

Velkommen til HACKATHON

torsdag d. 13. december kl. 12-16 CET



Program

Direkte link til [HACKATHON](#)

11.30-12.00	Webinar'et åbner og alle logger ind	Online
Intro	Velkommen Præsentation Problemet præsenteres	Online
	Undersøg-fasen præsenteres og opgave stilles Klassen arbejder med undersøg-opgaver Læreren faciliterer processen Klassen indsender produkt	Online I klassen
	Opsamling Skab-fasen præsenteres og opgave stilles Klassen arbejder med skab-opgaver Læreren faciliterer processen Klassen indsender produkt	Online I klassen
	Opsamling Handle-fasen præsenteres og ny opgave stilles Klassen arbejder med handle-opgaver Læreren faciliterer processen Klassen indsender produkt	Online I klassen
Afslutning	Opsamling Tak for i dag	Online

Klasseopgaver

Eleverne bliver stillet denne problemløsende opgave:

Bekæmp kedsomhed i skolen

På de følgende sider præsenteres de 4 opgaver, som dine eleverne skal arbejde med under Hackathon. Opgaverne bliver igangsat af værterne under Hackathon. Din rolle som lærer er at facilitere og understøtte arbejdet i klassen.

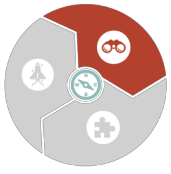
Følgende materialer skal printes ud inden Hackathon

Oversigt over print med direkte links til materialet

MATERIALER	ANTAL PRINT
Opg. 1: Kend jeres målgruppe	3 eksemplarer
Opg. 2: Idé-blomst	Én til hver elev
Opg. 3: Udvælg den bedste idé	Én til hver gruppe
Opg. 4: Pitch	Én til hver gruppe



Opgave 1: Kend jeres målgruppe	
Formål	Opgaven giver klassen en forståelse for, at der findes 4 arketyper på elever, der keder sig, og som har vidt forskellige behov. I grupper skal eleverne vælge en af de 4 arketyper, som de vil målrette deres løsning til.
Tidsramme	Frem til kl. 13.10 CET, hvor vi ses online
Materialer	<u>Kend jeres målgruppe</u> (print 3-4 eksemplarer)
Produkt	Ballademagerens behov, den fortabtes behov, den sejes behov og nørdens behov (uploades på https://padlet.com/tvtoolcamp/Nordiccraft)
Opgaven	<ol style="list-style-type: none">1. Eleverne sidder i deres 3-mands-grupper, og grupperne får tildelt hver deres arketype, som de skal sættes sig godt ind i ved at læse beskrivelsen.2. Udpeg 4 elever på tværs af grupperne, der hver indtager en rolle som elev, der keder sig. En er ballademageren, en er den fortabte, en er den seje, og en er nørden.3. Invitér de fiktive "elever" ind til et opdigtet klassemøde, hvor de skal diskutere 2 kedsomheds-dilemmaer i skolen (se næste side). De fire elever skal prøve at besvare spørgsmålene ud fra dét elevperspektiv, de har fået tildelt.4. Læreren læser på skift de to dilemmaer op, som står på næste side, og lader "eleverne" drøfte dem.5. Hver gruppe skriver stikord ud fra det de hører, og de lytter efter, hvad deres elevtype godt kan lide (+), og hvad deres elevtype ikke kan lide (-).6. Klassen hjælper hinanden med at udlede de enkelte elevtypers behov og uploader det til https://padlet.com/tvtoolcamp/Nordiccraft. Hver gruppe vælger en af de fire arketyper, som de vil målrette deres løsning til.



Dilemmaer

Læs et dilemma op ad gangen. De fire fiktive "elever" drøfter problematikken ud fra dét elevperspektiv, de har fået tildelt. Stil uddybende spørgsmål undervejs.

Dilemma 1

Jeg har lige haft et mødte med alle jeres lærere. Vi oplever desværre alt for ofte, at mange af jer mister koncentrationen i timerne.

Vi ser, at nogen af jer gaber, andre begynder at hviske til hinanden, nogen smugkigger på deres mobiler, andre dagdrømmer, nogen begynder højtlydt at larme og gå rundt i klassen.

Alt for ofte ender det med en dårlig stemning i klassen, og det kunne vi godt tænke os at ændre på. Vi er også bekymrede for, om I er ved at miste lysten til at lære.

SPØRGSMÅL

Hvordan oplever i uroen i klassen? Er den positiv/negativ?
Hvad skyldes det, at I mister koncentrationen?

Dilemma 2

Vi har lige fået svarene fra den årlige trivselsundersøgelse fra Undervisningsministeriet, som vi foretog i efteråret. Den viser, at næsten hver tredje elev i klassen tit eller meget tit oplever en kedelig undervisning. Særligt drengene keder sig, og i trivselsundersøgelsen svarer flere, at de sjældent eller aldrig selv kan gøre noget for at komme væk fra kedsomheden og gøre undervisningen spændende igen.

SPØRGSMÅL

Hvad kan I som elever gøre for at bekæmpe kedsomhed?
Hvordan kan vi som lærere hjælpe med at bekæmpe kedsomhed?
Hvis I skulle give vores skole tre gode råd til at bekæmpe kedsomhed, hvad ville det så være?



Opgave 2: Få mange idéer	
Formål	Opgaven får grupper af 3 til at samarbejde om at få mange idéer
Tidsramme	Frem til kl. 14.10 CET, hvor vi ses online (husk at holde pause)
Materialer	Papir - blyant Idé-blomst (print en til hver elev)
Produkt	Et par idé-blomster (uploades på https://padlet.com/tvtoolcamp/Nordiccraft)
Opgaven	<ol style="list-style-type: none">1. Eleverne sidder i deres 3-mands-grupper, og hver elev får udleveret en Idé-blomst.2. På bagsiden af Idé-blomsten brainstormer eleverne individuelt i 5 minutter: Hvad kan der gøres for at bekæmpe kedsomhed i skolen for lige præcis vores elevtype?3. Hver elev udvælger den idé, de synes bedst om.4. I midten af Idé-blomsten skriver hver elev navnet på deres idé.5. Herefter uddyber eleven idéen i et af blomstens blade, så idéen er til at forstå for resten af gruppen.6. Alle elever i gruppen lægger deres blomst på bordet og rykker en plads til højre. Hver elev læser nu sidemandens idé igennem og bruger et af blomstens blade til at bygge videre på idéen. Det er vigtigt, at man er åben over for potentialet i sidemandens idé. Dette gentages indtil alle i gruppen har kommenteret og viderudviklet på hinandens idéer. Hermed får alle ejerskab over alle idéer. (Punktet varer ca.15 min.)7. Klassen udvælger et par idé-blomster, som de deler på https://padlet.com/tvtoolcamp/Nordiccraft



Opgave 3: Udvælg den bedste idé	
Formål	Opgaven få grupperne til at vurdere deres idéer og kasserer dem, der ikke virker. Eleverne ender ud med én løsning, de vil iværksætte.
Tidsramme	Frem til kl. 14.50 CET, hvor vi ses online
Materialer	Udvælg den bedste idé (print en til hver gruppe)
Produkt	Vores løsning (Navn og beskrivelse) (uploades på https://padlet.com/tvtoolcamp/Nordiccraft)
Opgaven	<p>1. I grupperne vurderer eleverne deres løsninger efter følgende kriterier: Er jeres løsning til gavn for mange på skolen eller få? Er jeres løsning nem eller svær at gennemføre?</p> <p>Måske kan idéer slås sammen og dermed blive endnu bedre? Måske kan I udskifte kriterierne med andre relevante, fx. Dyr - billig, kedelig - sjov, traditionel - innovativ</p> <p>2. Grupperne udvælger den idé, som de tror på, kan blive den bedste løsning. Klassens løsninger og en kort beskrivelse noteres på https://padlet.com/tvtoolcamp/Nordiccraft</p>

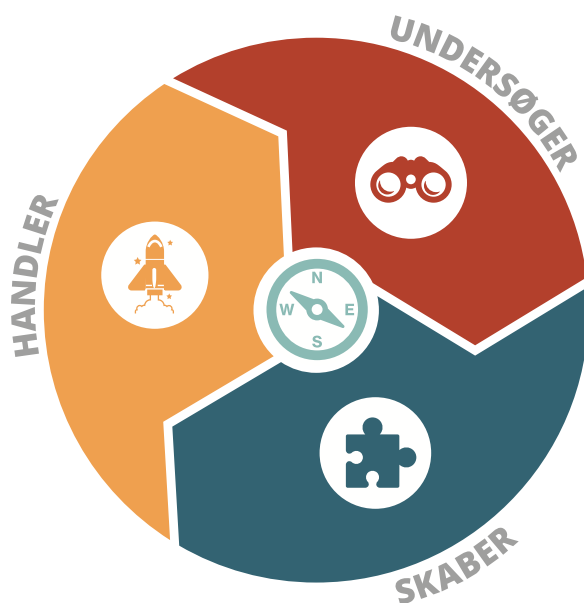


Opgave 4: Pitch

Formål	Opgaven skal give grupperne mulighed for at dele deres løsning med andre ved at lave en film, hvor de pitcher deres løsning. Den gruppe i klassen, der har lavet den bedste pitch (vurderes ud fra Vurderingskriterier) vinder en tur til London, hvor de skal præsentere deres løsning sammen med andre nordiske lande over for et rigtigt publikum.
Tidsramme	Frem til kl.15.50 CET, hvor vi ses online
Materialer	Pitch (print en til hver gruppe)
Produkt	100 sekunders film, hvor grupperne pitcher deres løsning (uploades på GoogleDrev https://drive.google.com/open?id=1rCZSOXeDhACYh-xThk9H55Mk5jX9nS77).
Opgaven	<ol style="list-style-type: none">1. Grupperne forbereder en kort pitch, hvor de præsenterer deres problem og løsning. De kan lade sig inspirere af materialet "Pitch".2. Grupperne filmer deres pitch, som max må vare 100 sekunder.3. Gruppernes pitches uploades til GoogleDrev.4. De enkelte pitches bliver set igennem af CRAFT-teamet, og senest mandag d. 17. december får klassen at vide, hvilken gruppe der skal en tur til London og præsentere deres løsning på kedsomhed for et nysgerrigt publikum.

Baggrund

CRAFT-workflow - en didaktisk ramme omkring Hackathon



Når eleverne skal arbejde med innovation og teknologi, er det essentielt, at de arbejder med en kvalificeret didaktisk ramme omkring problemløsningen.

I regi af CRAFT har vi afprøvet en simpel "entry level"-tilgang, som på en enkel måde introducerer arbejdet med problemløsning.

CRAFT-workflowet er tænkt som et fleksibelt navigationsredskab, som kan understøtte elever og lærere i processen fra problem til løsning. Processen er ikke lineært tænkt, men kan varieres efter behov; derfor kompasset i midten.

I nogle forløb giver det mening, at lade eleverne køre workflowet igennem flere gange for at styrke deres procesforståelse, andre gange er der en væsentlig pointe i at holde eleverne i en enkelt fase i længere tid, så de f.eks. er grundige i deres undersøgelse af problemet i stedet for at hoppe på den første og bedste idé. I andre sammenhænge kan det være en fordel at lave et kreativt benspænd, hvor man låser en fase og definerer hvilket digitalt værktøj eller fagligt indhold, der skal anvendes, f.eks. "I skal bruge en micro:bit til jeres løsning", eller "FNs Verdensmål skal indgå i jeres undersøgelse".

Hvad er en god problemløsende opgave?

Der skal være et godt "drama" i problemstillingen - a call to action!

Med dette forstås, at man for det **første** tager eleverne alvorligt som problemløser, der faktisk kan gøre en forskel i verden. At eleverne kan byde ind med nytænkning og kreativitet, og hvor elevproduktionerne giver stof til eftertanke og kan realiseres i virkeligheden.

For det **andet** skal opgaven have *nerve, være aktuel og vedkommende*. Det kan skabes ved at lade eleverne

- møde nogle af hverdagens problemstillinger, som de reelt kan gøre noget ved,
- få medindflydelse ved at lade dem træffe selvstændige, reflekterede valg i dele af CRAFT-processen,
- løse opgaver for virksomheder eller organisationer, der har autentisk interesse i elevernes arbejde.