

TÅRNBY  
GYMNASIUM  
& HF

FF4: Verdensmål og innovation

---

# Program

---

12:00- 12:10: Velkommen – dagens forløb samt præsentation af blokdage

12:10- 12:55: Lars Frisdahl om innovation og Global Goals konkurrence

Pause

13:10-13:15: Inddeling i hold og præsentation af cases

13:20-14:00: Arbejde med fagene i forhold til den konkrete case.

Pause

14:15- 14:20: Præsentation af Idegenereringsproces

14:20-15:00: Idégenereringsproces

# Inddeling i hold

---

Bæredygtige byer: 2a og 2w.

Rent drikkevand: 2u, 2y og 2z

Bæredygtigt tøjdesign og -forbrug: 2b, 2c, 2d, 2e og 2x

# Præsentation af blok dage

Onsdag: Undersøge	Torsdag: Løse	Fredag: Vurdere
8:00 Præsentation af program, proces og case	8:00 Præsentation af åbne-lukke model	8:00- 11:35: Løsningen færdiggøres og pitch øves.
8:30 – 12:00 Forberede case og ekskursion	8:30-10: Brainstorm og ide-generering. Systematisering og udvælgelse af ideer.	11:55- 14:00: Klasserne fremlægger for hinanden 2 og 2.
Case 1: Bæredygtigt design 8:45: Oplæg ved Tanja Gotthardsen + ekskursion	Viderearbejde på ideer (ja- og)  Forslag til test.	Der kåres 5 klassevindere.  De klassevindere, der har bud på en løsning skal deltage i Global Goals konkurrencen.
Case 2: Bæredygtige byer 10:30-12:30: Ekskursion: DAC	10:00-10:30: Feedback fra anden gruppe på idé og test.	
Case 3: Rent drikkevand 10-10.45 og 11-11.45 Ekskursion: Tårnby Forsyning Iltningstrappe og pumpestation	10:30-11:25: Feedback indarbejdes og ideen videreudvikles. Der lægges en arbejdsplan	Efterfølgende udvælges en skolevinder, som kåres på en morgensamling.
12:30 - 15:15 Undersøge case og udarbejde problemstilling. Problemstillingen godkendes af lærerne.	11:55 – 15:15 Ideen testes, og der udarbejdes en løsning på en af de to opgaver (digitalt produkt samt 2-5 s.)	14:15 – 15:15: Opsamling og evaluering blandt de deltagende lærere + kage.

# Præsentation til udfordringer/cases

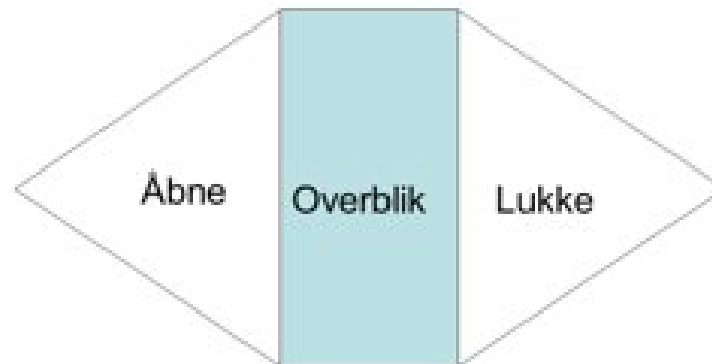
---

- Underviserne på "Rent drikkevand" udarbejder problemstilling
- Underviserne på de to øvrige cases arbejder på:
  - a. Hvordan fagene og deres metoder kan bruges i forhold til den konkrete case
  - b. Centrale begreber, som skal inddrages
  - c. Idéer til hvilke STEM-kompetencer, der kan komme i spil
  - d. Hvilke verdensmål kan komme i spil (se fx eksempler i PP)
  - e. Ressourcerum
- Der arbejdes videre på en fælles PP på hvert af de 3 hold, som kan bruges på blokdagene. HUSK at gøre den delbar og del med de øvrige undervisere, som arbejder med casen.

# Præsentation af idégenereringsproces

---

## Åbne og lukke modellen



# Åbne - 13 min.

---

- Ingen kritik
- Få mange ideer
- Prøv alt
- Afspor vanetænkning

---

5 min. silent positiv brainstorm

5 min. idépoker

# Idégenerering: Runde 1

---

**Forberedelse:** Skriv den udfordring, som I arbejder med, på venstre side af A4-arket øverst. Skriv herefter den omvendte/negative udfordring øverst til højre.

- Lav negativ silent brainstorm (**5 min.**). Find idéer til den negative udfordring. HUSK ingen idéer er for skøre eller dumme.
- Vend de negative idéer til positive idéer og skriv dem på venstre side af A4-arket (**3 min.**)



# Idégenering: Runde 2

---

Idépoker (billedassociations-øvelse). Kan bruges til at både at finde nye idéer, men også udvikle på de idéer, som eleverne har fundet.

Forberedelse:

- Hver person får 4 billedkort.
- De skal skrive deres konkrete udfordring i midten på et A3-papir og så klister deres idéer fra sidste brainstorm (de positive idéer) uden om.

Selve øvelsen (ca. 5 min.):

- Eleverne skiftes til at spille et af kort efter eget valg. Opgaven er at finde på en ny idé eller en forbedringer/krav til vores løsning. De skal altså associerer til billedkortet.
- Så eleven har spillet sit kort og fundet på idé skal den noteres på Post-it og sættes på arket. Det samme gælder forslag til forbedringer/krav til løsning
- Hvis én elev ikke kan finde på en idé eller et bud på en krav/forbedring af løsning, skal eleven trække et nyt kort.
- Den elev, som først kommer af med alle kort, vinder.

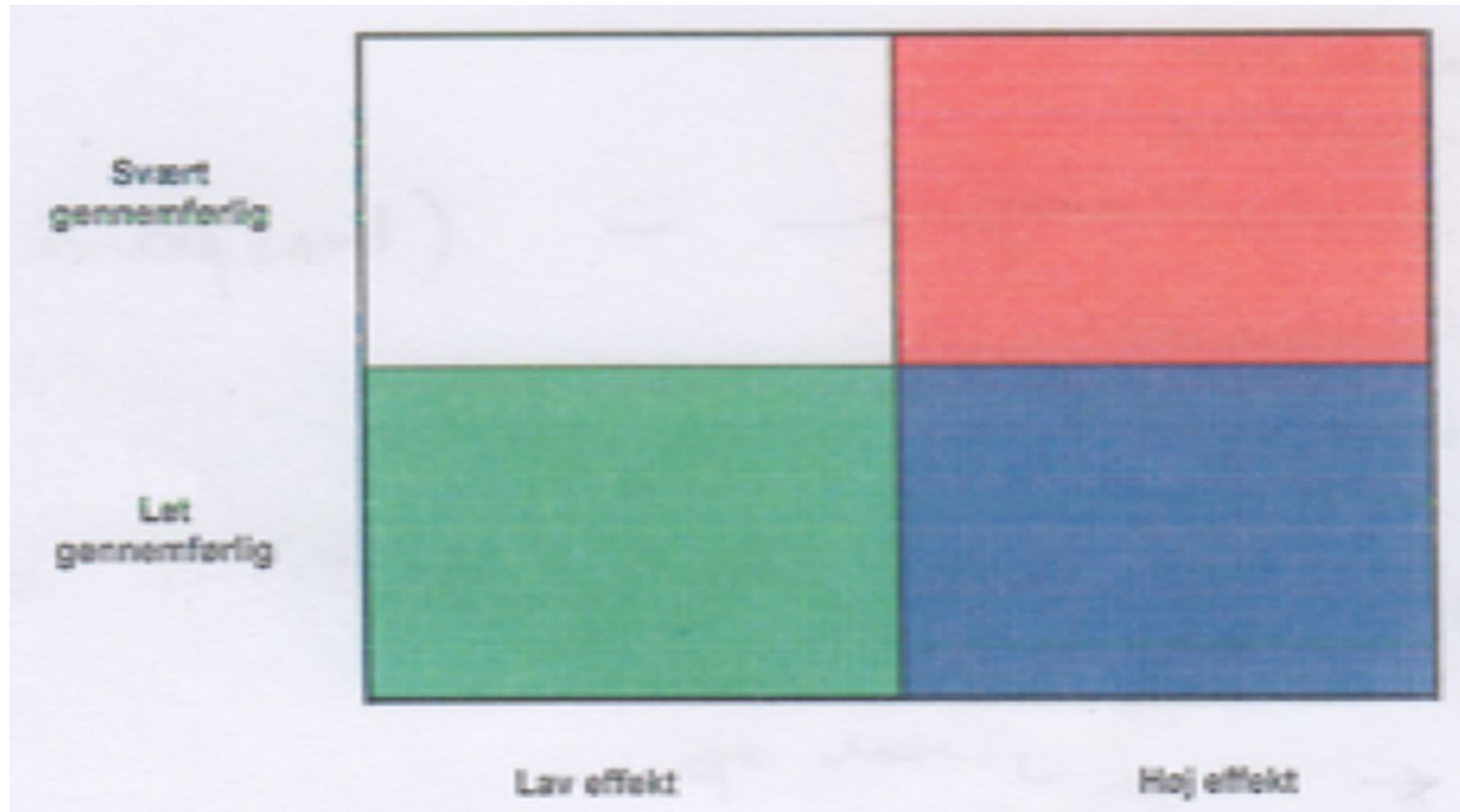
# Overblik - 15 min.

---

- Præsenter ideerne for hinanden
- Systematisering og kategorisering i forhold til gennemførlighed og effektivitet - uden at dømme og smide væk ved hjælp af matrix
- Alle hjælper til
- Byg videre på hinandens ideer- sig ja
- Ros

# Overblik

---



# Lukke- 7 min.

---

- Vælg ideer der bedst løser udfordringen
- Vær konkret
- Vær ideens advokat og ikke dommer
- Gør ideerne bedre – sæt dem evt. sammen

# Handle – 5 min.

---

- Plan for hvordan ideerne skal testes
- Skal de undersøges nærmere?
- Er de lige til at gå til?
- Hvem skal kontaktes hvornår?