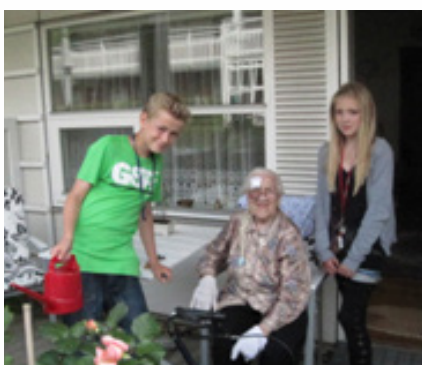
NÆSTEKÆRLIGHED OG INNOVATION

"Nu skulle min tro på
den innovative undervis-
ningsform stå sin prøve!"

Kan man få en klasse teenagere til at forholde sig til næstekærlighedsbegrebet? Er de overhovedet i stand til at tænke på andre end sig selv? Jeg har de sidste år lavet flere innovationsforløb på mellemtrinnet og oplevet, at det gør eleverne engagerede og giver dem ejerskab af undervisningen. Nu skulle min tro på den innovative undervisningsform stå sin prøve!

Åbning

Stemningen er doven. Flere ligger henslængt over bordene og kun et par enkelte, der endnu ikke er ramt af teenagesyndromet, smiler imødekommende, da jeg entrerer rummet. Det er med en let skepsis, at jeg til sidste sekund vurderer, hvordan jeg skal præsentere udfordringen: Hvordan kan I gøre en forskel, "udvise næstekærlighed" og gøre gavn for andre i jeres nærmiljø? Klassen har de sidste par uger arbejdet med Jesus, som historisk person, i kristendom. De har fordybet sig i den faktuelle viden om Jesus modstillet den fortælling Det nye testamente giver. Men næstekærlighedsbegrebet, havde de ret svært ved at gennemskue.



De ellers morgentrætte rødder vågner til dagens dont og udfordres ved CL-strukturen "mødet på midten". Eleverne laver først en individuel tankestrøm i hvert sit hjørne af et fælles ark over begrebet næstekærlighed, efterfølgende taler gruppen sammen og nedskriver de tanker, som de er fælles om på midten af papiret. Grupperne fremlægger deres tanker i plenum. Snydt igen fru lærer! Eleverne havde rimeligt styr på fortællingen om den Barmhjertige samaritaner, men der blev ikke nævnt mange egen-oplevelser.

Næste opgave lød derfor: Op af stolen og ud i morgenskumringen "walk and talk" om oplevelser, hvor du kan huske, at andre har gjort noget for dig eller du har gjort noget for andre. 15 minutter senere skal eleverne i grupper på skift notere tillægsord, som beskriver de følelser, der er på spil, når man gør noget for andre. "Det føles sgu bare godt," udbryder en af drengene, inden gruppen har nået at få ordet i klasserunden. "Det er egentlig underligt, at man ikke gør noget mere for andre, når det føles så godt," konstaterer en af pigerne. En fin afsluttende replik, som hænger i luften, da klokken ringer!

"Det føles sgu bare
godt!"

Idegenerering

En uge senere fortsætter vi processen og skal brainstorme på udfordringen: *Hvordan kan vi gøre en forskel og udleve næstekærlighedsbegrebet*. I grupper formulerer eleverne uopfyldte samfundsbehov ud fra flashcards, som viser forskellige befolknings-

”Man kan vel ikke lave for meget næstekærlighed!”

grupper: børn, gamle, karrierefolk, dem på bænken osv. Eleverne får hurtigt udfyldt mange kort med behov og problematikker for de forskellige grupper. Alle kort med behov samles, blandes og uddeles på ny til grupperne. Nu skal eleverne i gang med idegenereringen. Ideerne flyver gennem luften og alle grupper er hver især overbevidste om, at de har de bedste ideer.

Udvælgelse

Næste fase er eliminering af ideerne. Hver gruppe får 10 min. til at udvælge og forbedre en elevator pitch til tre af deres bedste ideer. Inden præsentationsrunden aftaler klassen, at alle grupper får en ide med i finalen. Efter hektiske speedtalks og stor applaus fra tilhørerne, går 4 ideer videre. Ideerne spænder fra legeonkel-ordning i børnehaver til vennebesøg på plejehjem.

Eleverne får lov til at vælge sig på den ide, som de mest tror på, og så får de tid til at udtænke det endelige koncept for deres ”næstekærligheds-gerning”. Ideen skal leve op til 3 krav: er gerningen uselvisk, er ideen realiserbar og kan den foregå inden for skoletiden. Eleverne arbejder koncentreret og flere laver underhåndsamtaler om, at de ligegyldigt hvad, vil gøre deres gerning. ”Man kan vel ikke lave for meget næstekærlighed!”, fastslår en af de kloge unger.



Afgørelsestimen er oprundet, og alle grupper er klar til kamp. Grupperne fremlægger, og bagefter er der afsat tid til spørgsmål og debat. Forinden havde jeg sagt, at jeg ikke accepterede den klassiske klasseafstemning. Jeg ville have alle til at argumentere og til sidst nå frem til den bedste ide. Konceptet blev, at klassen i to omgange skulle besøge ”friske” gamle på plejehjemmet. Eleverne havde selv forinden truffet aftaler med plejehjemmet, som var meget begejstret for ideen.

Trinmål:
At eleverne tilegner sig kundskaber og færdigheder, som sætter dem i stand til at beskrive udvalgte grundbegreber i kristendommen og forholde sig til deres tolkning af tilværelsen.

Udførelse

Det bliver til to fantastiske besøg. Eleverne medbringer hjemmebag, og hovederne fyldt af ideer til emner, de kan tale med de gamle om. Det er unikt at opleve dette møde mellem teenagerne og de ældre. Samtalerne er fine og flere lover genbesøg, da de efter mange håndtryk tager afsked. Det er synligt for alle, at besøget har skabt værdi og glæde i de gamles hverdag.



Evaluering

Tilbage i klassen bliver alle enige om, at de nu ved hvad næstekærlighed handler om. "Det føltes sådan varmt indeni, som når man giver en gave, bare bedre – for det var jo også rigtig sjovt for mig," formuler en af drengene. "Og tænk - vi har selv skabt ideen. Det var vores ide. Os der gjorde det, og ikke bare fordi vi skulle," afslutter en af pigerne. Og heri ligger argumentet for innovationsundervisningen. Al for meget læring virker uvedkommende for eleverne, fordi de blot skal gøre, hvad der forventes af dem. Med innovationsundervisning udspringer ideerne fra eleverne, de opnår handlekompetence og mod på at tage udfordringer op.

"Og tænk - vi har selv skabt ideen. Det var vores ide. Os der gjorde det, og ikke bare fordi vi skulle"

Pia Brandt
Lærer, 6. årgang
Hummeltofteskolen

".... Og frøkenen, der efterhånden syntes, at Pippi var et støjende og besværligt barn, foreslog at klassen skulle tegne lidt. "Så ville Pippi sikkert sidde pænt og stille og tegne, mente hun. Og hun tog papir og blyanter frem og delte ud til børnene. "I må tegne hvad I vil," sagde hun, og så satte hun sig ved katederet og begyndte at rette skrivebøger. Lidt efter hævede hun blikket for at se, hvordan det gik. Alle børnene sad og stirrede på Pippi, der lå på gulvet og tegnede af hjertens lyst. "Jamen Pippi," sagde frøkenen utålmodigt, "hvorfor tegner du ikke på papiret?"

Det har jeg tegnet fuldt for længe siden, men jeg kan virkelig ikke få plads til hele min hest på sådan et snoldet stykke papir," sagde Pippi. "Lige nu er jeg ved at tegne forbenene, men når jeg når til halen, bliver jeg nok nødt til at fortsætte ud på gangen."

Frøkenen tænkte sig godt om. "Skulle vi ikke tage at synge en lille sang," foreslog hun. Alle børnene stillede sig op ved bordene, alle undtagen Pippi, der stadig lå på gulvet.

"Syng i bare, så hviler jeg mig lidt," sagde hun. "For megen lærdom kan knække selv den stærkeste."

...."ved du hvad, frøken, det var forfærdeligt morsomt at komme hen og se, hvordan I har det. Men jeg tror ikke, at jeg bryder mig om at gå i skole mere".

Pippi Langstrømpe repræsenterer i høj grad hele det mindset der ligger omkring at arbejde kreativt, innovativt og entreprenant.

Pippi er kreativ i sit hele jeg, hun tør bevæge sig udenfor kanterne – udenfor konventionerne. Hun har et indre drive og troen på at alt er muligt, om end vejen ikke altid følger de lige stier. Når hun møder modstand på sin vej, tænker hun blot nye muligheder og løsninger, og lader sig ikke lige sådan stoppe.

Historien fortæller også om, hvor vigtigt, det er for lærerne at facilitere en undervisning, der rummer mange former for læring og at hensynet til den enkeltes læring og idérigdom eller bedre foretagsomhed er uhyre vigtigt for at vores eleverne trives og har lyst til at komme i skole igen.

FRA POST IT TIL VIRKELIGHED

"De netværkede i stor stil!"

Ryslinge Efterskole har gennem de sidste fire år udviklet på en projektleder-uddannelse, hvor eleverne gennem kompetencekurser hele året bliver præsenteret for redskaber inden for kreativitet, innovation, netværk, naturvidenskab og entreprenørskab og dette bliver løbende afprøvet i forskellige projektuger.

I uge 41 2011 havde vi årets første projektuge, hvor eleverne ud fra fire kategorier skulle arbejde på en idé. Eleverne skulle deltage i "Danish Entrepreneurship Award 2011", hvor der konkurreres i fire kategorier (bevægelse, viden og verden, velfærd og samfund og sprog og kultur), som på forhånd var givet af Fonden for Entreprenørskab - Fonden for Entreprenørskab - Young Enterprise, som står bag konkurrencen. Eleverne havde bl.a. allerede arbejdet med målsætningsskemaer, planlægningsskemaer, mødefacilitering og gruppedynamik. Inden for nogle fastsatte rammer var eleverne blevet sat sammen efter deres interesse, dels i forhold til de fire kategorier, dels efter hvilke opgave de kunne se sig selv i.



I den første uge var målet, at eleverne skulle finde en masse ideer, konkretisere dem og derud fra værditilskrive disse for til sidst at sidde med en ide tilbage. Ideerne skulle gennemarbejdes og beskrives så nøje, at ideen kunne blive til virkelighed. Dvs. at eleverne på mange måder måtte hente assistance, erfaringer og gode råd ude fra. Flere grupper lavede aftaler om at afprøve deres ideer, fremlægge opfindelser for mulige producenter og i det hele taget få feedback fra mennesker, der havde kompetencer lige præcis i forhold til deres ide – de netværkede i stor stil.

En gruppe på tre piger arbejdede i kategorien velfærd og samfund, hvor de, igennem nyhederne, havde hørt at flere partier talte om at sætte valgretten ned til 16 år. Gruppen mente, at hvis det blev gennemført, ville det kræve at eleverne på mellemtrinnet



skulle undervises i samfundsfag allerede fra fjerde klasse. De tre elever arbejdede meget med, hvordan denne undervisning kunne gøres sjov, spændende og anderledes. De trak både på egne erfaringer, talte med lærere og var også omkring undervis-

ningsministeriet for at høre om mulig økonomisk og pædagogisk støtte til projektet og med hvilken tidshorisont, de kunne forvente et eventuelt møde med de rigtige mennesker kunne komme i stand.

I uge 46 fortsatte skolen med projektet, som nu blev mere rettet mod den landsdækkende konkurrence i Arena Fyn d. 17. november 2011. Eleverne arbejdede med deres pitchtaler, som er korte fremlæggelse på cirka et minut, hvor lige netop deres ide skal sælges på bedst mulig måde. Flere grupper arbejdede både direkte og indirekte med samarbejdspartner uden for skolen, hvor deres ide blev udsat for 'virkeligheden', og flere opdagede væsentlige mangler og forbedringsmuligheder i deres projekter.

Gruppen med de tre piger arbejdede med mange bolde i luften og fik endda produceret en prototype af deres spilleplade (dog ikke i originalstørrelse). Kort fortalt gik deres ide ud på, at elever igennem samarbejde i grupper, skulle bevæge sig rundt på en spilleplade, hvor de selv var brikkerne. De ville få spørgsmål inden for forskellige samfundsaglige kategorier og disse ville kun kunne løses ved samarbejde i gruppen.

Pigerne vandt finalen for landets grundskoler og inden dagen var omme, var der flere erhvervsfolk, der havde været omkring gruppen for at høre om et muligt samarbejde i forbindelse med at få udgivet deres spil. Der var endda nogen, der ville betale penge for deres ide, hvis de ville sælge den med det samme. Dette kom helt bag på pigerne og som en af dem sagde: "Tænk at vores idé som blev skabt på en gul Post It, pludselig kan være penge værd og have interesse for andre".

"Tænk at vores idé som blev skabt på en gul Post It, pludselig kan være penge værd og have interesse for andre"

Et par uger efter konkurrencen var jeg med pigerne i Odense, hvor vi mødtes med to erhvervsfolk, en idéudvikler fra København og en reklamemand fra Odense, som fremlagde strategier for, hvordan projektet kunne gribes an og hvilke muligheder der kunne være. Det var en surrealistisk oplevelse for os alle, pludselig at sidde og skulle tage stilling til 'rigtige' penge og aftaler, som kunne blive til noget virkeligt. Der blev de følgende uger talt meget, mailet og ringet med alle de involverede, og vi som skolen

Søger man på de tre ord - entrepenørskab, innovation og foretagsomhed kommer der en del hits frem på Google.

Entreprenørskab: gav ca. 210.000 resultater

Innovation: gav ca. 388.000.000

Foretagsomhed: gav ca. 23.600 resultater

Altså i alt ca. 388.233.600 resultater ! - Det er nu en del....

Så at man kan være lidt i tvivl om, hvad det her er for noget, er meget forståeligt.



var hele tiden opmærksom på, at tingene ikke 'løb af sporet' eller der blev indgået nogle aftaler uden vi havde mulighed for at undersøge tingene. Pigerne valgte i sidste ende at ligge projektet i skuffen for noget tid, da de blev klart for dem, at det ville tage meget af tiden på efterskolen og det var ingen af dem interesserede i. Oplevelsen og duften af det uvirkelige vil altid sidde i dem og fornemmelsen af at ting kan lade sig gøre, hvis man bare tør og får lov til at handle på ens ideer og drømme.

"Det var en surrealistisk oplevelse for os alle, pludselig at sidde og skulle tage stilling til 'rigtige' penge og aftaler, som kunne blive til noget virkeligt"

Sune Vesterlund Larsen
Lærer, 10. årgang
Ryslinge Efterskole

"I KIE-modellen arbejdes der i tre forskellige rum. Det Kreative rum, hvor der leges og skabes skøre og mange idéer. I dette rum er alt muligt og ved hjælp af små benspænd, som det kaldes, tvinger man eleverne ud af de traditionelle tankebaner, så nye idéer opstår.

Dernæst det Innovative rum, hvor de gode idéer skal findes og holdbarheden i idéerne afprøves og endelig det Entreprenante rum, hvor idéen føres ud i livet enten som prototype og i dette forløb en fremlæggelse."

MØDE MED VIRKELIGHEDEN

Der var spænding i luften, da 9. klasserne skulle præsentere deres arbejde for direktør Jens Ole Aagaard fra firmaet Hollensen Energy i Ikast. Fremlæggelsen foregik på virksomheden, hvor eleverne skulle komme med gode råd og idéer til virksomheden.

”Det kræver sit at skulle stille sig op foran fremmede personer og sælge sine idéer”

Nerverne sidder uden på tøjet, inden eleverne på 9. årgang på Ikast Vestre Skole skal ind i virksomheden Hollensen Energys auditorium og fremlægge sine idéer på en ny reklamekampagne for virksomhedens direktør og PR-chef. Det kræver sit at skulle stille sig op foran fremmede personer og sælge sine idéer.

Forud for seancen er eleverne blevet vist rundt på virksomhedens domicil i Ikast og været en tur i Brande for at se et af de kraftvarme-anlæg - baseret på biomasse, som virksomheden bl.a. tegner og producerer. Eleverne har ligeledes arbejdet med biomasse og alternativ energiformer, klimatopmøde og klimapolitik og reklamer i fagene geografi, samfundsfag og dansk. Alt sammen noget, der skulle bruges, når eleverne skulle komme med deres bud på, hvordan de synes, Hollensen Energy på baggrund af resultaterne på klimatopmødet, skulle markedsføre sig selv.

Eleverne klarede præsentationerne med bravur og efterfølgende gav direktøren udtryk for, at der havde været nogle ideer og tanker, der godt kunne arbejdes videre med. Siden opstarten i 2006 har Ikast Vestre Skole arbejdet med mange entreprenante projekter. Alt lige fra opfinderuger, samarbejde med virksomheder, kunstnere, politikere og sportsklubber. Eksemplet fra indledningen med Hollensen Energy er blot et af mange forskellige projekter vores skole allerede har haft. Vi har i de mange projekter forsøgt at arbejde systematisk med elevernes handlekompetencer, så eleverne bliver producerende og skabende frem for reproducerende.

”Det er vigtigt for os, at eleverne får en oplevelse af, at de er kompetente mennesker, som har evnerne til at ændre på denne verden”



Derfor handler iværksætteri på vores skole om at eleverne får mod på at skabe noget og tør føre deres ideer ud i livet. Det være sig ved f.eks. at arrangere et arrangement for de ældre på plejehjemmet eller ved at løse en konkret stillet opgave fra en virksomhed.

Det entreprenante arbejde i projektet foregik ud fra KIE-modellen. En model, der



sørger for systematisk og strukturel arbejde fra idéfase til endelig resultat. Lærerens rolle skifter fra at være traditionel underviser til at være strukturel rammesætter, indpisker og vejleder. Der skal derfor også arbejdes med lærerrollen. Det er meget vigtigt med en stram tidsplan og tidsstyring fra lærerens side. En opgave – en deadline. Og så næste opgave og næste deadline.

Efterfølgende var direktør Jens Ole Aagaard meget tilfreds med elevernes idéer, der bl.a. bestod af reklamefilm, slogans, facebook-fansider og reklameparaplyer. Han udtalte, at det var sjovt og interessant at høre, hvordan eleverne ville markedsføre hans virksomhed. Nogen af idéerne var så gode, at han gerne ville arbejde videre med tanken bag dem. Man kan stadig besøge virksomhedens facebook-fanside ved at søge på virksomhedens navn.

"I KIE-modellen arbejdes der i tre forskellige rum. Det Kreative rum, hvor der leges og skabes skøre og mange idéer. I dette rum er alt muligt og ved hjælp af små benspænd, som det kaldes, tvinger man eleverne ud af de traditionelle tankebaner, så nye idéer opstår. Dernæst det Innovative rum, hvor de gode idéer skal findes og holdbarheden i idéerne afprøves og endelig det Entreprenante rum, hvor idéen føres ud i livet enten som prototype og i dette forløb en fremlæggelse."

Fra et lærerperspektiv, er det at arbejde systematisk med handlekompetencer, det samme som at få mere fokus på dannelsesperspektivet frem for at fokusere udelukkende på færdighederne. Det er vigtigt for os, at eleverne får en oplevelse af, at de er kompetente mennesker, som har evnerne til at ændre på denne verden, og skabe nye muligheder for sig selv og ikke mindst for andre. Vi vil også forsøge at stille opgaver, som bringer den "virkelige verden" ind i skolen.

Jesper Hougaard Sørensen
Lærer, 9. årgang
Ikast Vestre Skole

Mål

Personlige mål:

- at opleve samarbejde, som en god proces
- at turde stille sig frem og fremlægge for fremmede personer
- at få redskaber til at komme på gode idéer
- at kunne planlægge og udarbejde et produkt til fremlæggelse
- at øve sig i at argumenterer for sine idéer
- at føle, at arbejdet har værdi for nogen
- at opleve, at det man lærer / har lært kan bruges til noget
- at opleve ansvarsfølelse overfor gruppen og sig selv
- at være kreativ

Faglige mål samfundsfag

- at få et indblik i, hvordan international politik forløber
- at have en god viden om, hvad FN er, og hvordan de bl.a. arbejder
- at kunne pege på eksempler på, hvorfor det er svært at opnå ønskede resultater i FN
- at kende til nogle problematikker ved klimaforandringerne
- at kunne forklare, hvad resultatet af klimatopmødet i store træk blev
- at kunne komme med eksempler på, hvad Danmark som land kan gøre for at mindske klimaforandringerne
- at kunne forklare, hvad fordelene ved biomasse-anlæg og andet vedvarende energi er
- at have kendskab til, hvordan en moderne dansk virksomhed arbejder

Faglige mål dansk

- at kunne stille sig frem og fremlægge sikkert og overbevisende
- at udarbejde kort og præcis tekst samt slogans til offentlig forevisning
- at arbejde med reklamens grundlæggende opbygning
- at arbejde med målgrupper inden for reklamer
- at arbejde med forskellige IT programmer bl.a. PowerPoint, Publisher, Mediaplayer o.l.

"VIRKELIGHEDENS MEDIER MED UNGDOMMENS ØJNE"

Sådan lød overskriften og startskuddet på undervisningsforløb, som af mange grunde har fået en særlig plads i mit hjerte. Forløbet var tilegnet 9. årgang (2011/2012) på Kirkebakkeskolen – og var tilrettelagt af et større netværk af resursepersoner. Som dansk- og klasselærer er det mig en fornøjelse at tænke tilbage på en særligt god praksishistorie, som jeg kan genfortælle her.

Tidligt i forløbet blev jeg bedt om at bidrage til en blog med forskellige synsvinkler på forløbet. Tankevækkende at se tilbage på nu. Simpel lyrik, som på flere måder udtrykker de forventninger, følelser og forhåbninger, der var forbundet med at kaste sig ud i alternativ undervisningstilrettelæggelse.

"En meget spændende innovativ proces med danskfaget som grundskolens primære udgangspunkt."

***"... Forventningen spirer, jeg glæder mig
Første skoledag – vi er på vej
Tjekker ind med bagage hver især
Mangfoldighed – mit hjerte er nær
At rammesætte og slippe kontrol
En tillidserklæring til ungdomsfold
Ideer, processer og veje at gå
Elever en undervisningsoplevelse vil få
Form, resultat og endeligt produkt
Det entreprenørielle kan bære frugt..."***

"Virkelighedens medier med ungdommens øjne" var et længere undervisningsforløb, som planlægningsmæssigt tog form på tegnebrættet over et halvårs tid, inden det gik i luften over tre måneder. En meget spændende innovativ proces med danskfaget som grundskolens primære udgangspunkt. Med vores afgørende samarbejdspartner Charlotte Schultz (pædagogisk konsulent – UCL) som facilitator fik vi samlet et unikt netværk af personer, som hver på sin vis havde interesse i forløbet.

"Elevernes ideer til opgaveløsning var mangfoldige – og her blev både lavet reklamefilm, app's og fornyelse af allerede eksisterende hjemmeside med information om boligområdet"

Kort fortalt blev den traditionelle danskundervisning vedrørende reklamer og medier tilkoblet et virkelighedsnært forløb, hvor vores samarbejdspartner "Opening" – et reklamebureau præsenterede en virkelighedsnær case for eleverne ved en event på bureauet. Eleverne skulle brande et boligområde i Vejle, hvor boligforeningen AAB havde mange tomme lejemål. Herfra blev eleverne pirket fra diverse steder og resursepersoner. Dette gik både på processer vedrørende metoder og produkt. Fx besøgte eleverne HHX's innovationslinje for at blive inspireret af andre unge i forhold til angreb af kreative processer. De besøgte boligområdet for at få indgående kendskab til det. De ana-

lyserede og fortolkede Openings hjemmeside for at blive klogere på deres arbejdsgiver mm. Som stillads om det hele udarbejdede eleverne en projektmanual, som de fik feed-back på af Opening undervejs i processen. De endelige produkter blev offentliggjort på en afslutnings-event. Elevernes ideer til opgaveløsning var mangfoldige – og her blev både lavet reklame-film, app's og fornyelse af allerede eksisterende hjemmeside med information om boligområdet. Det ægte kommunikationsforhold skabte virkelighedsfølelse og merlæring for eleverne, men gav også Opening reelle inputs til deres endelige håndtering af opgaven, som de havde fået af AAB.



"Forløbet har styrket mig til at turde bruge virkeligheden som undervisningsplatform"

Særligt ved forløbet var, at gennemgåede materialer blev opgivet som pensum til afgangsprøven i dansk, hvilket var berigende at anskue som en mulighed og ikke som en begrænsning for "tilladelse" af innovative undervisningsmetoder.

Det er svært at fortælle historien om undervisningsforløbet kort. Først og fremmest var det en lang proces, hvor der opstod så meget "merværdi". Først og fremmest var der mange sidegevinster ved den opgave Opening stillede eleverne. Denne påkrævede, at de aktivt til-egnede sig øget kulturforståelse, og at eleverne udviste empati i forhold til at tage stilling til, hvad der egentligt var et godt liv for dem selv og andre (mulige beboere i boligområdet). Formidling og samarbejde kom også til at spille væsentlige roller. Eleverne var inddelt i professionelle samarbejdsteams med afsæt i et bevidst mix af de kompetencer, de hver især kunne bringe i spil.

Der var på den måde ingen "kærlighedsvalg" forbundet med gruppedannelserne, men i stedet tale om professionelle enheder. Gnidningsfrit for nogen – præget af udfordringer for andre. Undervejs og afsluttende var der også afgørende formidlingsseancer. Formidlingsevne var derfor også på programmet – skelsættende blev bl.a. en skuespillers oplæg, som både gav stof til eftertanke, men også var et godt stillads omkring egne formidlingseksperimenter.



**"Den samlede proces er i dag historie."
"God historie."**

Den samlede proces er i dag historie. God historie. Historien har udviklet mig som lærer, men blev også rammen om et udviklingsforløb for 9. klasses elever, som ikke kunne være løftet internt i grundskolens rammer. Til deres afgangsprøve i dansk kunne de i relevant sammenhæng trække på deres fagfaglige viden, som i langt højere grad blev en kropslig



oplevelse, i forhold til – hvad jeg traditionelt ”kunne have nået fra tavlen”. Dette galt dog kun de elever, som valgte implicerede genrer som fordybelsesområder – for alle eleverne og her sammenligner jeg med tidligere prøvehold, galt det, at de var mere styrkede i at angribe arbejdsprocessen, fra da de trak fordybelsesområdet (prøveform B), til de gik til prøve. Dette havde resultatmæssigt stor effekt på alle niveauer.

*Forløbet har styrket mig til at turde bruge virkeligheden som undervisningsplatform. **Virkelighedens medier med ungdommens øjne** var et omfattende og bredt forløb – sådan er det ikke nødvendigvis med alt, jeg planlægger. Men... de erfaringer, jeg er rigere, gør, at jeg opstiller læringsmål og herfra vælger aktører, aktiviteter, materialer, metoder og evalueringsformer. Der er masser af virkelige resurser derude at trække på. Resurser, som er med til at skrue op for fornemmelsen af innovation og virkelighed – både ”der ude” – men også i klasselokalet.*

Lisbeth Nørgaard
Lærer, 9. årgang
Kirkebakkeskolen

Når vi arbejder med at fremelske de kreative processer - er det vigtigt at sige JA til alle idéer og bedre med en oprigtig nysgerrighed efterfølgende sige, ”ja også kunne man...”

Sagt på en anden måde af Peter Plys:

”Hvis man bliver budt på et måltid, må man som høfligt besøgende vise anerkendelse for hvad som helst, værten serverer. Det er endnu bedre, hvis begejstringen er ægte”.

CAMP FOR 9. ÅRGANG

Ideen om en camp startede efter en studietur til San Francisco, hvor det er almindelig praksis, at store elever frivilligt hjælper yngre elever.

"HD-byg havde brug for at blive klar på, hvad de fik ud af samarbejdet, og hvad vi forventede af dem. Det er en relevant spørgsmål, som det meget vigtigt få besvaret, inden man fortsætter et samarbejdet."

Jeg tog kontakt til Herningsholm Gymnasium i juni, og vi mødtes for at afstemme forventninger og fik fastsat en dato, som kom til at ligge i marts. Så vi var i rigtig god tid. Jeg drog hjem med lektien – at finde en samarbejdspartner.

Den lokale tømrer- og murerforretning, HD-byg, var med på ideen efter et par samtaler. HD-byg havde brug for at blive klar på, hvad de fik ud af samarbejdet, og hvad vi forventede af dem. Det er et relevant spørgsmål, som det meget vigtigt få besvaret, inden man fortsætter et samarbejdet.

Da vi nærmede os datoen for campen, tog 9. kl. og jeg på besøg på HHX i Ikast. Her skulle eleverne møde de 7 udvalgte studerende, som skulle være camp-guider på campen. Det var en rigtig god formiddag, hvor 9. kl. kunne vise deres færdigheder indenfor kreativitet og innovation, samtidig fik de chancen for at møde en ungdomsuddannelse. Der var flere elever, som efterfølgende fortalte, at de blev afklaret i deres valg af ungdomsuddannelse, fordi de havde været på camp. Så en camp er bestemt en rigtig god metode til at vise, hvad en ungdomsuddannelse kan.

"En camp er bestemt en rigtig god metode til at vise, hvad en ungdomsuddannelse kan."

14. dage før campen var 9. kl. på besøg hos opgavestilleren, HD-byg. Vi fik en rundvisning og efterfølgende en snak med Ian Drongstrup, medejer af HD-byg. Besøg hos samarbejdspartnere er vigtige, for at elever kan sætte udfordringen ind i en kontekst, og dermed give dem de bedste forudsætninger for at besvare den.

Endelig blev det marts og dermed camp-tid. Alle elever, camp-guider og kontaktlærer fra HHX mødte op på Ejstrupholm Skole torsdag kl. 12.50. Det var meget vigtigt, at alle var der til tiden, så vi kunne overholde den stramme tidsplan. Eleverne vidste kun, at de skulle være på camp i 24 timer med en efterfølgende fremlæggelse på 1,5 time. Det var klart en udfordring for dem, at de ikke kunne forberede sig på noget, men skulle acceptere, at de ville få informationerne lidt af gangen. I plenum fik de en kort instruktion og den første opgave. Hver gruppe fik også tildelt en camp-guide, som skulle følge dem de næste 24 timer.

Det var klart en udfordring for dem, at de ikke kunne forberede sig på noget, men skulle acceptere, at de ville få informationerne lidt af gangen."

Derefter gik campen slag i slag. Klassen var delt ind i 4 grupper, som var hinandens konkurrenter, og derfor var der absolut ingen adgang til de andres grupperum. Det hele var meget hemmeligt og meget spændende. Ian fra HD-byg var forbi et par gange inden



den endelige fremlæggelse. Han skulle jo stille udfordringen og lave en midtvejsevaluering. Der var også andre dommere indover bl.a. Ejstrupholm Skoles skoleleder, pedel og sekretær. De skulle komme med kommentarer og forbedringsforslag undervejs i processen.

Fredag var en barsk dag, da ingen havde fået ret megen søvn, ca. 3, 5 time, og det var dagen, hvor de skulle fremlægge deres ideer for HD-byg, skolelederen og forældre. Så da morgenmaden var indtaget og søvnen var gnedet ud af øjnene, så var det i gang med arbejdet igen. Eleverne blev færdige med deres forslag til, hvordan HD-byg kunne reklamere bedre for deres virksomhed indenfor virksomhedens tre hovedområder: Villaer, stalde/haller og institutioner.

Præcis kl. 13.00 stod eleverne klar til at fremlægge. Dommerne var ankommet, nogle forældre og udfordrerer – Ian fra HD-byg. Der var spænding og rummet sitrede af engagement og seriøsitet. Alle ville gerne gøre deres bedste. Fremlæggelsen gik i gang, og der var spændende ideer, nogle mere innovative end andre. Til sidst skulle dommerne votere. Det var ikke en let opgave at vælge den bedste ide. Men en vinder blev fundet og kåret, og Ian sluttede af med at rose 9. klasse for deres mangeartede ideer og seriøse tilgang til udfordringen. Han var imponeret over ideerne, og der var helt klart hele eller dele af det fremlagte, som han kunne bruge i fremtiden.

Besøg hos samarbejdspartnere er vigtige, for at elever kan sætte udfordringen ind i en kontekst, og dermed give dem de bedste forudsætninger for at besvare den.

Derefter drog elever og camp-guider hjem for at holde weekend efter et døgn med inspiration, kreativitet, innovation, samarbejde, hårdt arbejde og socialt samvær i bagagen.

Inden jeg drog hjem, kom en elev fra 9. klasse, Asger, hen til mig. Han gav mig hånden og sagde: Tak, fordi du arrangerede denne camp. Det var en super oplevelse." Det var det hele værd, for det bekræftede mig i, at eleverne gerne vil arbejde kreativt, innovativt og entreprenant med virkelige problemstillinger, hvis bare de får lov.

Jane Lehmann
Lærer, 9. årgang
Ejstrupholm Skole

Kreativitet handler mere om at gå på kanten af boksen end at begynde forfra i den blå luft. Når Hummel udvikler nyt tøj, samler de fra gamle kataloger og henter inspiration fra konkurrenterne. De er kreative ved at tage afsæt i det eksisterende.

- med inspiration fra gl. bad med Picasso af Lene Tanggaard og Christian Stadil, Gyldendal, kap 1.

ET INNOVATIONSFORLØB

med Læring, Erfaring, Glæde og Oplevelser

Innovationsbegrebet kan være utrolig abstrakt. Både i teori og praksis. *Hvad* er det for noget, *hvordan* kan man arbejde med det, og *hvorfor* skal man i det hele taget gøre det? *Hvor* kommer al den snak om innovation fra, og *hvornår* er det blevet noget, man skal forholde sig til i en skolesammenhæng?

"Hvor kommer al den snak om innovation fra, og hvornår er det blevet noget, man skal forholde sig til i en skolesammenhæng?"

På Grejsdal Skole, hvor jeg arbejder som lærer i bl.a. de kreative fag på mellemtrinnet, kom innovation for alvor på dagsordenen i løbet af 2010 efter inspiration fra en kursusdag om innovation, der faldt sammen med en igangværende omtænkning af de kreative fag. Det er nu tredje år, vi har en fast 'kreadag' om ugen i 4.-5. kl., hvor der på forskellig vis bliver arbejdet med håndarbejde, sløjd, billedkunst, innovation – og også gerne områder fra fx dansk, engelsk og matematik. Innovationstilgangen er en oplagt indgangsvinkel til det tværfaglige arbejde: eleverne får brug for at trække på de faglige og personlige kompetencer, de har i forvejen, samtidig med at de udvikler sig og lærer nyt indenfor mange forskellige fagområder.

"Hvis jeg bestemte på LEGO, så skulle de lave..."

I foråret 2012 var vi så heldige at få et samarbejde i stand med LEGO, hvilket gav mulighed for at afprøve et spændende forløb med fokus på innovation, billedkunst, dansk og engelsk. Forløbet strakte sig over ca. 6 uger (6 x 3 lektioner) og sluttede derefter af med, at børnene præsenterede deres idéer for nogle (imponerede) repræsentanter fra LEGO.

Forløbet blev skudt i gang med et oplæg fra en designer ved LEGO, der først fortalte om hendes arbejdsproces, og om hvordan de arbejder med idéudvikling i hverdagen. De blev derefter stillet 4 forskellige valgfrie opgaver under titlen: "Hvis jeg bestemte på LEGO, så skulle de lave..." – fx et nyt LEGO tema, en ny klods eller ny æske. I den indledende start af arbejdsprocessen blev der lagt stor vægt på aktiviteter, der skulle inspirere eleverne – aktivere deres forforståelse, få dem til at tænke bredt, kreativt og anderledes. Lade dem få så mange og så vilde idéer som muligt, så chancerne blev optimeret for, at den helt 'rigtige' idé kunne opstå. Der blev brainstormet over deres erfaringer med 'leg' og 'LEGO', opfundet nye LEGO-ord, fortalt skøre historier om LEGO og arbejdet med skift af synsvinkel – fx hvorfor lige præcis Onkel Joakim eller Bjørnebanden ville kunne lide LEGO.

Herefter begyndte processen med at udvælge idéerne, danne grupper og præcisere og videreudvikle idéerne. Der blev hele vejen igennem fokuseret på, hvilken del af processen, vi var i gang med, hvad meningen var med den enkelte aktivitet, og hvor de skulle ende til sidst.



Hver af de 4 opgaver indeholdt konkrete arbejdsspørgsmål, der skulle svares på til den endelige præsentation og tydelige krav til, hvad præsentationen ellers skulle indeholde: en model af produktet, en planche på engelsk og også gerne på dansk og evt. visitkort, brochurer, film, slideshows osv. På den ene side var forløbet altså meget frit for eleverne – det var deres idéer og initiativer, der var i centrum; men det var samtidig en meget styret proces inddelt i mange 'delprocesser' for at sikre, at eleverne fik tænkt så bredt som muligt, arbejdede i dybden med deres idé og ikke mistede overblikket.

"Det er håbet (og heldigvis også erfaringen), at jo mere de arbejder på denne måde, des nemmere har de ved at arbejde selvstændigt, strukturere og overskue processen, tage initiativ, vurdere og videreudvikle deres idéer og frem for alt turde kaste sig ud i det kaotiske."

En af målsætningerne med forløbet var netop at træne eleverne i arbejdet med idéudvikling og gøre dem fortrolige med og opmærksomme på de forskellige dele af processen.

Det er håbet (og heldigvis også erfaringen), at jo mere de arbejder på denne måde, des nemmere har de ved at arbejde selvstændigt, strukturere og overskue processen, tage initiativ, vurdere og videreudvikle deres idéer og frem for alt turde kaste sig ud i det kaotiske, bringe sig selv i spil og tro på, at deres idéer har gyldighed i 'den virkelige verden'.

Derudover rummede forløbet også målsætninger med afsæt i trinmålene fra de relevante fag – bl.a. i

dansk og billedkunst. Udover at udvikle disse både faglige og dannelsesmæssige kompetencer, bidrager arbejdsformen også til at kunne se værdien i de forskellige færdigheder, de hver især rummer i forvejen – der er både brug for de kreative og opfindsomme, men også for dem der er gode til at planlægge, strukturere, samarbejde, henvende sig til andre, arbejde med IT, formulere sig, stave osv. De oplever, at det er nødvendigt at kunne disse ting, hvis man vil gøre sig positivt bemærket, når der fx kommer besøgende fra LEGO – og det vil de!

Efter et spændende og udbytterigt forløb med utroligt engagerede og motiverede elever sluttede vi processen af med en stor LEGO-messe, hvor grupperne fremviste produkter, plancher, powerpoints, reklamefilm osv. ved hver deres stand. De besøgende var meget begejstrede over kvaliteten af idéerne og ikke mindst elevernes engagement og opfindsomhed. Og eleverne var pavestolte og fortsatte gerne deres præsentationer efter skoledagens ophør.

"Eleverne var pavestolte og fortsatte gerne deres præsentationer efter skoledagens ophør!"

Innovation handler om at skabe noget, der giver værdi. Elevernes idéer var baseret på deres opfattelse af, hvordan LEGO kunne skabe nye produkter, der kunne give værdi for andre børn og dermed også økonomisk værdi for virksomheden. Men selve forløbet og præsentationen af det var i høj grad også værdifuldt både for de elever, der deltog i det og for dem, der blev inspireret af udbyttet.

Det har undervejs i artiklen været forsøgt at komme med forsigtige svar på de indledende spørgsmål. Afslutningsvist skal der lægges særlig vægt på overvejelsen omkring hvorfor, og dermed forhåbentlig medvirke til at inspirere mange andre til at kaste sig ud i det udfordrende, uforudsigelige og udbytterige kaos!

Man skal arbejde med innovation, fordi det motiverer eleverne til at gøre deres bedste, bruge det, de kan og ved, lære mere, tage initiativ og samarbejde konstruktivt om at nå et fælles mål. Det er en arbejdsform inspireret mere af virkelighedens kompleksitet end skolens fagopdelte verden – hvor udviklingen af tværfaglige, personlige og sociale kompetencer går op i en højere enhed; og et væsentligt bidrag til uddannelsen af elever, der kan, vil og tør.

Annette Bjerregaard
Lærer, 4. og 5. årgang
Grejsdal Skole



DOKK1 - 6.A'S NYE VEN

**6.a på Læssøesgades Skole er blevet venskabsklasse med et byggeprojekt på Aarhus havn. "Det bliver mere spændende og meget sjovere, når man ser det man laver bliver brugt til noget rigtig" – elev fra 6.a.
Hvert år har vi en innovationsuge, hvor vi inviterer virkeligheden indenfor.**

Problemstillinger fra store og små virksomheder, og skolen selv, bliver fremlagt for eleverne og gennem kreative processer kommer de frem til løsninger og prototyper på deres produkter.

"Forældrene blev taget med på råd i forhold til det kommende samarbejde"

Efter en sådan uge blev vi kontaktet af en tidligere forælder, Marie Østergaard, som er projektleder for det projekt på Århus havn, der nu hedder "Dokk1". Hun ville rigtig gerne samarbejde med os og vores elever i 6.kl., da de er én af målgrupperne for det nye hovedbibliotek/kulturhus. Vi kunne, som lærere, også se at vores elever ville få rigtig meget ud af dette

samarbejde, og sammen med elevernes forældre, som også syntes, det var en rigtig god idé, sagde vi ja med det samme.

Marie kom op i klassen og var med til et forældremøde, hvor vi sammen præsenterede projektet og hun fortalte om, hvad hele havneprojektet handlede om. Forældrene blev taget med på råd i forhold til det kommende samarbejde, og vi fik formalier på plads i forhold til, at der ville blive taget billeder af eleverne, som ville blive lagt ud på relevante sites. Vi mødtes og snakkede igennem, hvad vi kunne bruge hinanden til. Her er det vigtigt, at begge parter får noget ud af samarbejdet, da vi begge bruger en del tid på det.

Startskuddet på projektet var, at eleverne skulle skrive postkort til fremtiden om, hvad de gerne ville kunne i dette nye hus, og vi var med til at tage det første spadestik lige før sommerferien. Vi har efterfølgende lavet andre spændende projekter sammen:

"Startskuddet på projektet var, at eleverne skulle skrive postkort til fremtiden"

6.kl har haft emne om logoer og symboler, hvor vi efterfølgende var med til at komme med bud på, hvordan det nye logo til "Dokk1" skulle designes og udvikles. Vi besøgte designeren, som arbejder på dette. Her fik eleverne at se, hvordan han som designer arbejdede, og de fremlagde deres idéer, som de var med til at videreudvikle på hans computer. Det var de meget begejstrede for.

Vi har også haft et emne om computerspil og computerspillets fortællinger – her skulle eleverne til sidst designe deres eget spil. Det fremlagde de for de dem, der står for gaming-afdelingen på "Dokk1". Det foregik på Hovedbiblioteket, fordi Marie gerne ville vise eleverne, at man også kunne fremlægge her og sidenhen selvfølgelig på "Dokk1". Eleverne delte stolte ud af deres viden omkring computerspil, og mange af bibliotekets besøgende stoppede op og lyttede med, hvilket eleverne syntes var rigtig fedt. I ét af de

Eleverne arbejder meget mere seriøst omkring deres fremlæggelser, når de ved, at de der skal høre på dem rent faktisk bruger det til noget

kommende projekter skal eleverne besøge byggepladsen sammen med deres matematiklærer og i et andet skal de undersøge, hvordan man kan gøre det sjovere for børn at læse og søge viden på biblioteket.

Det har indtil videre været et rigtig spændende samarbejde. Eleverne arbejder meget mere seriøst omkring deres fremlæggelser, når de ved, at de der skal høre på dem rent faktisk bruger det til noget – og at de selv føler sig som eksperterne, der

bliver spurgt til råds og kommer med ideer og løsninger motiverer dem i den grad også. Det er med andre ord et meget givtigt samarbejde for os alle. Samarbejdet fortsætter til "Dokk1" står færdig og det skulle gerne passe med at 6.kl. til den tid er blevet til 9.kl. En af de erfaringer vi har gjort er, at det er vigtigt, at man sætter sig ned med samarbejdspartnerne og sætter nogle mål for, hvad man hver især gerne vil have ud af samarbejdet, inden man går i gang.



Et godt råd...

Man skal som skole/lærer ikke være bange for at søge ud i virkeligheden og kontakte virksomheder, lokalcentre, landmanden, den lokale bager eller andre. Før dette samarbejde havde jeg ikke troet, at vi på den måde kunne bruge hinanden til noget, men klassen, mig selv og vores venskabsprojekt "Dokk1" har allerede fået mere ud af det, end vi regnede med.

Marie Busck
Lærer, 6. årgang
Læssøegades Skole



BYG ET HUS OM OG SÆLG DET SÅ DYRT SOM MULIGT

På Odsherreds Efterskoles grund står et gammelt hus ubrugt hen. Umiddelbart tænker man, at det jo ingen nytte har. Men ved at give eleverne i 10. klasse nøglen til huset, kan det pludselig danne ramme om et innovativt undervisningsforløb i matematik.

Forløbets mål er at motivere til læring af matematiske færdigheder ved at vise en klar sammenhæng mellem virkelighed og matematik. Samtidig er målet at eleverne skal få et positivt forhold til faget matematik, så de er trygge når de skal til mundtlig eksamen. Alle på holdet har tidligere haft dårlige erfaringer med faget matematik

Forløbet behandler

Opmåling, Areal, Skitsering, Arkitekttegning, æsning af tegninger og målestoksforhold. Økonomi, Udbud og efterspørgsel, Rente forstået som prisen på penge, Privatøkonomi, samt andre helt praktiske forhold omkring det at bygge et hus.

Det er et forløb jeg har fået utroligt god respons på: Mange tidligere elever har skrevet til mig, at de på deres ungdomsuddannelse har tænkt tilbage på "Husopgaven", når de havde problemer i matematik. En enkelt mente endda at han fik en god karakter i en prøve fordi han i hver eneste opgave omsatte den til Husopgavens matematik. Denne respons er med til at give mig modet til at gennemføre så lange og grundige forløb. Det kræver mod fordi man uvægerligt kommer til at nedprioritere andre stofområder.

Hvorfor adskiller forløbet sig fra andre uv. forløb?

Opgaven "Mål din skolegård og tegn den i et målestoksforhold" er en af de mest oplagte og brugte matematik-

opgaver i verden. Det er egentlig denne gamle travet, jeg har trukket op i de lidt ældre klasser. Faktisk fordi de svageste 10. klasser tit har brug for at få genopfrisket alt fra 7. klasse og op efter.

"Mange tidligere elever har skrevet til mig at de på deres ungdomsuddannelse har tænkt tilbage på "Husopgaven"."

Eleverne får til opgave at

- Vurdere husets værdi
- Måle det op og tegne det i målestoksforhold
- Tegne en ombygning som forøger husets værdi
- Bygge ombygningen i skumpap i 1:50
- Forsvare ombygningen overfor kommunens tekniske forvaltning eller en arkitekt
- Beregne ombygningens pris
- Sætte en salgspris der er realistisk ift. husets placering
- Lave en boligannonce for huset med finansieringsforslag, tegninger, fotos, referencefotos, kort mm.
- Forsvare salgspris og annonce overfor en ejendomsmægler
- Byde på hinandens huse
- Altid møde med spidset blyant og opladt telefon

Men der er ikke mange skolegårde til salg i verden og de fleste elever ved godt at deres fremtid ikke kommer til at afhænge af prisen på skolegårde. Derimod kan de bedre forholde sig til huse og indretning og gode steder at bo. De kan også lægge en masse personlighed og selviscenesættelse ind i deres ombygning og annoncer.

Flow er et godt mål i denne type undervisning. Eleverne er tydeligvis i flow når de fx glemmer at holde pauser, eller brokker sig når lektionen slutter.

Når eleverne oplever flow og selvorganisering vil de ofte gerne springe introduktionerne over og "bare komme igang". Jeg mener dog at det er lærerens opgave at klargøre: Hvad lavede vi sidst? Hvad er målet? Er der nogen eksemplariske ting eller gruppeprocesser som vi bør opleve i plenum? Tit har en individuel lektie givet en faglig ramme at tale ud fra.

Men individuelle lektier under gruppearbejde kan godt virke lidt kunstige, og traditionelle lektier er et dårligt redskab, når man har med fagligt svage elever at gøre. En sjov og relevant opgave kunne være: "Vurdér hvad vores hus er værd ved at finde eksempler på tilsvarende huse der er tilsalg i nærområdet".

Boligsiden.dk har været et sted hvor de tit har løst forskellige opgaver som lektier.

Fx. "Hvilket hus i dette område ville du helst købe, hvis du også skulle tænke på pris pr. kvadratmeter?" Alene realkredit-lånene kan give anledning til mange lektier. Men de har også givet anledning til elev-spørgsmål som jeg ikke kunne besvare. Når det sker, ringer vi bare til en bankmand eller ejendomsmægler og får en forklaring. Det er forresten en udfordring at forstærke en telefon så alle kan høre den. Skype eller Jabra-højtalere er mulige løsninger. De bedste resultater med konsulenter kom det år vi fik en arkitekt ud på skolen, som skulle vejlede dem. Eleverne blev vildt nervøse da de opdagede at jeg ikke skulle med til vejledningen.

"Flow er et godt mål i denne type undervisning. Eleverne er tydeligvis i flow når de fx glemmer at holde pauser eller brokker sig når lektionen slutter."

"Alene realkredit-lånene kan give anledning til mange lektier. Men de har også givet anledning til elev-spørgsmål som jeg ikke kunne besvare. Når det sker, ringer vi bare til en bankmand eller ejendomsmægler og får en forklaring."

Eleverne har læst artikler om privatøkonomi og økonomi og handel i det hele taget. Vi har også spillet aktiespil. Det kræver utroligt lidt introduktion og er vidunderligt selvrettende:

Første lektie kan være: "Investér mindst 50.000 kr."

Anden lektie: Tilmeld dig gruppen "10.a"

Tredje Lektie: "Fortæl om din bedste investering"

Fjerde Lektie: "Fortæl om din største fejlinvestering"

I hver time kan læreren vise stillingen på Smartboard/Projektor, og så behøver man ikke tale om hvem der har lavet lektier og hvorfor. I dette tilfælde hvor det er et nyt hold, er der også et disciplinært sigte med at fastholde en lærerstyret ramme.



Gruppedannelse i langvarige projekter:

Del dem op så man kan skifte gruppe undervejs. Ellers skal "døde" grupper slås med hinanden i lang tid. I dette forløb har jeg omdannet grupperne efter opmålingen (og ladet eleverne vide det fra start).

Meget af min undervisning er bygget op om real-life-learning-projekter, der knytter sig tæt til virkeligheden. Det har overrasket mig hvor relativt lidt forberedelse de kræver. Der er i langt højere grad tale om at det tager meget lang tid at efterbehandle lektionerne og helt praktisk at rydde op. Hvem har hus-nøglen? Skal de her brædder tilbage igen? –Vi kan få slæbt de mest mærkelige ting frem på 90 minutter. Ofte dukker der nye spørgsmål og idéer op som jeg lige skal tage stilling til, eller ekspedere videre, inden jeg kan gå til næste lektion.

Jacob Antvorskov
Lærer, 10. årgang
Odsherreds Efterskole

LITTERATURLISTE

– her kan du hente mere inspiration og viden

IDÉBOGEN

Dorte Nielsen
Grafisk Litteratur

Fornyelsens kunst - at skabe kreativitet i skolen,

Lene Tanggaard,
Akademisk Forlag, 2010

Kompetence - hvad, hvorfor, hvordan?

Knud Illeris,
Samfundslitteratur, 2011

Kreativitet skal læres

Lene Tangaard,
Aalborg Universitetsforlag, 2008

Kreativitetens Psykologi,

Thea Mikkelsen,
Nyt Nordisk Forlag, 2009

I bad med Picasso - sådan bliver du mere kreativ

LeneTangaard & Christian N. Stadil
Gyldendal A/S, 2012

Ny Pædagogik til Kreative Læreprocesser

Lotte Darsø, Bo Krüger og Jørgen Rafn, 2004

Innovations pædagogik

Kunsten at fremelske innovationskompetence
Lotte Darsø, samfunds Litteratur, 2012

Den kreative Platform i skolen

Uhæmmet anvendelse af viden fra børnehaven til arbejdspladsen
Søren Hansen & Christian Byrge, Young Enterprise, 2010

KIE-modellen

Innovativ undervisning i folkeskolen
Ebbe Kromann-Andersen og Irmelin Funch Jensen, Erhvervskolernes forlag, 2009



FONDEN FOR ENTREPRENØRSKAB
YOUNG ENTERPRISE DANMARK

FONDEN FOR ENTREPRENØRSKAB - YOUNG ENTERPRISE DANMARK

EJLSKOVSGADE 3D | DK-5000 ODENSE C | TLF. 6545 2461 | POST@FFE-YE.DK | WWW.FFE-YE.DK

www.ffe-ye.dk