

Sosialt entreprenørskap

Designutfordring inspirert av Fridtjof Nansen og hans humanitære arbeid

SAMMENDRAG

Inspirert av hvordan Fridtjof Nansen og Nansenpasset hjalp flyktninger til å komme seg i trygghet og søke asyl, skal elevene bruke designprosessen til å utvikle et produkt eller en tjeneste som bidrar til å løse et **samfunnsproblem** (uten å tjene penger på det), slik sosiale virksomheter gjør. Du må gjerne tilpasse oppgaven til elevenes behov og interesser, men behold disse sentrale elementene:

1. Elevene bør utvikle et produkt eller en tjeneste som svarer på en reell **samfunnsutfordring** i verden.
2. De bør konsentrere seg om å utvikle løsninger for å hjelpe mennesker som er rammet av et **problem** de selv har et sterkt ønske om å ta tak i.
3. 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, som hjemmearbeid etter skolen, eller som en kombinasjon.
- 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)

Før dere starter:

La elevene se denne filmen om designprosessen for å forstå de ulike trinnene de skal gjennom i designutfordringen: https://www.youtube.com/watch?v=r0VX-aU_T8&ab_channel=Sprouts



Sosialt entreprenørskap

Del 1.

Hva er sosialt entreprenørskap?

Sosiale entreprenører ønsker å forbedre samfunnet for vårt felles beste – det kan dreie seg om å starte en skole for små barn i et fattig strøk som mangler tilgang til god utdanning, eller å finne opp en bedre metode for å skaffe rent vann til et samfunn i nød. Sosiale entreprenører er ikke først og fremst interessert i å starte en bedrift for å selge ting og tjene penger. De ønsker å hjelpe mennesker eller miljø, eller å skape noe som kan være til nytte for et bestemt samfunn eller verden i sin helhet.

Læremidler:

- Notatbok eller papir for idémyldring

Trinn:

- Be elevene om å idémyldre rundt samfunnsutfordringer som de er opptatt av og ønsker å utforske.
 - Eksempler kan være trygghet, helse eller miljø
- Når de har en liste med temaer, kan elevene begynne å tenke over hvilke utfordringer som knytter seg til hvert tema.
 - Eksempler: klimaendringer og menneskeskapt miljøpåvirkning, tilgang til næringsrik mat i fattige samfunn, tilgang til rent vann, tilgang til helsetjenester

Del 2.

Designprosess trinn 1: Empati

Når elevene har valgt ut et tema og et problem de vil gjøre noe med, veiled dem gjennom første trinn i designprosessen: Empati.

Læremidler:

- Elevark: Trinn 1: Empati

Trinn:

1. Gå gjennom elevarket for dette trinnet i designprosessen.
2. Forklar for elevene at på dette trinnet skal de lære så mye de kan om menneskene som er mest direkte berørt av samfunnsutfordringen de har valgt.
3. Elevene kan lære mer om problemet de har valgt ved å gjøre research, for eksempel gjennom:
 - 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: Definerer

Når elevene har brukt tid på å lære mer om førstehåndserfaringene til menneskene som er **mest berørt** av den samfunnsutfordringen de har valgt, skal de velge ut en spesifikk utfordring de ønsker å 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: Definerer

Trinn:

1. Gjennomgå elevarket for dette trinnet i designprosessen.
2. Før elevene kan begynne å lete etter løsninger, må de bestemme seg for en spesifikk samfunnsutfordring de ønsker å løse.
 - Be elevene om å gå tilbake til listen med samfunnsutfordringer og utfordringer.
 - Forsøk å få elevene til å definere problemene så konkret som mulig. Det kan hjelpe dem å gjøre litt undersøkelser om temaene de ønsker å lære mer om.
 - Gjennom idémyldring kan de lage en liste over problemer eller ordskyer/tankekart.
 - Når elevene har identifisert problemene, skal de velge det de syns er viktigst og peke ut hvem som er målgruppa for problemet de vil løse.

Hjelpemidler

- ◆ Denne artikkelen om matusikkerhet er nyttig å lese og bruke som modell for hvordan man identifiserer et problem: <https://www.carnegie.org/topics/topic-articles/scholarship-policy/how-feed-increasingly-hungry-world/>
3. 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 ett spesifikt problem og formulert en problemstilling, er de klare for å ha det gøy med å finne på ideer til den sosiale virksomheten sin!



Læremidler:

- Elevark: Trinn 3: Idéutvikling

Trinn:

1. Gå gjennom 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. Dette er et godt tidspunkt for å minne elevene på hva det vil si å være en sosial entreprenør, og hva en sosial virksomhet er (se del 1 av designutfordringen).
4. La elevene hente fram igjen listen med utfordringer. Be dem idémyldre løsninger og innsnevre listen til den løsningen de mener er best. De kan dele ideene med resten av klassen og andre for å få tilbakemelding – er dette en egnet løsning på problemet jeg skal prøve å løse?
 - Valgfritt: La elevene se denne TED Talk-episoden om digitale pass: https://www.ted.com/talks/karoli_hindriks_why_the_passport_needs_an_upgrade

Del 5.

Designprosess trinn 4: Prototype

På dette trinnet i designprosessen skal elevene lage en rask modell for å demonstrere de viktigste komponentene ved produktet, tjenesten eller den sosiale virksomheten de vil tilby, og få tilbakemelding på om ideen deres kan ha en verdi og bidra til å løse problemet.

Læremidler:

- Elevark: Trinn 4: Prototype

Trinn:

1. Gå gjennom elevarket for dette trinnet i designprosessen.
2. Minn elevene på at en prototype skal lages raskt så de kan teste og få respons på ideen sin i neste trinn av designprosessen. Forklar for elevene at:
 - Å lage en prototype er en måte å være mer effektiv og **virkningsfull** på.
 - En prototype gjør det lettere for elevene å forstå om de har klart å finne en løsning som møter behovene til målgruppen, hva som kan bli bedre, eller om de bør prøve å finne en helt ny idé *før* de bruker tid og innsats på å ferdigutvikle et produkt eller en tjeneste.

Del 6.

Designprosess trinn 5: Test

Når elevene har utviklet prototypen sin, er det på tide å dele den med andre for å tilbakemelding! Ideelt sett bør elevene teste prototypen på målgruppen. Hvis det ikke er mulig, er det nest beste alternativet å få respons fra noen utenfor klassen: andre på skolen, i nærmiljøet eller lokale eksperter på feltet.



Læremidler:

- Elevark: Trinn 5: Test

Trinn:

1. Gå gjennom elevarket for dette trinnet i designprosessen.
2. Hjelp elevene med å komme i kontrakt med et passende publikum for å få tilbakemelding.
3. Samarbeid om å idémyldre spørsmål elevene bør stille i denne testfasen. For eksempel, i stedet for å spørre «Liker du dette?», bør elevene stille en serie med mer målrettede spørsmål som: «Hva liker du ved dette?», «Hva liker du ikke ved dette?», «Er dette nyttig for deg? Hvordan?» og så videre.

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:

- Les mer her om sosialt entreprenørskap: <https://www.uschamber.com/co/start/startup/what-is-social-entrepreneurship>
 - Les mer her om problemer og løsninger: <https://www.forbes.com/sites/shamahyder/2021/08/27/how-to-become-an-entrepreneur-find-a-problem-and-be-the-solution/?sh=637602eb59ef>
 - [Write a Problem Statement](#) (lærer- og elevressurs)
 - [The Design Thinking Process](#)
 - <https://www.nfte.com/free-resources/> (entreprenørskap for elever)
 - <https://www.teachersguild.org/approach> (designtenkning)
-

