

# Model til inspiration

Hvad er  
dit mål?

Har du fingeren på pulsen?  
Tænd måleren og indsæt din finger.  
Aflæs tallet ved 'PR bpm' efter 1 minut.

Projekt STEM PÅ **SOSU** - Styrkede STEM kompetencer igennem interaktive læringsstationer i det uformelle læringsmiljø på erhvervsrettede velfærdsuddannelser (2022-2025)



**SOSU** NYK.F  
novo nordisk  
foundation

# Proces

1



- Elever
- Undervisere
- Arbejdsgivere

- STEM
- Læringsmål
- Niveauer

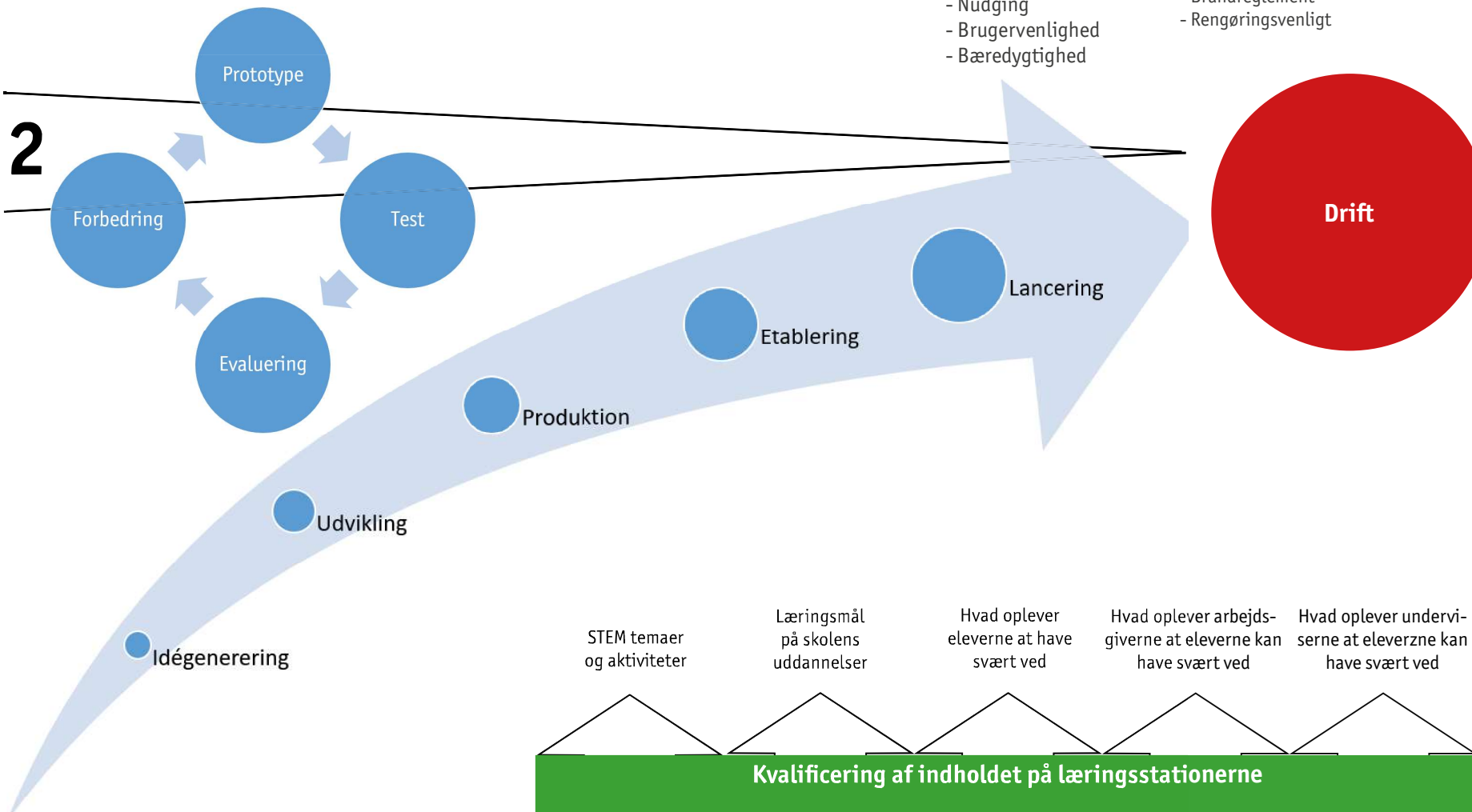
- Prioritering af temaer til læringsstationer

- Museumsgeb

- Visualisering
- Rum
- Artefakter
- Nudging
- Brugervenlighed
- Bæredygtighed

- De eksisterende fysiske rammer
- Nye rammer
- Tilgængelighed
- Brandreglement
- Rengøringsvenligt

2



# Model til udvikling af STEM-læringsstationer



LOFTLIFT

Din værdifulde krop



# Model til udvikling af STEM-læringsstationer



## Effekter, ord og billeder

# Opmærksomhedspunkter

## Refleksion over kompleksiteten med afsæt i 6F modellen

### FORUDSÆTNING

Vi ved at vi har flere målgrupper på skolen. Læringsstationerne skal skabe værdi for alle - på den ene eller anden måde. Flere niveauer og perspektiver. Relateret til både den pædagogiske og den sundhedsfaglige retning. Til den forbigående og det korte besøg såvel som til længere besøg og fordybelse.

### FORLÆNG

Læringsstationerne skal være et genbesøg værd. Man skal kunne få øje på nye ting eller få nye tanker næste gang man kommer. Oplagt refleksion over emnet i forhold til den professionelle praksis - og i forhold til eleven selv.

### FORKLAR

Der er som udgangspunkt ingen underviser eller facilitator på læringsstationen, så vi skal guide eleverne på en anden måde med effekter, lyd, ord og (levende) billeder.

### FORUDSÆTNING

### FANG

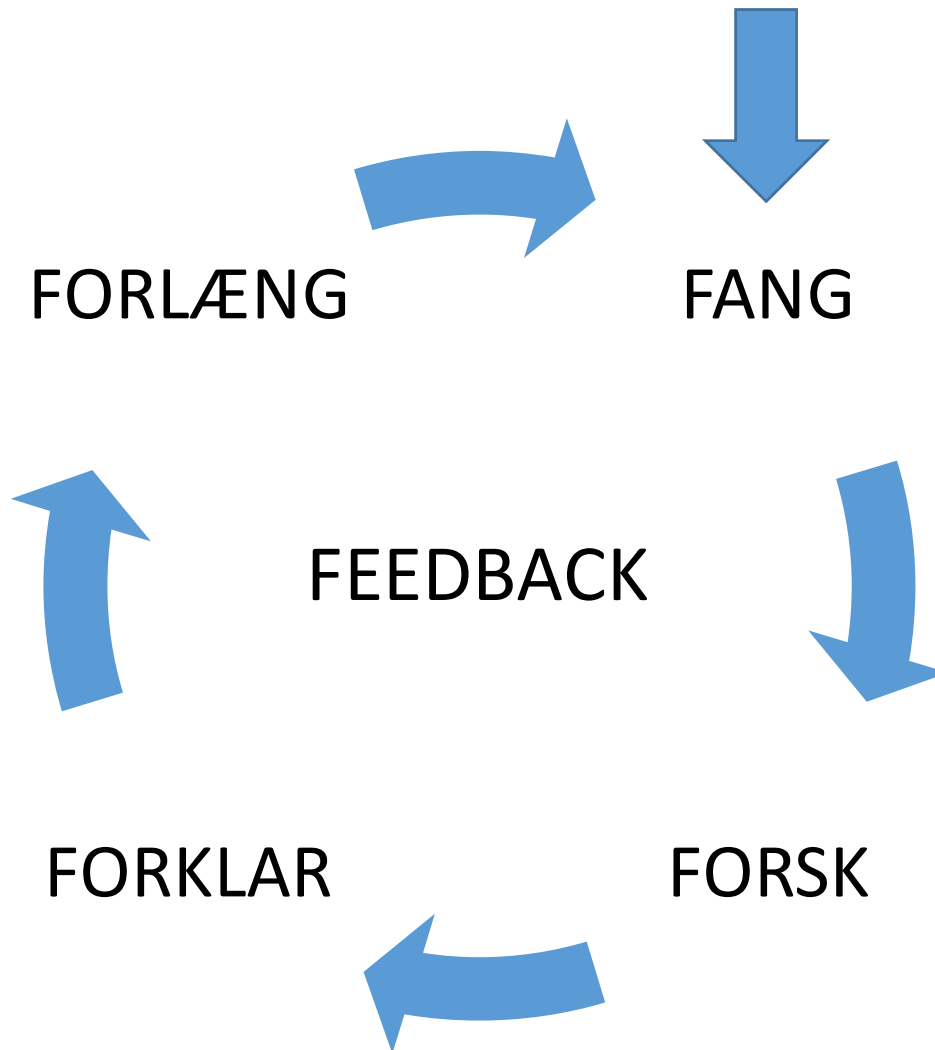
Noget skal fange elevernes opmærksomhed for at trække dem over til læringsstationerne. Noget sjovt, noget sært eller noget de ved de skal have lært. Vi skal iscenesætte stationerne med rekvisitter, der bryder gangarealernes sædvanlige form for nudging.

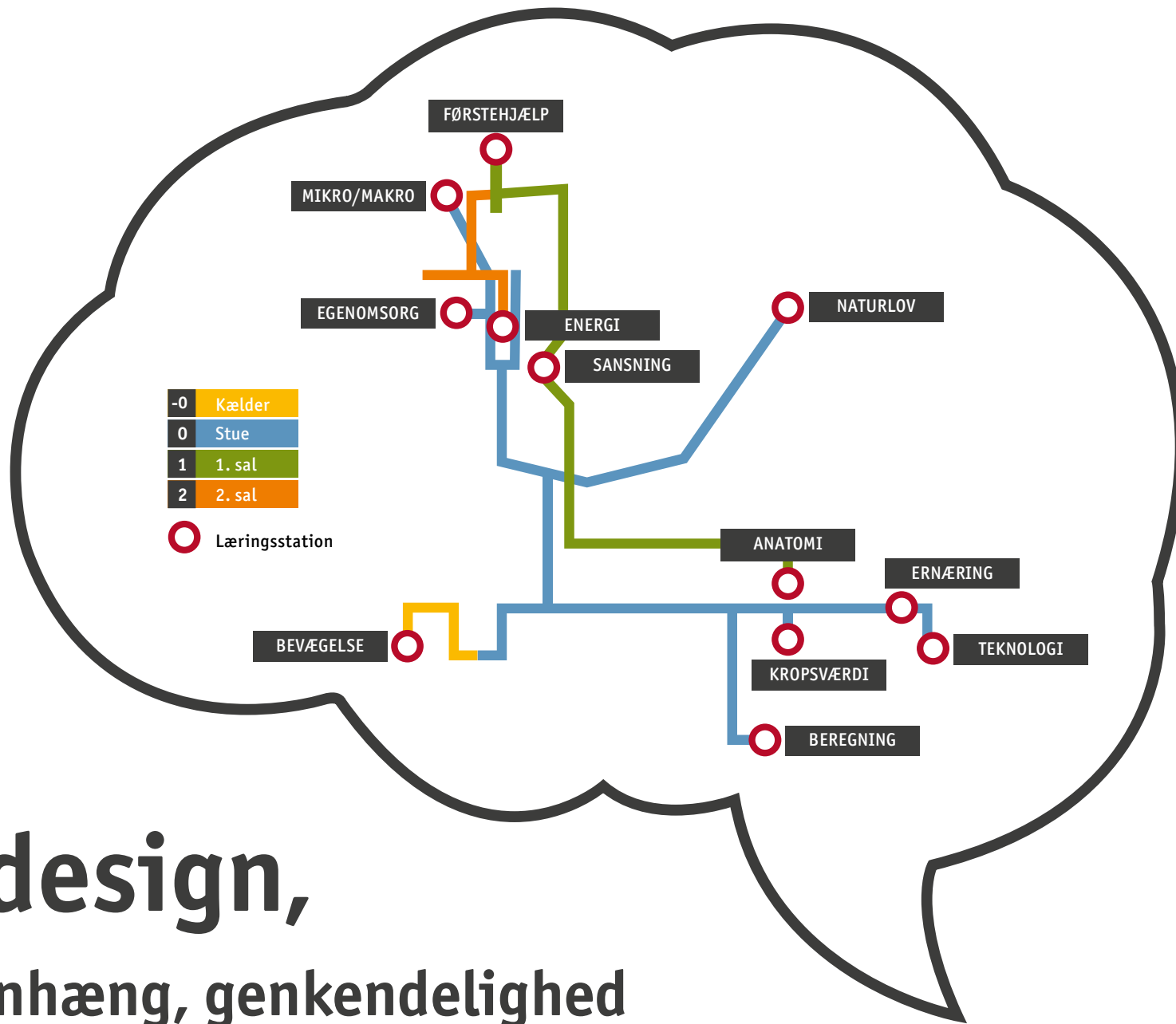
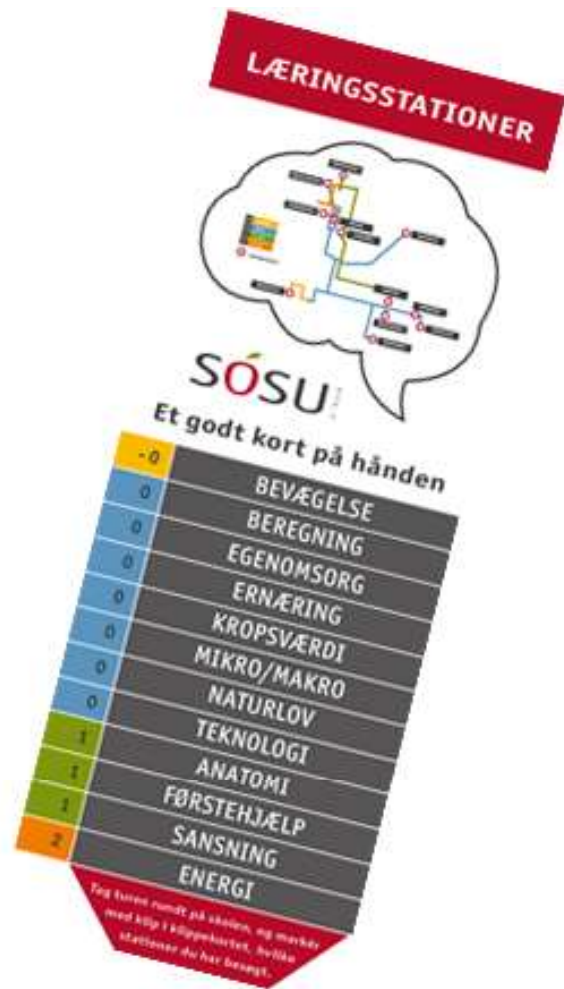
### FORSK

Læringsstationerne skal vække nysgerrighed og invitere til at gå på opdagelse. "Hvad sker der mon, hvis jeg gør sådan? Hvad er det her? Hvorfor står der sådan en her?" Den undersøgende tilgang kan føre til refleksion og samtale på tværs.

### FEEDBACK

Uden underviser eller facilitator er eleverne overladt til sig selv og hinanden på læringsstationerne. Vi kan ikke give eleverne feedback under deres besøg - eller kan vi? Der må tænkes kreativt! Ifølge 6F-modellen er løbende feedback central for undersøgelsesorienteret undervisning.





**Identitetsdesign,**  
der skaber sammenhæng, genkendelighed  
og aktivitet på tværs af skolens 4 etager, ude og inde

# Yderligere information

Projektleder

**Anna Nyborg Mortensen**

Kommunikations- og udviklingskonsulent

SOSU Nykøbing Falster

amor@sosunyk.dk

21789032

