

# **FRI VILLIG HED**

*PÅ*  
**SKOLESKEMAET**

*Proces- og drejebog for  
Frivillighed på Skoleskemaet 2021:*

- MANDAG
- TIRSDAG
- ONSDAG

*(Torsdag og fredags drejebog  
kommer seperat til Lærer Lab)*

# Proces- og drejebog for "FRIVILLIGHED PÅ SKOLESKEMAET" 2021

Undervisningsforløb for alle Vallensbæk Kommunes kommunale 8. klasser

Version august 2021

Velkommen til drejebog for Frivillighed på Skoleskemaet 2021. Denne del er for afviklingen de første 3 dage.

En drejebog skal forstås som en kagebog. Det er et bud på en opskrift. Den kan småjusteres efter behov, tid og smag. Dog er bogen skruet sammen med et fokus på, at forløbet er sammensat, så alle trin naturligt hænger sammen.

I lærere en stor procesplan, hvoraf hele flowet fremgår og hvor det er tydeligt, hvor der er valgbarhed, og hvor vi foreslår, der ikke er valgbarhed. Tempoet, pauserne og varigheden styrer I selv.

UGENS PROCES				
<b>MANDAG:</b> CHECK IND: INTRO TIL UGENS FORLØB TEAM-DANNELSE: TEAM-SPIRIT: TEMA #1: NATUR TEMA #1: ØVELSE: TEMA #2: FRIVILLIGHED TEMA #2: ØVELSE: OPGAVEFORMULERING CHECK UD DAGENS LÆRERE:	<b>TIRSDAG:</b> CHECK IND: INDSAMLING AF VIDEN: REFLEKSION INTRO TIL IDEUDVIKLING IDEUDVIKLING #1: IDEUDVIKLING #2: IDEUDVIKLING #3: GRUPPERING & OPSAMLING VURDERING: CHECK UD DAGENS LÆRERE:	<b>ONSDAG:</b> CHECK IND: MOCK UP TEST: BEKRÆFTELSE AF LØSNING CHECK UD DAGENS LÆRERE:	<b>TORSDAG:</b> CHECK IND: FORBEREDE PRÆSENTATION PRÆSENTATION I KLASSEN CHECK UD INDSENDE UDVALGTE DESIGNTEAM'S PRÆS. DAGENS LÆRERE:	<b>FREDAG:</b> CHECK IND: FORBEREDE FINALE & OPRYDNING FINALE & CHECK UD DAGENS LÆRERE:

## INDEN UGE 37:

Alle lærere, der skal undervise i "Frivillighed på Skoleskemaet", skal deltage i 2 møder inden det går løs i uge 37 efter aftale med udskolingslederne. Det er først en heldagsworkshop fredag den 6. august. Det andet møde er et Lærer- Lab møde ude på de enkelte 3 skoler (omkring uge 35), hvor der følges op på sidst og gennemgås hængepartier. Desuden udleveres materiale til undervisningen.

Det forventes herudover inden Lærer- Lab, at lærerne har arbejdet videre med deres procesplan og har læst denne drejebog- mest af alt for at kunne hjælpe jer allerbedst.

Der skal forventes individuel forberedelsestid, da der er mange metoder og læringsværktøjer.

Fredag uge 36 anbefales det at opstille gruppeborde, klargøre lokalet med materialer og ophænge plakater.

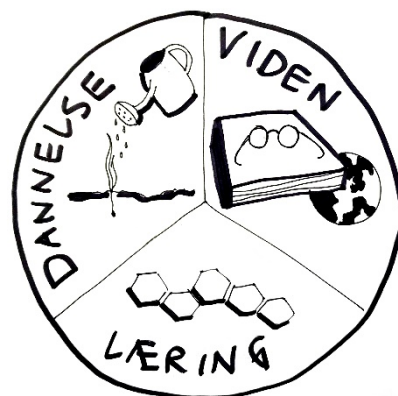
### Udlever interviewkort:

Alle elever skal senest i uge 36 have udleveret et interviewkort til udfyldelse hjemme. Kortet skal medbringes til første dag i ugeforløbet, mandag den 13. september, da I skal bruge det i en øvelse.

## INTRO: Hvad er Frivillighed på Skoleskemaet?

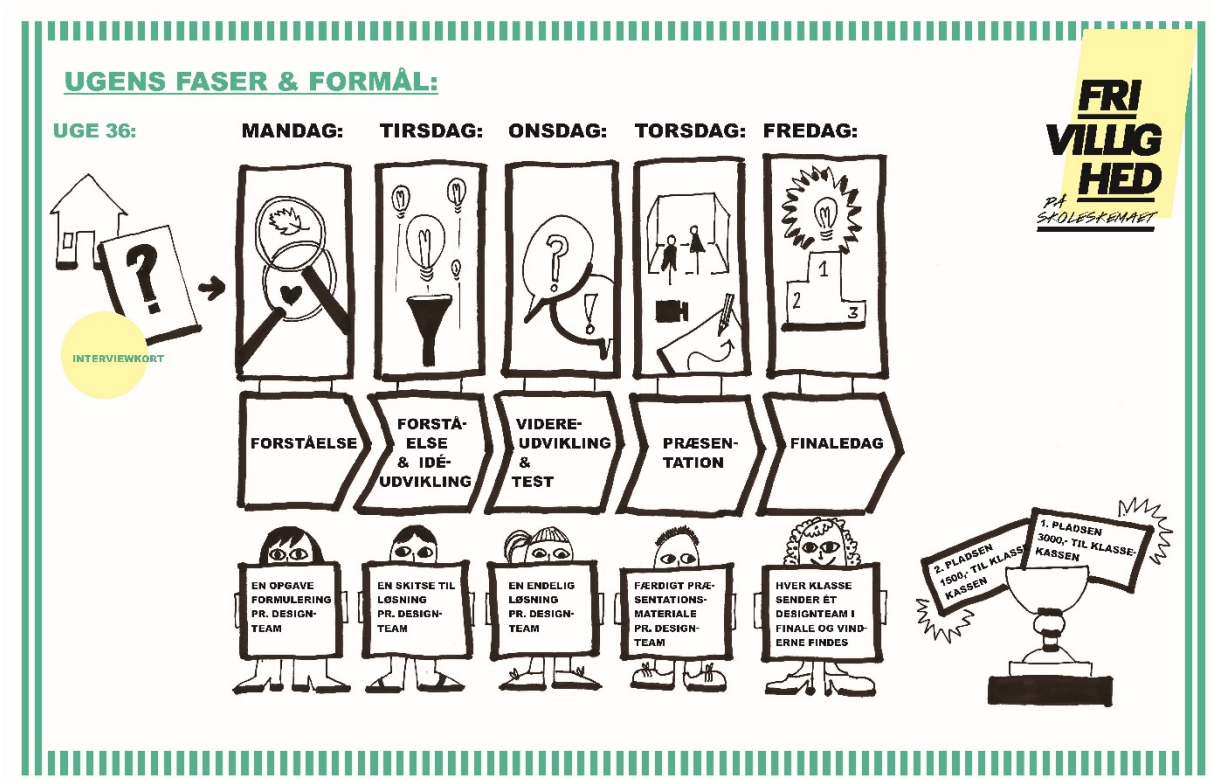
Formålet med ”Frivillighed på Skoleskemaet” er tredelt:

1. VIDEN: fremme elevernes viden. Om frivillighed og det valgte tema
2. LÆRING: arbejde med designtænkning / designprocessen som didaktisk metode, herunder entreprenørskab.
3. DANNELSE: så et frø i de unge mennesker som kommende aktive medborgere. At de selv kan være med til at gøre en forskel.



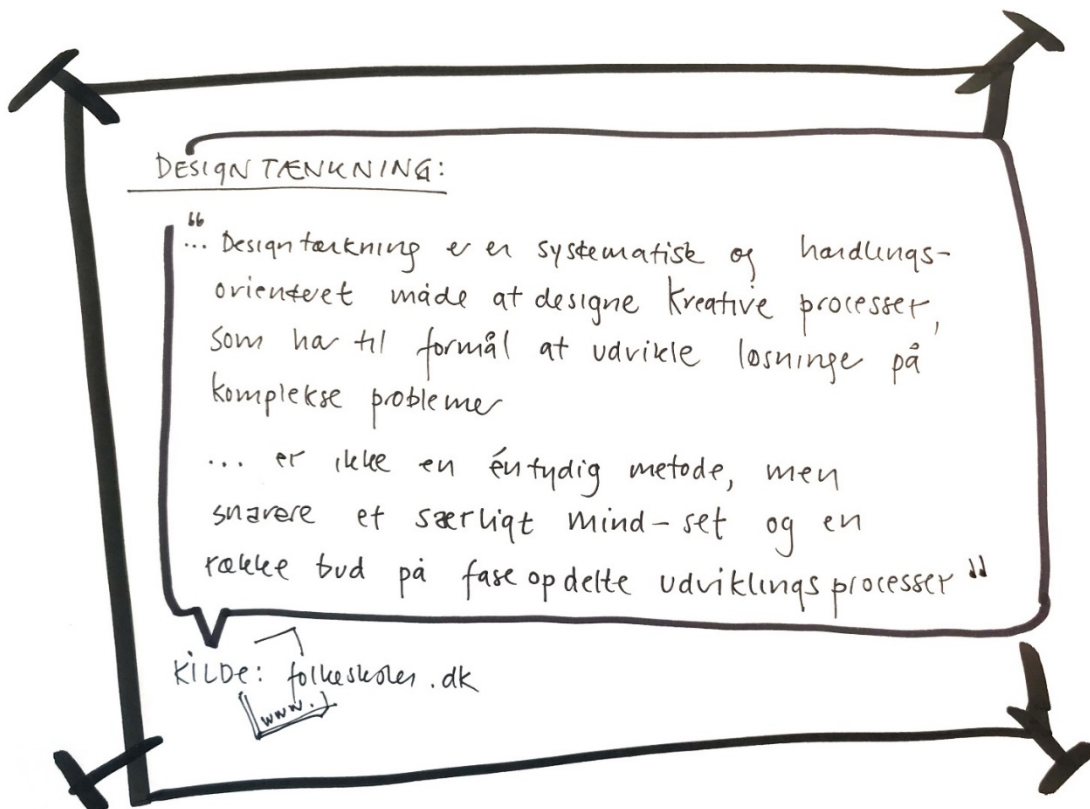
”Frivillighed på Skoleskemaet” (version 1) blev udviklet i 2014 af Loui Stampe Lund, Center for Sundhed, Kultur og Fritid, i samarbejde med Center for Frivilligt Socialt Arbejde og med økonomisk støtte fra TrygFonden og Fonden for Entrepenørskab. Projektet er afviklet hvert år siden med nye versioneringer ift. at imødekomme rammer og ønsker.

Fra 2018 blev ”Frivillighed på Skoleskemaet” obligatorisk for alle 8. klasser i Vallensbæk Kommune i uge 37. Dette er et led i en samlet progression for arbejde med innovative læringsforløb, der indledes med et innovationsforløb for 7. klasserne i ”Uddannelse og Job-ugen” og ”Hackathon” for 9. klasserne. Konceptet er et opbygget som et læringsprojekt inden for designtænkning og entreprenørskab, hvor fokus er på at eleverne udvikler en løsning på en problemstilling.



Visualisering af elevernes forløb med Frivillighed på Skoleskemaet 2021. Lærerne får denne som plakat til klassen.

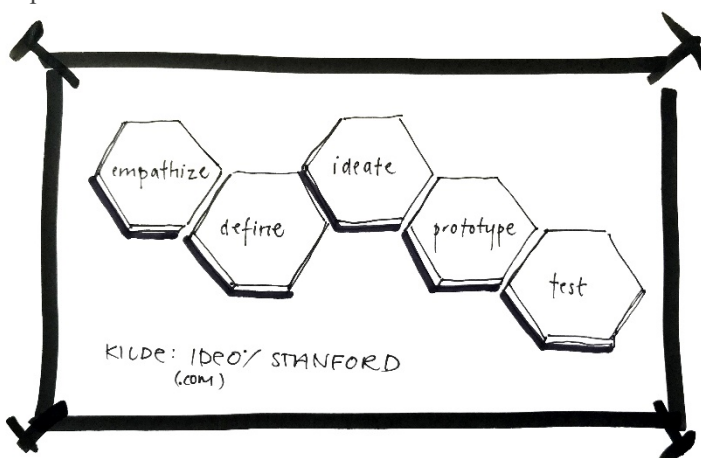
## INTRO TIL EN DESIGN- & INNOVATIONS PROCES



### Designtænkning / designprocessen:

Designprocessen er beskrevet af mange. Der er næsten lige så mange formidlinger af det, som der er formidlere. Beskrivelsen af processen har ofte afsæt i det private, konsulenthus og designere/arkitekter, da processerne udspringer fra deres erfaringer og praksis. Men mind-settet kan bruges – og bruges i dag – i mange forskellige kontekster. I processen er innovationskompetencen vigtig og en del af metodikken skal understøtte dette.

Her er 3 modeller for designprocessen, hvoraf det ses hvor forskelligt de er tegnet og fortalt – og dog så ens i deres indhold. Ugeforløbet med ”Frivillighed på Skoleskemaet” er planlagt inspireret af et miks af disse modeller:



#### 1. Model:

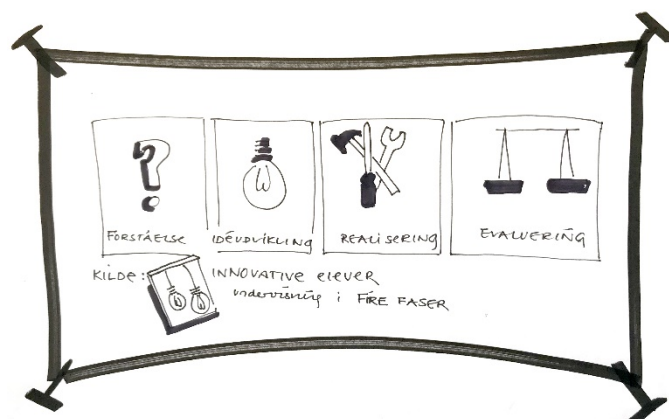
Udviklet af IDEO, som er et design- og konsulentfirma, som i dag er internationalt. Det blev grundlagt i Palo Alto, Californien, i 1991. Virksomheden bruger bl.a. designtænkning til at designe produkter, processer, services og digitale løsninger.



## 2. Model:

FIRE-design er baseret på designtænkning. Bogen er udvalgt af Center for Børn og Unge og benyttet af flere lærere i Vallensbæk. Ud over en beskrivelse af designprocessen, er der også en masse metoder bagerst i bogen.

Bogen er skrevet af Lilian Rohde og Anja Lea Olsen

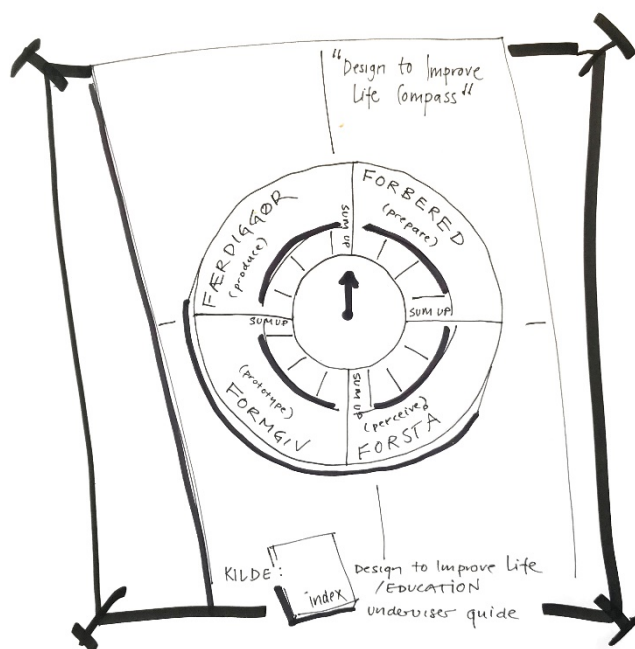


## 3. Model

”Design til Improve Life”-kompasset kommer fra hæftet Design To Improve Life: Education (underviserguide). Det blev udviklet som et dansk og svensk udviklingsprojekt fra 2010 til 2013 i et samarbejde mellem INDEX Design to Improve Life-partnere og blev støttet af EU og Interreg.

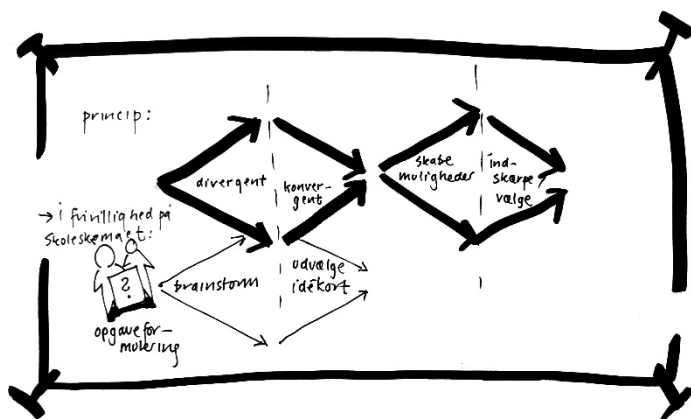
Hæftet har en del metoder beskrevet.

Bag udgivelsen var INDEX: Design to Improve Life, som i dag er omdøbt til The Index Project, som oprindeligt var et initiativ, der blev søsat i samarbejde med de danske regioner og kommuner. Initiativet skulle med udgangspunkt i innovative designbegreber og principper, udvikle nye idéer og projekter, der kunne forbedre folks hverdag.



## Principper:

Under disse modeller er der yderligere en del erfaringer, principper og forståelser ift. designtænkning, der understøtter, hvordan man så i praksis skal arbejde med modellerne. I ”Frivillighed på Skoleskemaet” er der bl.a. indarbejdet følgende principper:



### 1. Divergent/konvergent tænkning

Eleverne vil eksempelvis blive udfordret flere gange på til at åbne op for nye ideer. Det skal bl.a. bidrage til at de kommer godt rundt inden de udvælger hvilken idé de går videre med.

Kilde: [www.designthinking.ideo.com](http://www.designthinking.ideo.com)

## 2. Forståelse / forberedelse

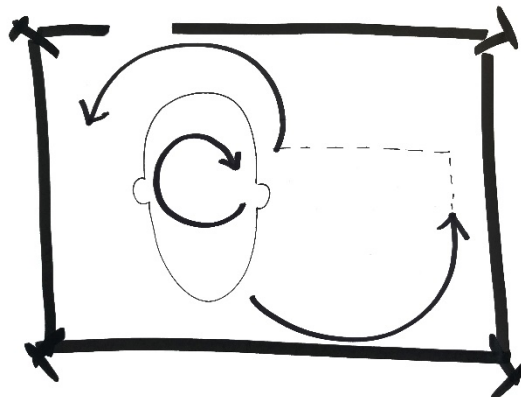
En ændring fra tidligere års afvikling af ”Frivillighed på Skoleskemaet” (hvis du har været med der) er at idéudvikling er flyttet til om tirsdagen, fremfor om mandagen. Dette giver bedre mening iht. designprocessen, da det giver tid til at forstå og definere opgaven og temaet.

---

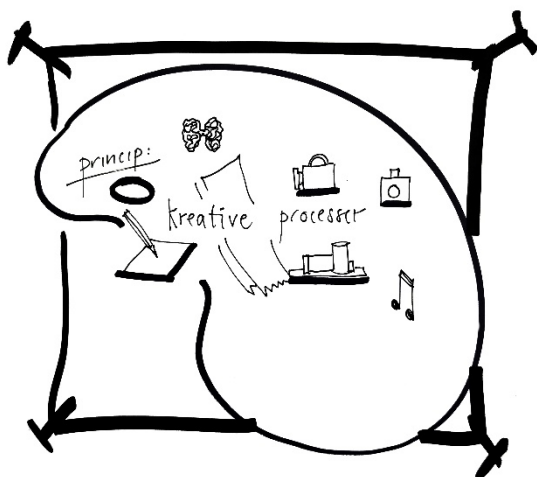
## 3. Refleksion og iterativ procesforståelse

I projektet skal den enkelte elev dagligt, som det sidste hver dag, reflektere over dagen og indhold. Herudover indeholder flere af øvelserne refleksion og feedback til refleksion. Formålet er at tillade teamet at blive klogere på sig selv og på deres idé. Tillad eksempelvis at forkaste en idé, hvis teamet bliver klar over, at de skal noget andet. Så selvom modellerne for processen er tegnet lineær, skal de fortolkes om iterative. Man springer i dem efter behov. En iterativ proces er en proces, der bliver gentaget. Det er også indlagt i idéudviklingen, hvor teamet igen og igen skal idéudvikle.

---



## 4. Kreativitet



Der er i forløbet forskellige metoder og teknikker fra designverden.

Eks. stor brug af visualitet er med til at understøtte metoderne og sætte flere former for intelligens i gang. Modelbygning bidrager til en refleksion over ideen, som ikke kommer fra ren skriftlighed.

## 5. Test

Tal med målgruppen, lær målgruppen at kende og test din idé, og evaluer ideen / prototypen herefter. Skal der justeres? Så gør det.

I projektet opfordres der til interview og dialog og der er lagt feedback runder ind, som er vigtige ift. at kvalificere. En egentlig test er måske ikke muligt, men feedback er.

Efter en test skal der indimellem justeres igen.

## Opsummering:

*Desigtænkningen ligger bag projektet som et skelet. Reflektér meget gerne med eleverne efterfølgende over hele ugen om, hvordan det var en designproces og hvordan det ligger op ad modellerne for en designproces. Det gennemgås ikke i selve projektperioden.*

# DREJEBOG DAG #1

## mandag den 13/9

---

**FASE: "Forståelse"**

**FORMÅL:**

at eleverne opnår en tematisk forståelse for:

- Frivillighed
- Natur

at eleverne opnår en procesforståelse for

- Frivillighed på Skoleskemaets faser
- Det at være et team
- Det at skrive en opgaveformulering

**OUTCOME:** Hvert designteam har en opgaveformulering

---

*Inden denne dag, skal lærerne have udleveret interviewkortet til alle elever og anmodet dem om at medbringe det udfyldt til denne dag.*

---

## CHECK IND (15 min)

(lærervalg- vælg én af mulige modeller):

**A: Stå i rundkreds, spørgsmål hvor man ved "JA" træder ind.**

Forslag til spørgsmål:

- Har du lavet frivilligt arbejde?
- Hvem vil gerne vinde 3000,- til klassekassen ?
- Har du været ude i naturen i weekenden?

Når der er svaret, kan der spørges ind til nogen (hvorfor de trådte frem).

Herefter går alle fremtrådte tilbage i cirklen igen og der stilles nyt spørgsmål.

**B: Rundeopstilling efter husnummer" med runden rundt om frivilligt arbejde**

Ex. "Har du lavet frivilligt arbejde?" og "Hvilken type frivilligt arbejde kunne du tænke dig?" Eller lignende.

**C: Læreregens egen idé til check ind ift. den pågældende klasse**

---

## INTRO: HVAD ER "FRIVILLIGHED PÅ SKOLESKEMAET"? (10 min)

Formålet med "Frivillighed på Skoleskemaet" er, at:

- give viden om frivillighed
- prøve at arbejde med en designproces og innovationsarbejde
- vise vejen til at man selv kan gøre en forskel – og selv får noget ud af det

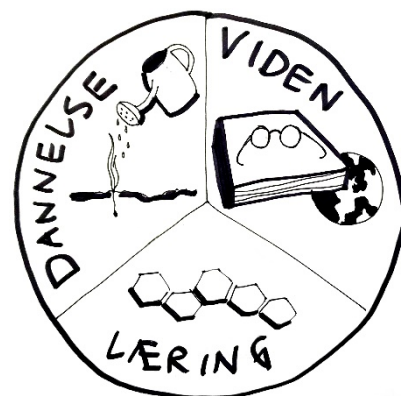
### Hvorfor?

Fordi frivilligt arbejde er vigtigt for vores samfund og for vores politikere. Det er også vigtigt for dig og mig. Vi er omgivet af frivillige – uden at vi nødvendigvis tænker over det. Eksempelvis forældrerådet i klassen, spejderledere eller personer, der stiller op til landsindsamlinger for eksempelvis Røde Kors, er alle frivillige.

Fra 2018 blev "Frivillighed på Skoleskemaet" obligatorisk for alle 8. klasser i Vallensbæk Kommune. Dette er et led i en samlet læringsforløb om innovation, der indledes i 7. klasserne med "Uddannelse og Job-ugen" og er "Hackathon" for 9. klasserne.

### Forløbet kort fortalt:

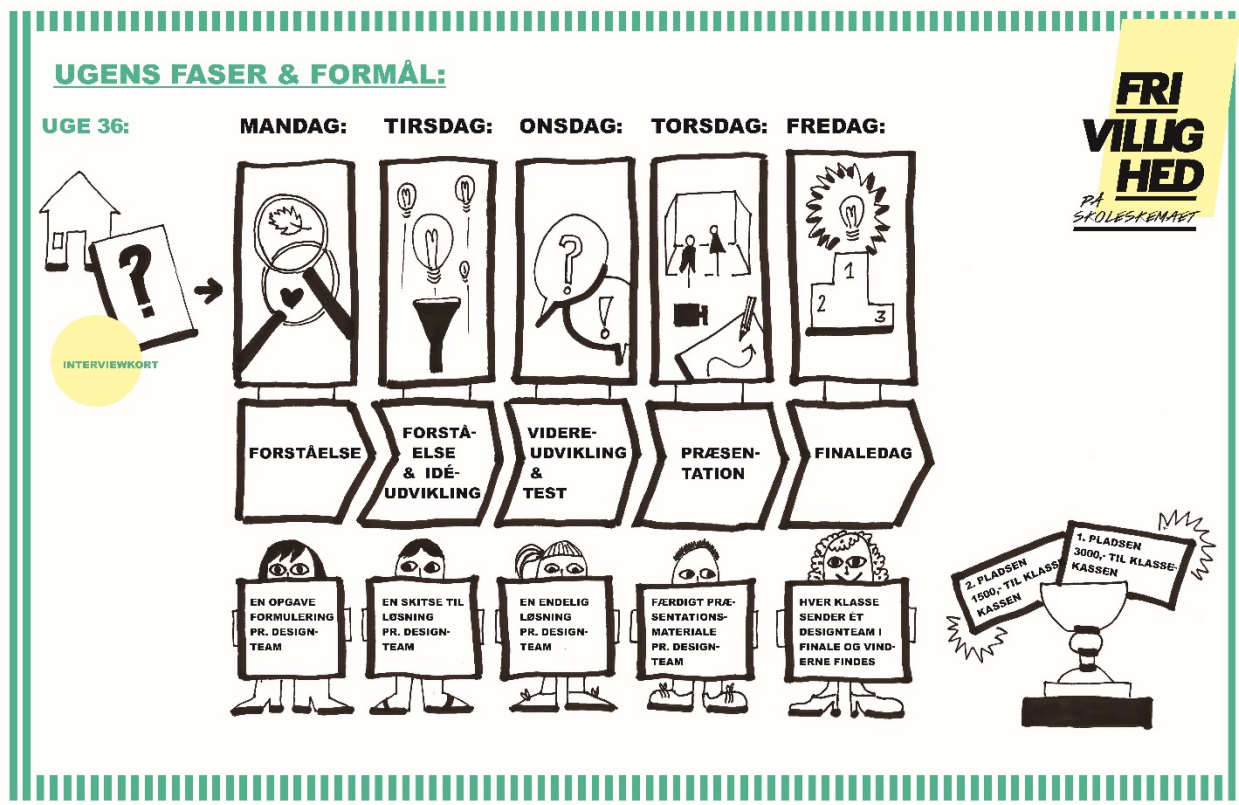
Alle elever opdeles i designteams a' 4-6 elever, som skal arbejde sammen hele ugen. Hvert team skal ende op med en løsning, som løser en opgaveformulering. Løsningen skal drives af frivillige.





## Proces og formål med dagene i Frivillighed på Skoleskemaet:

(Der tales ud fra den plakat med ugens forløb / processen, der er udleveret til alle klasser til ophængning)



### Og som gulerod: det er faktisk en konkurrence:

”Frivillighed på Skoleskemaet” er en konkurrence, hvor 1. pladsen modtager 3000,- til klassekassen og 2. pladsen modtager 1500,-

## TEAM-DANNELSE (20 min)

### (lærervalg- vælg én af mulige modeller)

- A: Læreren har inddelt på forhånd
- B: Via skills -kort
- 

Hver elev får udleveret et ”skills- kort, og skal nu fordele 1-5 på de fem skills, så det de er bedst til er nummer 1, næstbedst nummer 2 etc.

Udfylders navn skrives på bagsiden, så ikke synligt. Kort indsamles og lægges af lærer med navn nedad (ikke synligt).

Der kommer nu ca. 3 elever op til et bord til læreren. Nu skal de sammen med læreren lave de bedste grupper ud fra skills kort uden at se på navnene. Læreren har det sidste ord.

Man skal gå efter grupper med personer, der ikke har samme skills (forskellige styrker). Når teams er dannet, sætter de sig ved deres gruppebord. Her skal de arbejde hele ugen. Teamet har et nummer, som følger teamet hele vejen.

*Indret klassen på forhånd. Del borde op i klynger og hvert team skal have en tavle/væg til sine ting (der er udleveret papvægge).*

*Struktur for team-dannelse: Et team skal bestå af minimum 4, maksimalt 6 og allerhelst 5 personer. Læreren skal derfor på forhånd beslutte antal af teams ud fra antal elever i klassen.*

The image shows two forms. The left one is a 'Skills-kort' with the title 'FRIVILLIGHED PÅ SKOLESKEMAET' and a section for 'Skriv dit navn:'. The right one is a 'MARKER DINE "SKILLS":' form with instructions: 'Du skal sætte ring om et tal ud for hvert spørgsmål. Det, du er bedst til, er nummer 1, næstbedst nummer 2 osv. Bemærk: Hvert tal kan kun bruges én gang- du skal altså rangere dine evner fra 1 til 5.' It contains five sections, each with a 1-5 scale: 'Jeg er god til at få ideer:', 'Jeg er god til at skrive:', 'Jeg er god til at tegne:', 'Jeg er god til teknik / IT:', and 'Jeg er god til at samarbejde:'.

## TEAM-SPIRIT (20 min)

### En klasse pr. skole kører med Empati Toy- afklaret på

### workshopdagen hvilken)

- A: Empati toy fra maker space
- B: Kommunikation af tegning fra 1 til 2 til 3

En person ser på kortet, og skal fortælle det til en anden. Den anden skal fortælle det til en tredje, som skal tegne det, den har hørt.

*Formålet er bl.a. at skabe bevidsthed om hvor svær kommunikation er, og vigtigheden af team-work. Snak om de forskelle, der er mellem original og tegnet værk. Det er også en øvelse til at opstarte det aktuelle teams med en enkel, men sjov opgave.*

Efterfølgende skal designteamet forholde sig til:

- Hvordan er vi gode sammen?
- Hvad er vores svaghed?
- Hvordan bliver vi bedre?



## TEMA #1 NATUR (10 min)

Formålet er at få spredt begrebet "natur" ud – og forstå hvorfor natur er valgt som del af tema for 2021.

- Vestegnens Kulturuge 2021's tema er: Naturens steder- stedernes natur. Du kan evt. inden læse på [vkir.dk](http://vkir.dk) om kulturugen og om årets tema under "tema 2021" Grundet af Frivillighed på Skoleskemaet er del af Børne- UngeKulturugen og hermed del af Vestegnens Kulturuge, ligger omdrejningspunktet for det eleverne skal fokusere på op af årets tema. I år derfor "naturen". Hvad grænsen er for fortolkning af hvad der er natur/ikke natur – sætter klassen selv, men skal kunne forsvare det.
- Hermed skal hvert designteam i løbet af ugen finde på løsninger med afsæt i naturen eller med naturen om omdrejningspunkt.

## TEMA #1 NATUR – ØVELSE (45 min)

(lærervalg- vælge én af mulige modeller)

- **A: Mind map teamvis**

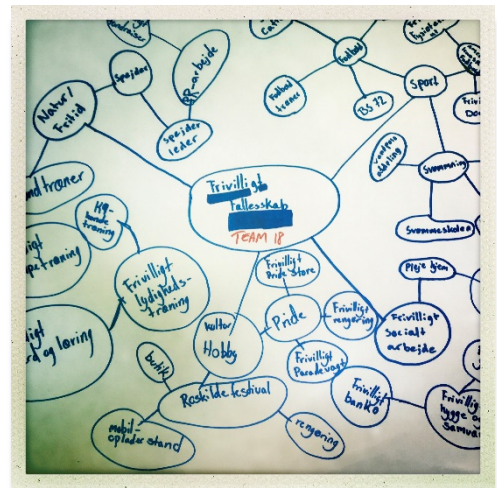
Giv hvert team et stort stykke papir- minimum A3 – gerne større.

Designteamet laver nu Mind Map (forgreninger) om "natur" og "aktiviteter i naturen" og "naturens steder". Teamet skal gemme Mind Map på deres papvæg.

- **B: Open Space på gulvet hele klassen**

Der lægges 3 A4- sider spredt ud over gulvet med henholdsvis skrevet

- "Natur"
- "Aktiviteter i naturen"
- "Naturens steder"



Eksempel på et teams Mind Map (2020)

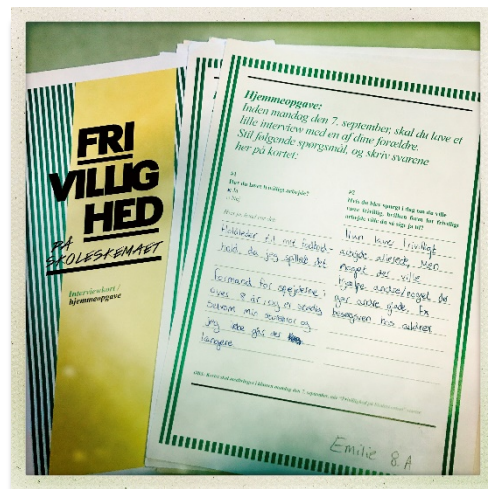
Alle får en bunke sedler til at skrive på og nu skriver hver især, hvad man kommer til at tænke på og lægger det ned så alle kan se det – løbende. Der skal ikke nødvendigvis i denne del tænkes i frivillige tiltag i naturen. Fokus er for denne øvelse "ren" natur (ellers bliver paletten af viden om natur for snæver fra start)

Efterfølgende grupperes sedlerne og tildeles en overskrift og det diskuteres bl.a. hvad det betyder. Lad hvert designteam tage et foto af bunkerne med deres mobil, så de dokumenterer deres proces og kan vende tilbage til, hvad de lærte ved denne øvelse.

## TEMA #2 FRIVILLIGHED (30 min)

Formålet er at få klargjort, hvad frivillighed / frivilligt arbejde er.

**Interviewkortene:** Med udgangspunkt i deres egen familie / erfaringer hjemmefra, får I talt om elevernes interviewkort og delt viden om dem. I styrer selv hvor mange I hører.



Eksempel på et interviewkort (2020)

## FRIVILLIGHED - KAHOOT

I får tilsendt via mail et link til en KAHOOT. Nu skal alle elever deltage i denne KAHOOT, der bidrager til viden om frivillighed.

Følg op med en snak om, hvad frivilligt arbejde er og kan være.

## FRIVILLIGHED – FOLDER

Efter KAHOOT udleveres folder med definitionen på frivilligt arbejde (må ikke udleveres før KAHOOT da nogen af svarene går igen)

1. Du er frivillig– dvs. at du ikke er tvunget til det.
2. Du får ikke løn – dvs. at du ikke får udbetalt penge for dit arbejde. Du kan dog godt få en gave af en forening, og så stadig være frivillig. Nogle steder får frivillige også lidt 'lomme penge', men ikke en egentlig løn.
3. Du laver den frivillige indsats for andre end din egen familie – dvs. at det gavner andre end dig selv og din familie.
4. Dit frivillige arbejde er formelt organiseret – dvs. at det ikke er en spontan handling eller bare almindelig hjælpsomhed over for andre.



Formålet er at få klargjort, hvad frivillighed / frivilligt arbejde er og ikke er.

## TEMA #2 FRIVILLIGHED – ØVELSE (45 min)

**(lærervalg- vælg én af mulige modeller)**

### - A: Mind map teamvis

Giv hvert team et stort stykke papir- minimum A3 – gerne større. Designteamet laver nu Mind Map (forgreninger) om ”frivilligt arbejde”, ”aktiviteter drevet af frivillige” og ”frivillige foreninger og fællesskaber”. Teamet skal gemme Mind Map på deres papvæg.

*Videndeling om frivillighed ved Mind Map:*

*Hvis der er tid til det, så lav gerne en videndeling i klassen, da de i denne øvelse arbejder i eget designteam. Videndel i plenum med input eller at hvert team præsenterer deres viden for de andre.*

### - B: Open Space på gulvet hele klassen

Der lægges 3 A4- sider spredt ud over gulvet med henholdsvis skrevet

- ”frivilligt arbejde”
- ”frivillige foreninger og fællesskaber”
- ”aktiviteter drevet af frivillige”

Alle får en bunke sedler til at skrive på og nu skriver hver især, hvad man kommer til at tænke på og lægger det ned så alle kan se det – løbende. Der skal ikke nødvendigvis i denne del tænkes i frivillige tiltag i naturen.

Efterfølgende grupperes sedlerne og tildeles en overskrift og det diskuteres bl.a. hvad det betyder. Lad hvert designteam tage et foto af bunkerne med deres mobil, så de dokumenterer deres proces og kan vende tilbage til, hvad de lærte ved denne øvelse.

---

## OPGAVEFORMULERING (60 min)

*Fra udfordring til konkret opgave*

### PRÆSENTATION AF UDFORDRINGEN

***”Jeres udfordring er at udvikle en idé til et frivilligt tiltag, aktivitet, sted eller fællesskab i naturen - eller med naturen som omdrejningspunkt. Og I skal (teoretisk) have lyst til selv at stå for det.”***

*(uddyb information:)*

- Med ”teoretisk have lyst selv”: Det er en vigtig præmis i projektet, at ideerne ikke tænkes som ”nogen andre skal komme og gøre det her for os”, men at de unge aktiverer dem selv som aktive medborgere, der ønsker at gøre en forskel med et fællesskab. Alt fra lokalt til internationalt som online såvel som fysisk.



## DESIGNTEAMETS OPGAVEFORMULERING

I opgaveformuleringen skal teamet afgrænse udfordringen til en konkret opgave. Opgaveformuleringen fortæller, hvordan teamet vil arbejde med udfordringen inden for

- 1) Hvilken målgruppe er valgt? (børn, unge, natur, voksne, ældre, alle?)
- 2) Hvilket fokus er valgt?

**Vigtigt:** De skal IKKE beslutte sig for hvilket frivilligt tiltag/ fællesskab, de laver- det idéudvikler de på dagen efter.

## LØSNINGSPOLITI

Sørg for at hvert designteam kommer forbi en lærer, når de mener at være klar. Hjælp eleverne til at lave en god opgaveformulering som giver en ramme uden at blive for snæver, og som ikke har indskrevet løsningen i sig fra start. Du /I skal agere ”løsningspoliti”.

*Formålet er at hvert team ender med en opgaveformulering, der kan løses med et antal af løsninger.*

---

## CHECK UD (10 min)

*Efter hver dag skal designteamets bord være ryddet og klar til næste dag. Dette gøres inden check ud.*

Stå i cirkel. Hvert designteam læser deres opgaveformulering højt for de andre.

Der klappes

*Husk at bruge papvæggen: opgaveformulering hænges på teamets vidensvæg (papvæg).*

---

# DREJEBOG DAG #2

## tirsdag den 14/9

---

**FASE: "Forståelse & idéudvikling"**

**FORMÅL:**

at eleverne opnår læring omkring:

- Indsamling af viden
- idéudvikling
- 

at eleverne opnår en procesforståelse for:

- at udfordre deres problemformulering fra flere sider
- at udfordre "den første og bedste idé" og se nye mulige ideer
- 

**OUTCOME:** Hvert designteam har en udvalgt idé til deres opgaveformulering

## CHECK IND (15 min)

”Arven fra i går”

Stå i cirkel. Hvert designteam læser igen deres opgaveformulering højt. Når oplæst skal teamet selv sige, hvad de mener der er godt ved den opgaveformulering – og hvad der er dens svaghed/det vanskelige ved den- og om de ønsker at ændre noget i deres opgaveformulering

## INDSAMLING AF VIDEN (90 min)

**(lærervalg- vælg én af mulige modeller)**

- **A: Mind mapping** (beskrives ikke her, men se eksempel på Mind mapping side 11)
- **B: Vidensmapping**

Hvert designteam får udleveret en skabelon til ”vidensmapping”, hvor der skal nedskrives:

1. Hvad ved vi?
2. Hvad tror vi vi ved?
3. Hvad har vi brug for at vide?
4. Hvem skal vi spørge for at få mere viden? (fagpersoner og/eller målgruppen- eller andre?)
5. Hvor skal vi lede? (finde mere viden på nettet, biblioteket, lokalsamfundet eller hvor?)
6. Hvilken forening kan vi få sparring fra:
  - Sociale/humanitære foreninger fra hele landet: se evt. <https://frivillighed.dk/foreningsportalen/> fra Center for frivilligt socialt arbejde. De har også en rådgivning, man kan kontakte.
  - Ift. bæredygtighedsforeninger/NGO’er: google.
  - Fra Vallensbæk: se i bogen ”Aktiv i Vallensbæk”

De skal tage stilling til de 6 spørgsmål både ift. målgruppe og deres opgaveformulering (natur og frivillighed)

Hvad ved vi?	Hvad tror vi, vi ved?	Hvad har vi brug for at vide?	Hvem skal vi spørge for at få mere viden?	Hvor skal vi lede?	Hvilken forening kan vi få sparring fra?
<b>OM MÅLGRUPPEN:</b>					
<b>OM NATUR + FRIVILLIGHED - relevant for vores opgaveformulering:</b>					

Efter indsamling af viden skal eleverne minimum interviewe eller feltobservere en fagperson, bruger eller anden relevant person udenfor klassen. Der skal enten/og tages noter, tegnes, fotograferes eller skrives noter.

## REFLEKSION (10 min)

### Refleksion og evt. justering

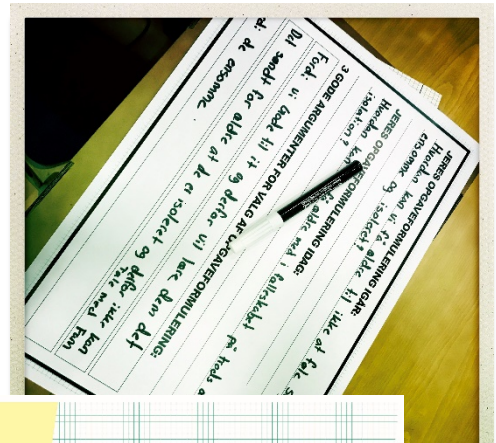
Designteamet skal nu vende, om de ønsker at ændre noget. Det kan være små justeringer lige såvel som en helt ny drejning. Hvis teamet ikke ønsker at ændre noget, skal de nedskrive 3 gode argumenter for, at de beholder deres nuværende formulering.

### Plenum:

Hør om nogen har ændret deres formulering. Hvis JA, så hør dem om hvorfor.

Hør herefter de teams, der ikke har ændret deres formulering og nogen af deres argumenter for at beholde deres opgaveformulering.

*Formålet er at få teamet til at reflektere kritisk over deres opgaveformulering. Formålet er også at give dem mulighed for at ændre deres opgaveformulering. De færreste vil nok gøre det – derfor er der indlagt refleksion ift. at skulle argumentere for, hvorfor den lyder som den gør.*

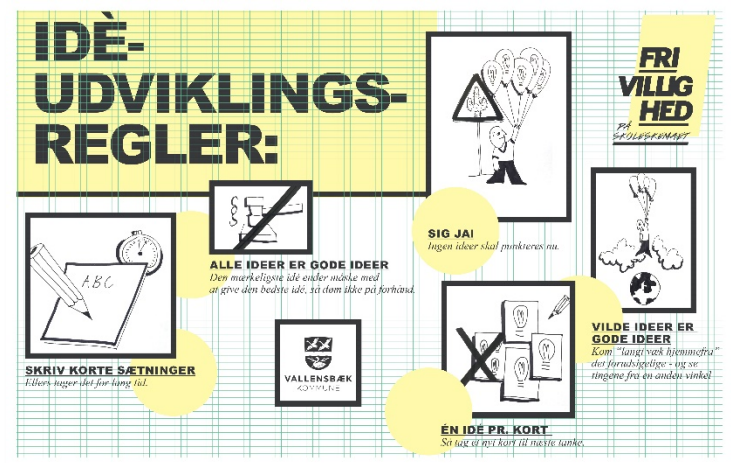
A worksheet titled 'FRI VILLIGHED PÅ SKOLESKEMAET Refleksion'. It contains a section for 'JERES OPGAVERFORMULERING:' with a blank line for writing. Below that is a question: 'ØNSKER I AT ÆNDRE/JUSTERE DEN? OPGAVERFORMULERING NU:' followed by a blank line. At the bottom, it asks for '3 GODE ARGUMENTER FOR JERES OPGAVERFORMULERING:' with three blank lines for writing.

## INTRO TIL IDÉUDVIKLING (10 min)

*Eleverne skal nu idéudvikle ideer/tanker, som de mener kan løse udfordringen. Hvad skal deres team lave af aktiviteter / frivillige tiltag?*

Gennemgå “Regler for idéudviklingen” (I får den som plakat):

- Skriv tydeligt (læsbart for andre)
- Skriv korte sætninger
- Sig ja! (lad alle balloner svæve)
- Skriv alle ideer (strøttanker) ned (ingen ideer er dårlige eller forkerte i denne fase)
- Skriv én idé pr. kort - **demonstrér**
- Vilde ideer er gode ideer



*Formålet er at få ryddet "den sorte hat" af vejen og bidrage til viden om idéudvikling.*

## IDÉUDVIKLING #1 (10 min)

(lærervalg- vælg én af mulige modeller)

### - A: Individuel stille brainstorm

Eleverne skal nu hver især i stilhed nedskrive så mange umiddelbare ideer til frivillige tiltag som løser problemstillingen, som de har liggende på deres bord.

Når de har skrevet en seddel, ligges den ind på bordet, så de andre kan læse den. Det kan give inspiration til nye variationer og ideer.

### - B: Gruppe brainstorm

Designteamet brainstormer sammen i dialog. De fordeler imellem sig hvem der skriver ned. Husk reglerne for idéudvikling: En idé pr. idéudviklingskort.

Formålet er at få gang i så mange ideer som muligt. Mange vil ofte holde fast i "den første og bedste idé". Det skal de forsøge at komme ud over.



## IDÉUDVIKLING #2 (20 min)

(lærervalg- vælg én af mulige modeller)

### - A: Creative idols

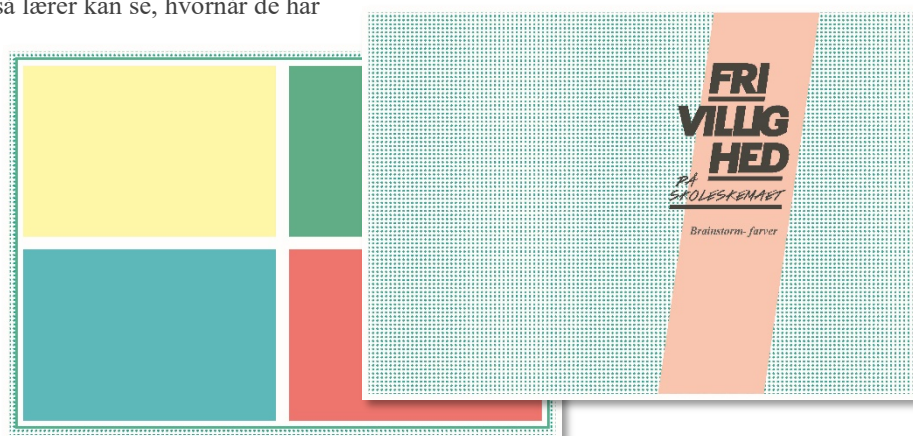
Der er 5 idoler:

1. Dronning Margrethe
2. Ronaldo
3. Den mandige elg
4. Jada
5. Deres klasselærer

Designteamet trækker et kort ad gangen og idéudvikler ud fra: "Hvilke ideer ville 'x' komme med?"

### - B: Brainstorm ud fra 4 farver

Designteamet skal nu komme med alle de mulige ideer, som kunne løse deres opgave, indenfor en farve – dvs. "gule" ideer (eks. noget med solsikker, solskin, citronmåner eller lignende). De tager pladen rundt med de 4 farver og lægger idéudviklingskort ovenpå felterne imens de brainstormer, så lærer kan se, hvornår de har "pladen fuld".





## IDÉUDVIKLING #3 - VALGFRI RUNDE EFTER

### BEHOV (20 min)

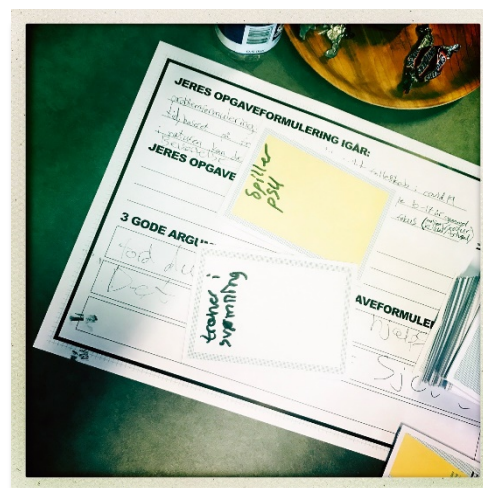
(lærervalg- vælge én af mulige modeller)

#### - A: "Parret brainstorm"

Blander alle udfyldte idéudviklingskort og trækker 2 tilfældige – hvilke ideer kommer frem ved at plusse disse?

#### - B: "Omvendt brainstorm" (negativ brainstorm)

Hvert designteam skal nu komme med ideer der IKKE løser opgaven/modarbejder en løsning. Bagefter skal de vende det negative til en mulig løsning.



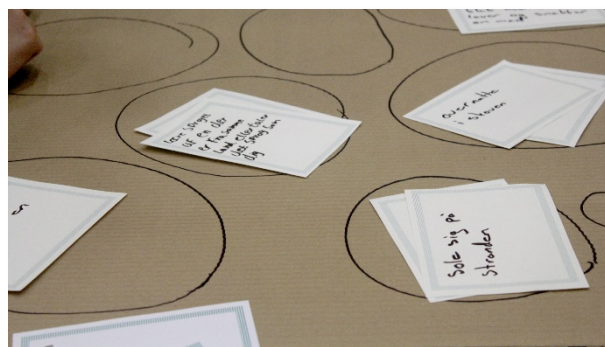
Eksempel på parret brainstorm (2020)

## GRUPPERING & OPSAMLING (30 min)

Alle idéudviklingskort fra alle brainstorms-runder samles og skal grupperes i grupper.

**Vigtigt:** *Antal grupper skal være minimum antal personer i designteamet- og maksimalt det dobbelte af antal personer i designteamet.*

Grupperne klynges efter, hvad designteamet synes giver mening, og der gives en overskrift på hver gruppering, som lægges ovenpå på gruppen.



Eksempel på gruppering (2016)

## EFTER GRUPPERING

Hvert teammedlem udvælger nu en gruppe/klynge, som der skal udfyldes et "opsamlingskort" på.

Opsamlingskortet giver dem mulighed for at komme med deres bud på, hvordan denne idé kan udvikles. De skal derfor udfylde hele kortet efter bedste evne. Da de sidder med hver deres idékort, skal de ikke tale sammen. Idékortene skal bruges senere (*vigtigt at sige, så de gør deres bedste*).

*Der tages en runde mere, hvis der er flere grupper, så alle grupperinger ender med at have et udfyldt opsamlingskort.*

*Formålet er at få konkretiseret nogle begyndende løsninger og få indsnævret udvalget af ideer.*

OPSAMLINGSKORT:	
	Hvilket tema/overskrift har denne gruppe af idéudviklingskort?:
	_____
	Når du ser på bunken af kort: Hvilket tiltag/hvilken aktivitet ville du lave og brænder du mest for? (Du kan evt. tage udgangspunkt i eet af kortene eller kombinere flere kort til en ny idé/samlet løsning)
	Beskriv denne løsning, som du ville lave den:
	_____
	_____
	_____
	Hvorfor kan denne løsning løse jeres opgaveformulering?:
	_____
	_____
	Hvem tænker du er den primære målgruppe?
	_____
	Hvad kunne være en udfordring i forhold til realisering?
	_____
	_____

## VURDERING (30min)

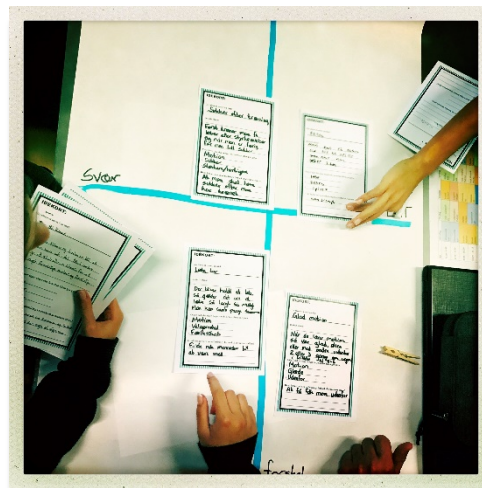
(lærervalg- vælg én af mulige modeller)

### A: SWOT på gulvet med tape akser

Akserne er: stor/lille forskel (effekt) og svær/let at udføre – skrives på A4 og lægges på gulvet i et kryds af tape.

Der diskuteres herefter ud fra matrix, hvilken idé der bedst løser opgaven – og hvilken en de helst selv ville være frivillige i. De skal forestille sig, at det er dem selv og ingen andre, der driver deres idé. For hvis de ikke kan og vil – hvordan kan de vide at andre vil?

Teamet udvælger deres endelige skitse på løsning.



Eksempel på SWOT (2020)

### B: ”3 for & 3 imod”

Hver person i designteamet udvælger et opsamlingskort. Hvis der er flere kort end medlemmer af teamet, vælger man sin favoritter.

Herefter udfyldes individuelt en ”3 for & 3 imod”.

Efterfølgende præsenterer alle i teamet på skift deres ”3 for & 3 imod” og teamet udvælger deres endelige skitse på løsning.

## CHECK UD

Inden check out ryddes der op i klassen så det er klart til dagen efter. Teambordet ryddet op.

Klassen stiller sig igen i en cirkel og hvert team læser på skift deres opsamlingskort/ skitse på løsning op for de andre.

Der klappes og siges tak for i dag.

# DREJEBOG DAG #3

## onsdag den 15/9

---

**FASE: "Videreudvikling & test"**

**FORMÅL:**

at eleverne metodisk:

- kvalificerer deres valg af løsning gennem videreudvikling, modelbygning, rollespil, feedback og test

at eleverne opnår en procesforståelse for:

- refleksion og værdien af feedback, test og respons til en idé

**OUTCOME:** Designteam har en udvalgt løsning på deres opgaveformulering.

## CHECK IND (30 min)

Klassen samles igen i en cirkel med deres udvalgte opsamlingskort fra i går.

Hvert team læser på skift deres idékort højt – suppleret med forklaring (*en kort præsentation*). De andre i klassen er inddelt i fire feedback grupper:

1. siger hvad de synes godt om
2. stiller de spørgsmål, der opstod (hvad forstod de ikke, hvad vil de spørge om)
3. siger konstruktiv kritik- hvilke udfordringer kunne der være i den idé, hvad skal de måske være opmærksomme på?
4. kommer med nye/andre ideer de fik, da de hørte præsentationen

*Læreren afgør om man skriver kort hver gang, tegner og giver mundtlig feedback.*



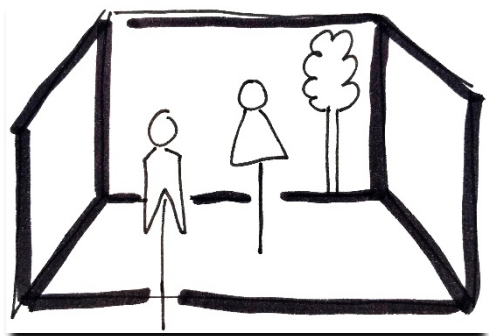
Når alle teams har checket ind- sætter designteam sig ved deres bord og reflekterer over feedbacken. Medfører feedback'en nogen ændringer?

## MOCK UP (90 min)

Designteamet skal nu bygge en "scene" og rekvisitter til at afprøve deres idé som mini rollespil i et dukketeater. Dukketeateret skal også indgå i deres præsentationsmateriale (så i morgen skal de arbejde videre på det)

*Kasse med materiale udleveres, men forinden vil det være en fordel hvis eleverne tager køkkenrulle rør, wc ruller og pap med hjemmefra.*

**Denne del af projektet gennemgås ved Lærer Lab**



Eksempel på dukketeater (privat foto)

## TEST (120 min)

**(lærervalg- vælg én af mulige modeller)**

Designteamet skal nu teste deres idé. Enten uden for klasseregí (model A) eller i klassen (model B)- (lærervalg –de kan også vælge begge hvis tid)

### - A: Test

#### Test med brugerne.

Gå ud i virkeligheden og mød nogen, der kunne matche "den fremtidige bruger" og vis dem prototypen og fortæl om idéen- og få sparring.

#### Ring til en relevant forening /organisation.

Kontakt en relevant forening for at få sparring på jeres idé. Måske er jeres idé allerede opfundet? Hør om der evt. kan Facetimes så model kan vises.

#### Desk research på tilsvarende ideer.

Måske er jeres idé allerede opfundet? Er der noget I skal være obs på?

*Viden samles op med foto, tegning, skrift.*

### - B: "3 til the" øvelse

Hvor det skal leges at det er målgruppen, man får besøg af, så dem der besøger, skal forsøge at forstille sig målgruppens reaktioner.

I denne videndelingsstruktur hentes viden hjem fra andre teams.



1. 1 teammedlem i hvert team bliver ved sit bord med teamets løsning/produkt og er vært for gæsterne.
2. De andre fra teamet rejser sig og går hen til hver sin vært i andre teams (fordeler sig ved de andre)
3. Værten i hvert team præsenterer sin teams mock up for gæsterne.
4. Gæsterne takker for præsentationen, og vender tilbage til deres oprindelige team.
5. Hvert team tager "ordet rundt", hvor den mest interessante viden fra de andre teams deles på skift.
6. Teamet revurderer deres løsning og bliver enige om, hvad deres endelige løsning/idé skal være/er.

---

## BESKRIVELSE AF LØSNING (30 min)

Først skal teamet arbejde lidt mere i dybden med deres idé. *Der er et hæfte til dette.* Teamet skal nu supplere med tekst og reflektere over om de vil ændre noget. Jo mere de får skrevet ned og diskuteret, des bedre. **Inklusiv at få et slogan som bruges til Check ud**

*Formålet er at blive lidt skarpere på, hvad deres løsning egentlig er.*

**BESKRIVELSE**

**Udfordringen ind:**  
 "Jeres udfordring er at skabe en idé til et frivilligt initiativ, aktivitet, stand eller fællesskab i skolen eller med navnet som samarbejdsprojekt. Og I skal tænke på hvem der skal være med til det."

**Hvordan lød jeres allerførste opgaveformulering mandag:**

Hvad var I den efterfølgende? Hvorfor/hvorfor ikke?

Hvad er jeres løsning (hvad gør det ud på)?

Hvad er jeres SLOGAN for jeres løsning?

Læser I udfordringen?

Er jeres idé baseret på frivillighed? Nedskriv hvor/for/hvorfor ikke:

Hvordan indgår naturen i jeres løsning?

Hvad I selv lytt til at starte det op? Nedskriv hvor/for/hvorfor ikke:

**FRIVILLIGHED**  
**SKOLESKEMAET**  
 Præsentation af jeres løsning

---

## CHECK UD (10 min)

*Inden check out ryddes der op i klassen så det er klart til dagen efter. Teambordet ryddet op.*

Klassen stiller sig igen i en cirkel og hvert team læser på skift deres SLOGAN op for de andre. **Der klappes og siges tak for i dag.**

---

## **OVERVEJELSER TIL ALLE DAGENE:**

### **HUSK "TANKSTATIONER"**

En tank station er tiltænkt at være en "optankning". Det er ikke det samme som et frikvarter nødvendigvis.

Fra person til person oplades man forskelligt: Det kan være en gåtur alene, hvor man skal tænke over noget, hvor andre for eksempel glædes over musik.

*Refleksion: Hvordan lader jeres elever op?*

---

### **BRUG GERNE "ENERGIZER"**

Energizer er gode til at få energi- heraf navnet. Ofte er der bevægelse indtænkt, hvilket også er i tråd med folkeskolens hensigt til bevægelse hver dag.

*Refleksion: Hvordan får I bevæget jer undervejs?*

---

### **PAUSER / FRIKVARTER**

Der er ikke skrevet pauser/frikvarterer ind- I justerer selv ift. behov og hvad I plejer.

---

### **VARIGHED AF ØVELSER**

Alle tider er estimer og behov vil variere fra klasse til klasse. Så det bliver en opgave at fordele opgaverne, så I når det hele- uden at skynde det igennem og være for hurtigt færdige. Det skyldes også at der i drejebogen ikke er defineret pauser, tank stationer og energizer- så øvelsernes varighed opsummeret fylder ikke nødvendigvis en dag. Nogle øvelser kan man omvendt bruge meget længere tid på end estimeret, der er skrevet.

---

### **LÆRER LAB**

Vi kommer 2-3 timer ud til hver skole, hvor vi samler op på spørgsmål såvel som gennemgår de sidste 2 dage – og Mock Up.

## **KONTAKTINFORMATIONER:**

Frivillighed på Skoleskemaet, 2021, er udarbejdet af Loui Stampe Lund, Center for Sundhed, Kultur & Fritid og afvikles i samarbejde med Center for Børn og Unge, Vallensbæk Kommune.

**Kontakt person:** Loui Stampe Lund

**Kontakt mail:** [lsl@vallensbaek.dk](mailto:lsl@vallensbaek.dk)

**Telefon:** 47974128

---





**VALLENSBÆK**  
KOMMUNE