



MODUL nr: 2 "ENGAGE i forskning och definition"

NAMN "FORSKNING, DEFINITION OCH PRESENTATION" (4-5 TIMMAR)

MÅL: Definiera en utmaning då det gäller gemenskap (social) , utforska möjliga lösningar, skapa en problemformulering och välj ut dem att fortsätta till prototypframställning.

LÄRANDERESULTAT OCH BESKRIVNINGAR

Följande är beskrivningar för att mäta läranderesultat från den implementerade lektionen.

Kunskap om (K)¹

- Fenomenet gemenskap och gemenskapsutmaningar.
- Medborgarnas behov och utmaningar i ett (lokalt) samhälle.
- Olika metoder för att samla in och kritiskt granska information.

Färdigheter i (S)²

- Definiera och analysera samhällsrelaterade (sociala) utmaningar .
- Identifiera personer/personer som berörs av dessa utmaningar .
- Kommunicera med olika grupper av människor (intressenter) i det egna samhället om ett specifikt (social) utmaning.
- Presentera frågor på ett tydligt sätt, lyssna noga och dokumentera svar med hjälp av olika metoder.

Kompetenser till (C)³

- Utveckla en problemformulering för en samhällsutmaning och argumentera för dess betydelse för kamrater.
- Ta emot och tillämpa feedback för att vidareutveckla en problemformulering.
- Förstå, definiera och presentera en problemformulering.

TRÄNINGSMETODER

Den här modulen bygger på problembaserad inlärningspedagogik och designtänkande (se mer information i ENGAGEs läroplan och det pedagogiska avsnittet i denna handbok). Dessa metoder kan hjälpa elever att systematiskt utvinna, lära ut, lära sig och tillämpa människocentrerade tekniker för att lösa utmaningar/problem på ett kreativt och innovativt sätt. Design Thinking , i synnerhet, strävar efter att förstå användaren (de personer som drar nytta av lösningen).

Modulen är inriktad på elevers individuella arbete (eventuellt i par av två) med att definiera en utmaning inom ett lokalsamhälle och på att samla information om denna utmaning och vem den berör mest.

¹ Kunskap avser att kunna läsa, förstå och tolka information och riktlinjer.

²Färdigheter avser förmågan att tillämpa kunskap för att slutföra uppgifter, välja relevanta åtgärder och mäta deras effektivitet.

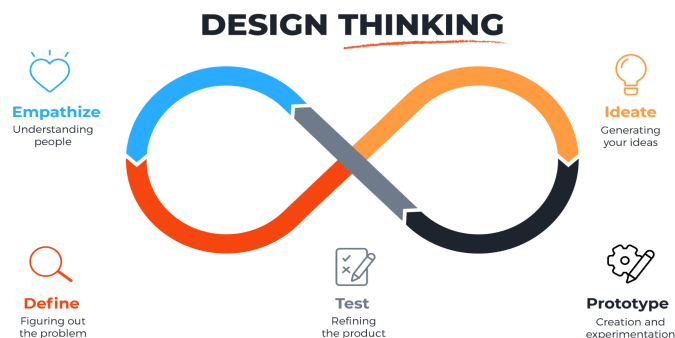
³ Deltagarna/eleverna kommer att ha kompetens att omsätta allmänna kunskaper och färdigheter som förvärvats.



Eleverna kommer att intervjua deltagarna i gruppen och intressenter som påverkas av den valda utmaningen, samla in och dokumentera deras svar. Sedan kommer de att använda ett designtänkande för att forskning definiera utmaningen tydligare och börja utveckla idéer om hur man kan möta eller lösa dessa utmaningar som kommer att presenteras och vidareutvecklas i modul 3 "Engage Ideas workshop". Fokus i denna modul ligger på individuella utforskningar som i modul 3 kommer att bli en gemensam forskning..

ÖVERSIKT

Denna modul är utformad för att vara en uppföljning av ENGAGE Modul 1 "Sustainable Development Goals and Globalization" och modulen "Ikigai" som syftar till att utforska personliga styrkor, värderingar och syfte i ditt samhälle/värld som också gav utbildning i empati och intervjuer tekniker. Se bild (Källa: [MAQE](#))



I Ikigai-övningen i modul 1 (vecka 1) intervjuade eleverna varandra och fyllde i en personlig profil för varandra. De använde sedan den personliga profilen för att utforska "Hur/vad de kan bidra till sitt lokalsamhälle/samhälle" och vilka vissa lokala (sociala) utmaningar är.

I denna modul kommer eleverna att använda ett tillvägagångssätt som är starkt relaterat till "Empathize" och "Define" stadierna av Design Thinking för att undersöka vilka behov som potentiella användare har av en lösning på identifierad samhällsutmaning och lägga fram en tydlig problemformulering av en specifik utmaning som identifieras och som de sedan kommer att presentera och utformat till en prototyp i module 3 "ENGAGE workshops".

Nyckelbegrepp

Arbetet bygger på följande nyckelbegrepp som eleverna kommer att arbeta med:

- **Vilken samhällsutmaning (ämnen) behöver jag undersöka vidare?** Utvidgar de utmaningar som eleverna utforskade i modul 1 och söker online efter information om ämnet, samhällssektorn och personer som berörs.
- **Vem behöver jag prata med?** Att bestämma sig för två till tre personer tror eleverna kan ge bästa informationen/insikten om en utvald samhällsutmaning/problem. Intervjuar minst två.
- **Vad ska jag fråga dem om?** Skapa en uppsättning förberedande frågor för intervjuerna och testa den på en klasskamrat, en familjemedlem eller en vän.
- **Definiera en samhällsutmaning?** Använda resultatet från intervjuerna för att utveckla en tydlig problemdefinition som ska presenteras i idéworkshopen i modul 3.
- **Att presentera och argumentera för en specifik samhällsutmaning** i en begriplig problemformulering och utifrån elevernas utredning och intervjuer.

Det slutliga resultatet av denna modul är en presentation av en problemformulering samt sammanfattade resultat från individuella intervjuer och forskning som eleverna kommer att presentera i ENGAGEs idéverkstad.

Bilaga:

- Empatimall och intervjueriktlinjer



Aktivitet	Metod och organisation	Tid
<p>Vilken utmaning (ämnen) behöver jag undersöka vidare?</p> <p>Vem behöver jag prata med? att samla information.</p> <p>Vad ska jag fråga dem om? Analytisk och skrivförmåga.</p> <p>Resultat: Intervjufrågor och pilotprojekt med medelever</p>	<p>Facilitator presenterar Design Thinking-modellen samt underlättar diskussioner om resultaten från modul 1 om "Vad samhället behöver" som ämnen för vidare utredning för att identifiera samhällsutmaningar. Handedare kan använda bilder för att fylla i viktiga ämnen/utmaningar som identifierats i Modul e1 eller Ikigai-analysen av vad världen behöver och vårt möjliga bidrag.</p> <p>Handledaren/läraren introducerar sedan intervjutekniker och riktlinjer, med hjälp av öppna frågor och aktivt lyssnande. Distribuerar empatimall och intervjuriktlinjer. Beskriver hur varje ämne används.</p> <p>Elever identifierar individuellt (eller i par om två) en utmaning som de vill undersöka vidare från de utmaningar som varje elev utforskade hemma. När de väl har bestämt sig för en utmaning att undersöka identifierar de 2-3 personer de vill intervjua för att undersöka utmaningen ytterligare (förstå vad utmaningen är och vilka behov användarna har). De skapar sedan en uppsättning frågor för intervjuerna med hjälp av intervjuriktlinjer och empatikartan.</p> <p>Eleverna testar frågorna och mallen på en klasskamrat för att samla in feedback och anpassa frågorna därefter. Eleverna arbetar två och två tillsammans och byter sedan roller (eller fyra och fyra om de arbetar i par).</p> <p>Handledare går mellan eleverna, svarar på frågor och assisterar.</p>	<p>15-20 min</p> <p>10-15 min</p> <p>10-15 min .</p> <p>10 minuter</p>
<p>Intervjuer med minst 2 communitymedlemmar som berörs av utmaningen.</p> <p>Utmaning: Träning och tillämpning samt intervjutekniker.</p> <p>Resultat : Sammanfattande rapporter från varje intervju med hjälp av empatimall.</p>	<p>Session utanför klassrummet</p> <p>Använda intervjuguiden för att granska intervjutekniker, använda öppna frågor, aktivt lyssnande och dokumentation inklusive icke-verbala svar/kommunikation.</p> <p>Individuellt arbete av elever, eller par av elever, där de närmar sig de utvalda personerna för att intervjua antingen via telefon, ansikte mot ansikte eller med hjälp av onlineplattformar som Teams eller Zoom.</p> <p>Intervjuer med minst 2 personer i samhället och skriver en kort sammanfattning från varje intervju (anonymt) baserat på intervjuguiderna och empatimallen inklusive relevanta punkter att tänka på när man definierar samhällsutmaningen och behoven..</p> <p>Lärare är tillgängliga för elever att svara på frågor och hjälpa till, antingen online eller i klassrummet beroende på elevernas plats.</p>	<p>60 -120+ min</p>



<p>Vad lärde vi oss?</p> <p>Utmaningar: Att använda Tom karta för att utforska och definiera community-utmaningen</p> <p>Resultat: Empati kartmallar.</p>	<p>Elever träffas och läraren underlättar diskussioner om deras resultat för intervjuerna med hjälp av användarempatiska mallar. Handledare avslutar diskussionen på intervjuer.</p> <p>Eleverna arbetar enskilt eller i par med att skapa en empatikarta med hjälp av den information som samlats in under intervjuerna med fokus på att sammanfatta intervjupersonernas tankar, behov, motivation, känslor, attityder, uppfattningar (VEM de är) och VAD som är viktigt för dem angående utmaning i fråga (se bilaga med empatikarta).</p> <p>Läraren går mellan eleverna, svarar på frågor och assisterar.</p>	<p>10 min</p> <p>20-30 min</p> <p>–</p>
<p>Problemformuleringarna _</p> <p>Utmaning: att analysera och dra slutsatser om insamlad information.</p> <p>Resultat: Presentationer som definierar samhällsutmaningar (problemformulering)</p>	<p>Läraren underlättar diskussionen om empati kartläggningsövningen och presenterar nästa steg, "Definiera" som ska ge klarhet och fokus till designprocessen (skapa en ny lösning). Steget Definiera resulterar i att man skriver en "Point-of-View" (POV) eller en problemformulering som tydligt definierar RÄTT utmaning att ta itu med baserat på den nya förståelsen av människor och problemområdet.</p> <p>Eleverna förbereder en problemformulering med hjälp av synvinkelmetoden (se bilder). I denna övning ska eleverna utveckla en förståelse för vilken typ av person de designar en lösning för (ANVÄNDARE/VEM – beskrivande) och syntetisera och välj en begränsad uppsättning BEHOV (VAD) som du tycker är viktiga att uppfylla (verb), FÖR/VARFÖR (insikt) för samhällsutmaningen. Varje team om två skapar en presentation antingen med hjälp av PowerPoint, affisch eller andra sätt som de anser är bäst lämpade för de problem de upptäckt och vill lösa. Eleverna kan utveckla flera problemformuleringar för utmaningen.</p> <p>Läraren går mellan eleverna, svarar på frågor och assisterar.</p>	<p>10 minuter</p> <p>20-30 min.</p>
<p>Presentation: i powerpoint eller annat (videor)</p> <p>Utmaning: presentationsförmåga, koncentration och deltagande i en demokratisk process.</p> <p>Resultat: maximal längd på presentationen 2 minuter.</p>	<p>Läraren underlättar presentationerna och tillåter max 2 minuter för varje presentation av ett "Problem Statement" för en identifierad utmaningen..</p> <p>Parallellt med presentationerna kommer läraren att kategorisera och gruppera ämnen och idéer för varje ämne som presenteras synligt för alla på till exempel en white board..</p> <p>Efter presentationerna kommer läraren att summera och presentera kategoriseringen, föreslå sammanslagningar av idéer och få elevernas godkännande.</p> <p>Efter kategorisering röstar eleverna för att delta i post-it om återstående idéer. Varje elev kan rösta på 3 idéer som de vill vara med och utveckla vidare.</p> <p>Lärare är närvarande och svarar på frågor och samlar in resultat.</p>	<p>60 min</p> <p>10 minuter</p> <p>20 min.</p>

UTVÄRDERING OCH FEEDBACK



Följande är några allmänna beskrivningar för att utvärdera workshopprocessen/resultaten och elevernas deltagande:

1. Elevernas engagemang, alla inblandade.
2. Kommunikation och samarbete.
3. Antal
 - Problemformulering presenterade
 - Antal genomförda intervjuer
4. Kvaliteten på sessionsutdata
 - Empatikartor och deras kvalitet,
 - Intervjuer, frågor och resultat
 - Problemformuleringar och deras relevans för samhällets behov identifierade i modulen

Det är möjligt att även inkludera ett kort självvärderingsformulär för elever , men lärare kommer att utvärdera varje elev utifrån följande beskrivningar av läranderesultat.

Eleven ska kunna:

BESKRIVNINGAR: Kunskap (K), Färdigheter (S) och Kompetenser (C)	Dålig (D)	Fair (C)	Bra B)	Utmärkt (A)
(K) om metodiken för empatikartor och hur de tillämpas på samhällets och samhällets utmaningar				
(K) om metodiken för kartläggning av empati för att dokumentera behov och perspektiv hos medborgare som påverkas av en samhällsutmaning				
(K) om metoder för att samla in , kritiskt granska och skapa problemformuleringar				
(S) i att identifiera och undersöka samhällsutmaningar				
(S) för att definiera personer som berörs av dessa utmaningar				
(S) i aktivt lyssnande och ställa frågor när intervjuer genomförs				
(S) i social kompetens att träffa och intervjua människor eller intressenter i det egna samhället.				
(S) i att kommunicera och presentera en problemformulering				
(C) att samla information och tillämpa feedback för att utveckla problemformuleringar				
(C) att skapa och presentera en problemformulering				

LÄRARENS REFLEKTION :