

DESIGNUTFORDRING – Den 14. Dalai Lama

Kunst for kommunikasjon mellom kulturer

SAMMENDRAG

I denne oppgaven skal elevene bruke kunst til å kommunisere med andre kulturer. De vil se på hvordan kunst kan brukes til å formidle viktige budskap, og utforske offentlig kunst, både formell og uformell. Elevene skal deretter selv bruke kunst til å fortelle historien om en identitet som blir truet. Til slutt skal de dele kunstverket sitt med elever fra andre kulturer for å innlede dialog og diskusjon på tvers av kulturene.

Elevene skal bruke designprosessen til å lage kunst med mening og få tilbakemelding fra andre for å forbedre verket og kommunisere bedre gjennom det de skaper. Du må gjerne tilpasse oppgaven til elevene dine, men behold disse hovedelementene:

1. Elevene bør ha «retten til identitet» som hovedtema for kunstverket sitt.
2. Elevene bør dele kunsten sin med andre, både for å få tilbakemelding å arbeide videre med, men også for å innlede en dialog med elever fra andre kulturer.
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 hjemmelekse 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)



Designutfordring: Kunst for kommunikasjon mellom kulturer

Del 1.

Kunst som et kommunikasjonsmiddel

Først skal elevene utforske hvordan kunst blir brukt som et kommunikasjonsmiddel. De vil se på hvordan folk over hele verden har benyttet en rekke ulike kunstformer for å formidle viktige budskap og sette i gang en samtale.

Læremidler:

- Datamaskiner med internetttilgang, bøker eller andre læremidler som lar elevene utforske hvordan kunst blir brukt til å kommunisere med andre kulturer.

Trinn:

1. La elevene utforske ulike kunstnere og kunstformer som har blitt brukt til å formidle sterke budskap og skape dialog om et viktig **samfunnstema**.
 - Alternativ 1: Veiled elevenes læring ved å vise dem til utvalgte kunstnere i bøker eller på nett, ta et besøk til et lokalt museum eller se på kunstneriske uttrykk i det offentlige rom.
 - Alternativ 2: La elevene gjøre research på egen hånd for å lære hvordan ulike kunstnere har brukt kunsten sin for å formidle viktige budskap og **skape dialog om et samfunnsspørsmål**. Hvis du velger denne varianten, gi studentene retningslinjer for hvordan de bør lete og pass på at de finner fram til relevant innhold.

Del 2.

Hva vil kunsten min si?

Elevene har nå utforsket ulike kunstnere og kunstformer som har blitt brukt til å kommunisere og **skape dialog om et samfunnsspørsmål**. Få dem til å idémyldre over hvilket hovedbudskap de vil formidle gjennom sin egen kunst, og hvordan det kan **sette i gang en samtale med mennesker fra andre kulturer**.

Læremidler

Elevark: Hva vil kunsten min si?

Trinn:

1. Forklar for elevene at før de bestemmer seg for hva slags kunst de vil lage, må de finne ut hvilken **viktig sak de vil ta opp**, og hva de spesifikt ønsker å formidle om den.
 - Minn elevene på at målet for denne designutfordringen er å **skape «dialog på tvers av kulturer»**, så kunsten deres skal ikke bare **si noe om et samfunnstema**, men også få publikum til å stille spørsmål og sette i gang en videre diskusjon.



- Bruk elevarket «Hva vil kunsten min si?» for å hjelpe elevene med å finne hovedbudskapet de vil formidle gjennom kunstverket sitt, og hvordan verket kan **åpne for en dialog mellom kulturer**.
2. Be elevene om å idémyldre frem en liste med ulike typer kunst de kan bruke i denne designutfordringen. Målet er å hjelpe dem til å forstå at «kunst» ikke er begrenset til maleri, tegning og skulptur.
 3. Elevene skal deretter idémyldre over hvilke ulike medier og verktøy de kan bruke for å skape kunstverket sitt.

Eksempler på ulike kunstformer elevene kan bruke i denne øvelsen:

- Musikk
- Fotografi
- Poesi
- Litteratur
- Performance
- Teater
- Film / video
- Malering
- Tegning
- Skulptur
- Graffiti
- Veggmaleri

Eksempler på medier og verktøy elevene kan bruke i denne designøvelsen:

- Grafisk design (data, designprogram)
- Verktøy for lyd- og filmopptak
- Instrumenter
- Blyant og papir, program for tekstbehandling (Microsoft Word, Google Docs, osv.)
- Maling, oljepastell, spraymaling, vannfarger, kritt, blekk, blyant
- Leire, tre, keramikk, papp, plast, papir, tekstil, osv. (byggematerialer)

4. Til slutt skal elevene samle trådene og bestemme hvilken type kunst de vil lage for å **starte en samtale med mennesker fra andre kulturer om det samfunnstemaet** de har valgt.
 - Minn elevene på å velge en kunstform som de interesserer seg for, og hvor de får brukt sine personlige styrker og talenter.
 - Elevene kan arbeide med kunstverkene hver for seg, to og to, eller i små grupper.

Del 3.

Designprosess trinn 1: Empati

Når elevene har valgt ut en sak de vil ta opp, men ennå ikke begynt å planlegge verket, 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 å **bruke** empati i denne designutfordringen vil si å bruke tid på å lære så mye som mulig om **samfunnstemaet** de vil at kunsten deres skal starte en dialog om, og å finne ut hva andre i og utenfor elevenes eget samfunn allerede har sagt om **temaet**.
3. Elevene kan lære mer om sitt valgte **samfunnstema** og dialogen som alt finnes om **temaet** gjennom å gjøre research, 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 4.

Designprosess trinn 2: Definerings

Når elevene har brukt tid på å sette seg inn i **samfunnstemaet** de vil ta opp i kunstverket sitt, og i dialogen som allerede finnes om **temaet**, skal de bruke trinn 2 i designprosessen til å forklare hvorfor det er viktig å **kommunisere med andre kulturer om dette temaet**.

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. Gå gjennom elevarket for dette trinnet i designprosessen.
2. Få elevene til å konsentrere seg om følgende:
 - Hvilke problemer kan **kommunikasjon mellom kulturer** bidra til å løse? Velg ett problem som kan bli løst gjennom en **slik kulturell dialog** i denne designutfordringen.
3. 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 menneskene som **påvirkes** av **problemet** (om mulig) for å få deres tilbakemelding



Del 5.

Designprosess trinn 3: Idéutvikling

Elevene har nå valgt seg ut ett bestemt **problem** som **kulturell dialog** kan bidra til å løse. De er klare for å ha det litt gøy med å finne på ideer til kunstverket de skal lage!

Læremidler:

- Elevark: Trinn 3: Idéutvikling

Trinn:

1. Gå gjennom elevarket for dette trinnet i designprosessen.
2. Mens elevene utvikler ideene sine bør 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 dette trinnet kan elevene idémyldre over hvilken kunstform de kunne tenke seg å bruke, og hvilke elementer de har lyst til å ha med i kunstverket.

Del 6.

Designprosess trinn 4: Prototype

På dette trinnet skal elevene lage en skisse, et storyboard, en rask modell eller andre «prototyper» for å illustrere kunstverket de skal skape. Målet er å utarbeide en plan for å sikre at kunstverket formidler budskapet på best mulig måte, og inviterer andre til å bli med i samtalen. (På neste trinn vil de trenge denne prototypen for å få tilbakemelding fra andre som de kan bruke til å forbedre modellen, eller til å med forkaste hele planen og gå tilbake til trinn 3 (Idéutvikling) for å fortsette med å bearbeide ideen eller velge en helt annen idé.)

Læremidler:

- Elevark: Trinn 3: Prototype

Trinn:

1. Gå gjennom elevarket for dette trinnet i designprosessen.
2. Minn elevene på at prototypen skal være en rask liksom-versjon av hva de har tenkt å lage for å få tilbakemelding før de bruker tid og energi på det ordentlige prosjektet.
 - Det betyr at de ikke trenger å bruke samme medium til prototypen som de har tenkt å bruke til kunstverket. En elev som ønsker å lage en skulptur trenger for eksempel ikke å lage en «mini-skulptur» eller en 3D-modell. En enkel skisse av skulpturen er nok. En elev som vil skrive en sang trenger ikke å skrive en ferdig tekst, men kan starte med å sette noen få linjer til en melodi.

Del 7.

Designprosess trinn 5: Test



Når elevene har laget en enkel prototype, er det på tide å teste om det planlagte kunstverket formidler den sentrale ideen de ønsker å uttrykke, og å invitere andre til å stille spørsmål og delta i samtalen.

Læremidler:

- Elevark: Trinn 5: Test

Trinn:

1. Gå gjennom elevarket for dette trinnet i designprosessen.
2. Det beste er om elevene kan kommunisere med elever fra en annen kultur for å sikre at hovedbudskapet deres formidles slik de har tenkt og at verket inviterer andre inn (og ikke får andre til å føle seg fremmedgjort eller redd for å delta i samtalen).
3. Pass på at elevene tar vare på responsen de får, og oppfordre dem til å tenke kritisk over hvilke innspill de vil arbeide videre med.

Del 8.

Del og reflekter

Fordi målet for denne designutfordringen er at elevene bruker kunst til å starte en dialog med andre kulturer, er det å dele kunstverket sitt et avgjørende siste trinn. Det finnes mange måter de kan vise frem kunsten sin på – i en utstilling på skolen eller i nærmiljøet, på et lokalt kunstmuseum, eller på en nettside. Ideelt sett skal måten de deler kunsten på ikke bare la andre få se eller oppleve den, men også gi publikum rom til å delta aktivt, stille spørsmål og «bli med» i samtalen.

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)
- [The Design Thinking Process](#)
- [Common Sense Education: "Curate a Gallery"](#)

