

Drøm din by

I forløbet "Drøm din by" zoomer eleverne ind på nærområdets grimme steder. Opgaven er at slippe kreativiteten løs og opfinde forbedringer i en verden, hvor enhver drøm er mulig. Eleverne arbejder med selvvalgte områder fra deres nærmiljø, som de ikke mener fungerer efter hensigten. Øvelserne varierer fra feltobservation og analyse, til en kreativ udviklingsfase.

Læringsmål

I Drøm din by bliver eleverne bedt om at se kritisk på deres lokale omgivelser og de giver selv bud på ændringer. Det afspejler Undervisningsministeriets Fælles Mål (Samfundsfag Fælles Mål 2019), hvor "eleverne skal opnå forudsætninger for udvikling af kritisk tænkning og et værdigrundlag, så de kan deltage kvalificeret og engageret i samfundet".

Hvis øvelsen lægger vægt på at omsætte elevernes "drømme" til produkter kan det ske i faget Design og Håndværk, hvor målet Ifølge Undervisningsministeriets bl.a er at "eleverne gennem praktiske og sansemæssige erfaringer (skal) udvikle håndværksmæssige kompetencer til at designe, fremstille og vurdere produkter med æstetisk, funktionel og kommunikativ værdi". Det fremgår at "eleven skal "lære at arbejde undersøgende, problemløsende og evaluerende, så en kreativ, innovativ og entreprenant tilgang fremmes."

Undervisningsplan

Inden undervisning skal eleverne uploade et foto i en mappe på Aula af et sted i deres nærmiljø, som de finder enten er grimt eller som de mener ikke fungerer optimalt efter hensigten.

Timen indledes med at klassen i fællesskab ser de billeder eleverne har uploadet, og taler om hvad der er galt og hvordan stederne kunne forbedres. Brug 30 min.

I grupper á to udvælger eleverne et billede af et sted, som de gerne vil arbejde med at forbedre. Det kan enten gøres digitalt eller fysisk.

Forslag til styrende spørgsmål, hvis læreren vurderer at det giver mening og kan fremme elevernes proces:

- Hvad kunne man tilføje jeres design, for at få folk til at bevæge sig hhv. hurtigere og langsommere på stedet?
- Hvordan påvirker vejret jeres sted? Kan det gøre brugbart i flere slags vejr?
- Hvordan påvirker vejret jeres sted? Kan det gøre brugbart i flere slags vejr?
- Hvem imødekommer jeres design? Hvem kunne blive sure – kunne I finde på noget, så de blev mindre sure?

Resultaterne udstilles i klassen. Brug 60 min.

Forberedelse

Sørg for at eleverne får deres lektie: "Tag et billede af et sted i dit nærmiljø, som du finder enten grimt eller som du mener ikke fungerer efter hensigten, aflever det i Aula". Opret selv en mappe på Aula, som eleverne kan uploade billeder i. Overvej om der er brug for at du selv medbringer et par billeder til undervisningen. Der skal gerne være mindst 6 billeder at arbejde med for at øvelsen fungerer.

Forud for timen skal du printe elevernes billeder, hvis de skal redigere dem fysisk.

Du skal overveje hvordan redigeringen forløber, skal de være virtuel eller fysisk?

Undervisningsforløbet lægger vægt på at eleverne tager stilling til deres omgivelser og tænker dem i relation til behov eller idealer. Læreren kan vinkle forløbet, så designprocessen motiveres af samfundsmæssige spørgsmål og forbindes med værdidiskussioner og byudvikling. I valgfaget håndværk og design kan forløbet tænkes sammen med materialeudforskning, som drømmene kan udvikles og præsenteres i. Hvis tid og lyst haves kan klassen besøge de steder, de har arbejdet med. I håndværk og design kan de arbejde med, hvordan deres drømme-visioner kan inspirere mindre ændringer og i samfundsfag, hvem der har politisk magt til at bestemme over stederne.

Demokratiskolen er meget interesseret i jeres erfaringer og feedback, så vi kan forbedre vores tilbud. Mail os på kontakt@demokratiskolen.dk