

# ENGAGE

## Engagera ungdomar på landsbygden CURRICULUM

**Namn:** ENGAGE curriculum – SWEDISH VERSION

**Antaltimmar:** 17-24

**Målgrupp:** Grundskolan - Ungdomar 12-16 year old

**Ackreditering:** En del av grundskolans läroplan

**Publikation:** Landsbyggðavinir (FORD) and ENGAGE partner





## Innehållsförteckning

<b>BESKRIVNING AV PROJEKTET</b> .....	<b>3</b>
<b>LÄRARE, FACILITATORER, COACHER OCH MENTORER</b> .....	3
<b>MÅLGRUPP</b> .....	5
<b>MÅL MED KURSEN</b> .....	5
<b>PEDAGOGISKT FÖRHÅLLNINGSSÄTT</b> .....	6
<b>KURSENS STRUKTUR</b> .....	8
<b>KURSUTVÄRDERING</b> .....	11
<b>PILOTTRÄNING</b> .....	11
<b>1. ENGAGE MITT SAMHÄLLE OCH AGENDA 2030</b> .....	<b>13</b>
<b>BESKRIVNING</b> .....	13
<b>KRITERIER FÖR DENNA MODULS LÄRANDERESULTAT</b> .....	13
<b>UTVÄRDERING AV MODULEN</b> .....	14
<b>2. ENGAGE FÖRBEREDELSE AV IDÉER</b> .....	<b>14</b>
<b>BESKRIVNING</b> .....	14
<b>KRITERIER FÖR DENNA MODULS LÄRANDERESULTAT</b> .....	15
<b>UTVÄRDERING AV MODULER</b> .....	15
<b>3. ENGAGE – WORKSHOP KRING IDÉER</b> .....	<b>16</b>
<b>BESKRIVNING</b> .....	16
<b>KRITERIER FÖR DENNA MODULS LÄRANDERESULTAT</b> .....	16
<b>4. ENGAGE PRESENTATION AV LÖSNINGAR OCH ENGAGERA SIG MED BESLUTFATTARE</b> .....	<b>18</b>
<b>BESKRIVNING</b> .....	18
<b>KRITERIER FÖR DENNA MODULS LÄRANDERESULTAT</b> .....	18
<b>BASERAT PÅ KOMPETENS-/KOMPETENSLISTAN KOMMER MODULUTVÄRDERINGEN ATT GENOMFÖRAS MED/AV:</b> .....	19
<b>REFERENSER</b> .....	<b>19</b>



## Beskrivning av projektet

Projektet Engaging Rural Youth (ENGAGE) är ett projekt vars syfte är att rusta unga människor på landsbygden i fyra europeiska länder med nödvändiga kunskaper, kompetenser och färdigheter för att aktivt kunna delta och känna engagemang i framtida frågor som rör utvecklingen av deras landsbygd.

Läroplanen som ENGAGE har utvecklat utgör ett pedagogiskt ramverk för en fyra veckor lång utbildning där deltagarna kommer få möjlighet att diskutera ämnen relaterade till samhällsutveckling och för ett hållbart samhälle. De kommer att arbeta individuellt och i grupp med att utveckla och ta fram innovativa idéer. I slutet av kursen kommer de få möjlighet att presentera sina idéer för beslutaförfattarna och andra intresserad i deras hemort. Förhoppningsvis kommer detta innebära att deras idéer implementeras i den kommunala verksamhetsplanen.

ENGAGEs läroplan ger ett ramverk för pilotimplementeringen av ENGAGE Training Course. Detta inkluderar definition av kursmål, lärandemål, teman, sammanhang, organisation, utvärdering av resultat och bedömning. Läroplanen kommer att publiceras på engelska och sedan anpassas och översätts till partnerspråk med hänsyn till nationella läroplaner och skolplaner i vart och ett av ENGAGE-partnerländerna. Läroplanen är en öppen utbildningsresurs som kan tillämpas av grundskolor och lärare utanför ENGAGE-partnerskapet och i olika länder över hela Europa.

Baserat på läroplanen kommer ENGAGE-projektet också att utveckla en handbok för lärare som förklarar bakgrunden till kursen, pedagogisk strategi och metoder för genomförande, bedömningsmetoder samt riktlinjer och aktiviteter relaterade till diskussion om teman, utveckling av innovativa projekt (entreprenörsaktiviteter) och inrätta beslutsfattande organ för ungdomar

## Lärare, facilitatorer, coacher och mentorer.

Inlärningsprogrammet **ENGAGE** bygger på metodik för deltagande lärande och är utformat för ungdomar 12-13 år på landsbygden. Huvudsyftet med programmet är att utbilda och utrusta eleverna att aktivt delta i beslutsfattande och framtida utveckling av deras samhällen. En nyckelfaktor är att uppmuntra eleverna att identifiera och arbeta med lokala aktörer. Detta är lika viktigt både i den inledande



fasen och när de väljer ut, vidareutvecklar och presenterar sina projekt för lokala aktörer, lärare och intressegrupper. ENGAGEs aktörer kan vara lokala aktörer eller intressegrupper från allmänheten eller beslutsfattare, experter och praktiker i kommuner eller andra lokala organisationer. Deras engagemang i processen är viktig både i inlednings- och slutskedet.

Lärare kommer att utbilda och underlätta ENGAGE-inlärningsprocessen samt uppmuntra och stödja elever att nå ut till relevanta intressenter i deras samhälle. Det skulle dock vara fördelaktigt för lärare att nå ut och involvera intressenter och beslutsfattare för att vara direkt involverade i lärandeprocessen som i modul 1,3 och 4 antingen genom ansikte mot ansikte eller online-stöd och närvaro under gruppssessioner eller presentationen för lokala beslutsfattare.

Deltagande av aktörer kommer att förberedas med vissa riktlinjer och utbildningsmaterial beroende på deras roll som gruppcoacher eller mentorer samt metodik som används i modulen.

ENGAGE-lärare kommer att organisera utbildningen och ha övergripande ansvar för inlärningsprocessen i modulerna 1, 3 och 4, Aktörerna kommer att involveras som mentorer eller coacher, dessa roller kan definieras enligt följande (Sacken,2015):

- **Läraren är utbildaren.** En lärare/utbildare är ansvarig för den övergripande inlärningsprocessen och tillhandahåller relevant information och verktyg för eleverna att nå övergripande lärandemål och mål. Hens roll är formell eftersom hen ger information och feedback samt tillämpar olika pedagogiska tillvägagångssätt i sin undervisning och träning, såsom deltagande lärande.
- **Handledare** är en person som ansvarar för ett grupp pass med 4-5 elever med fokus på gruppens syfte, frågor, mål etc. En handledares roll är att vara neutral och öka både grupp och individs bidrag till att nå målet, underlätta inlärningsprocessen utan att döma men se till att alla hörs och tidsschemat följs.
- **Coach** har en liknande roll som en **handledarna** i den meningen att hen är neutral och båda är ansvariga för processen snarare än resultatet. Coaching erbjuds vanligtvis till individer eller mycket små grupper av elever (högst 4 till 5) och fokuserar vanligtvis enbart på en specifik fråga/utmaning som en grupp strävar



efter att lösa. Huvudsyftet är att underlätta en process där coachen (person eller elever som får coachning) definierar och undersöker problem, hittar möjliga lösningar, väljer ut och planerar för förändring.

- **Mentor** deltar inte aktivt i inlärningsprocessen (gruppsessioner) utan fungerar snarare som ett rådgivare eller expert till någon eller en grupp elever. Således kan en individ (modul 2 eller en grupp, modul 3-4) vända sig till en intressent och söka hans mentorskap när han/de behöver insikter och kanske andra åsikter om ett problem eller en idé. Som adept vill du att mentorer ska vara både ärliga och öppna samtidigt som du respekterar din åsikt.

### Målgrupp

Målgruppen för ENGAGE träningskurs är elever ( 12-14 år ) och kursen är möjlig att kombinera med utifrån varje skolas egna läroplan. ENGAGE program och utbildningsmateriel kan därför användas och anpassas utifrån vilken åldersgrupper.

### Mål med kursen

Nedan presenterad de mål (kunskap, kompetenser, färdigheter) som deltagarna förväntas att tillförskaffa sig genom att delta i ENGAGE träningsplan. Varje modul presentera vilken kunskap, färdighet och förmåga som eleverna förväntas uppnå. I slutet av varje modul presenteras förslag på metoder för att bedöma deras kunskaper och färdighet.

### Deltagarna förväntas få kunskap och förståelse för:

- deras samhällen, kultur, historia, ekonomi och miljö
- [FN:s 2030-mål för hållbar utveckling](#) (Agenda 2030) och i våra egna liv (hållbara livsstilar)
- den organisatoriska strukturen för beslutsfattande inom deras samhälle samtidigt som de utvecklar en förståelse för vilken beslutsfattande nivå de arbetar på
- konceptet och metoderna för allmänhetens deltagande och demokratiska medborgarskapsbegrepp
- hur våra värderingar och personliga styrkor påverkar våra liv och beslutsfattande
- identifiera och bygga vidare på sina personliga styrkor och värderingar



**Deltagarna kommer att få följande kompetenser och färdigheter:**

- analytisk och kritiskt tänkande
- lyssnande och observationsförmåga
- förmåga att samarbeta och samarbeta i team
- ansvar och medborgerlig inställning
- kommunikations- och presentationsförmåga
- IT- och multimediekunskaper
- förmåga att lösa problem

**Efter slutförandet kommer deltagarna att kunna använda sina färdigheter och kompetenser för att:**

- bli aktiva demokratiska medborgare redo att delta och bidra till offentlig politik och handlingar
- förstå hur lokal policy och beslutsfattande relaterar till och påverkar deras eget liv och miljö.
- engagera sig i gruppdynamik och värdera vikten av empati, förståelse och aktivt lyssnande
- ta ansvar och utöva medborgarskap
- använda olika informationsteknologi och nya medier och kommunicera sina idéer, tankar och lösningar på ett effektivt sätt
- Att lösa utmaningar och frågor relaterade till att säkerställa hållbarheten i deras samhällen och utöva

**Pedagogiskt förhållningssätt**

Det övergripande pedagogiska tillvägagångssättet är problembaserat, kooperativt och deltagande lärande som ger möjlighet att aktivt involvera och motivera eleverna genom att låta dem utnyttja sina egna erfarenheter, intressen och färdigheter i att lösa problem, använda exempel och situationer av intresse för dem i deras dagliga liv, samt använda en mängd nya, roliga och ofta visuella undervisningsmetoder.

**Problembaserat lärande (PBL)** är ett studentcentrerat tillvägagångssätt där studenter lär sig om ett ämne genom att arbeta i grupper för att lösa ett öppet problem (Cornell University, 2020). Detta problem är det som driver motivationen och lärandet. PBL är ofta gruppinriktat och studenterna måste:

1. Undersöka och definiera problemet.
2. Utforska vad de redan vet om underliggande problem relaterade till det.
3. Bestämma vad de behöver lära sig och var de kan hitta information och verktyg som behövs för att lösa problemet.



4. Identifiera och utvärdera möjliga sätt att lösa problemet
5. Välja och använda lösningen på problemet
6. Rapportera och granska resultaten

ENGAGE lärandemoduler bygger också på **kooperativt lärande** eftersom målet är att främja samarbete mellan studenter i arbetet med deras projekt och mål. De fem delarna av kooperativt lärande är (David W Johnson och Roger T Johnson, 2020):

1. Positivt ömsesidigt beroende för att arbeta mot ett mål som innebär både personlig och gruppens framgång.
2. Individuellt ansvar likaväl som gruppansvar, alla måste delta i arbetet
3. Sociala färdigheter och främjande av interaktion, dela resurser, uppmuntra och stödja varandra för att nå gemensamma mål
4. Mellanmänniska färdigheter och förmåga att arbeta i mindre grupp. Gruppmedlemmar behöver veta hur man tillhandahåller ett effektivt ledarskap, fattar beslut, bygger förtroende, kommunicerar samt hanterar konflikter.
5. Gemensam bearbetning och reflektion där medlemmar i gruppen kan kommunicera fritt, uttrycka oro och fira prestationer.



Det är viktigt att lärare anpassar befintliga lektioner, läroplaner och kurser till en tydlig samarbetsstruktur. Man behöver också skraddarsy samarbetsessioner efter rådande omständigheter, ämnen och elever samt diagnostisera de problem som kan uppstå vid samarbete elever emellan och stötta vid behov för att öka effektiviteten i en grupp.

**Deltagande lärande** är nyckelmetoden i ENGAGEs lärandemoduler som följer processen med deltagande lärande i fyra faser (se bild):

1. Modul 1 fokuserar på presentation och diskussion om FN:s globala mål för hållbar utveckling (Agenda 2030) och hur de kan tillämpas på elevers lokala samhällen.
2. Modul 2 fokuserar på att elever arbetar enskilt med att definiera samhällsutmaningar inom det egna samhället, i samarbete med lokala aktörer.
3. Modul 3 fokuserar på grupparbete, urval av idéer och att ta fram möjliga lösningar



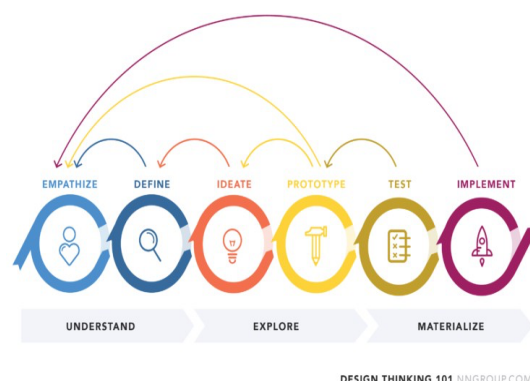


4. Modul 4 fokuserar på presentationer av gruppernas urval av idéer samt hur dessa kan implementeras i samhället.

Det finns flera tekniker för deltagande lärande som tillämpas såsom problemträd, tankekartor samt metoder för att välja ut samt rangordna idéer (Thomas, 2020).

**Designtänkande** är en interaktiv process där designers försöker förstå användare, utmana antaganden och omdefiniera problem för att identifiera alternativa lösningar/strategier (Rikke Friis Dam, Teo Yu Siang, 2020). Designtänkande kan tillämpas för att organisera workshops och lärandeprocesser där eleverna använder designtänkandeprocessen för att analysera behov, definiera projekt/problem, komma på möjliga lösningar och utveckla dem vidare. ·

- Du börjar med sympati (**empathize**) där du utforskar en viss utmaning/problem med andra som påverkas av det, om du känner att du har utforskat det fullt ut **definierar** du utmaningen att få feedback på om din definition är den rätta (förståelse)
- Sedan skapar du många idéer om hur du kan möta utmaningen eller lösa problemet och välja bästa för prototyper (utforska)
- Nästa steg, om du har tid testas du eller vidareutvecklar utvalda prototyper och slutligen om möjligt implementerar du lösningen eller designen i ditt samhälle (materialiserar).



Fokus i designtänkande ligger på att arbeta med slutanvändare, involvera dem i den kreativa processen, dess tyngdpunkt ligger på aktivt lyssnande, öppenhet, kommunikation och kreativitet (Pradhan, 2017). Designtänkande processer är särskilt användbara vid utbildning i innovation baserad på deltagande och gemenskap.

### Kursens struktur

En projektledare kommer att övervaka genomförandet av lärarnas utbildning och stödja dem i pilotimplementeringen och utvärderingen. Han kommer också att arbeta med lärare för att involvera lokala intressenter (folk från näringslivet, äldre, personer som arbetar i icke-statliga organisationer etc.) och beslutsfattare i lärandeaktiviteter som coacher (under genomförandet av inlärningskursen) eller mentorer (för individerna i projekter). Se detaljer om de olika rollerna som intressenter kan ha i implementeringen av de olika modulerna i ENGAGE Handbook for Trainers.





Varje skola kommer att arbeta med några eller alla av följande teman under den fyra veckor långa kursen. Dessa inkluderar:

- Hållbarhet
- Innovation och entreprenörskap
- Min hembygd/mitt samhälle
- Miljöfrågor
- Mångkultur och läskunnighet
- Kreativitet, kulturarv och konst
- Välbefinnande, självförverkligande och reglering
- Demokratiskt deltagande, mänskliga rättigheter, interaktion och uttryck för egna åsikter och idéer
- Arbetslivskompetens och anställning

Kursens innehåll kan kombineras med undervisning i kärnämnen som natur- och samhällskunskap, konst, språk, historia och matematik.

- Olika pedagogiska tillvägagångssätt kan användas för att implementera ENGAGE. Skolorna kan därför använda ett problembaserat tillvägagångssätt (fenomen) och interaktivt lärande som ger en möjlighet att aktivt involvera och motivera eleverna genom att dra nytta av deras egna erfarenheter, intressen och färdigheter för att lösa problem, använda exempel och situationer av intresse för dem i sin vardag. Liv och använda en mängd nya, roliga och ofta visuella undervisningsmetoder. Kooperativt lärande kan också användas i implementeringen samt kamratlärande där eleverna lär sig genom att förklara sina idéer för andra och genom att delta i aktiviteter med sina kamrater. De utvecklar färdigheter i att planera och organisera lärandeaktiviteter, arbeta i samarbete med andra, ge och ta emot feedback och utvärdera sitt eget lärande. Designtänkande är till hjälp för att definiera samhällsutmaningar, föreställa sig och ta fram konkreta lösningar på dessa utmaningar.

ENGAGE-utbildningen är utformad som fyra moduler vardera inklusive 3-4 sessioner (vardera 40-60 minuter långa). Kursens längd (4 veckor) och tidsåtgång (antal tillfällen) anges dock endast som referens. En lärare kan alltså bestämma sig för att genomföra kursen under en kortare eller längre tidsperiod eller använda fler lektionstimmar.

**Modul 1: Identifiera teman och ämnen**

Presentation och diskussion om identifierade kursämnen/teman och nyckelbegrepp för att öka deltagarnas kunskap och förståelse inför utvecklingen av sina egna lösningar på en utmaning eller ett problem i det egna samhället. Metoder som [Open Space Technology](#) och [World Café](#). Varje lärare/klass kan på egen hand bestämma vilka ämnen/teman de vill fokusera på. Under den första modulen bör alla fokusera 1–2 lektioner på FN:s mål för hållbar utveckling (Agenda 2030), konceptet bakom dem, dess innebörd samt deras potentiella inverkan på samhället och individer.

**Modul 2: Individuellt arbete**

Varje elev definierar en idé, en lösning på en utmaning eller ett problem som finns i samhället. Elever kommer att uppmuntras att ta kontakt med lokala aktörer i samhället för att utveckla sin idé för att förbättra något i samhället. Eleverna kommer sedan att presentera sin idé för sin klass med hjälp av IKT (powerpoint, video, uppsats).

**Modul 3: Grupparbete**

Efter presentationen av individuella idéer väljer klassen ut 3-5 idéer att arbeta med i grupper med hjälp av någon av de metoder som nämns. Genom grupparbete kommer dessa idéer att utvecklas till hållbara lösningar. Dessa kommer därefter att presenteras för lokala aktörer och samhällsledare. Dessa grupparbeten bör leda fram till en hållbar lösning på en specifik utmaning/problem som samhället ställs inför och ska kunna genomföras utan betydande kostnader för samhället.

**Modul 4 - Presentation av lösningar:**

När grupparbetet är slutfört kommer eleverna och deras lärare att organisera ett offentligt evenemang där de kommer att presentera resultatet av grupparbetet. Evenemanget kan vara öppet för människor som bor i samhället, utvalda aktörer och politiker. En panel bestående av samhällsaktörer och beslutsfattare kommer att välja ut minst en lösning som de skulle vilja se förverkligas i deras samhälle och som de är villiga att stödja implementeringen av. "Det vinnande förslaget" kommer också att presenteras på ett elevrådsmöte inom varje skola som kommer att organiseras efter kursens slut.

ENGAGE-utbildningen är baserad på tillämpningen av allmänhetens deltagande i planering och policyformulering för hållbar utveckling som den presenteras i FN:s Agenda 2030. Det är en process där alla berörda parter inklusive ungdomarna på landsbygden är involverade i beslutsfattande om utvecklingsarbete och hur offentliga varor och tjänster ska distribueras.



## Kursutvärdering

**Lärare** som implementerar pilotutbildningen ger feedback i en transnationell fokusgruppsdiskussion som organiseras av ENGAGE-konsortiet och svarar på frågeformulär online. Lärare kommer också att organisera fokusgruppsdiskussioner bland elever efter varje modul, samla in och dokumentera deras feedback. Deltagande **elever** kommer att ge feedback i rundabordsdiskussioner som anordnas efter varje modul och genom att svara på utvärderingsformulär online. Formell bedömning (mätning av förvärvade kunskaper och uppnådda färdigheter och kompetenser) kommer att genomföras i slutet av varje modul och med kontinuerlig bedömning genom hela inlärningsprocessen (se beskrivningar för att mäta läranderesultat för varje modul).

I ENGAGE-handboken kommer inlärningsmetoder, metoder för att underlätta fokusgrupper, tematiska lektionsplaner och mallar för feedback att presenteras och sedan utvecklas och slutföras under de två pilotutbildningar som planeras 2021. Andra bedömningsmetoder kommer också att utvecklas, såsom lärare och elever dagböcker/tidskrifter med möjlighet att inkludera innovativa metoder som videologgar, Instagram och andra multimediametoder. Dessa kommer att finnas tillgängliga i ENGAGE Handbook for Teachers.

## Pilotträning

Denna läroplan kommer att vidareutvecklas och färdigställas baserat på resultatet av ENGAGE-pilotutbildningen under vår- och höstterminen 2021. Detta kommer att inkludera justeringar som föreslås av lärare, handledare, involverade intressenter och elever och kursbedömning.

En slutlig version av ENGAGEs läroplan kommer att göras tillgänglig på projektets webbplats ([www.engageyouth.eu](http://www.engageyouth.eu)), inklusive Lärarhandboken, referens- och utbildningsmaterial, såväl som verkliga exempel på genomförande av utbildningskurser med hjälp av foton, videor och intervjuer med elever, lärare och berörda parter.



<b>Modul</b> <i>(Varje modul består av 3 – 4 tillfällen, 40 – 60 min vardera)</i>	<b>Förkortning</b> (engelsk)	<b>Antal lektioner</b>	<b>Tid för handledning</b>	<b>Enskilt arbete</b>	<b>Total tid</b>
ENGAGERA i ditt samhälle; ENGAGE-mål diskuterade och olika ämnen/teman arbetade med. Alla deltagare kommer att arbeta med frågor som rör hållbarhet och FN:s globala mål.	<b>SDG</b>	4-6			
ENGAGERA dina idéer; identifiering av utmaningar/frågor som behöver lösas – individuellt arbete och kommunikation med aktörer samhället.	EIP	3-4			
ENGAGERA med dina kamrater; urval av individuella projektidéer eleverna kommer att fortsätta arbeta med utvalda idéer i en grupp, vidareutveckla de utvalda projektidéerna och engagera sig med intressenter som coacher eller mentorer.	EPD	6-8			
ENGAGERA med dina kamrater fortsättning, rapportera dina idéer och kommunikation med samhällets intressenter; grupper kommer att slutföra sina projektidéer och sätta på en presentabel form, idéer presenteras för samhällsintressenter, företagsledare och beslutsfattare.	EPP	4-8			
<b>Total tid</b>	17-26				



## 1.ENGAGE mitt samhälle och Agenda 2030

Tid	3-4
Ämnen	NO, bild, språk, historia, matematik
Område	Vårt samhälle, hållbarhet och Agenda 2030

### Beskrivning

Syftet med denna modul är att eleverna ska skaffa sig kunskap och förståelse för olika ämnen och teman inom de ämnen som är relaterade till driften/arbetet i det egna landsbygdssamhället (ekonomi, historia, kultur, statlig struktur), om begreppet hållbarhet och hållbarhet. livsstilar och hur FN:s mål för hållbar utveckling (SDG) är kopplade till deras egna liv och med den framtida utvecklingen i deras samhällen. Andra ämnen/teman som diskuteras relaterar till betydelsen av att vara en aktiv demokratisk medborgare och några är självutvecklingsämnen.

### Kriterier för denna moduls läranderesultat

Deltagare ska ha fått kunskap om:

- samhället, var de bor, vilka tjänster som finns tillgängliga, vilka typer av företag och föreningar är verksamma i området och hur den styrande strukturen är
- konceptet hållbarhet och hållbara livsstilar och FN:s Agenda 2030 med fokus på hur de kan tillämpas på deras samhälle
- tillvägagångssätt och metoder för att utforska sina egna styrkor och värderingar
- IT- och multimediateknik tillgängliga för att sprida och presentera idéer/projekt

Deltagarna kommer att förvärva färdigheter i:

- Reflektera över aktuella utmaningar i sina hemsamhällen
- Definiera sina egna lösningar på utmaningar kopplade till SDG-målen eller specifikt lokala utmaningar.
- Använda IT- och multimediametoder för att presentera sina idéer
- Tillämpa Agenda 2030 på lokala omständigheter, utmaningar och frågor
- Samla in och analysera information
- Presentera sina idéer för kamrater



Deltagarna kommer att få kompetens att omsätta allmänna kunskaper och färdigheter för att:

- tillämpa och anpassa Agenda 2030 till lokala samhällen och deras egna liv
- reflektera över utmaningar som är specifika för deras hemsamhällen
- välj ett tema/ämne att undersöka
- välja metoder för att samla in och analysera information

rapportera eller presentera fall/berättelser/lösningar på en utmaning/problem på ett objektivet och ärligt sätt

### Utvärdering av modulen

- Transnationella fokusgruppsdiskussioner online med lärare organiserade av partnerskapet.
- Fokusgruppsdiskussioner med elever som underlättas och dokumenteras av lärare.
- Självutvärdering av elever med hjälp av öppna frågor och presentation i dagböcker eller videologgar.
- Bedömning av presentation av individuella idéer och användning av flera medier.
- Online frågeformulär för lärare. Dokumenterade runda diskussioner med elever.
- Enkät för utvärdering av onlinemoduler som fylls i av elever.

## 2. ENGAGE förberedelser av idéer

Tidsåtgång	3-4 timmar
Ämnen	Natur- och samhällsvetenskap, konst, språk, historia och matematik
Upplägg	Informationsinsamling och projektidéutveckling

### Beskrivning

Syftet med denna modul är att låta deltagarna få kunskap och förståelse för sitt samhälle, förbättra kommunikationsförmågan, samla in och analysera information om sitt samhälle med målet att utveckla en lösning på en utmaning i samhället.



## Kriterier för denna moduls läranderesultat

### Deltagarna ska ha fått kunskap om:

- Hur det ser ut – översiktligt - i det egna samhället – för att därefter komma fram till ett praktiskt problem som borde lösas eller utvecklas
- Beslutfattningsprocessen och hur opinionsbildning fungerar
- Krafter som driver och begränsar förändring

### Deltagarna kommer att förvärva färdigheter i:

- IT och ett kritiskt förhållningssätt till insamling av information, att analysera från en allmän till en praktisk nivå
- Social kompetens, att träffa professionella aktörer i det egna samhället
- Hur man formar och utvecklar sin egen uppfattning (maginstinkt, forskning, feedback, och öppenhet för förändring)
- Identifiera vilka krafter som driver och begränsar förändringar ([Force Field Analysis](#))
- Kommunikationsförmåga: hur man presenterar frågor för att vara tydlig, hur man lyssnar, hur man skriver

### Deltagarna kommer att få kompetens att omsätta allmänna kunskaper och färdigheter:

- Utveckla en idé om hur man kan bidra till lösningen av en samhällsutmaning eller fråga
- Förmåga att ta emot och tillämpa feedback för att vidareutveckla sin idé
- Presentera sina idéer med hjälp av IT-lösningar och multimedia t ex skrivna uppsatser, videor, PowerPoint

### Utvärdering av moduler

- Transnationella fokusgruppsdiskussioner online för lärare organiserade av deltagande partner.
- Kursutvärdering baserad på lärares dagböcker och utvärderingsblad.
- Självutvärdering av elever med hjälp av öppna frågor och presentation i dagböcker eller videologgar.
- Fokusgruppsdiskussioner med elever som underlättas och dokumenteras av lärare.
- Online frågeformulär för lärare. Dokumenterade rundabordsdiskussioner med elever.
- Kursutvärderingsformulär ifyllt online av elever.



### 3. ENGAGE – Workshop kring idéer

Tidsåtgång	4-8
Ämne	Samhällsvetenskapliga ämnen. NO, bild, matematik
Upplägg	Workshop och grupparbeten, tillsammans med lokala aktörer för att utveckla och välja ut idéer.

#### Beskrivning

I denna modul anordnas en idéworkshop, där eleverna lär sig att lyssna på och utvärdera alla individuellt utvecklade idéer samt organisera en omröstning mellan presenterade projekt/idéer. Denna process förbereder för att presentera utvalda idéer för kommunernas beslutsprocesser.

#### Kriterier för denna moduls läranderesultat

Deltagare ska ha fått kunskap om:

- olika utmaningar i samhället där de bor
- demokratiregler och allmänhetens deltagande i beslutsfattande
- gruppdynamik och teamarbete.

Deltagarna kommer att förvärva färdigheter i:

- Färdigheter i presentationstekniker
- Kritiskt tänkande och motivering
- Aktivt lyssnande och kritisk feedback
- Samarbete och förmåga att arbeta i grupp
- IT- och multimediametoder för datainsamling

Deltagarna kommer att få kompetens att omsätta allmänna kunskaper och färdigheter:

- Debattera och motivera de rekommendationer de ger
- Arbeta i ett team med att utveckla idéer/projekt som syftar till att lösa en samhällsfråga eller en utmaning





- Använd olika IT- och multimedia färdigheter vid datainsamling och presentation av idéer.
- Online transnationella fokusgruppsdiskussioner av lärare organiserade av partnerskapet.
- Kursutvärdering baserad på lärares dagböcker och utvärderingsblad.
- Självutvärdering av elever med hjälp av öppna frågor och presentation i dagböcker eller videologgar.
- Fokusgruppsdiskussioner av elever underlättade och dokumenterade av lärare.
- Online frågeformulär för lärare. Dokumenterade runda diskussioner med elever.
- Frågeformulär för onlinekursutvärdering som fyllts i av elever.



## 4. ENGAGE presentation av lösningar och engagera sig med beslutsfattare

Tid	3-4
Ämnen	NO, bild, språk, historia, matematik
Område	Utveckla och presentera projekt för intressenter och beslutsfattare.

### Beskrivning

Syftet med denna modul är att deltagarna skaffar sig färdigheter som skapar en process för allmänhetens deltagande i samhällsutveckling och beslutsfattande. Detta inkluderar att inrätta ett ungdomsparlament som involverar viktiga intressenter och beslutsfattare.

### Kriterier för denna moduls läranderesultat

- Hur de kan definiera relevanta intressenter och beslutsfattande organ och personer i samhället, till exempel beslutsfattare på samhällsnivå, föreningar, företagsägare, medborgare eller medborgargrupper som står inför utmaningar
- Metoden de bestämmer sig för att använda i presentationerna i ungdomsriksdagen
- Hur allmänheten kan inkluderas i beslutsprocessen.

### Deltagarna kommer att förvärva färdigheter i:

- Lagarbete, bygga och utveckla sina styrkor inom kommunikation och samarbete
- Att vara en förespråkare för sin egen lösning som de kommer att presentera för beslutsfattare och intressenter
- Hur olika arbetssätt kan tillämpas i ett ungdomsparlament.

### Deltagarna kommer att få kompetens i följande allmänna kunskaper och färdigheter:

- Kommunicera och motivera sin idé
- Presentations- och prestationsförmåga, bygga på gruppdynamik och individuella styrkor
- Använda multimediametoder för att sprida och presentera sin idé/lösning



- Deltagande i beslutsprocess för att välja ut en vinnande idé eller idéer som ska implementeras för att bidra till en samhällsutmaning eller fråga.

Baserat på kompetens-/kompetenslistan kommer modulutvärderingen att genomföras med/av:

- Transnationella fokusgruppsdiskussioner online för lärare organiserade av partnerskapet.
- Kursutvärdering baserad på lärares dagböcker och utvärderingsblad.
- Självutvärdering av elever med hjälp av öppna frågor och presentation i dagböcker eller videologgar.
- Fokusgruppsdiskussioner med elever som underlättas och dokumenteras av lärare.
- Online frågeformulär för lärare. Dokumenterade runda diskussioner med elever. Kursutvärderingsformulär online fyllt i av elever.

## Referenser

Cornell University. (2020, August 7). *Teaching resources*. Retrieved from Problem based learning:

<https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/engaging-students/problem-based-learning>

David W Johnson and Roger T Johnson. (2020, August 7). *Cooperative Learning* . Retrieved from

What is cooperative learning?: <http://www.co-operation.org/what-is-cooperative-learning>

Pradhan, A. (2017, October 5). *Tofasakademi*. Retrieved from design thinking for learning innovation : <https://tofasakademi.com/design-thinking-for-learning-innovation/>

Rikke Friis Dam, Teo Yu Siang. (2020, July 17). *Innteraction design foundation*. Retrieved from

What is design thinking and why is it so popular:

<https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-design-thinking-and-why-is-it-so-popular>

Sacken, R. v. (2015). *Advanced consulting and facilitation* . Retrieved from Coach, Facilitator and



Mentor – Who is doing What?:

<http://advancedconsultingfacilitation.com/blog/coach-facilitator-and-mentor-who-doing-what>

Union, E. (2020, August 7). *Europass*. Retrieved from EQF :

<https://europa.eu/europass/en/description-eight-efq-levels>

Union, E. (2020, August 7). *Europass*. Retrieved from Compare qualifications frameworks:

<https://europa.eu/europass/en/compare-qualifications>