

# Innovation på mellanstadiet

Från idé till handling är ett läromedel som kan liknas vid ett brädspel där eleverna utvecklar nya, hållbara lösningar på vardagsproblem och samhällsutmaningar.

Genom en anpassad innovationsprocess får eleverna möjlighet att träna innovativa förmågor som kreativitet, samarbete och problemlösning. Förmågor som är viktiga för en hållbar framtid.

Materialet går att använda i alla skolans ämnen och är designat för att vara enkelt och roligt med tydliga kopplingar till viktiga delar av läroplanen.

Världen behöver ungas idéer!



## Från idé till handling

### Fem världar till en bättre värld

**Från idé till handling** går ut på att eleverna i små grupper tar sig igenom fem världar för att ta fram de bästa lösningarna på problem inom materialets utmaningar. Genom elevernas arbete i världarna utvecklas lösningen successivt. När de är klara har de gått igenom en idé- och innovationsprocess, presenterat sin lösning och reflekterat över vad de lärt sig.

**Med sig på** vägen har de Klurix, en godhjärtad och lite misslyckad världsförbättrare och framtidsutvecklare. Klurix, som är lite yr och osäker stöttar, guidar ifrågasätter när eleverna löser uppgifter.



### Vill du också prova?

**Materialet räcker till** en klass på 30 elever och innehåller både elevmaterial och lärarhandledning. Läs mer om materialet och hur du beställer. [Klicka här](#)



### Vad säger läroplanen?

*"Skolan ska stimulera elevernas kreativitet, nyfikenhet och självförtroende samt deras vilja att pröva och omsätta idéer i handling och lösa problem. Eleverna ska få möjlighet att ta initiativ och ansvar samt utveckla sin förmåga att arbeta såväl självständigt som tillsammans med andra."/>* /LGR 22

Från idé till handling går att använda för ett enskilt ämne eller som ämnesövergripande projekt.





# Från idé till handling

## Processplanen

På processplanen visualiseras de fem världarna som elevteamet ska gå igenom för att lösa uppdraget. Under resans gång antecknar teamen sina idéer, val och vad de ska göra samt fyller i olika mallar. Eleverna börjar med att vika upp processplanen i sin fulla längd och öppnar en värld i taget. De börjar med Uppdragsvärlden. När den är klar viker de upp nästa, Idévärlden. Nu ser de både Uppdragsvärlden och Idévärlden. I slutet av processen är alla världar synliga.

### Uppdragsvärlden – där allt börjar

Eleverna dyker ner i utmaningen för att förstå vad den verkligen handlar om. De utforskar uppdraget och hittar de problem som gömmer sig. När de är klara med världen har de ett tydligt problem att lösa.

### Idévärlden – där tankarna får flöda fritt!

I Idévärlden hittar eleverna massor av lösningsidéer på sitt problem. Ju fler idéer de kommer på desto bättre blir den slutgiltiga lösningen! Till slut väljer grupperna den idé som de vill jobba vidare med.

### Konceptvärlden – där lösningen börjar ta form

Under arbetet i Konceptvärlden bestämmer eleverna vilka funktioner lösningen ska ha och hur den ska se ut. De identifierar dessutom eventuella risker och hinder de kan stöta på när de utvecklar sin idé.

### Byggvärlden – där lösningen blir en modell

Här ger eleverna ge liv åt sin idé och förvandlar den från ord till en modell. I Byggvärlden skissar, diskuterar och bygger de något som visar hur lösningen ser ut och fungerar.

### Presentationsvärlden

#### – där eleverna tar plats i rampljuset

I Presentationsvärlden lär sig eleverna om konsten att övertyga. De förbereder och genomför en presentation som får alla att häpna.

## Blädderblocket med uppgifter

Blädderblocket innehåller de uppgifter som eleverna behöver lösa under idé- och innovationsprocessen. Vissa uppgiftskort beskriver händelser som sker under vägen. Det kan vara något som påverkar elevernas arbete på ett enklare eller mer utmanande sätt. Eleverna kan behöva använda alla sina förmågor för att komma förbi den aktuella händelsen.

