

MODUL 4 – VIRKSOMHEDSBESØG HOS COC PLAYFUL MINDS

– en non profit organisation i Børnenes Hovedstad

Billund kommune er hjemsted for Børnenes Hovedstad, hvor børn lærer gennem leg og er skabende verdensborgere.

På modul 4 skal I besøge CoC Playful Minds, hvor I skal lære om, hvordan vi driver en nonprofit organisation, der arbejder for at understøtte visionen om Børnenes Hovedstad, og hvor den metodiske tilgang er inddragelse af børn og unge gennem legende og samskabende tilgange.

Vi er en værdibaseret organisation, hvor det er sager, der driver os. For at blive konkrete og understøtte pointen om børne/ungeinddragelse, vil vi gerne have, at jeres elever medbringer deres egen sag.

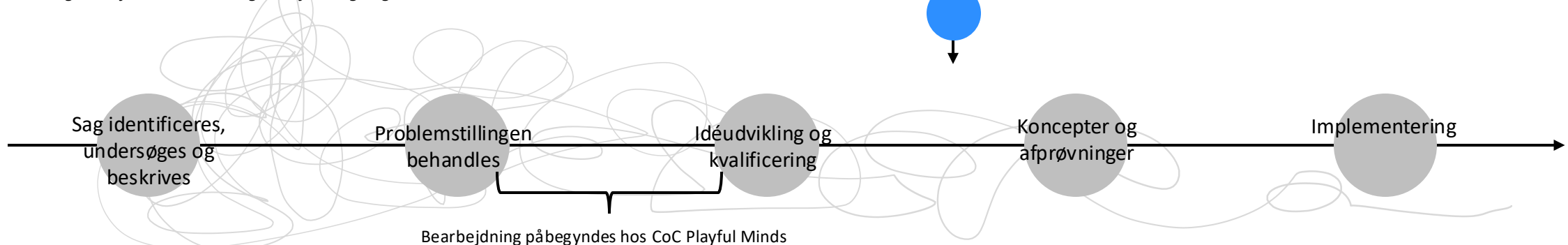
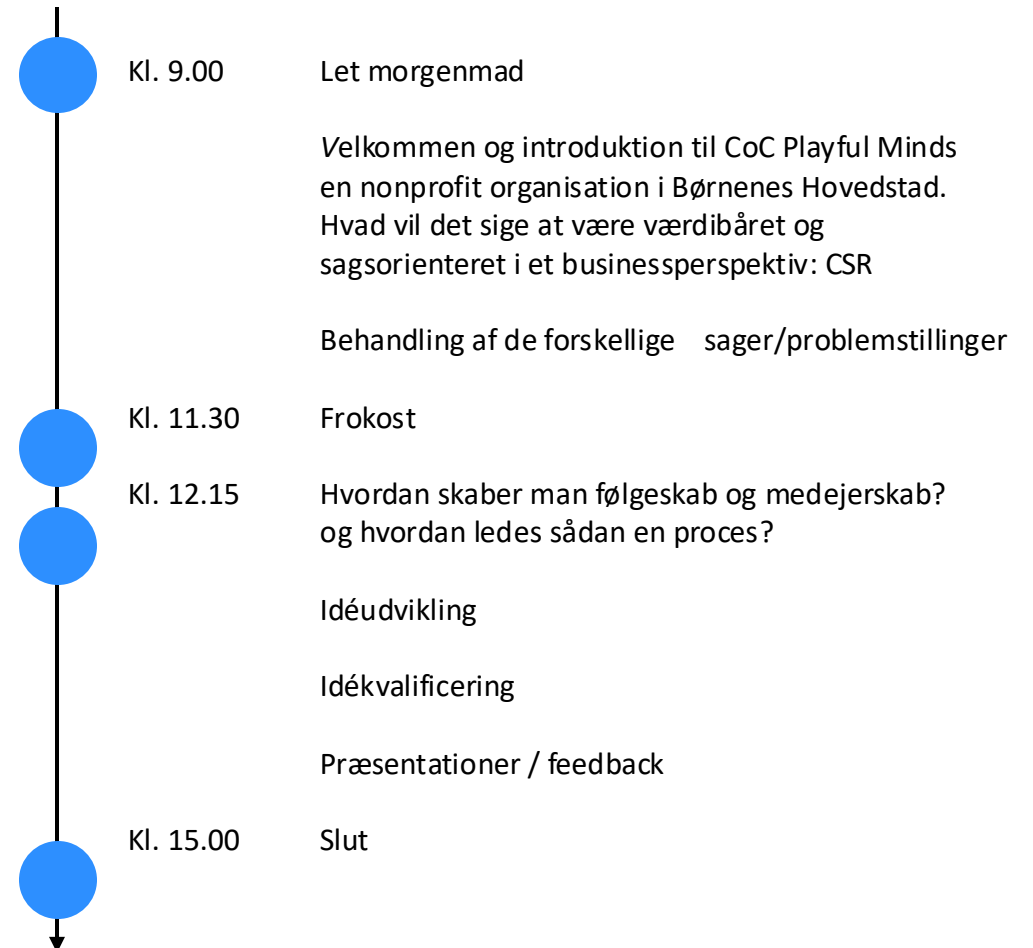
En sag er en fælles problemstilling/værdi, der samler de unge mennesker omkring et fælles mål/interesse. Eksempel: En gruppe unge mennesker går sammen om at gøre deres kantine mere hyggelig, så flere har lyst til at holde deres pauser i den. De ser det sociale liv, som kanten kan give, som en vigtig del af deres trivsel på uddannelsesstedet.

På besøget har I mulighed for at arbejde med dele af innovationsprocessen i designet af sagens løsning.

Nedenfor har vi lavet en visuel oversigt over processen og hvilken del af processen, I kommer til at behandle hos os.

Se bagsiden for beskrivelse og kvalificering sagen.

Program for d. 27. november



Beskrivelse af sagen

Hvad handler sagen om?

Hvem er involveret og hvordan?

Hvad er konteksten?

Hvad er problemet? Hvad vil I gerne vil løse?

Sagen er fra [Gymnasium]:

Tag en kopi af ovenstående og send til OLJ@gges.dk. Sagen skal være os i hænde 14 dage før besøget dvs. d. 13. november.

Kvalificering af sagen & understøttelse af elevinddragelsen

- Da vi har fokus på børne- og ungeperspektiver, giver det mening, at sagen handler om noget, de unge er optaget af. Det kan være en sag fra uddannelsen, i undervisningen eller området omkring uddannelsesstedet.
- Gør sagen meningsfuld for eleverne ved fx at tale om/undersøge sagen, der hvor den udspiller sig fx i kantinen, på parkeringspladsen eller i et undervisningslokale.
- Klæd de unge på til at deltage ved at sørge for, at sagen er noget, som de reelt kan få indflydelse på og kan kvalificeres gennem deres perspektiver.
- Gør det klart, hvad eleverne har indflydelse på i processen, fx at de skal finde idéer til løsninger, lave koncepter, skabe følgeskab eller lign.
- Fortæl/vis eleverne, hvad der skal ske på virksomhedsbesøget (hos os), og hvordan processen ser ud før og efter besøget.
- Eleverne har brug for støtte og vejledning gennem hele processen. Vær gerne visuel og lav gode guideline, som de kan følge.

