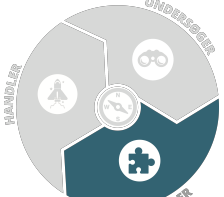


# NORDIC CRAFT - HACKATHON

## Program d. 13. december 2018 kl. 12-16 CET

Vær opmærksom på lokale tidsforskelle.

Hackathon er bygget op omkring CRAFTs didaktiske model, som understøtter eleverne i processen fra problem til løsning. Eleverne **UNDERSØGER** problemstillingen, de **SKABER** idéer og prototyper, for til sidst at iværksætte **HANDLINGER** i virkeligheden.

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 online	Opsamling Feedback	Online
Afslutning i klassen	Klassen indsender forbedrings-forslag Tak for i dag	I klassen

(Foreløbig program - ændringer kan forekomme)



# Forberedelser INDEN Hackathon

## Klasse-forberedelser (varighed: ca. 2 lektioner)

- Klassen orienteres om formålet med Hackathon:  
Det Nordiske Samarbejde vil med CRAFT-satsningen og Hackathon udbrede kendskabet til arbejdet med innovation og brug af teknologi i skolernes hverdag.  
Hackathon er en online konkurrence, hvor elever og lærere undersøger, hvordan man arbejder med IT og problemløsning i almindelige aktiviteter og fag i skolen. Vinderprojekterne vil blive inviteret til at deltage og tale på Nordic@BETT i Logan Hall, London, torsdag den 24. januar 2019.
- Klassen ser en 2 minutters [film](#), hvor Danske Skoleelever præsenterer problemet omkring kedsomhed. Under webinarret skal eleverne komme med idéer til, hvordan det kan løses.
- Klassen læser artiklen "[15-årig elev: Jo mere vi keder os, jo mindre lærer vi](#)" og udarbejder [Klassens kedsomheds-linie](#), som uploades forud for HACKATHON på [https://padlet.com/maja\\_holdorf/hackathon](https://padlet.com/maja_holdorf/hackathon) under eget land.
- Eleverne orienteres om, at de skal medbringe en blyant samt en mobil, hvorfra de skal kunne deltage i digitale afstemninger samt producere små film.

## Lærer-forberedelser

- Orientér dig i webinarrets [pædagogiske vejledning](#) og dan dig et overblik over din rolle. Print materialer ud, som eleverne skal bruge under webinarret.
- Klassen opdeles i gode 3-mandsgrupper.
- Gør et egnet lokale klar (se teknisk klargøring), hvor klassen kan være samlet på dagen. Lokalet opstilles med gruppeborde.
- Følgende digitale ressourcer anvendes som procesværktøjer under webinarret:  
[https://padlet.com/maja\\_holdorf/hackathon](https://padlet.com/maja_holdorf/hackathon)  
<https://www.menti.com>
- Umiddelbart efter Hackathon vil folkene bag Nordic CRAFT og projektkoordinatorerne i de nordiske lande vurdere og udvælge, hvilke elevhold der vinder en tur til London i uge 4 2019. Her vil vinderholdene skulle præsentere deres Hackathon-projekter til en stor Nordic CRAFT-event med omkring 500 deltagende skolefolk fra hele verden. Vurderingskriterierne kan du læse om [her](#). Mandag d. 17. december afsløres vinderholdene.



## Teknisk klargøring

- I tilgår webinar'et [her](#).
- Adgang til webinar'et åbner en halv time før. I skal logge på som samlet klasse og *ikke* enkeltvis. Vi er rigtig mange klasser som deltager i seancen, så det vil ikke fungere, hvis hver elev logger på individuelt.
- Man kan bruge både computere og iPads til webinar'et. Det er dog en god idé at teste om jeres udstyr virker dagen inden. På dette [link](#) bliver man guidet igennem test af browser, internetforbindelse og lyd. Det gyldne spørgsmål er naturligvis, om man har internet nok i klassen. En tommelfingerregel er, at hvis man kan afspille en youtubevideo uden at den hakker i det, så er forbindelsen god nok.
- Husk at det er en fordel med kablet internet frem for wifi, så skal man ikke konkurrerer med andre klasser om internetbåndbredden.
- I skal bruge en stor skærm som fx en projektor eller et smart board. I skal have rimelige højtalere, så alle elever kan høre, hvad der bliver sagt.
- I skal bruge en PC eller en iPad, som administreres af læreren. Herfra kommunikerer I med webinar'et undervejs i processen.
- Skriv til David på [dgt@stil.dk](mailto:dgt@stil.dk), hvis der opstår tekniske problemer, men vær opmærksom på, at der kan være run på i opstarten af webinar'et, så der kan være ventetid på at få svar.



---

# Forberedelser EFTER Hackathon

- Vinder-grupperne skal som forberedelse til deres London-tur samarbejde med et andet nordisk land om at forbedre deres idéer. Grupperne skal bl.a. lave en fælles video på max 100 sekunder samt en 2 minutters præsentation af deres kedsomheds-projekter. Samarbejdet vil ligge i de første uger af januar.
- Inden jul tilsendes en nærmere beskrivelse af den opgave, eleverne skal løse i London samt program for dagene.
- Lærer og vinder-grupperne skal registreres på [eTwinning.net](https://www.twinkl.com). Efter registrering inviteres de ind i et arbejdsrum (Twinspace). Twinspace anvendes til kommunikation og samarbejde landende imellem, når de skal arbejde med projektet og planlægge deres London-deltagelse.

