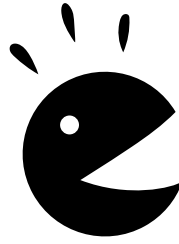




starta



idea

Starta / Idea - två lektioner

Dela ut till eleverna ett föremål eller låt dem välja ett eget föremål.

Elevers uppgift är inte att säga vad föremålet är för något utan vad det skulle kunna användas till och komma fram till minst tre olika förslag.

1. Vad skulle det kunna vara?
2. Vilka problem skulle det kunna lösa?

Låt eleverna redovisa för varandra två och två och sedan i grupper om fyra, där varje grupp får utse "bästa uppfinningen" som redovisas för klassen. Låt eleverna sedan välja två "uppfinningar" som presenterats i gruppen eller i klassen så att alla elever kan se och förstå problemen som ska lösas. Eleverna får redovisa skriftligt

3. Vilka problem som löstes.
4. Hur de blev lösta.
5. Vad det var hos de två "uppfinningarna" som löste problemet.
6. Hur väl de löste problemet.

Eleverna har nu fått möjlighet att se att föremål finns till för att de ska lösa problem eller uppfylla behov och att de utformats på särskilda sätt för att kunna utföra den uppgiften. De fick undersöka problem som kunde lösas men där det inte var den ursprungliga avsikten med föremålet som var lösningen. Detta gör att eleverna får arbeta kreativt med sina egna förmågor utan att behöva driva ett helt eget projekt/uppfinning.





researcha

Researcha - läxa + en lektion

Eleverna har nu valt ett eller två problem som ska lösas och också tagit fram ett alternativt sätt att lösa det på med hjälp av de föremål som eleven arbetat med under de första två lektionerna. Det är nu dags att fokusera på problemen och de alternativa lösningarna.

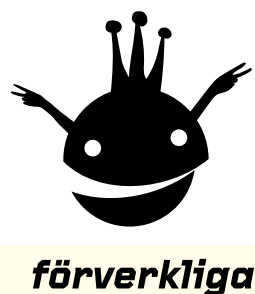
Elevens uppgift är att söka och finna några alternativa problemlösningar och värdera dem.

1. Hur löser alternativen problemet?
2. Vilka fördelar och nackdelar har de alternativa lösningarna?
3. Hur skulle man kunna göra dem bättre?

Varje elev tar en eller två av de problem som den arbetat fram under övningen Starta/Idea och söker vidare efter andra lösningar på problemet/problemen. Därefter värderar de lösningarna utifrån olika faktorer som du som lärare bestämmer.



PROBLEMLÖSNING, KREATIVITET
OCH UPPFINNANDE I SKOLAN



Designa / Förverkliga - två lektioner

Elevens uppgift är att välja en av de alternativa lösningarna på problemet. En lösning där eleven har hittat saker som går att förbättra. Med det som utgångspunkt kan eleven med hjälp av enkla material som papper, kartong, tejp, flirtkulor, glasspinnar med flera göra en eller flera modeller av föremålet med de förbättringar som eleven vill lägga till. En ritning kan också vara ett alternativ.

Eleven gör till sist en presentation av sin utveckling från det ursprungliga föremålet till den alternativa lösningen. Det är elevens nya "uppfinring". Presentera den skriftligt eller muntligt för läraren eller för klassen.

Eleverna har nu fått möjlighet att pröva på en innovationsprocess, från probleminventering till färdigt förslag. Genom att de leds i små steg genom processen kommer de inte att behöva fastna på innovationströskeln, med tankar som "Kan jag?", "Duger det?", "Finns det inte här redan?".

Efter fem lektioner har de summerat sitt eget arbete efter varje steg och kommer antagligen kunna vara nöjda med vad de kommit fram till. De har fått pröva på att arbeta med Finn upp och kan gå vidare, till exempel arbeta med ett större projekt från början till slut under en längre tid.

