

VERDENS BEDSTE LEGEPLADS

PROJEKTMATERIALE TIL INDSKOLINGEN



Fernisering på Torstorp Skole

Dette materiale er et bud på et autentisk og innovativt projekt, som henvender sig til lærere, pædagoger og elever i 0. - 1. klasse. Materialet er videreudviklet i anledning af projekt Fremtidens Skole i Høje-Taastrup Kommune af Autens med udgangspunkt i et projekt af Patricia Lim, High Tech High og inspireret af & med fotos fra ferniseringen på projekt "Drømme legeplads" 0. årgang på Torstorp Skole.

FAG

0. klasse: Sprog, matematisk opmærksomhed, kreative og musiske udtryksformer og krop & bevægelse

1. klasse: Dansk, matematik, billedkunst, idræt

AUTENTISK

Eleverne identificerer et virkeligt problem, arbejder med en virkelig bruger.

INNOVATIVT

Eleverne finder ud af, hvordan de kan løse et problem på en måde, som har stor værdi for andre.

INTRODUKTION OG VEJLEDNING

Dette innovative og autentiske læringsforløb er et bud på et projekt og inspiration til en ramme for et projekt til indskolingsniveau. Projektet er tænkt til at kunne differentieres i varighed, niveauer, øvelser og temaer, så det også kan anvendes til ældre elever eller andre fagområder.

Projektets formål er at gøre det muligt for eleverne at få indsigt i, forståelse af og oplevelse med at gøre en forskel for deres kammerater, ved at have fokus på skolens legeplads og forbedring heraf. Problemstillingen er: Hvordan kan vi forbedre skolens legeplads, så det er den bedste legeplads for dem som skal starte i skole eller lige er startet?

Forløbet vil give en mulighed for at gå på opdagelse i noget i forvejen kendt og forstå legepladsens betydning for skolen, fællesskaberne og den enkelte. De vil gennem projektet lege sig til læring og bruge kroppen i denne proces, samtidig med at fagene inddrages meningsfuldt for eleverne i projektet.

På de følgende sider er der forslag til hvilke læringsmål og faglige mål, der kan arbejdes med. Læringsmålene er udarbejdet med inspiration fra FIRE-modellens fire fasers læringsmål og med projektets formål og aktiviteter for øje. De faglige mål og læringsmålene er vejledende, da valget af aktiviteter til de forskellige faser kan fokuseres i andre faglige retninger. Eksempelvis kan produktet i forståelsesfasen tones endnu tydeligere af bevægelse, så eleverne har viden om forskellige lege - herunder også de digitale. Derfor kan også andre fag inddrages eller de valgte fag kan tones ydeligere. Projektet indeholder også forslag til hvordan forskellige værktøjer fra Fire-modellen kan bruges i projektet, men der kan selvfølgelig bruges andre end de valgte værktøjer.

Ugerne op til:

Læringsrummet: Det er vigtigt, at der til de fire faser er skriveflader og vægplads klar til hhv. papir og udstilling. Disse skriveflader skal bruges i de fire faser, f.eks. når der opstår idéer i forståelsesfasen, ord/tanker - vigtige refleksioner etc. Husk derudover også at tage billeder og giv børnene mulighed for også at tage billeder. De er vigtige til opsamlingen og kan desuden efterfølgende bruges som påmindelser for tidligere gennemgåede læreprocesser, opsamlinger, evaluering og dokumentation.

Netværk: Kender vi nogle, som kan bidrage til forståelsesfase 1? Kontakt netværk el. find nye kontakter

Materialer: Hvilke materialer, kan vi tilbyde børnene til idéudviklings- og realiseringsfasen?

Øvelser: Hvilke ekstra øvelser kan vi have klar, til de elever som hurtigere er færdige end de andre?



Fernisering på Torstorp Skole, 0. årgang

DIFFERENTIERING I LÆRINGSFORLØBENE

Flipped learning - digitalt: Lærerne kan optage en video med et vidensoplæg ang. temaer i projektet. Eleverne kan derfor selv gå ind og lytte, når de har behov for viden og dermed kan læreren gå rundt og hjælpe eleverne.

Billedokumentation- og feedback: Hvis ikke det er muligt for brugergruppen at komme ud, eller at man selv kan komme dertil, er digital deling af billedokumentation- og feedback godt.

Visuel differentiering: Vælge ind på forskellige faglige niveauer som evt. er parret med roller. Som f.eks. forskellige øvelsen tænkehatte i idéudviklingsfasen, som kan laves

PÆDAGOGISKE PRINCIPPER I ARBEJDET MED AUTENTISKE INNOVATIVE LÆRINGSFORLØB

- Involvere egen kreativitet, nysgerrighed og undren (med tilpas deltagelse)
- Tænke kreative benspænd ind i processerne
- Balance/flow i processen & rammesætningen for projekterne
- Gøre plads til idéer og fantasi
- Æstetiske & fleksible læringsmiljøer bidrager til gode og understøttende rammer
- Sikre tid uden bedømmelse & vurdering
- Nysgerrig og inspirerende formidling
- Sikre plads til udstillinger af projekter - nuværende og tidligere. Det er påmindelser af tidligere læreprocesser.
- Anerkendelse, tryghed & fordybelse

SLUT AF MED ET BRAG

- Overrask og gør præsentationen nærværende ved at inddrage rummet som en del af projektet! Tænk evt. museum hvor man går på opdagelse i nye vidensområder.
- Skal præsentationen foregå hos brugeren/målgruppen - eller et andet sted som giver mening ift. projektet? Hvordan slutter vi af med et brag?
- Hav noget lækkert til publikum, sæt en rød snor op som skal klippes, en rød løber, børnechampagne, navneskilte/rolleskilte til eleverne eller en lille mindegave/påmindelsesgave til de, som er mødt op?

0. KLASSE - FASERNE I FÆRDIGHEDS- OG VIDENSMÅL FOR PROJEKTET

Læringsmål for hver fase i fire-modellen:

Forståelsesfasen: Undersøge problemstillingen gennem egen og andres viden, være nysgerrig på problemstillingen, øve empatisk indlevelse, stille spørgsmål og være undersøgende.

Idéudviklingsfasen: Udvikle idéer ud fra viden, erfaringer og fantasi, kollektiv kreativitet - oplevelse af at prøve at samarbejde og skabe idéer, være vedholdende, analyserende og sammen med andre udvælge idéen el. idéerne som man går videre med.

Realiseringsfasen: Udvikle prototyper på baggrund af inspiration fra viden, erfaringer og idéer, være undersøgende ved at prøve sig frem med forskellige udtryksformer og gøre erfaring med at præsentere produktet til nærmiljøet/skolen.

Evalueringsfasen: Undersøge, dele tanker og reflektere over deres oplevelser & viden, fremstille og forsøge sig med forskellige præsentations- og fortælleformer - herunder også digitale medier, opleve egen, andres og fælles "kunnen" i fag og innovation og arbejde med at lytte til andre.

Sprog	Matematisk opmærksomhed	Kreative og musiske udtryksformer	Krop og bevægelse
Eleven kan veksle imellem at lytte og udtrykke sig	Eleven har viden om metoder til antalesbestemmelse	Eleven har viden om basale redskaber og teknikker inden for billeder, musik og drama	Eleven har viden om motorik og kroppens opbygning
Eleven kan eksperimentere med at læse små tekster i forskellige medier	Eleven kan gengive og beskrive enkle figurer og mønstre	Eleven kan eksperimentere med egne udtryk i billeder, musik og drama alene og i fællesskab	Eleven kan færdes sikkert på skolens områder
Eleven kan eksperimentere med rim, bogstavlyde, ord og sætningsdannelse	Eleven kan anvende enkle forklaringer i forbindelse med placering og størrelse	Eleven har viden om basale redskaber og teknikker inden for billeder, musik og drama.	Eleven har viden om skolens regler og fysiske rammer
Eleven kan eksperimentere med at skrive små tekster	Eleven har viden om enkle matematiske begreber	Eleven kan anvende digitale medier i bearbejdelsen af oplevelser og i kreative udtryk.	
Eleven kan eksperimentere med digitale medier i arbejdet med sprog	Eleven kan bestemme antal i hverdagssituationer		

1. KLASSE - FASERNE I FÆRDIGHEDS- OG VIDENSMÅL FOR PROJEKTET

Læringsmål for hver fase i fire-modellen:

Forståelsesfasen: Undersøge problemstillingen gennem egen og andres viden, opbygge fornemmelse for viden og interesse i at søge denne, være nysgerrig på problemstillingen, øve empatisk indlevelse, stille spørgsmål og være undersøgende.

Idéudviklingsfasen: Udvikle idéer ud fra viden, erfaringer og fantasi, kollektiv kreativitet - prøve at samarbejde og skabe idéer, være vedholdende, analyserende, anvende omgivelsernes muligheder og sammen med andre udvælge idéen el. idéerne som man går videre med.

Realiseringsfasen: Udvikle prototyper på baggrund af inspiration fra viden, erfaringer, idéer og omverden, være undersøgende ved at prøve sig frem med forskellige udtryksformer, gøre erfaring med at præsentere produktet til nærmiljøet/skolen og erfaring med at samarbejde.

Evalueringsfasen: Undersøge, dele tanker og reflektere over deres oplevelser & viden, fremstille, forsøge sig med forskellige præsentations- og fortælleformer - herunder også digitale medier og opleve egen, andres og fælles kunnen i fag og innovation og arbejde med at lytte til andre.

Dansk	Matematik	Billedkunst	Idræt
Eleven har viden om måder til at skabe for forståelse	Eleven har viden om kendetegn ved undersøgende arbejde	Eleven kan tegne ud fra idéer og oplevelser	Eleven har viden om samarbejds måder
Eleven kan forbinde tekstens emne med egen viden, erfaring og ideer	Eleven kan deltage i mundtlig og visuel kommunikation med og om matematik	Eleven kan fremstille rumlige konstruktioner	Eleven kan samtale om følelser, der kan opstå ved fysisk aktivitet
Eleven har viden om enkle idéudviklingsmetoder	Eleven kan undersøge enkle hverdagssituationer ved brug af matematik.	Eleven har viden om digital fotografering	Eleven har viden om fysisk aktivitets indvirkning på følelser
Eleven kan præsentere sit produkt i nære sammenhænge	Eleven kan kategorisere figurer	Eleven kan præsentere egne billeder på skolen	

FORSTÅELSEFASEN

Hvad skal forbedres i verden og for hvem? Eleverne danner erfaringer, forståelser af egen, andres og fælles verden samt værdien heri.

Forståelsesfase 1

Her søger eleverne i deres allerede eksisterende viden.

1. Præsentation af indhold og mål - hvad skal de og hvorfor? Læs højt fra historier hvori der indgår elementer om leg, legepladser og skoleliv. Hvad er der på en legeplads og hvad er der ikke på en legeplads? Inspirationsfotos af legepladser og/el. elementer fra en legeplads. Spred billederne ud på gulvet, sæt jer i en rundkreds og tag et billede ad gangen og tal om det. **Øvelse: vidensvæggen el. Hvad ved jeg allerede?**
2. Hvem har også viden om legepladser og hvem laver legepladserne? Besøg af legepladskonsulenten el. en anden som beskæftiger sig med legepladser. En som også kan svare på spørgsmål og har viden angående sikkerhed. **Øvelse: Interview en fagperson**
3. Vores legeplads - hvordan ser den ud og hvad kan vi derude? Gå ud på legepladsen og tegn et kort over legepladsen med det de ser derude.
4. **Produkt:** Brug jeres eksisterende viden, tanker og idéer til at lave digte og/el. små historier/pixibøger.

Øvelser fra FIRE-modellen: Vidensvæggen, hvad ved jeg allerede og interview en fagperson

Forståelsesfase 2

Her søger eleverne ny viden, gennem undersøgelser i og af verden. Hvis ikke det allerede vides, så finder eleverne også ud af, hvem der er deres brugere.

1. Gå ud på jeres legeplads, når der ikke er elever og giv klassen mulighed for at tage billeder af legepladsen. Lad dem lege, observere og gå tilbage i klassen og saml op på deres oplevelser fra legepladsen. **Øvelse: Observation**
2. Arranger med parallelklasserne/og el. mindre klasser, at de tager på legepladsen, når der ikke er andre derude. Lad eleverne observere når skolens andre elever leger og gå sammen med klassen rundt og tal med deres skolekammerater om legepladsens plusser og minusser. Saml op på deres oplevelser fra legepladsen. **Øvelse: interview en bruger**
3. Hvis det giver mening, så sammenhold evt. elevernes egne ord/refleksioner og deres brugergruppes oplevelser/refleksioner.
4. Kontakt en legepladskonsulent el. en anden som til daglig beskæftiger sig med legepladser. En som også kan svare på spørgsmål og har viden angående

sikkerhed.

5. **Produkt:** Videreudvikl børnenes digte og/el. små historier/pixibøger/tegneserie med bevægelsesøvelser el. aktive lege.
6. Afslut fasen med et overordnet, autentisk og innovativt projektspørgsmål. Det kunne eksempelvis lyde således: "Hvordan kan vi skabe den bedste legeplads, for de nye 0.klasser, når de starter på skolen?" (Er der behov for stilleområder, et mudderkøkken mv.)

Når eleverne har arbejdet i faserne, så slut af med at give dem mulighed for at udtrykke sig, så kan de sætte "symbolsk form" på deres oplevelser og erfaringer. Det er vigtigt, at eleverne får bearbejdet deres nye erfaringer og oplevelser. *Giv evt. en opgave med hjem hvor eleverne i løbet af ugen/weekenden sammen med en voksen skal tage hen til en legeplads og tage billeder af det bedste ved den legeplads. Så kan billederne være med i en fælles opsamling.*

Øvelser fra FIRE-modellen: Observation, interview en bruger.

	FORSTÅELSEFASEN
Mål ang. elevens alsidig udvikling	21- årh. kompetencer: Kommunikation, kollaboration, kreativitet og kritisk tænkning/vurdering. Selvstændighed, samarbejde & erfaring med at udtrykke sig.
Produktmål	Digte og/el. små historier/pixibøger/tegneserie med bevægelsesøvelser el. aktive lege til den bedste legeplads.
Tegn på læring	Opdager og tilegner sig ny og eksisterende viden, øver sig i at forholde sig til verden indenfor og udenfor skolen, forfatter historier, supplerer til fællesskabet, viser engagement, er aktivt og passivt deltagende, giver udtryk for refleksioner og tanker (mundtligt eller gennem et æstetisk virkedsomhed, som f.eks. tegning).

IDÉUDVIKLINGSFASEN

I denne fase handler det om at udvikle en masse idéer til løsninger og til sidst udvælge den bedste idé. Her arbejder eleverne med deres væren & viden, ved at gå på opdagelse i egen og andres viden & egen væren. Det udvikler og fremmer deres kreativitet, undren, samarbejde mv.

Idéudviklingsfase 1

At få mange idéer.

1. Kreativitetsøvelse - "væk elevernes divergente tænkning": Gå ud og se hvilke

matematiske former, I kan finde på legepladsen. Bagefter tegn "cirkelting" fra legepladsen. **Øvelse: cirkler.**

2. Visuel brainstorm - et fælles stort papir til en lille gruppe, giv arbejdsopgavemålet - husk brugerne og så skal de tegne deres brainstorming i op til ti min. ad gangen. **Øvelse: Visuel Brainstorm.**
3. Kreativitetsøvelse - "træne idéudvikling og det at sige ja, og.. til andres idéer":
 - Find en makker med samme antal knapper på tøjet (el. andet kriterie) el. lav fælles i rundkreds.
 - Hvis fælles øvelse: præsenter billeder eller saml med eleverne en masse forskellige ting fra skolen/klasseværelset/udenfor og træk en tilfældig ting op fra skålen og vær en rollemodel ved at komme med skæve og skøre idéer til hvordan billedet/tingen giver en idé til en fremtidig legeplads.
 - Skriv idéerne ned el. inddrag teknologi og lav en lydoptagelse, som også kan bruges senere hen. Husk at snakke med eleverne om at lyden optages, hvad den kan bruges til og at man skal spørge om lov, inden man optager lyd.
4. Tæl jeres idéer, ord mv. og snak om hvormeget I har nået og hvad I har oplevet/lært.
5. **Produkt:** Idévæggen.

Øvelse fra FIRE-modellen: Cirkler, visuel brainstorm og idévæggen

Idéudviklingsfase 2

At vælge den bedste idé.

1. Opsamling på idéerne og oplevelserne fra idéudviklingsfase 1.
2. I vurderingen kan det være en hjælp, at tage udgangspunkt i forståelsesfasen og anvende kriterier herfra. Så bygger vurderingen, udvælgelsen og sorteringen af ideerne på fælles viden og erfaringer. Udarbejd evt. en liste over kriterier/vigtige faktorer fra jeres forståelsesfase.
3. Lav en 2x2 sortering og husk at gemme de idéer som ikke vælges i "idébanken". **Øvelse: 2X2 sortering.**

2x2 sortering: Kriterierne kunne være hhv. nemt at gøre - svært at gøre & stor værdi - lille værdi eller passer til vores legeplads - passer til andres legeplads & god til vores brugere - god til andre brugere.
4. Snak herefter om hvad der kan være svært, når man udvælger idéer.
5. **Produkt:** Præsentation af den eller de valgte idéer.

Når eleverne har arbejdet i faserne, så slut af med at give dem mulighed for at udtrykke sig, så kan de sætte "symbolsk form" på deres oplevelser og erfaringer. Det er

vigtigt, at børnene får bearbejdet deres nye erfaringer og oplevelser.

Øvelse fra FIRE-modellen: 2x2 sortering

	IDÉUDVIKLINGSFASEN
Mål ang. elevens alsidig udvikling	21- årh. kompetencer: Kommunikation, kollaboration, kreativitet og kritisk tænkning/vurdering. Selvstændighed, initiativ, samarbejde & erfaring med at udtrykke sig fra idé til udfoldelse, eksperimentere og sansning.
Produktmål	Idévægge & præsentation af den idé til de produkter, som vil gøre legepladsen bedst til målgruppen.
Tegn på læring	Leger med forskellige udtryk, eksperimenterer, supplerer til fællesskabet, viser engagement, er aktivt og passivt deltagende, sanser - grovmotorisk og finmotorisk, former indtryk til udtryk og tilegner sig viden om udtryksformer og fælles udtryk.

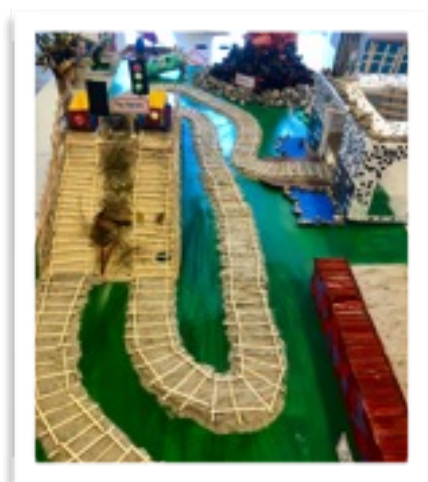
REALISERINGSFASEN

I denne fase handler det om at konkretisere løsningen, så den kan føres ud i livet. Her får eleverne erfaring med deres kunnen ved at praktisere og arbejde med sine færdigheder. Her får de vigtige erfaringer med at kommunikere og samarbejde - ved at spørge hinanden til råds og bede om hjælp.

Realiseringsfase 1

Konkrete prototyper.

1. Opsamling på de valgte idéer/produkter og begrundelse for valget heraf.
2. Så skal idéerne bygges. Sørg for at der er mange forskellige materialer på bordet også det, som umiddelbart ikke kan bruges. Måske kan det inspirere eller bruges på noget, som ikke var tænkt ved første øjekast. **Øvelse & produkt: Prototyper**
3. Tjek med vidensvæggen som feedback & få besøg af brugerne (de kommende 0.klasser). Hvad har vidensvæggen og 0.klasserne/brugerne af info, som kan være relevant for en præcisering? **Øvelse: Tjek med vidensvæggen.**
4. Bagefter arbejdes der videre med prototyperne, produktet færdiggøres og der gøres indledende tanker om præsentationen.



Fernisering på Torstorp Skole, 0. årgang

Øvelser fra FIRE-modellen: Prototyper & tjek med vidensvæggen

Realiseringsfase 2

Præsentation/udførelse/kulmination

1. Vi kigger på de færdige produkter og snakker om, hvordan præsentationen skal foregå og gennemgår eventuelle idéer til afslutningen/præsentationen. Hvordan forestiller de sig, at der ser ud, når de præsenterer og hvor er det henne? Er det ude på legepladsen, skal gæsterne gå en tur på legepladsen først for at få en oplevelse?
2. Præsentation og feedback fra modtagerne/brugergruppen - det er en god idé at optage, filme eller have nogle i rollen som den, der skriver feedbacken ned. Det kan være svært at huske al feedbacken, så det er godt at have det til senere brug og refleksion i evalueringsfasen. **Øvelse: Aflevering.**

Øvelser fra FIRE-modellen: Aflevering & projektplan

	REALISERINGSFASEN
Mål ang. elevens alsidig udvikling	21- årh. kompetencer: Kommunikation, kollaboration, kreativitet og kritisk tænkning/vurdering. Selvstændighed, samarbejde & erfaring med at udtrykke sig fra idé til udfoldelse. Tro på sig selv, egne og andres evner og formåen, oplevelse af at have indflydelse og kunne gøre en forskel.
Produktmål	En eller flere prototyper, feedback fra brugeren og præsentation med tilbagemelding fra brugere.
Tegn på læring	Øver sig i at forstå og forholde sig til hinanden, empati & moralsk, leger med forskellige udtryk, eksperimenterer, supplerer til fællesskabet, viser engagement, er aktivt og passivt deltagende, former indtryk til udtryk, sanser - grovmotorisk og finmotorisk, tilegner sig viden om udtryksformer og fælles udtryk.

EVALUERINGSFASEN

Dette er den sidste fase og det er evalueringen af læring og proces. Det er her, handlingen tænkes sammen med refleksionen og bliver til varig læring. Ved at italesætte læringsforløbet og reflektere sammen med eleverne, kan processen og oplevelserne fremstå mere forståelige for dem. Derudover hjælpes eleverne også til, gennem italesættelsen, at få øje på hvad de har lært, hvad andre har lært og hvad de selv og andre er gode og kan blive gode til.

Evalueringsfase 1

Evalueringsfase 1 gennemføres gennem personlig refleksion.

1. Hvis der er en optagelse af præsentationen, hvor man kan høre den gennemgåede feedback, så lyt den igennem og lav en fælles opsamling i stikord.
2. Bordene flyttes ud til siden i lokalet og tørresnoren hænges op på tværs af lokalet i børnehøjde og klemmerne stilles frem. Tørresnoren er delt op i de fire faser. I fællesskab gennemgås billederne, evt. kan man skiftes til at tage et billede fra bunken. Formålet er, at faserne snakkes igennem og oplevelserne struktureres og bearbejdes. Læreren stiller spørgsmål til faserne som beskrevet i øvelsen Fotorefleksion fra Fire-modellen. Skriv evt. elevernes udsagn ned og sæt dem på de respektive fotos. **Øvelse: (revideret) fotorefleksion & refleksionscirkel.**
3. Evalueringsfasen sluttet af med, at tørresnoren med billeder hænges op et sted i klassen, hvor den kan minde børnene om deres tidligere læringsprocesser.

Øvelser fra FIRE-modellen: Fotorefleksion & refleksionscirkel

Evalueringsfase 2

Erfaringsindsamling - at give ny viden videre.

1. Brainstorm over hvad der skal fortælles videre fra projektet og hvordan der kan laves en reklamefilm til andre skoler, så de kan se hvordan man kan arbejde med at forandre sin legeplads til glæde for andre? Filmen skal vise hvad produktet er, hvem det skaber værdi for, og hvordan det skal bruges. **Øvelse: Reklamefilm**
2. Eleverne går sammen i grupper (eller det kan laves i fællesskab) og organiserer ruder/billedrammer på store A3. Læreren tager udgangspunkt i elevernes fotos fra dagen før og sammen snakker man om beskæring/billedudsnit (super-, nær-, total, halvtotal og supertotal) og synsvinkel (fugle-, normal- og frøperspektiv). Herefter tegnes reklamefilmens forløb i skitser, der tildeles roller i gruppen og filmen optages på Ipad. **Øvelse: Reklamefilm**
3. Evalueringsfasen afsluttes ved at forældrene og andre interessenter inviteres "i

biografen" for at se reklamefilmen sammen eller man kan lægge filmen på en portal hvor børnene har adgang til at vise den til dem, de har lyst til. Husk at gøre en festdag ud af projektets allersidste dag. Lav evt. en reklame for filmen på skolen og anvend **øvelsen plakatpræsentation**.

Øvelser fra FIRE-modellen: Reklamefilm & plakatpræsentation

	EVALUERINGSFASEN
Mål ang. elevens alsidig udvikling	21- årh. kompetencer: Kommunikation, kollaboration og kritisk tænkning/ vurdering. Tro på sig selv, egne og andres evner og formåen, oplevelse af at forstå og reflektere over egen og andres læringsprocesser.
Produktmål	Tørresnoren med fotos fra faserne og reklamefilmen
Tegn på læring	Engagement, deltagelse - aktiv og passiv, givet udtryk for refleksioner og tanker (mundtligt eller gennem et æstetisk virksomhed, som f.eks. tegning).

ET BUD PÅ ET SKEMA FOR PROJEKTET

	Mandag	Tirsdag	Onsdag	Torsdag	Fredag
Uge 1	Forståelsesfase 1: Aktivitet 1-4.	Forståelsesfase 2: Aktivitet 1-3.	Forståelsesfase 2: Aktivitet 3-6.	Idéudviklingsfase 1: Aktivitet 1-4.	Idéudviklingsfase 2: Aktivitet 1-4.
Uge 2	Realiseringsfase 1: Aktivitet 1-2.	Realiseringsfase 1 (overgang til realiseringsfase 2): Aktivitet 2-4.	Realiseringsfase 2 & præsentation: Aktivitet 1-2.	Evalueringsfase 1 & overgang til 2: Aktivitet 1-2 & aktivitet 1 i fase 2.	Evalueringsfase 2: Aktivitet 2-3.
Husk - uge 1	Første dag - gør første dag i projektet spændende & sjov. Forbavns dem med indretningen/billeder mv.	Inviter brugere og de som har været involveret og kunne have interesse for projektet til præsentation en til onsdag i den efterfølgende uge.	Lav/find en boks/æske el. andet som kan fungere som idébank til idéudviklingsfasen.	Hav ekstra kreativitetssøvelser klar, inspirationsfotos, små sjove opgaver mv.	Gør klar med materialer, som f.eks. sugerør, modellervoks, genbrugsting mv. til realiseringsfase 1.
Husk - uge 2	Genopfrisk børnenes hukommelse ved at tage fat i plancherne fra sidste uge.	Tjek op på hvad der skal laves & gøres klar til præsentationen og gennemgå planen for onsdagen & giv god energi - det er en festdag!	Print billederne, tørresnor og klemmer til evalueringen dagen efter og husk at optag feedback hvis muligt.	Husk billederne, sæt på tørresnoren inddelt i de fire faser & optagelse fra præsentationen.	Tegnematerialer, A3 & kamera/lpad.



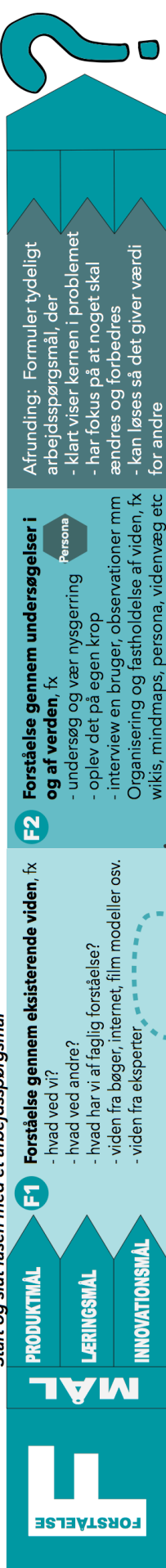
INSPIRATION & LITTERATURLISTE

- Patricia Lim's egen hjemmeside: <https://mslimexplorer.weebly.com>
- Autens' hjemmeside innovativeskoler.org
- Høje-Taastrup Kommune, Fremtidens Skole: <https://www.htk.dk/Borger/Skoler-uddannelse/Fremtidens-skole>
- Bogen: Opgavebog for kreative tænkere af Dorte Nielsen & Katrine Granholm
- Bogen: Pædagogers arbejde med sprog og billeder af Kirsten Mark
- Fonden for entreprenørskab - hjemmeside og publikationer, <http://www.ffe-ye.dk>
- Idétræningsøvelser fra Fonden for Entreprenørskab, <http://www.idetræning.dk>
- Kreativitetsspil fra Fonden for Entreprenørskab <http://orcapress.ffe-ye.dk/kreativitet>
- Aalborg Universitet, den kreative platform, <https://www.uva.aau.dk/den-kreative-platform/>
- Hjemmesiden hittepa.dk
- High Tech High projekter: <https://www.hightechhigh.org/htex/projects/>

FIRE-MODELLEN KORT

Modellen skal ikke opfattes helt så lineært, som den vises her. I praksis vil man ofte have brug for at gå tilbage til tidligere faser og fx vurdere sin ide igen, blive klogere på brugeren, forstå mere osv.

Start og slut fasen med et arbejds spørgsmål



Ofte er der brug for at søge mere viden i senere faser for at kvalificere udvælgelsen af ideer, prototyper, produktionsformer m.m.

Arbejdsspørgsmålet kan hænges synligt op i klassen



***INNOVATIONSMÅL:** Her sættes mål for innovationsfaglige kompetencer, 21. århundredes kompetencer, sociale mål eller andre relevante mål, I gerne ser eleverne dygtiggøre sig i.

FIRE-modellen fra Innovative Elever af Lilian Rohde og Annja Lea Olsen - bearbejdet af Autens, august 2018