MIX DIN
KULTUR-
ARV

MIX DIN KULTUR-ARV

Kolofon:

Udviklet af: Helsingør Kommunes Biblioteker
i samarbejde med Alba Nowik Production

Grafisk Design: Lone Warberg

Udgivet af: Helsingør Kommunes Biblioteker

Projektet er støttet af Slots-og Kulturstyrelsen

Tak til:

Nationalmuseet

Kulturministeriet, Slots- og Kulturstyrelsen

Helsingør Kommunes Biblioteker

Helsingør Kommunes Museer

Roskilde Bibliotekerne

ROMU

10 klasseskolen

Mørdrupskolen

Introduktion til projektet

"Mix din Kulturarv" griber fat i kulturel identitet og unges fascination af teknologi. Ved at unge selv skal give deres bud på kulturarven, trækkes på en generel tendens i ungdomskulturen hvor unge er vant til at udtrykke sig hele tiden; Facebook, Instagram osv. Dette kanaliseres over i egne fortællinger om min kulturarv.

Målet med "Mix din Kulturarv" er, at de unges stemmer får et tydeligt udtryk i fortællinger om kulturarven. Dette opnåes her igennem et didaktisk tilrettelagt læringsforløb omkring kulturarv, teknologi og kreativ samskabelse med inspiration fra platforme som makerspaces.

Forløbet strækker sig over 10 dobbeltlektioner kaldet moduler og afsluttes med en udstilling på enten bibliotek eller museum.

Med projektet stræbes efter at unge igennem kreative hackingprocesser, 3D-print, redesign og nyfortælling skaber engagement og kulturarvens genstande reloades med værdi og relevans for nutiden.

Elevernes projekt

Ved at hacke, redesigne og 3D-printe kulturarv skabes en række genstande, der viser kulturarvens værdi i et nyt perspektiv.

Brugeren bliver igennem processen ***"en superarver"***, der formår at tilføre kulturarv ny mening og værdi ved at nyformidle kulturarven igennem redesign og printede genstande.

Læringsmål

Faglige mål for "Mix din kulturarv"

Historie (efter 9. klasse)

Overordnet kompetencemål

Eleven kan forklare samspil mellem fortid, nutid og fremtid.

Konstruktion og historiske fortællinger

Færdighedsmål: Eleven kan redegøre for sammenhænge mellem fortidsfortolkninger nutidsforståelser og fremtidsforventninger

Vidensmål: Eleven har viden om sammenhænge mellem fortidsfortolkninger, nutidsforståelser og fremtidsforventninger

Eget læringsmål

Eleven kan give udtryk for idéer til en designproces og gennem en sådan skabe nye kulturarvsprodukter, der har en forbindelse og/eller reference til vores fælles kulturarv.

Eleven har viden om hvordan fortidens kulturarvsartefakter, eksemplificeret ved et udvalg af Roskilde Museum og Helsingør Museums artefakter, spiller en rolle for vores opfattelse og forståelse af fortiden, og for deres påvirkning af vores fælles nutid.

Håndværk og design som valgfag
(efter 8. og 9. klasse)

Overordnet kompetencemål

Eleven kan arbejde med komplekse designprocesser knyttet til produktfremstillinger.

Design

Færdighedsmål: Eleven kan fremstille komplicerede produkter efter idéer fra hverdagsliv, kulturer og tidsperioder.

Vidensmål: Eleven har viden om sammenhæng mellem form, funktion og æstetik.

Eget læringsmål

Eleven kan skabe produkter, der har en relation til kulturarv.

Eleven ved, hvordan han/hun kan være med til positivt at forme vores fremtid gennem skabende designprocesser.

Oversigt over modulerne:

INTRO - KULTURARVSGENSTANDE	**S.6**
RESEARCH KULTURARV	S. 10
VÆRDI	**S. 14**
VÆRDI OG PERSPEKTIVSKIFTE	S. 18
HACKING	**S. 22**
IDÉUDVIKLING	S. 26
SKABELSE	**S. 32**
FÆRDIGGØRELSE OG TEKST	S. 36
UDSTILLINGSKONCEPT	**S. 38**
FÆRDIGGØRELSE AF UDSTILLING	S. 42

(1-8 LAVES I KLASSEN. 9-10 KAN LAVES PÅ BIBLIOTEKET.)

1 MODUL: Intro – Kulturarvsgenstande

Synopsis 1. modul:

- 1. modul er introduktion til "Mix din kulturarvs" formål: at forstå kulturarv og dens værdi igennem kreative hacks, der gør kulturarven relevant for unge. Her præsenteres det narrativ, der rammesætter elevernes "projekt" under forløbet. Eleverne introduceres bl.a. til kommunikationsform (brevene) og persongalleri (Rebellen, PO, museer, biblioteker).
- I 1. modul præsenteres de kulturarvsgenstande eleverne kan arbejde med. Eleverne bliver inddelt i grupper. Hver gruppe markerer deres Vidensvægområde i klassen/alternativt laver man en fælles Vidensvæg for klassen. Derefter udvælger grupperne den kulturarvsgenstand de vil undersøge i gruppen mod et muligt hack.
- Modulets hoved-aktivitet er quizzen "Hvad er det?", hvor grupperne i første omgang gætter sig til genstandenes brug og betydning som kulturarvsgenstande.
- Sidst i modulet introducerer Rebellen kulturarv som begreb, forklarer mere om PO og snakker kort om Scanmap-værktøjet, som er et af "Mix din Kulturarvs" centrale værktøjer.

noter:

AKTIVITETER

(ELEVERNE)

1. GRUPPEDANNELSE
2. ETABLERING AF VIDENSVÆGGE
3. UNDERSØGELSE AF USB
4. UDVÆLGELSE AF GENSTAND
5. QUIZ: GÆT HVAD GENSTANDEN ER (TID, STED, ANVENDELSE)
6. PRÆSENTATION AF GÆTTET TIL KLASSEN

LÆRING

Intro til kulturarvs genstande.

Hvilke genstande betragtes som kulturarv.

Genstande fra fortiden fortolkes.

Hvordan vurderes en genstand fra museers side?

Indsamling af viden/fastholdelse.

Produkter

Vidensvæg.

Værktøjer

Vidensvæg.
Proveniens (Museumstekster om genstandene).

Praktisk

To Do: Print diverse proveniens (fra lærer usb stikket). Find evt. ekstra materiale til at etablere vidensvægge af. Kufferten indeholder basismaterialer til dette.

Materialer: Kufferten indeholdende 5 USB-nøgler, breve, computer (1 per 4-5 mand) med USB-indgang / Smartboard / projektor, tavle til ophængning af ting, tape, nåle, elefantsnot osv.

1 MODUL: Intro – Kulturarvsgenstande

FLOW

5 MIN. (Lærer) Kommer med kuffert og åbner den

5 MIN. (Lærer) Laver grupper af 4-5 elever

5 MIN. (Klassen) Læser brev 1 højt i plenum

20 MIN. (Gruppe) Kigger på USB-nøglens indhold og undersøger, hvad det er

10 MIN. (Gruppe) Gruppen vælger nu en genstand ud fra USB-nøglen

PAUSE

10 MIN. (Gruppe) (Øvelse) Gruppen skal nu efter bedste evne forsøge at gætte, hvad genstanden er, bruges til osv. Skrives ned, så det kan præsenteres

15 MIN. (Klassen) (Øvelse) Grupperne præsenterer deres gæt i plenum (QUIZ: Hvad er det?) Læreren udleverer proveniens til den enkelte gruppe efter præsentation

10 MIN. (Gruppe) Grupperne finder et sted til deres vidensvæg og gør den klar (se foto-eksempel i appendix)

10 MIN. (Gruppen) Dybere research. Hvad er interessant ved genstanden? Lav en udvidet research på genstanden. Gruppen undersøger de vinkler og historier om genstanden, der er mest interessant for dem. Eksempelvis har Guldhornene været stjålet tre gange. Deres historier og vinkler deles i plenum

5 MIN. (Klassen) Læser brev 2 højt i plenum

Øvelse

Gættet kan arrangeres som den historiske quiz fra 80'erne "Hvad er det?" med Piet van Deurs. Grupperne skal gætte på: TID: Hvilken periode er den fra, STED: Hvor stammer den fra og ANVENDELSE: Hvad har den været brugt til?

Grupperne har 10 min. til at diskutere gættet (uden brug af digitale hjælpemidler) og derefter fremlægger grupperne deres gæt i plenum. Der kan gives point, og gruppen modtager genstandens proveniens som belønning. Evt. kan quizzen indledes med at vise et klip fra den oprindelige quiz.

FACILITERINGSTIPS

Chefoplæser

Sørg for at vælge en fra klassen til at læse op, en elev som er betragtet som en af de toneangivende. Evt. den som du har på fornemmelsen ellers vil lave larm/forstyrrelser. Denne opgave kan skifte alt efter behov.

Brevene som video:

Nogle af brevene er lavet som videoindspilninger i stedet for - hvor Rebellen selv læser op. Dette kan være med til at skærpe elevernes interesse. I stedet for at læse brevene op i klassen, kan videoen afspilles.

- Brevene er uploadet på en lukket Youtube-kanal.
- Du får adgang ved at bruge den fælles google-kontoen:
- mixdinkulturarv@gmail.com
- password: rebellen

Du får adgang til kanalen ved at logge ind med google kontoen.

Link til videoerne er her:

http://urlen.dk/7Hf

Vidensvæg

Lad grupperne hver lave en Vidensvæg, hvor de sætter materiale op efterhånden som de finder ud af det.

Tænk på en kriminalserie, hvor politiet har alle oplysninger på væggen. Brug den også til at sætte spørgsmål, billeder, inspiration, brevene og alt andet op. Lad eleverne selv designe hvordan væggen skal fungere/være organiseret, men insistér på, at den bliver brugt.

Se eksempler på Vidensvægge i appendix.

2 MODUL: Research kulturarv

Synopsis 2. modul:

- Rebellen vil have klassen til at forstå kulturarv som begreb ved at lave research på kulturarv og definere, hvilke parametre, der kan kendetegne kulturarv. Denne viden bruges siden til at identificere kulturarv i klassen.
- I modulets anden del introduceres Scanmappet. Eleverne undersøger deres genstande ved brug af Scanmappet, der er et centralt værktøj i "Mix din kulturarv".
- NB. Det er her vigtigt at etablere gruppernes vidensvægge, hvis dette ikke er sket under 1. modul.

noter:

AKTIVITETER (ELEVERNE)

1. ARBEJDER MED KULTURARV SOM BEGREB GENNEM DEFINITION, FORKLARING, RESEARCH OG ØVELSE (FIND OG BESKRIV KULTURARVSGENSTANDE ELLER SKIKKE I KLASSEN)
2. ARBEJDER MED SCANMAP I FORHOLD TIL GENSTANDENE.

LÆRING

Kulturarvens egenskaber og kendetegn.

Produkter

Scanmap over genstande.

Uploaded foto af Scanmap.

Værktøjer

Scanmap.

Praktisk

To Do: Arranger evt. telefonsamtale med museum.

Materialer: Kufferten, USB-nøgle, breve, computer (1 per 4-5 mand) / Smartboard / projektor, liste af egenskaber (Scanmap) som en dug x 5, skriveredskaber, post it, sakse, lim, klisterbånd, papir, mobil med kamera, Wifi/ internet.

2 MODUL: Research kulturarv

FLOW

5 MIN. (Klassen) Læser brev 3 højt i plenum

15 MIN. (Gruppe) Gruppen researcher kulturarv som begreb og fastholder deres fund i skrift som definitioner, stikord og parametre for hvad kulturarv er

10 MIN. (Klassen) Klassen laver en fælles opsamling på researchen ved at lave et mind-map i plenum

15 MIN. (Gruppe) Gruppen arbejder med at finde og fastholde kulturarvs-eksempler i deres klasse gennem tekst, billeder, collage osv. Alt sættes op på Vidensvæggen

PAUSE

5 MIN. (Klassen) Læser brev 4 højt i plenum

10 MIN. (Lærer) Scanmap udleveres, og egenskaberne samt deres brug forklares kort

25 MIN. (Gruppe) Gruppen udfylder Scanmappet så godt de kan ud fra genstanden. Genstanden nedbrydes i elementer. Undervejs kan de ringe til museet (Hvis læreren har arrangeret det) for at stille opklarende spørgsmål eller få ekstra viden om genstanden.

5 MIN. (Gruppe) Gruppen tager fotos af deres Scanmap, printer ud og sætter billederne op på Vidensvæggen

FACILITERINGSTIPS

Research og vidensindsamling

Lad klassen selv lave researchen, men vær klar til at give ideer, hvis de sidder fast. To gode metoder er Mindmap og Wikipedia. Denne opgave kan skifte alt efter behov.

Mindmap i plenum

Research opsamles ved, at læreren faciliterer optegningen af et fælles mindmap.
Sæt Kulturarv i midten og lad mindmappet vokse derfra. Forsøg at lave en opsamling, der opsummerer, hvad der kendetegner kulturarv.

Hotline til Museet

Inden modulet kan læreren planlægge og koordinere opkaldene til museerne, så en museumsinspektør er klar til at modtage et et telefonopkald (evt. facetime) fra grupperne. Dette opkald er en del af researchen. (optionel).

3 MODUL: Værdi

Synopsis 3. modul:

- Modulet handler om dyb værdi. Hvorfor nogle ting er noget værd for nogen. Rebellen giver sine egne eksempler. Her kigger man på, hvad der er værdifuldt for eleverne og hvorfor museet skal have fokus på det. Der fokuseres på hvad der bl.a. er kulturel værdi for eleverne ved at lave hot or not lister.
- Eleverne skal desuden bruge personlige arkiver (Instagram/Facebook), hvorfra der kurateres et værdifuldt billede pr. elev. Efter insta-kuraterin-gen er de trænede i at udvælge værdibærende elementer. Derfor kan de nu rette fokus tilbage på genstande og udvælge en værdifuld genstand fra eget liv. Ved at bruge Scanmappet skal eleverne i grupperne kortlægge, hvad der skaber værdi ved genstanden.
- Under modulet skabes potentielt en forståelse for, hvordan værdi handler om relationen mellem genstand, person og kontekst.

noter:

AKTIVITETER (ELEVERNE)

1. HVAD ER JERES KULTUR? HER OVERVEJES I PLENUM OG LAVES HOT OR NOT LISTER. HOLD FOKUS PÅ HVAD DER BETYDER NOGET FOR DE UNGE - IKKE HVAD SAMFUND OG SKOLE KUNNE FORVENTE.
2. INSTA-KURATERING - HVAD ER VÆRDIEN? VÆLG ET BILLEDE FRA EGEN FACEBOOK, INSTAGRAM, ETC. HVER ELEV FINDER UD AF, HVAD DER ER VÆRDIFULDT VED BILLEDET, VED AT SÆTTE VÆRDI-ORD PÅ SOM TAGS. EKS. #SPRINGSHOPPING, #SØSTREFOREVER MV.
3. UDVÆLGELSE AF PERSONLIGE GENSTANDE. ELEVERNE VÆLGER EN GENSTAND DER ER VÆRDIFULD FOR DEM OG ANALYSERER DEN I ET VÆRDI-PERSPEKTIV VHA. SCANMAPPET I GRUPPEN.

LÆRING

Hvordan er værdi forstået?

Ting kan være værdifulde på flere måder.

For at kunne tilføre ny værdi er man nødt til at undersøge hvad værdi er – specielt for én selv.

Produkter

Værdi kurateredе billeder og genstande fra egne arkiver.

Værktøjer

Scanmap.
Billeder.

Praktisk

To Do: Sørg for adgang til pc projektor/smartboard, netforbindelse. Husk at sikre, at der er mulighed for at modtage elevernes billeder. F.eks. via en Twitterkonto eller vha skolens intranet.

Materialer: Elevernes mobiltelefoner med billeder og Scanmaps .

3 MODUL: Værdi

FLOW

5 MIN. (Klassen) Læser brev 5 højt i plenum

10 MIN. (Klassen) Klassen snakker om, hvad der er værdifuldt for dem i plenum. Her kan det være genstande, personer, steder osv.Og hvilken kultur der betyder noget for dem. (Hvad er deres kultur?: Spil, musik osv.)

15 MIN. (Gruppe) (Øvelse 1) Grupperne laver hot or not lister

15 MIN. Gennemgå listerne i plenum og lav en samlet listing for hele klassen

PAUSE

10 MIN. (Gruppe) (Øvelse 2) Hvert gruppemedlem udvælger et billede fra deres telefoner eller Facebook, som de individuelt værditagger

5 MIN. (Klassen) Lav en fællesliste på tavlen med et værditags fra hver elev

10 MIN. (Gruppen) Hvert gruppemedlem vælger nu en genstand fra deres liv, der betyder noget for dem

20 MIN. (Gruppen) (Øvelse 3) Derefter bruger gruppen sammen Scanmap til at kortlægge værdien i de forskellige genstande. Scanmap fotograferes og fotodokumentation hænges på Vidensvæggen

Øvelse 1

Grupperne kortlægger, hvad der pt. er hot or not indenfor kultur efter deres mening. Hver gruppe laver en liste på minimum tre punkter hot og tre punkter not.

Øvelse 2

Insta-kuratering, værditagging

I øvelsen Instakuratering skal eleverne udvælge et værdifuldt foto fra deres private arkiver (Facebook, Instagram, telefon.) Billedet skal de sætte værditags på ud fra, hvad de finder værdifuldt ved billedet.. Eks. #springshopping, #søstreforever mv. NB. Billederne skal sendes til læreren der printer dem ud til næste modul.

Øvelse 3

Værdiloading med Scanmap:

Herefter lægger gruppemedlemmerne på skift deres udvalgte genstande på Scanmappet og gruppen kortlægger i fællesskab genstandenes værditilknytninger og tilføjer/justerer værditags. Dokumentér scanmappet med de forskellige genstande.

FACILITERINGSTIPS

Mig mig MIG!

Private billeder skaber et moment af fokus på eleverne selv. Sørg for, at de begrunder alle deres valg godt og slå hårdt ned på useriøse forklaringer. Billederne må gerne være skøre, men grundene skal være i orden. Det handler om dem og derfor skal de kunne mærke sig selv her.

#Tagging

Tagging er en god og simpel måde at få eleverne til at sætte ord på noget. Her sætter de værdiord på deres egne billeder. Tagging er en form, de kender. Man kan tale med dem om, hvad et godt #tag er, og hvad de bruger tags til.

Twitter

Lærer kan med fordel bruge en Twitterkonto, som al dokumentation, materialer og billeder til print kan koordineres igennem.
#mixdinarv er brugt på tidligere forløb.

Alternativt kan der anvendes Pinterest: www.pinterest.com til billedresearch og dokumentation. Lad grupperne oprette en Pinterestkonto. Pinterest er en nem måde at gemme billedmateriale fra nettet og god at bruge, når man laver visuel research. Det billedmateriale, grupperne finder under research på nettet, kan gemmes her.

4 MODUL: Værdi og perspektivskifte

Synopsis 4. modul:

- Grupperne skal i dette modul kigge på deres værdibilleder fra et nyt perspektiv. Dertil skal de lave en persona fra fremtiden, Rebellen giver dem et værktøj og metoder til at lave en god persona. De skal nu hacke/ændre på deres billede, så personaen kan få værdi ud af det.
- Derefter finder gruppen kulturarvsgenstanden frem igen og kigger på den som deres persona ved brug af Scanmappet.
- Grupperne skal ud fra den nye persona ændre på genstandens parametre så kulturarvs-genstanden får ny betydning.
- De kan begynde at overveje, hvordan de siden vil ændre genstanden i et hack.

noter:

AKTIVITETER (ELEVERNE)

1. ARBEJDE MED PERSONAER
2. ARBEJDE MED AT ÆNDRE BILLEDET
3. ARBEJDE MED AT ÆNDRE PÅ PARAMETRE I SCANMAP BASERET PÅ NYE VÆRDIER FOR GENSTANDEN

LÆRING

Eleverne lærer at arbejde med brugerorienteret værdi-sætning.

At sætte sig i en ekstern brugers sted.

Hvordan ændrer man en genstands værdi?

Produkter

Nye Scanmaps.

Værktøjer

Persona-skabelon fra appendix.

Praktisk

To Do: Print persona skabelon fra appendix. En til to eksemplarer til hver gruppe.

Materialer: Scanmaps, materiale til at modificere billeder, enten til elektronisk hack i et billedbehandlingsprogram eller til et analogt hack som klippet collage eller med tegneredskaber.

4 MODUL: Værdi og perspektivskifte

FLOW

5 MIN. (Klassen) Læser brev 6 højt i plenum

5 MIN. (Lærer) Læreren deler personaøvelsen ud og forklarer kort, hvad der skal gøres

15 MIN. (Gruppe) (Øvelse 1) Gruppen laver en persona fra fremtiden, som skal sætte pris på deres udvalgte billeder

30 MIN. (Gruppe) (Øvelse 2) Gruppemedlemmerne arbejder individuelt med at modificere deres egne værdibilleder og genstandene, så det passer til deres persona.
De hænger resultatet på Vidensvæggen

PAUSE

5 MIN. (Klassen) Læser brev 7 højt i plenum

20 MIN. (Gruppe) (Øvelse 3) Gruppen finder deres kulturarvsgenstande frem igen og værditagger genstanden ud fra deres fremtidspersonas perspektiv. Det fastholdes i skrift/scanmapbillede som kommer på Vidensvæggen

10 MIN. (Klasse) Gruppen fremlægger deres genstands nye værdier for klassen

Øvelse 1

Persona

Grupperne laver en persona fra fremtiden, som skal finde værdi i deres billeder. Del personaskabelonen ud og lad grupperne udfylde den.

Øvelse 2

Modificering af billederne

eller andet. Billederne manipuleres fysisk - det kunne være som collage, så gruppens fremtidspersona vil finde værdi i dem. Kan laves individuelt eller to og to i gruppen.

Øvelse 3

Genstand værdi-loades

Nu er det kulturarvsgenstanden, der skal modificeres. Gruppen værditagger genstanden ud fra deres fremtidspersonas perspektiv. Dette gøres ved at lægge genstanden på Scanmappet og ændre dens værditilknytninger, så den vil give værdi for personaen. Scanmappet fotograferes og der laves værditags, som kommer på Vidensvæggen.

FACILITERINGSTIPS

Kreativ tilgang til modificering

Når grupperne skal modificere billederne, er det bedst at lade dem arbejde i 2D, men ellers give dem frie hænder til at være kreative. Det vigtigste er, at de selv mener, de har formået at gøre deres persona tilfreds.

Persona som redskab

Når de skal vælge en persona kan eleverne med fordel bruge følgende inspiration:

I kan lade jeres persona være en skoleelev som jer selv i 2050. Eller jeres persona kan være jer selv som gamle, Det kan være en dystopisk karakter eller en utopisk drømmer. Potentielt kan læreren bede eleverne forklare den fremtid, de har valgt.

5 MODUL: Hacking

Synopsis 5. modul:

- Rebellen fortæller om metoder til at modificere verden på. Især en verden der ikke vil ændre sig. Han fortæller også at han er hacker. Han viser dem forskellige eksempler på hacks. Derefter beder han dem skaffe sig praktisk erfaring med hacking ved først at lave et katalog over måder at hacke på - et slags "how to hack" katalog, og derefter afprøve nogle af metoderne og teknikkerne i praksis.
- Grupperne skal derefter lave et reelt hack af en genstand eller et sted på skolen. Hacket dokumenteres og hænges på Vidensvæggen. Rebellen giver herefter grupperne til opgave at organisere deres Vidensvæg og at gøre sig klar til deres kulturarvshack.

noter:

AKTIVITETER (ELEVERNE)

1. ELEVERNE ARBEJDER MED HACKING
2. OPLÆG OM HACKING (FRA LÆRER-USB)

LÆRING

Teknikker og metoder til at hacke bliver introduceret.

Hacking som metode og kunstnerisk strategi.

Produkter

Diverse hackede ting.

Værktøjer

"How to Hack" template
Elevernes "How to Hack" katalog.
Rapid prototyping/ Quick n Dirty.

Praktisk

To Do: Find oplæg om hacking på lærer-USB, Print "How to Hack"-skabelon til grupperne.

Materialer: Alt muligt til at hacke med.
"How to Hack"-skabelon

5 MODUL: Hacking

FLOW

5 MIN. (Klassen) Læser brev 8 højt i plenum

10 MIN. Intro til hacking af kulturarv ved eksempler. (Læreren viser eksempler på hack af kulturarv fra usb-stik)

5 MIN. (Lærer) Udleverer "How to Hack"-skema og forklarer kort, hvordan det udfyldes, når grupperne nu skal researche/finde hacks, der fænger dem

10 MIN. (Gruppe) (Øvelse 1) Gruppen/eller eleverne individuelt skal individuelt researche og finde eksempler på hacks og samle dem i en række "How to Hack"-skemaer, som sættes op på Vidensvæggen

10 MIN. Hackeksempler gennemgås i plenum på smartboard. (Typisk giver eleverne et link på hacket, som hentes frem på skærmen)

PAUSE (evt.)

20 MIN. (Gruppe) (Øvelse 2) Grupperne skal lave deres første hack. De skal hacke et sted eller en genstand på skolen

10 MIN. (Klassen) Grupperne præsenterer deres hacks for hinanden

5 MIN. Hacks fotodokumenteres og fjernes

10 MIN. (Gruppe) Vidensvæg opdateres, og gruppen organiserer deres vægge, så de bliver mere brugbare

5 MIN. (Klassen) Læser brev 9 højt i plenum

Øvelse 1

How to Hack - research

I appendixet findes "How to Hack", som er et skema, eleverne skal udfylde for hvert hack-eksempel de finder. I skemaet afdækker de: Hvem har hacket? Hvad der er gjort? Hvordan? (hvilke teknikker brugt?) Og Hvorfor: motivationen bag - hvad vil man opnå?
Print ca. 5 skemaer pr. gruppe og del dem ud inden øvelsen.

Øvelse 2

Grupperne finder et sted eller en genstand på skolen de vil hacke. Hacket skal vises til de andre efterfølgende. Hacket må ikke gå ud over nogen, eller gøre nogen kede af det, men ellers er alt tilladt. Hacket skal kunne fjernes umiddelbart efter gennemgangen.
Grupperne kan hente inspiration fra deres "How to Hack" skemaer. Hacket laves som en Quick 'n Dirty prototype. Grupperne skal dokumentere hacket i fotos (f.eks. før og efter hacket). Dokumentation skal på Vidensvæggen.

FACILITERINGSTIPS

Det store bedrag

Efter modulets afslutning skal læreren fjerne udvalgte materialer fra gruppernes Vidensvægge. Materialerne lægges op på rektors kontor. Dette skal selvfølgelig planlægges og aftales med rektor. Materialet kan også være havnet hos andre på skolen, så længe det er en med autoritet, som kan tænkes at være i ledtog med PO.

En Hackers motivation

Hvorfor ting bliver hacket, og hvad hackeren har som motivation kan diskuteres.

Objekter til at hacke

Følgende objekter er gode at hacke på: ...papkop, mælkekartoner, en sko, en sms...

Quick 'n Dirty prototyping

I designprocesser er det nogle gange betydningsfuldt hurtigt at kunne materialisere og skabe en fysisk version af et design. Dels for at få en fornemmelse for størrelse, funktioner, interaktionsmuligheder og meget andet. Når man laver Quick 'n Dirty-prototyper handler det om at gengive ideen i en fysisk form med de materialer, der er ved hånden. Man bruger max. 10 min. på en Q 'n D prototype, men kan godt lave mange. Arbejder man med design af eksempelvis et objekt, er pap og malertape hurtige materialer at prototype med. En fotoserie kan også illustrere et scenarie, man vil forklare. Det kan være sjovt at lave Quick 'n Dirty prototyping, fordi resultaterne ofte ser helt mærkelige ud.

Hack på hack

Hvis der er ekstra tid og dynamikken er til det, kan grupperne bytte objekter og hacke videre på en andens gruppes hack med en ny teknik.

6 MODUL: Idéudvikling

Synopsis 6. modul:

- Elementer fra elevernes Vidensvægge er forsvundet. To elever sendes til rektors/pedellens kontor for at hente det forsvundne materiale tilbage.
- I brevet fra Rebellen opfordrer han dem til at rejse sig på trods af problemer. Han siger at de nu er klar til at hacke og fortæller om den maker-bevægelse han bruger som inspiration, netværk og facilitet, når han hacker kulturarv. Rebellen beskriver makerkulturen og overdrager dem et maker-manifest han har sammenfattet, som de kan bruge som rettesnor for deres tilgang.
- Eleverne skal nu prøve at genskabe det de kan huske fra Vidensvæggen.
- Opgaven er derefter at lave et koncept for det endelige hack (her gives ideer til, hvordan man kan starte et konceptudviklingsarbejde. Se under facilitering og i appendix)

noter:

AKTIVITETER

(ELEVERNE)

1. ELEVERNE SKAL VÆLGE TO, DER SKAL FINDE ALT DERES MATERIALE, SOM ER VÆK (VIDENSVÆGGEN)
2. RESTEN AF GRUPPERNE SKAL FORSØGE AT GENSKABE DET, DE KAN HUSKE AF DET FORSVUNDNE MATERIALE
3. GRUPPERNE ARBEJDER MED KONCEPTUDVIKLING FOR DERES ENDELIGE HACK.

LÆRING

Kulturarv lever også igennem hvad man kan huske.

Vigtigheden af dokumentation.

Konceptudvikling.

Makerkultur - ikke så meget stedet, men måden man gør det på.

Produkter

Koncept for deres skabelse af genstand.

Værktøjer

Konceptudviklingsinput - se appendix
Beskrivelse af de formater der kan arbejdes med:
3D-proces eller frit format (foto, film, collage, skulptur, 3D-print, kampagne, reklame, mv.)
Beskrivelse af 3D-proces.

Praktisk

To Do: Print af maker-manifest - et eksemplar pr. gruppe.

Materialer: Papir til at skitsere på.

6 MODUL: Idéudvikling

FLOW

5 MIN. (Klassen) Læser brev 10 højt i plenum

10 MIN. (Klassen) Klassen udvælger to elever, der skal finde materialet. De skal overtale rektor/andre til at give dem materialet tilbage.

15 MIN. (Gruppe) Gruppen skal forsøge at genskabe deres Vidensvæg af det forsvundne fra deres Vidensvæg på baggrund af det, de kan huske

15 MIN. (Gruppe) Efterfølgende er opgaven at udvikle et koncept for et hack af deres kulturarvsgenstand

PAUSE

25 MIN. (Gruppe) Grupperne fortsætter med at udvikle et koncept for hack af deres genstand og gøre klar til en kort præsentation af konceptidéen

15 MIN. (Klassen) Hver gruppe præsenterer helt kort deres konceptidé for de andre i klassen. De skal bl.a. fortælle, hvilket format de vil arbejde med 3D-print eller frit format

5 MIN. (Klassen) Læser brev 11 højt i plenum

FACILITERINGSTIPS

Spørgsmål til grupperne

Hvad er jeres next step?

Genstand eller genvalg af genstand

Genstand: Grupperne arbejder med de kulturarvsgenstande, de oprindelig har valgt. Genvalg af genstand: Grupperne kan godt vælge en ny genstand, frem for den de havde fra start. Det kræver dog, at de gentager øvelsen: Dyb research på genstanden.

Inspiration til hvordan man kan starte konceptudviklingen (Se appendix)

- Beslut hvilket format, man vil arbejde med (3D, foto, film, collage, lyd, mv.)
- Brainstorm i ord og skitser.
- Tag afsæt i persona; hvilket budskab vil man sende?
- Hvem er man inspireret af - har man referencer, man vil trække på?
- Lav 10 koncept-idéer - vælg først tre og vælg derefter en.
- Brug Scanmappet og lav koncept-ideer ved at ændre på nogle af parametrene.

7 MODUL: Skabelse

Synopsis 7. modul:

- I dette modul skal eleverne begynde at lave det endelige hack. Her handler det om at skabe på baggrund af alt de nu ved og det koncept de har udviklet. Eleverne får en struktur de kan tilrettelægge designarbejdet efter. Designprocessen er: Inspirations-board med billedreferencer fra nettet, skitsering, skitse-modellering (gerne Quick 'n Dirty) og endeligt hack.
- Under dette modul kan de få forskellige tips og benspænd til at designe ud fra. Struktur for designprocessen og input til denne findes i appendix.
- Grupperne har i modul 6 sandsynligvis bestemt, hvilket format de vil arbejde med 3D-print eller frit format. Vælger man 3D-print følger man en nøje tilrettelagt proces, da Rebellen har allieret sig med en hjælper på biblioteket. Hjælperen er 3D-ekspert og kan hjælpe dem med at modellere i 3D.

noter:

AKTIVITETER (ELEVERNE)

1. ELEVERNE ARBEJDER MED AT SKABE DE ENDELIGE GENSTANDE I GRUPPERNE.

LÆRING

Design proces.

Kreative benspænd.

Formgivning.

Produkter

Det endelige produkt.

Værktøjer

Værktøjer til at inspirere processen.

Praktisk

To Do: 3D-print-køreplanen fra appendix printes og gives til de grupper, der arbejder med 3D-format.

Materialer: Alt efter hvad der er tilgængeligt på skolen, skal der være udstyr til at skabe det endelige fysiske hack.

7 MODUL: Skabelse

FLOW

5 MIN. (Klassen) Læser brev 12 højt i plenum

45 MIN. (Gruppe) Gruppen arbejder på skabelse af hacket

PAUSE

40 MIN. (Gruppe) Gruppen arbejder på skabelse af hacket

FACILITERINGSTIPS

Formater

I appendix findes køreplan for en 3D-print proces. Mangler I input til, hvilke andre formater, man kan arbejde med? Lad klassen tage en brainstorm i plenum.

Udvikling og Designproces:

I appendix findes et inspirationsark som giver input til:

- Struktur for designprocessen
- Kreative benspænd og tips til at udfordre designet.

8

MODUL: Færdiggørelse og tekst

Synopsis 8. modul:

- Grupperne arbejder på at færdiggøre deres hack.
- Som en del af dette modul skal grupperne lave en projektbeskrivelse, der beskriver idéen med deres hack. De skal beskrive, hvordan deres hack møder verden og beskrive succeskriterier for hackets møde med offentligheden. De skal også skrive den proveniens, der følger med den nye kulturarvsgenstand.
- Rebellen minder dem om, at de skal lave noget, der kommer til at betyde noget virkeligt. At de skal huske værdien. Han minder dem også om vigtigheden af at overholde deadlines og at huske at holde en høj kvalitet i produktet.
- Afslutningsvis laves en lakmusprøve, hvor grupperne præsenterer deres hacks for hinanden. De grupper der arbejder med 3D-print, skal i dette modul overlevere deres idéer til 3D-eksperten – Rebellens hjælper.

noter:

AKTIVITETER (ELEVERNE)

1. ELEVERNE ARBEJDER MED AT SKABE DE ENDELIGE GENSTANDE I GRUPPERNE.
2. ELEVERNE LAVER FORMIDLINGSMATERIALE OG EN STRATEGI FOR, HVORDAN DERES HACK MØDER VERDEN. DERUDOVER SKRIVER ELEVERNE EN PROVENIENS.
3. AFSLUTNINGSVIS PRÆSENTERER GRUPPERNE DERES HACKS FOR HINANDEN.

(NB. NOGLE HACKS SKAL PRINTES PÅ 3D-PRINTEREN - SÅ HER VIL MAN PRÆSENTERE EN MODEL AF HACKET.)

LÆRING

Udarbejdelse af formidlingsmateriale.

Lave en proveniens.

Produkter

Det færdige produkt, klar til at blive udstillet

Værktøjer

Skabelon til formidlingsmateriale og proveniens (fra appendix)

Praktisk

To Do: Organiser, at der kommer en 3D-ekspert (modellør) til dette modul 8. (læs om 3D-proces under facilitering (modul 8)

Print skabelon til formidlingsmateriale og proveniens (fra appendix) før lakmusprøve præsentation. Gør plads til at eleverne kan præsentere deres kulturarvshacks.

Materialer: Computer til storskærm, højttalere mv.

8 MODUL: Færdiggørelse og tekst

FLOW

5 MIN. (Klassen) Læser brev 13 højt i plenum

40 MIN. (Gruppe) Gruppen arbejder videre med hacket. (Øvelse) Gruppen (eller udvalgte fra gruppen) laver desuden en projektbeskrivelse, hvor de beskriver koncept-ideen, hvordan deres hack møder verden og beskriver succeskriterier for hackets møde med offentligheden. De beskriver desuden budskab, værdi og effekten af hacket af genstanden. (Øvelse 2) Der skal desuden skrives en proveniens for kulturarvs-hacket (eksempel på en proveniens findes i appendix)

PAUSE

20 MIN. (Klassen) Grupperne præsenterer deres projektbeskrivelse, hvad de har lavet indtil videre på produktet og klassen giver feedback. Feedbacken baseres på hvordan produktet matcher projektbeskrivelsen

25 MIN. (Gruppe) Gruppen laver justeringer baseret på præsentationen og feedbacken fra klassen

Øvelse 1

Projektbeskrivelse:

Skriv ca. 1- 2 A4-sider, der indeholder følgende: beskrivelse af konceptidéen, beskrivelse af hvordan hacket møder verden, beskrivelse af succeskriterier for hackets møde med offentligheden. Hvad er hackets budskab, værdi og potentiel effekt af hacket af genstanden.

Øvelse 2

Proveniens:

Eleverne skal lave en proveniens, som er en objektiv beskrivelse af den nye kulturarvs genstand. De kan evt. kigge på de provenienser, der har fulgt med de oprindelige genstande. Der findes et eksempel i appendix.

FACILITERINGSTIPS

3D-ekspert og proces:

Organiser, at der kommer en 3D-ekspert (modellør) til dette modul 8. 3D-print er en længere proces. Først får 3D-eksperten overleveret idéerne fra grupperne (modul 8). Derefter modellerer han/hun derhjemme, hvilket kan tage ca. 3 timer pr. model. Giv gerne 3D-modelløren nogle dage til arbejdet.

3D-eksperten overleverer derefter filerne til biblioteket. Biblioteket printer 3D-genstandene. Det tager mellem 3-5 timer pr. model, så beregn flere dage til de endelige print.

Alt i alt skal man beregne minimum en uge til 3D-produktionen hos modellør og bibliotek.

Om proveniens fra Wikipedia:

Inden for kunst- og kulturhistorie betegner proveniens de oplysninger om et kunstværk eller en museumsgenstand, som er indsamlet i forbindelse med erhvervelsen eller hjemtagningen til et museum.

En fyldestgørende proveniens omfatter redegørelse for hvor og hvornår genstanden er fremstillet, og hvem der siden har ejet og brugt den.

9

MODUL:
Udstillingskoncept

Synopsis 9. modul:

- Elevernes kulturarvs-hack skal nu gøres klar til at møde offentligheden, for det er først i dette møde, de bliver til ny kulturarv. Det at udstille genstandene på et bibliotek eller museum vil give dem en ny betydning som fremtidens kulturarv.
- Eleverne skal i fællesskab lave et udstillingskoncept til bibliotek eller museum.
- Processen er følgende: research på udstillingsdesign, definer principper for gode og dårlige udstillinger. Definer nogle grundgreb, der kan bruges i udstillingen - kan udvælges blandt principperne. Forhold jer til fysiske forhold og eventuelle benspænd, eksempelvis, økonomi, der kan ikke være lyd, andet…..Alt dette faciliteres i plenum af læreren. Derefter laves en design-konkurrence.
- Eleverne skal lave et koncept-design, der iscenesætter udstillingens formidlingsfortælling og kernebudskab, (hvad skal folk forstå).
- Eleverne har 20 min til at komme med et bud på et udstillingskoncept.
- Koncepter præsenteres:
- Koncepter fra grupperne præsenteres som kort beskrivelse af koncept-idé.
- Derefter laves en skjult afstemning blandt eleverne om hvilket koncept, der skal vinde og arbejdes videre med.

noter:

AKTIVITETER

(ELEVERNE)

1. FÆLLES INDKREDSNING AF PRINCIPPER OG GRUNDGREB FOR UDSTILLINGEN.
2. ELEVERNE LAVER ET UDSTILLINGSKONCEPT I GRUPPER
3. DER LAVES EN KONKURRENCE IMELLEM DE FORSKELLIGE UDSTILLINGSKONCEPTER. DET MED FLEST STEMMER VINDER OG REALISERES.

LÆRING

Udarbejdelse af et udstillingskoncept.

Definér principper

Produkter

4-5 formidlingskoncepter - ,hvoraf 1 eller måske 2 realiseres

Værktøjer

Øvelse til at kortlægge principper og definere greb.

Løgmodel til at kortlægge koncept.

Praktisk

To Do: Adgang til storskærm eleverne kan præsentere på.

Materialer: Papir - A3, tape, elefant-snot til ophængning.

9 MODUL: Udstillingskoncept

FLOW

5 MIN. (Klassen) Læser brev 14 højt i plenum

10 MIN. Klassen) (Øvelse 1) Klassen forholder sig til de fysiske forhold på biblioteket, og identificerer eventuelle udfordringer

10 MIN. (Gruppe) (Øvelse 2) Gruppen researcher på udstillingsdesign

20 MIN. (Klassen) (Øvelse 3) Klassen definerer principper for gode og dårlige udstillinger og vælger nogle grundgreb, der kan inspirere

PAUSE

20 MIN. (Gruppe) (Øvelse 4) Gruppen laver nu deres bud på et udstillingskoncept, og gør det klar til at præsentere

15 MIN. (Klassen) Grupperne præsenterer kort deres koncepter

10 MIN. (Klassen) Klassen laver en afstemning om det bedste koncept. Vinderen er det koncept, som realiseres af klassen

Øvelse 1: (Faciliteres af læreren)

Tag en research-tur rundt på biblioteket og specielt i det rum, udstillingen skal opsættes i. Det kan være godt at gå rundt, fordi man potentielt finder på en anden måde at bruge nogle af bibliotekets rummeligheder til udstillingen.

Når I kigger på rummet, kig efter ophængsmuligheder, lys, hvor meget plads der er, folks adgang og brug af rummet m.m.

Øvelse 2

Grupperne researcher på udstillingsdesign på deres telefoner/computere. De bruger deres Pinterestkonto til at gemme billederne på. Se evt. 3. modul under facilitering for Pinterest.

Øvelse 3: (Faciliteres af læreren)

Klassen definerer principper for gode og dårlige udstillinger og vælger nogle grundgreb, der kan bruges i udstillingen. Øvelsen er, at man beder eleverne tænke på en god museumsoplevelse og en dårlig museumsoplevelse.

Derefter spørges rundt i plenum til først de gode oplevelser og derefter de dårlige. Kendetegnene ved oplevelserne skrives ned på to lister, der potentielt kan blive til principper for et udstillingskoncept.

Øvelse 4

Udstillingskonceptet udvikles på 20 min. Det skal kunne pitches for klassen på 2 minutter. Forklar evt. hvad et pitch er. Har en gruppe svært ved at komme i gang med udviklingen, kan løgmodellen (fra appendix) tages i brug.

FACILITERINGSTIPS

Pitch - definition (wikipedia)

Et pitch er en ultrakort præsentation, med det formål at "sælge" en idé, et koncept eller lignende.

10

MODUL: Forberedelse til udstilling

Synopsis 10. modul:

Klassen laver sammen en arbejdsfordeling for færdiggørelse af udstilling:

Arbejdsopgaverne der fordeles på grupperne kan være:

- Konceptet færdigt i skitser og model.
- Teknik, lyd, lys, andet.
- Tekster: produktion af skilte og tekster til udstilling.
- Formidlingsmateriale: produktion af katalog - A4-papir foldet.
- PR-materialer såsom plakater og online flyer og evt. pressemeddelelse.
- Genstandshåndtering og præsentation af genstande.
- Værtskab og program - inkl. koordination med biblioteket.

Materialet overleveres til biblioteket som afslutning på modulet.

noter:

AKTIVITETER

(ELEVERNE)

1. ELEVERNE GØR KLAR TIL UDSTILLINGEN - OG PRODUCERER INDENFOR HVERT DERES ANSVARSOMRÅDE.
2. OVERLEVERING TIL BIBLIOTEK

LÆRING

Samarbejde.

Produkter

Effekter mv. til udstilling.

Værktøjer

Produktionsplan.

Praktisk

To Do: Lav aftale med bibliotek om hvordan og hvornår de får materialet.

10 MODUL: Forberedelse til udstilling

FLOW

15 MIN. (Klasse) Klassen laver en liste over konkrete arbejdsopgaver.

10 MIN. (Lærer) Ansvarsområder fordeles i klassen. Der laves eventuelt nye grupper

20 MIN. (Gruppe) Grupperne arbejder med deres opgaver

PAUSE

20 MIN. (Gruppe) Grupperne arbejder færdig og gør klar til overlevering til biblioteket

20 MIN. (Klassen) Udstillingskonceptet præsenteres og overleveres til biblioteket

5 MIN. (Klassen) Læser brev 15 højt i plenum

FACILITERINGSTIPS

Læreren laver gruppefordelingen og koordinerer færdiggørelsen.

Lav en aftale med biblioteket om formen for aflevering, og hvordan I samarbejder om udstillingen.