

Innovation i engelsk

- en drejebog

1. Trin: Hvordan kommer jeg i gang med et innovativt forløb?

For at få den egentlige idé til et innovationsprojekt, så kan man med fordel stille sig selv dette spørgsmål: "Hvordan kan eleverne bruge deres viden fra dette forløb i den "virkelige verden"?"

Et innovativt forløb vil typisk fungere som afslutningen på et mere traditionelt gennemgået forløb med klassisk undervisning. Det er vigtigt at sætte tilstrækkeligt med tid af til den innovative del. Dette kræver ofte, at der er skæres ned i den første 'klassiske' del af forløbet, så der frigives moduler til innovationsdelen. Et længere innovativt forløb tager 4-6 moduler (90 min.).

Det er afgørende, at du ved i hvor høj grad klassen er vant til at arbejde innovativt. Hvis det er en øvet klasse, så kan rammerne gøres lidt løsere, men er klassen novicer udi innovation, så skal de have meget klare retningslinjer. Erfaring viser, at for løse rammer for nybegyndere gør det innovative projekt uoverskueligt.

Start med at overveje, hvor snævert produktet skal defineres. Skal det være en podcast, en kampagne, en reklame, en video, et folkemøde, en app, en folder eller får eleverne frie tøjler til selv at bestemme produktet? Det er ikke et problem at kræve et bestemt produkt, så længe eleverne selv kan være kreative i skabelsesprocessen.

Hvis man har fastsat et bestemt produktkrav - novelle, podcast, børnebog, nudging-kampagne - så skal eleverne have mulighed for at orientere sig i et udvalg af denne genre før den divergente fase. De skal lytte til et antal podcast og i fællesskab lave en oversigt over karakteristika ved denne stilart. Denne del er vigtig for, at de er klar over præcis, hvad der kræves af dem i udarbejdelsen af deres eget produkt.

Der synes at være en tendens til at eleverne engagerer sig mere i en udfordring der har en forbindelse med deres egen sfære og dagligdag. Om muligt kan man altså med fordel stille dem udfordringer som de har vis forhåndsviden og erfaring omkring. F.eks. kan de udarbejde et produkt/løsningsforslag til skolen eller i en genre de selv interesserer sig for.

Dernæst overvej, hvem eller hvad, der kan fungere som ekstern samarbejdspartner. Hvis det er en øvet klasse, er der mange gode grunde til selv at lade klassen vælge, men utrænede hold vil drage fordel af at få tildelt en samarbejdspartner.

Det er vigtigt at huske at vi *træner* dem i innovation - de skal ikke nødvendigvis selv starte et firma op. Der er på sin vis frit spil omkring eksterne samarbejdspartnere, så længe man husker at de er en meget vigtig del af processen. Tænkt eller reel, så skal eleverne sætte sig ind i modtagers profil og behov. Eleverne skal overveje hvilke krav en modtager stiller til sit produkt.

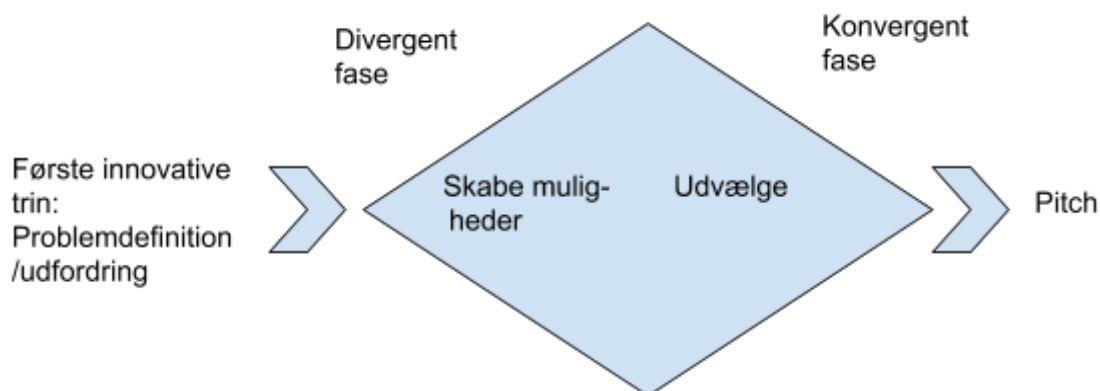
Gør op med dig selv, hvilke krav, du stiller til eleverne, og her er flere aspekter, som du skal tage med i betragtning. Der er primært tre 'evaluerbare' elementer. Det er hvorvidt løsningen er et kreativ, nytænkende og anvendelig, hvorvidt eleverne bestrider innovative kompetencer og til sidst elevernes pitch. Du skal gøre det klart for eleverne præcis hvilke krav du stiller til de forskellige delelementer. Du kan eventuelt tage udgangspunkt i en udvidet Bloom-taksonomi med følgende benchmarks: huske, forstå, anvende, analysere, vurdere, skabe. Det giver god mening at formulere målene, så eleverne kan forstå, hvad undervisningsmålene helt specifikt indebærer, som fx "at skabe", "modtagergruppe", "for hvem det skaber værdi", "inddragelse af fag-faglig viden", "anvendeligheden af deres løsning". Se under afsnittet 'Evaluering' for yderligere forslag.



2. Trin: De innovative øvelser.

INNOVATIVE ØVELSER Instrukser i dette afsnit kan bruges som instrukser til eleverne.

DIVERGENT - KONVERGENT MODELLEN (denne model kan også vises til eleverne, hvor læreren kan give en uddybende forklaring. Alternativt kan læreren blot bruge den som egen baggrundsviden.)



Ved hver af de følgende øvelser er det angivet hvilken fase de givne øvelser hører til under. De divergente øvelser bruges i startfasen, hvor eleverne skal udvide deres horisonter, bryde faste tankemønstre, se nye perspektiver, overveje hvordan andre til tilgå samme udfordring og gøre op med deres egne forforståelser/fordomme om emnet. De konvergente øvelser indsnævrer og præciserer hvilke løsningsforslag eleverne kan bruge til deres endelige produkt, således at de ender med at arbejde kun med én løsning.

Instruks til eleverne:

At arbejde innovativt udløser ofte frustration og en følelse af 'hvad skal det til for?!'.

Det skyldes, at der ikke findes ét rigtigt svar på jeres udfordring. I skal selv (op-)finde svaret og det er langt mere komplekst for hjernen end at finde et svar i en tekst – og det skaber frustration. Frustration er i denne kontekst godt, fordi det ofte er dér, man kommer på de mest skæve, anderledes og mest innovative løsninger. Hjælp hinanden med at undgå, at frustrationen bliver til en negativ, nedadgående spiral. I, elever, skal tage det skridt for skridt.

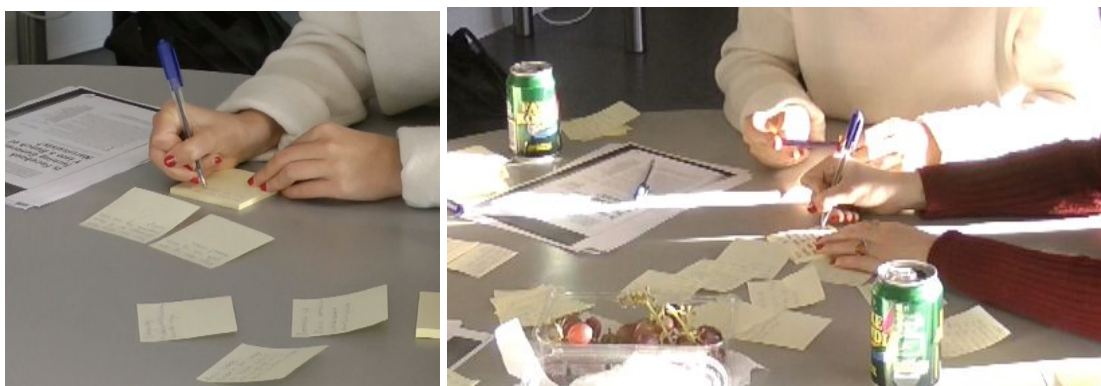
Problemdefinition (divergent)

Stil jer selv spørgsmålene:

**Hvem er det et problem/udfordring for? Hvad ved vi om problemet/udfordringen?
Målgruppe for løsningen?**

I skriver i tavshed, individuelt, forslag til svar på disse spørgsmål på post-its, som lægges på midten af bordet (3 min). Sammen finder I det præcise problem, som I vil arbejde med.

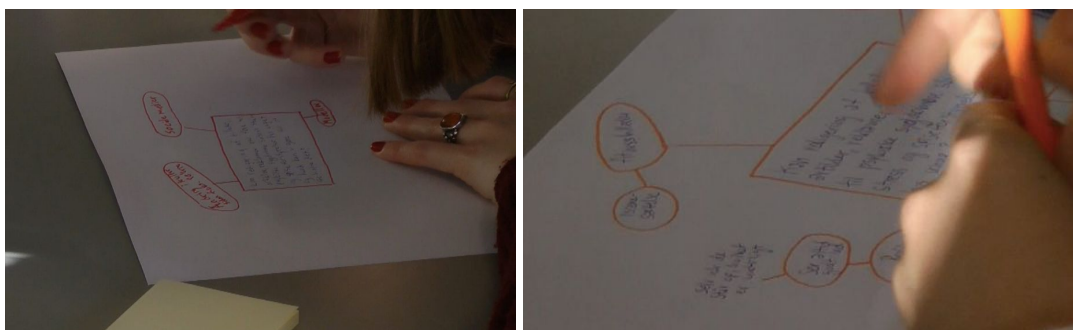
Sørg for, at problemet ikke er for bredt (fx 'vi vil skrive en blog om tøj') og, at I ikke beskriver løsningen (DER ER KUN FOKUS PÅ PROBLEMET I DENNE ØVELSE). Når I har besluttet jer for et præcist *fælles* problem i forbindelse med jeres udfordring, så skriv problemet ned og læg denne post-it midt på bordet.



Brainwalk (divergent)

Der lægges et A3 ark papir foran alle elever, som er fordelt i grupper rundt om nogle borde. 'Problemet', som I har fået defineret i en tidligere øvelse, skrives på midten af arket i en firkant. I får et par minutter til at skrive et mindmap med forslag til løsninger på problemet. Derefter flytter alle sig en plads til højre og I sidder nu ud for et nyt mindmap, som I nu får et par minutter til at skrive videre på. Der må ikke tilføjes nye løsninger, men der skal bygges videre på de løsninger, som den foregående elev foreslog. I udfordres i denne øvelse til at tænke længere, dybere, mere kreativt med andres forslag. Øvelsen slutter, når I når tilbage til jeres eget mindmap, hvor I gennemgår de nye udviklinger jeres eget mindmap har fået. I sådanne øvelser er det ikke alle mindmaps, der udvikler noget nyt. Når man arbejder med kreative øvelser, så vil der være nogle veje, der viser sig at være blinde - uanvendelige.

Øvelsen afsluttes med, at hver gruppe vælger 5 af løsningerne (disse lægges ind til problemet midt på bordet til senere inspiration).



Individuel brainstorm med benspænd. (divergent)

I ser nu et power point med et udvalg af personer, elementer og muligheder, der skal indgå i løsningsforslag. I har 2 minutter pr slide til at udtænke en løsning hvor elementet indgår. Skriv stikord til din løsning på en post it. Ny post-it for hver slide.

(note til lærer: der oplagt selv at lave et powerpoint med billeder af ting man synes kunne være sjove, spændende, udfordrende for netop ens egne elever. Det er vigtigt at vide, at man "tvinger" eleverne ud i tankerækker der ligger fjernt fra dem de ellers bevæger sig i. Det er langt fra sikkert at nogle disse løsningsforslag vil blive brugt i den endelige løsning (men who knows...) hvilket heller ikke er formålet med opgaven. Det er blot at anskue udfordringen med andre perspektiver.

- 1) ... hvis du havde ubegrænsede økonomiske ressourcer?
- 2) ... hvis din matematiklærer skulle løse problemet?
- 3) ... hvis Putin skulle løse problemet?

- 4) ... hvis høje lyde skal indgå i din løsning?
- 5) ... hvis vand skal indgå i løsningen?
- 6) ... hvis kongehuset skal indgå i din løsning?

Løsningerne pitches for hinanden og I vælger de tre løsninger, som I synes er bedst. Disse skrives på en post-it og lægges ind på midten af bordet som inspiration.

Værst tænkelige løsning (konvergens)

I har nu 3 minutter til at finde den absolut værste tænkelige løsning på jeres problem. Jeres løsning skal være virkelig dårlig, men den skal stadig løse problemet (fx. Løsning på mobning: 'Alle mobbere skal gå med særlige skibriller, man ikke kan se igennem, så de ikke kan se noget og dermed heller ikke deres ofre – det løser problemet, men det er virkelig en dårlig løsning). Præsenter de dårligste løsninger for hinanden. Fx løsningen på fattigdom i verden er at give alle mennesker en kæmpe sæk penge = problemet er 'løst', løsningen på at ville præsentere tøj, der er sundt for miljøet, er at forbyde al produktion af nyt tøj = problemet er løst. Den absolut værste løsning vælges og lægges ind på midten af bordet som inspiration.



De bedst tænkelige løsninger (konvergens)

Alle tidligere løsningsforslag fra tidligere øvelser lægges på midten. Individuelt (5 min) udarbejder I de bedst tænkelige løsninger og skriver dem på post-its. Afslutningsvis pitcher I

ideerne for hinanden og vælger én løsning at arbejde videre med. En tidskrævende øvelse med potentielt højt frustrationsniveau!

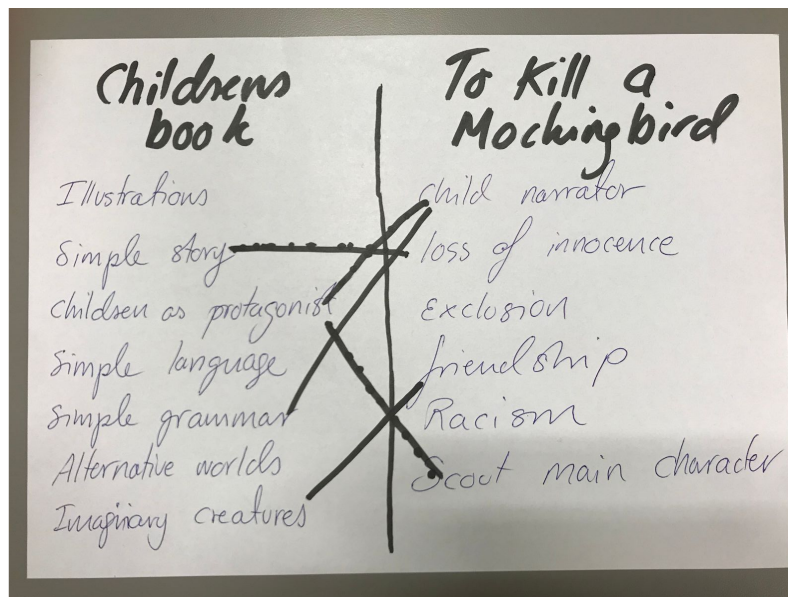
Katalysator (konvergens)

Efter øvelsen “bedst tænkelig løsning” har I nu et bud på hvordan man laver den bedst tænkelige og innovative løsning på et problem eller en udfordring. I skal lave en liste i kolonneform over hvilke kvaliteter denne løsning har (f.eks. hvordan den lever op til genrekrav) Dette gøre på den ene halvdel af et stykke A3 papir.

For at indarbejde det faglige fundament i den innovative løsning skal I nu opstille en liste over de vigtigste pointer, temaer, karakteristika fra det forudgående forløb. Dette gøres på den anden halvdel af papiret.

Det er nu jeres opgave at lave en “connect the dots” i den forstand at I skal kunne forbinde emner fra de to lister med hinanden. Kan man f.eks. have følgende i sin ene kolonne over kvaliteter ved den innovative løsning: “en anderledes fortæller”, og hvis man arbejder ud fra en roman kunne man i den anden kolonne forbinde dette med “the child as a narrator.”

Dette bør åbne jeres øjne for om der er tilstrækkeligt faglighed i produktet, eller om man evt. skal justere en smule.



Pitch:

En pitch er en kort salgstale/forsvarstale kendetegnet ved at indeholde argumenter, konklusioner og konsekvenser. I pitcher altså for at overbevise modtageren om at engagere sig i jeres koncept/ idé. Salgstalen skal tage omkring 4 minutter.

Følgende er pitch-guidelines, som kan anvendes til præsentation af idéer, koncepter og projekter.

1. Start med en agenda for præsentationen. Det skaber tryghed hos publikum.
2. Giv et kort resume af den oprindelige caseudfordring/problemstilling. Det skaber et fælles udgangspunkt.
3. Beskriv behovet. Det viser alvoren i problemstillingen.
4. Beskriv målgruppen og deres specifikke behov. Det viser relevansen af løsningen.
5. Forklar konceptet kort, præcist og tydeligt (med et enkelt slide – det vigtigste slide i hele præsentationen). Det viser din unikke tilgang.
6. Udfold konceptets aktiviteter Det viser logikken i konceptet.
7. Beskriv brugerens og kundens fordele. Det viser værdien i konceptet.
8. Præsenter mulige scenarier og spin offs. Det viser den langsigtede strategi/muligheder i projektet.
9. Slut af med et resume af præsentationen og de vigtigste konceptstyrker.

Husk at fagligt belæg er helt afgørende for jeres evne til at overbevise tilhørerne. Brug relevant faglig viden, empiri, cases osv. så det ikke kun baseres på jeres egne forestillinger.

Eleverne kan med fordel bruge begreber og metoder fra eks. analyse af politiske taler og artikler i deres pitch, så som overvejelser over hvilke appelformer eleverne vil bruge og hvilke argumenttyper eleverne vil bruge.

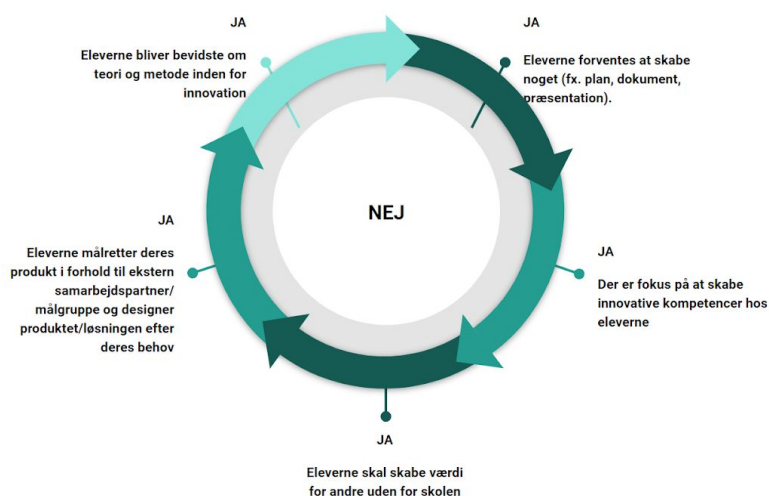
3. Tjekliste: er det et innovationsforløb?

Det kan være svært - særligt for utrænede lærere - at overskue, om ens forløb nu også er udtryk for egentlig innovation. Nedenstående to modeller kan bruges som en lakmusprøve på, om dit forløb rummer reel innovation.

Den første model rummer en række spørgsmål, som der svares ja/nej til. Jo færre nej'er, jo mere innovation.

Hvor innovativ er min innovative undervisning?

Svar ja eller nej på spørgsmålene i udkanten af cirklen.

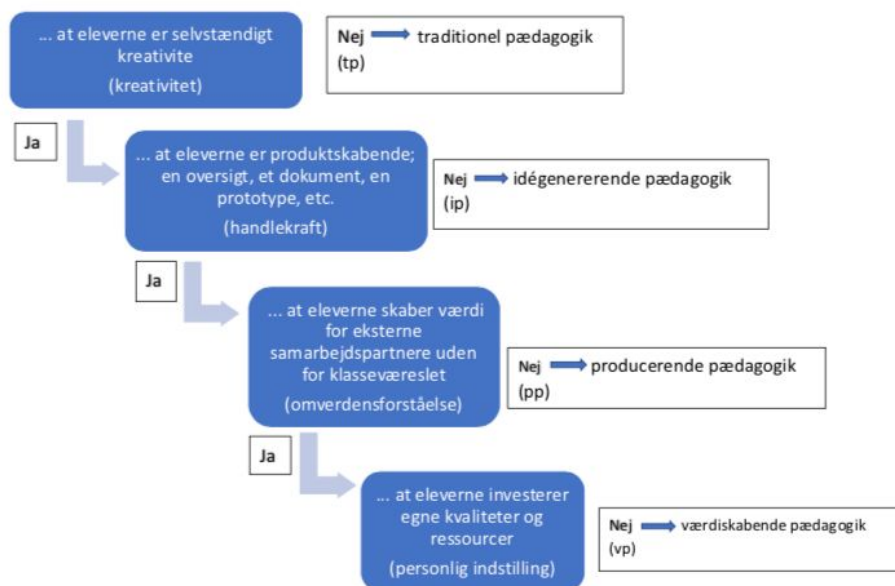


Græsdal-Wich Model Dec 2019

Nedenstående model går ud på at følge trinnene oppefra og besvare spørgsmålene. Jo flere ja'er, des mere innovation. Kasserne til højre for spørgsmålene indikerer den type pædagogik, som din undervisning kan være udtryk for.

Hvilken pædagogik er min innovative undervisning udtryk for?

I min innovative undervisning forventes det...



4. Trin: Evaluering

Eleverne går meget op i evaluering og vil gerne have præcise parameter at blive vurderet ud fra (se også under punktet 'hvordan kommer jeg i gang med innovation') . Der er tre tidspunkter/områder, hvor evaluering forekommer naturligt:

- 1) **Løbende feedback** på både proces og løsning/produkt
det er vigtigt at man som lærer spørger ind til deres proces og så vidt muligt er behjælpelig med at videreudvikle.
hold gerne små pitch-sessions ind imellem, og sørg for at notere dig hvordan eleverne arbejder i processen, så man ikke kommer til at fokusere udelukkende på det endelige produkt.
- 2) Evaluering ud fra elevernes evne til at gøre brug af **de fire innovative kompetencer**: kreativitet, personlig indstilling, handling og omverdensforståelse. Det kan være omfangsrigt at kommentere på alle 4 kompetencer, så man kan overveje at udvælge 2 eller 3.
- 3) **Afsluttende evaluering** af pitch set i sammenhæng med løsningsforslaget. Det bør overvejes, om der skal gives en udtalelse og/eller en karakter.
- 4) Se bilag 1 for eksempel på evaluering af projektet "Remediering af roman til børnebog"

Eksempler på konkrete forløb:

Re-mediering af roman til en børnebog

Fundament: To Kill a Mockingbird

Innovativt projekt: at re-mediere romanens handling og budskab til en børnebog.

Opgaven er formuleret således:

Task: to remediate the novel "To Kill a Mockingbird" in a form suitable for young readers

You are free to choose whichever genre you find suitable, but you must meet the following demands:

- 10 pages
- Illustrations - could be your drawings, images found on the web, photographs or perhaps some other option
- In English, naturally
- The element of the rape must somehow be worded as a violent assault, and thus Mayella's desire for Tom Robinson worded as if she is seeking a friendship which he, in turn, was afraid to enter into because of people's prejudice

Innovative kompetencer:

Målgruppe/omverdensforståelse: en del af arbejdet ligger i at sætte sig ind i hvad der tiltaler den givne målgruppe - altså, børn.

Kreativ kompetence: de skal både være litterære kreative ved at omskrive handlingen, men også omkring illustrationer.

Handlingskompetence: der skal reelt produceres en bog - om end digitalt.

Deres personlige indstilling kommer på prøve ved, at de skal "sælge" deres bog til mig, klassen og evt. til at søge fondsmidler til publicering af bogen.

Horror Innovation

Plantegning: Eleverne 'hyses' af skolens ledelse til at lave en kampagne, som skal nudge bestemte aspekter ved elevers adfærd i retning af skolens adfærdsregler.

Fundament: Traditionelt 'Horror'-forløb med inddragelse af både litteratur og filmanalyse.

Innovative kompetencer:

Omverdensforståelse: Inddragelse af 'kundens' behov

Handlingskompetence: eleverne skal omsætte deres ideer til produktion og promovning af deres film, som præsenteres for klassen og en repræsentant for ledelsen.

Kreativ kompetence: eleverne skal kombinere og omsætte horror-genren til nudging.

For yderligere forklaringer, indsigt og inspiration:

Gratis materiale ved Fonden For Entreprenørskab af forfatterne:

Skriv i googlesøgefeltet: '**Orca Press**' – tryk derefter på 'publikationer' – 'Ungdomsuddannelserne' – materialet findes lidt nede på siden under 'Innovation i de humanistiske fag'.

Bilag 1

Nedenstående er feedback på en bestemt bog, da det kan give et indtryk af hvordan man vurderer det faglige og det innovative i et projekt; derunder også elevernes pitch. Alt markeret med fed skrift er det kriterier bogen er vurderet efter. Bogen der her er vurderet fik 12.

Eksempler på bøgerne kan ses her:

<http://www.marselisborg-gym.dk/presentation/nyheder/2018/november/boerneboeger>

“To Steal a Dog Bone”

Tekst:

- **Sprog:** ligetil og tilgængeligt ved simple ord og relativt korte sætninger. Meget tilgængeligt for en ung læser, men indholdsmæssigt også finurligt underholdende for en voksen, der læser højt. F.eks. United Dogs of America, "Tommy spends the night at the kennel. A place for bad dogs."
- **Kvaliteter ved ordvalg:** underholdende og ikke unødigt forklarende.
- **Svagheder:** komma efter direkte tale – ikke punktum. Ordbogen mener at "kødben" blot hedder "bone" og ikke "dog bone".

Illustrationer:

- **illustrationer:** simple, sort-hvid tegninger.
- **Kvaliteter ved illustrationer:** når man læser bogen (som voksen) glemmer man helt at det er meningen at børn må farve tegningerne. De er super fine både uden farve og sikkert også med et "personal touch" i form af farve.
- **Svagheder:** synes måske at de ind imellem kunne være placeret mere hensigtsmæssigt i forhold til indhold. Hvorfor ikke billedet af en mastiff ved det afsnit hvor Tommy introduceres?

Tema og budskab:

- **Er bogens plot og budskab klart leveret:** plotter hænger usædvanlig godt sammen. Der er ikke "huller" i fortællingen og budskabet, der måske er skåret lidt skarpt ud i pap til sidst, er acceptabelt fordi det følger så fint i tråd med handlingen. Og fordi det ikke bliver sentimentalt.
- **Er der svagheder ved enten budskab eller plot:** nej, det synes jeg ikke. Der er fin sammenhæng hele historien igennem.

Målgruppe:

- **Hvis du købte bogen, hvem ville du så give den til:** absolut både til højtlesning for lidt større børn (fra omkring 5 år) og 2-3 klasser læse-selv.
- **Hvilke elementer af bogen rammer specielt godt sin målgruppe:** universet med hundene og alle mulige kendte "hunde-ting" er simpelthen så gennemført og godt fundet på at den voksne undervejs underholdes af hvordan man kan konvertere en menneskelig fortælling til et univers kun med hunde – på hundenes betingelser.

Overall:

Bogens styrke: gennemført, underholdende, kreativ og rigtig fin længde. Der er ikke overflødige afsnit der virker som om de er med bare fordi man føler at man skylder romanen inkludere alt. Det betyder ikke noget at Jem og Scout ikke har prominente roller. Scouts fortællerstemme synes at være erstattet af det morsomme i at man er i et hunde-univers.

Bogens svagheder: illustrationer hjælper ikke altid det givne kapitel på vej.

Pitch:

Absolut en overbevisende salgstale i den forstand, at I er gode til at fremhæve kvaliteterne ved jeres produkt. Men det underminerer jeres "professionalisme" at bruge alt for mange (inside)jokes.

Fint at starte med at forklare konceptet 3 i 1 med tegne-lytte-læse, der samtidig er interessant for voksne. God idé også at tage fat i titlen og forklare den som led i kort at forklare bogens fokus. I kommer vidt omkring i bogens kvaliteter (aktualitet, inspiration, valget af hunde som karakterer).

Oplæsningen er god med fin udtale. Kunne man overveje en lidt mere ligelig af taletid?

Layout som iBook er super godt, men hvordan forholder det sig så i forhold til at tegne i den??

Innovative kompetencer:

Personlig indstilling: Specielt i pitch'et kunne man fornemme jeres engagement, men også i gruppen, hvor det har set ud til at være sjovt, og på samme tid har der

været en produktiv sparring i gruppen.

Omverdensforståelse: fin sproglig bevidsthed om at gøre bogen tilgængelig og alligevel underholdende for flere læsere.

Kreativitet: Specielt i forhold til at skabe et hunde-univers har I været kreative på en fokuseret måde. Alle "hunde-orienterede" elementer af bogen passer bare perfekt!

Handlekraft: virkelig en god idé at lave bogen til en iBook! Det får en super flot finish, som er bogen værdig.