

## TIL UNDERVISEREN

FortidsVisioner er et tværfagligt undervisningsforløb til udkolingen udviklet i samarbejde med en række elever, lærere og kulturinstitutioner. Her er fortiden afsættet for en grundig indføring i, hvordan man skaber innovative formidlingskoncepter til glæde for Odenses borgere og turister. Eleverne lærer at tilrettelægge en designproces, udføre brugerundersøgelser, udvikle og teste idéer samt præsentere et færdigt koncept for mulige aftagere – de vil komme til at arbejde med virkelige problematikker i 1:1 og producere løsningsforslag, der potentielt kan blive realiserede. Forløbet er således et godt afsæt for at arbejde med det tværgående tema *innovation og entreprenørskab* i fagene historie, samfundsfag, dansk og kristendomskundskab.

Forløbet kører første gang i efteråret 2017. Deltagelse sker efter aftale med museet.

### De fire faser

Undervisningsforløbet er struktureret i fire faser: Forbered, Forstå, Formgiv og Færdiggør efter inspiration fra INDEX: Design to Improve Life®. Gennem de fire faser lærer eleverne at tilrettelægge en designproces, udføre brugerundersøgelser, udvikle og teste idéer samt præsentere et færdigt formidlingskoncept for potentielle aftagere. Hver fase afsluttes med en Sum Up, hvor eleverne gør status og reflekterer over deres arbejde.

Første fase, Forbered, har til formål at klæde eleverne godt på til den designproces, de skal i gang med. Eleverne introduceres til processen og baggrunden for den udfordring, de skal arbejde med. Hele første fase foregår på og faciliteres af museet ved et kick off-arrangement.

Anden fase, Forstå, har som mål, at eleverne identificerer, hvad de tror, de ved, og hvad de gerne vil vide om udfordringen. De konkretiserer og undersøger målgruppen for designet og indsnævrer fokus for den løsning, der skal arbejdes videre med.

Tredje fase, Formgiv, har til formål, at eleverne får (mange) idéer til, hvordan udfordringen kan løses, og derefter giver disse løsninger en konkret form. Der udvikles mock-ups for det endelige løsningsdesign, som testes grundigt igennem og vurderes i forhold til målgruppen.

Fjerde fase, Færdiggør, skal gøre projektet så færdigt, at det kan kommunikeres til andre. Designteamenes individuelle proces og løsningsdesign præsenteres og evalueres. Fjerde fase afrundes af et finalearrangement for alle deltagende klasser, hvor det bedste formidlingskoncept kåres.

### Aktiviteter

Hver af de fire faser er inddelt i en række aktiviteter, der beskriver en række teknikker eller handlinger, som skal udføres af eleverne i designteam. Vejledninger til aktiviteterne findes på projektets hjemmeside, fortidsvisioner.dk, under menupunktet "Aktiviteter".

### **Tidsforbrug**

Det kan være svært at tidssætte en kreativ proces. Samtidig har det været et ønske at udarbejde et undervisningsforløb, som tidsmæssigt kan tilpasses de enkelte klasser ude på skolerne. De forskellige aktiviteter er dog forsynet med et estimat over, hvor meget tid, der skal afsættes. For overblikkets skyld er der desuden udarbejdet en undervisningsoversigt med tidsforbrug, som ligeledes er tilgængelig på hjemmesiden. Det anbefales, at der afsættes minimum 32 lektioner á 45 minutter til hele forløbet.

### **Designteams**

Forud for forløbet skal underviser inddele klassen i mindre grupper á 5-6 elever. Der skal være størst mulig spredning inden for samme designteam både mht. faglige styrker og personlige interesser. Hvis underviser ikke på forhånd kender eleverne, kan det være en god idé at lade eleverne skrive et par ord om sig selv (interesser, styrker, svagheder etc.) til underviser forinden.

### **Logbog**

Refleksion er en vigtig del af elevernes læring under designprocessen. Derfor skal eleverne løbende føre en digital logbog med erfaringer og billeder fra processen. Hvert designteam tildes en logbog i form af en blog på hjemmesiden, som kan ses af alle, men kun redigeres af den enkelte gruppes medlemmer. På den måde kan eleverne hente inspiration hos hinanden, og underviser samt museum vil samtidig kunne følge elevernes proces fra sidelinjen.

### **Ekstramateriale**

På hjemmesiden under menupunktet "Ekstramateriale" er det muligt at grave endnu dybere i emnet. Find bl.a. film og tekster om vikingetiden samt fotos af arkæologiske fund fra Nonnebakken.

### **Ekspertpanel**

Under menupunktet "Spørg en ekspert" på hjemmesiden er det muligt at skrive spørgsmål til tre eksperter: en arkæolog, en historiker og en procesfacilitator. Eleverne kan skrive til eksperterne, hvis de har specifikke spørgsmål til f.eks. Nonnebakkens historie, men undervisere er også velkomne til at kontakte panelet, hvis de er i tvivl om dele af undervisningsmaterialet eller har brug for anden hjælp. Det vil desuden være muligt at booke procesfacilitatoren til undervisning på skolerne, hvis den kreative proces er gået fast, og underviser ikke selv kan hjælpe den videre.

### **Værktøj**

De materialer, der skal bruges undervejs i processen, vil fremgå af aktivitetsvejledningerne. De fleste af materialerne vil skolerne modtage forud for forløbet i form af en "værktøjskasse". Det gælder eksempelvis post-its, plancher og materialer til at bygge modeller af. Materialer og redskaber som eleverne måtte ønske at bruge til deres mock-ups f.eks. træ, tekstiler, værktøj samt digitalt hardware og software, skal skolen og eleverne selv skaffe.

### **Præmie**

Det bedste formidlingskoncept præmieres med en oplevelse for hele klassen.

### **Udstilling**

Elevernes præsentationsplancher og modeller af deres formidlingskoncepter vil blive udstillet på Møntergården fra tirsdag d. 3. oktober til søndag d. 22. oktober 2017.

### **Gode råd**

Som underviser er det din opgave at facilitere designprocessen – naturligvis hjulpet godt på vej af aktivitets-vejledningerne og museet. At facilitere betyder at "gøre let", altså at hjælpe eleverne med en given opgave/udfordring. Samtidig indeholder det at facilitere et positionsskifte som underviser – fra den faglige ekspert til i højere grad at agere understøttende og rammesættende procesleder. Med andre ord handler facilitering ikke om dig, men om hvordan du kan skabe mulighed for at eleverne selv finder frem til løsningen på udfordringen.

Processer styres oftest via forskellige strukturerede dialogprocesser, og din opgave som procesfaciliterende underviser er at sikre, at eleverne taler om det, som er meningsfyldt i forhold til emnet. Du kender som leder af processen ikke nødvendigvis til ALT indenfor emnet og kan ofte med fordel forholde dig undersøgende til indholdet uden at blande egen mening ind i processen. Det er til enhver tid vigtig, at det er eleverne, der har ejerskabet for indholdet, da det er dem, som skal bruge det i deres arbejde. Dette aflyser ikke din position som underviser, ej heller din faglighed i det felt du underviser i, men betyder, at du må være bevidst om disse to positioner og tydeliggøre over for eleverne, hvornår du har hvilken "kasket" på. Altså en løbende indre refleksion over hvornår og hvordan du både skaber rum for det nødvendige faglige input, og hvornår du indtager positionen som nysgerrig og "neutral" procesfaciliterende underviser.

Det kan være en stor hjælp for dine elever, at du forholder dig nysgerrig til deres proces. Stil gerne åbne spørgsmål af forskellig karakter, der gør det muligt for eleverne at se en situation fra mange forskellige perspektiver. På den måde bliver det muligt for dem at se nye og flere handlemuligheder i den pågældende situation – det kunne være et fastlåst sted i deres arbejdsproces, eller for at hjælpe dem til at se muligheder i ikke at være alt for optagede af én bestemt idé.