

## DESIGNUTFORDRING – Malala Yousefzai

### SAMMENDRAG

Elevene skal bruke designprosessen og et selvvalgt sosialt medium for å vekke engasjement for eller bidra til å endre et samfunnsproblem de er opptatt av. Du må gjerne tilpasse oppgaven til elevene dine, men beholde disse hovedelementene:

1. Elevene bør bruke makten i sin egen stemme (muntlig eller skriftlig) og et sosialt medium til å øke folks bevissthet om en sak de selv har valgt.
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 som ønsker å ta for seg det samme samfunnsproblemet.
- Elevene kan bruke ulike uttrykksformer og sosiale medieplattformer som alt finnes, eller **lage sine egne**:

Sosiale medieplattformer	Uttrykksform
Facebook	Skrift/tekst, video, bilder, chatting, osv.
Instagram	Bilder, video
TikTok	Video
Twitter	Skrift, bilder, chatting
Medium	Skrift/tekst (blogger, artikler), bilder, poesi
TED	Foredrag, film/video, animasjon, podkast
Offentlige radiokanaler, nettradio, podkast-nettsider og apper	Podkast, direktesendte intervjuer

- Eksisterende plattformer: Twitter, Instagram, TikTok, Weebly, YouTube, osv.
  - Uttrykksformer: blogg, podkast, fotoserie, underskriftskampanjer på nett, video, foredrag à la TED Talk, diskusjonsfora, osv.
- 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 helt skoleår).
- Trinn i [designprosessen](#):
  - Trinn 1: Empati
  - Trinn 2: Definerings
  - Trinn 3: Idéutvikling
  - Trinn 4: Prototype
  - Trinn 5: Test



**Merknad til lærer:** Elevene kan velge sosiale saker de selv har kommet på eller de medelevene har delt – det viktigste er at sakene gir dem lyst til å vekke engasjement og bidra til endring.

### Lærerforberedelse:

Gjør klar fire store plakater som elevene kan skrive ideene sine på:

1. Skriv som overskrift på to av plakaten: *1. Hvilke saker bryr vi oss om?*
  2. Skriv som overskrift på de to andre: *2. Hvilke sosiale medier bruker vi på skolen og hjemme?*
- (NB: Avhengig av behovene og bakgrunnskunnskapen til elevene, kan du skrive opp

(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: Dine ord kan forandre verden

### Del 1: Finn en sak og velg et sosialt medium

#### Læremidler:

- 4 store uskrevne plakater til idémyndring i klasserommet
- Tusjer
- Elevark: «Sakene jeg bryr meg mest om»

\*I denne designutfordringen er et sosialt medium definert som et digitalt program, en nettside eller en app (Instagram, YouTube, podkast, osv.) som sosiale bevegelser kan bruke som et effektivt kommunikasjonsmiddel og verktøy for endring.

#### Trinn:

1. Be elevene liste opp ulike typer sosiale medier. Hvis de sier navnet på bestemte plattformer, skriv dem opp og spør hvordan folk kommuniserer på disse plattformene. For eksempel:
2. Forklar for elevene at de skal fortelle hvilke samfunnsspørsmål som er viktige for dem, og idémyldre om ulike typer sosiale medium de kjenner til.
3. Del klassen i to og la hver gruppe få hvert sitt sett med plakater.
4. Hver gruppe går til sine plakater og tusjer for å skrive ned **[tanker og ideer om samfunnsspørsmålene]** de er opptatt av, og hvilke ulike typer sosiale medier de allerede bruker eller kunne tenke seg å bruke.
5. Gi elevene 10 minutter til å fylle begge plakaten med tanker og ideer; oppfordre dem til å bruke enkeltord og korte setninger og gi plass til både store og små ideer.
6. La gruppene bytte plass med hverandre og bruke 5 minutter på å lese hva den andre halvdel av klassen har skrevet på sine plakater for å få nye ideer og inspirasjon.

**Merknad til lærer:** Oppmuntre elevene til å snakke sammen i gruppene for å få ideer og inspirasjon (å lage plakater er ikke en stille-aktivitet)



Be dem legge merke til om de har listet opp noen felles eller populære temaer og sosiale medier.

7. Forklar for elevene at de skal bruke disse første tankene til å fullføre en designutfordring. Målet for designutfordringen er å velge en sak de er opptatt av og bruke en sosial medieplattform for å få oppmerksomhet om saken eller skape endring.
8. Be elevene om å gå tilbake til plassene sine og fylle ut elevarket med de 2–3 sakene som er viktigst for dem og to ulike sosiale medier som de vil bruke til å skape engasjement eller endring.

## Del 2

### Designprosess trinn 1: Empati

Når elevene har valgt ut en sak de vil øke folks bevissthet om og bidra til å endre, veiled dem gjennom første trinn i designprosessen: Empati.

#### Læremidler:

- Elevark: Trinn 1: Empati

#### Trinn:

1. Gjennomgå elevarket for dette trinnet i designprosessen.
2. Avhengig av temaene elevene har valgt, hvilke sosiale medier de vil bruke, og hvorvidt målet er å skape endring eller å øke folks bevissthet, kan denne fasen av prosjektet være ulik for elevene eller elevgruppene. Målet er at elevene lærer så mye de kan om erfaringene til menneskene eller stedene som påvirkes av saken de har valgt. Dette kan gjøres i form av informasjonsinnsamling, som 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

## Del 3

### Designprosess trinn 2: Definere

Når elevene har brukt tid på å lære mer for å sette seg inn i situasjonen til menneskene som er mest påvirket av saken de har valgt, bør de innsnevre «problemet» for å peke ut et bestemt og **oppnåelig** aspekt ved problemet som de vil gjøre noe med.

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: Definere



**Trinn:**

1. Gjennomgå elevarket for dette trinnet i designprosessen.
2. I tillegg til elevarket kan du la elevene ta i bruk en av disse alternative strategier for å 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**

Elevene har nå valgt seg ut ett aspekt ved problemet som de ønsker å gjøre noe med, og formulert en problemstilling som skal lede dem gjennom denne utfordringen. De er de klare for å ha det litt gøy med å finne på mange ulike måter å handle på!

Minn elevene på at inspirasjonen for denne designutfordringen er Malala Yousefzai og hvordan hun brukte tekst, stemme og ytringsfrihet for å skape endring. Elevene bør bruke sin egen stemme og sine egne ord for å rette oppmerksomhet mot saken de har valgt.

**Læremidler:**

- Elevark: Trinn 3: Idéutvikling

**Trinn:**

1. Gjennomgå elevarket for dette trinnet i designprosessen.
2. Mens elevene utvikler ideene sine, kan du 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 én idé fra idémyldringen sin som de vil gå videre med.

**Del 5**

**Designprosess trinn 4: Prototype**

På dette trinnet i designprosessen skal elevene lage en enkel og rask testmodell. Målet er å undersøke om ideen vil fungere, å få tilbakemelding og innspill til hvordan de kan forbedre den, eller til og med å forkaste hele planen og gå tilbake til trinn 3 (Idéutvikling) for å fortsette med å bearbeide ideen eller velge et helt annen måte å lage en prototype på.

**Læremidler:**

- Elevark: Trinn 4: Prototype

**Trinn:**

1. Gjennomgå elevarket for dette trinnet i designprosessen.



2. Avhengig av hva elevene skal lage en prototype av, hjelp dem med å skaffe ressursene materialene, teknologien eller plassen de trenger.

## Del 6

### Designprosess trinn 5: Test

Når elevene har laget en enkel prototype, er det på tide å teste om den oppnår det som er tenkt. I tillegg til sine egne observasjoner bør elevene teste prototypen på menneskene som er **berørt** av den sosiale saken de ønsker å vekke engasjement for eller endre på. Hvis det ikke er mulig, bør du oppfordre elevene til å få tilbakemelding fra mennesker utenfor klasserommet. Det kan være andre på skolen, i nærmiljøet, venner eller familie.

Det viktigste ved Test-trinnet er at elevene samler så mange tilbakemeldinger som mulig så de kan forbedre ideen sin og gjøre den med effektiv.

#### Læremidler:

- Elevark: Trinn 5: Test

#### Trinn:

1. Gjennomgå elevarket for dette trinnet i designprosessen.
2. Bistå elevene med å planlegge hvordan de kan få reelle tilbakemeldinger på prototypen sin. Det kan være å hjelpe dem med å finne ut hvem de ønsker tilbakemelding fra, komme i kontakt med testpersonene, og avtale tid og sted for testen.
3. Få elevene til å idémyldre og lage en liste over målrettede, meningsfulle spørsmål de kan stille for å samle informasjon som kan hjelpe dem med å forbedre prototypen deres.

## 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:

- [A Studio At Your Fingertips: 5 Apps Teachers Are Using To Make Student Podcasts](#)
  - [Writing, Journaling, and Blogging Websites for Students](#)
  - [Write a Problem Statement](#) (lærer- og elevressurs)
  - [Mind Mapping and Brainstorming Apps and Websites](#)
  - [The Design Thinking Process](#)
  - [Starting Your Podcast: A Guide for Students](#)
- 

