

Fremtidens Skole ?



PUSH-BUTTON EDUCATION Tomorrow's schools will be more crowded, teachers will be correspondingly fewer. Plans for a push-button school have already been prepared by the National Academy of Education.

Teachers would record students' and answer questions by pushing buttons. Special machines would be "given" for each individual student so he could advance as rapidly as his abilities warranted. Progress records, also kept by machines, would be automatically recorded for difficult questions, and numerical tests.

Hvad er problemet?

- 1/5 får ingen ungdomsuddannelse
- Manglende nysgerrighed, motivation og lyst til at lære
- Smalt normalitetsbegreb
- Fremtiden kompetencer?
- En bæredygtig fremtid – FN's verdensmål



Det eneste sikre er forandring



Hvad er der brug for at kunne i fremtiden?

- Skifte job mindst 7 gange i livet
- 35% af "dagens" kompetencer er skiftet om 5 år
- 64% af de job, børnehaveklassebørn skal have eksisterer ikke i dag
- Løsninger på klima, ulighed, ressourcer

Fremtiden
kommer
ikke af sig
selv



- Der er altid nogen, der har skabt den.
- Og - det kunne lige så godt være dig



Hvad er der brug for at kunne
i fremtiden?

Fremtiden kompetencer

- evnen til at samarbejde,
- håndtering af forandringer,
- kritisk tænkning
- digitale kompetencer
- ansvarlighed
- engagement
- kreativitet
- elasticitet og robusthed
- empati

Fremtidens skole

- Opdage og udvikle alle børns potentialer
- Sikre kompetencer og mod til at være med til at skabe fremtiden



Det 21. århundredes kompetencer

- Kreativitet
- Kollaboration
- Kritisk tænkning
- Kommunikation



Det 21. århundredes temaer

- Global opmærksomhed
- Miljø
- Sundhed
- Business, økonomi og entreprenørskab
- Demokrati og medborgerskab

Innovation og læring - i virkeligheden

- Lange, innovative læringsforløb
- Autentiske modtagere
- Skabe noget, der har værdig for andre

Forståelses-
fasen

Ideudviklings-
fasen

Realiserings-
fasen

Evaluerings-
fasen

Det drivende spørgsmål

- Hvem har brug for hvad og hvorfor?



Forståelsesfasen

- Forståelse gennem eksisterende viden
- Forståelse gennem undersøgelse i og af verden



Idefasen

- Idegenerering – at få mange ideer
- Idegenerering – at finde den bedste ide



Realiseringsfasen



- Realisering gennem konkrete prototyper
- Realisering gennem præsentation eller udførelse

Evalueringsfasen

- Evaluering gennem personlig refleksion
- Erfaringsudveksling- at give ny vide videre



STEAM



Science
Technology
Engineering
Art
Math

Fremtiden skole

- Den nyeste teknologi
- Eksperimentarium
- Designlaboratorium
- Lege, bygge, problemløse og ideudvikle
- Tage nysgerrighed og skabertrang alvorligt

- - **og** møde de uddannelsespolitiske krav

Små skoler i skolen

- Omkring 75 børn/unge
- Fire perioder på et år – fire temaer
- Teamlærere – 3 år
- Laboratorielærere – 10 uger
- Mentorer – 3 år
- Pædagogger og lærere samarbejder ikke, de ER sammen

- Mor laver film
- Farfar reparerer cykel
- I aften er der koncert

Byens hus - åben 24/7



- Læringsforløb i virkeligheden
- Swob af arbejdspladser
- Globalt og digitaliseret



Fremtiden
kommer
ikke af sig
selv



- Der er altid nogen, der har skabt den.
- Og - det kunne lige så godt være dig

Det har vi
aldrig
prøver før,
så det kan
vi helt
sikkert klare



Nye tiltag, I gerne vil prøve

- Hvad har gjort jer nysgerrige?
- Hvad vil I i hvert fald ikke prøve?
- Hvad kunne være spændende at prøve?
- Hvad er det første, jeg går hjem og gør?
- Hvad er forandret om 1/2 år?