

FRI VILLIG HED

*PÅ
SKOLESKEMAET*

*Proces og drejebøger ifm.
Frivillighed på Skoleskemaet 2020
v. Loui Stampe Lund*

Proces og drejebøger ifm.

"FRIVILLIGHED PÅ SKOLESKEMAET" 2020

Undervisningsforløb for alle Vallensbæk Kommunes kommunale 8. klasser

Version november 2020 – indsat foto og grafik efter afvikling.

Ikke korrigeret efter eventuelle afvigelser under faciliteringen eller ud fra overvejelser til fremtidige ændringer. Ændringsforslag fremadrettet tilført som bilag tilsidst.

Velkommen til drejebøger for Frivillighed på Skoleskemaet 2020.

Hæftet indeholder

- Drejebog for Lærer-Lab, inklusiv en beskrivelse af Frivillighed på Skoleskemaet
- Drejebog for Kickstartsmøde (for alle lærere)
- Drejebøger for selve afviklingen af "Frivillighed på Skoleskemaet" for eleverne, dag for dag

En drejebog skal forstås som en kokebog. Det er et bud på en opskrift. Den kan småjusteres efter behov og smag af facilitator, men med et fokus på at forløbet er sammensat, så alle trin hænger sammen.

INDEN AFVIKLING:

Alle lærere, der skal deltage med en klasse til "Frivillighed på Skoleskemaet", skal deltage i 2 møder inden uge 37 efter aftale med udskolingslederne. Det er først en "lærerworkshop" (Lærer-Lab) ude på den enkelte skole. Det andet møde er et kickstartsmøde på Vallensbæk Rådhus for alle involverede lærere fra de 3 skoler.

LÆRER-LAB:

Lærer-Lab afvikles på den enkelte skole for de involverede lærere. Formålet med Lærer-Lab er en dialog om, hvad "Frivillighed på Skoleskemaet" er og skabe et kendskab til nogle af de metoder, som lærerne selv skal afvikle med deres klasse med særligt fokus på at klæde lærerne på til at facilitere den første dag i forløbet i egen klasse. Workshoppens varighed er ca. 3 timer. Alle 3 workshops er planlagt og ligger i uge 32.

- Egholmskolen mandag den 3/8 2020 kl. 12.30-15.30
- Pilehaveskolen torsdag den 6/8 2020 kl. 10-13
- Vallensbæk Skole fredag den 7/8 2020 kl. 9-12

KICKSTARTSMØDET:

Formålet med mødet er at gennemgå detaljeret de metoder og værktøjer, lærerne selv skal facilitere i deres klasser i uge 37 såvel som gennemgå den store workshopdag. Forinden vil lærerne modtage materiale såvel som drejebøger ude på skolerne (uge 35).

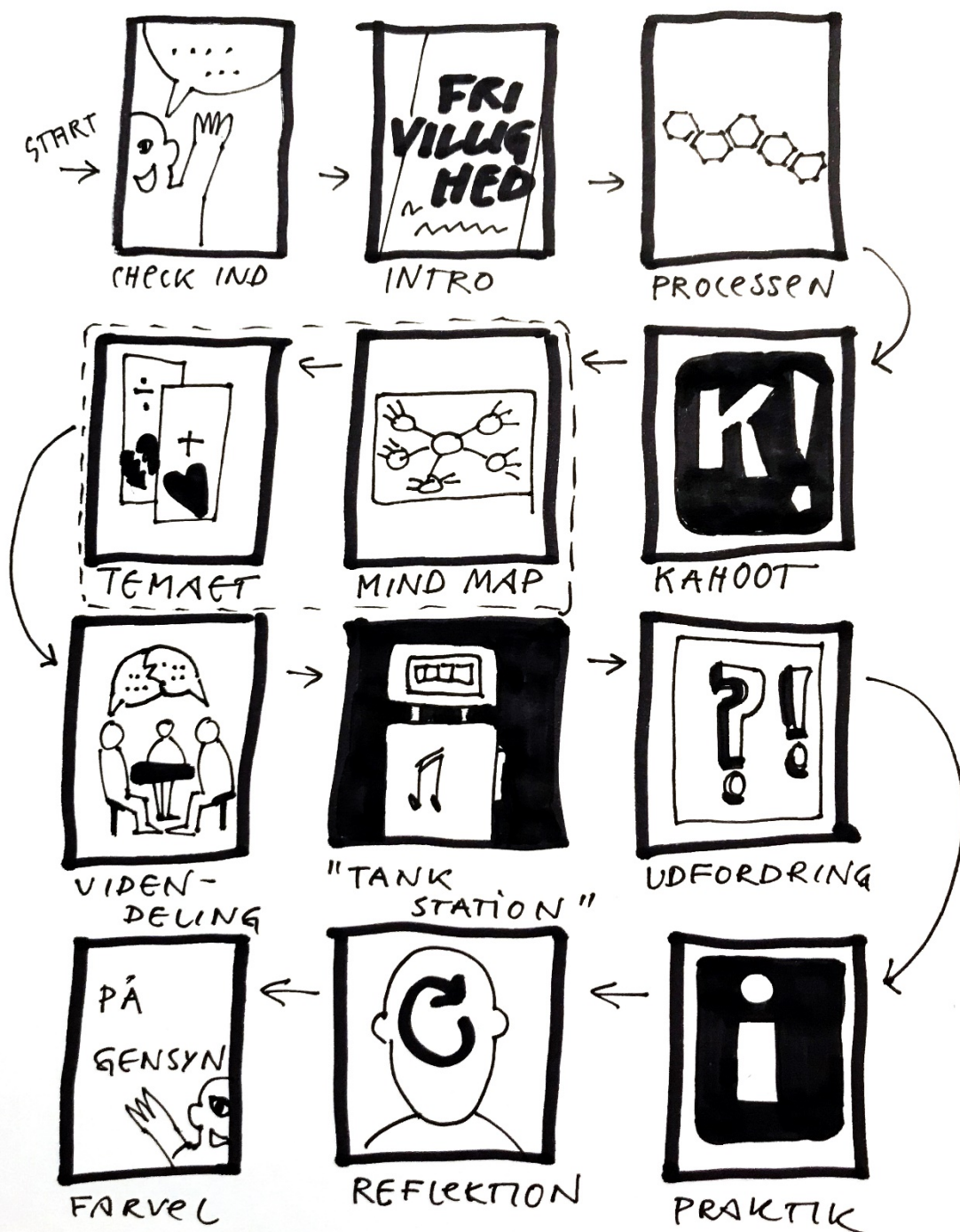
Det forventes inden kickstartsmødet, at lærerne har læst drejebøgerne for selve afviklingen af "Frivillighed på Skoleskemaet" for eleverne, dag for dag.

Mødet er et fællesmøde for involverede lærere fra alle 3 skoler, og afholdes på Vallensbæk Rådhus i kantinen mandag den 31. august kl. 14.30-16.30

LÆRERNE SKAL UDLEVERE 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 7. september.

DREJEBOG FOR LÆRER-LAB:



CHECK IND: Hvem er vi?

- Vi starter med at stå i en cirkel i alfabetisk rækkefølge efter fornavn
- Herefter en navnerunde: Navn og hvor man er frivillig, eller hvor man gerne ville være frivillig
- Det efterfølges af et par uddybende spørgsmål omkring: "Hvorfor man er frivillig der/ eller ønsker at være det".

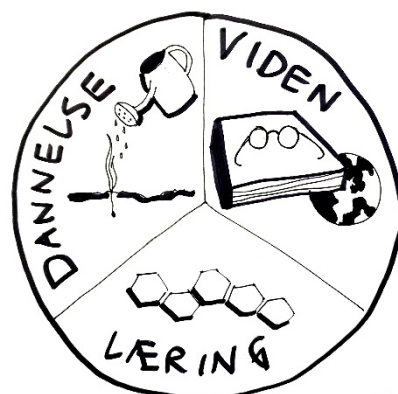
Efterfulgt af en kort intro til dagens program og bagkant. Facilitator: Loui Stampe Lund

Formålet med check ind er at aktivere lærernes egen viden om frivillighed og screene erfaring med frivillighed.

INTRO: Hvad er Frivillighed på Skoleskemaet?

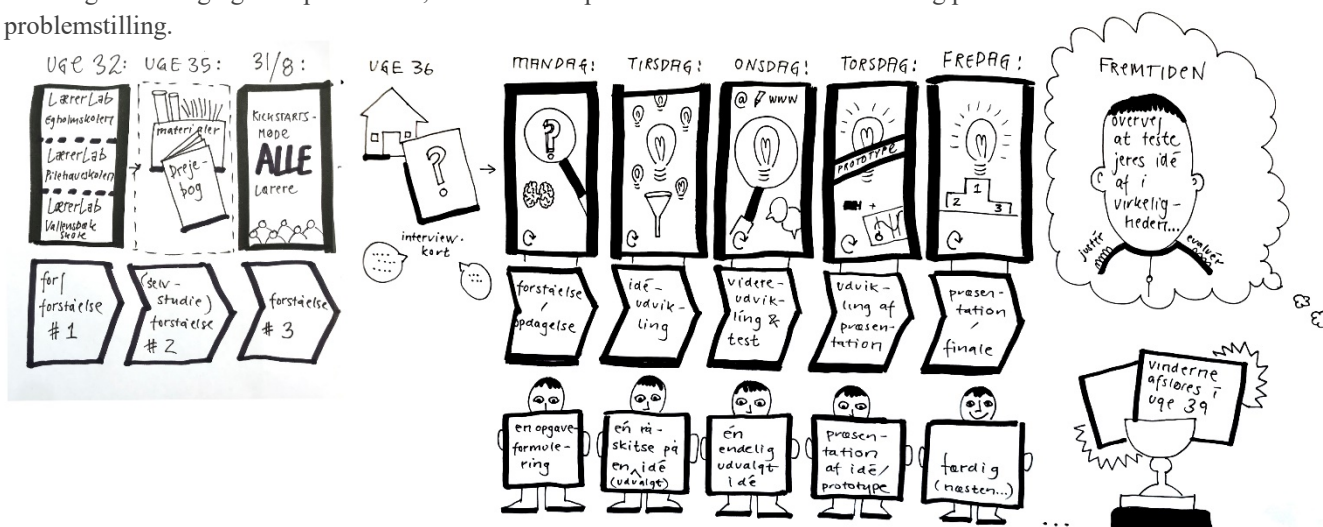
Formålet med "Frivillighed på Skoleskemaet" er tredelt:

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 at 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 opsætning, rammer og ønsker.

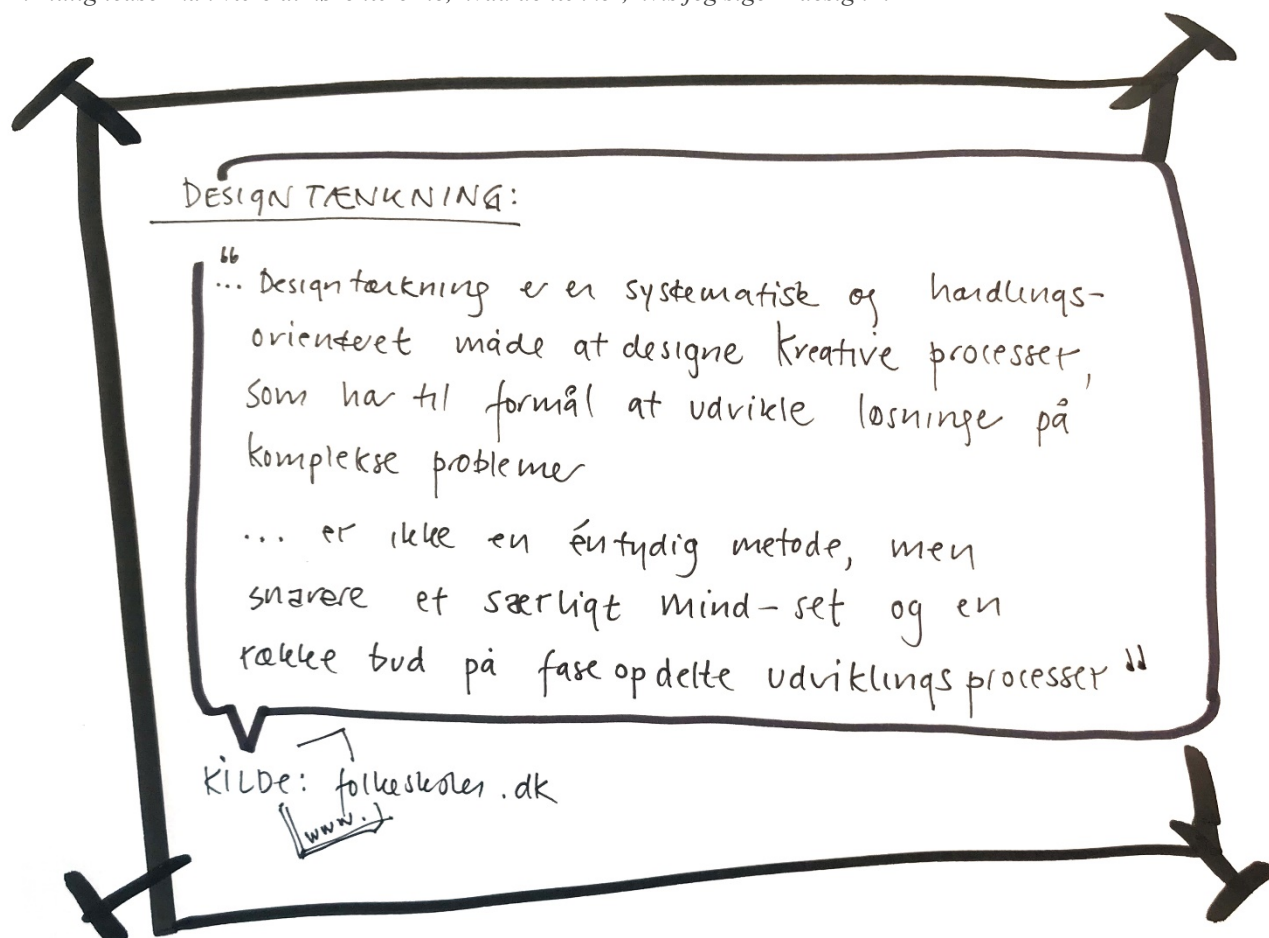
Fra 2018 blev "Frivillighed på Skoleskemaet" obligatorisk for alle 8. klasser i Vallensbæk Kommune i uge 37. Dette er et led i en samlet progression for arbejde med innovative læringsforløb, der indledes med et innovationsforløb for 7. klasserne i "Uddannelse og Job-ugen" og "Hackathon" for 9. klasserne.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



Visuelt stillads for hele forløbet med Frivillighed på Skoleskemaet 2020. Eleverne er først med fra uge 36, hvor de skal lave et interview derhjemme ud fra et interviewkort

INTRO TIL EN DESIGN- & INNOVATIONSPROCES

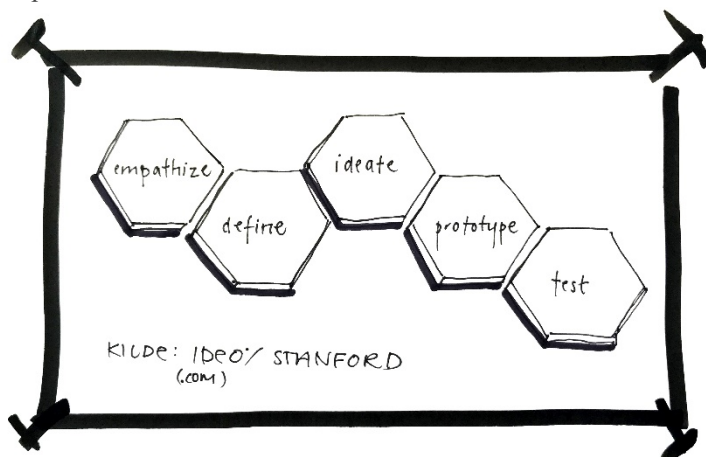
En mulig teaser kan være at høre lærerne, hvad de tænker, hvis jeg siger "design".



Designtænkning / designprocessen:

Designprocessen er beskrevet af mange. Der er næsten lige så mange formidlinger af den, 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.

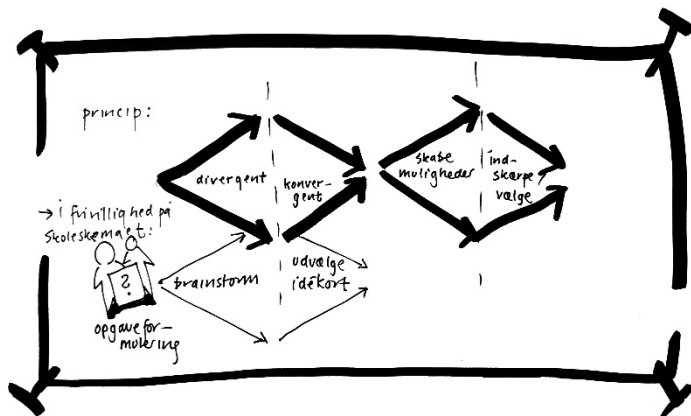
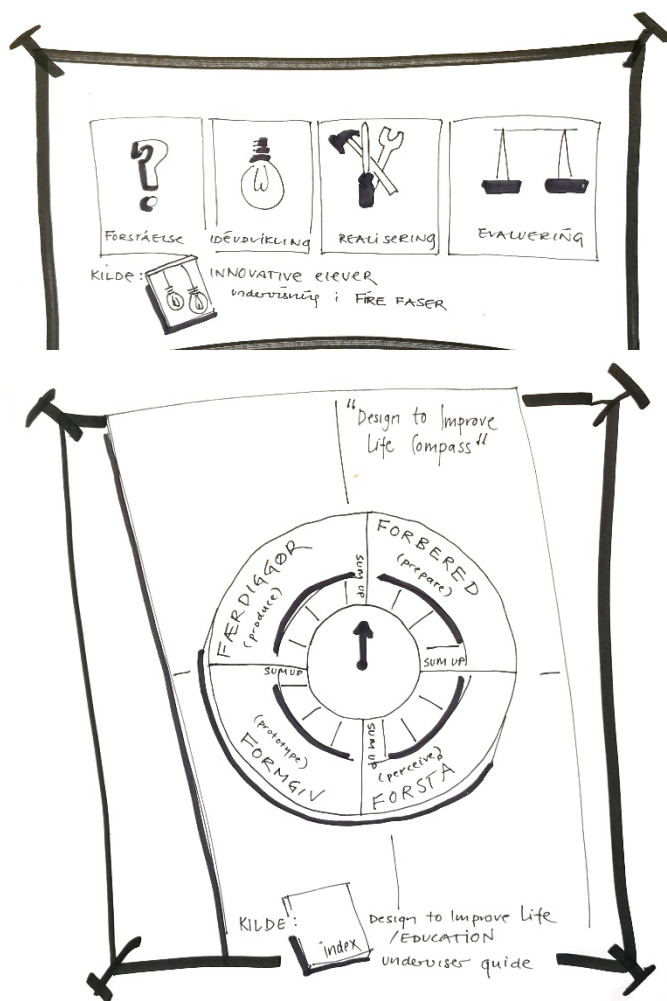
Hæftet har en del metoder beskrevet.

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 workshopdagen 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.

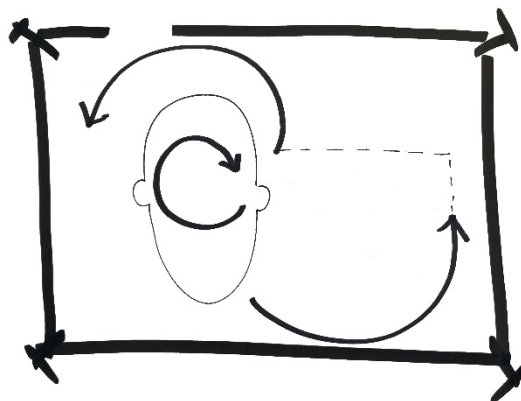
Kilde: www.designthinking.ideo.com

2. Forståelse / forberedelse

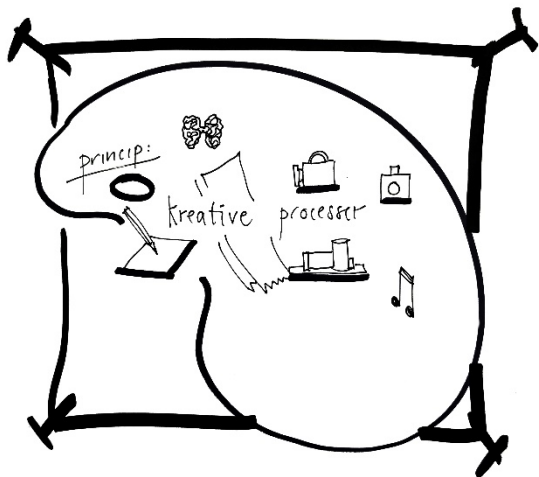
En ændring fra tidligere års afvikling af "Frivillighed på Skoleskemaet" er at workshopdagen (idéudvikling) er flyttet til om tirsdagen, fremfor om mandagen. Dette giver bedre mening iht. designprocessen, da det giver en dag ude i egen klasse til at forstå og definere opgaven. Der er tilrettelagt et forløb til at understøtte dette, som det anbefales at følge.

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 lagt op til forskellige metoder og teknikker, kreative idéudviklingsteknikker og metoder fra designverden. Variationen bidrager til udviklingen og fastholder interessen.

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 (det tætteste vi kommer test i projektet). Testfasen ville ligge naturligt efterfølgende. Efter en test skal der formodentligt justeres igen.

Opsummering:

Designtænkningen 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 stort omfang i selve projektperioden.

Det skal i øvrigt bemærkes, at det eleverne ender op med i ugen, er en prototype på en idé. Hvis de efterfølgende skulle udføre den i virkeligheden, kunne det være at de opdagede, at den skulle ændres eller at en anden idé ville fungere bedre.

KAHOOT: om frivillighed

Øvelse: KAHOOT: Frivillighed på Skoleskemaet '20 – link:

<https://create.kahoot.it/share/6106b003-20f6-4517-9752-11644a2523df>

Efterfulgt af en opsummering om frivillighed: *(står i folderen som hver elev får)*

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.

MINDMAP: OM FRIVILLIGHED

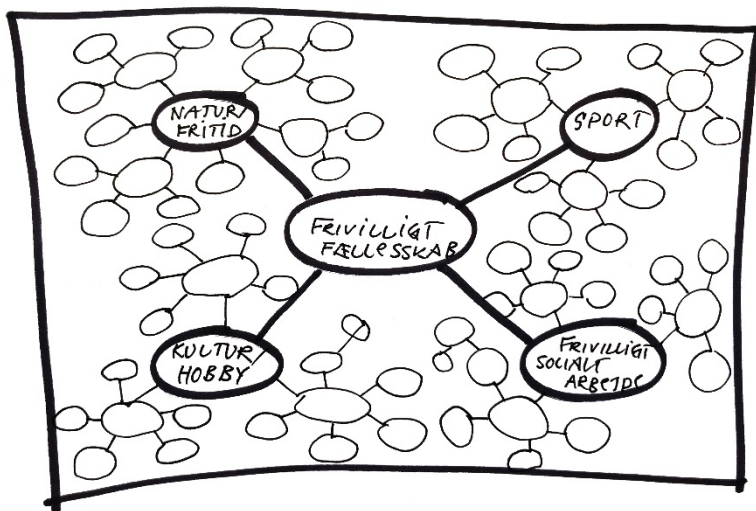
Da lærerne skal undervise eleverne alle dage undtagen tirsdag, er viden om frivillighed og viden om temaet, vigtigt. Lærerne skal derfor nu selv blive klogere på disse 2 emner, og lave de øvelser, der også er påtænkt eleverne.

Lærerne deles op 2-2. Den ene halvdel af lærerne skal nu 2-2 arbejde med en mindmap.

2-2 skal lærerne udfylde en mindmap med "FRIVILLIGT FÆLLESSKAB" skrevet i midten.

Derfra er der minimum 4 bobler, der hedder:

1. SPORT
2. FRIVILLIGT SOCIALT ARBEJDE
(frivillige tiltag indenfor social/sundhedsområdet. Se mere på frivillighed.dk)
3. KULTUR/HOBBY
4. NATUR/FRITID



Nu skal der researches på internettet.

Man skal finde minimum 3 foreninger/fællesskaber ud fra hver bobbel og undersøge, hvad de har af aktiviteter. De aktiviteter laver man som bobler.

En anden vej er, at man kender en aktivitet. Her skal man da google, hvilke organisationer/foreninger, der laver den aktivitet (kan være flere) og herefter skrive, hvad de ellers laver.

Øvelsen skal udvide ens horisont ift. den alsidighed, der er inden for frivillighed. En udfordring vil være at visse aktiviteter ikke beskrives som "frivillighed" under en forening. Eksempelvis bestyrelsesarbejde.

Den anden halvdel af lærerne arbejdede med temaet- (siden ændret)

TEMAET: COVID-19 / CORONA

(Øvelse om Mental Sundhed fjernet, da tema er ændret siden Lærer Lab.)

Temaet i "Frivillighed på Skoleskemaet 2020" er frivillighed i en corona / Covid- 19 kontekst. Hvordan har fællesskaber ændret sig siden udbruddet af corona? Hvordan er vi sammen på nye måder? Der skal dykkes ned i viden omkring corona og hvad der ligger bag alle de retningslinjer og påbud, der fylder i vores nye hverdag.

Øvelsen omkring temaet for eleverne kan læses under "Drejebog dag #1- mandag den 7/9"

VIDENDELING:

Nu skal lærernes viden deles.

Man kan tage foto af alle papirerne til egen viden.

TANKSTATION:

Alle lytter til et nummer med Jørgen Leth fra albummet ”Ingen regning til mig”.

En tank station er tiltænkt at være en ”optankning”. Hvordan fungerede det? Tank stationen giver også tid til egen refleksion.

Der tales om at lærerne skal huske at give plads til ”tank stationer” – som kan være alt fra styret af dem til mentale pauser derhjemme. En gåtur alene hvor man skal tænke over noget, kan for nogen være fantastisk – hvor andre for eksempel glædes over musik. Refleksion: Hvordan lader jeres elever op?

UDFORDRINGEN:

Grundkernen i projektet er læringsmetoderne. Udfordringen (årets tema, Covid- 19) er sekundært og varieres år for år. Et krav er, at det skal kunne baseres på frivillighed. Desuden er det besluttet, at det skal ligge op ad de 17 verdensmål og være i tråd med årets tema for Vestegnens Kulturge. I 2020 er det tema ”Kultur starter fællesskaber”. Det leder hen til en udfordring, der lyder:

”Jeres udfordring er at udvikle en idé til et unikt fællesskab baseret på frivillige kræfter i en verden og en tid med Covid-19. Og I skal teoretisk have lyst til selv at stå for det.”

(Uddybet)

- ”En idé”. Hvert team skal igennem mange ideer, men ende med en begrundet udvalgt idé.
- ”Unikt fællesskab”. Der vægtes en research af eksisterende frivillige fællesskaber og en nytænkning frem for en kopi af allerede kendte.
- ”Teoretisk have lyst selv”. Det er en vigtig præmis i projektet, at de unge ser dem selv som aktive medborgere, der ønsker at gøre en forskel med et fællesskab.

Om mandagen skal jeres elever efter forståelse for frivillighed og forståelse af Covid- 19, samt skrive deres egen opgaveformulering.

PRAKTIK:

Design teams:

Lærere skal inden workshoppen inddеле eleverne i teams á 4-6 personer. Blandet køn anbefales.

Eleverne arbejder i disse teams i hele uge 37, så sammensætningen er vigtig.

Grupperne nummereres og lærerne har ansvaret for at eleverne kender deres gruppenummer – og tjekke at de sætter sig rigtigt i hele uge 37.

Andet:

- Kontaktinformationer til lærerne (tjek om vi har navn, mail og mobilnummer),
 - Afklaring af lokalefordeling til workshoppen og facilitator (hvem er hvor)
 - Kort intro af lærerens rolle til workshoppen om tirsdagen: at facilitator ikke er lærer – så det hele ikke falder til jorden, hvis de ikke understøtter deres egne elever.
 - Vigtigheden af næste møde hvor hele drejebogen gennemgås – Mødet er mandag den 31. august kl. 14.30-16.30 i Vallensbæk Kultur- & Borgerhus (alle 3 skoler samtidigt)
 - Det forventes at lærerne har læst drejebogen inden mødet, så vi kan tale om den på mødet.
 - Brief jeres egne lærere, der har været forhindret på dagen.
 - Udlevering af materiale og drejebøger kommer uge 35 (torsdag den 27/8)
-

REFLEKSION:

Vi stiller os i en cirkel.

Tænk kort for dig selv:

Hvad tænker du om det, du har hørt i dag?

Vi deler refleksionerne.

FARVEL: Farvel og på gensyn

Lærer-Lab er slut

Materialeliste til Lærer-Lab:

- *Tusser og papir til flip over*
- *Bærbar + strømstik (har et par slides samt en KAHOOT)*
- *Drejebog*
- *Xcel med lærer (vi skal have mails og telefonnummer og navne)*
- *Tusser /kuglepenne*
- *Højtaler til "tankstation", stik til iphone og iphone med spotify*
- *En pose skolekridt til vinderen i KAHOOT*
- *Sandwich/kage eller andet*
- *Kaffe, the og en liter mælk*
- *Dansk vand /kildevand*
- *Kaffekopper, plastikkrus, kagetallerkener, skeer, servietter*

Rummet:

- *At der er mulighed for at sidde ved et bord med kaffe og kage til fri afbenyttelse*
- *Der er gulvplads til øvelse*
- *Der skal gerne være flip over til at tegne på,*
- *Mulighed for at vise slides/KAHOOT på storskærm/projektor*

Materialer til udlevering i uge 35:

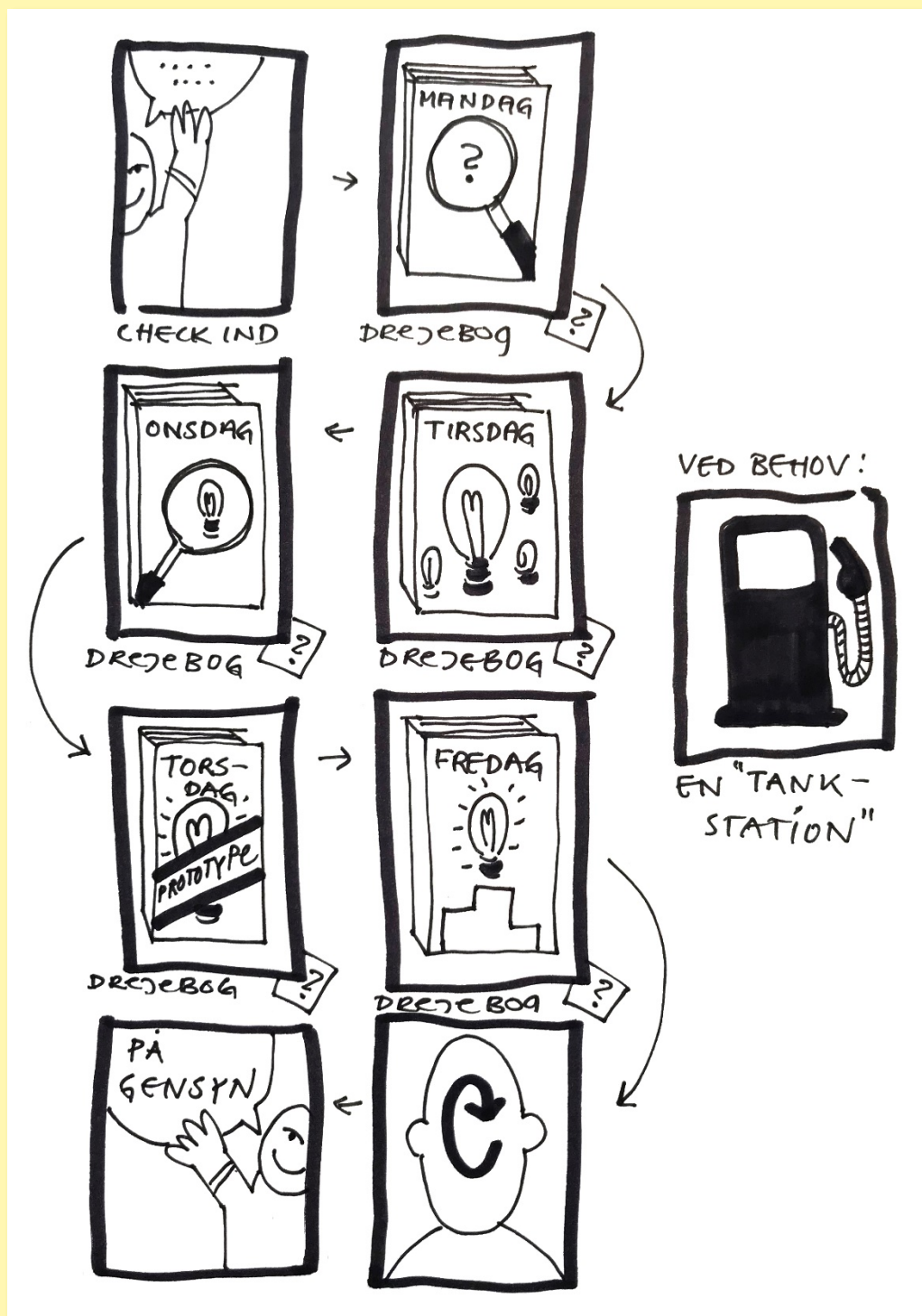
Der køres følgende ud til skolerne:

(klassenavn og skole er skrevet uden på hvert sæt)

Pr. klasse

- *Foldere om frivilligt arbejde. 30 pr. klasse*
- *Interviewkort. 30 pr. klasse*
- *Plakat om processen for Frivillighed på Skoleskemaet (lærred) 1 stk*
- *Papvæg. 1 stk. pr. team*
- *Pose med materialer til MOCK UP onsdag uge 37*
- *2 drejebøger*
- *5 stk. flip over papir til Mind Map øvelsen om mandagen- 1 stykke til hvert team*
- *5 stk. flip over papir til Corona øvelsen om mandagen- 1 stykke til hvert team*
- *2 stk. flip over papir til lærer til at demonstrere Mind Map og Corona - øvelsen*
- *5 pakker elefantsnot- 1 pakke til hvert team*

DREJEBOG FOR LÆRERNE KICKSTARTSMØDE



Mødet er et fællesmøde for involverede lærere fra alle 3 skoler og afholdes på Vallensbæk Rådhus, kantinen, mandag den 31. august kl. 14.30 - 16.30

Lærerne sidder skolevis i kantinen. Der er kaffe/kage.

VELKOMST OG CHECK IND

Stil jer op i en cirkel efter jeres husnummer (starter med 1)

Navn, klasse, skole

+

Del et sted, du holdt sommerferie.

GENNEMGANG AF DREJEBØGER FOR UGEN

Til i dag skal lærerne som minimum have læse drejebøgerne for elevernes uge.

Gennemgang af de metoder og værktøjer i uge 37. *Det anbefales fremadrettet at have alle materialer printet og klar og delt op efter de enkelte ugedage.*

- MInd lærerne om i uge 36 at uddele interviewkort og minde eleverne om, at de skal have deres interviewkort udfyldt med tilbage mandag den 7/9.
- FORINDEN: god idé at indsamle karton/pap og andet sammen, så I har mere materiale at lege med om onsdagen.
- Tjek i øvrigt om de har fundet deres materiale på skolen.

Ift. mandagen uge 37 / forståelse / i egen klasse:

- Gennemgang af drejebog for dagen. BEMÆRK NYT TEMA siden Lærer Lab
- Hvert team skal stå med en nedskreven opgaveformulering som skal med til tirsdagens workshop. Alle lærere tager også et foto af den

Spørgsmål?

Ift. tirsdagen uge 37 / idéudvikling / workshopdagen (forskellige lokationer):

Kort gennemgå flow i drejebog for workshopdagen og lærernes rolle på dagen:

- Ansvarlig for undervisningen – en facilitator sætter blot rammen
- Gentage opgaven til teams, der ikke forstår
- Hjælpe med at styre orden på bordene, udlevere materialer etc.
- Gå rundt til deres klasses borde, når de arbejder og hjælpe dem der kører fast
- Hjælpe facilitator
- At tjekke op på gruppenumre, lokaler og andre praktiske ting
- Alle skal efter workshopdagen hjælpe med at få borde og stole på plads
- Mobiltelefon og computer forbudt
- Eleverne skal på denne dag kun have mad og drikke med.

Hvor, hvem er (lokationer) gentages.

OBS: Bemærk i på workshopdagen får udleveret bl.a. store papirplakater til de næste dages workshop, der ikke må bøjes eller blive våde samt skal have elevernes kasser med tilbage til klasserne.

Spørgsmål?

Ift. onsdagen uge 37 / videreudvikling og test- prototype / i egen klasse:

- Gennemgang af drejebog for dagen
- Hvert team skal stå med én endelig udvalgt prototype/idé når dagen er slut
- Elever skal bruge egne sakse og tusser.

Spørgsmål?

Ift. torsdagen uge 37 / udvikling af præsentation / i egen klasse:

Gennemgå hvad hvert team skal levere og hvordan de skal præsentere:

1. **En multimedieproduktion - video**
(Kravspecifikationer fremgår af drejebog for dagen).
2. **En planche, der beskriver proces fra start til slut.**
(Kravspecifikationer fremgår af drejebog for dagen)
3. **Idéparkeringsplads- plakaten.**
(de ideer de ikke gik videre med).

Spørgsmål?

Ift. fredagen uge 37 / generalprøve / i egen klasse og finale / Vallensbæk Rådhus:

Finale på "Frivillighed på Skoleskemaet" i Havet på Vallensbæk Rådhus. Tidsplanen er:

Pilehaveskolen:

Kl. 10.20- 10.30	Ankomst Pilehaveskolen.
Kl. 10.30-11	Velkomst og trylleri for Pilehaveskolen i Havet
Kl. 11-11.20	Pilehaveskolen fremlægger for dommerpanelet (3 stk)
Kl. 11.20-11.25	Pilehaveskolen går ud og har fri.

Vallensbæk Skole:

Kl. 11.25- 11.30	Ankomst Vallensbæk Skole
Kl. 11.30- 11.45	Vallensbæk Skole fremlægger for dommerpanelet (2 stk)
Kl. 11.45- 11.50	Vallensbæk Skole går ud og over i centerlokalet ved siden af Lagkagehuset for at se trylleri
Kl. 11.55- 12.25	Trylleri for Vallensbæk Skole
Kl. 12.25-12.30	Vallensbæk Skole samler stole og har fri.

Egholmskolen:

Kl. 11.50- 11.55	Ankomst Egholmskolen
Kl. 11.55- 12.25	Egholmskolen fremlægger for dommerpanelet (4 stk)
Kl. 12.25- 12.55	Trylleri for Egholmskolen
Kl. 12.55 - 13.00	Egholmskolen går ud og har fri.

De kriterier som dommerpanelet vil vægte er:

Ift. løsningen- deres udvalgte idé:

- Har teamet løst deres egen opgaveformulering?
- Har teamet forstået FRIVILLIGHED? Er det et frivilligt tiltag?

Planchen, der blev udleveret til hvert team til at beskrive processen fra start til slut. 90 * 140 cm.

Idéparkeringspladsen, der blev udleveret til hvert team. 90 * 140 cm.

- Har teamet undersøgt eksisterende tilsvarende frivillige tiltag, og lavet et twist på deres løsning, så den adskiller sig og bliver "unik"?
- Har teamet forholdt sig til Covid-19?
- Har teamet udarbejdet en idé, de selv har lyst til at stå for?

Ift. processen- med at komme frem til deres udvalgte idé:

- Har teamet reflekteret og været åben for input- eller gik de blot med "den første og den bedste idé"?
- Har teamet argumenter for deres endelige valg af idé?
- Har teamet "testet" (interviewet interessenter) og justeret deres endelige valg af idé?
- Har teamet lagt kræfter i deres visuelle udførelsen af deres planche og multimedieproduktion?

Dommerpanelet er:

- Henrik Rasmussen, Borgmester Vallensbæk Kommune
- Morten Schou Jørgensen, Formand for Børn - og Ungeudvalget
- Ia Brix Ohmann, Facilitator for Pilehaveskolen (1 klasse)
- Anette Nielsen, Facilitator for Vallensbæk Skole
- Ole Pedersen, Facilitator for Egholmskolen (2 klasser)
- (afventer svar) Kathrine Ersted Sørensen, Centerchef for Børn og Unge
- Annette Hein-Sørensen, Centerchef for Sundhed, Kultur og Fritid

Spørgsmål?

Afhentning af papvægge:

Alle klasser må beholde de udleverede drejebøger og materialer. Dog skal ALLE papvægge samles sammen uden tape, elefantsnot oa. De skal stilles, hvor de blev bragt fredag den 11/9 så de er klar til afhentning mandag morgen den 14/9.

REFLEKSION:

Alle sidder ned og skriver 2 refleksioner:

Tænk kort for dig selv:

Hvad tænker du bliver det sværeste for eleverne i dette forløb?

Hvad tænker du er det bedste for eleverne i dette forløb?

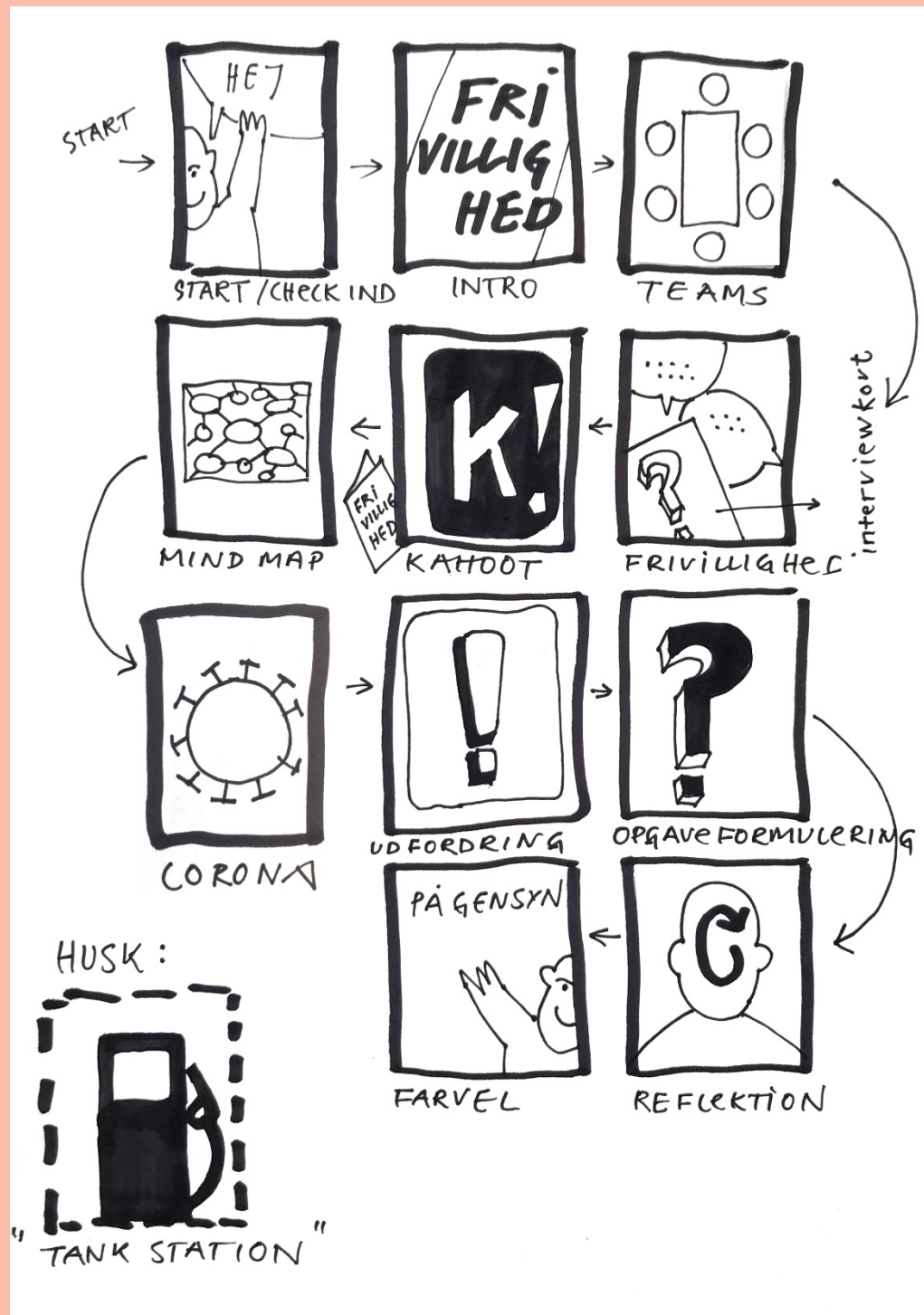
Vi deler refleksionerne, og stiller spørgsmålet: Hvad kan vi gøre for at hjælpe eleverne?

FARVEL: Farvel og på gensyn

Kickstartsmødet er slut

DREJEBOG DAG #1

mandag den 7/9



Ansvarlig: De tilknyttede lærere (2 stk)
Hvor: I egen klasse
Varighed: hele dagen (6 timer)
Processen: Lærerne styrer selv varigheden af øvelserne og placering af pauser/tank stationer

Formålet med dagen:

At eleverne ved hvad frivillighed er, og at eleverne har forstået og arbejdet med udfordringen og endt med en opgaveformulering, som de ønsker at arbejde med.

Lærerne faciliterer deres egen klasse i eget klasselokale.

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

CHECK IND

Overvej, om I ikke skal starte dagen på en anderledes måde. Eksempelvis kan alle stille sig i en cirkel efter skostørrelse. Herefter kan man lave en associationsleg, der starter med: "Hvis jeg siger frivillighed, hvad siger du så?" – og så går stafetten rundt i cirklen.

INTRO: HVAD ER "FRIVILLIGHED PÅ SKOLESKEMAET"?

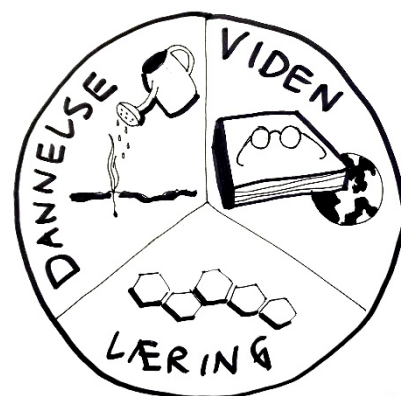
Formålet med "Frivillighed på Skoleskemaet" er, at:

- 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.

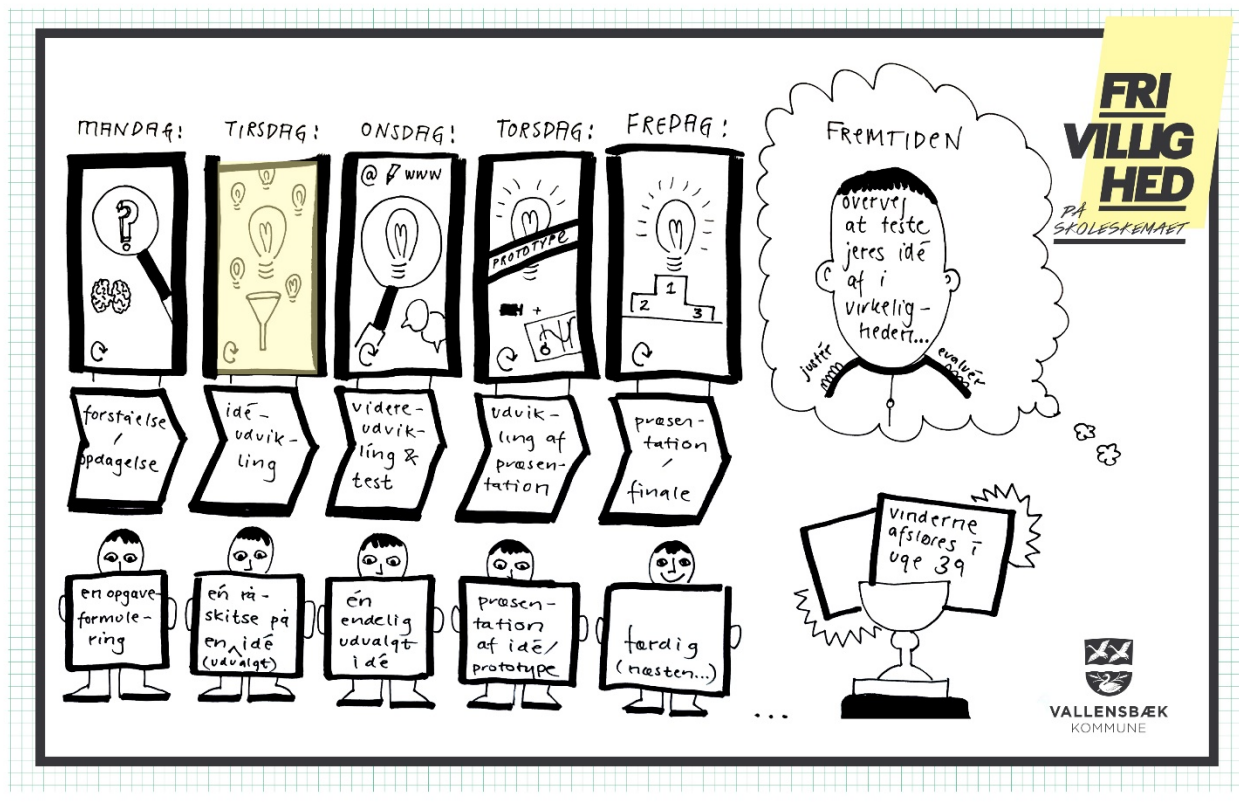
Fra 2018 blev "Frivillighed på Skoleskemaet" obligatorisk for alle 8. klasser i Vallensbæk Kommune. Dette er et led i en samlet progression for arbejde med innovative læringsforløb, der indledes med et innovationsforløb for 7. klasserne i "Uddannelse og Job-ugen" og "Hackathon" for 9. klasserne.

Teams: Alle eleverne opdeles i teams, som lærerne har bestemt – de teams skal I arbejde i hele ugen. Alle teams skal igennem denne proces, som lægger vægt på vekselvirkning af undersøgelser, kreativitet, frihed, styring, research og fantasi – og ende med en idé, der kan være svar på en udfordring. Altså: hvert team skal ende op med en idé, som løser en udfordring. Løsningen skal drives af frivillige.



Hvad skal der ske?

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



Mandag: arbejde i egen klasse og ende med en problemformulering

Tirsdag: WORKSHOPDAG. Starter kl. 8.30 og slutter kl. 14

- Pilehaveskolen er i egne klasser
- Vallensbæk Skole i multisalen
- Egholmskolen i Vallensbæk Kultur- & Borgerhus

Onsdag: arbejde i egen klasse og ende med en udvalgt idé

Torsdag: arbejde i egen klasse og ende med færdig præsentation af idé

Fredag: generalprøve i klassen, hvorefter der er skolevis finale på Vallensbæk Rådhus

En konkurrence:

”Frivillighed på Skoleskemaet” er en konkurrence, hvor 1. pladsen modtager 3000,- til klassekassen og 2. pladsen modtager 1500,-. Det afsløres først i uge 38, hvem der vinder.

INDELING I TEAMS

Teams for klassen afsløres.

Teamet har et nummer, som følger teamet hele vejen. Det skal eleverne huske, da de til workshopdagen skal sætte sig ved det bord, der har deres gruppenummer. Lærerne har ansvaret for at eleverne kender deres gruppenummer – og tjekke at de sætter sig rigtigt hele uge 37.

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

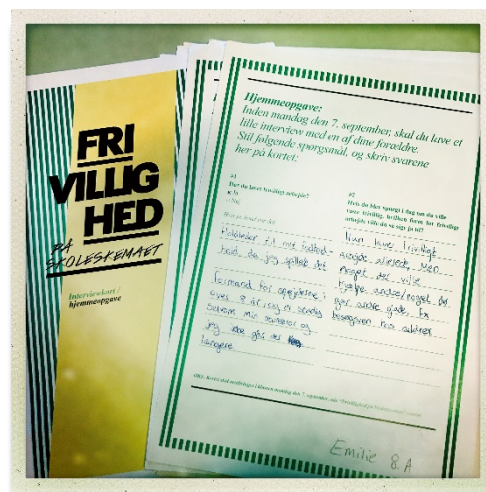
Fordel eleverne i deres teams.

DIALOG OM FRIVILLIGHED - INTERVIEWKORT

Alle elever, der har husket deres **interviewkort**, rækker det i vejret.

Med udgangspunkt i elevernes medbragte interviewkort, er der en snak omkring hvad frivillighed er, og ikke er. Kom med eksempler. Lyt til eksempler. Og tal evt. lidt om hvorfor man bliver frivillig ...

Formålet er at få klargjort, hvad frivillighed / frivilligt arbejde er med udgangspunkt i deres egen familie / erfaringer hjemmefra



Eksempel på et interviewkort

FRIVILLIGHED - KAHOOT

<https://create.kahoot.it/share/6106b003-20f6-4517-9752-11644a2523df>

Alle elever skal deltage i denne KAHOOT. 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 'lommepenge', 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.

TEAM ARBEJDE MED FRIVILLIGHED – MINDMAP

(varighed op til 45 min)

Teamet skal nu lave en research om alle de frivillige fællesskaber (foreninger, grupper, tiltag) de kan finde. Forskellige typer og forskellige erfaringer. Alt fra sport og klasseråd til sociale foreninger.

De laver en mindmap på et stort stykke karton, hvor der er i midten skrives "Frivillige fællesskaber". Teamet skal strukturere arbejdet, så de kommer rundt i flere typer foreninger.

Derfor skal der minimum skrives 4 bobler, der hedder:

1. SPORT
2. FRIVILLIGT SOCIALT ARBEJDE
(frivillige tiltag indenfor social/sundhedsområdet. Se mere på frivillighed.dk)
3. KULTUR/HOBBY
4. NATUR/FRITID

Nu skal der researches på internettet. Man skal finde minimum 3 foreninger/fællesskaber ud fra hver bobbel og undersøge, hvad de har af aktiviteter. De aktiviteter laver man som bobler/forgreninger.

En anden vej er, at man kender en aktivitet. Her skal man da google, hvem der laver den aktivitet (kan være flere) og herefter skrive, hvad de ellers laver.

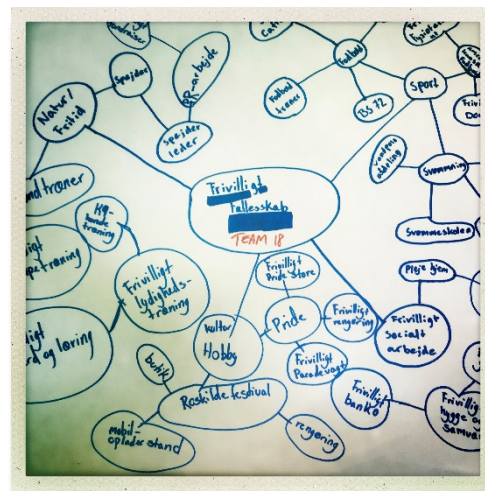
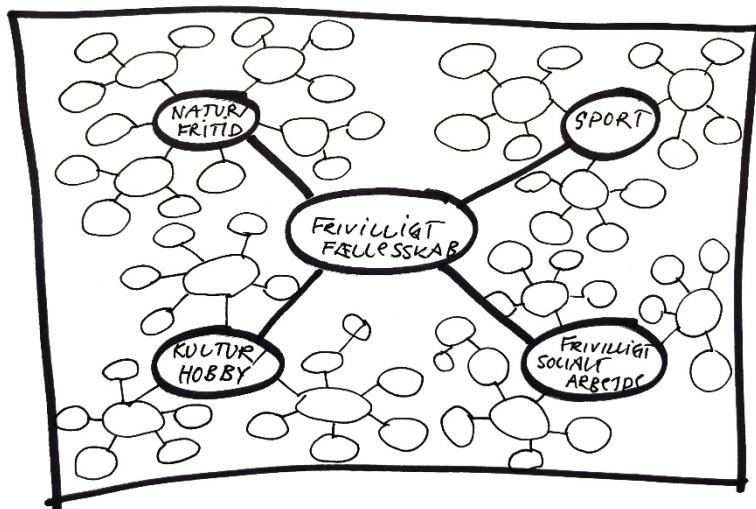
Øvelsen skal udvide ens horisont ift. den alsidighed, der er inden for frivillighed. En udfordring vil være at visse aktiviteter ikke beskrives som "frivillighed" under en forening. Eksempelvis bestyrelsesarbejde.

Teamet fordeler de forskellige bobler/kategorier imellem sig, så der arbejdes 1-1 eller 2-2 om det. Når mindmappen er fuld, reflekterer teamet over deres research og Mind Map hænges på teamets videnvæg.

Videndeling:

Hvis der er tid til det, så lav endelig gerne en videndeling i klassen. Enten i plenum med input eller at hvert team præsenterer deres viden for de andre.

Formålet er at få teamets viden om frivillighed øget. At de ser flere forskellige typer frivillighed og får en fornemmelse af det. De skal IKKE vælge hvilken type frivillig indsats de vil arbejde videre med endnu – det er ren research ift. at forstå frivillighed.



Eksempel på et teams mind map

EMNE: COVID- 19 / CORONA

(varighed op til 45 min)

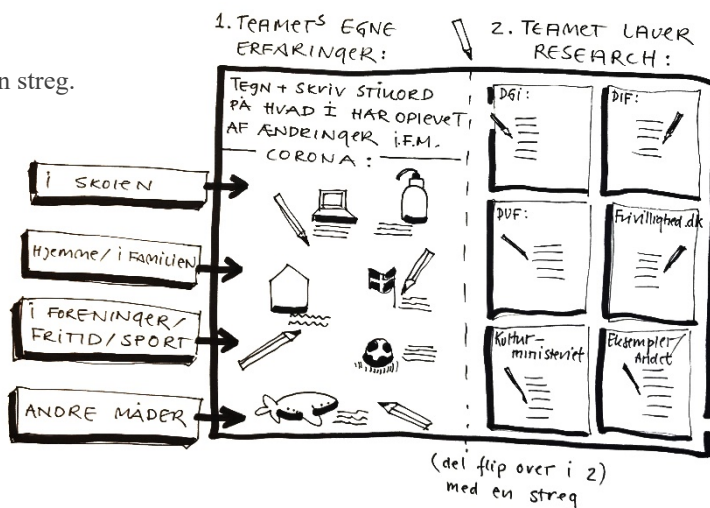
Temaet i "Frivillighed på Skoleskemaet 2020" er frivillighed i en corona / Covid- 19 kontekst. Hvordan har fællesskaber ændret sig siden udbruddet af corona? Hvordan er vi sammen på nye måder? Der skal dykkes ned i viden omkring corona og hvad der ligger bag alle de retningslinjer og påbud, der fylder i vores nye hverdag.

Teamet får et stort ark (flip over papir) som deles i 2 med en streg.

Teamets egne erfaringer:

Først tegnes med enkle symboler og nedskrives stikord af teamets egen viden. Hvad har teamet selv oplevet af ændringer det seneste halve år. Ændringer ifm.:

- skolelivet
- privatliv – hjemme/ i familien
- forenings/fritidslivet / sport
- andre steder/måder



Teamet laver research:

Herefter skal teamet lave research, hvor de hver især læser sig igennem noget viden- og bagefter deler på deres ark. De deler denne halvdel af arket i 6 bokse. De skal dele imellem sig at undersøge hvad de 5 følgende aktører siger om corona (lad dem google – kan være de kommer frem til andre links. De indsatte links er ikke facit men inspiration):

- 1. DGI (Danske Gymnastik- og Idrætsforeninger):

www.dgi.dk/om/presse/presserum/seneste-nyt/corona-hvad-anbefaler-dgi

- 2. DIF (Danmarks Idrætsforbund):

www.dif.dk/~link.aspx?id=FE2E999FD3AC4E92AFF8115064A35931&z=z

- 3. DUF (Dansk Ungdoms Fællesråd):

www.duf.dk/artikel/hvordan-styrker-vi-faellesskabet-naar-vi-er-hver-for-sig/

- 4. Frivillighed. Dk / Center for frivilligt socialt arbejde:

www.frivillighed.dk/viden-og-fakta/artikler/ny-cfsa-analyse-danskerne-hjælper-hinanden-under-coronanedlukning

- 5. Kulturministeriet:

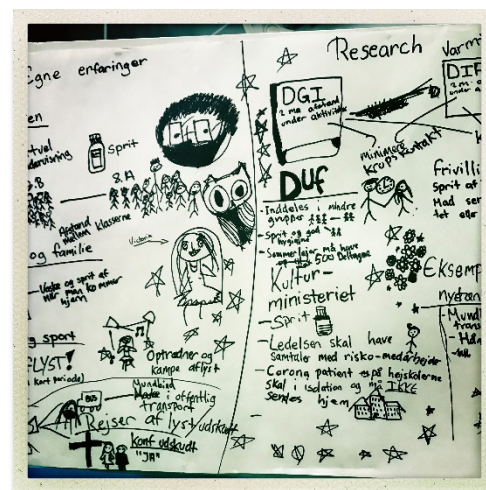
Retningslinjer for genåbning af indendørs idræts- og foreningsliv, samt idræts- og fritidsfaciliteter"

- 6. Eksempler:

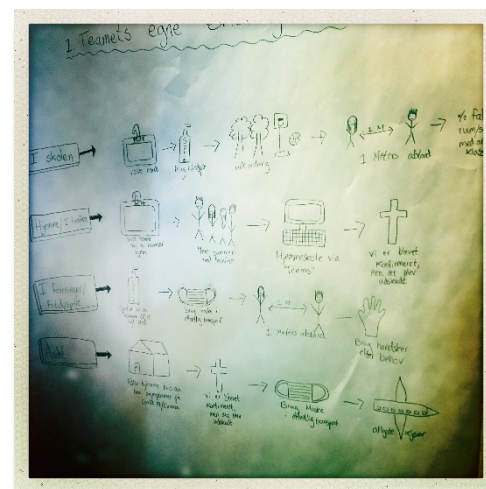
I den 6. boks er skal der laves research på gode eksempler på nytænkning på grund af Covid-19. Et eksempel på løsning er www.hjemmespejd.dk/ Der kan også indhentes viden fra andre steder.

Hvert felt udfyldes med stikord og evt. tegninger. Op til den enkelte.

Efterfølgende kan I reflektere og videndele i plenum. Corona oversigt hænges på teamets videnvæg.



Eksempel på et teams arbejde med temaet



Eksempel på et teams arbejde med temaet

PRÆSENTATION AF UDFORDRINGEN

"Jeres udfordring er at udvikle en idé til et unikt fællesskab baseret på frivillige kræfter i en verden og en tid med Covid-19. Og I skal teoretisk have lyst til selv at stå for det."

(uddybet information:)

- Hvert team skal igennem mange ideer, men ende med en udvalgt idé, som de kan begrunde deres valg af. Hele deres proces med til- og fravalg vil vurderes og indgå i dommernes bedømmelse. Så det er ikke kun den endelige idé men hele processen hele ugen, som er deres mesterstykke.

- Med "unik fællesskab" vægtes en research/et kendskab af eksisterende frivillige fællesskaber og en nytænkning frem for en kopi af allerede kendte. Et fællesskab kan have et utal af formål. Fra generationsmøder og ensomhed til sport og kreativitet. Hvilken målgruppe og sigte fællesskabet skal have, er frit.

- Der skal overvejes og tages stilling til ideens gang på jord i en tid med Covid- 19.

- "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.

SKRIVE EN OPGAVEFORMULERING

Fra udfordring til konkret opgave

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

- 1) Hvilken målgruppe er valgt? (børn, unge, natur, voksne, ældre, alle eller?)
- 2) Hvilket fokus er valgt? (motion, kultur, natur, ensomhed, angst, trivsel eller?)

VIGTIGT: De skal IKKE beslutte sig for hvilket frivilligt tiltag/ fællesskab, de laver- det idéudvikler de på dagen efter. De skal kun beslutte hvilken målgruppe og fokus de har.

Den kan eksempelvis lyde sådan her:

"Problemet er at... hvordan kan et frivilligt fællesskab bidrage til ..."

"Hvordan kan ensomme unge under corona deltage i et frivilligt fællesskab?"

"Hvordan kan et frivilligt tiltag under Covid- 19 skabe mødesteder på tværs af generationer?"

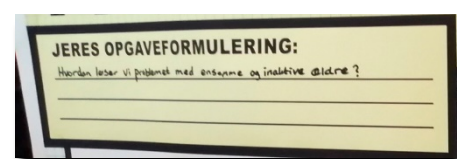
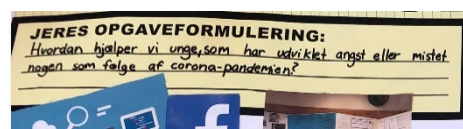
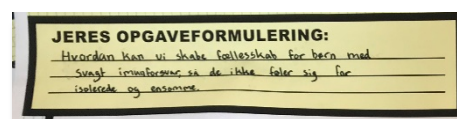
Opgaveformuleringen skal være kort. Den skal indsnævre udfordringen, som var:

"Jeres udfordring er at udvikle en idé til et unikt fællesskab baseret på frivillige kræfter i en verden og en tid med Covid-19. Og I skal teoretisk have lyst til selv at stå for det."

Hjælp eleverne til at lave en god problemformulering som giver en ramme uden at blive for snæver. **Teamet skal have deres opgaveformulering med dagen efter.**

Formålet er at hvert team ender med en opgaveformulering, de selv tager ansvar for.

Forslag: tag et foto af opgaveformuleringer som back up i tilfælde af, at teamet glemmer den.



3 eksempler på hvordan den endelige opgaveformulering endte med at lyde – fra deres procesplakat (finale plakat)

DAGENS REFLEKSION

Alle bedes om hver især at nedskrive dagens bedste læring på et ark papir. Der deles i plenum. Refleksion hænges på teamets vidensvæg.

TAK FOR I DAG

Mind eleverne om, hvor de skal være til workshopdag. Mind dem også om at have madpakke med. Der er start kl. 8.30 og slut kl. 14. De skal sidde i samme team og finde deres bord ved at gå til deres team nummer. Forbered dem på, at der er en ekstern ("fremmed") facilitator.

DREJEBOG DAG #2

tirsdag den 8/9



Dato: Tirsdag den 8/9 2020.
Tid: 8.30 -14.00 (5,5 timer)
Sted: Egholmskolen er i Vallensbæk Kultur- & Borgerhus
Pilehaveskolen er på Pilehaveskolen
Vallensbæk Skole er i Multisalen v. Vallensbæk Skole

Ruminddeling:

Rummene er indrettet med gruppeborde med **team-nummer**. Teams har fast gruppebord hele dagen. Der er desuden et bord til facilitator og et bord til materialer.

Hvert team-bord har en **kasse** med **tusser/kuglepenne**.

Der vil i hvert lokale være vand og frugt.

Lærerne tjekker, at eleverne placerer sig i de rigtige gruppenumre.

Fordeling af lokationer og facilitator:

Egholmskolen:	8.C
Kultur- & Borgerhuset	8:D
HAVET	Faciliteres af Gustav Friberg Konsulent, Next Monday

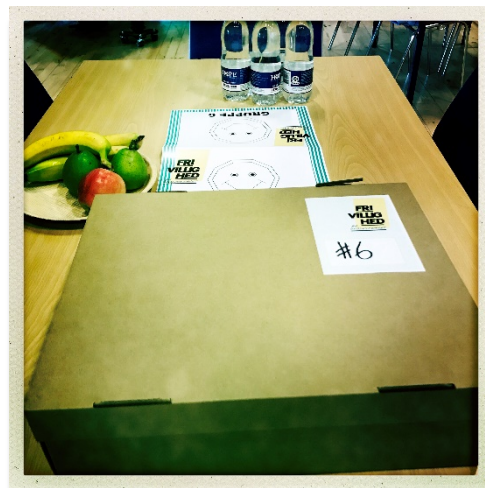
Egholmskolen:	8.A
Kultur- & Borgerhuset	8.B
SLETTEN/ENGEN/TOFTEN	Faciliteres af Ole Pedersen Proces- og vejledningskonsulent, UUV -KøgeBugt

Pilehaveskolen	8.A Pilehaveskolen
I egen klasse	Faciliteres af Ia Brix Ohmann Visuel forandringsagent, Overlap.dk

Pilehaveskolen	8.B Pilehaveskolen
I egen klasse	Faciliteres af Johanne Brix Kirkegaard Chefkonsulent, Region Hovedstaden

Pilehaveskolen	8.C Pilehaveskolen
I egen klasse	Faciliteres af Dorthe Kargo Konsulent, Kargoteket

Vallensbæk Skole	8. A og 8. B Vallensbæk Skole
Multisalen	Faciliteres af Anette Nielsen Leder, Frivilligcenter Hillerød



Eksempel på et team bord

8.30 VELKOMST

Kort velkomst til årets "Frivillighed på Skoleskemaet".

KL. 8.35 "CHECK IND" MED ELEVERNE (10 min.)

Øvelse: Bed dem stille sig i en lang række efter forbogstaverne i deres navn, så de står fra A-Z.

Laves klassevis så klasser ikke blandes (qua corona).

Facilitator tjekker om korrekt alfabetisk ved at gå fra start til slut og hilse. Øvelsen er en form for "overgangs ritual" – at vi starter nu – og desuden giver det facilitator en mulighed for en hurtig hilsen på alle

KL. 8.45 HVEM ER FACILITATOR? (10 min.)

Opvask: tal kort sammen i teamet og nedskriv de 3 svar på:

- Gæt min alder
- Hvad er min yndlingshobby?
- Gæt et band (musik), jeg holder af

Afslør svarende på en tavle – prøv evt. at sige "hvem skyder på 30 år eller derunder?" – så det ikke kun er det rigtige svar, der honoreres.

Formålet er at opnå en relation til eleverne – så de lettere kan forholde sig til en som person.

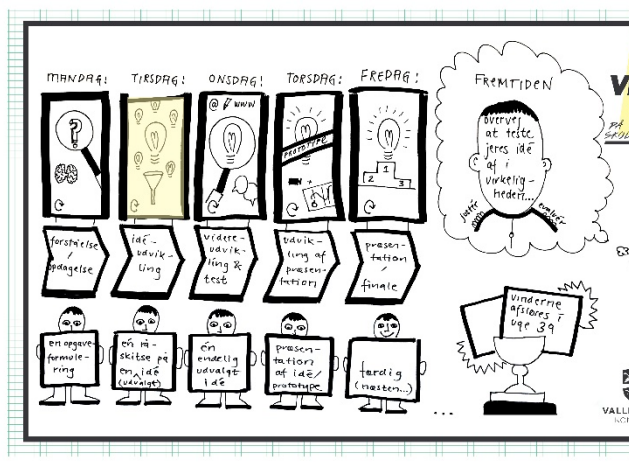
KL. 8.55 – 9.05 HVAD ER RAMMEN? (10 min.)

Dagens program gennemgås kort

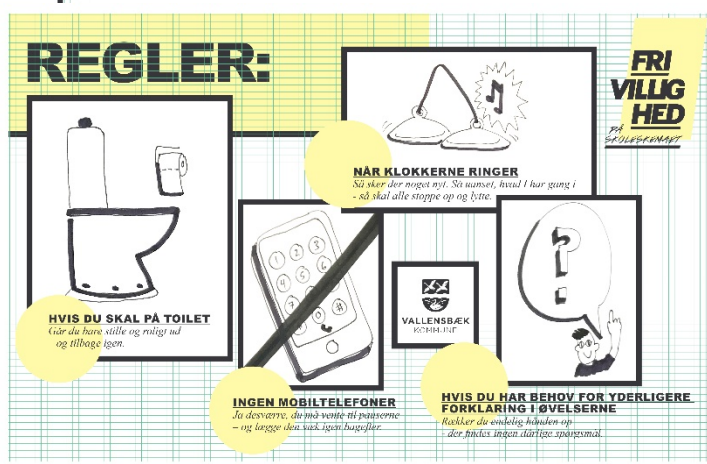
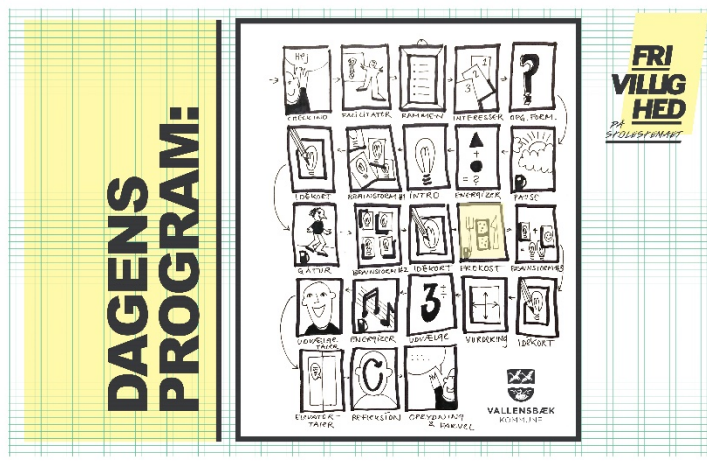
(vil være hængt op i rummet)

Formål med Frivillighed på Skoleskemaet gennemgås og processen (processen vil være hængt op i rummet)

Det fortælles, at det er en konkurrence med penge på højkant, og vinderen afgøres på fredag til en fantastisk finale og afsløres i uge 39.



De generelle regler for workshopdagen gennemgås (vil være hængt op i rummet)



KL. 9.05 – 9.15 "AFKLARING AF INTERESSER" (10 min.)

"Hvad kan jeg godt lide at lave (hobbys, aktiviteter, fritidsinteresser)"

– individuel opgave:

Hver elev får nu udleveret 3 kort.

Alle skal nu i STILHED og hver for sig nedskrive 3 hobby/aktiviteter/fritidsinteresser, som du er glad for at lave. 1 pr. kort. **Det kan være inden for alt muligt, til eksempel:**

- madlavning
- spille på et musikinstrument
- være en ven
- snakke i telefon
- spille fodbold
- gaming



Skriv på følgende måde:

- Skriv tydeligt / læsbart for andre, dine svar skal bruges senere
- Skriv én hobby/aktivitet/interesse pr. kort, og udfyld hver især 3 kort
- Ingen sjofle svar eller fjollesvar – disse fjernes – kortene skal bruges senere, det er forklaringen på, at vi laver øvelsen
- Der skal ikke snakkes i gruppen – man laver dem i stilhed

(lærer/facilitator) Går rundt blandt bordene og hjælper

Efter øvelsen gemmes de udfyldte kort i kassen på bordet.

Formålet er at få teamets egne kompetencer og interesser i spil.

KL. 9.15 "ARVEN FRA IGÅR" (15 min.)

Nedskrive opgaveformulering:

Alle finder deres opgaveformulering frem og teamet skriver den med sort tusch (kraftig) på et A3.

Refleksion og evt. justering (5 min):

Teamet skal nu lige vende kort, om de ønsker at ændre noget. Hvis de ønsker at ændre noget, skriver de en ny side, men gemmer den gamle. 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.

Præsentation af opgaveformulering (10 min):

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 huske deres opgaveformulering, men også lære dem at være kritiske omkring den. Formålet er også at give dem mulighed for at ændre deres



Eksempel på refleksions- øvelsen

opgaveformulering. De færreste vil nok gøre det – derfor er der indlagt refleksion ift. at skulle argumentere for, hvor den lyder som den gør.

KL. 9.30 – 9.45 "Gå udenfor" PAUSE (15 min.)

KL. 9.45 – 9.55 ENERGIZER "ET BARN" (10 min.)

Laves klassevis så klasser ikke blandes (qua corona).

Alle elever stilles i 2 rækker overfor hinanden. Alle skal TÆNKE på en vilkårlig ting uden at sige det højt. Når man tænker på en ting, rækker man hånden i luften. Når alle er klar, starter man:

Nu skal man med makkeren overfor, tale om, hvad der sker, hvis de 2 ting, man tænker på, fik et barn. Hvad ville det barn være? Kom evt. med flere bud.

Når facilitator siger til, rykker den ene række en gang til højre og man starter forfra. Køres et par gange.

Formålet er at samle alles fokus igen oven på pausen, og få kickstartet idéudvikling. Og få grint lidt....

KL. 9.55- 10.00 INTRO TIL IDÉUDVIKLING (5 min.)

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

Tænk på ideerne som balloner:

En idé for hver ballon, og forestil jer, at vi skal have fyldt rummet med balloner.

I ved, hvor let balloner springer og derfor er det vigtigt, at man ikke skyder ballonerne ned.

Inden vi går i gang, er der nogle "Regler for idéudviklingen":

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

Regler for idéudvikling hænger i rummet.

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



KL. 10.00– 10.20 "INDIVIDUEL (STILLE) BRAINSTORM AFLØST AF TEAM BRAINSTORM" (20 min.)

Først sidder hver person med en kuglepen og sedler til 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.

Husk reglerne for idéudvikling. En idé pr. seddel.

Efter ca. 5-10 minutters individuel brainstorm, afbryder facilitator, og anmoder teamet om at tale sammen og komme med endnu flere ideer, der skrives ned på nye sedler

Formålet er at få gang i ideer, og få tømt den enkeltes hoved efterfulgt af gruppens dynamik.



KL. 10.20 – 10.35 IDÉKORT – individuelt valg (15 min.)

Eleverne skal nu kigge på de sedler med begyndende ideer, der ligger på bordet, og hver af dem udvælger en seddel/begyndende idé som de tager op. De vælger den, de mener, der kan løse deres udfordring bedst og som de selv synes er mest spændende at skulle lave. De kan ikke vælge samme seddel.

Når de har en seddel, skal de udfylde et idékort. Idékortet 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*).

Demonstrer gerne med et eksempel.

Når tiden er gået, samles teamets idékort i deres kasse.

Sedlerne med de første ideer samles også i kassen, så de ikke smides ud – men heller ikke flyder på bordet.

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

KL. 10.35 – 10.55 STIMULI GÅTUR (20 min.)

(facilitator har skrevet de 4 kategorier på flip over)

Teamet skal fordele hvem af dem, der på en gåtur beslutter:

- en farve (alle farver)
- et sted (havet, skoven, byen, Paris etc.)
- en ting (ske, tv, telefon etc.)
- et tillægsord (stor, lille, tyk, skarp etc.)

Hvis de er flere end 4, vælger to elever samme kategori.

Nu skal de ud at gå. Alle tager en seddel og en kuglepen med sig. Når de er tilbage efter 15 minutter (aftal klokkeslæt), har de alle udfyldt deres seddel ud fra deres kategori med ét ord. Sedlerne skal bruges til næste runde af idéudvikling. Så hvis de eksempelvis har ”en farve” kan de komme tilbage fra turen og have skrevet ”grøn”.

Formålet er at få en aktiv pause, der bygger videre på idéudvikling.

KL. 10.55 – 11.15 ”STIMULI BRAINSTORM” (20 min.)

Eleverne skal nu i teamet idéudvikle på skift ud fra de valgte ord fra deres gåtur.

De skriver alle de indfald ned de får – også selvom de lyder mærkelige. Det kan eksempelvis være det ”grønne græs fællesskaber” ud fra farven GRØN eller en ”hav picnic, der kombinerer hygge og skraldeindsamling” ud fra stedet HAV. Få så mange ideer som muligt ud fra hver kategori.

Når de er igennem deres ord, starter de forfra igen.

Giv et eksempel

Husk reglerne for idéudvikling.

Formålet er at nye vinkler til ideer.

KL. 11.15 – 11.30 IDÉKORT – team valg (15 min.)

Eleverne skal nu kigge på de sedler, der ligger på bordet (begyndende ideer) og som team udvælge en seddel/begyndende idé pr. person, som der skal skrives idékort på. Man kan også kombinere sedler til en ny idé.

Husk, at de skal vælge ud fra det, de mener, der kan løse deres udfordring bedst OG som de selv synes er mest spændende at skulle lave. De kan ikke vælge samme seddel.

Når de har besluttet hvilke ideer, der skal skrives idékort på, fordeles de iblandt dem og de skriver/tegner en hver.

Når tiden er gået, samles teamets idékort i deres kasse med de andre idékort.

Sedlerne med de ideer samles også i kassen, så de ikke smides ud – men heller ikke flyder på bordet.

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



(Side 2: Tegn et symbol for ideen.)

FRIVILLIG HED PÅ SKOLESKEMAET

IDÉKORT:

Giv ideen et navn / en titel:

Beskriv ideen:

Vælg 3 ord, der siger noget om, hvordan ideen ser ud:

1. _____

2. _____

3. _____

Hvad kunne være en udfordring i forhold til at realisere ideen?

KL. 11.30 – 12.00 FROKOST PAUSE (30 min.)

KL. 12.00 – 12.20 "PARRET BRAINSTORM" (20 min.)

Nu skal teamet bruge de tidligere skrevne idékort, de har lagt i kassen. De lægges i én bunke på bordet.

Herefter skal eleverne finde de kort i kassen, som de skrev helt i starten med deres interesser/hobby.

De blandes og lægges i en anden bunke på bordet.

Der trækkes 2 tilfældige kort ad gangen fra de 2 bunker som skal "parres" til nye ideer.

Der skrives igen så mange ideer og indfald ned, som de får på sedler. Når de ikke kan få flere ideer ud fra to trukne kort, trækker de to nye kort fra hver deres bunke – og starter igen.

Formålet er at få flere ideer på baggrund af tidligere ideer og kompetencer.

KL. 12.20 – 12.35 IDÉKORT – ud fra grupperinger (15 min.)

Teamet skal nu kigge på de sedler de lige har udfyldt, der ligger på bordet (begyndende ideer). Opdel alle sedlerne i samme antal grupper, som der er personer i teamet

Opdelingen i grupperne skal ske, så eleverne synes de kan passe sammen /supplere hinanden/ har samme tema /giver en skæv idé.

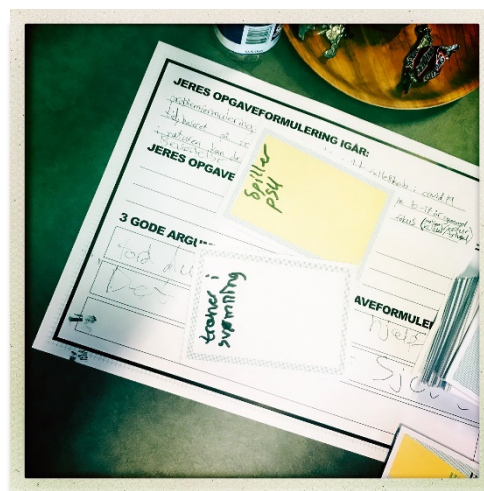
Giv et eksempel

Når de har opdelt alle sedlerne, vælger hver person i teamet en gruppe, som der skal skrives et idékort ud fra. Husk at vælge ud fra:

det, de mener, der kan løse deres udfordring bedst og som de selv synes er mest spændende at skulle lave. De kan ikke vælge samme gruppe.

Når tiden er gået, samles alle teamets idékort fra alle runder brainstorm på bordet og resten af kortene lægges i kassen.

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



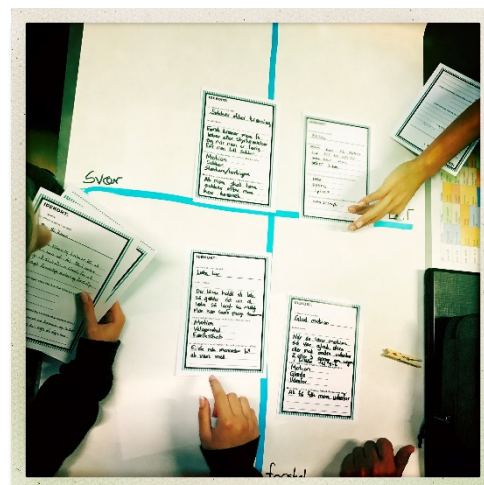
Eksempel på parret brainstorm

KL.12.35 – 12.55 VURDERING AF IDEER / videre vej (15 min.)

Nu skal eleverne i gang med at udvælge, hvilken af de idékort de har startet op, som de vil arbejde videre med til en fælles teamidé:

- Først kigger teamet på opgaveformuleringen igen
- De får nu et stort stykke fil over papir, hvor de skal tegne en matrix.
- (*demonstrer på flip over*)
- Nu skal teamet placere alle idékort i akserne ift. om ideen kan gøre en stor forskel/lille forskel og om ideen er svær at udføre/let at udføre

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?



Eksempel på vurdering af idékortene

Teamet skal spore sig ind på 2 idékort, som har muligheder, og som de har mest lyst til at være frivillige i – hvis de skulle være frivillige. Resten lægges væk.

Formålet er at indsnævre ideerne ud fra analysering

Hver gruppe har starten på 2 idéer, som ligger på deres bord.

KL. 12.55 -13.05 "3 FOR 3 IMOD" IDÉ (10 min.)

Teamet skal nu i fællesskab udfylde et ark for hvert idékort på "3 for & 3 imod" så de kan vurdere de 2 idékort og ende med et endeligt valg. Alle teams har nu et udvalgt idékort, som de skal arbejde videre med.

KL. 13.05 -13.15 "ENERGIZER" (10 min.)

Alle lægger sig på gulvet og der afspilles et stykke musik dialog (Jørgen Leth / Mikael Simpson)

KL. 13.15 -13.20 "UDVÆLGE TALER" (5 min.)

Teamet skal udvælge en i teamet, som vil stille sig op foran de andre teams i klassen, og på 2 minutter fortælle om deres idé: hvor den er nu, og hvad teamet tænker om ideen.

Teamet skal huske på, at ideen skal løse udfordringen med et frivilligt tiltag, de selv skal være ansvarlige for. Der kan godt være frivillige tjansere man skal rekruttere til, men de skal selv finde deres idé attraktiv at deltage i.

Hvis deres idékort er mangelfuldt udfyldt, kan teamet også benytte lejligheden til at skrive mere på.

KL. 13.20 -13.45 "ELEVATORTALER" (25 min.)

(Gøres klassevis, hvor der er 2 klasser, deler man sig op i hver sin ende af lokalet)

Lærerne styrer denne session ift. at holde tiden og sikre kvalificeret feedback på deres idéer.

Hvert team får 2 minutter til at fortælle om deres idé.

Klap efter hver elevatortale.

Herefter er der feedback fra lærerne ift. om ideen er baseret på frivillighed, om ideen er inden for problemformuleringen, hvad der fungerer godt, og hvad de kan arbejde videre med. En feedback kan også være at ideen ikke er baseret på frivillighed, og derfor skal de i morgen vælge en anden vej ...

Teamet der får feedback, må ikke sige noget, men nedskriver stikord.

Brug alt tiden – hvis færdig før tid med grupperne, så inddrag elevfeedback eller benyt lejligheden til at give gode råd til projekterne.

KL. 13.45 -14.00 "REFLEKSION" (15 min.)

Teamet skal nu i fællesskab reflektere over, hvor de syntes de lærte mest i dag og hvor det var sværest. Det skriver de ned på et refleksionskort. Herefter tages en refleksion i rummet hvor både facilitator, evt. 1-2 lærere og teamet fortæller om deres refleksion.

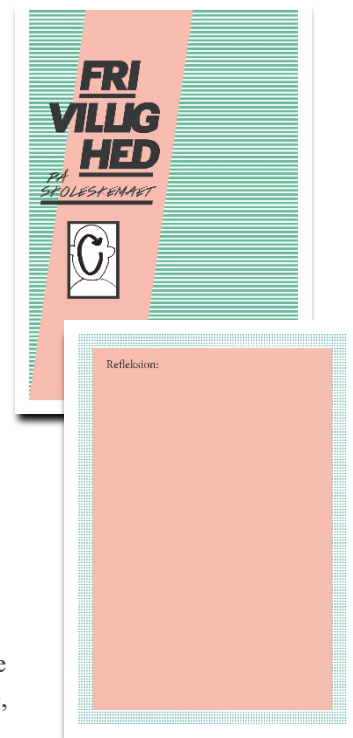
KL. 14.00 FARVEL og OPRYDNING (10 min.)

Facilitator siger tak for i dag, eleverne må først gå, når der er ryddet helt op på bordet/gulv, stole og borde sat væk som anvist. De enkelte teams samler alle deres sedler og kort etc. i deres kasse, som de skal tage med sig. De skal bruge det dagen efter.

Tusser/kuglepenne skal blive.

Materialer som klasserne skal tage med:

- *Procesplakaten til deres idé til torsdag – skal vises til dommerpanel. 1 stk. pr. team*
- *Plakat til at parkere hvert teams Idékort – skal vises til dommerpanel . 1 stk. pr. team*
- *Alle teams kasser uden tusser og kuglepenne skal med tilbage i klasserne.*
- *Hæfte til præcisering af idé. 1 stk pr. team*
- *A3 vidensmapping. 1 stk pr. team*



DREJEBOG DAG #3

onsdag den 9/9



Ansvarlig: De tilknyttede lærere
Hvor: I egen klasse
Varighed: Hele dagen (6 timer)
Processen: Læreren styrer selv varigheden af øvelserne (den indsatte tid er blot til inspiration) og placering af pauser/ tank stationer.

CHECK IND

Når klasse og lærere mødes tirsdag morgen i klassen, foreslås det at starte med en "check ind".

Klassen stiller sig i en cirkel. Læreren giver en "usynlig stafet" til en elev i cirklen, som da kort siger sin refleksion om workshopdagen. "Stafetten" går herefter videre.

Efter check ind sætter hvert team sig ved deres bord

Formålet er at vænne eleverne til at reflektere over egen læring.

ARVEN FRA I GÅR: PARKERING AF IDÉKORT

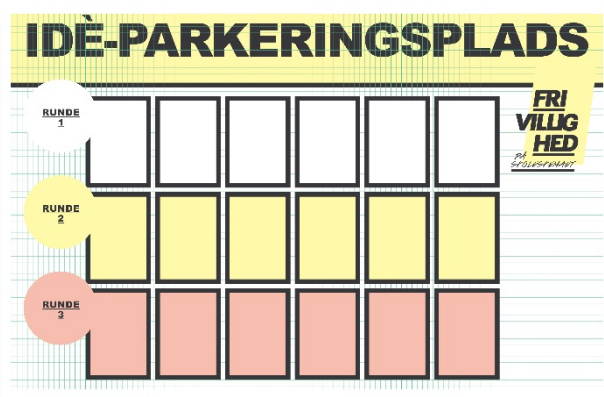
(Varighed ca. 10 min) – materiale: Idé- parkeringsplakat

Hvert team kigger nu ned i kassen fra, workshopdagen, og tager alle de store idékort frem. De skal nu placeres på den udleverede "Idé-parkeringsplakat". "Parkér" de idékort, som de ikke har valgt på plakaten med tape (der vil være tomme felter, alt efter antal personer, der er i teamet). Placer idékortene alt efter om de var fra runde 1, runde 2 (efter gåturen) eller runde 3 (parret brainstorm).

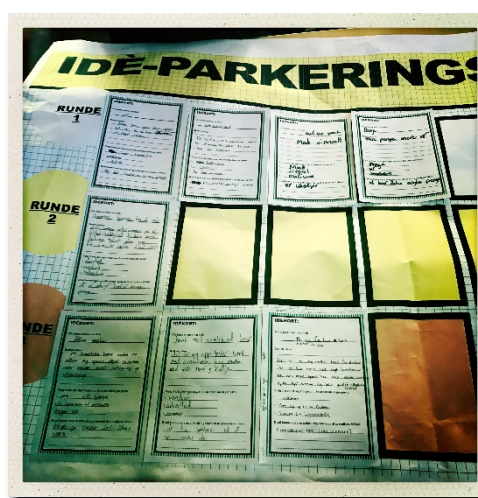
Bemærk: Det team, der skal i finalen, skal have parkerings-plakaten med til dommerpanelet på fredag

Teamet skal nu se på de parkerede ideer, og vurdere, om de ønsker at vælge om, eller om de fastholder den idé som blev valgt i går. Hvis der vælges om, bytter de bare om på parkeringspladsen.

Formålet er at vise eleverne til at man altid kan vælge om, hvis man er blevet klogere. Desuden er formålet at samle de ideer, som ikke blev brugt ift. at gøre processen synlig for teamet.



*Idéparkeringspladsen, 90 * 140 cm.*



Eksempel på parkering af idékort

PRÆCISERING AF IDÉ

(Varighed ca. 20 min) – materiale: Hæfte til præcisering

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.

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

Hvorhenne skal jeres idé foregå (lokation)?

Hvad kræver det af økonomi og hvordan vil I skaffe det?

Hvordan vil I nå jeres målgruppe? / hvor skal de høre om det?

Jeres gruppenummer:

BESKRIVELSE AF IDÉ

Udfordringen løst:
"Jeres udfordring er at udvise en idé til et unikt frivillighedsbureau på frivillige kræfter i en verden og en tid med Corona-19. Og I skal samtidig have lyst til selv at stå for det."

Jeres egen opgaveformulering var:

Hvad er jeres idé (beskrivelse)?

Løser I udfordringen?

Er det et unikt frivilligt forelskab? - nedskriv hvorfor/hvorfor ikke:

Har I selv lyst til at starte det op? - nedskriv hvorfor/hvorfor ikke:

(fortsætter på næste side)

VIDENSMAPPING

(Varighed ca. 30 min) – materiale: A3 vidensmapping

Hvert team skal nu tilegne sig mere viden med en ”vidensmapping”.

De får udleveret en skabelon på A3 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 ”Foreningsregister” på <https://booking-vallensbaek.kmd.dk/> eller google

De skal tage stilling til de 6 spørgsmål både ift. målgruppe og deres opgaveformulering (udfordringen: det, de med deres idé vil løse).

The image shows an A3 template for 'VIDENSMAPPING'. The header is yellow and contains the text 'FRIVILLIGHED PÅ SKOLESKEMAET' and 'Vidensmapping'. Below the header is a large table with 6 columns and 2 rows. The columns are labeled: '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?', and 'Hvilken forening kan vi få sparring fra?'. The rows are labeled: 'OM MÅLGRUPPER:' and 'OM VORES IDE OG DET VI ØNSKER AT LØSE:'.

INDSAMLING AF VIDEN

(Varighed alt fra 60-120 min- vær obs på at eleverne ikke mister fokus hvis session er for lang)

Når de har udfyldt deres vidensmapping, skal de begynde med at tage fat i nogen af dem, de har identificeret, de skal tale med og lede efter det de mangler (punkt 5). De skal med andre ord til at indhente viden fra andre ved at ringe op og ved at læse videre på hjemmesider. Det kan også være de skal ud og snakke med nogen i lokalsamfundet. Her går tiden dog meget hurtigt, så det afhænger af tidsplanen – og om de kan finde relevante borgere ift. deres idé tæt på skolen.

Gruppen kan med fordel dele sig op. Bed dem nedskrive eller tegne notater på alt, de lærer.

Formålet er at få eleverne til at opnå mere viden om hvad de laver, og reflektere over deres idé og afsæt.

RAPID PROTOTYPING & MOCK UP

(start senest kl. 11.00 med det – og sæt minimum 60 minutter af til dette) – Materialeposen + egne materialer

Hvert team skal nu igennem øvelse med materialer ("maker tools").

Hvert teammedlem skal nu på 15 minutter "bygge" en 3D fortolkning af deres idé – en "*rapid prototype*". Det er helt frit, hvordan den enkelte vælger at gøre det og hvad vedkommende lægger vægt på. Prototypen skal bygges af de materialer, som der er udleveret til klassen, men der kan frit suppleres med genbrugsmaterialer/pap, og andet de har tilgængeligt.

Målet er ikke at lave en flot figur, men at genskabe en fortælling/fortolkning af sin idé eller dele af ideen.

Der sættes tid på.

Når tiden er gået, videndeler teamet deres prototyper, og der tages foto til deres proces af alle prototyperne.

Efter inspiration af de foregående prototyper bygger teamet i fællesskab deres fælles prototype (*mock up*) af deres idé. De skal have ca. 30 min. til det. *materialer fra de foregående prototyper)*

Der sættes tid på. Modellen skal bruges til den næste øvelse.

Husk at tage et foto af den også.



Eksempel på en "Mock Up"

(De kan genbruge

"3 TIL TE" (fra Cooperative Learning)

(Minimum 60 minutter)

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.
 7. **De skal være helt klar til at begynde præsentation af deres idé torsdag.**
-

DREJEBOG DAG #4

torsdag den 10/9



Ansvarlig: De tilknyttede lærere
Hvor: I egen klasse
Varighed: Hele dagen torsdag (6 timer)

FORBEREDE PRÆSENTATION AF IDÉ

1. En video:

Det er den, der formidler løsningen og som vises først. En præsentation af løsningen, der skal forklare, hvad deres idé går ud på.

Kravspecifikationer:

- Film med varighed **maks.** 2 minutter
- Skal indledes med et titelblad, der fortæller:
 1. Titel på løsning (deres idé)
 2. Gruppenummer
 3. Klasse og skole
 4. Evt. deres navne (valgfrit)
- Efter titelblad skal vi høre, hvad deres opgaveformulering er. De kan enten skrive det eller sige det.

FIF:

- Overvej at al tale har undertekster – ellers hav stor opmærksomhed på lydkvaliteten
- Få eleverne til at reflektere over, hvordan de præsenterer deres løsning bedst muligt. Stop motion / teater / reklamefilm – de bestemmer selv.

Aflevering:

- Filnavn skal være ”**gruppenummer_klasse_skole**” så vi ved modtagelse af de mange film kan genkende dem fra hinanden.
- Vær opmærksom på, at filmen der går videre fra klassen, skal vises foran resten af årgangen fra skolen og dommerne – hvis nu eleverne ikke ønsker at deltage.
- Den film, der udvælges fra klassen til at gå videre til finalen, skal lægges op på One Drive så snart den er valgt fredag formiddag, via dette link: https://vallensbaekdk-my.sharepoint.com/:f/g/personal/esm01_vallensbaek_dk/EjvmqebtEiVCqUBssedRH-z4BN41RxuNLGhFCFjSPnqzWvQ?e=6BbC1d
(Linket er også sendt til alle lærere)

2. En tegnet proces på udleveret stykke karton (planche).

Eleverne vælger selv, hvordan de vil formidle deres proces (en linje, tegninger, foto, kasser eller andet og kan være en kronologisk rejse eller nedslag). Eneste krav er, at de nedskriver og besvarer følgende 2 spørgsmål et sted på planchen:

- Hvad var den største udfordring i processen (det sværeste sted)
- Hvordan kom de videre derfra?

Samt:

- Deres opgaveformulering (skal skrives på)

Det skal vise, hvordan teamet forholder sig reflektivt over deres proces og de valg, de traf

Herudover skal der være påskrevet titel, gruppenummer, klasse og skole på planchen.

3. Idéparkeringspladsen

Teamet skal fredag vise idéparkeringspladsen. Den er lavet, så gennemgås ikke yderligere her.

DREJEBOG DAG #5

fredag den 11/9



Ansvarlig: De tilknyttede lærere
Hvor: Start i egen klasse og efterfølgende i Vallensbæk Kultur- & Borgerhus
Varighed: Ca. 5 timer (slut ca. kl. 13 senest)

FORBEREDELSE AF FREMLÆGGELSE

Hvert team forbereder fortsat deres præsentation og fremlæggelse.

”SEMIFINALE I KLASSEN”

Når klassen er klar, fremlægger hvert team. De har sammenlagt 5 minutter til både at vise produktionen (2 minutter) og procesplakaten. Idéparkeringsplakaten skal også kort præsenteres – ikke med alle ideer, men med et par eksempler, der blev overvejet.

Det er den tid, der vil være i finalen pr. team.

Når alle har fremlagt, bliver klassen (eller lærerne) enige om, hvilket team, der skal videre til finalen. Det skal være det team, der menes at have indfriet kriterierne for dommernes bedømmelser bedst muligt.

De kriterier som dommerpanelet vil vægte er:

Ift. Løsningen: Teamets udvalgte idé:

- Har teamet løst deres egen opgaveformulering?
- Har teamet forstået FRIVILLIGHED? Er det et frivilligt tiltag?
- Har teamet undersøgt eksisterende tilsvarende frivillige tiltag, og lavet et twist på deres løsning, så den adskiller sig og bliver ”unik”?
- Har teamet forholdt sig til Covid-19?
- Har teamet udarbejdet en idé, de selv har lyst til at stå for?

Ift. Processen: Hvordan kom teamet frem til deres udvalgte idé:

- Har teamet reflekteret og været åben for input- eller gik de blot med ”den første og den bedste idé”?
- Har teamet argumenter for deres endelige valg af idé?
- Har teamet ”testet” (interviewet interessenter) og justeret deres endelige valg af idé?
- Har teamet lagt kræfter i deres visuelle udførelse af deres planche og multimedieproduktion?

Det team, der vinder, skal være klar til at fremlægge til finalen, støttet af sin klasse.

FINALEN

Finalen for ”Frivillighed på Skoleskemaet” foregår i Havet på Vallensbæk Rådhus. Tidsplanen er:

Pilehaveskolen:

Kl. 10.20- 10.30	Ankomst Pilehaveskolen.
Kl. 10.30-11	Velkomst og trylleri for Pilehaveskolen i Havet
Kl. 11-11.20	Pilehaveskolen fremlægger for dommerpanelet (3 stk)
Kl. 11.20-11.25	Pilehaveskolen går ud og har fri.

Vallensbæk Skole:

Kl. 11.25- 11.30	Ankomst Vallensbæk Skole
Kl. 11.30- 11.45	Vallensbæk Skole fremlægger for dommerpanelet (2 stk)
Kl. 11.45- 11.50	Vallensbæk Skole går ud og over i centerlokalet ved siden af Lagkagehuset for at se trylleri

Kl. 11.55- 12.25
Kl. 12.25-12.30

Trylleri for Vallensbæk Skole
Vallensbæk Skole samler stole og har fri.

Egholmskolen:

Kl. 11.50- 11.55
Kl. 11.55- 12.25
Kl. 12.25- 12.55
Kl. 12.55 - 13.00

Ankomst Egholmskolen
Egholmskolen fremlægger for dommerpanelet (4 stk)
Trylleri for Egholmskolen
Egholmskolen går ud og har fri.

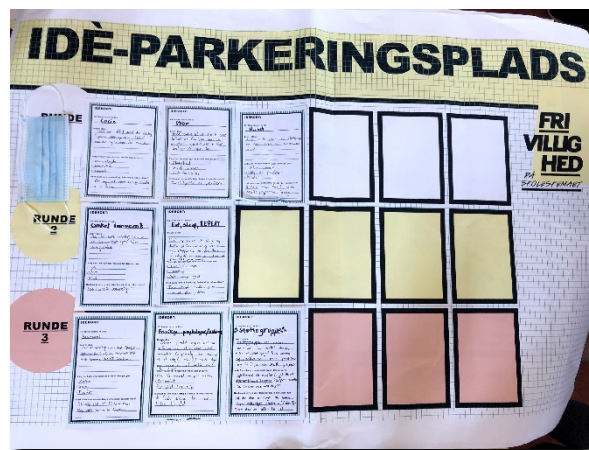
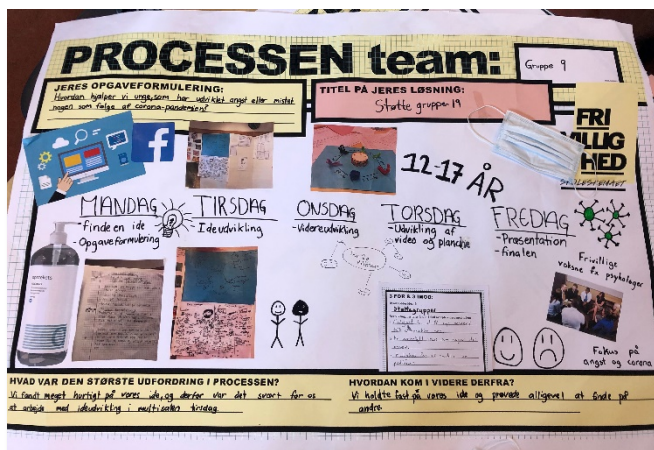
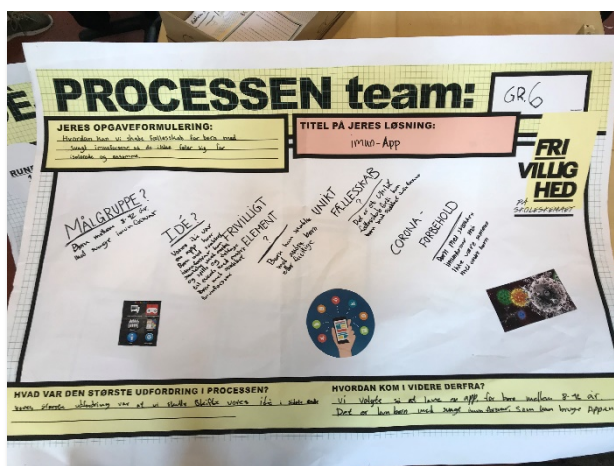
Præmie:

Der er en 2. plads på 1500,- og en førsteplads på 3000,- til klassekassen. Vinderne afsløres i uge 39.

Udstilling:

De 9 finalister vil blive udstillet i BørneKulturugens udstillingsrum. Vi opfordrer alle til at kigge forbi. Der er åbent alle hverdage kl. 12-16 fra fredag den 18/9 til onsdag den 30/9. Det vil være de 9 teams proces planche samt en QR kode til video, med mindre der er forbehold ift. GDPR.

Grundet corona måtte finale såvel som udstillingsrum aflyses dagen før. I stedet fik klasserne skolekridt og juice ud i deres klasser til at afvikle en finale ved dem selv. Foto af løsninger blev mailet, men der blev ikke afholdt konkurrence, idet præsentationen er del af bedømmelsen. Alle klasser fik tildelt 1000,- i stedet.



PROCESSEN team: #15

JERES OPGAVERFORMULERING:
 Hvordan kan vi hjælpe ældre med deres alder og gøre det mere nemt for os selv at få en bedre liv?

TITEL PÅ JERES LØSNING:
 Camping for ældre

FRI VILLIG HED
 på skoleskemaet

Diagram showing the process flow: 1. Problem identification, 2. Brainstorming, 3. Solution development, 4. Implementation, 5. Evaluation.

HVAD VAR DEN STØRSTE UDFORDRING I PROCESSEN?
 At finde ud af, hvad vi frivillige skulle gøre.

HVORDAN KOM I VIDERE DERFRA?
 Vi tænkte på, at vi frivillige skulle arrangere aktiviteter og lave mad.

IDÉ-PARKERINGSPLADS

RUNDE 1

RUNDE 2

RUNDE 3

#15

FRI VILLIG HED
 på skoleskemaet

PROCESSEN team: 34

JERES OPGAVERFORMULERING:
 Hvordan kan vi hjælpe folk, som bruger offentlige transport, i forhold til corona?

TITEL PÅ JERES LØSNING:
 Mundbind Togo

FRI VILLIG HED
 på skoleskemaet

MANDAG
 Vi kom med en masse ideer og lærte om frivillighed. Der var ingen af vores ideer, som vi tænkte, at vi ville gå videre med.

TIRSDAG
 Vi var på workshop på Rådhuset. Vi lavede mindmaps og spode øvelser. Det var også den dag, at vi kom på vores endelige ide. Vi fik en masse gode ting og råd med derfra.

ONSDAG
 Vi udviklede videre på vores ide, så den blev endnu bedre. Vi lavede også en prototype af vores ide.

TORSdag
 Vi lavede vores planche, og printede et billede ud til den. Den var også den dag vi lavede vores videopræsentation, og forberede os til at frembringe det.

VAD VAR DEN STØRSTE UDFORDRING I PROCESSEN?
 Syges af det, som vi havde, var at finde på opgaveformuleringen.

HVORDAN KOM I VIDERE DERFRA?
 Vi tænkte ud af boksen og sammensatte forskellige ting og vi fik hjælp af vores lærer.

IDÉ-PARKERINGSPLADS

RUNDE 1

RUNDE 2

RUNDE 3

FRI VILLIG HED
 på skoleskemaet

4 eksempler på udfyldte procesplancher og idéparkeringsplakat.
 Herudover var der lavet en video.

KONTAKTINFORMATIONER:

Frivillighed på Skoleskemaet, 2020, 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

Telefon: 47974128



VALLENSBÆK
KOMMUNE