



TECHCOLLEGE

IDEER TIL DET FEDESTE STUDIEMILJØ

TECH.TOGETHER 26-27 SEPTEMBER 2018

@TECHCOLLEGE

DEN EUROPÆISKE UNION
Den Europæiske Fond
for Regionaludvikling



Vi investerer i din fremtid

INDHOLD

OPSUMMERING	S 4
OPDAGELSEN	S 8
DEFINITIONEN	S 12
UDVIKLINGEN	S 16
AFLEVERINGEN	S 20
10 DAG IDÉER	S 24
10 MÅNED IDÉER	S 26
10 ÅR IDÉER	S 28
4 BOBLER IDÉER	S 30
NEXT STEP	S 31





OPSUMMERING

INTRO

Tech.Together var en idéudviklingsworkshop - et Hackathon - afholdt over to dage d. 26. og 27. september 2018 med ca. 450 deltagende elever per dag.

Målet var at få elevernes bud og konkrete implementérbare forslag til et bedre studiemiljø. Formuleret i elevernes øjenhøjde var forventningen med andre ord, at eleverne skulle formulere idéer og tiltag til, hvordan TECHCOLLEGE kunne blive "verdens fedeste skole".

Første dag kom deltagerne fra Grundforløb1 (GF1), anden dagen kom deltagerne fra dels Skolepraktik (SKP), dels Grundforløb2 (GF2).

Begge dage blev afviklet på Agri-afdelingen i Aalborg Øst i nogle fysiske rammer, som eleverne ikke var vant til.

DETTE MAGASIN FORMIDLER TO TING:

Et indblik i hvad eleverne gennemgik de to dage

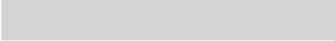
Et overblik over de idéer, eleverne præsenterede og stemte på ved dagens afslutning.

Selve designet af Tech.Together-dagene og metoderne bag er desuden beskrevet i "Tech.Together - Program og Metodeoversigt".



Pixiebog til lærerne på dag 1+2





OPSUMMERING

OVERBLIK

Programmets design var det samme for begge dage. Dog blev der løbende foretaget små ændringer, indlagt energizers osv., hvis facilitatorerne skønnede, at der var behov for indholdsmæssige justeringer på de enkelte hold.

KORT OVERBLIK AF DAGSFORLØBET

Eleverne blev fra morgenstunden inddelt i 9 tilfældige hold. Holdene blev så vidt muligt inddelt således at alle 6 fagretninger og køn var repræsenteret på alle hold. Efter en kort introduktion blev holdene sendt ud i forskellige lokaler og områder på TECHCOLLEGES arealer. I løbet af dagen skulle eleverne både arbejde sammen som ét hold og i mindre grupper på de enkelte hold.

OPGAVEN

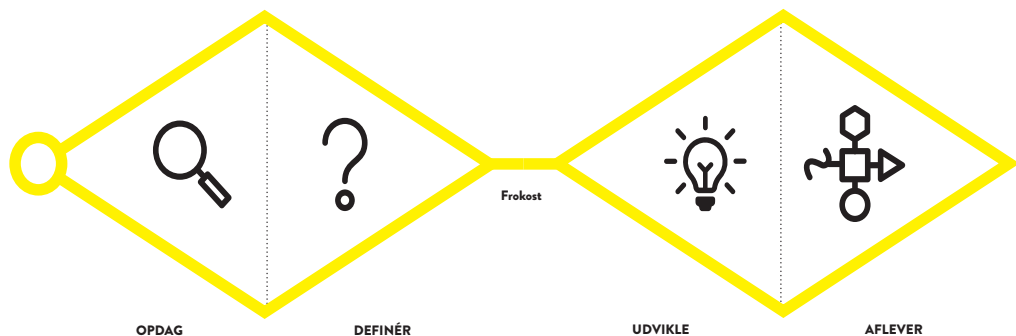
Det var målet med dagen at få 20 håndfaste idéer af forskellig sværhedsgrad:

- 10 idéer, der kunne iværksættes med det samme
- 5 idéer, der kunne realiseres indenfor et par måneder
- 5 idéer, der nok kunne påbegyndes umiddelbart, men ikke nødvendigvis realiseres på kort sigt

ROLLERNE

Rollerne var fordelt således, at TECHCOLLEGE stod for alt det praktiske omkring dagene: indregistrering, frokost til alle deltagere, teknisk udstyr, bannere, snacks, kage mm.

Kaospiloterne stod for design af selve programmet og for facilitering af dagene.



DESIGN AF DAGEN

Eleverne gik igennem følgende faser i løbet af dagen

- Opdagelse: Udforske alle slags idéer
- Definition: Tematisere og udvælge idéer
- Udvikling: Idéudvikling og -udforskning
- Aflevering: 20 sek. video-pitch af deres idéer

BEDRE STUDIEMILJØ

Det var udgangspunktet at definere studiemiljø bredt. Med andre ord, at alt, hvad en elev kommer i berøring med, mens han eller hun er tilknyttet TECHCOLLEGE, er en del af et studiemiljø. Det gælder relationerne mellem elever, lærer, mestre m.fl., de fysiske rammer, undervisningen, pauserne, praktikken, festerne og endelig såvel aktiviteter på og uden for TECHCOLLEGE.



OPDAGELSEN



TEAMBUILDING & MENTAL OPVARMNING

Grupperne anvendte forskellige teambuildingsøvelser og assertionstræning med det formål at bryde barrierer, skabe en god stemning og komme i kreativ mental form.

NEGATIV BRAINSTORM

Øvelsen er en variant af almindelig brainstorm. Den bygger på den antagelse, at det er lettere og sjovere at få negative idéer end positive. Eleverne lavede øvelsen i mindre grupper.

Først italesatte eleverne de værste idéer – dem som ikke understøtter et godt studiemiljø. Dernæst blev disse idéer og udfordringer ”vendt” til positive og potentielle løsninger.

IDÉUDVIKLING OG BESLUTNINGSMATRIX

I samme grupper fremlagde eleverne deres potentielle løsninger for hele holdet. Disse blev placeret på et beslutningsmatrix, som gav et overblik over de forskellige idéer, samt indblik i hvilke idéer, der kunne realiseres inden for en tidsramme på hhv. én dag, én måned eller ét år.



OPDAGELSEN



DET SAGDE ELEVERNE, LÆRERNE & FACILITATORERNE

“DET HER KURSUS BURDE ALLE LÆRERE GÅ IGENNEM”

Louise, PædX - Dag 1



“DET VAR FEDT AT LAVE NOGET ANDET END VI PLEJER”

Elev, Gruppe #3 - Dag 1

“DET VAR FEDT IKKE AT SIDDE PÅ SIN FLADE RØV HELE DAGEN”

Elev, Gruppe #3 - Dag 1

“DER VAR EN GENEREL GOD STEMNING, OG EFTERFØLGENDE KOM ET PAR NYSGERRIGE SJÆLE FORBI OG SPURGTE IND TIL EN MERE DYBDEGÅENDE FORKLARING PÅ EKSEMPELVIS “ÆBLEØVELSEN”. DET BEKRÆFTED E MIG I, AT VI HAVDE FÅET PLANTET NOGLE FRØ OMKRING HVORDAN DET AT TÆNKE, KAN GØRES PÅ FLERE MÅDER.”

Martin, Facilitator Gruppe #6 - Dag 1



DEFINITIONEN ?

TEMATISERING AF IDÉER

Eleverne blev instrueret i at samle og tematisere idéerne, samt udvikle sidste eventuelle tilrettelser af idéerne.

Samtidig blev de opfordret til at overveje, hvordan de selv kunne spille en rolle i realiseringen af de enkelte idéer.

DOTMOCRACY

Alle elevers stemme blev hørt gennem afstemningsmetoden dotmocracy. På beslutningsmatrixet stemmer elever ved at give et kryds til de to idéer, de personligt synes bedst om og gerne vil arbejde videre med.

Herefter optælles krydserne. Og de idéer, der har fået flest krydser, udvælges til det videre arbejde.



DEFINITIONEN ?

DET SAGDE ELEVERNE, LÆRERNE & FACILITATORERNE

**“DER HÆNGER JO MASSER
AF GODE IDÉER PÅ TAVLEN,
SOM ELEVERNE IKKE
VÆLGER. HVAD GØR VI VED
DEM?”**

Kim, Instruktør - Dag 2



“VI HAVDE EN SNAK MED HELE GRUPPEN EN TIMES TID INDEN FROKOST, SOM FOR OS GJORDE DET TYDELIGT, HVOR NOGET AF DEN MODSTAND OG SKEPSIS VI MØDTE, KOM FRA. MANGE AF ELEVERNE PÅPEGEDE, AT DE IKKE TROEDE PÅ AT LEDELSEN VILLE LYTTE TIL DERES FORSLAG, OG DERFOR SYNTES DE AT PROCESSEN VAR SPILD AF TID, FORDI DE IKKE FORVENTEDE AT BLIVE TAGET SERIØST.

SOM EN AF ELEVERNE SAGDE:

DET ER IKKE JER DER ER NOGET GALT MED, VI KAN GODT LIDE JER, MEN VI VED BARE AT LEDELSEN IKKE KOMMER TIL AT LYTTE TIL OS.”

Dea, Facilitator, Gruppe #3 - Dag 1

“JEG HAVDE EN FYR I MIN GRUPPE, SOM VAR RASTLØS OG VIRKEDE TIL AT KEDE SIG MED DE OPGAVER VI GAV HAM. JEG TÆNKTE, AT HAN MÅSKE HAVDE MEST LYST TIL AT GÅ HJEM. MEN DA JEG SÅ SPURGTE HAM FACE-TO-FACE OM HAN IKKE HAVDE NOGLE GODE IDEER TIL EN BEDRE SKOLE, KOM HAN MED ET KNIVSKARPT OG SUPER GODT FORMULERET FORSLAG. JEG VAR HELT VILDT IMPONERET OVER DERES (ELEVERNES, RED.) EVNE TIL AT VÆRE KONKRETE OM HVAD DE HAVDE BRUG FOR””

Tobias, Facilitator, Gruppe #2 - Dag 1

UDVIKLINGEN

SAMLING EFTER OPBRUD

Efter frokost benyttede facilitatorerne sig af forskellige ”greb” til at ”lande” deres hold efter frokost. Nogle hold gik en tur, nogle lavede energizers og nogle kørte direkte videre med programmet.

UDVIKLING, KVALIFICERING OG PROTOTYPING AF IDÉER

De enkelte hold fokuserede på de tre idéer (minimum), som fik flest stemmer i dotmocracy-øvelsen. Idéerne blev yderligere testet for deres grad af realiserbarhed ved, at facilitatorerne udfordrede realismen i de enkelte idéer.

Eleverne blev igen delt ud i mindre grupper med ansvar for én idé de skulle videreudvikle. Holdene blev introduceret til metoden ”Ja, og ...”, som egner sig godt til at få impulsive tanker i spil, samtidig med at der bygges videre på hinandens idéer.

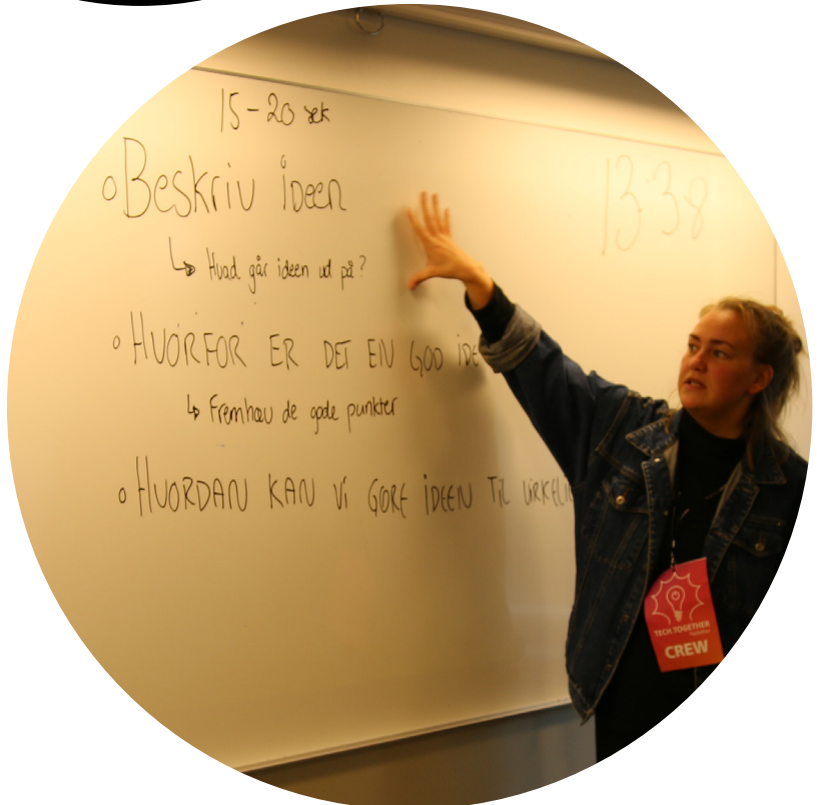
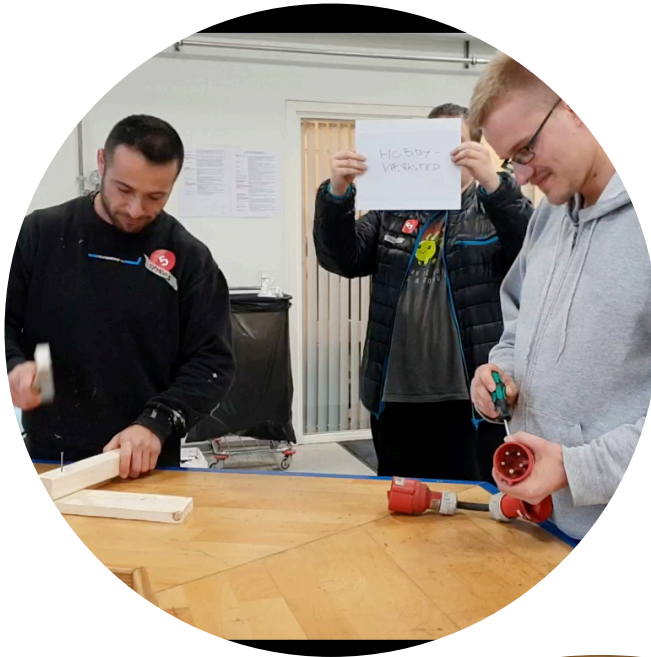
Den energi, der fulgte af denne idéudviklingsøvelse, blev hurtigt omsat til at skulle skabe prototyper eller tegninger af deres valgte idéer.

VIDEOPRÆSENTATION

Endelig blev eleverne introduceret til den sidste opgave, nemlig at lave en 20 sekunders video om deres idé ud fra tre spørgsmål:

- Hvad er jeres idé?
- Hvordan kommer den til live?
- Hvorfor er den vigtig for jer?

Der blev i alt produceret 49 videoer over de to dage. Videoer er et udtryk for hvad eleverne mener er vigtigst, når det kommer til at skabe en god studiemiljø.



“JEG KAN SGU GODT SE DET HER STEN-SAKS-PAPIR-LORT VIRKER PÅ ELEVERNE”

Michael, Instruktør - Dag 2



“DER VAR GOD STEMNING OMKRING AT SKULLE LAVE FILM OM IDEERNE. ALLE TRE GRUPPER ARBEJDEDE GODT OG VIRKEDE TIL AT SYNTES DET VAR FEDT AT GÅ TIL IDEERNE PÅ DENNE MÅDE. NOGEN GIK IGANG MED FORSKELLIGE PROTOTYPER PÅ INDHOLD FOR AT FÅ DEN TYDELIGSTE INFORMATION IGENNEM.”

Bettina, Facilitator, Gruppe #6 - Dag 2

“JEG ER FAKTISK AUTIST OG IDAG ER GÅET RIGTIG FINT, SELVOM DER HAR VÆRET MANGE NYE MENNESKER OG DET HAR VÆRET SVÆRT AT FINDE PÅ IDÉER.”

Elev, Gruppe #4 - Dag 2

SPØRGSMÅL: *HVAD VAR UDFORDRENDE?*

“AT FORSØGE AT LØSE GAMLE PROBLEMSTILLINGER, SOM SKOLEN IKKE HAR KUNNET LØSE.”

Elev, Gruppe #3 - Dag 2

SPØRGSMÅL: *HVAD VAR DET FEDESTE IDAG?*

“EN CHANCE FOR AT HAVE EN INDFLYDELSE.”

Elev, Gruppe #4 - Dag 2



AFLEVERINGEN



GØR DET KORT OG GODT

Alle eleverne mødtes afsluttende i maskinhallen på Agri, hvor videoerne skulle vises. Her fik eleverne mulighed for at se deres egne og andre holds film. Til sidst skulle eleverne stemme på deres 'favoritter' gennem afstemningsappen Kahoot.

Til selve filmfremvisningen var der stor ulighed mellem de to dage.

Dag 1 med GF1-eleverne blev både ramt af et hacker-angreb på afstemningsplatformen www.Kahoot.it, samt omfattende tekniske problemer med det lejede tekniske udstyr. Summen af mange ubekendte faktorer resulterede i, at videoerne desværre ikke kunne fremvises på storskærm. Der blev derfor iværksat en efterafstemningen.

Omvendt forløb fremvisningen og afstemningen på Dag 2 fuldstændig planmæssigt. Her fik eleverne kåret deres Top 3 af i alt 23 videoer.



AFLEVERINGEN



DET SAGDE ELEVERNE, LÆRERNE & FACILITATORERNE

“SPØRG DIG SELV: HVAD KAN JEG GØRE FOR AT FÅ MIN IDÉ GJORT TIL VIRKELIGHED?”

Kristoffer, Konferencier - Afslutningen på Dag 2



“JEG SÅ NOGLE ELEVER, SOM STARTEDE UD MED AT VÆRE STILLE OG TILBAGETRUKNE, DER TOG HELT VILDT MEGET EJERSKAB OVER PROCESSEN OG SOM STOD SELVSIKRE OG SKARPE FORAN KAMERAET MENS DE FORKLAREDE DERES IDE. DET VAR BARE SÅDAN EN FED UDVIKLING!”

Emilie, Facilitator, Gruppe #2 - Dag 1

“DET VAR NOGLE DAGE FYLDT MED UDFORDRINGER FOR ELEVERNE. DE KOM TIL AT ARBEJDE MED ANDRE END NORMALT, I ANDRE RAMMER OG MED ANDERLEDES OPGAVER. NÅR EN IDÉ BLEV SKREVET NED PÅ EN POST-IT VAR DET IKKE ALTID LIGE TYDELIGT HVOR GOD EN IDÉ DET VAR, MEN HVER GANG VI SAMMEN REFLEKTEREDE VIDERE OG SPURGTE IND, KUNNE ELEVERNE SAGTENS REFLEKTERE VIDERE OVER IDÉERNE OG FORKLARE DYBERE. DET VAR EN FORNØJELSE AT SE IDÉERNE VOKSE I TAKT MED ELEVERNES TRO PÅ, AT NOGEN MÅSKE VILLE LYTTE TIL DEM.”

Bettina, Facilitator, Gruppe #6

SPØRGSMÅL: *HVAD TAGER DU MED FRA IDAG?*

“AT UANSET HVEM MAN ER - ER MAN KREATIV. DEN SKAL BARE FINDES!”

Elev, Gruppe #3 - Dag 2

10 DAG IDEER

DER KAN IVÆRKSÆTTES MED DET SAMME

- 1** Gruppe: #1 - Dag 1
Titel: Mikroovn
Hvordan: Køb 2-3 stk pr. kantine
Hvorfor: Det er træls at stå i kø til kantine
Tema: Goder
- 2** Gruppe: #2 - Dag 1
Titel: Spotify Premium
Hvordan: EU-tilskud
Hvorfor: For at have det mega hyggeligt
Tema: Goder
- 3** Gruppe: #8 - Dag 1
Titel: Mere i Værkstederne
Hvordan: SWD -> mulighed for valgfri timer
Hvorfor: Der vi skal være i hverdagen
Tema: Undervisning
- 4** Gruppe: #? - Dag 1
Titel: Auktion
Hvordan: Lave produkter på skolen
Hvorfor: ???
Tema: Finansiering
- 5** Gruppe: #? - Dag 1
Titel: Bedre stole
Hvordan: ???
Hvorfor: Bedre stole, bedre ryg
Tema: Lokaler

- 6** Gruppe: #? - Dag 1
 Titel: Ingen fravær (off. transp)
 Hvordan: Lave en funktion i 'UDDATA'
 Hvorfor: Så får du ikke fravær
 Tema: Teknologi
- 7** Gruppe: #2 - **Dag 2 /// Publikumsfavorit nr. 1**
 Titel: Virksomhedsbesøg
 Hvordan: En del af undervisningen
 Hvorfor: En øjenåbner og skaber motivation
 Tema: Undervisning
- 8** Gruppe: #8 - Dag 2
 Titel: Kompetente undervisere
 Hvordan: Lave og tilbyde flere kurser til lærerne
 Hvorfor: Bedre undervisning, glade elever
 Tema: Undervisning
- 9** Gruppe: #? - Dag 2
 Titel: Firmapraktik
 Hvordan: Mange forslag!
 Hvorfor: Lærepladser giver bedre læring
 Tema: Undervisning
- 10** Gruppe: #? - Dag 2
 Titel: Fredagscafé
 Hvordan: Opret et caféudvalg + frivillige
 Hvorfor: Bedre fællesskab
 Tema: Fællesskab

10 MÅNED IDEER

DER KAN REALISERES INDENFOR ET PAR MÅNEDER

- 1** Gruppe: #5 - Dag 1
Titel: Klatreparken
Hvordan: Pantpengene + sælge skrabelodder
Hvorfor: Ryste eleverne sammen
Tema: Fællesskab
- 2** Gruppe: #5 - Dag 1
Titel: Én dag om ugen
Hvordan: Kom ud i værkstederne
Hvorfor: Samarbejde stiger, fravær falder
Tema: Undervisning
- 3** Gruppe: #9 - Dag 1
Titel: Mobil bar
Hvordan: Få alle elever involveret
Hvorfor: ???
Tema: Fællesskab
- 4** Gruppe: #2 - **Dag 2 /// Publikumsfavorit nr. 5**
Titel: Bedre kommunikation
Hvordan: Enighed blandt lærer
Hvorfor: Modstridende og manglende info forvirrer
Tema: Kommunikation
- 5** Gruppe: #3 - **Dag 2 /// Publikumsfavorit nr. 3**
Titel: Virksomhedsbesøg
Hvordan: Skolen ringer til virk. og arrangerer
Hvorfor: Elever får indsigt i virksomheder
Tema: Praktik

6 Gruppe: #4 - **Dag 2 /// Publikumsfavorit nr. 4**
Titel: Værktøjskasser
Hvordan: Sponsorater fra producenter
Hvorfor: Godt værktøj er godt håndværk
Tema: Finansiering

7 Gruppe: #5 - **Dag 2 /// Publikumsfavorit nr. 6**
Titel: Fredagscafé
Hvordan: Opret et elevråd på tværs af faglinjer
Hvorfor: Sammenhold
Tema: Fællesskab

8 Gruppe: #5 - Dag 2
Titel: Elevforslag
Hvordan: Anonym afstemning
Hvorfor: Vi skal høres
Tema: Medbestemmelse

9 Gruppe: #6 - Dag 2
Titel: Kompetente undervisere
Hvordan: Kurser
Hvorfor: Kvalitetssikring => Krav => Bedre miljø
Tema: Undervisning

10 Gruppe: #8 - Dag 2
Titel: Firma sponsorat
Hvordan: Ansæt personale til at varetage
Hvorfor: Sparer penge + opdateret værktøj
Tema: Finansiering

10 ÅR IDEER

DER KAN PÅBEGYNDES UMIDDELBART (LANGSIGTET)

- 1** Gruppe: #1 - Dag 1
Titel: Kortere skoledage
Hvordan: Involvér skolelederen
Hvorfor: Nogle synes de er lange (ikke alle)
Tema: Undervisning
- 2** Gruppe: #3 - Dag 1
Titel: Bedre kønsfordeling
Hvordan: Dræb stereotyperne - prøv flere ting under brobygning
Hvorfor: Bak op om drømmene
Tema: Image
- 3** Gruppe: #4 - Dag 1
Titel: Rejsebureau
Hvordan: ??? (måske PIU)
Hvorfor: ???
Tema: Studietur
- 4** Gruppe: #? - Dag 1
Titel: 6 timer om ugen
Hvordan: ???
Hvorfor: Fordi energien forsvinder sidst på dagen
Tema: Undervisning
- 5** Gruppe: #2
Titel: Tværfaglighed
Hvordan: Flere opgaver på tværs af faglinjer
Hvorfor: Bedre sammenhold
Tema: Fællesskab

- 6** Gruppe: #4 - Dag 2
 Titel: Pauserum
 Hvordan: ???
 Hvorfor: Så kan man slappe af
 Tema: Lokaler
- 7** Gruppe: #4 - **Dag 2 /// Publikumsfavorit nr. 2**
 Titel: Vurderingsmøde
 Hvordan: Halvårlig vurdering af pensum mellem elev+lærer+mester
 Hvorfor: Opdatér pensum så det afspejler arbejdsmarkedet
 Tema: Undervisning
- 8** Gruppe: #7- Dag 2
 Titel: TechNet
 Hvordan: Elev, lærer og mester laver fælles vurdering af elevens behov
 Hvorfor: Bedre oversigt af hvad eleven har brug for at forbedre
 Tema: Undervisning
- 9** Gruppe: #9 - Dag 2
 Titel: Bedre indeklima
 Hvordan: Planter, udsugning, lys
 Hvorfor: For mange elever skaber ringere miljø
 Tema: Lokaler
- 10** Gruppe: #? - Dag 2
 Titel: Kantinen
 Hvordan: Større udvalg af mad (veganer, allergier, m.fl.)
 Hvorfor: Imødekomme elevernes forskellige behov
 Tema: Kantinen

4 BOBLER IDEER

GODE IDÉER DER IKKE KOM PÅ DET STORE LÆRRED

- 1**
Gruppe: #7 - Dag 2
Titel: Én IT-plattform
Hvordan: Moodle + UdData + Mysite + Elevplan => én ny platform
Hvorfor: Gør det mere overskueligt
Tema: Teknologi

- 2**
Gruppe: #8 - Dag 2
Titel: Team building af elverne
Hvordan: Eleverne afholder selv team-building
Hvorfor: Skabe bedre sammenhold
Tema: Fællesskab

- 3**
Gruppe: #9 - Dag 2
Titel: Bænk med lys og varme
Hvordan: Samle alle skills på TECHCOLLEGE
Hvorfor: Samskabelse skaber ejerskab
Tema: Fællesskab

- 4**
Gruppe: #9 - Dag 2
Titel: Byg/renovér på skolen
Hvordan: Håndværker-eleverne fikser tingene
Hvorfor: Forbedre skolen fysisk
Tema: Lokaler



NEXT STEP

OUTRO

Alle 49 videopræsentationer er samlet og kategoriseret efter overordnede temaer - Fællesskab, Undervisning, Lokaler, Kantinen, Finansiering, Goder, Medbestemmelse, Image m.fl.

Idéerne og videomaterialet er blevet leveret og præsenteret for TECHCOLLEGE's ledelse sammen med yderligere billedmateriale fra de to dage på TECHCOLLEGE.

Ledelsen vil nøje udvælge ét eller flere temaer, der kan arbejdes videre med på både kort og lang sigt, og der vil blive allokeret ressourcer til at igangsætte og teste disse idéer.

I det kommende forløb vil ledelsen undersøge, hvordan eleverne kan komme tilbage og arbejde videre med disse idéer - enten i deres egne klasser eller tværfagligt.

Tak fordi I læste med og interesserer jer for processen bag workshoppen. Vi håber at dette magasin har givet jer en tilfredsstillende indsigt i processen, og at I kan bruge den som kilde til inspiration i jeres mål mod det fedeste studiemiljø.

De bedste hilsner
Kaospiloterne



MANGE TAK!

