

DESIGNUTFORDRING – Wangari Maathai

SAMMENDRAG

I denne oppgaven skal elevene arbeide med å finne en sak i samfunnet som de er opptatt av og ønsker å forbedre. Gjennom å sette seg inn i saken og idémyldre løsninger, skal de velge ut ett lite tiltak de kan gjøre som kan ha stor innvirkning. De skal gjennomføre tiltaket i 2 uker for å følge med på fremdriften og reflektere over endringen de bidrar til.

Elevene skal bruke designprosessen til å designe, iverksette og reflektere over handlingene sine. Du må gjerne tilpasse oppgaven til elevenes behov og interesser, men beholde disse hovedelementene:

1. Elevene skal tenke ut ett lite og gjennomførbart tiltak som de uten for store vanskeligheter kan klare å gjøre hver dag i to uker (eller så lenge designutfordringen varer).
2. Elevene bør følge de 5 trinnene i designprosessen som rettesnor for oppgaven.

Hvordan kan dette gjennomføres?

- Elevene kan arbeide individuelt, to og to, eller i en liten gruppe
- Designutfordringen kan gjøres i klasserommet, etter skolen, eller begge deler
- Du kan gjøre oppgaven så enkel eller omfattende som du ønsker, og enten gjennomføre den på et par uker (sett av én dag til hvert trinn i designprosessen), eller utvide den til en måned eller et semester.
- Trinn i [designprosessen](#):
 - Trinn 1: Empati
 - Trinn 2: Definerings
 - Trinn 3: Idéutvikling
 - Trinn 4: Prototype
 - Trinn 5: Test

(elevene bør oppfordres til å gå tilbake til tidligere trinn i prosessen for å fortsette med problemløsning og utvikling av idé og prototype til de har funnet en effektiv og bærekraftig fremgangsmetode)



Designutfordring: Liten endring med stor virkning

Del 1

Hva er en grasrotbevegelse?

En grasrotbevegelse er et initiativ som starter i det små, hvor mennesker i et bestemt samfunn prøver å skape endring gjennom å iverksette små, men virkningsfulle tiltak. Grasrotbevegelser og organisasjoner bruker kollektiv handling på lokalt nivå for å få til større endringer på en større skala.

Læremidler:

- Artikler, filmer eller andre ressurser som gir elevene eksempler på grasrotbevegelser.

Trinn:

1. Gi elevene eksempler på grasrotbevegelser og forklar hvordan små handlinger kan vokse til noe større og mektigere med stor innvirkning. Velg gjerne grasrotbevegelser som passer elevenes pensum eller interesser. Å vise til eksempler på bevegelser ledet av ungdom vil oppmuntre elevene og gi dem tro på at de har mulighet til å skape endring. Bruk eksemplene på grasrotkampanjer under eller velg dine egne.
 - [Buddy bench](#)
 - [Meatless Monday](#)
 - ["Play me I'm Yours"](#)
 - [Before I die](#)
 - [Lego Street Art](#)
 - [Little Free Library](#)
2. Del eksempler på *strategier som kan brukes av grasrotbevegelser:
 - Å holde lokale møter eller samlinger
 - Å organisere demonstrasjoner
 - Å henge opp plakater med informasjon eller som oppfordrer til handling
 - Å snakke med folk på gata eller gå dør-til-dør
 - Å samle signaturer i underskriftskampanjer
 - Brevskriving, telefonsamtaler og e-postkampanjer
 - Å sette opp informasjonsbord
 - Å gjøre tiltak for å få folk til å delta i valg, for eksempel å minne folk på å stemme eller transportere dem til valglokaler
 - Å bruke sosiale nettverk til å organisere digitale samfunn

Lærerressurs:
[Mind Mapping websites](#)
[and apps for students](#)



*Oppfordre elevene til å idémyldre strategier og legge til sine egne ideer!

3. Be elevene velge én av grasrotbevegelsene du har gitt som eksempel og bruke et **tankekart** eller et **digitalt verktøy** for å undersøke saken/e bevegelsen arbeider for å bedre og hvordan små handlinger har bidratt til skape endring.

Del 2

Designprosess trinn 1: Empati

Når elevene har valgt ut en sak de vil gjøre noe med, men ennå ikke bestemt seg for hvilket tiltak de skal gjennomføre, veiled dem gjennom første trinn i designprosessen: Empati.

Læremidler:

- Elevark: Trinn 1: Empati
- Elevark: K-V-L-skjema

Trinn:

1. Gjennomgå elevarket for dette trinnet i designprosessen.
 2. Spør elevene hva de vet og kanskje ikke vet om saken de vil gjøre noe med. Dette kan gjøres i en diskusjon eller ved å bruke et enkelt K-V-L-skjema eller en annen type skjema.
 3. Bruk spørsmålene eller temaene som elevene har uttrykt at de vil lære mer om, og be elevene bruke litt tid til å samle informasjon for å sette seg inn i dem og notere ned det de lærer.
 4. Målet for Empati-trinnet er at elevene lærer så mye de kan om saken de har valgt ved å komme nærmest mulig menneskene eller stedene som påvirkes mest av den. Denne typen informasjonsinnsamling kan ta mange ulike former, for eksempel:
 - Feltarbeid
 - Lesing
 - Søk på internett
 - Gjennomføre intervjuer eller høre på tidligere intervjuer
 - Se dokumentarer
 - Høre på podkast
 - Utforske sosiale medier fra pålitelige kilder
- Minn elevene på å ta notater underveis på dette trinnet for å holde oversikt over det de lærer. De kan gjøre det i en notatbok, på datamaskin eller ved å fylle ut «L»-kolonnen («Hva har jeg Lært») i K-V-L-skjemaet.

Del 3

Designprosess trinn 2: Definerings

Når elevene har brukt tid på å lære mer for å kunne sette seg i situasjonen til de som er



berørt av saken de har valgt, bør de innsnevre «problemet» for å peke ut en spesifikk og oppnåelig del av det som deres lille handling kan bidra til å endre.

På slutten av dette trinnet er målet at elevene har en spesifikk og tydelig problemstilling som vil lede dem gjennom resten av designutfordringen.

Læremidler:

Elevark: Trinn 2: Definerings

Trinn:

1. Gjennomgå elevarket for dette trinnet i designprosessen.
2. I tillegg til elevarket kan elevene eventuelt ta i bruk andre strategier som vil hjelpe dem med å definere problemet og formulere en problemstilling:
 - Diskusjon med medelever
 - Skrivning
 - Lage lister
 - Tegning
 - Tankekart
 - Dele mulige løsninger med dem som påvirkes av problemet (om mulig) for å få deres tilbakemelding

Del 4

Designprosess trinn 3: Idéutvikling

Nå som elevene har valgt seg ut ett bestemt aspekt ved saken som de vil gjøre noe med, og formulert en problemstilling som skal lede dem gjennom designutfordringen, er de klare for å ha det gøy med å finne på en masse ulike måter å gjennomføre et lite tiltak på!

Læremidler:

- Elevark: Trinn 3: Idéutvikling

Trinn:

1. Gjennomgå elevarket for dette trinnet i designprosessen.
2. Mens elevene utvikler ideene sine, oppmuntre dem til å være dristige, kreative, og ikke være redde for å liste opp så mange ideer som mulig. La dem drømme stort og gå for kvantitet – jo flere ideer, jo bedre!
3. På slutten av dette trinnet skal elevene velge ut og fortelle hvilket «lite tiltak» de har bestemt seg for å gå videre med.

Del 5

Designprosess trinn 4: Prototype

På dette trinnet i designprosessen skal elevene utarbeide en plan for tiltaket sitt og teste det ut. Målet er å undersøke om tiltaket kan ha en virkning, å få tilbakemelding og innspill til hvordan gjøre det mer virkningsfullt, eller til å med forkaste hele planen og gå tilbake til trinn 3 (Idéutvikling) for å fortsette med å bearbeide ideen eller velge et helt annet tiltak å prøve ut.



Læremidler:

- Elevark: Trinn 4: Prototype

Trinn:

1. Gjennomgå elevarket for dette trinnet i designprosessen.
2. Få elevene til å bruke disse spørsmålene til å lage en plan for hvordan de skal sette tiltaket ut i livet:
 - Når skal jeg gjennomføre tiltaket?
 - Hvor skal jeg gjennomføre tiltaket?
 - Vil jeg trenge hjelp fra lærerne, foreldrene eller medelevene mine?
 - Trenger jeg materiell eller ressurser for å gjennomføre tiltaket?

Del 6

Designprosess trinn 5: Test

Når elevene har laget en enkel prototype, er det på tide å teste om den kan ha en virkning. I denne designutfordringen bør elevene gjennomføre sitt «ene lille tiltak» i to uker og loggføre observasjonene sine.

I tillegg til sine egne observasjoner bør elevene få innspill fra medelever for å undersøke om andre mener at tiltaket deres kan skape endring.

Læremidler:

- Elevark: Trinn 5: Test
- Elevark: Daglig observasjonslogg

Trinn:

1. Gjennomgå elevarket for dette trinnet i designprosessen.
2. Forklar for elevene at de skal gjennomføre sitt «lille tiltak» hver dag i de to neste ukene (eller over en valgfri tidsperiode).
3. Be elevene om å gå sammen to og to eller i små grupper for å idémyldre en liste med mennesker de kan spørre om tilbakemelding, og hvilke spørsmål de kan stille dem for å måle virkningen av tiltakene sine.

Del 7

Del og reflekter

Innsatsen elevene har lagt ned og det de har oppnådd bør feires! Vurder å ha en klassefeiring hvor elevene kan dele reisen de har tilbakelagt i denne designutfordringen. Inviter andre til å komme og se, lytte og stille spørsmål. Minn elevene (og eventuelt andre inviterte) på at denne designutfordringen ikke bare har vært et skoleprosjekt, men er den samme prosessen som designere, ingeniører, forskere og mange andre bruker i den virkelige verden hver dag for å utvikle løsninger på vanskelige utfordringer.



Lærerressurser for Designutfordringen:

- [Write a Problem Statement](#) (lærer- og elevressurs)
- [Mind Mapping and Brainstorming Apps and Websites](#)
- [The Design Thinking Process](#)

