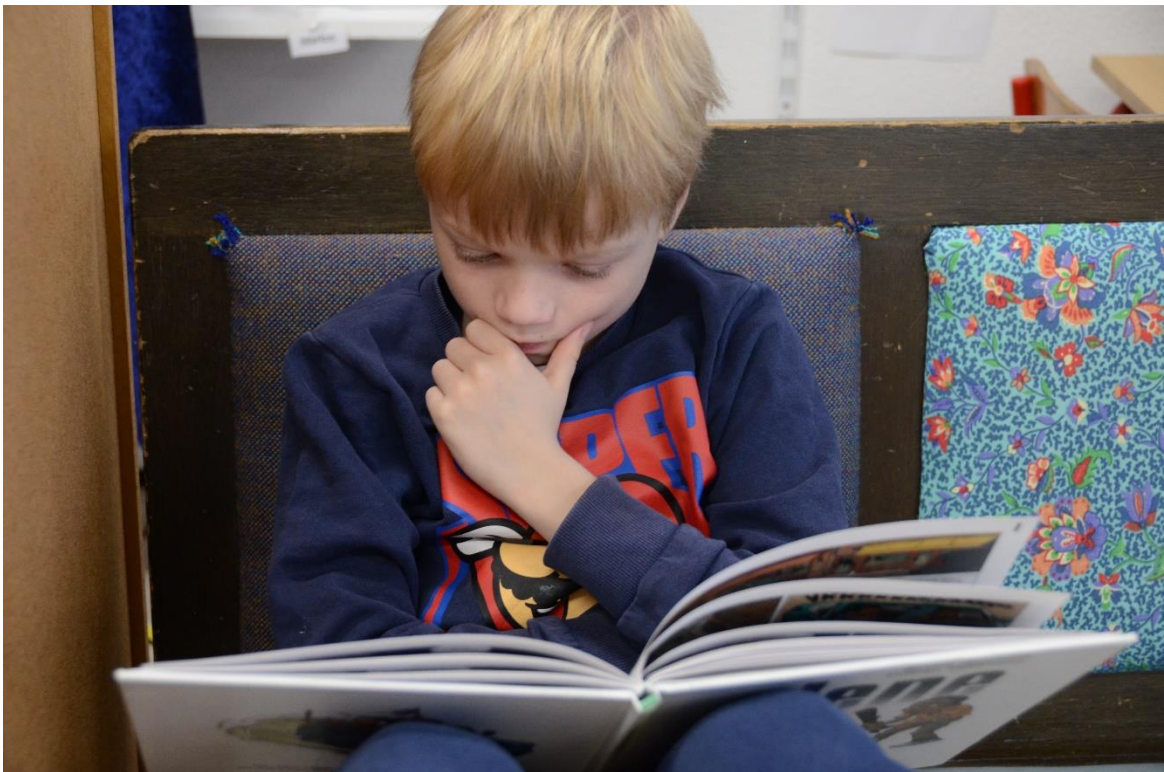


Evaluering af skoleåret 2016-2017



Indholdsfortegnelse

Forord	3
Billedkunst – Begynder, 1. - 2. klasse	4
Matematik – 3. - 4. klasse.....	5
Matematik og innovation 5. – 6. klasse.....	7
Engelsk 6. – 7. klasse	8
Projekt opgaven 7. – 8. klasse	9
Dansk – 7. - 9. klasse.....	10
Evaluering og planlægningsmodel	11

Forord

Vi har tilstræbt op på at planlægge og evaluere på en sammenhængende måde i skoleåret 2016-2017, med henblik på at skabe eksemplariske undervisningsforløb som

- vi medarbejdere lærer af.
- fremmer udviklingen af børnenes innovative kompetencer
- medtænker vores fire pædagogiske fokuspunkter: Nærvær, faglighed, udfordringer og fællesskab.
- inddrager nogle af de pædagogiske metoder, som vi ønsker at anvende i undervisningen f.eks. Cooperative Learning (forkortet CL) og Læringsstile.

For os er det vigtigste dialogerne og diskussionerne, der kan bidrage til at skabe læring og udvikling af en god skole med en stadig tydeligere profil. De skrevne ord på de næste sider giver et lille indblik i de mange dialoger og diskussioner vi har haft på pædagogiske dage, lærermøder, i yngste-team, ældste-team og i de forskellige fagudvalg alt efter hvor, det har givet bedst mening at placere de forskellige opgaver.

Vi har anvendt SMTTE-modellen til at strukturere planlægning og evaluering. SMTTE er en forkortelse for

S: Sammenhæng

M: Mål

T: Tegn

T: Tiltag

E: Evaluering

Sidst i dette dokument kan ses metoden, hvormed vi har forsøgt at formulere mål, der kommer omkring de forskellige ting, som er vigtige for skolen.

God læselyst!

Billedkunst Begynder - 2. klasse

Ansvarlig: JR

Sammenhæng
Begynder-2. klasse Billedkunstlokalet Materialer til rådighed: Div. Emballage og dimser + alt i klippe klister redskaber + maling. Børnene skal lave deres eget transportmiddel ud af div. Emballage og dimser
Mål
1. led: udfordring i processen 2. led: materiale sammensætningens utalige muligheder 3. led: skal fremme den enkelte elevs fantasifulde og kreative evner
Tiltag
Brainstorm: - Snak omkring bordet, hvilke forskellige transportmidler kender vi, alt der kan transportere noget. Efterfølgende skal børnene selv tegne deres eget transportmiddel på papir og efterfølgende lave en "opskrift" på deres transportmiddel. De har nu selv ansvaret for at få samlet de ting sammen de ønsker at bygge ud af, vi har enkelte ting på skolen. Børnene skal nu samle og bygge deres eget transportmiddel ud af de medbragte ting. Når de har samlet og bygget som de ønsker skal transportmidlet males, og den er nu klar til at udstille på skolen.
Tegn
Børnene kan arbejde selvstændigt De hjælper hinanden med de forskellige udfordringer der måtte være Børnene eksperimenterer med sammensætning af forskellige materialer Børnene udviser kreativitet Børnene udviser fantasi
Evaluering
Eleverne er gået til opgaven med stor entusiasme. Med overskriften 'transportmiddel' har eleverne udarbejdet en arbejdstegning, hvor de også har skulle gøre sig tanker om materialevalg. 1. Vi startede med at brainstorme på, hvad et transportmiddel kan være. Individuelt har de tegnet og kreeret. De har haft overraskende nemt ved at følge egne ideer. Der er overraskende få sammenfald af transportmidler, hvilket også vidner om en mangfoldig tankevirksomhed. 2. Eleverne havde hver især et ansvar for at medbringe de materialer de havde valgt at bruge til deres eget byggeprojekt. 'Opskriften' og materialeliste havde de med hjem. Alle på nær to havde deres materialer med til den efterfølgende billedkunsttime. 3. Eleverne har ikke ladet sig påvirke af hinandens ideer/produkter, de har søgt inspiration og løsningsforslag hos hinanden, men kun på et rådgivende niveau. Vi har oplevet at eleverne har været enormt kreative og tænkt ud af boksen. De opleves selvstændige på et ubevist niveau. De har taget ansvar for eget produkt og udvist ansvar over for hinanden. Se billeder

Matematik i 3.-4. klasse

Ansvarlig: LK

Sammenhæng
Matematik 3.-4. klasse 16 elever Kontakt til venskabsklasse i Outrup. Materialer til rådighed: alt i klippekister IPad til at filme og optage spilleregler
Mål
Udfordringen i processen, udvikle og præsentere egne produkter i form af geometriske matematikspil til en venskabsklasse, skal fremme den enkelte elevs udviklings- og formidlingsevne
Tiltag
Brainstorming, 3 grupper, spejling, drejning og forskydning. Skriv på post it <ul style="list-style-type: none">- Hvad ved I om emnet- Hvad kan man bruge det til- Hvilke aktiviteter kan man lave Rotation så alle grupper arbejder med alle emner. Idegenerering – cykel – ord-kort <ul style="list-style-type: none">- Brainstorming – hvilke aktiviteter kan I forestille jer kan lære andre om emnet? Giv en gave Roter og gentag Ideudvælgelse <ul style="list-style-type: none">- Gruppen vælger at gå med et af spillene – argumentere over for hinanden, hvorfor valgte I at gået på netop dette spil - (det er ideer, ikke hinanden i vurdere, husk det!) Udarbejdelse af prototyper <ul style="list-style-type: none">- Grupperne laver en arbejdstegning- Nedsriver tanker og hensigter med spillene Løvens hule <ul style="list-style-type: none">- Grupperne fremlægger deres ideer for resten af klassen, som nysgerrigt spørger ind til og undre sig. Gruppen forsøger at redegøre for ideen. Har spørgsmålene i Løvens hule givet anledning til at prototypen skal ændres? <ul style="list-style-type: none">- Hvis ja, Hvad skal ændres? Udarbejdelse af endelig produkt Lav også en skriftlig beskrivelse.

Matematik i 3.-4. klasse

Ansvarlig: LK

Tegn
<p>Eleverne samarbejder om processen Alle elever byder undervejs ind Eleverne kan argumentere for valg eller fravalg Eleverne viser tegn på divergent tænkning Eleverne kommer med kreative forslag. Eleverne udarbejder et metasprog</p>
Evaluering
<p>Målet, Udfordringen i processen, udvikle og præsentere egne produkter i form af geometriske matematikspil til en venskabsklasse, skal fremme den enkelte elevs udviklings- og formidlingsevne.</p> <p>Målet at fremme den enkelte elevs udviklings- og formidlingsevne, er generelt lykkedes i nogen grad. 6 elever er lykkedes rigtig godt i hele processen, mens resten af klassen (10) ikke synes at have accepteret processens præmis.</p> <p>De indledende øvelser med vidensdeling og brainstorming på emnerne gik rigtig godt. Det var min oplevelse, at alle bidrog positivt til processen, og vi fik 'vredet' hjernerne for viden. Generelt gik det rigtig godt med de indledende øvelser, der havde til hensigt at fremme den divergente tænkning. Eleverne synes det var sjovt!</p> <p>Den efterfølgende proces med at brainstorme på nye ideer, var anderledes svær. Mange blokerede og kunne ikke se sig ud af de forløb de i forvejen kendte. De mistede hurtig gejsten og blev demotiverede. På den baggrund forsøgte jeg endnu engang med lege der styrker den divergente tænkning (ord kort). Det motiverede dem i en periode.</p> <p>Der var i alt 3 grupper der arbejdede. En gruppe lykkedes at gøre projektet færdigt, en anden gruppe lykkedes delvist at komme i mål med et produkt og den tredje gruppe lykkedes ikke med et produkt.</p> <p>Jeg tolker det som en lærerne proces.. Eleverne er endnu ikke fortrolige med den divergente tænkning, de er så og sige ikke opdraget til at tænke uden for boksen. Derfor kommer det også til at opleves som grænseoverskridende for flere, hvor andre synes det er sjovt og motiverende.</p> <p>Det betyder at jeg skal blive ved med at præsentere og støtte eleverne i den divergente tænkning, som i dette projekt vidste sig at være den største forhindringen, for at processen lykkedes i højere grad.</p>

Matematik og innovation i 5.-6 klasse

Ansvarlig: LB

Sammenhæng
Matematik og innovation i 5.-6 klasse
Mål
<ul style="list-style-type: none">- At eleverne kan anvende deres viden om forskellige matematiske færdigheder- At eleverne kan producere spil, hvor de matematiske færdigheder skal anvendes- At eleverne får repeteret forskellige matematiske emneområder med spil
Tiltag
<ol style="list-style-type: none">1. Der dannes grupper, hvor der brainstormes efter idehjulet.2. Idegenerering af forskellige slags spil. Der skal findes ud af, hvad der skal dystes i, hvordan reglerne er, og hvordan udformningen skal være.3. Finde ud af, hvilke matematiske fagområder, der egner sig til spil
Tegn
<ul style="list-style-type: none">• At eleverne kan tænke kreativt og udvikle nye spil, evt. med udgangspunkt i gamle spil.• At de har fagligt overskud, således de kan anvende deres matematiske viden til f.eks. spørgsmål i spillene.• At spillene er nemt at finde ud af, og kan spilles af andre.• At spillene er tilpas udfordrende i deres regler, spørgsmål osv.• At de har lyst til at vende tilbage til deres egne og andres spil.• Spil er taget frem igen i uge 22- i to ud af tre spil, var det nemt at forklare andre, hvad ens spil gik ud på.• At eleverne har brug for at øge sværhedsgraden i spillene
Evaluering
<ul style="list-style-type: none">- Eleverne var gode til at tænke nyt og inddrage matematik i deres spil- Det var fint, at det ikke var de fagligt dygtigste, som fik lavet det bedste spil- Vi skal bruge længere tid på, at de får lov til at spille spillene. Finde en plads, så vi altid kan hive dem frem.- Ved at tage spillene frem igen, fandt eleverne ud af, at det måske ikke var helt som de havde tænkt, dengang spillene blev til. Det var godt at have andre med til at spille, som ikke havde været med til at producere spillene, da der var andre øjne på, hvad der var rimeligt og sandsynligt.

Engelsk 6.-7. klasse

Ansvarlig: KH

Sammenhæng
Engelsk i 6.-7. klasse
Mål
<ol style="list-style-type: none">1. Faglighed gennem brugen af sanserne2. For at lære at beskrive hvordan noget lugter, føler, smager og ser ud3. Dette skal fremme eleverne ordforråd af verber og tillægsord.4. Være skriftlig, for at forøge deres ordforråd.
Tiltag
<ol style="list-style-type: none">1. Eleverne skal prøve at lugter, føler, smager og se på ting.2. Eleverne skal lave en beskrivelse over hvad verber og tillægsord er.3. Eleverne skal lave en liste over verber og tillægsord som kan beskriver ting4. Eleverne skal lave noget mad som andre skal beskrive gennem de forskellige sanser5. Til sidst vil de lave om i deres "2*2 – Sortering"6. Mere skriftlighed ved at lave et Haiku digt.7. Eleverne skal prøve at være eksperter indenfor mad og skal forberede at beskrive noget mad eller drikke. <p>Metoder:</p> <ol style="list-style-type: none">8. Lave lister: "Min viden – Vores viden". Til både 2. og 3.9. Lave lister: "2*2 – Sortering". Til både 2. og 3. Lave pilene med: Nemt, svært og brugt meget, brugt lidt.
Tegn
<ol style="list-style-type: none">1. At eleverne kan beskrive ting.2. At eleverne kan bruge forskellige verber og tillægsord.3. At eleverne naturligt bruger deres sanser.4. At eleverne får et større ordforråd
Evaluering
<ol style="list-style-type: none">1. Eleverne har fået et større ordforråd.2. Eleverne er blevet bedre til at beskrive ting.3. Det at gøre timerne mere aktive med brug af deres sanser, gør eleverne mere deltagende.4. Jeg skal tvinge eleverne til at bruge de ord de har lært mere i forløbet.

Projekt opgaven

Ansvarlig: LH

Sammenhæng
Projekt opgaven i naturfag for 7. – 9. klasse
Mål
<ul style="list-style-type: none">• At sikre elevernes faglighed og arbejdet med faglig problemløsning indenfor ét af emnerne fra årets pensum (drikkevandsforsyning, Arktis, Naturkatastrofer, rummet)• Med fokus på at opstille drømme og visioner for fremtiden og præsentere det for andre, der ikke har arbejdet med området• At kæde projektet sammen med en mundtlig-praktisk terminsprøve
Tiltag
<ol style="list-style-type: none">4. Idegenerering af fagområder kombineret med visioner og drømme5. At arbejde med procesark til styring af forløb og faglig forståelse6. Ideer udmunder i, at fremstille prototyper, der besvarer/belyser deres faglige problemstillinger7. I samarbejde med elever finde forskellige mulige præsentationsformer <p>Metoder: 1) Brugte metoden "2x2 – sortering", Tænkehæt og 2) anvende "Vidensvæg" som struktur</p> <p>Eleverne skal samle deres viden og erfaringer fra prototyper til en færdig "præsentation" med forsøg/modellering til prøven</p>
Tegn
<ul style="list-style-type: none">• At eleverne kombinerer deres drømme og visioner for fremtiden med deres naturfaglige kompetencer• At eleverne får skabt et overblik og gennemført en proces, der munder ud i en præsentation, hvor de inddrager deres prototyper (modellering). En veludført prototype• Eleverne viser engagement og begejstring• Ser en større bevidsthed om natur/miljø - og fremtiden hos eleverne. <p>Flere hold havde videreudviklet deres prototype til flere modellerings-projekter (forsøg, modeller, plancher) En enkelt gruppe havde besøgt et rensningsanlæg for at få mere viden.</p>
Evaluering
<ul style="list-style-type: none">• Starten er gået godt.• Metoderne er taget godt imod. Tænkehætten har været en god metode til at gennemgå ideerne.• Eleverne har fået øjnene op for, hvordan de skal og kan indtænke tværfagligheden i valg af ideer.• Projektet er vellykket for de fleste grupper. Grupperne havde mange ideer fra startfase, som de kunne vælge imellem. Det betød også at alle gruppemedlemmerne vidste hvad det handlede om. Desværre endte nogle grupper meget opdelt i hvert sit vidensområde og gik altså fra vidensdeling til selvstændig viden.

Ikke markeret tekst – januar 2017

Blå tekst – under terminsprøver februar 2017

Grøn tekst – slut på projekt.

Dansk 7. – 9. klasse

Ansvarlig: KW

Sammenhæng
Medier/Reklamefilm 7. – 9. klasse
Mål
<ul style="list-style-type: none">• At eleverne kan anvende viden om mediernes påvirkning og at eleverne kan anvende forskellige begreber fra reklameverdenen.• Eleverne får indblik i begrebet manipulation• Eleverne producer selv reklamefilm.• Eleverne kan samarbejde og udvikle sig kreativt - Innovationsmål
Tiltag
<ol style="list-style-type: none">1. Eleverne ser filmen "Fuckr med din hjern" fra www.cfu.dk2. Eleverne læser tekster fra danskfaget.dk og analyser en reklame3. Eleverne producerer deres egne reklamefilm <p>Metoder: Brainstorm/Mindmaps m. post its, dobbeltcirkel – CL, begrebsstafet, vendespil, gruppearbejde, Handlingens og Meningens landskab – narrativ metode</p>
Tegn
<ul style="list-style-type: none">• Eleverne anvender slogans i deres reklamer• Eleverne anvender virkemidler som farver og musik i reklamer• Eleverne anvender begreber indenfor reklamer selvstændigt• Eleverne kan analysere reklamer
Evaluering
<ul style="list-style-type: none">• Eleverne har arbejdet meget selvstændigt i deres produktion af reklamefilmene• Eleverne er blevet mere selvsikker i det mundtlige• Eleverne kan beskrive begrebet manipulation

Bilag - Evalueringsmodel

SMTTE med fokus på innovation

Formuleringen af mål

Når man skal lave sådan et mål kan vi igen tænke det som en treleddet størrelse.

Eksempel på et mål:

Fællesskab om udviklingen af 5 forskellige mega sunde fastfoodprodukter, som kan sælges til julemarkedet skal fremme den enkeltes elevs forståelse af

- arbejdet med målgruppe, behovsafdækning, produktudvikling og salg
- vigtigheden af et eksperimenterende og kreativt fokus i produktudvikling- og salgsproces

Denne målsætning består som skrevet af tre led, sådan kan alle målsætninger bygges op

1. Led: Fællesskab om udviklingen

2. Led: af 5 forskellige mega sunde fastfoodprodukter, som kan sælges til julemarkedet

3. Led: skal fremme den enkeltes elevs forståelse af

- arbejdet med målgruppe, behovsafdækning, produktudvikling og salg
- vigtigheden af et eksperimenterende og kreativt fokus i produktudvikling- og salgsproces

1. led markerer det fokuspunkt, der kommer til at styre den **pædagogiske indsats**. I mit eksempel herover er *"Fællesskab om løsningen"* altså det første led. Fokuspunktets navn skal fremgå tydeligt af dette først led. Nævn det ved dets navn, som jeg har gjort ved at skrive "Fællesskab".

2. led markerer det **faglige område**, som er i fokus for den pædagogiske indsats: I mit eksempel: *"af 5 forskellige mega sunde fastfoodprodukter, som kan sælges til julemarkedet"*

3. led fortæller, hvad vi vil opnå ved at have dette særlige pædagogiske fokus på området: I mit eksempel " skal fremme den enkeltes elevs forståelse af

- arbejdet med målgruppe, behovsafdækning, produktudvikling og salg
- vigtigheden af et eksperimenterende og kreativt fokus i produktudvikling- og salgsproces".

Dette led får en styrende funktion.

Planlægning af tiltag - undervisningsforløbet

I planlægningen af undervisningen, der skal udvikle elevernes innovative kompetencer, skal vi fortsat medtænke metoder som læringsstile og CL. I mange tilfælde vil det give meget god mening at anvende CL-metoder i de indledende idégenerative og kreative faser, mens de forskellige læringsstile finder anvendelse i de mere praktiske faser af undervisningsforløbene.