



Call2Nature

“Afkoblet” aktivitet: *Design Grøn Handling*

PROJECT REFERENCE NUMBER:
2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Project Reference Number: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032



Emne	19. Sociale hackathons		
Tværgående kompetence(r)	☐ TEAMWORK ☐ KRITISK TÆNKNING	☐ MÅL FOR BÆREDYGTIG UDVIKLING ☐ EMPATI OG RESPEKT	☐ INITIATIVRIGDOM ☐ LEDELSE
Navn på aktiviteten	Design Grøn Handling		
Læringsudbytte	-Øge interessen og motivationen for at tage fat på bæredygtighedsrelaterede spørgsmål -Identificere og udforske potentielle løsninger på specifikke problemer/udfordringer, som unge mennesker står over for. -Design og udvikle initiativer, der vil drive den bæredygtige omstilling af unge mennesker. -Udvikle en følelse af initiativ og iværksætterfærdigheder, mens du designer engagementskampagner målrettet unge mennesker. -Udvikle bløde færdigheder som teamwork, kommunikation, problemløsning og kritisk tænkning.		
Varighed	120 minutter		
Anbefalet gruppestørrelse	15-20		
Anvendt(e) metode(r)	• Erfaringsbaseret læring • Projektbaseret læring • Dialog og diskussion • Peer-to-Peer-læring • Engagement i lokalsamfundet		



Trin for trin-beskrivelse

INTRODUKTION (10')

Aktiviteten er struktureret efter faserne i Design Thinking-processen, hvor lokalsamfund kan fungere som videnscentre for samskabelse, der foreslår løsninger på specifikke sociale problemer. Målet er at forbinde uddannelse, forskning og problemer fra det virkelige liv.

Designtænkningens faser er:

1. EMPATISER - lær dine brugere at kende, forstå den større sammenhæng omkring den udfordring, du gerne vil løse, og tilbyd en løsning.
til, og udforske markedsmuligheder;
 2. DEFINER - at give mening til alle erfaringerne fra researchfasen og grave sig ned i det virkelige problem, du ønsker at løse;
 3. IDÉ - generere masser af idéer og vælge den bedste til at gå videre med;
 4. PROTOTYPE - udstyrer dig med hurtige prototyping-værktøjer til at teste dine løsninger med brugere uden større økonomiske investeringer: fail fast and improve;
 5. TEST - test din prototype med brugere og få feedback til videreudvikling eller forbedring af din idé.
 6. LEVERE: Lever og/eller præsentere den endelige idé
- Deltagerne inddeles i to eller tre grupper, som hver især får til opgave at komme med en idé til en aktivitet eller kampagne, der henvender sig til unge mennesker, og som har til formål at øge bevidstheden om miljømæssig bæredygtighed og ansvarlig brug af smartphones.

1. EMPATISER (30')



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Project Reference Number: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085037

Det er virkelig vigtigt at forstå de mennesker, som du vil målrette din initiatividé til - ikke kun med hensyn til deres praktiske forhold, men også deres følelser og fornemmelser. Aktiviteten starter med at skabe en kreativ og samarbejdsorienteret atmosfære, forstå teamet og hinandens perspektiver, udforske den bredere kontekst omkring den valgte udfordring, som I vil udvikle en løsning på, og dykke ned i en dyb research med empati for vores potentielle målgrupper.

Hver gruppe har to A3-papirer foran sig. Der er også foruddesignede skabeloner med de følgende kapitler og spørgsmål, som de skal udfylde:

LÆR DIT TEAM AT KENDE, OG FORSTÅ KONTEKSTEN

-INTERESSER (Hvad er dine interesser?

Hvad kan du lide at lave, når du ikke arbejder/går i skole)?

-HVORFOR ER DU HER (hvorfor er dette projekt er interessant)
for dig?)

-INSPIRATION (Hvad inspirerer dig og driver dig til handling? Du kan også give eksempler)

-BEKYMRINGER (Hvad er dine bekymringer for fremtiden, og hvad er efter din mening de vigtigste udfordringer, som unge står over for med hensyn til bæredygtighed og teknologi?)

-STYRKER, FÆRDIGHEDER OG ROLLER (Hvad er dine styrker og færdigheder? Hvordan supplerer de hinanden, og hvilke roller vil du fordele mellem jer?)

FORSTÅ KONTEKSTEN

Dit bedste bud på brugerens problem

Har nogen forsøgt at løse det samme problem før?

Lykkedes det eller mislykkedes det og hvorfor?



Liste over lignende initiativer inden for samme felt.

Hvilke muligheder er der for at løse problemet på en anden måde?

Tilbyder din løsning noget på forhånd?

FORSKNING

På dette stadie er grupperne klar til at dykke ned i mere grundig research af deres målgrupper for bedre at forstå deres liv og behov. Baseret på følgende skabelon for kvalitative brugerundersøgelsesmetoder vælger de en interviewer (eller to) blandt gruppemedlemmerne, som vil være ansvarlig for at interviewe 3 medlemmer af de forskellige grupper.

Ideen her er, at du skal validere problemet og co-designe en løsning på det problem, ikke for brugerne, men sammen med brugerne. Under interviewene skal følgende felter udfyldes vedrørende målgruppens behov:

NAVN EFTERNAVN

PROFESSION; ALDER;

MINI LIVSHISTORIE (personlig baggrund, familiestatus, uddannelse, hjemby etc.):

VÆRDIER

INTERESSER OG HOBBYER

BEHOV

DRØMME

HVORDAN KAN DU FORBEDRE BRUGEROPLEVELSEN?

2 DEFINER (15')

I denne del af designprocessen vil grupperne analysere alle de oplysninger, du har indsamlet i EMPATISER-fasen, og finde mening i det hele, før de går videre til at forstå, hvor det virkelige problem, de skal løse, ligger.

Hver gruppe tegner et problemtræ på en flipover og udfylder det med post-its/klistermærker:



- Tag et flipoverpapir og tegn et træ med rødder og grene.
- Skriv det vigtigste brugerproblem, du har opdaget, ned i træets stamme.

din forskning.

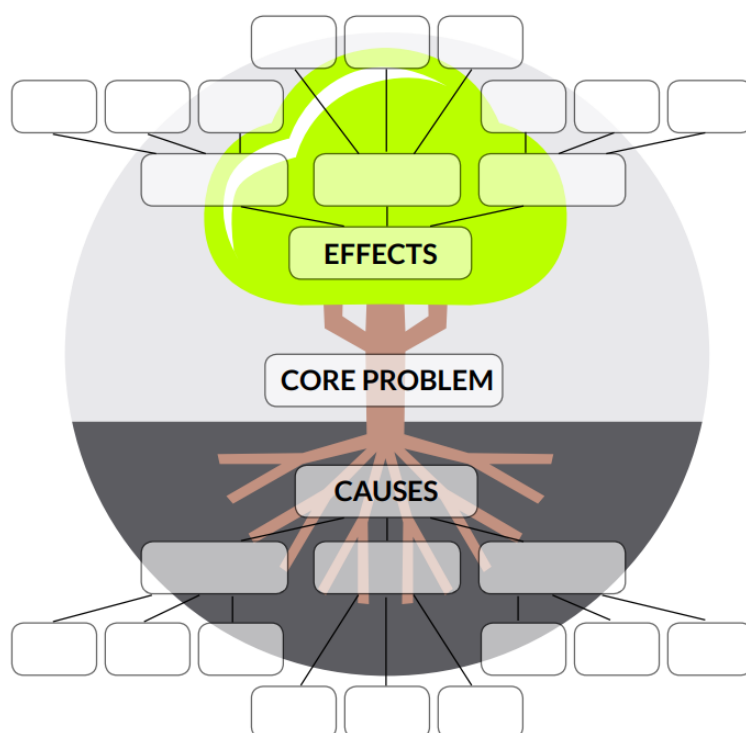
- Tænk over årsagerne til dette problem, og skriv dem ned i træets rødder.

Der kan være flere underliggende problemer under hver rod. Husk at spørge hvorfor.

- Reflekter over effekterne - konsekvenserne af problemet, og skriv dem ind i træets grene.

Formål: at forstå, hvor det virkelige problem, du skal løse, er skjult, du vil reflektere over årsager og effekter af det tilsyneladende vigtigste problem, du har opdaget.

Når du har diskuteret problemtræet i dit team, ser du så på problemet med nye øjne? Er det problem, I ønskede at løse, det rigtige? Eller er der et nyt problem, som du opdagede, da du analyserede rødderne i dit problem træ?



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Project Reference Number: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085037

Skriv til sidst problemformuleringen ned på følgende måde:

Brugeren har brug for, fordi

Tjek din problemdefinition: Er den kort, enkel og konkret?

3 IDÈER (15')

Det er den fase, hvor kreativitet og fantasi spiller den vigtigste rolle.

På dette tidspunkt handler det om kvantitet, ikke kvalitet. Det er tid til de skøreste ideer, som virker urealistiske at gennemføre. Teamet vil sortere ideerne og træffe et valg senere.

	TEAM MEMBER 1	TEAM MEMBER 2	TEAM MEMBER 3
IDEA 1			
IDEA 2			
IDEA 3			

Del skabelonen ud til alle teammedlemmer.

På 5 minutter bliver hvert teammedlem bedt om at generere 3 ideer til, hvordan man kan løse teamets identificerede problem.

Efter de første 5 minutter giver hver deltager skabelonen videre til et andet teammedlem, som gennemgår ideerne og bygger videre på dem i de næste 5 minutter. Du kan videreudvikle din kollegas ideer eller skabe helt nye ideer. Efter de følgende 5 minutter kan du fortsætte med at sende skabeloner rundt i teamet og bygge videre på andres ideer. Generér gerne mere end 3 ideer på 5 min. Kan du komme op med 5?



4 PROTOTYPE (30')

I den foregående fase blev grupperne kreative og genererede masser af ideer. Hvis de stadig ikke har lavet en valg af deres foretrukne idé at gå videre med, er det nu tid til at gøre det. I den følgende fase af designprocessen, som kaldes PROTOTYPE, vil du opgradere den valgte idé og fortsætte med at opbygge den mere detaljeret ved at skabe et koncept, storyboarding, modellere dit initiativ og udvikle et brugerrejsekort. Du vil også skabe en håndgribelig repræsentation af dit initiativ.

Hver gruppe skal udfylde følgende:

SKRIV KONCEPTETS NAVN NED.

HVAD ER DIN BRUGERS PROBLEM?

HVAD TILBYDER DU FOR AT LØSE DETTE PROBLEM, OG HVAD ER DIN TILGANG? HVORDAN FUNGERER DET? BESKRIV DET I DETALJER.

HVILKEN VÆRDI GIVER DET BRUGEREN?

HVAD ADSKILLER DEN FRA ANDRE LØSNINGER PÅ SAMME PROBLEM?

Lav et detaljeret handlingsscenario, som du kan bruge som grundlag for prototypen:

1 Som et team skal I vælge jeres vinderidé og udtrykke den i form af en historie: Kortlæg på en lineær måde alle de handlingstrin, som jeres bruger tager for at rejse gennem jeres idé.

2 Hvert teammedlem (individuel) skriver 6 handlingstrin, der guider din bruger gennem dit idétilbud.



3 Hvis du går i stå, så skriv det allerførste skridt, din bruger tager, og derefter det sidste.
Bagefter udfylder du de tomme trin derimellem.

4 Hvert teammedlem læser sine handlingstrin op (meget hurtigt).

5 Hvert teammedlem får 1 prik til at stemme på den bedste rækkefølge af trin. Det vil hjælpe dig med at forstå, hvor dit team er mest enige i deres tanker. tanker.

6 Sæt ring om det vindende flow. Teamet kan diskutere, om det er værd at tilføje et eller to handlingstrin fra andre teammedlemmers flows, som ikke vandt.

7 Det vindende handlingsflow kan tjene som grundlag for prototypeudvikling og brugertest, da du har kortlagt og stemt for de trin, som din bruger potentielt vil tage.

8 Tegn nu et billede i hver af boksene med handlingstrin, der viser, hvad brugeren gør i hvert trin.

5 TEST (15')

Dette vil være "prøven på leveringsfasen". To medlemmer af teamet får til opgave at præsentere ideen for resten af teamet. Resten forsøger at påpege uoverensstemmelser eller ting, der kan forbedres. Efter den interne feedback forventes en omformulering af idéen, og hver gruppe vil have en raffineret idé til en aktivitet. klar

6 LEVERING (15')

Hver gruppe præsenterer sit nyudviklede initiativ for alle deltagere fra alle grupper. Hver deltager får en stemme (1-5) til at rangordne aktiviteterne i al hemmelighed. Facilitatoren samler alle stemmerne og annoncerer de endelige resultater ved aktivitetens afslutning.



Nødvendige materialer	• 5 A3-papirer • 20 blyanter • 15 farvede tuscher • Post-its • Flipover • Færdigudviklede trykte skabeloner til forskningsfasen
Fysiske rammer	• Udendørs • Konferencelokale • Klasseværelse • <i>(Et rummeligt lokale anbefales, så holdene kan arbejde komfortabelt hver for sig).</i>
Evaluerings af aktivitet/refleksion	Efter hver præsentation spørger facilitatoren alle om styrker og svagheder ved hvert nyudviklet initiativ. Hvilke aspekter af processen fandt de mest interessante? Hvad og hvordan har du lært om temaet? Hvordan vil aktiviteten påvirke lokalsamfundet?

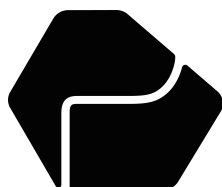




Call2Nature

PROJECT REFERENCE NUMBER: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032

A Project Implemented by:



Polygonal

SMARTUP®

Green Village



Civil Connections
Building robust communities



KAINOTOMIA
κέντρο διά βίου μάθησης



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Project Reference Number: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032