



Hverdagen efter Corona *det blev godt igen*

Det Pædagogiske Innovationslaboratorie og Naturskolen på Pædagogisk Center i Kolding



Indledning

Træn dig hjerne og opbyg dine kompetencer i at få gode ideer til løsningen på en udfordring fra den virkelige verden - og brug dine hænder til at skabe jeres løsning. Det er vigtigt at kunne tænke kreativt og finde på løsninger af problemer eller udfordringer på en ny og innovativ måde. Dette projekt er målrettet til 5. årgang - men temaet kan skaleres ned eller op og laves med børn fra 0. klasse til 10. klasse - og de voksne må gerne være med.

Fokus er på løsningen af en given udfordring ved hjælp af designtænkning og digital fremstilling og -fabrikation.

Tema

Fra man først hørte om Covid-19 eller Coronavirussen i slutningen af 2019, gjorde virussen først stille og roligt - men derefter i voldsom hast, sit indtog over hele verden. I Danmark lukkede alt ned i marts måned med hjemmeskole og videoundervisning som følge. Efter påskeferien åbnede skolerne igen - men kun for 0. til 5. årgang.

Forskere og videnskabsfolk verden over arbejder på en brugbar vaccine samtidig med sundhedsmyndighederne indfører skrappe retningslinjer i forhold til social afstand, håndvask og afsprøjtning. Hvad nu hvis vi forestiller os, vi var kommet helt på den anden side af denne sundhedsmæssige udfordring med Corona? Hvad er der sket? Hvordan ser verden ud? Hvordan skal man begå sig? Tænk ind i fremtiden og løs opgaven:

Hverdagen efter Corona - det blev godt igen.

Opgavekrav

Eleverne skal i grupper producere og fabrikere deres svar på udfordringen.

Det kan enten være et fysisk produkt eller en service.

Grupperne skal præsentere deres produkter i en lille lommefilm på max 5 minutter.

Tidshorisont

Projektet er tiltænkt at blive ført ud i livet fra maj måned og frem til sommerferien. En periode hvor undervisningen i forvejen er anderledes, og hvor arbejdet med et længerevarende projekt på tværs af fag, kan være en god hjælp i hverdagen.

Materialer

Til idégenerering skal eleverne have adgang til papir og muligvis post-its.

Til produktion er det vigtigt at tænke bæredygtigt og i genbrugsmaterialer: pap, papir, karton, aviser, lim, tape, træ etc.

Til produktion af lommefilm anbefales en smartphone eller iPad. Brug gerne videoprogrammer fra Skoletube for at redigere filmen.

Husk når eleverne bygger og fabrikerer deres produkter, så kan analoge produkter godt have en teknologisk intention - forstået på den måde, hvis ikke eleverne har muligheden for at integrere eksempelvis en micro:bit eller lignende sensorer mv. Så kan de forklare på deres lommevideo at: "Dette er en sensor der måler afstanden" etc.

Fokus på bæredygtighed

Inspirér eleverne til at kikke på FN's 17 Verdensmål efter input til deres projekt. Der er en del af målene og delmålene, der vil kunne bruges i forhold til projekter omhandlende hverdagen efter Corona.

VERDENSMÅL for bæredygtig udvikling



Struktur til projektet

Projektet er tænkt til at løbe over 3-4 uger, hvorfor det er vigtigt at skabe en struktureret ramme for eleverne, således de ved hvad det vil sige at arbejde med et projekt på denne facon.

På næste side er vist en designmodel udviklet af Aarhus Universitet og brugt i Kolding kommune på skolerne i forbindelse med FabLab-undervisning - dvs. undervisning i designtænkning og fabrikation/produktion af ting og produkter. Modellen er tilpasset et let forståeligt børneperspektiv efter flere års erfaringer med modellen - modellem læner sig også op af den undersøgende tilgang, man kender fra naturfagene.

Modellen er god til at strukturere det at arbejde med både hjerne og hænder i forhold til en given opgave eller et projekt.

Modellen kan kort beskrives således:

1- Udfordringen eller opgaven	Giv eleverne opgaven eller udfordringen. Det er vigtigt at komme godt i gang, så sæt en overskuelig ramme for: Hvor, hvem, hvilke materialer, hvad man må/ikke må osv. - nok til at komme godt i gang med aktiviteten
2- Undersøge	Nu skal der undersøges på nettet, i bøger, "ring til en ven", spørg bedstefar. Man skal sætte sig ind i alt det, der kan være med til at hjælpe én med udfordringen.
3- Få idéer	Tøm hjernen for gode idéer - eller bare tøm hjernen for alle idéer, så kan man altid finde ud af hvilke idéer er gode, og hvilke der er mindre gode. Gem alle idéer (en dårlig idé kan måske vise sig gode på et senere tidspunkt)
4- Skabe	Brug hænderne og få skabt din løsning
5- Dele	Det er vigtigt at få snakket løbende og få delt sit arbejde - måske med klassekammerater over video eller en snak med mor eller far om processen og produktet
6- Tænk efter	Var det nu også en god idé ? Hvordan kan jeg gøre det bedre / nemmere? Hvad skal jeg gøre nu? Mangler jeg noget?

Projektet delt op i 3-4 uger:

Uge 1: Opgave og feltstudie

Uge 2: Idégenerering og udvælgelse af idé samt startende produktion

Uge 3: Produktion af produkt/service

Uge 4: Produktion af lommefilm

DESIGNCIRKLEN

