

KREADAG

Hjælp Højgårdskolen med at få den fedeste skole
- og træn jeres kreativitet samtidig!



DANISH ENTREPRENEURSHIP
FESTIVAL
FONDEN FOR ENTREPRENØRSKAB

INTRODUKTION

Forud for KREADAGEN kan det være en god idé at forberede børnene ved at lave små aktiviteter, der understøtter dem i at tænke kreativt og nyt og træner dem i at samarbejde med hinanden om at se muligheder frem for begrænsninger. Hertil kan du hente inspiration i det følgende.

Fonden for Entreprenørskab har i samarbejde med skuespiller Lars Udengaard produceret fire små videoer, som giver forslag til at arbejde med idégenerering, kreativitet, gode spørgsmål samt feedback i din klasse. Du kan vælge at arbejde med alle eller blot nogle af øvelserne inden selve dagen.

Fortæl børnene, at I skal deltage i KREADAGEN, den 22. november. Derfor skal I lave nogle små øvelser, hvor I siger ja til alle idéer - I er nemlig geniale, kloge og gode til at finde på.

ØVELSE 1

IDÉGENERERING

Se video 1: <https://vimeo.com/588852749#t=00:27>

- Skriv herefter udsagnet fra videoen på tavlen: Det, jeg godt kan lide ved det, er
- Sæt jer i en rundkreds og mind alle om, at der skal være ro under taletiden. Send gerne en falsk mikrofon (et paprør) rundt, da dette visualiserer, hvem, der har ordet.
- Som lærer lægger du ud og taler i mikrofonen: "Jeg kunne godt tænke mig at have en maskine, som kan rydde op på mit værelse."
- Hjælp det næste barn i gang med ordene "Det, jeg godt kan lide ved det, er"
- Fortsæt som i videoen, indtil alle har prøvet.

ØVELSE 2

KREATIVITET

Se video 2: <https://vimeo.com/588849508>

Modellér herefter øvelsen en ekstra gang, inden børnene selv skal forsøge. Stil dig i en bestemt positur – fx en sprællemandsfigur med spredte arme og ben.

- Børnene spørger på skift: "Hvem er du?"
- Du svarer hver gang med forskellige forslag, selvom du står i den samme positur:
 - "Jeg er danser"
 - "Jeg er sanger"
 - "Jeg er medaljevinder"
 - "Jeg er fødselar"
 - "Jeg er superhelt"
- Fordel nu børnene to og to. Lav en gruppe med tre, hvis det ikke går op og lad rollerne gå på skift.
- Den ene er A, den anden B.
 - A laver en positur.
 - B spørger fem gange: "Hvem er du?"
 - A svarer forskelligt fem gange.
- Herefter byttes roller.

ØVELSE 3

STIL GODE SPØRGSMÅL

Se video 3: <https://vimeo.com/588849508>

- Tal om de gode spørgsmål. Hvilke kan besvares med ja eller nej?:
- Hvordan kan du bedst lide din madpakke?
- Kan du lide din madpakke?
- Hvordan skal din livret smage?
 - Kan du lide kage?
- Fordel børnene i grupper à tre: Én skal spørge, den anden svare og den tredje dømme. Dommeren skal have et stykke gult og et stykke rødt papir.
- Fortæl børnene, at de ikke må kunne svare ja eller nej på spørgsmålene i den næste øvelse. Skulle det alligevel ske, siger dommeren: "Det er en ommer" og viser samtidig et gult kort. Sker det igen, viser dommeren det røde kort.

ØVELSE 4

FEEDBACK

Øvelse 4 kan være en udfordring for de yngste. Her handler det om at øve GAK-metoden (Gentag noget af det, du har lært – Anerkend handlingen – Kom med din kommentar)

Se video 4: <https://vimeo.com/588852296>

- **Modellér** øvelsen en ekstra gang ved at tegne på tavlen og hjælp børnene med svarene:
Tegner.
Du tegner.
Det ser sjovt ud.
Gad vide, hvad der sker, hvis du tegner med begge hænder på samme tid.
- Er børnene for små til at lave øvelsen i grupper, kan du evt. give kommandoer, som de i stedet udfører:
Hopper.
I hopper.
Det ser sjovt ud.
Gad vide, hvad der sker, hvis I hopper i zig-zag.
Går.
I går.
Det ser sjovt ud.
Gad vide, hvad der sker, hvis I går med hænderne på knæene.
Kravler.
I kravler.
Det ser sjovt ud.
Gad vide, hvad der sker, hvis I kravler, så maven vender op mod loftet.

UDFORDRINGER

Nu er I klar til KREADAGEN, hvor I skal arbejde med små problemstillinger. Forud for dagen modtager alle tilmeldte lærere et link til fire nye videoer lavet af børn i indskolingen. Disse videoer præsenterer fire forskellige udfordringer med følgende temaer:

- **Skolegården** – et "Vild med Vilje"-bjerg står ganske ensomt og blomstrer. Udfordringen er at gøre det til en attraktiv "skolegård", hvor børnene kan lege og bevæge sig.
- **Toiletterne** – Det er ikke så lækkert at bruge toiletterne, hvis der ikke er skyllet ud, eller der ligger papir på gulvet. Det værste er, hvis nogle har tisset på brættet. Udfordringen er at lave en toiletkampagne, som kan få alle til at efterlade toiletterne i pæn stand.
- **Opfindersporet** – Inden pedellen kan slå græs, er han nødt til at samle sten og affald. Om efteråret bruger han meget tid på at feje blade sammen. Udfordringen er at hjælpe pedellen med en smart opfindelse, som kan hjælpe ham i det daglige arbejde. Børnene må også gerne vælge en anden opfindelse, som de synes kunne være fed at have på skolen.
- **Det sociale spor** – Klassen har fået en opgave af dens lærere, som synes, mange står og sidder for meget i frikvartererne. Udfordringen er at finde på sjove lege, hvor man også skal bevæge sig.

STRUKTUR

Forslag til strukturering af KREADAGEN, den 22. november

Skriv dagens program på tavlen og præsentér punkterne mundtligt for børnene:

1. Åbning af KREADAGEN: Udfordringerne præsenteres
2. Fælles brainstorm på tavlen: Valg af udfordring
3. Idégenerering i grupper: Tegn, beskriv og vælg
4. Byg, tegn, beskriv
5. Præsentation: Fortæl om jeres idé

ÅBNING AF KREADAGEN

Se med på skærmen, når TV-vært Camilla Ottesen åbner KREADAGEN kl. 8.30. Ud over at byde velkommen til alle skolerne, fortæller hun lidt om, hvad I skal arbejde med i løbet af dagen, og de fire videoer med udfordringerne vises.

Herefter skal I selv i gang. Du skal som lærer på forhånd have bestemt, om klassen skal arbejde med ét tema eller flere. I dette forslag får børnene selv lov til at vælge udfordring, da dette i sig selv er motiverende.

Fortæl børnene, at I nu skal i gang med jeres egen opfinderproces og fremstille en prototype. I skal finde løsninger, forslag eller opfindelser til det valgte tema og til slut præsentere disse for en anden klasse. Prototypen kan bygges af pap, piberensere, Lego o.l. Men det kan også være en tegning eller en lille film. Kun fantasien sætter grænser.

FÆLLES BRAINSTORM

Lav en fælles brainstorm på tavlen over de fire temaer i et kolonnenotat. Få børnene til at komme med idéer og supplér evt. med dine egne:

SKOLEGÅRDEN

- Tarzanbane
- Eventyrbane
- Junglesti med musikinstrumenter

TOILETTER

- Videokampagne
- Plakater

OPFINDELSER

- Plæneklipper med magnetopsamler
- Selvkørende bladopsamler

NYE LEGE

- Hvor er superhelten?
- Labyrintræs

Lad efterfølgende børnene vælge tema og lav grupper med 2-4 børn.

IDÉGENERERING – TEGN, BESKRIV OG VÆLG

Hvert barn får et stykke papir. Fortæl, at munden under denne øvelse hviler. Alle har fem minutter til at tegne en idé til det valgte tema. Nogle vil måske også gerne skrive en sætning til idéen.

Som lærer styrer du tidsrammen. Når tiden er udløbet, sendes papiret videre til en kammerat i samme temagrube. Alle tegner eller skriver nu videre på det nye papir og videreudvikler således på idéen i to minutter.

Herefter sendes papiret igen videre, og der tegnes/skrives på ny i to minutter. Øvelsen gentages tre gange. Er der kun to børn i én temagrube, videreudvikler de blot flere gange på samme papir.

Dernæst taler børnene i de respektive temagrupper sammen om idéerne. De får ti minutter til at vælge en idé. Måske kan alle børnenes idéer i temagruppen kombineres i én løsning?

Det er atter vigtigt med en tidsramme, da nogle børn ellers vil bruge for lang tid på at nå til enighed.

BYG, TEGN, BESKRIV

Inden børnene skal i gang med at bygge, tegne eller beskrive deres forslag, har de brug for at kende forventningerne.

Når det handler om skolegården og sjove opfindelser, vil det være oplagt at bygge en prototype i pap eller andet materiale. Fortæl, at forslagene gerne må være urealistiske og at de ikke behøver at virke. Det er dog vigtigt, at børnenes idéer og tanker kommer til udtryk.

Om der skal være æstetiske krav til produktet, bestemmer du som lærer. Processen er vigtigst, men derfor kan børnene selvfølgelig godt tænke over, at de ikke skal klistre alt til med limpatroner eller bruge en hel taperulle, så produktet kommer til at se grimt ud.

Arbejder børnene med toiletterne eller nye lege, vil de stadig skulle bruge deres fantasi, men de vil også være nødt til at medtænke, om deres forslag kan føres ud i livet.

Under denne lange proces har børnene brug for at få visualiseret tiden. Dette kan evt. gøres med en virtuel Time Timer.

PRÆSENTATION

Når I er færdige med jeres arbejde og har klaret oprydningen, vil det være oplagt at vise og fortælle om forslagene i en anden klasse.

Introducér børnene for følgende spørgsmål, så de bruger den samme model, når de skal præsentere deres idéer:

- Hvad er vores idé?
- Hvordan kan vores idé bruges?
- Hvordan gjorde vi?

Du kan som afslutning på dagen vælge at vise vores korte video, hvor vi siger tak for i dag til alle, der har deltaget. Vælger I at bruge en ekstra dag til at færdiggøre forslagene og præsentere idéerne for en anden klasse, kan I bare vente med at se videoen.

I må derudover meget gerne indsende et foto og en kort beskrivelse til FFE, som opretter et galleri med de indkomne idéer. Af hensyn til GDPR-loven må børnene dog ikke optræde på fotoet. 3. årgang fra Højgårdskolen vil gå løsninger i galleriet igennem og lave en video, hvor de siger tak for hjælpen. Den vil du som tilmeldt lærer modtage et link til inden jul.

For at undgå et dyrt materialeforbrug kan der hentes hjælp hos forældrene. Se forslag til et forældrebreve, som du selv kan tilrette, her: www.ffeye-moduler.dk/baker/kreadag/Foraldbrev.docx



DANISH ENTREPRENEURSHIP
FESTIVAL
FONDEN FOR ENTREPRENØRSKAB