



# PROJEKT RAKETTEN

MED VERDENSMÅLENE I SKOLE



VERDENSMÅL  
for bæredygtig udvikling



OXFAM  
Danmark

# PROJEKTRAKETTEN

## MED VERDENSMÅLENE I SKOLE

ProjektRaketten er et ugeforløb baseret på PBL - projektbaseret læring. Det er en pædagogisk tilgang, der opmuntrer til at undersøge og engagere sig i autentiske problemstillinger gennem praktisk og kreativ udforskning.

Med ProjektRaketten i hånden kan du....

- Sætte eleverne i førersædet: Det er deres læringsprojekter, deres idéer og deres produkter, der er i fokus.
- Undervise med udgangspunkt i autentiske problemstillinger: Med udgangspunkt i virkelige forhold i verden understøtter ProjektRaketten elevernes mulighed for at indgå meningsfuldt i lokale og globale kontekster.
- Give plads til hands-on læring: Hjerne, hjerte og hænder er uløseligt forbundne, når man lærer – hvad enten man er barn eller voksen. ProjektRaketten sætter gang i krop, hænder, hjerte og hjerne.

PROJEKTRAKETTEN ER UDVIKLET OG FORFATTET AF AUTENS OG OXFAM DANMARK MED STØTTE FRA OPEN OPLYSNINGS- OG ENGAGEMENTSPULJEN.



**OXFAM**  
Danmark



# OM PROJEKTRAKETTEN

ProjektRaketten er et undervisningsforløb med tre projektspor fordelt på tre Verdensmålstemaer, som tager udgangspunkt i børn og unges levevilkår i Kenya. De tre Verdensmål, der sættes fokus på i materialet er:



Forløbet er tværfagligt og er tilrettelagt som et ugeforløb for 4. – 6. klasse. Følgende fag indgår i materialet og kan med fordel inddrages i projektugen: Dansk, Historie, Natur/ teknologi, Håndværk/design og Idræt.

**DANSK**

**HÅNDVÆRK/DESIGN**

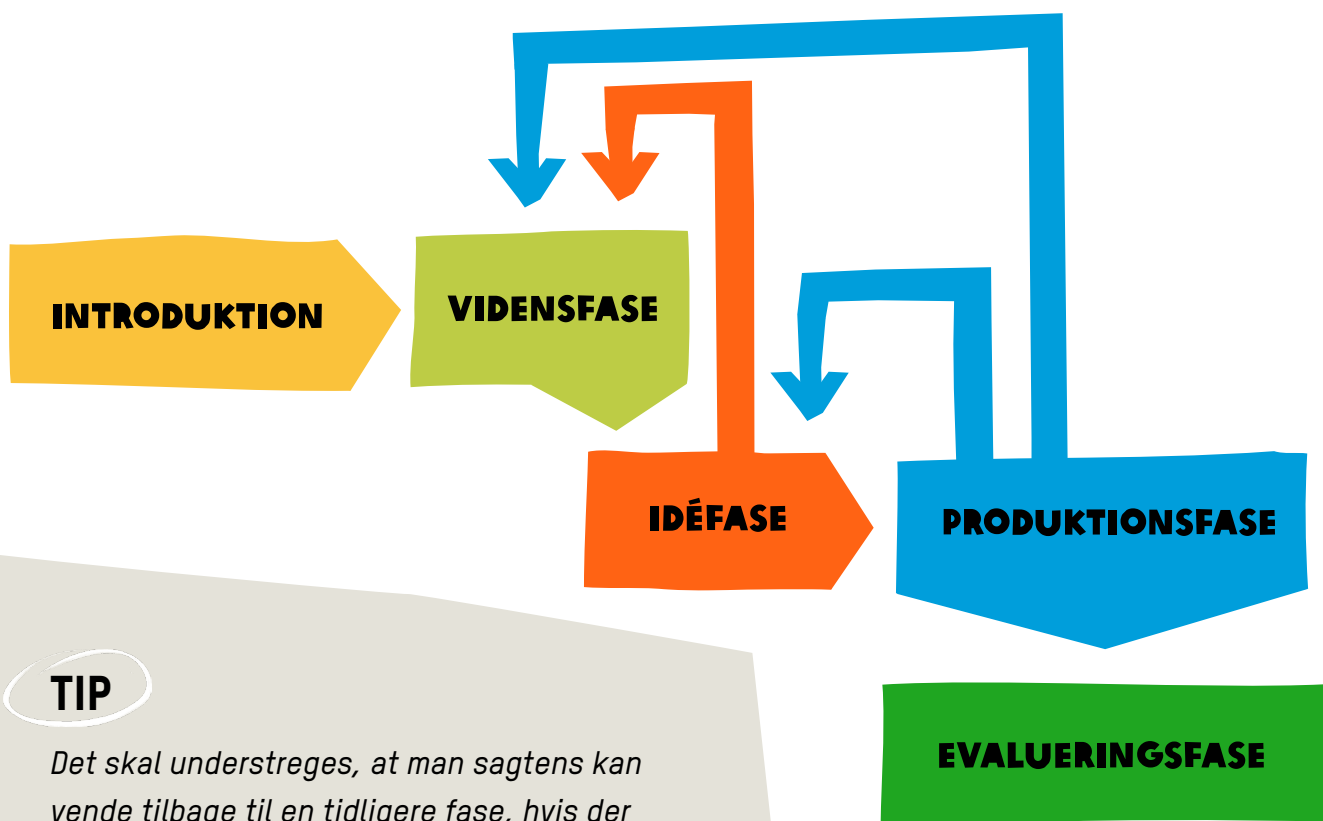
**NATUR/TEKNOLOGI**

**IDRÆT**

**HISTORIE**

# PROJEKTRAKETTENS FEM FASER

Forløbet er delt op i en introduktion som start på en vidensfase, dernæst en idéfase, så en produktionsfase, der munder ud i en fremlæggelse eller udstilling - og endelig en evalueringsfase



## TIP

*Det skal understreges, at man sagtens kan vende tilbage til en tidligere fase, hvis der er behov for det. Hvis en gruppe f.eks. har brug for mere viden undervejs, vil det være en god idé at besøge vidensfasen igen. Eller man kan arbejde med redskaberne til at få idéer i mange sammenhænge undervejs. Eksempelvis: hvordan kan man lave den gode fremlæggelse? Eller hvilket produkt kan vi fremstille? Her vil det være værdifuldt for eleverne at kunne genbesøge idéfasen. Modellen er derfor ikke lineær, og elementerne skal bruges dér, hvor der er behov.*

# LEKTIONSPLAN

## Oplæg til en uges lektionsplan

LEKTION	DAG 1	DAG 2	DAG 3	DAG 4	DAG 5
1 - 2	Livet i Kenya (Introduktion)	Vilde Verdensmålsidéer (Idéfase)	Sæt handling bag Verdensmålene i Kenya (Produktionsfase)	Sæt handling bag Verdensmålene i Kenya (Produktionsfase)	Sæt handling bag Verdensmålene i Kenya (Produktionsfase)
PAUSE					
3 - 4	Verdensmålene i Kenya (Vidensfase)	Sæt handling bag Verdensmålene i Kenya (Produktionsfase)	Sæt handling bag Verdensmålene i Kenya (Produktionsfase)	Sæt handling bag Verdensmålene i Kenya (Produktionsfase)	Vis jeres Verdensmålsprojekt (Fremlæggelse)
PAUSE					
5 - 6	Verdensmålene i Kenya (Vidensfase)	Sæt handling bag Verdensmålene i Kenya (Produktionsfase)	Sæt handling bag Verdensmålene i Kenya (Produktionsfase)	Sæt handling bag Verdensmålene i Kenya (Produktionsfase)	Hvad har vi lært? (Evalueringsfase)

### LIVET I KENYA - INTRODUKTION (DAG 1)

Eleverne smager på Kenya og får en fælles referenceramme, så alle kan være med fra starten af.

### VERDENSMÅLENE I KENYA - VIDENSFASE (DAG 1)

Verdensmålene i Kenya sætter verdensmålene i spil og uddyber elevernes viden om Kenya. Her er der fokus på de tre udvalgte verdensmålstemaer, og eleverne vælger et spor, de vil arbejde videre med.

### VILDE VERDENSMÅLSIDÉER - IDÉFASE (DAG 2)

Eleverne får idéer til det Verdensmålstema, de har valgt, og finder på løsninger til en selvvalgt problemstilling med udgangspunkt i deres research om Kenya fra dag 1.

### SÆT HANDLING BAG VERDENSMÅLENE - PRODUKTIONSFASE (DAG 2, 3, 4 OG 5)

Eleverne arbejder med deres idéer og løsninger til et produkt, der tager udgangspunkt i livet i Kenya koblet til de tre Verdensmål. På dag 5 forbereder de en præsentation eller udstilling af, hvad de har fundet frem til.

### VIS JERES VERDENSMÅLSPROJEKT - FREMLÆGGELSE (DAG 5)

Eleverne fremlægger deres produkter for hinanden eller for fx årgangen.

### HVAD HAR VI LÆRT? - EVALUERING (DAG 5)

Eleverne evaluerer deres samarbejdsformer og læringsudbytte.

# SÅDAN UNDERVISER DU MED PROJEKTRAKETTEN

Målet med ProjektRaketten er at give børn i Danmark en øget viden om børns livssituation i Kenya, samt give dem mulighed for at komme med konkrete bud på løsninger på udfordringer, som de er blevet optaget af eller er stødt på i materialet.

Forløbet lægger ud med en fælles del hele dag 1, hvor klassen gennem fælles aktiviteter og læsning af historierne i LæseRaketten får viden om livet i Kenya. Her er det en fordel, at lærerteamet underviser ud fra de aktiviteter, der er planlagt og fører eleverne godt igennem den indledende fase, så de er klædt godt på.

De øvrige dage arbejder eleverne i grupper om at løse konkrete problemstillinger i Kenya. I denne del af forløbet er det en fordel at indtage en mere faciliterende rolle som lærer, hvor du/I lader eleverne selv gå forrest, undersøge deres emner, finde på idéer og udvikle deres produkter. Det vigtigste, du kan gøre her, er at stille dem spørgsmål, der får tanker og ideer i gang og hjælper med at problemløse og stilladsere deres arbejde, når der er behov for det.

## Gode råd, hvis I ikke har prøvet elevdrevet projektarbejde i klassen før

- Undgå at overforberede dig/I inden forløbet. Det er vigtigere at fokusere på, hvordan du/I kan hjælpe eleverne med selv at finde den viden, de har brug for, end at du/I ved alt om forholdene i Kenya, inden I går i gang. I må gerne være nysgerrige og lære sammen.
- Vær opmærksom på at få skabt nogle gode grupper ved projektets start – og arbejd med samarbejdsøvelser i grupperne løbende.
- Åbningslektionerne er afgørende. Det er her, vi anbefaler, at du lægger din forberedelsestid og din energi. Det vigtige er, at eleverne bliver engagerede, nysgerrige, føler de har noget at bringe til bordet og får lyst til at give sig i kast med forløbet. Det skaber erfaringsmæssigt de bedste projektprodukter.
- Det gode projekt er ikke lig med et perfekt produkt. Hav fokus på at samle op på læringsudbyttet, så eleverne får fornemmelsen af, at deres proces har lige så meget vægt og læringsudbytte som deres produkt.

## Forberedelse

1. Forberedelse om Kenya, Verdensmålene og LæseRakettens historier: I kan få en introduktion til Kenya her: <https://heleverdeniskole.dk/praesentation-af-kenya/>, I kan se film om LæseRakettens børn her: <https://heleverdeniskole.dk/kenyas-boern/>, og I kan finde en kort introduktion til Verdensmålene i **Bilag til Dag 1**
2. Overvej om I vil indsende jeres projekter til Aktionsdagen (den 30. maj 2024 kl 10-12 på Christiansborg Slotsplads). Her kan eleverne vise deres projekter frem for politikere, Oxfam Danmark og andre elever. Læs mere om, hvordan I gør i **Bilag til Dag 5: Vis jeres Verdensmålsprojekt**.
3. Inden den første lektion skal I have købt en række fødevarer, som er produceret i Kenya. De kan findes i alle danske supermarkeder. Det kan være avocado, te, jordnødder, mango (frisk og tørret), ananas, dadler, og der er mange flere. Køb også gerne et par fødevarer, der ikke er fra Kenya, da eleverne skal gætte, hvor madvarerne er fra.
4. Find et godt sted at lave en fælles "vidensvæg" for klassen. Hæng plakatpapir op i passende størrelse, så man kan skrive på dem sammen. Dekorér evt. med billeder og skriv "Kenya – vidensvæg" med store bogstaver. Del eventuelt væggen op i felter, der svarer til projektets faser eller dage. Vidensvæggen bruges under hele projektet til at fastholde klassens viden. Eleverne kan sagtens være med til at lave vidensvæggen.
5. Endelig kan du indrette klassen anderledes, så den er klar til, at eleverne kan arbejde med deres projekter. Stil bordene i små grupper bagerst i lokalet, og placér deres stole i en halvcirkel, så du har et godt sted at samle dem til fælles dialog. Indret eventuelt med et forundringsbord i midten af lokalet, hvor du kan stille spændende artefakter, som kan hjælpe elevernes nysgerrighed på vej. Bordet kan efterfølgende bruges som materialebord.

## SÆT I SPIL:

### Hvordan kan elevernes produkter sættes i spil?

1. Ved at deltage i Oxfams event i den globale aktionsuge den 23. maj 2024 kan eleverne vise, hvad de har arbejdet med og hvilke løsninger, de har fundet på. I kan tilmelde jeres projekter her: [projektraketten@autens.dk](mailto:projektraketten@autens.dk)
2. Eleverne kan lave en kampagne på deres skole, hvor de gør opmærksomme på de problemstillinger, de er stødt på, og hvordan man kan hjælpe lokalt. I kan undersøge, om I kan få lov til at vise jeres kampagne på det lokale bibliotek eller på rådhuset.
3. Eleverne kan starte en indsamling. Læs om, hvordan I nemt kan samle ind på Hele Verden i Skoles hjemmeside: <https://heleverdeniskole.dk/indsamling/>
4. Eleverne kan tage fat på de lokale politikere og gøre dem opmærksomme på, hvordan man kan hjælpe og støtte lokalt. Find relevante lokalpolitikere på kommunens hjemmeside.

# DAG 1

# LIVET I KENYA



**LEKTION 1-2:** Introduktion til Livet i Kenya



**TIDSFORBRUG:** 2 lektioner



**FORMÅL:** Eleverne opnår en grundlæggende viden om Kenya og en spændende start på projektet, som vil give dem lyst til at arbejde videre



**MATERIALER:** LæseRaketten som klassesæt, forskellige madvarer fra Kenya og andetsteds fra (gerne 7-10 stk.), plakater til vidensvæg, LæseRaketten seks portrætfilm: <https://heleverdeniskole.dk/kenyas-boern/>



**BESKRIVELSE:** Denne dobbeltlektion er delt op i fire dele: 1. Eleverne bruger deres sanser og smager på fødevarer fra Kenya. 2. Eleverne ser korte film om hvert barn fra LæseRaketten. 3. Eleverne prøver at lege ligesom børnene fra LæseRaketten. 4. En opsamling, hvor I taler sammen om det, I har oplevet og runder lektionerne af med at skrive på vidensvæggen.

## DEL 1. SMAG PÅ KENYA! 15 MIN

Del ud af de fødevarer, som du har købt på forhånd, og lad eleverne smage nogle af de madvarer, som bliver eksporteret fra Kenya til Danmark. Der er overraskende mange, som kan findes i helt almindelige supermarkeder i Danmark.

Lad herefter eleverne gætte på, hvilke fødevarer der kommer fra Kenya. De kan evt. tale om det to og to først for derefter at diskutere i klassen. Måske har du også købt et par fødevarer, som ikke kommer fra Kenya.

Nu kan du starte en samtale om, hvilke forskelle der er på at leve i Danmark og i Kenya. Samtalen kan ledes over i følgende emner:

- **ULIGHED:** Om forskelle på at bo, gå i skole og transportere sig i Danmark og Kenya.
- **KLIMA OG NATUR:** Hvordan tror eleverne, der ser ud i Kenya i forhold til Danmark?
- **FØDEVARER:** Hvorfor køber vi så meget mad fra Kenya?
- **BÆREDYGTIGHED:** Er det bæredygtigt at købe mad fra Kenya?
- **TRANSPORT OG CO2-UDLEDNING:** Hvordan kommer maden til Danmark?

Rund aktiviteten af med at skrive på vidensvæggen, så elevernes overvejelser bliver fastholdt.



# DAG 1

# LIVET I KENYA

## DEL 2. SE PÅ KENYA! 15 MIN

Vis eleverne de seks portrætfilm om børnene fra LæseRaketten. De tager 2-3 min hver, og ligger på siden om hvert barn: <https://heleverdeniskole.dk/kenyas-boern/>

Filmene giver et godt indblik i hverdagen for børn i Kenya. Brug efterfølgende lidt tid på at tale om, hvad eleverne har lagt mærke til.

## DEL 3. LEG SOM I KENYA 30 MIN

Leg legen nyama-nyama. Legen er beskrevet her: <https://heleverdeniskole.dk/lege-og-spil/>  
Det kan være en fordel at gå i skolens gymnastiksal eller udenfor, så i har god plads at lege på.

## DEL 4. OPSAMLING: KLASSESAMTALE 30 MIN

Start med at samle eleverne i en halvcirkel. Led en diskussion i klassen med spørgsmål så som:  
*Hvad ved vi NU om Kenya?*

Spørg herefter ind til, hvad eleverne tænker om, hvordan det er at bo i Kenya, og om der er forskel på kenyanske og danske børns levevilkår.

Brug vidensvæggen til at få styr på tanker, idéer og viden.

Er der noget særligt, de har lagt mærke til?

Hvad er godt/svært/anderledes/interessant/uretfærdigt/sjovt/kedeligt ved at leve i Kenya?






Rund af med at fortælle om de næste lektioner.

# DAG 1

# VERDENSMÅLENE

# I KENYA



-  **LEKTION 3-6:** Spot på Verdensmålene i Kenya (Vidensfase)
-  **TIDSFORBRUG:** 4 lektioner
-  **FORMÅL:** Eleverne introduceres til Verdensmålene og får uddybet deres viden om Kenya. Der er fokus på at skabe en god indledende refleksion over de tre Verdensmålstemaer.
-  **MATERIALER:** Elevark 1, 2 og 3 i Bilag til dag 1, Tekst om Verdensmålene fra samme bilag, LæseRaketten om Kenya og computere/tablets, så I kan tilgå Hele Verden i Skole's hjemmeside.
-  **BESKRIVELSE:** I denne del af forløbet introducerer du eleverne til Verdensmålene. Derefter deler de sig op i grupper og laver en samarbejdsøvelse. Så vælger hver gruppe et af de tre Verdensmål, som de vil lave research på med udgangspunkt i livet i Kenya. Her kan du bruge de tre elevark som udgangspunkt for elevernes research. Du kan også lade eleverne finde nogle problemstillinger og emner på egen hånd, som de gerne vil dykke mere ned i inden for de tre Verdensmål. Til sidst samles der op i plenum, og hver gruppe fortæller kort om deres researchproces, og hvad de har fundet ud af.

## DEL 1. INTRODUKTION TIL VERDENSMÅLENE 15 MIN

Start med at introducere eleverne helt kort til Verdensmålene. Du kan for eksempel vise denne rigtig fint formidlede video i klassen: <https://vimeo.com/138185078>. Du kan også lade dig inspirere af en tekst om Verdensmålene fra Hele Verden i skole's hjemmeside, som du eventuelt kan læse op. Teksten finder du i: **BILAG TIL DAG 1**. Undervejs kan du invitere eleverne til at reflektere over Verdensmålene, og hvad de betyder i en fælles snak i plenum eller sammen med deres sidemakker.

Du kan tage afsæt i spørgsmål som:

- Hvorfor tror I, at FN har lavet Verdensmålene?
- Er det vigtigt, at folk i Danmark kender Verdensmålene? Hvorfor?
- Hvad betyder det for folk i Kenya, hvordan vi lever i Danmark? Og omvendt?

# DAG 1

# VERDENSMÅLENE

# I KENYA

## DEL 2. OPDELING I GRUPPER OG SAMARBEJDSØVELSE 30 MIN

Del klassen op i grupper på 3-5 elever og leg Ekaalia. Find legen her: <https://heleverdeniskole.dk/lege-og-spil/>. Den har til formål at skabe sammenhold i gruppen og give dem et godt udgangspunkt for det videre arbejde.

## DEL 4. STOP SULT – RENT VAND – GOD SKOLE: VÆLG TEMA 15 MIN

Hver gruppe finder i fællesskab ud af hvilket verdensmålstema, de vil arbejde med. Start med at introducere de tre udvalgte Verdensmål ud fra de tre elevark – hvis I ønsker at arbejde med elevarkene. Du kan også lade eleverne vælge frit hvilke problemstillinger, de vil researche videre på inden for hvert tema med udgangspunkt i LæseRakettens historier fra Kenya. Herefter kan du stille dem følgende opgave:

“Brug 5 minutter i gruppen på at snakke om, hvilket verdensmålstema I vil arbejde med ud fra jeres viden om livet i Kenya. Husk, det er det tema, I kommer til at arbejde med resten af ugen. I skal sammen finde på tre gode grunde til, at I gerne vil arbejde med lige præcis det Verdensmål.”

## DEL 5. STOP SULT – RENT VAND – GOD SKOLE RESEARCH 90 MIN

Omdel Elevark 1, 2 og 3, hvis I ønsker at bruge dem. Lad så vidt muligt grupperne arbejde frit ud fra arkene. Som alternativ til elevarkene kan du støtte eleverne i at finde deres egne spørgsmål og problemstillinger og undersøge dem nærmere.

### TIP:

Hvis du synes, eleverne trænger til at komme lidt op og røre sig i løbet af deres research, så kan du bruge øvelsen “Hvem går frem? Hvem går tilbage?” Den er beskrevet i Bilag til Dag 1.

# DAG 1

# VERDENSMÅLENE

# I KENYA

## DEL 6. OPSAMLING OG REFLEKSION CA. 30 MIN

Brug til sidst lidt tid på at høre hver gruppe, hvad de har fundet ud af, da de svarede på spørgsmålene. Hvad synes de, var det vigtigste, de fandt ud af? Hjælp dem med at identificere en problemstilling – og hvis det er for svært for dem at finde en god problemstilling selv, kan de tage udgangspunkt i sidste spørgsmål på arkene:

- **STOP SULT:** Hvad kan man gøre, så flere børn i Kenya får nok og god mad hver dag?
- **RENT VAND:** Hvordan kan man sørge for, at flere får rent vand i Kenya?
- **GOD SKOLE:** Hvordan kan man gøre for, at flere børn kan gå i en god skole i Kenya?

## MÅLGRUPPE FOR JERES PROJEKT

Slut lektionen af med at tale om, hvem I vil præsentere jeres løsninger for, når I er i mål fredag. Er det i klassen, hvor tilhørerne er ens klassekammerater? Er det naboklassen, som kunne få glæde af at høre om problemstillingerne og jeres løsninger? Er det for forældrene en eftermiddag på skolen? Eller vil I måske dele dem til Aktionsdagen 2024?

## DIFFERENTIERING

Du kender bedst niveauet i lige netop din klasse. Du kan lade dem arbejde med alle spørgsmål – eller give dem muligheden for at vælge et antal spørgsmål, som passer til det tidsrum, du vil sætte af til Vidensfasen.



# DAG 2 VILDE VERDENSMÅLSIDÉER



**LEKTION 1-2:** Vilde Verdensmålsidéer (Idéfase)



**TIDSFORBRUG:** 2 lektioner



**FORMÅL:** Eleverne skal få en masse idéer til det Verdensmål, de har valgt, og finde på løsninger til deres problemstilling med udgangspunkt i deres research om Kenya.



**MATERIALER:** Elevark 1, 2 og 3 fra Dag 1, IdéRaketten og Idékatalog fra bilag til Dag 2, idéudviklingsværktøjer, brainstormværktøj samt værktøjer til at arbejde med idéerne sammen (findes i Bilag til dag 2)



**BESKRIVELSE:** Disse lektioner er delt op i tre dele: 1. Idéudvikling, hvor eleverne er fysisk aktive og gør sig klar til at være kreative. 2. Brainstorming, hvor eleverne får en masse idéer samt 3. Idéudvælgelse, hvor de bliver enige om, hvilke idéer, de vil arbejde videre med. Hvis eleverne går i stå, kan du sætte gang i idéudviklingen med værktøjet: IdéRaketten. Du kan også bruge Idékataloget til at foreslå nogle måder at arbejde med de tre Verdensmålstemaer på. Begge bilag kan printes, så eleverne selv kan gå på opdagelse i dem.

## DEL 1. IDÉUDVIKLINGSFASE 15 MIN

Nu skal eleverne få en masse idéer, som kan løse deres problemstilling eller dele af den. De skal være opmærksomme på hinandens ideer og være villige til at gå på kompromis, så der kan komme mange idéer og løsninger i spil. Start med tre gode "opvarmningsøvelser" til idéudvikling (De er beskrevet i Bilag til Dag 2). Det er tre øvelser, som træner elevernes evner til at være kreative og åbne for hinandens idéer. Eleverne skal stå op og gennemføre øvelserne fysisk. Det vil gøre det meget nemmere for dem at samarbejde i grupper, når de har grinet og leget sammen. Det er en god idé at gennemføre øvelserne i den rækkefølge, de er beskrevet, da de følger en progression.

### TIP:

*Idéudviklingsfasen må gerne være energisk og tempofyldt, hvor man holder tiden skarpt, og som lærer leder eleverne igennem.*

## **DEL 2. BRAINSTORM 30 MIN**

Efter eleverne har gennemført de fysiske opvarmingsøvelser, så er de klar til en brainstorm. Målet er at få rigtig mange ideer -og ikke så meget om ideerne er gode eller dårlige på dette stadie. Find inspiration til at lave en god brainstorm med dine elever i Bilag til dag 2.

## **DEL 3. IDÉSORTERING 45 MIN**

Når grupperne har gennemført en brainstorm, så er de klar til at sortere deres idéer. De skal arbejde deres idéer sammen, og det er ikke altid så nemt. Man vil tit sidde og være meget glad for sin egen idé, og det kan være svært at se, at en anden idé måske er bedre. (Det er derfor, det er vigtigt at lave opvarmingsøvelsen med at give gaver, så man er modtagelig overfor hinandens idéer.) Det er vigtigt at gennemgå dette med eleverne, så de forstår, hvad øvelserne går ud på. Først arbejder de med værdikompasset. Derefter 4 for og 4 imod og til sidst idestafet. De tre øvelser kan findes i Bilag til dag 2.

### **VÆRDIKOMPAS**

Hver elev i gruppen udvælger på skift en idé fra deres fælles brainstormproces, som de vil arbejde videre med. Det skal understreges, at man godt må tage idéer, som man ikke selv har fundet på. Herefter placerer de idéen i et "værdikoordinatsystem" – værdikompasset – ved at sætte deres finger dér, hvor de mener, idéen hører hjemme og skrive den på. Hvis eleverne har brugt post-its til deres brainstorm, er det nemt at placere idéen på post-it'en i værdikompasset, men det behøver man ikke. Værdikompasset skal mest ses som et værktøj, hvor eleverne kan diskutere deres idéer så objektivt som muligt og blive enige om, hvorvidt en idé er nem eller svær at gennemføre, og om den er til værdi for mange eller for få. De behøver ikke blive 100 % enige, men skal blot få et nogenlunde overblik over idéernes værdi. Eleverne behøver ikke at tage alle idéerne fra deres egen brainstorm, men blot dem, de synes, er mest spændende.

DAG 2

# VILDE VERDENSMÅLSIDEER

## 4 FOR OG 4 IMOD

Eleverne vælger nu på skift en ide fra "det gode hjørne" i værdikompasset. De kan bruge denne øvelse til at finde ud af, hvor gode idéer er. Giv dem 10 minutter.

Øvelsen går ud på, at man skriver idéen øverst på et stykke papir. Herefter laver man en streg ned igennem midten. Herved får man to kolonner. Så skriver man "for" øverst i den ene og "imod" øverst i den anden. Eleverne prøver herefter at udfylde kolonnerne. Hvad taler for idéen, og hvad taler imod? Hvis de kan skrive meget i kolonnen med "for", så kan de gå videre med idéen. Hvis de kan skrive mest i kolonnen med "imod", så skal de måske finde en anden idé eller lave deres koncept om og prøve igen.



DAG 2

# VILDE VERDENSMÅLSIDEER

## IDÉSTAFET

Eleverne slutter idéudviklingsfasen af med øvelsen "idéstafet". Her vælger de også hver den idé, de helst vil gå videre med. De må gerne vælge forskelligt – og selvfølgelig også gerne vælge den samme.

De skriver hver især den idé, de har valgt, øverst på et stykke papir med en god beskrivelse af idéen, og hvad den går ud på. Herefter sender de deres papir til højre til personen, der sidder der. Denne person skriver eller tegner videre på idéen og prøver at gøre den bedre. Efter ca. 5 minutter sendes sedlerne videre til den næste, indtil alle har fået skrevet på alles idéer. Øvelsen har til formål at få eleverne til at arbejde sammen om deres idéer.

Øvelsen slutes af med en diskussionsrunde, hvor eleverne diskuterer og bliver enige om, hvilke/n idé/er, de vil arbejde videre med.

**MANGLER I INSPARATION** til projektideer, har vi lavet et lille idekatalog ud fra de tre Verdensmålstemaer (se Bilag til Dag 2). Print dem eventuelt ud og lad eleverne gå på opdagelse i dem. Du kan også sætte gang i idéudviklingen med værktøjet "IdéRaketten" (Bilag til Dag 2). Her trækker eleverne en kombination af opgavekort, der sættes sammen til en projektidé. Det har en sjov tilfældighedsfaktor, og eleverne kan eventuelt trække, til de er tilfredse med deres opgave.

**TIP:** Man kan med fordel opfordre eleverne til at udvikle et koncept, hvor forskellige idéer fra gruppen indgår, eller hvor dele af forskellige idéer indgår. Det giver en stærkere opgaveløsning og mere ejerskab fra elevernes side, når alle har været med til at bidrage.



## DAG 2 - 5

# SÆT HANDLING BAG VERDENSMÅLENE I KENYA



**DAG 2 LEKTION 3-6, DAG 3, DAG 4 OG DAG 5 LEKTION 1-2:** Produktionsfasen



**TIDSFORBRUG:** 18 lektioner



**FORMÅL:** Eleverne skal arbejde med deres idéer og løsninger til et produkt, der tager udgangspunkt i livet i Kenya koblet til de 3 Verdensmålteamers problemstillinger.

- **STOP SULT:** Hvad kan man gøre, så flere børn i Kenya får nok og god mad hver dag?
- **RENT VAND:** Hvordan kan man sørge for, at flere får rent vand i Kenya?
- **GOD SKOLE:** Hvordan kan man gøre for, at flere børn kan gå i en god skole i Kenya?



**MATERIALER.**

**OBS: MATERIALEBEHOVET VIL VARIERE ALT EFTER HVORDAN ELEVERNE VÆLGER AT LØSE DERES OPGAVER.**

Forslag til materialer: Pap, karton, papir, mælkekartoner, plastflasker, bølgepap, bobleplast, tape, blomsterpinde, sugerør, skumgummi. Kan udvides med batterier, ledninger, pærer mm fra natur/teknologi. Materialerne må gerne være varierede, farverige og inspirerende, så eleverne får lyst til at bruge deres hænder og sætte deres idéer i værk. Princippet er: jo mere, desto bedre.



**BESKRIVELSE:** I disse lektioner producerer eleverne et bud på et produkt, som kan sætte handling bag den problemstilling, de har valgt at arbejde med. Det er muligt, at de har brug for at genbesøge den research, de lavede på dag 1, eller dykke ned i et eller flere emner og/eller materialer for at realisere deres idéer.

Eleverne kan søge mere viden om Kenya og Verdensmålene under temaer som vand, klima, tørke, madretter, dyrkningsmetoder, byggematerialer, og meget andet på Hele Verden i Skoles hjemmeside: <https://heleverdeniskole.dk/kenya/>.



## DAG 2 - 5

# SÆT HANDLING BAG

# VERDENSMÅLENE I KENYA



## DEL 1. PROTOTYPER

Det er en god idé at lade eleverne starte med at lave en prototype. Her er det bedst at arbejde med fysiske materialer. Hvis eleverne har mulighed for at lave prototyper og modeller, som kan vise, hvad de har tænkt, er det meget nemmere at forklare tanker og idéer til andre. Man bliver mere opmærksom på indholdet, når det får et fysisk udtryk. Det er nemmere for andre at give feedback på en konkret model, end det er på en forklaring.

Det er vigtigt at understrege, at løsningen på udfordringen eller det problem, som eleverne har identificeret, ikke behøver at være en fysisk ting, men sagtens kan være en service, en app, et arrangement eller en begivenhed. Hvis dette er tilfældet, kan det alligevel være en god øvelse at starte med at skabe noget i forskellige materialer, som så kan illustrere deres idé til fx det, de vil kommunikere eller deres tanker om forløbet, stedet, et storyboard eller målgruppen.

Hvis tiden er til det, så lad grupperne pitche deres prototypeidé for hinanden, hvor de kan få feedback af klassen eller en anden gruppe til arbejdet med deres projekt. Giv dem 2 minutter til at pitche deres ide – og sæt en ramme for feedback, at det skal handle om produktet og være 1) venligt, 2) specifikt og 3) hjælpsomt.

## DEL 2. SCRUMBOARD

Nu skal eleverne lave en arbejdsplan, så de kan videreudvikle deres prototype til en god arbejdsplan. Det kan være en rigtig god idé at lade eleverne udfylde et scrumboard, hvor de noterer, hvad der skal gøres, hvem der skal gøre det, og hvornår noget er gjort. Et scrumboard er en oversigtsplan med tre kolonner: "Opgaver", "I gang" og "Færdig". Så man starter med at kortlægge alle nødvendige aktiviteter, så forskellige kan gå i gang med forskellige dele – og samlet have et overblik. Et scrumboard kan laves før prototypefasen, men det kan også laves efter. Det vigtigste er, at eleverne laver en god arbejdsplan, som kan få dem i mål. Undervejs i deres arbejde rykker de opgaverne over i de andre kolonner efterhånden, som de er sat i gang eller blevet færdige. Det giver et godt overblik. Se Bilag for instruktioner til scrumboards.

DAG 2 - 5

# SÆT HANDLING BAG

# VERDENSMÅLENE I KENYA

## DEL 3. NETVÆRK (SPINDET)

Eleverne kan undersøge, hvem der kan hjælpe dem. Der vil næsten helt sikkert være nogen i elevernes nærhed, der kan hjælpe dem med at komme videre. Brug edderkoppespindet til at få eleverne til at tænke over deres netværk. Hvem har de tæt på, som har en viden, de kan bruge? Hvem kan de spørge, som kan pege dem i den rigtige retning? Se Bilag for mere information.

## DEL 4. ARBEJDE MED PRODUKTER

I denne del af produktionsfasen fremstiller eleverne deres "rigtige" produkt. De beskriver deres løsning, så godt de kan på en måde, som andre kan forstå. De samler her al den viden, de har fået fat i, og bygger den ind i deres løsning. De bruger deres prototyper til at arbejde sig frem til et færdigt produkt. Ved afslutningen af dag 4 skal eleverne afslutte deres produktion, så de er klar til at forberede deres fremlæggelser på dag 5.

Grupperne vil typisk være forskellige steder i processen, så hæng gerne elevarkene op i rækkefølge, så eleverne har mulighed for at gå videre i processen selv. Målet i hele fasen er at få udviklet løsningen på en måde, så den kan præsenteres klart for andre til slut.



## DAG 5

# SÆT HANDLING BAG

# VERDENSMÅLENE I KENYA



**DAG 5 LEKTION 1-2:** Forberedelse af fremlæggelse



**TIDSFORBRUG:** 2 lektioner



**FORMÅL:** At eleverne får gjort sig klart, hvad de har fundet frem til, og hvordan de vil præsentere dette for deres tilhørere.



**BESKRIVELSE:** Eleverne bruger lektionerne i deres grupper på at gøre sig klar til at kunne fremlægge for den målgruppe, man har valgt i klassen først på ugen. De finpudser deres fysiske produkter og budskaber – og øver, hvad de vil fortælle om. De kan supplere deres fysiske produkter med plancher, Power Point, Prezi, små film eller lignende til fremlæggelsen alt efter, hvad der matcher målgruppen bedst.

Eleverne skal beslutte, hvilke dele af deres projekt de vil fremlægge. De skal stille skarpt på de vigtigste elementer og den viden, de har fundet frem til: Det kan fx være et planteforsøg, et apparat til at filtrere rent drikkevand eller andet, de har arbejdet med. Det er meget nemmere for eleverne at fremlægge ud fra et konkret produkt end blot at skulle stå og fortælle. Det giver en mere levende og engageret fremlæggelse. Giv også grupperne til opgave at dele taletid ligeligt mellem sig.

**Elevernes præsentationer kan tage afsæt i følgende 4 punkter:**

- A. Vores problem: Hvad er problemet, og hvorfor er det et problem?
- B. Det har vi lært: 3 ting vi kan fortælle om problemet og årsagerne
- C. Vores løsning: 3 nedslag i vores udvikling af en løsning: Første ide, ideen undervejs og det færdige produkt
- D. Vores proces: Hvad var svært – og hvad var vi gode til i samarbejdet?

**TIP:** Kombinationen af flere forskellige produkter i fremlæggelsesfasen giver en meget stærk fremlæggelse. Hvis man både kan vise en færdig model eller et planteforsøg og en artikel eller en film, så har man meget at tale om og vise frem. Det vil også kunne aktivere flere af gruppens medlemmer.



# DAG 5

# VIS JERES

# VERDENSMÅLSPROJEKT



**LEKTION 3-4:** Fremlæggelse



**TIDSFORBRUG:** 1-2 lektioner



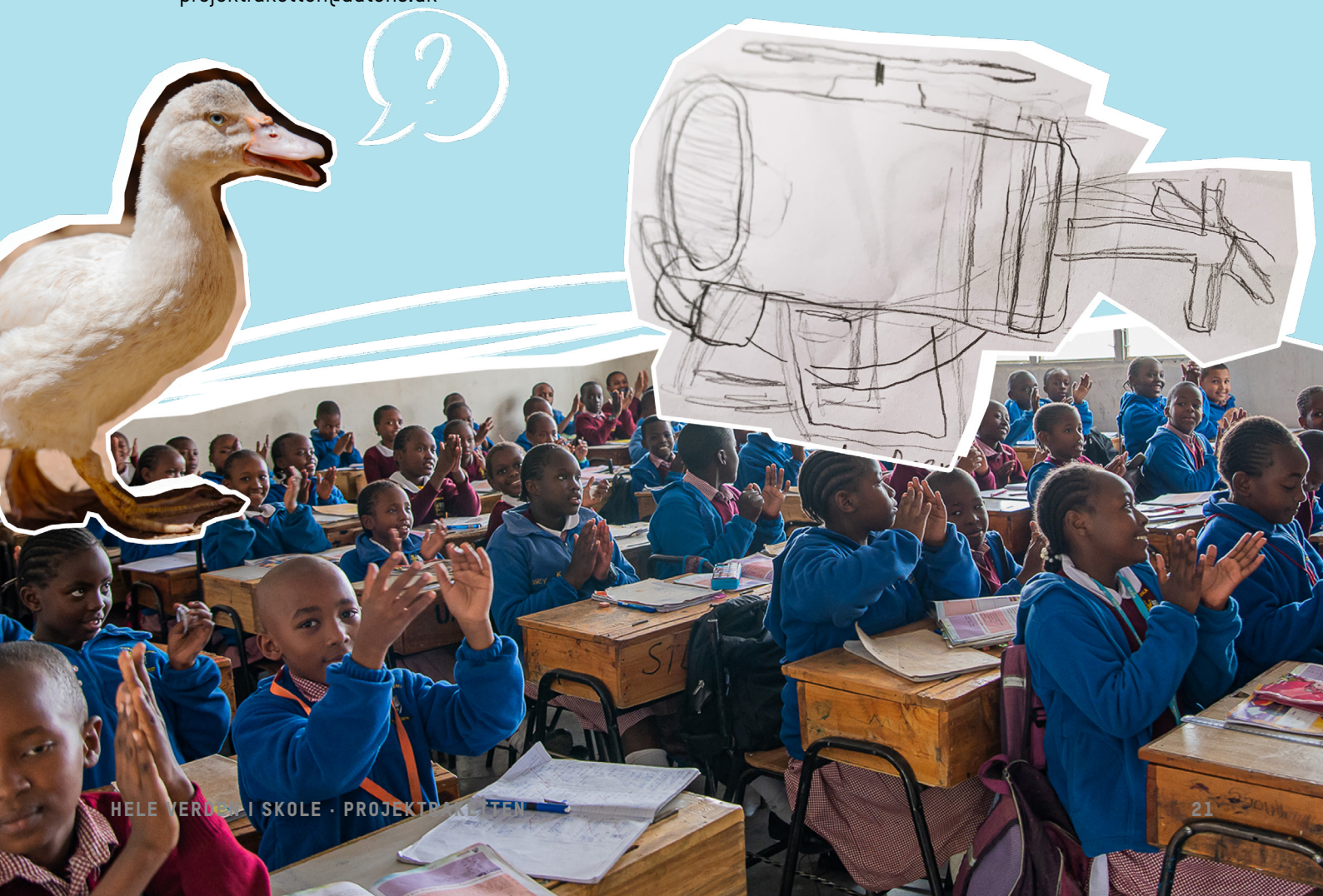
**FORMÅL:** At eleverne præsenterer deres projektprodukter for et publikum.



**BESKRIVELSE:** Eleverne slutter projektet af med at fremlægge. Dette er en vigtig del af projektet, da det er her elevernes arbejde kulminerer og skal fejres. Der er mange måder at fremlægge på. Man kan fremlægge for klassen, hvor grupperne på skift træder frem og fortæller om deres projekter. Dette kan gøres på en eller to lektioner. Man kan også lave en fernisering, som mere minder om en udstilling, hvor eleverne går rundt blandt hinandens udstillinger og stiller spørgsmål. Ferniseringen kan lede over i en udstilling, hvor eleverne kan vise deres produkter frem til hele skolen.


**HUSK AT ELEVERNE HAR MULIGHED FOR AT VISE DERES PRODUKTER OG FREMLÆGSELSE FREM TIL OXFAM DANMARKS EVENT I DEN GLOBALE AKTIONSUGE DEN 30 MAJ!**

Hvis I gerne vil vise jeres projekter frem til Aktionsdagen, så tag et billede af jeres gruppe sammen med jeres projekt eller jeres fremlæggelse og send det til [projektraketten@autens.dk](mailto:projektraketten@autens.dk)




# DAG 5

# EVALUERING!

 **LEKTION 5-6:** Evalueringsfase

 **TIDSFORBRUG:** 1-2 lektioner

 **BESKRIVELSE:** I denne fase evaluerer eleverne deres projekter. Det kan man gøre individuelt, gruppevis og klassevis. Der kan benyttes flere forskellige evalueringsmetoder, som kan hjælpe eleverne, når de en anden gang skal lave projektbaseret arbejde.

Lad først eleverne evaluere deres egen læreproces. Lad dem derefter evaluere gruppearbejdet. Til sidst kan I evaluere sammen i klassen og lade eleverne fortælle til hinanden, hvad de har lært. Her kan du også gennemgå vidensvæggen og sætte fokus på nogle af de ting, som eleverne har fundet ud af er særlig betydningsfulde.

I bilag til dag 5 finder I evalueringark, eleverne kan bruge.

