

# INNOVATIVE ELEVER FIRE-MODELLEN

## FORSTÅELSE

# F

### MÅL

PRODUKTMÅL

INNOVATIONSMÅL

LÆRINGSMÅL

F1

**HVAD VED VI OM DET?  
VIDEN VI KAN TRÆKKE PÅ?**

Forståelse gennem eksisterende viden  
Fx hvad ved vi? Hvad ved andre? Hvad har vi af faglig forståelse? Hvad kan vi få af viden fra eksperter, bøger, internet, film osv.?

F2

**SKAB NY VIDEN OM DET!  
UNDERSØG, UDFORSK...**

Forståelse gennem undersøgelser i og af verden  
Fx vær nysgerrig, oplev det på egen krop, observér, interview en bruger m.m. Fasthold jeres nye viden i fx wikis, mindmaps, personaer, vidensvæg etc.

**SKAB NU ET KLART  
PROJEKTSPØRGSMÅL**

... et spørgsmål, som viser kernen i problemet; som kalder på, at noget bør forbedres; som er spændende for jer; og som kan løses, så det giver værdi for andre. Og hvem er det, I vil forbedre noget for? Hæng det op!



## IDÉUDVIKLING

# I

### MÅL

PRODUKTMÅL

INNOVATIONSMÅL

LÆRINGSMÅL

I1

**FÅ ET HAV AF IDÉER!  
Idégenerering**

Brainstorm over idéer til løsninger og tænk ikke her på, om de er gode eller dårlige. Kom med vilde idéer, urealistiske idéer, tegn, byg, beskriv. Giv idéerne form - hvad kan I lave? Stop ikke ved første gode idé. Bliv ved! Sæt et højt mål om fx 50, 100 eller 200 idéer!

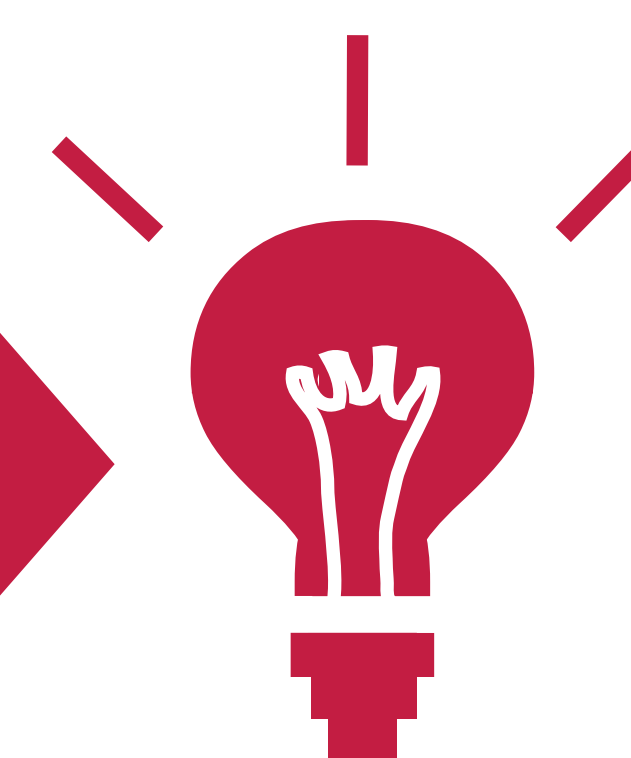
I2

**VÆLG DEN BEDSTE IDÉ!  
Idéudvælgelse**

Sortering fra MANGE til færre idéer. Pitch kerne-idéerne. Vurder idéerne og udvælg dem, der skal arbejdes videre med. Gør idéerne bedre og kombiner evt. flere idéer. Idéer I ikke bruger, kan I lægge i en idébank til en anden god gang.

**I HAR NU EN IDÉ!**

Præsenter de valgte idéer for hinanden og andre fx ved at hænge dem op, og tal sammen om, hvornår og hvordan I fik en idé, hvordan I blev enige, og hvilke øvelser, som er gode at huske på til næste gang.



## REALISERING

# R

### MÅL

PRODUKTMÅL

INNOVATIONSMÅL

LÆRINGSMÅL

R1

**LAV PROTOTYPER!**

Her laver I prototyper (fx papmodeller, storyboards, rollespil, diagrammer). Prototyper skal ikke være flotte, men teste mange mulige løsninger, så I kan få feedback på jeres idéer. Jeres forklaringer til og diskussion med forskellige andre undervejs er vigtig - især jeres brugergruppe. Det hjælper med at gøre løsningen skarpere.

R2

**UDFØR JERES IDÉ!**

Nu laver I jeres endelige produkt ordentligt. Lav en projektplan for at komme i mål og realisér det, som I har tænkt det. Sæt det i spil i virkeligheden eller præsenter for målgruppen/kunden. Det er her, I gerne skal opleve, at I kan gøre en forskel - og at I får feedback fra faktiske brugere.

**SLUT MED ET BRAG!**

Et stort, seriøst og engageret arbejde fortjener at blive fejret med et brag af en præsentation. Inviter jeres familier, resten af skolen, jeres hund og hele lokalområdet - og nyd at vise frem, hvad I har lavet! Tænk også over hvordan projektet fortsat kan skabe værdi.



## EVALUERING

# E

### MÅL

PRODUKTMÅL

INNOVATIONSMÅL

LÆRINGSMÅL

E1

**EVALUÉR JERES INDSATS!**

Evaluering gennem personlig refleksion  
Giv og få feedback på jeres opgaveløsning, proces og egen forståelse af processen. Reflekter over og bearbejd, hvad I har lært fagligt og i forhold til andre kompetencer - og følg op på de læringsmål I har sat. Fx fotorefleksion, refleksionssamtaler m.m.

E2

**DEL JERES NYE VIDEN!**

Erfaringsudveksling med andre  
Del den nye viden med andre.  
Det er med til at forankre og fastholde det, I har lært - og andre kan også lære af det.  
Fx blog, pecha kucha, plakatpræsentation, udstilling, brug af teknologi - reklamefilm el.l.

**TILLYKKE!!!**

I har nu gennemført jeres projekt og arbejdet kreativt og innovativt med at skabe forbedringer i verden omkring jer, mens I lærte en masse. Måske har I lyst til at dykke dybere ned i noget af det, der optog jer undervejs? Og hvad får I lyst til at gøre i næste forløb?



### PRODUKTMÅL

Produktmål kan være en artikel, en film, et teaterstykke, en brugsting, et billede, en undersøgelse osv.

### INNOVATIONSMÅL

Innovationsmål kan være at skabe mange ideer, nysgerrighed, handlekraft, tro på egen formåen, eksperimenterer osv. Se gerne i bogen Innovative Elever.

### LÆRINGSMÅL

Her sætter I faglige læringsmål, så det, I sigter på at lære fra forskellige fag, integreres i læringsforløbet.

### ANDRE MÅL

I kan også sætte mål ud fra det 21. århundredes kompetencer: Kritisk tænkning, kommunikation, kreativitet og samarbejde. Se fx 21skills.dk. Det kan også være, I vil sætte sociale eller personlige mål for klassen, gruppen eller den enkelte elev.

