

Kommunikation

Niveau 1

Hvem er målgruppen?
Forbered og tilpas enkel kommunikation til en given målgruppe

Niveau 2

Benyt og kombiner forskellige platforme, medier og udtryksformer i kommunikationen f.eks.:

- Tekst, illustration, tegning
- Billede, animation, video, lyd
- Tale, kropssprog
- Produktionsværktøjer fra fx studietube
- Forskellige lærings- og velfærdsteknologier

Niveau 3

Lyt til hinandens budskaber, holdninger og værdier
Inddrag jeres praksiserfaringer og argumenter med teori eller eksempler i forhold til valg og fravalg i kommunikationsformen
Drøft og reflekter vejen til en mulig løsning

Niveau 4

Præsenter jeres kommunikation og forklar, hvordan I har skabt sammenhæng mellem indhold, sprog, medie og målgruppe

Feedback og dialog

Niveau 1

Det er vigtigt at kende mål og feedbackkriterier for opgaven
Læg en plan for arbejdet sammen

Niveau 2

Det er vigtigt at kende mål og feedbackkriterier for opgaven
Læg en plan for arbejdet sammen
Modtag og giv feedback undervejs, ved pitch eller præsentation,
og tilpas/juster arbejdet ud fra den givne feedback

Niveau 3

Det er vigtigt at kende mål og feedbackkriterier for opgaven
Læg en plan for arbejdet sammen
Modtag og giv feedback undervejs, ved pitch eller præsentation,
og tilpas/juster arbejdet ud fra den givne feedback
Anvend forskellige metoder til feedback både af fysisk art, men
også af teknologisk art

Niveau 4

Det er vigtigt at kende mål og feedbackkriterier for opgaven
Læg en plan for arbejdet sammen
Modtag og giv feedback undervejs, ved pitch eller præsentation
og tilpas/juster arbejdet ud fra den givne feedback
Anvend forskellige metoder til feedback både af fysisk art, men
også af teknologisk art
Forklar for hinanden, hvordan den modtagne feedback gør jeres
opgaveløsning bedre og skarpere

Problemløsning og innovation

Niveau 1

I står overfor en faglig udfordring
Vælg en innovationsmodel fx Double Diamond (DD) eller en anden
velegnet model til at styre jeres udviklingsproces med

Niveau 2

Start med at lave en brainstorm, hvor udfordringen skilles ad til
mindre dele

Niveau 3

Lav en gruppering (=mønstergenkendelse) af alle ideerne:
Hvilke idéer hører sammen?
Giv grupperingerne overskrifter

Niveau 4

Udvælg en overskrift/udfordring, som I ønsker at arbejde med og
udvikle på
Forsøg at finde en mulig løsning, gerne en løsning, hvor der indgår
en teknologi
Byg en mock-up
Det er vigtigt at pitche løsningen på jeres udfordring foran jeres
elevkammerater. Brug mock-up'en til at forklare med
Modtag feedback fra elevkammeraterne

Niveau 5

Feedbacken bearbejdes og indtænkes i justeringen af mock-up'en
Måske er der brug for flere omgange med pitch og feedback
Den endelige mock-up præsenteres ved en pitch
Der gives feedback

Kollaboration

Niveau 1

I arbejder sammen i par eller i grupper
I udarbejder en samarbejdsaftale i gruppen

Niveau 2

Drøft opgaven (indhold, teori, praksis, længde, niveau, teknologi, film, billeder m.m.) og find ud af opgavens omfang og læg en plan

Niveau 3

Forventning: fokus er på gruppemedlemmernes individuelle og forskellige kompetencer i det fælles samarbejde

Niveau 4

I lærer sammen, viser hinanden hvordan, udvikler sammen og præsenterer dele af det samlede produkt for hinanden og giver hinanden respons eller feedback.
Alle i gruppen har opdateret viden om det fælles arbejde

Niveau 5

I forpligter jer alle til at bidrage til processen og produktet, hvor I indbyrdes er afhængige af hinanden.
Alle skal kunne være vikar for alle, samt kunne hjælpe hinanden

Videnskonsstruktion

Niveau 1

Gengive viden:

Find i fællesskab i gruppen viden og information om et område i fagbøger, på nettet, eller andre medier

Hjælp hinanden i gruppen med at gengive den fundne viden og information

Forhold jer kritisk til kilder og oplysningers troværdighed

I kan handle i kendte situationer

Niveau 2

Analysere og undersøge viden:

Brug hinandens forskelligheder og styrker i gruppen og hjælp hinanden med at sammensætte informationen ved, at I i fællesskab fortolker, analyserer, undersøger, bygger mock-ups m.m.

Forbind jeres fælles forståelse og viden

I kan handle i nye situationer

Niveau 3

Vurdere viden:

Forklar sammenhænge, ligheder/forskelligheder, årsager og konsekvenser

Perspektiver jeres viden, og vurder i hvilke andre sammenhænge den viden kan anvendes

I kan handle i komplekse situationer

Niveau 4

Udvikle viden:

Udforsk, eksperimenter og test jeres egen viden ved at bruge hinanden til at give feedback på jeres ideer og forklaringer.

Konstruer ny viden og opbyg dybere forståelse af et emne og af verden omkring jer

Vis og fortæl om det nye I har lært, evt ved at pitche og give hinanden feedback

Teknologi

Niveau 1

Kend teknologien:

Undersøg, tryk, afprøv teknologier evt. med en let instruktion til at komme i gang

Niveau 2

Anvend teknologien:

Anvend teknologi til at indhente og behandle information

Anvend teknologi til en bestemt målgruppe/borger/formål.

Niveau 3

Vurder teknologien:

Vurder og analyser teknologien, fx ud fra VTV-modellen.

Pitch arbejdet med teknologien til holdkammerater/målgrupper m.m. og få og giv feedback på processen

Niveau 4

Videreudvikle teknologien:

Anvend Double Diamond som en model til at udvikle en teknologi

Fase 1: Anvend fx metoden "Open Space" til første trin i modellen og åbne for idéer.

Fase 2: Anvend fx mønstergenkendelse for at pege sig ind på hvilken vej, I vil gå i udviklingsprocessen.

Fase 3: Vælg et fokus og brainstorm på mulige muligheder på dette fokus

Udvikle en visualisering/mock-up, som I pitcher for holdkammerater/målgruppe/eksperter m.m.

Modtage og giv feedback efter pitch'en

Fase 4: Præciser/juster jeres visualisering/mock-up

Præsenter jeres proces og visualisering/mock-up til en videndeling