

Innovitaskolan



Innovation i skolan
- så kan man arbeta



Sandra Richter

skolchef
Innovitaskolan

sandra.richter@academedia.se



Susanne Björk

rektor
Innovitaskolan Helsingborg

susanne.bjork@innovitaskolan.se



Rebecca Braun

förstelärare
Innovitaskolan Helsingborg

rebecca.braun@innovitaskolan.se

**FÖR VARJE
FRAMTID**

Varför innovation i skolan?



Innovaera tidigt
för framtiden



Tre korta

Innovitaskolan

FÖR VARJE
FRAMTID

VÅRT VAD

Vi erbjuder en för- och grundskola
skapad för framtidens behov.

VÅRT VARFÖR

Vi finns till för att ge våra barn och elever rätt förutsättningar för att lyckas i en föränderlig värld.



VÅRT HUR

Genom att utforska morgondagens behov och utmana normen med nya perspektiv.



INNOVITA SKILLS



EXPLORE

Hos oss får barn och elever utforska, testa och utveckla sina kunskaper inom utvalda framtidsteman. Arbetet kan ske i skolans labb eller på ett studiebesök utanför skolans väggar.



INNOVATE

Syftet till att odla ett entreprenörskap som ger eleverna mod och kunskap att planera, genomföra och utvärdera projekt på egen hand och tillsammans med andra.



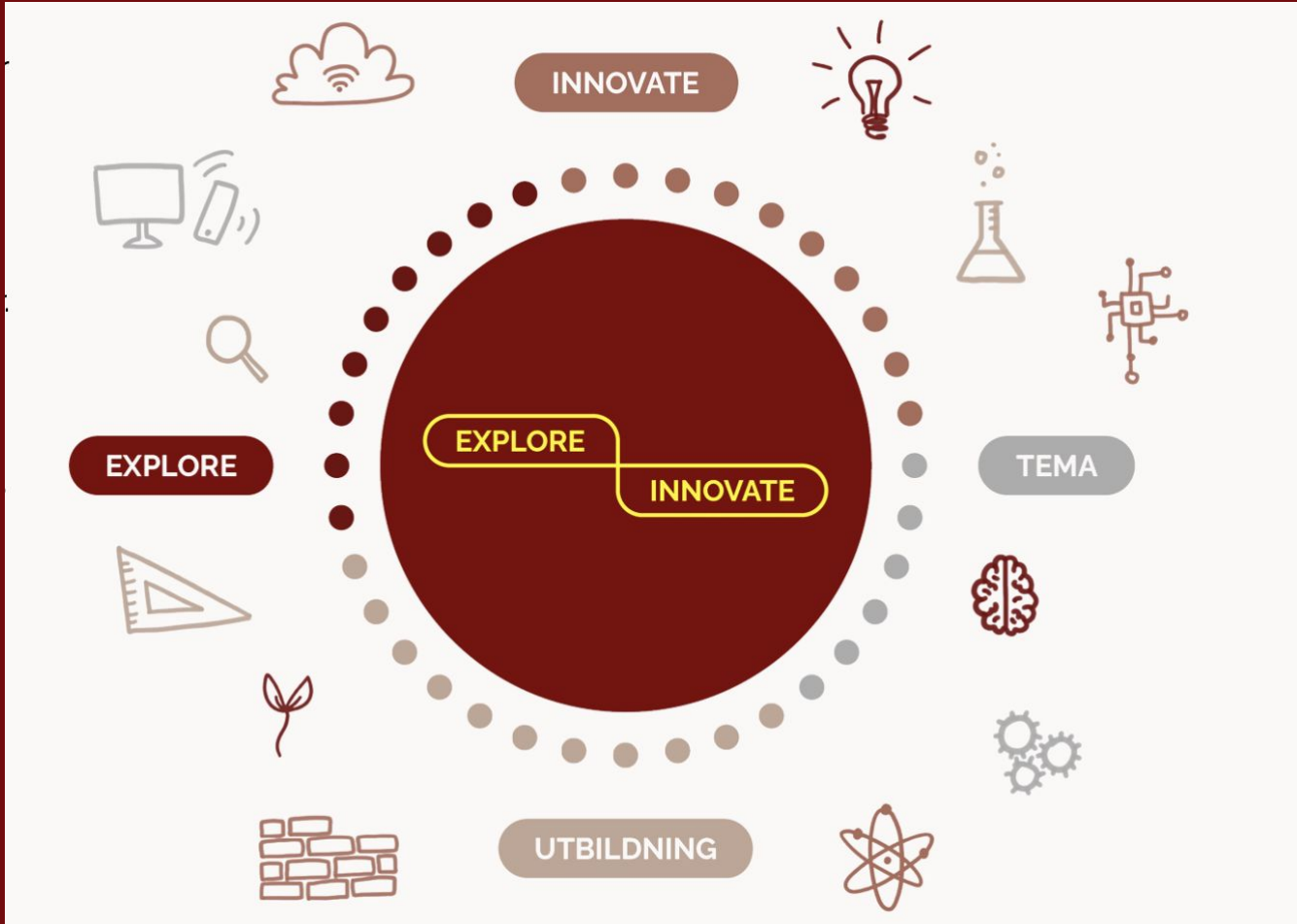
BALANCE

En god mental och fysisk kondition ökar inlärnings- och prestationsförmågan. Vi lär våra barn och elever vikten av en balanserad vardag med kost, rörelse och avslappning.

Samarbete med

**RI.
SE.**

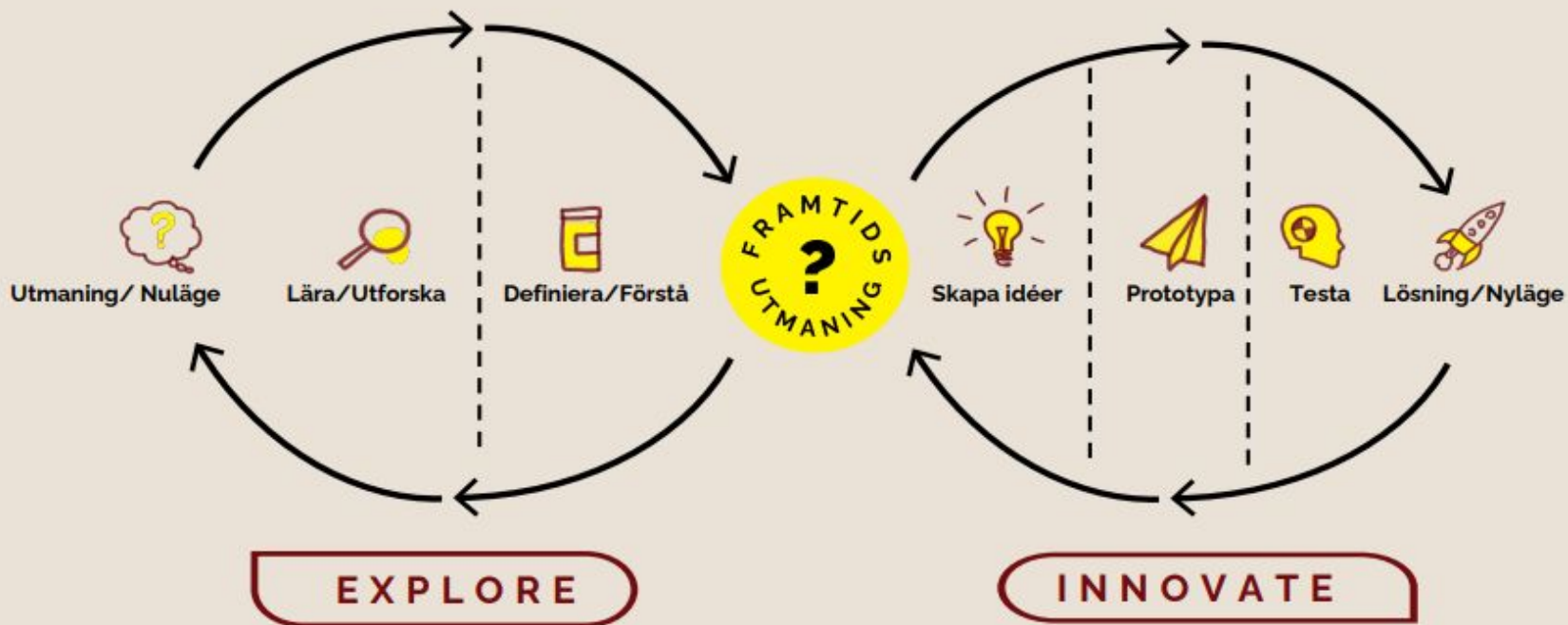




Design Thinking

EXPLORE

INNOVATE



Innovitaskolan

Ur rektors perspektiv:

- förändring - kaos eller utveckling?
- att leda sig själv och andra i utveckling
- 28 olika skolor → Innovita
- Samarbete med Rise
- Nytändning!

Samarbete med

**RI
SE**





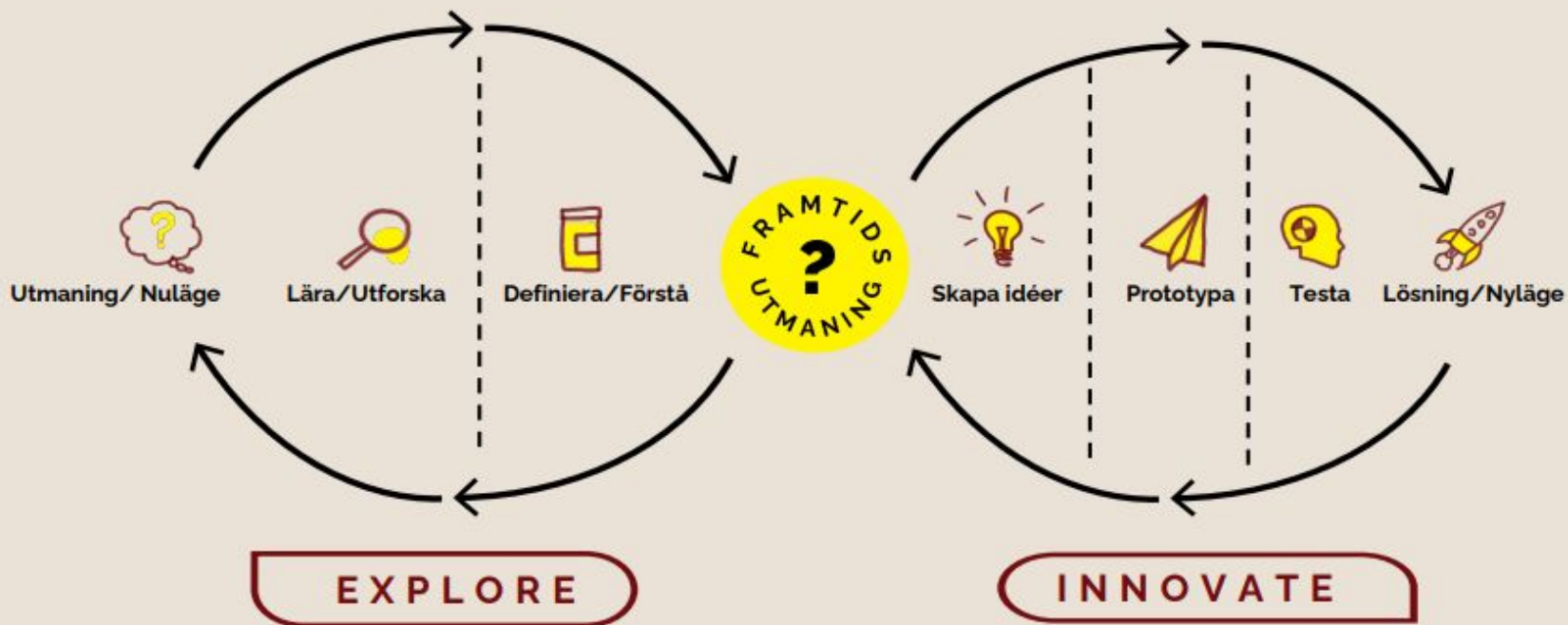


Välmående i en digital tid

Design Thinking

EXPLORE

INNOVATE



**FÖR VARJE
FRAMTID**

Innovitaskolan

Innovation i skolan - så kan man arbeta

Workshop

INNOVITA SKILLS



EXPLORE

Hos oss får barn och elever utforska, testa och utveckla sina kunskaper inom utvalda framtidsteman. Arbetet kan ske i skolans labb eller på ett studiebesök utanför skolans väggar.



INNOVATE

Syftet till att odla ett entreprenörskap som ger eleverna mod och kunskap att planera, genomföra och utvärdera projekt på egen hand och tillsammans med andra.



BALANCE

En god mental och fysisk kondition ökar inlärnings- och prestationsförmågan. Vi lär våra barn och elever vikten av en balanserad vardag med kost, rörelse och avslappning.



INNOVATE

Kompetenser i fokus

Kompetenser att omvandla idéer till handling genom att planera, genomföra och utvärdera projekt står i fokus. Barnen och eleverna får utvecklade kompetenser i problemlösning.

INNOVATE CHALLENGE

Välmående i en digital tid

Syftet med Innovate Challenge är att eleverna på Innovaskolorna ska öva sig på att tänka och arbeta som innovatörer.

Eleverna får träna sig i att:

- se problem i vardagen
- tänka ut lösningar
- skapa lösningar



Problem: Hur göra billigare möbler?

Idé: Kunden sätter själv ihop möblerna!

Lösning: Kunden köper delarna till möblerna i ett stort varuhus, kör hem delarna till sitt hem och sätter ihop möbeln där!



Problem: Hur göra digital musik billigare och mer lättillgänglig?

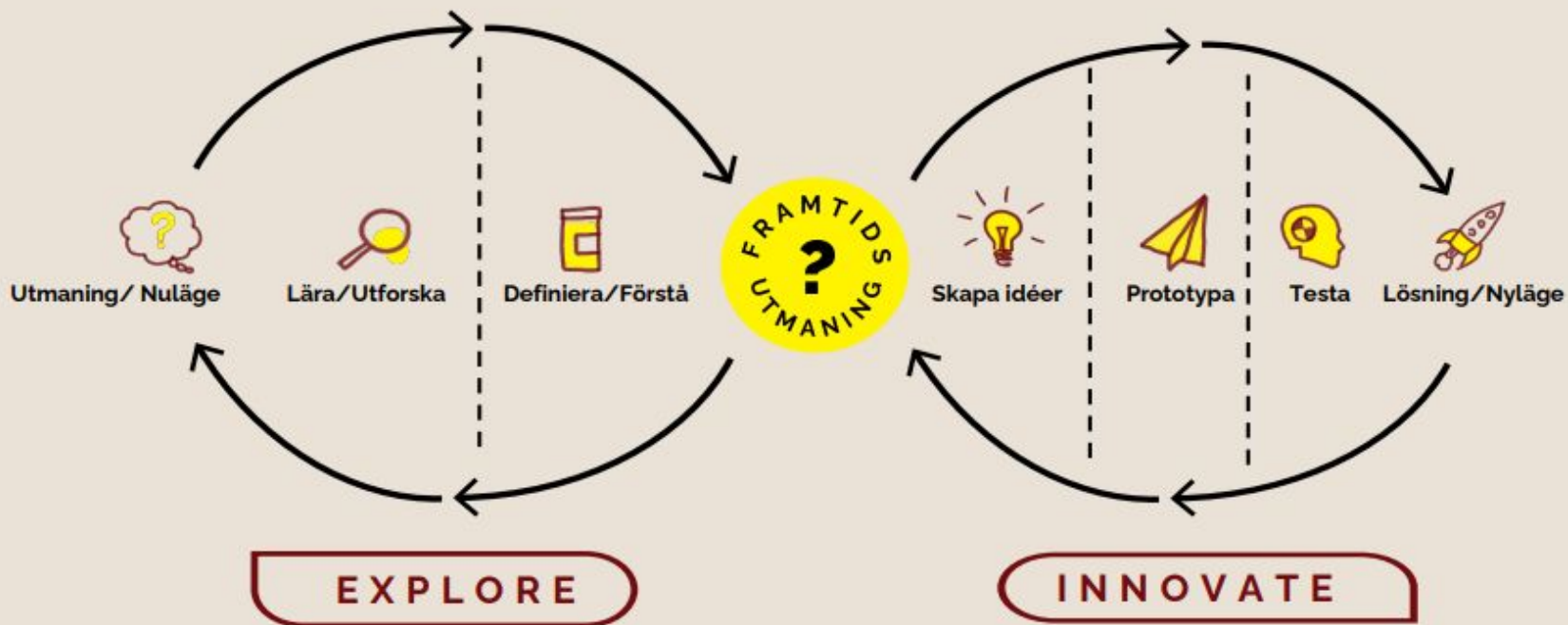
Idé: En digital musik-bank!

Lösning: En streaming-tjänst där musiklyssnare billigt kan lyssna på nästan alla artisters låtar.

Design Thinking

EXPLORE

INNOVATE



SÅ GÖR EN INNOVATÖR!



VÄLMÅENDE I EN DIGITAL TID

Identifiera vardagsproblem

1. En i gruppen säger ett ord kopplat till våra digitala liv, exempelvis "internet"
2. Nästa person ska då helt spontant komma på ett annat ord. Det ska dock knyta an till våra digitala liv eller välmående. Det kan låta: internet – youtube – influencers osv...
3. Fortsätt tills ni har 10 ord uppskrivna.

VÄLMÅENDE I EN DIGITAL TID

Identifiera vardagsproblem

- 4 Titta på de 10 orden på listan. Finns det några problem som kan relateras till vårt välmående förknippade med något av orden? T.ex. ordet "internet" = problem med långsam uppkoppling -> stress

Att tänka på: Försök att inte tänka på eventuella lösningar ännu, det kan nämligen hämma kreativiteten. Ni bör av samma anledning inte heller tänka att "detta går inte att lösa".

VÄLMÅENDE I EN DIGITAL TID

Identifiera vardagsproblem

- 5 Bestäm vilket av problemen ni vill arbeta vidare med och försöka lösa.

påverkan

VÄLMÅENDE I EN DIGITAL TID

Tänka ut lösningar

1. Problemlösarpromenad
2. Ja och..
3. Lets post it!
 - Skriv ner era lösningsförslag på post it-lappar.
4. Rangordna era lösningsförslag enligt modellen påverkan-enkelhet
5. Välj det lösningsförslag ni vill skapa en prototyp för.

enkelhet

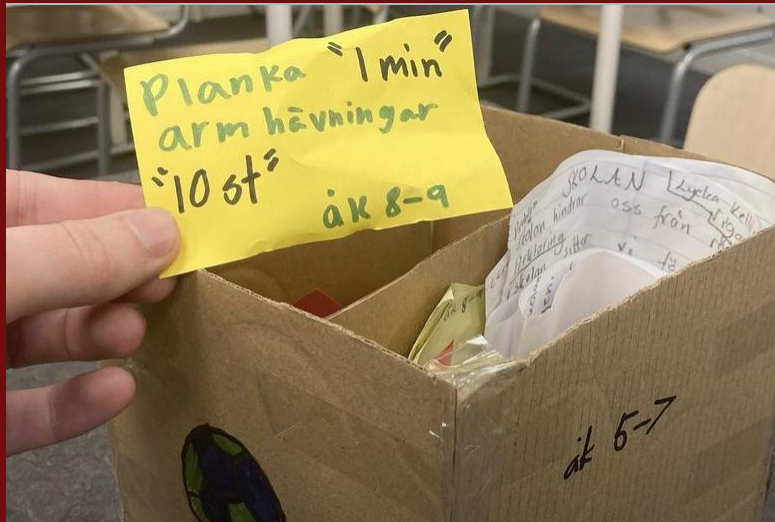
VÄLMÅENDE I EN DIGITAL TID

Skapa prototyp

1. Tydliggör med er prototyp vad det är för lösning ni har på problemet.
 - rita/skissa
 - bygg en fysisk modell
 - skriv en tidningsartikel
 - skapa en jamboard
 - möjligheterna är oändliga!



SEGRARE AV INNOVATE CHALLENGE 2022 INNOVITASKOLAN HELSINGBORG



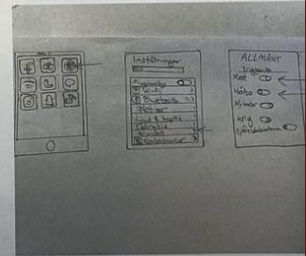
Filter!

Fyra ungdomar vill införa ny filterfunktion på inställningar! Detta kan minska ungdomars stress och ångest på nätet. Det är främst riktat mot ungdomar som känner sig stressade av internets alla "krav" på ungdomar men kan säklart även användas av äldre åldersgrupper också.



Denna funktion kommer fungera som ett extra filter på nätet och sociala medier. Inne på inställningar finns en kategori som heter allmänt, under den kategorin så klickar man in på "triggande". Inne på triggande så finns det olika kategorier som t.ex mat, hälsa, krig och annat. Då kan man sedan kryssa i om man vill att detta ska synas på ens sociala medier/internet.

Vi vill framförallt införa detta för att öka välmåendet i en digital tid. På internet och speciellt sociala medier så finns det sjuka skönhetsideal som sätter krav på framförallt oss yngre. Detta kan leda till olika saker som t.ex olika sorters åstörningar eller träningsberoende av olika slag. Sociala medier visar olika saker som kan leda till ångest. De normaliserar sjuka kroppar och olika sätt man ska äta som t.ex olika dieter eller hur man ska träna.



Innovate Challenge Award



**FÖR VARJE
FRAMTID**