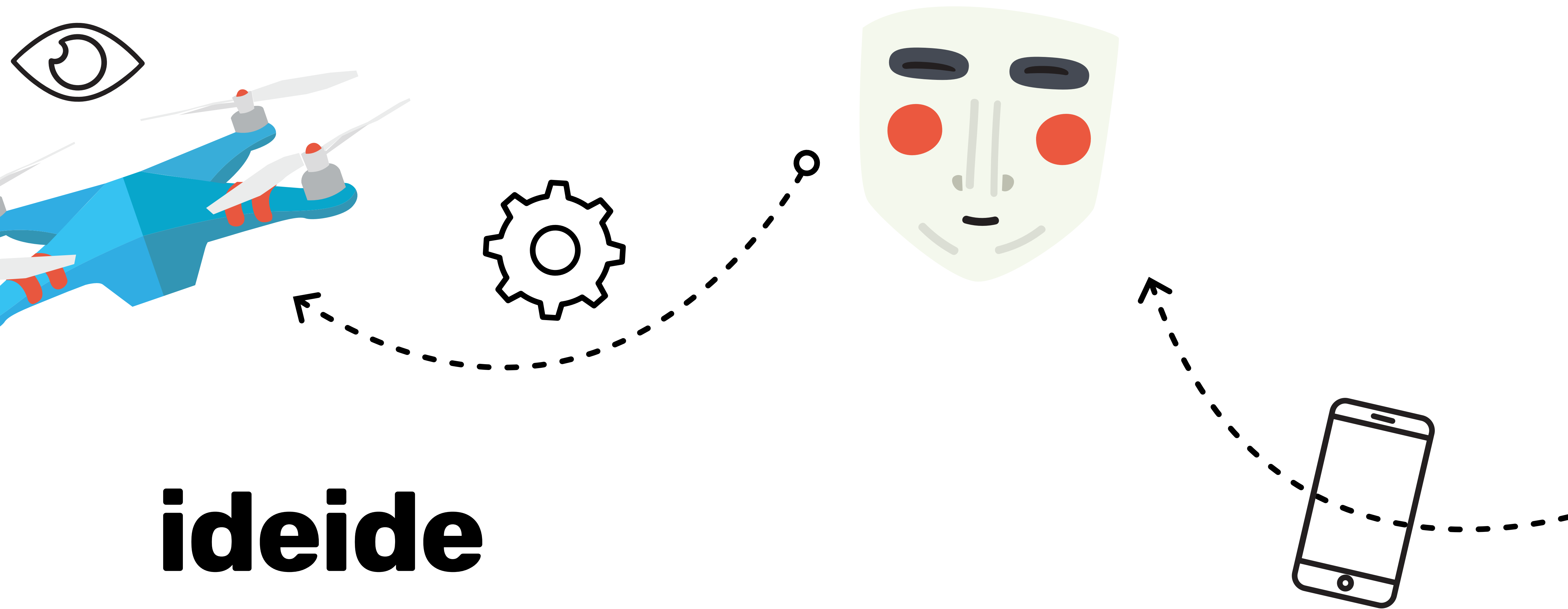




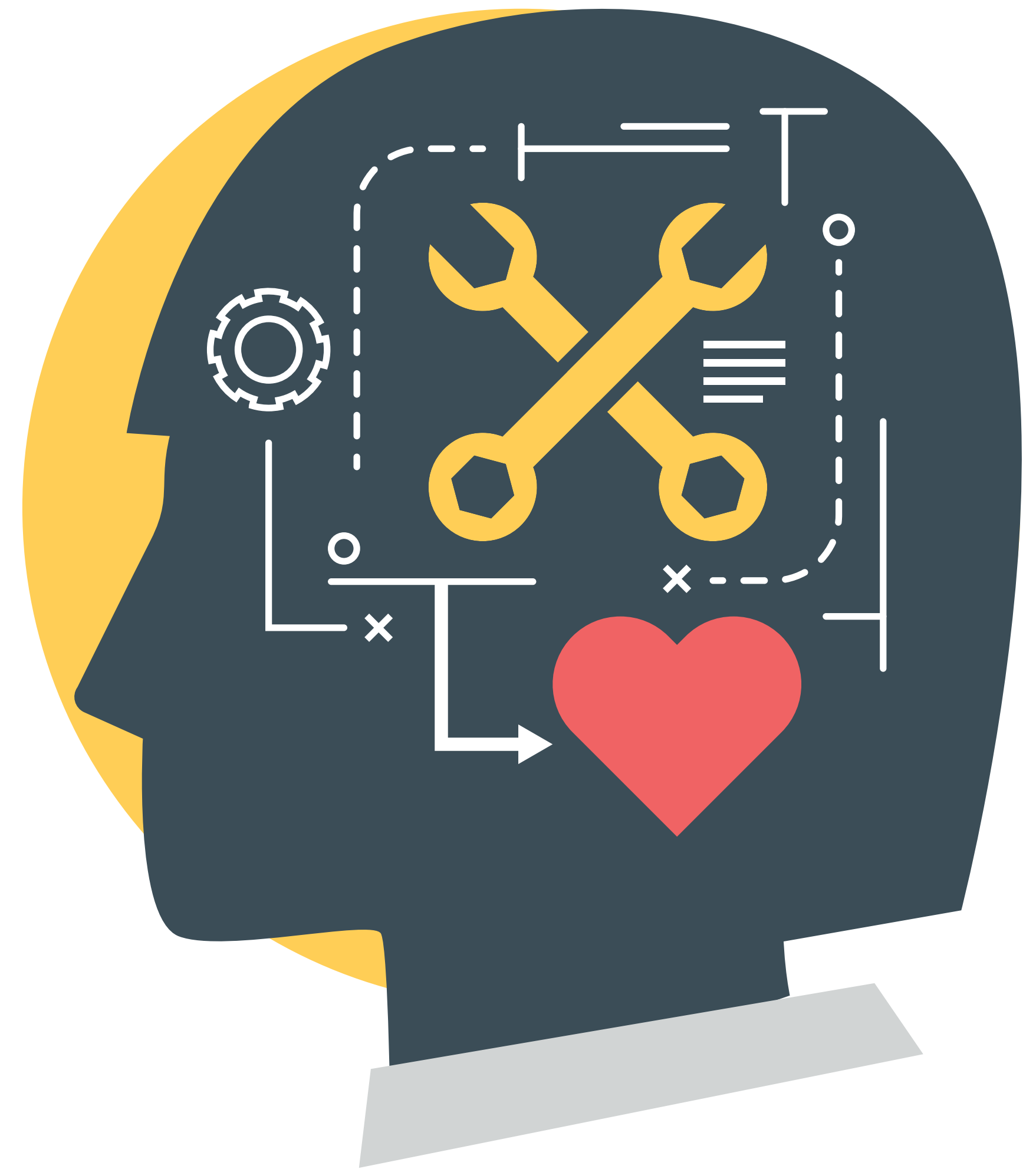
ideide

Præsentation

Til læren

Denne præsentation har til formål at gøre det nemt for dig at præsentere opgaven og din proces.

Powerpointen er sådan indrette, at du både kan bruge den som en førstegangspræsentation og som en løbende opsamling af, hvor klassen er i processen. Det betyder, at der vil være slides i denne præsentation der er relevante, og nogle der ikke er. Du kan fravælge dem, der ikke lige passer på din proces.



Vi skal nu igennem

- 1 Opgaven vi skal igang med**
- 2 Værktøjet vi skal bruge (ideide)**
- 3 Faserne vi skal igennem**



**Opgaven vi skal
igang med**



Billedekunst

Skab en skulptur

I skal arbejde med at skabe en skulptur, en tredimensionel genstand, der har betydning for mennesker uden at have en praktisk funktion.



Håndværk & Design

Affaldssortering

Aarhus Kommune har lavet en undersøgelse der viser, at kun 50% af alle borgere i kommunen sorterer deres affald. Lav et produkt eller initiativ, der får flere borgere i kommunen til at sortere deres affald.



**Tværfaglig undervisning i Matematik
og Håndværk & Design**

Design fremtidens madkasse

Design fremtidens madkasse. Madkassen skal have et rumfang på 1,5 liter, skal kunne holde maden kold hele dagen og den skal være et re-design af den indiske madbeholder Indian Tiffin Box. Der skal bygges en virkelighedstro prototype af jeres nye re-designede udgave i størrelsesforholdet 1:1. Find evt. et billede af madbeholderen. Det kan findes ved at søge på Indian Tiffin Box på Google.

Projektopgave

Projektopgaven i 9. kl.

Denne proces hjælper dig/jer med at planlægge arbejdet rundt om projektopgaven. Der vil i denne proces være to iterationer (læs evt. kortet om Double Diamond for at forstå begrebet bedre). Det vil sige, at du/I kommer til at bruge kortene af to omgange. Første omgang er til at komme igang, finde et delemne og planlægge forløbet den næste uge. Anden omgang vil handle om at brainstorme et produkt frem og planlægge, hvordan det skal udføres samt planlægning af fremlæggelsen.

Nogle af processerne vil I få meget hjælp til her, andre skal I have af jeres lærer.

OBS! Hvis I arbejder i grupper, så husk at lave en gruppekontrakt, inden I går i gang (kort 00).



Dansk

Skriv en kriminovelle

Skriv en kriminovelle. Lad jer inspirere af film, bøger og computerspil, som I synes har interessante handlinger eller plots. I jeres brainstorm, skal I inkludere den research og inspiration, I har fundet, og komme på plots og handlingsforløb, som kan sættes sammen senere. Novellen er hjemmearbejde.

(indsæt din egen opgave)



**Værktøjet vi
skal bruge**

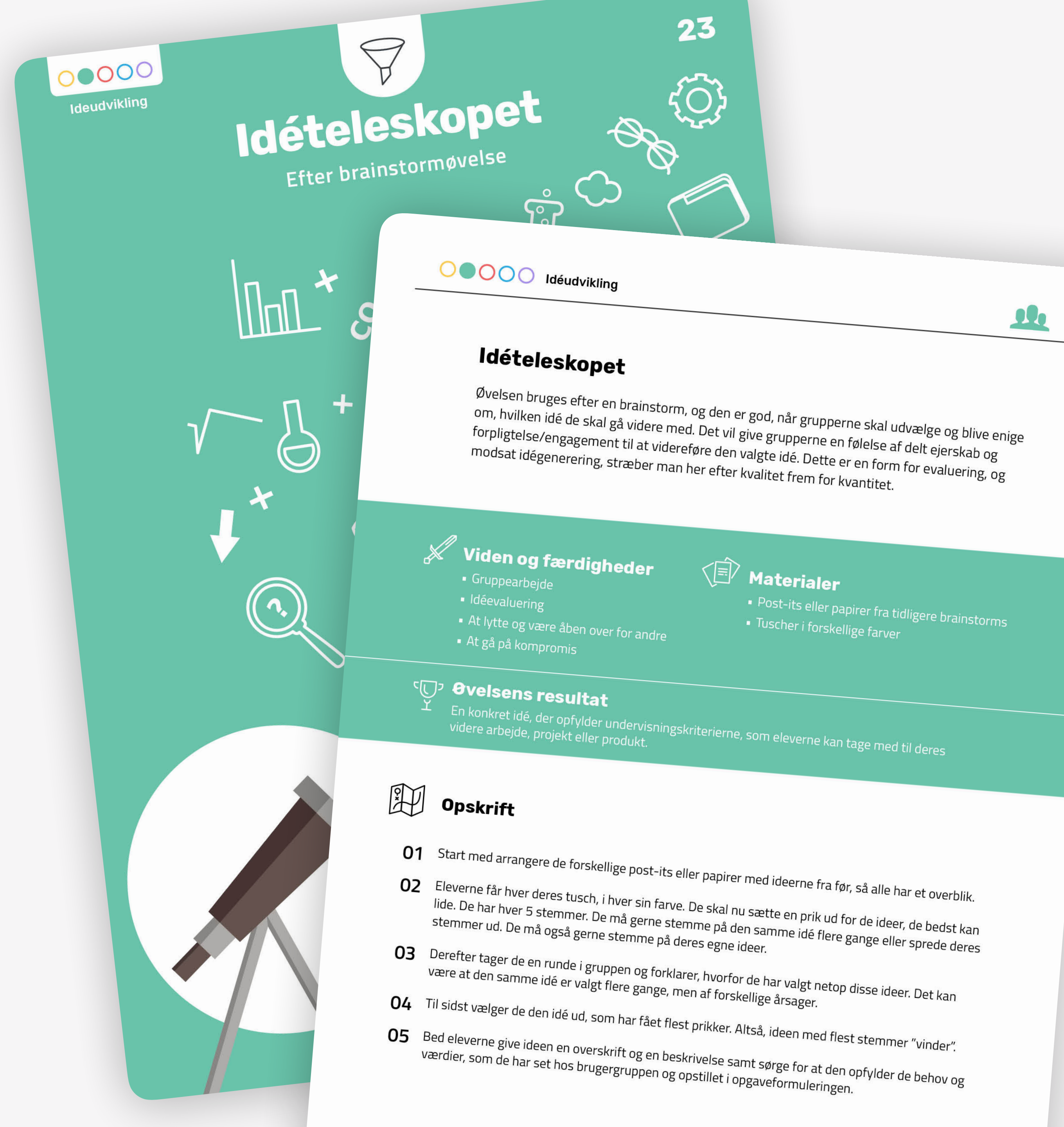
ideide

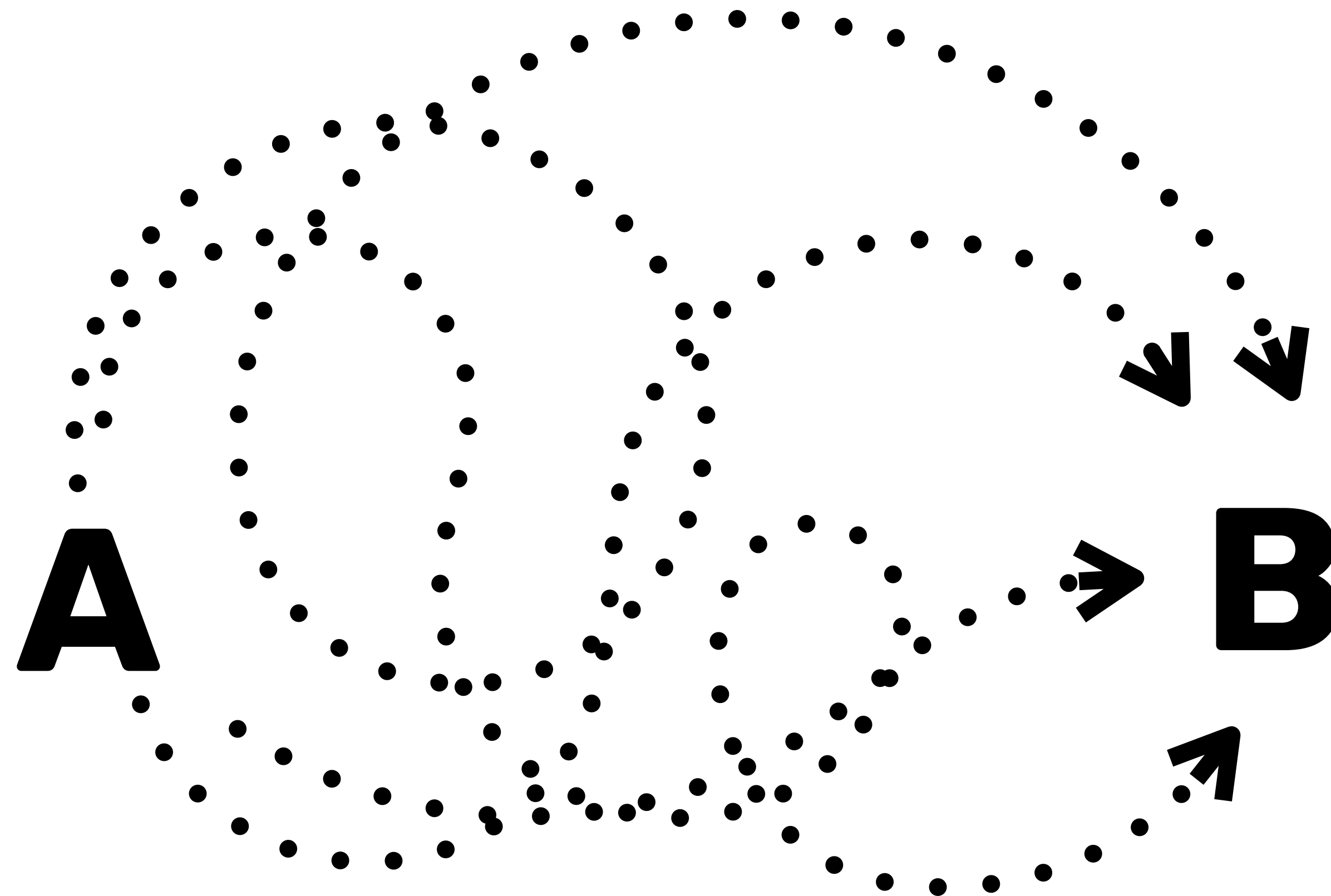
**ideide er et værktøj, der skal
hjælpe os til at finde på gode
ideer og føre dem ud i livet.**

Det består af en masse øvelser og 5 faser.

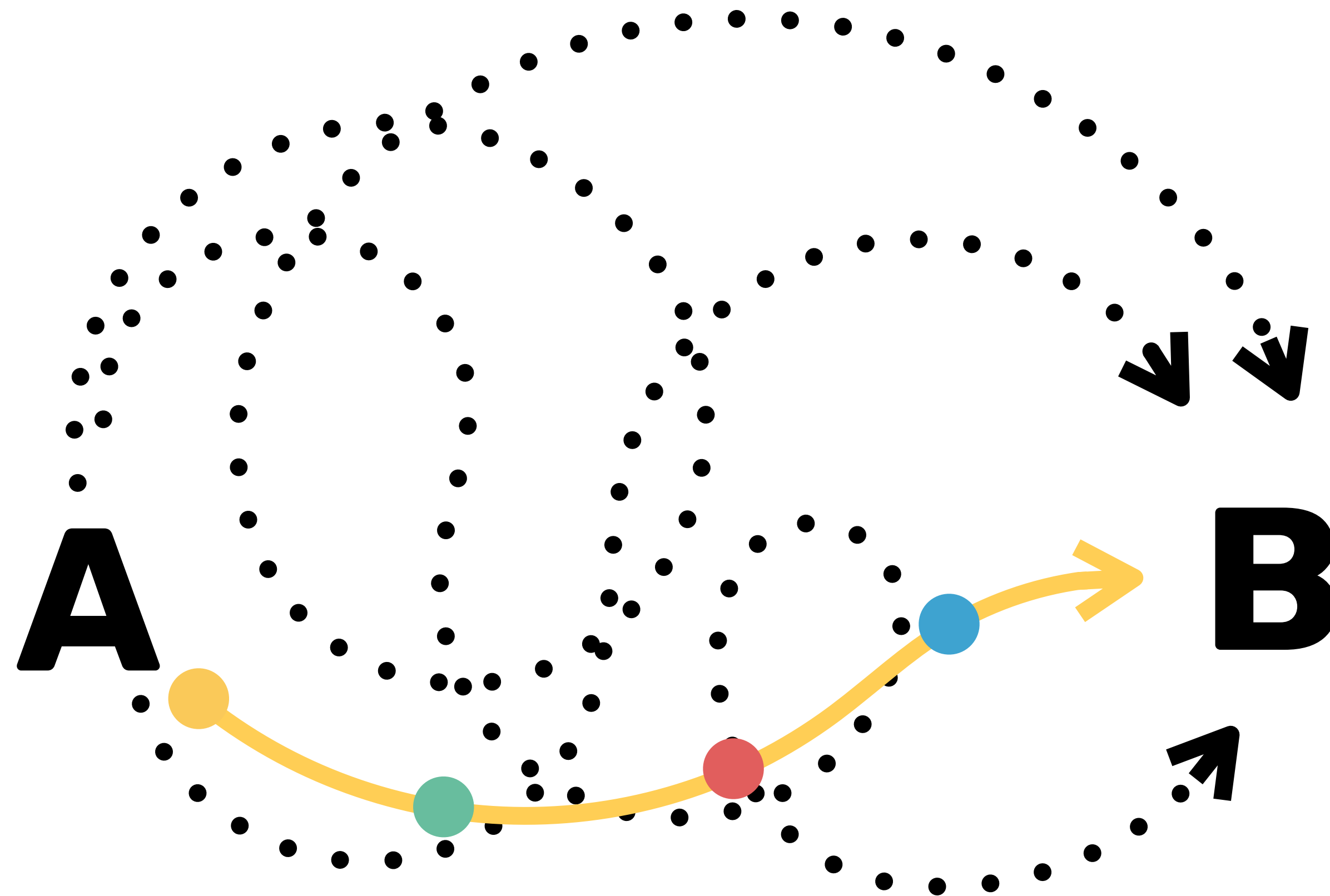


Hver øvelse fungerer som en opskrift med beskrivelse, viden og færdigheder, materiale, resultat og en "skridt for skridt" opskrift.





**Vi skal nu til at starte projektet/
opgaven. Vi ved hvad opgaven er, og det
kan være fristende at gå igang med at
bygge med det samme.**



Men for at sikre, at det vi bygger bliver godt, skal vi lave nogle opgaver inden og under, som hjælper os med at finde inspiration, komme på gode ideer, planlægge vores arbejde, føre det ud i livet og til sidst evaluere det.



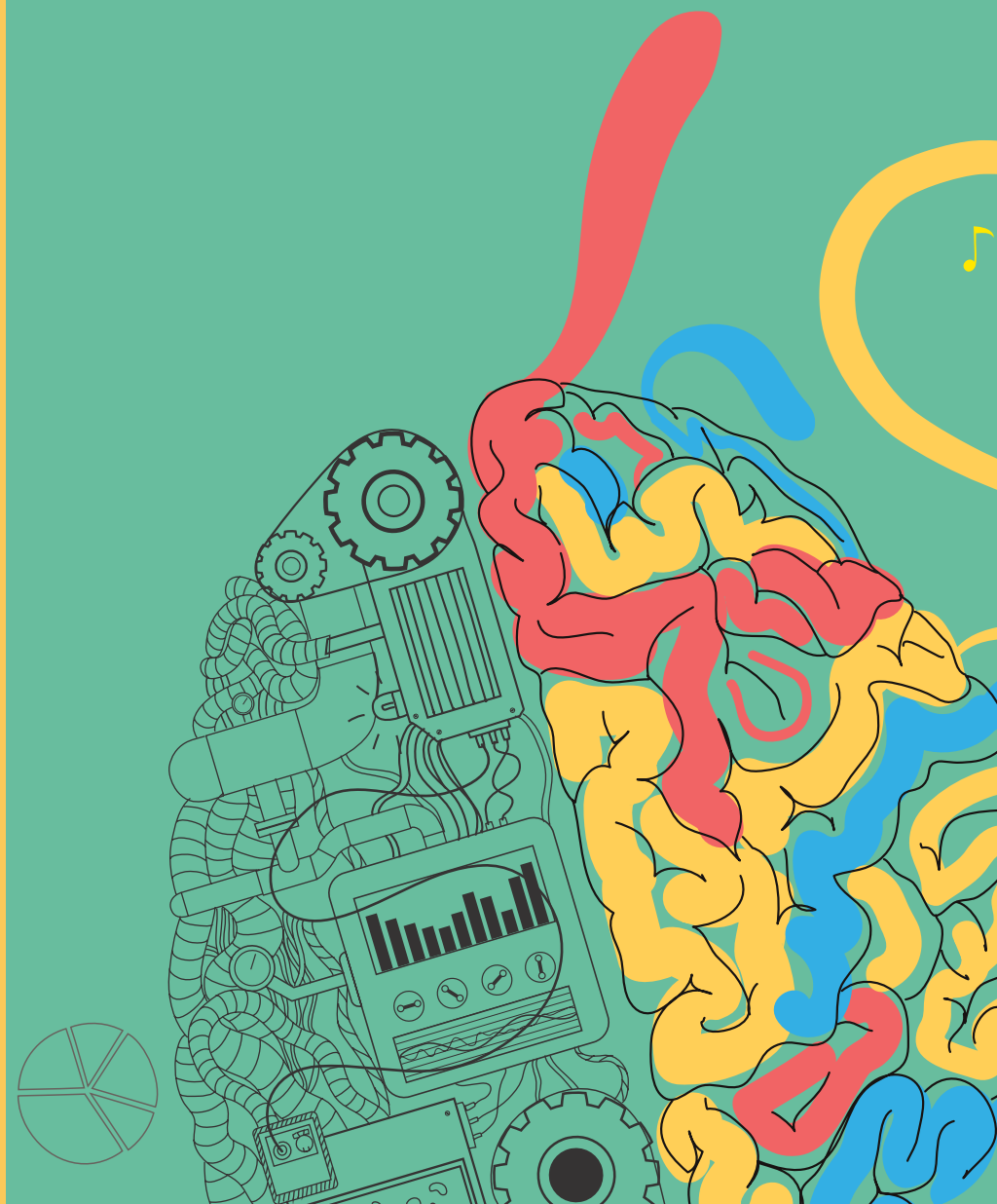
**Faserne vi
skal igennem**

De fem faser

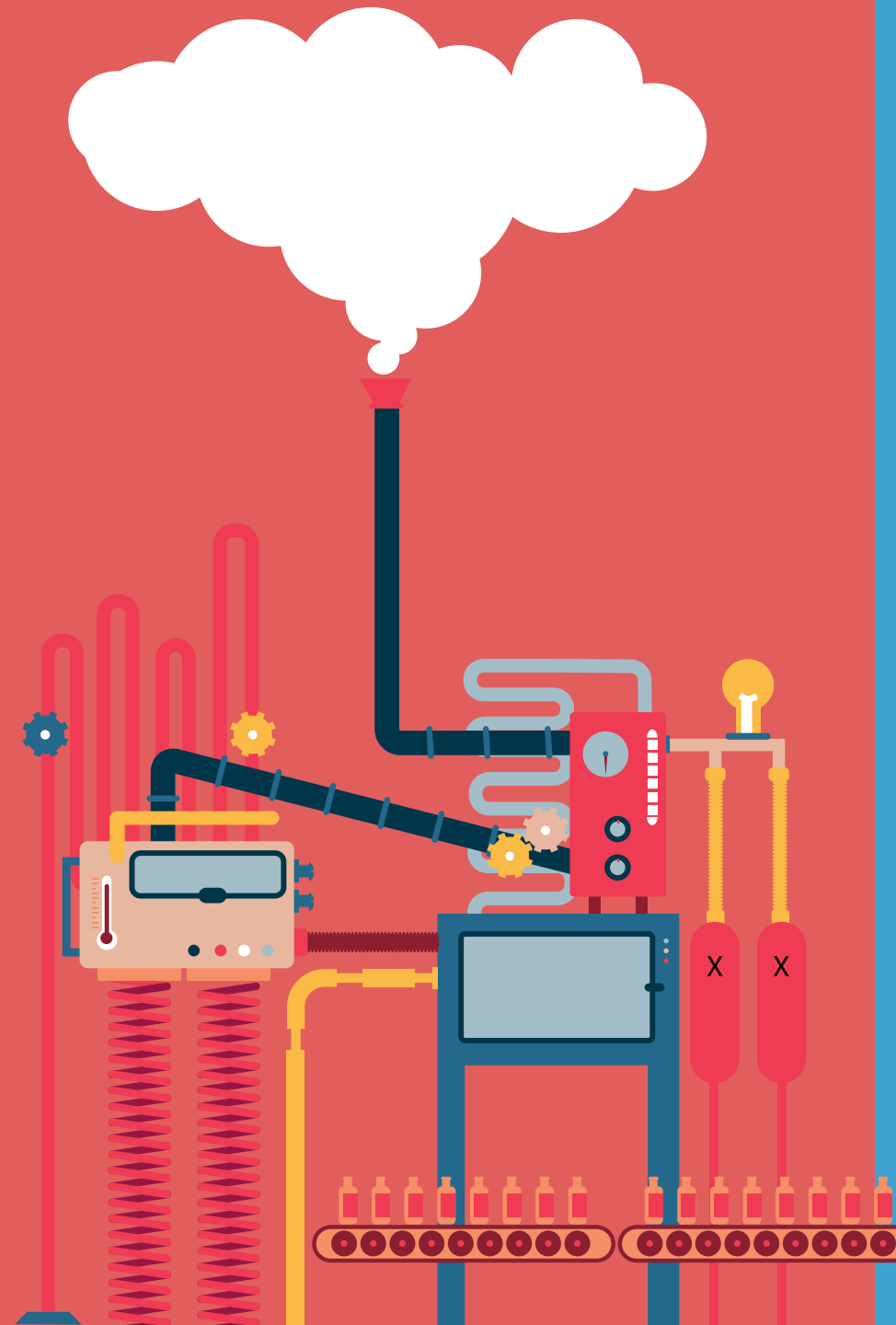
**Inspiration
og research**



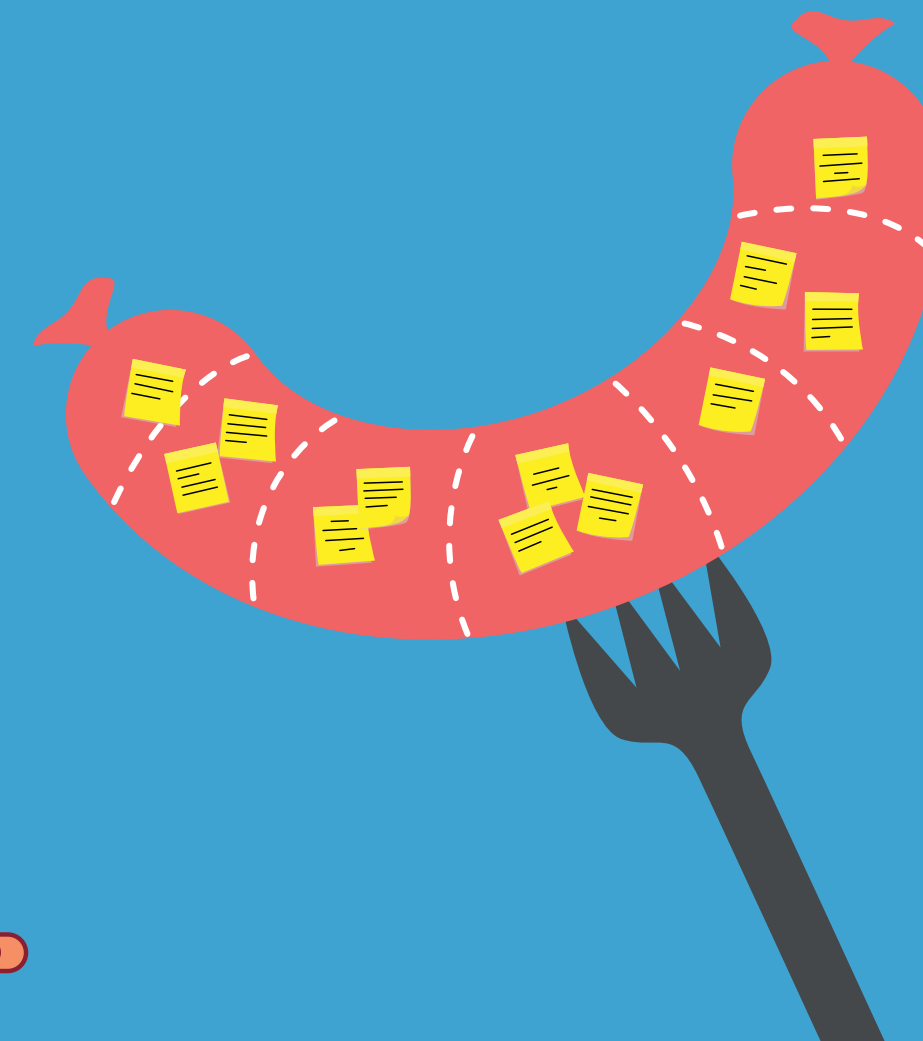
Idéudvikling



Idéafprøvning



**Planlæg
og byg**



Evaluering



Inspiration og research

I inspiration og research fasen er det vigtigt at få et indblik i dem, vi skal designe noget for (målgruppen). Hvem er de? Hvad har de brug for? osv. Vi har både brug for at indsamle oplysninger, men også inspiration til vores idéudvikling senere.

Husk på:

- **Vær nysgerrig og stil åbne spørgsmål**
- **Lyt med opmærksomhed**
- **Dokumenter hvad du finder, så det kan bruges senere**
- **Kom ud af klassen og snak med forskellige mennesker**
- **Lad dig inspirere af verden omkring dig!**



Idéudvikling

Med idéudviklingen tager vi alle de indsigter vi har fra Inspiration og research fasen, og danner idéer ud fra det. Det bliver derved ideer bygget på viden om brugerne.

Husk på:

- Fokusér på opgaven
- Opmuntre til skøre og vilde idéer
- Bedøm ikke ideerne i en brainstorm (det kan I gøre senere)
- Vær visuel
- Kill your darlings (hold ikke fast i en idé for enhver pris)
- Kvantitet er godt!
- Ét emne ad gangen
- Byg på hinandens ideer
- Sig "ja, og.."

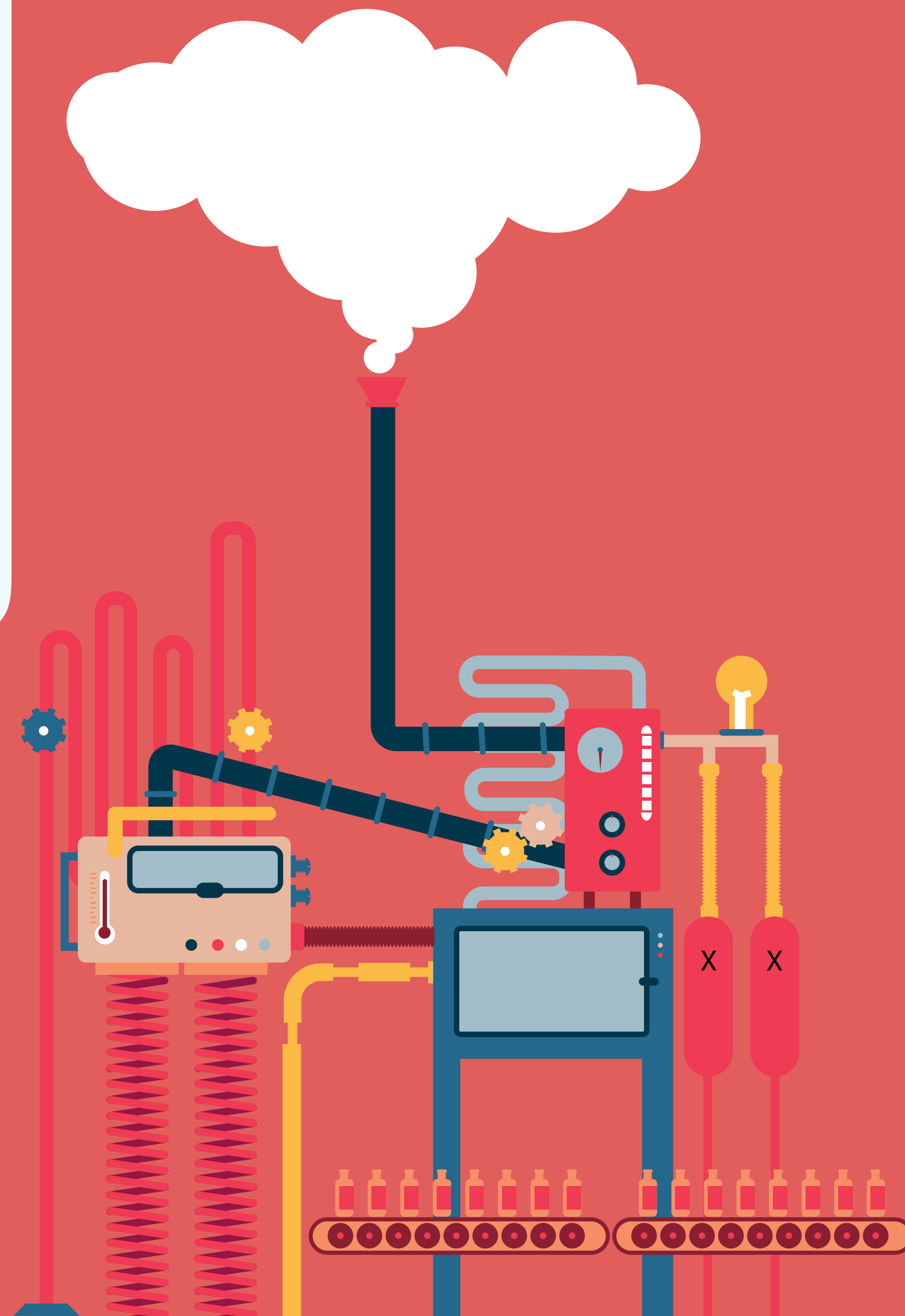


Idéafprøvning

Hele ideen med at lave en prototype, er at fejle og blive klogere. Ved at bygge en prototype, vil man tidligt kunne rette små fejl og mangler, som senere ville have været store og svære at rette.

Husk på:

- Færdig er bedre end perfekt
- Test altid prototypen!
- Lær af, hvad der ikke virker
- Fejl og bliv klogere
- Lyt og vær nysgerrig!

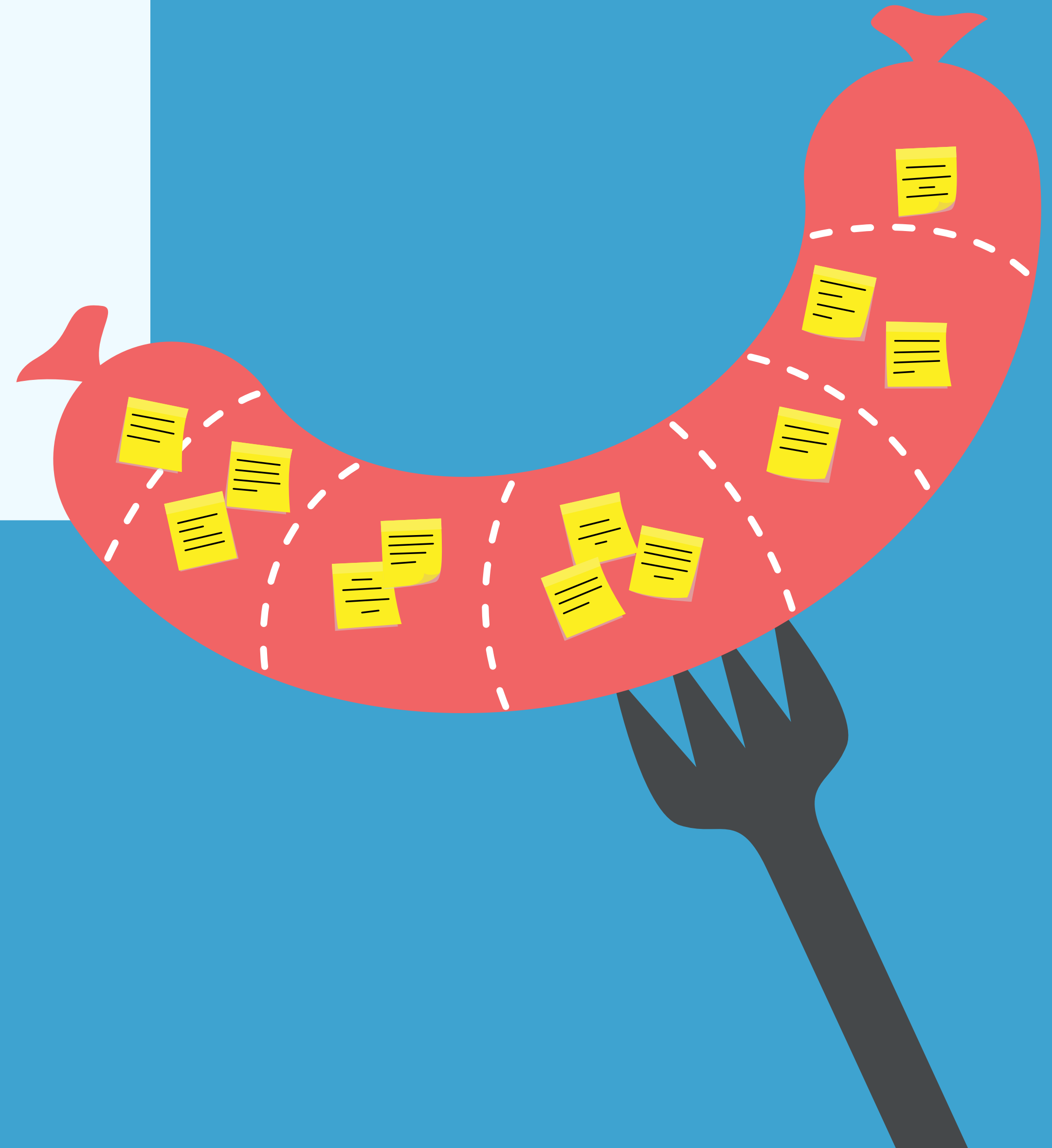


Planlæg & byg

Planlæg & byg fasen går ud på at skabe overblik over opgaven, bestemme målet for det man gerne vil lave, og hvordan man kommer derhen.

Husk på:

- Det er vigtigt, at alle har en opgave og ved, hvad de skal lave
- Hold øje med planen - hvor er vi?
- Opdater planen løbende - er den stadig aktuel?
- Visualisering frem for alt!



Evaluering

Evalueringen skaber et rum for eleverne, både individuelt og i klassen, hvor de kan udforske deres egen læring og reflektere over deres egen udvikling.

Husk på:

- Vær altid opmærksom på læring
- Giv feedback, men tal kun for dig selv (bruge "Jeg synes/oplevede..." udtalelser)
- Lyt til hvad andre siger
- Vær åben overfor andres feedback, du behøver dog ikke at være enig.
- Se evalueringen som en gave, og tag den med ind i det næste projekt.



Opsummering

1

Opgaven vi skal igang med

Skriv titel på opgaven her

2

ideide skal hjælpe os med

Skriv kort, hvad I skal bruge ideide til

F.eks. at komme på idéer, processen, at evaluere osv.

3

Faserne vi skal igennem

Skriv faserne

Spørgsmål?

**Se evt. ideide's
"hurtigt igang" video på:
ideide.dk/førstegang**