

Lærerens køreplan for den Grønne InnovationsCamp



Tidsplan	Program/lærerens opgave	Indhold	Materiale
8.30	Fælles opstart i kantinen	Læreren indleder camp'en	
9.00	Alle grupper fordelt i lokaler – klar til start		
	Genopfrisk de 3 spille"regler"	Elsk idéen! Ja, og... Vær nærværende	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Skriv spillereglerne op på tavlen eller på et flipoverpapir – det skal være synligt under hele campen. ▪ Uddyb det og lad eleverne svare på, hvordan de aftaler at være nærværende.
	Teambuilding	Tommeltot-leg	<p>Instruktion til leg: Første runde: 30 sekunder. Eleverne skal dyste om at holde den andens tommelfinger nede. Tæl og sig resultatet. Anden runde: 30 sekunder. Eleverne skal se, hvor mange gange de kan lægge tommeltotterne oven på hinanden. I talesæt samarbejde!</p>
	Find gruppens talenter	Elever laver interview med hinanden og skriver gruppens styrker op på et talentkort	Bilag 3: Interviewskema og talentkort
	I talesæt gruppens styrker og få eleverne til at reflektere over, hvor de er stærke og, hvor de evt. har brug for hjælp.	Skriv det op i stikord på talentkortet eller brug "bussen"	Bilag 4: Bussen

Lærerens køreplan for grønne innovationscamp



Tidsplan	Program/lærerens opgave	Indhold	Materiale
9.45-10.05	Pause		
10.05	Tilbageblik på virksomhedsbesøg.	Skriv udfordringen op på en flipover og hæng den op.	Flipovers og sticky notes er i lokalerne.
	Udforsk udfordringen.	<ul style="list-style-type: none"> Lad eleverne skrive deres tanker på sticky notes omkring besøget og alt, hvad de hørte/så/oplevede. Spørg ind til oplevelsen og opmuntre dem til at huske og til at være nysgerrige på det, de har oplevet. Prøv at gruppere oplevelserne. Er der nogle der er ens? 	
10.35	<p>5 minutter: Tag nej-hatten på</p>	<p>Introducer 'Nej-hatten' for grupperne.</p> <p>Forklar, at de i 5 minutter skal prøve at finde alle de problemer de overhovedet kan komme i tanke om i forhold til udfordringen.</p> <p>Skriv på sticky-notes.</p> <p>Man må gerne tegne og man må gerne indtale det på sin telefon.</p> <p>Sæt uret! Ingen må snakke sammen imens.</p>	Tegn en stor Nej-hat på en flipover
	<p>Udvælg én i gruppen, der samler deres sticky-notes ind.</p> <p>Sæt dem op på Nej-hatten.</p> <p>Inddel sticky-notes i "klynger", så de samme problemer hænges sammen.</p>		

Lærerens køreplan for grønne innovationscamp



Tidsplan	Program/lærerens opgave	Indhold	Materiale
	10 min: "Tøm nej-hatten"	<ul style="list-style-type: none"> Alle gruppens medlemmer tager et stykke A3-papir og tegner 2 streger, så papiret deles i 3. På papiret skal hver elev skrive eller tegne de 3 problemer op, som de synes er de vigtigste. Under hvert problem skal de prøve at beskrive, hvad der er svært. <p>Sæt uret! Ingen må snakke sammen imens</p>	A3-papir + pen – alle elever har deres eget papir.
	3 min: Skriv videre på problemerne.	<ul style="list-style-type: none"> Eleverne skal nu på tid sende papiret videre til den, der sidder i urets retning. De skal skrive videre på de andres problemer – prøv at uddybe dem ved at skrive forhindringer, problemer eller evt. spørgsmål til hvert af de 3 problemer. <p>Sæt uret på 3 min. til hvert bytte. Ingen må snakke sammen imens</p>	
11.05	30 min: Opsummering på flipover.	<ul style="list-style-type: none"> Problemerne skal på et flipover. Brug sticky-notes til at skrive dem på og sæt dem i klynger 	
	Udvælg det "bedste" problem, der kan være med til at løse virksomhedens problemstilling.	Få gruppen til at diskutere de forskellige klynger, og nå frem til det de vil arbejde videre med. Problemet skal kunne være med til at løse den overordnede problemstilling fra virksomheden.	
11.35-12.15	Frokost		

Lærerens køreplan for grønne innovationscamp



Tidsplan	Program/lærerens opgave	Indhold	Materiale
12.15	Opsamling af formiddagen	Bed eleverne byde ind med det arbejde, de har lavet i formiddags. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Hvad kan de huske? ▪ Hvad er vigtigt for dem? 	
	Definer hovedproblemet.	Skriv hovedproblemet op. Det er vigtigt, at det kan være en løsning på virksomhedens udfordring.	
12.30	Udvikle en idé til en løsning: 10 min: Stille brainstorm	Alle elever bruger sticky-notes. I 10 min sidder de helt stille og kommer på alle de idéer de kan, på løsninger	
	20 min: Præsenter tankerne for gruppen	Eleverne skal præsentere deres tanker og forsøge at gruppere idéer og løsninger	
	30 min: Byg videre på hinandens idéer	Nu skal der skydes løs og her det vigtigt med "Ja, og.." <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sæt alle idéer i spil også dem, der er helt vilde. ▪ Brug tanker som: "hvis økonomi ikke er en grænse, så..." "Hvis man kan bygge alt, så..." "Hvordan ville (Supermand, kendt influencer, sej fagperson osv.) løse udfordringen?" 	
	Vælg de 3 bedste løsninger	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lav klynger af de forskellige løsningsforslag. ▪ Beslut hvilke 3, der er de vigtigste. 	Brug bordet, papir på væg, skriv på vinduet ... – sørg for at få bygget videre på alle vilde idéer.

Lærerens køreplan for grønne innovationscamp



Tidsplan	Program/lærerens opgave	Indhold	Materiale
	Vælg den idé/løsning gruppen skal arbejde med.	<ul style="list-style-type: none">▪ Tjek med talentkortet – passer det til gruppens talenter?▪ Lav et realitetstjek – er løsningen realistisk?▪ Vigtigst af alt – er løsningen også en løsning (eller delløsning) på virksomhedens udfordring?	
	Få idé/løsning på papir, så det er helt tydeligt, hvad der skal arbejdes med.	Hæng det op!	
13.45-14.00	Pause		
14.00	Opsamling og klar til i morgen.	<ul style="list-style-type: none">▪ Hvad var udfordringen?▪ Hvad er det største problem, du har identificeret?▪ Hvordan kan vi.....?▪ Hvad er din idé?▪ Hvad er din plan for i morgen / hvad har du brug for?	
14.45	Vi mødes	Fælles afslutning på dagen.	
15.00	Lærerne mødes		