

2. PROBLEMLØSNING

TYPISKE SKRIDT I FASEN

A: Tænk stort, småt og anderledes

B: Brug faglig viden

C: Brug teknologi

D: Inddrag gruppens Ressourcer

E: Selektér

F: Kombiner

G: Visualisér

Øvelsesidéer



Rollebrainstorm ved hjælp af kendte personer. Find billeder og kør dem via en power-point. Hvad ville Superman gøre? Lars Løkke? Jesus? Listen er uendelig.



Brainstorme over forskellige metoder eller teori i faget for derefter at give bud på, hvordan de kan bruges på problemet. Her kan der opstå nye måder at bruge metoderne, og en overvejelse over empiri.



Lav benspænd i processen, hvor eleverne skal bruge et medie, som ikke har været tænkt ind. Det kan åbne nye veje.



I gruppen skiftes man til at nævne en ting, som man er god til. Herefter overvejer man i fælleskab, hvordan denne kompetence/ressource kan bruges her.



Lav et koordinatsystem med akserne "let at udføre"/"svært at udføre" på y-aksen og "stort udbytte"/"lavt udbytte" på x-aksen. Placer de bedste idéer i systemet, så det fremgår, hvilke der har stort udbytte og er realiserbare.



Kombiner to idéer eller dele af to idéer. Her er tanken at udvikle på flere af deres idéer og skabe nye gennem kombination.



Tegn løsningen på problemet. Denne gang er øvelsen at gøre den konkret, så der må godt bruges tal og bogstaver, så den konkretiserer idéen.

TILSIDST: FORMULER JERES LØSNINGSFORSLAG PÅ PROBLEMET KORT OG PRÆCIST