

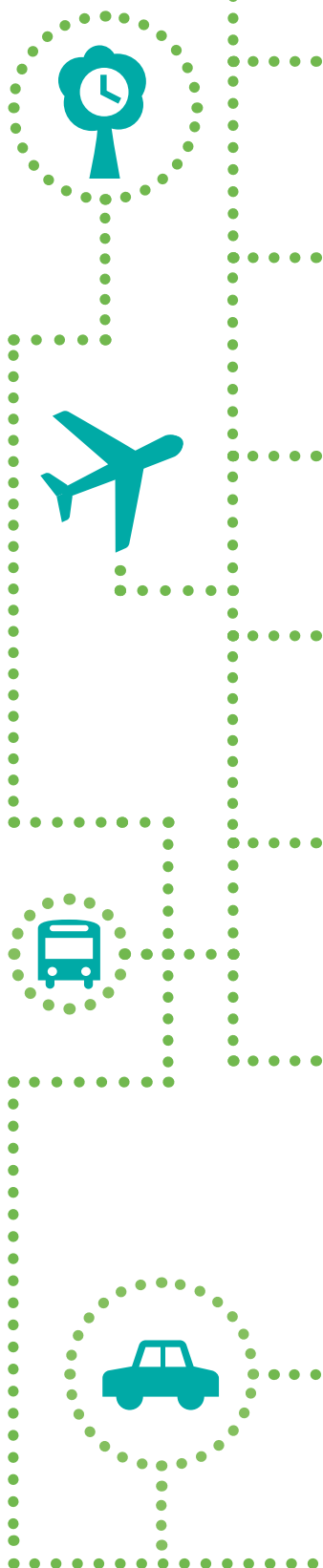


**UNGE  
VISER  
VEJ**





# UNGE VISER VEJ



## INDHOLDSFORTEGNELSE:

SIDE:

<b>INTRODUKTION: LÆRINGSFORLØBET UNGE VISER VEJ</b>	<b>1</b>
UDDYBENDE OM MOBILITET	5
PRÆSENTATION	8
<b>TEMA 1: KORTLÆGNING - MOBILITET I HVERDAGEN</b>	<b>13</b>
ØVELSESKORT: <i>MOBILITETSKORT</i>	17
PRÆSENTATION	18
<b>TEMA 2: IDÉUDVIKLING - FIND EN KERNEVÆRDI</b>	<b>21</b>
ØVELSESKORT: <i>MOBILITETSHJUL</i>	24
<i>IDÉ-REBUS</i>	26
<i>PROBLEMFOMULERING</i>	32
PRÆSENTATION	33
<b>TEMA 3: PROBLEMLØSNING - LAV EN PROTOTYPE</b>	<b>36</b>
ØVELSESKORT: <i>PROTOTYPEUDVIKLING</i>	38
PRÆSENTATION	44
<b>TEMA 4: INSPIRATION &amp; FEEDBACK - IDÉEN UD I VIRKELIGHEDEN</b>	<b>46</b>
ØVELSESKORT: <i>INFORMATIONSSINDSAMLING &amp; IDÉAFPRØVNING</i>	49
PRÆSENTATION	50
<b>TEMA 5: REALISERING - TILPAS IDÉEN</b>	<b>52</b>
ØVELSESKORT: <i>PERSPEKTIVKORT</i>	56
<i>EKSPRES-REALISERING</i>	59
<i>INDFLYDELSE OG REALISÉRBARHED</i>	60
PRÆSENTATION	62
<b>TEMA 6: PRÆSENTATION - SÆLG IDÉEN</b>	<b>65</b>
ØVELSESKORT: <i>PITCH</i>	68
<i>PRÆSENTATION OG BEDØMMELSE</i>	69
PRÆSENTATION	71

## UNGE VISER VEJ – ET INNOVATIONSFORLØB OM MOBILITET

### MOBILITET: EN RELEVANT, AKTUEL PROBLEMSTILLING

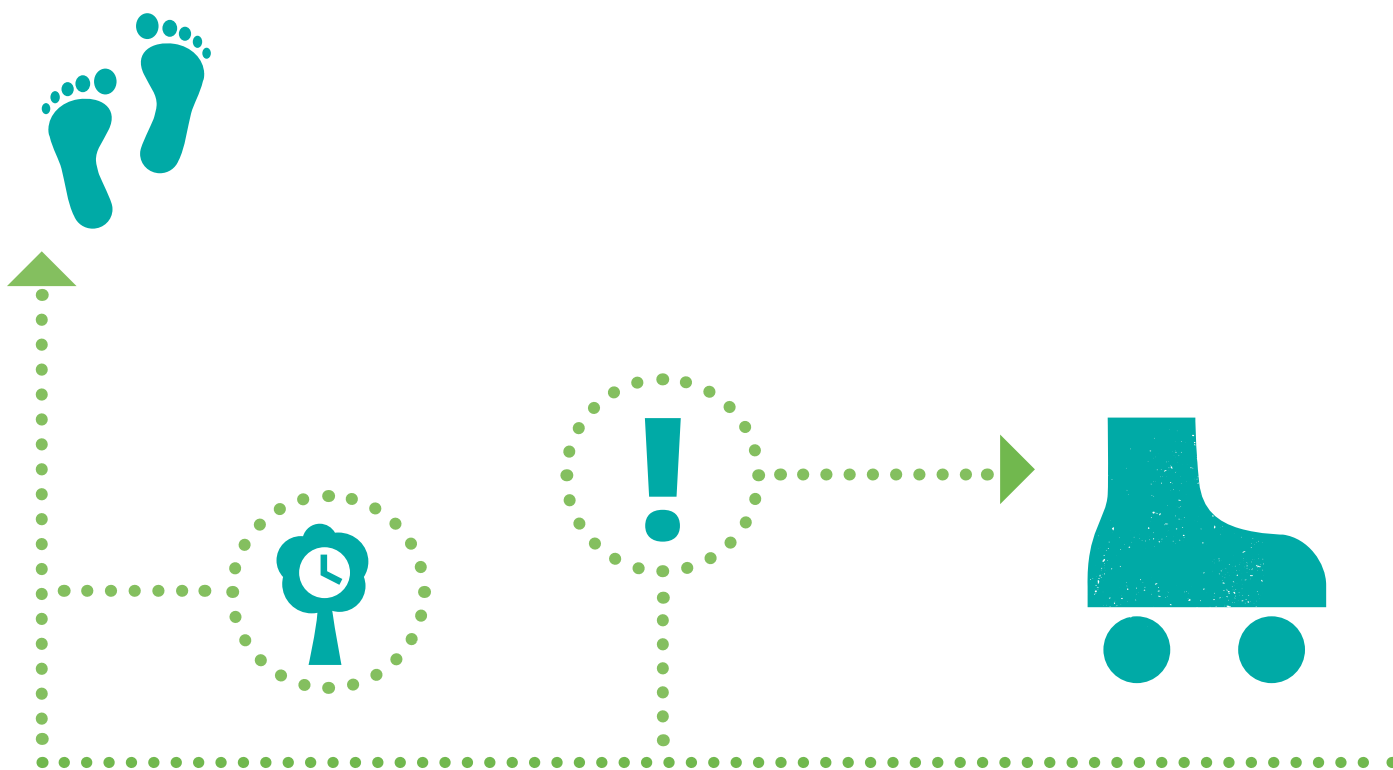
Unge Viser Vej tilbyder en samfundsmæssig relevant problemstilling, som undervisningen kan tage udgangspunkt i, eksempelvis i forbindelse med arbejdet med teknologi, kommunikation og innovation. Forløbet giver eleverne mulighed for at arbejde selvstændigt og løsningsorienteret.

Undervisningsmaterialet har et metodisk fokus, der muliggør, at en række fagretninger kan anvende materialet. Oplagte fag at anvende materialet i er: samfundsfag, dansk (kommunikation), design, innovation og teknologi (IT-Løsninger).

Forløbet og undervisningsmateriale henvender sig til 10. klassestrin, erhvervsuddannelserne samt gymnasiale uddannelser (første undervisningsår). Undervisningsforløbet er inddelt i 6 temaer.

### FORLØBETS SEKS TEMAER

- Tema 1: Kortlægning: Mobilitet i hverdagen (opdag!)
- Tema 2: Idéudvikling: Find en kerneværdi (design!)
- Tema 3: Problemløsning: Lav en prototype (byg/skab!)
- Tema 4: Inspiration & feedback: Idéen ud i virkeligheden (test!)
- Tema 5: Realisering: Tilpas idéen (tilpas/reformuler!)
- Tema 6: Præsentation: Sælg idéen (lær!)



### FORLØBETS MATERIALER

Materialet består af en uddybende fagtekst om mobilitet og en 2-minutters film, der introducerer emnet for eleverne, samt undervisningsvejledninger til i alt 6 undervisningsgange. De seks tematikker fører eleverne igennem et innovationsforløb med fokus på at udvikle nye og lokale løsninger på hverdagens mobilitetsudfordringer.

Til hver undervisningsgang hører en undervisningspakke, som består af følgende materialer:

- **PowerPoint-præsentation** – som kan anvendes direkte som præsentation for eleverne, og som undervisningen kan struktureres efter.
- **Undervisningsvejledning** – som detaljeret beskriver hver times forløb, og som underviseren kan bruge som forberedelse og skabelon for undervisningen. Det er desuden anført i undervisningsvejledningen, hvilke materialer der skal anvendes til den enkelte undervisningsgang (se nedenfor under øvelseskort og skabeloner).
- **Øvelseskort** – som uddeles til eleverne (husk at printe øvelseskort til hver undervisningsgang)
- **Skabeloner** – som ligeledes uddeles til eleverne (husk at printe skabelonerne til de undervisningsgange, hvor de udgør en del af materialet).

### ET FORLØB FRA 1 TIME TIL FLERE TEMADAGE

Hvert tema svarer til én undervisningstime, og forløbet tager samlet 6 undervisningsgange at gennemføre. Det er også muligt at vælge nogle af øvelserne ud, hvis der eksempelvis kun er en enkelt time til rådighed. Her kan øvelserne frit udvælges og sættes sammen, alt efter underviserens ønske, eller det foreslåede lynforløb kan benyttes.

Hvis forløbet gennemføres på 6 lektioner, kan de produkter/prototyper, der udvikles, forventes at være: skitser, storyboards eller mini-modeller.

Flere af temaerne kan der dog med fordel bruges længere tid på. Særligt tema 3 (byg!) og 4 (test!) er det oplagt at afsætte længere tid til, da det vil give eleverne mulighed for at bruge tid på at bygge eller udvikle og teste og tilpasse deres idéer. Hvis der afsættes flere timer eller ligefrem dage til dette kan eleverne komme i dybden med informationssøgning, udvikling af 1:1 prototyper samt test og tilpasning af løsningsmodeller.

Undervisningsmaterialet er vedlagt eksempler på, hvordan prototyperne kan tage fysisk eller digital form. Det er kun muligt at bygge eller gennemdesigne prototyperne, hvis der afsættes mere tid end 6 lektioner til denne del af processen.

Hvis forløbet gennemføres på mere end 6 lektioner, kan de produkter/prototyper, der udvikles, forventes at være: podcasts, 1:1 modeller/prototyper, app-løsninger, fotoserier mm.

### FOKUS PÅ METODER OG PROTOTYPER

Undervisningsforløbets metodiske afsæt er design thinking. Eleverne skal i høj grad selv skabe indholdet, og materialet er primært baseret på gruppeøvelser og -opgaver, men indeholder også elementer af plenumundervisning og individuelle øvelser. Materialet lægger op til, at idéerne kan blive gjort håndgribelige ved at blive udformet som prototyper.

### UDVIKLINGSSPØRGSMÅL

Til at inspirere eleverne til selv at udvikle nye løsninger kan følgende udviklingsspørgsmål være med til at sætte retning og ambitionsniveau for elevernes idéer. Udviklingsspørgsmålene kan anvendes løbende af dig som underviser. Start med: Hvordan kan vi...?

#### Forslag til udviklingsspørgsmål:

- Hvordan kan vi indarbejde flere funktioner i vores idé?
- Hvordan kan vi tage bilen ud af vores idé?
- Hvordan kan vi gøre vores idé mere bæredygtig?
- Hvordan kan vi skabe et større fællesskab for brugerne i vores idé?
- Hvordan kan vi gøre vores idé mere synlig for andre brugere?
- Hvordan kan vi engagere en privat aktør i vores idé?
- Hvordan kan vi engagere en offentlig aktør i vores idé?
- Hvordan kan vi være med til at ændre folks vaner gennem vores idé?
- Hvordan kan vi i højere grad arbejde med overgange og sammenfletninger i vores idé?

#### MOBILITET er et tværfagligt begreb, der knytter sig til en række forskellige emner:

Transport, bevægelse, bæredygtighed, fleksibilitet, fler-funktionalitet, ejerskab, ansvar, planlægning, fællesskab, synlighed, ventetid, alternative transportformer, information, adfærd, kultur, hverdag, overgange, offentlig, privat, vaner, miljø og klima. At sætte fokus på mobilitet er at se på, hvilke muligheder den enkelte har for at bevæge sig, hvordan rejsen og transporten opleves, hvordan man kan bruge sin ventetid – om det i nogle tilfælde også er muligt helt at undgå at skulle transportere sig.

### FORMÅL OG KOMPETENCER

Undervisningsmaterialet er med til at styrke elevernes mulighed for og evne til at tage reflekteret stilling til samfundet og dets udvikling, herunder til politiske problemstillinger og komme med forslag til handlinger. Elevernes mulighed for og evne til aktivt at deltage i det demokratiske samfund gennem en kritisk stillingtagen styrkes. Undervisningsmaterialet er med til at styrke elevernes forståelse af, hvordan mennesker både påvirkes af og kan påvirke samfundet og evnen til at forstå hverdagslivet i et samfundsmæssigt perspektiv.

### DESIGN THINKING OG INNOVATIONSPROCESSER

Når du anvender dette undervisningsmateriale, er det målet, at dine elever arbejder med en samfundsaktuel problemstilling. Som underliggende struktur for materialet er principperne fra design thinking: Det er en metode, som anvendes til at understøtte en udviklingsproces, hvor omdrejningspunktet er den brugercentrerede tilgang til problem- og opgaveløsning: Hvilke faktorer påvirker din daglige mobilitet? Hvordan opleves dette? Hvilke særlige udfordringer er der forbundet med den nuværende situation? Hvordan kan udfordringerne løses? Hvordan kan løsningerne testes og tilpasses? Hvad kan du selv gøre som kan påvirke din nuværende situation?

I en design thinking-proces er det centralt at tage afsæt i brugernes oplevelser, og derudfra skabe varierede idéer, visualisere eller bygge mulige løsninger, få feedback fra potentielle brugere og lære nyt med henblik på at udvikle videre - lige til løsningen er klar til at blive afleveret.

I design thinking er det vigtigt at forstå problemet, før man går i gang med at udvikle en løsning og at inddrage brugere for at med-udvikle ideerne og styrke resultatet.

### BAGGRUND OG AFSENDERE

I et samarbejde med Holbæk Kommune, Odsherred Kommune, Danske Regioner, uddannelsesstederne EUC Nordvestsjælland, Odsherred Gymnasium, Slotshavens Gymnasium, Stenhus Gymnasium og Holbæk 10. klassecenter, og med støtte fra Region Sjælland, har Movia udarbejdet et læringsforløb om mobilitet. Det giver viden om mobilitet og inspirerer unge til selv at udvikle gode, lokale og nye mobilitetsløsninger.

Trafikselskabet Movia har siden 2007 stået for bustrafik, Flextrafik og lokalbaner i Region Hovedstaden (Bornholm undtaget) og Region Sjælland. Movias område for mobilitet arbejder på tværs af alle transportformer og arbejder med at udvikle nye mobilitetsløsninger. Et særligt indsatsområde er unge og uddannelse, hvor centralisering af ungdomsuddannelser betyder, at mange unge har lange afstande mellem hjem og uddannelse. Det har betydning for at få hverdagen til at hænge sammen, for den daglige trivsel og kan også påvirke både fravalg og frafald af uddannelse.



**Mobilitet er et tværfagligt begreb**, der knytter sig til en række forskellige emner. Emner, som både hænger sammen, men som det også er muligt at dykke separat ned i.

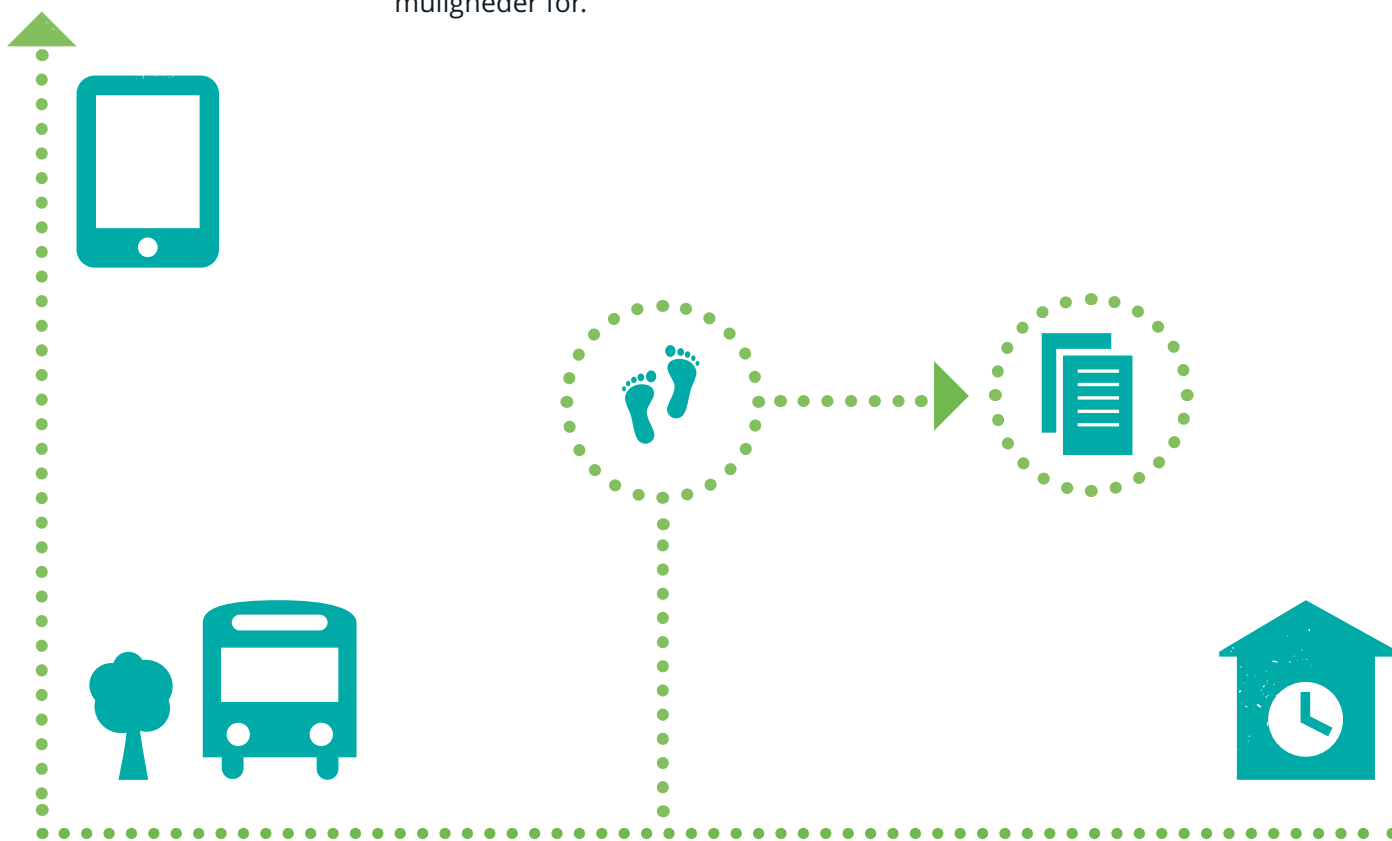
Der er fire overordnede emner, som på hver deres måde er med til at give mobilitetsbegrebet mening. De fire emner er bud på forskellige vinkler i undervisningen – afhængigt af fag og interessefelter.

**Mobilitet handler om PLANLÆGNING.** Byerne planlægges forskelligt, og kommunernes individuelle planstrategier gør, at der kan være meget store lokale forskelle på, hvor nemt – eller svært – det er at komme rundt. Et fællestræk er, at mange byer i Danmark i høj grad er planlagt omkring bilen som transportmiddel.

Siden bilen blev opfundet i slutningen af det 19. århundrede, har muligheden for individuelt at kunne transportere sig gjort bilen til det foretrukne transportmiddel for en stor del af verdens befolkning.

**Mobilitet handler om TEKNOLOGI.** Den teknologiske udvikling har en enorm indflydelse på vores mobilitet: Bilen har gjort det nemmere for os at transportere os i hverdagen over længere afstande, og billige flyrejser giver os mulighed for at opleve hele verden. Den digitale udvikling har gjort det mere enkelt at planlægge rejsen med kollektiv trafik. Ligesom det i stigende grad er muligt at koordinere samkørsel.

Om fremtiden vil være præget af dronetaxaer, biler der kører selv eller noget helt tredje, er noget af det, som den nye teknologi er med til at åbne nye muligheder for.



**Mobilitet handler om ADFÆRD.** Vores adfærd – hvordan vi handler, og hvad vi gør – har stor betydning. Adfærd er i høj grad baseret på vaner (sådan plejer jeg at gøre). Det betyder, at vi ikke altid gør det, der er hurtigst eller smartest, men alene gentager det vi plejer.

Vores adfærd i forbindelse med transport påvirkes af vores færdigheder – eksempelvis af om man har lært at cykle. Hvilke muligheder vi har, har også stor betydning for vores adfærd – eksempelvis om man har en cykel.

Vores viden, om de muligheder vi har, påvirker også vores adfærd. Information om disse muligheder kommer blandt andet gennem kampagner og skiltning, mens vi andre gange selv er nødt til at opsøge informationen.

**Mobilitet handler om KLIMA.** Klima og miljø er på mange måder et tværgående emne i de tre ovenstående.

Med mindre vi går, cykler, skater eller ruller på rulleskøjter, så belaster vi miljøet med vores transport pga. CO<sub>2</sub>-udledning. Transporterer vi os derfor flere sammen i fx den kollektive trafik eller kører flere sammen i en bil, er denne belastning mindre.

Flere cykler og gangstier betyder bedre muligheder for at transportere os klimavenligt. Teknologien giver os mulighed for at planlægge samkørsel og måske kan selve den nye viden om, at vi skal passe på vores miljø, være med til at, vi gør vores transportadfærd mere bæredygtig.

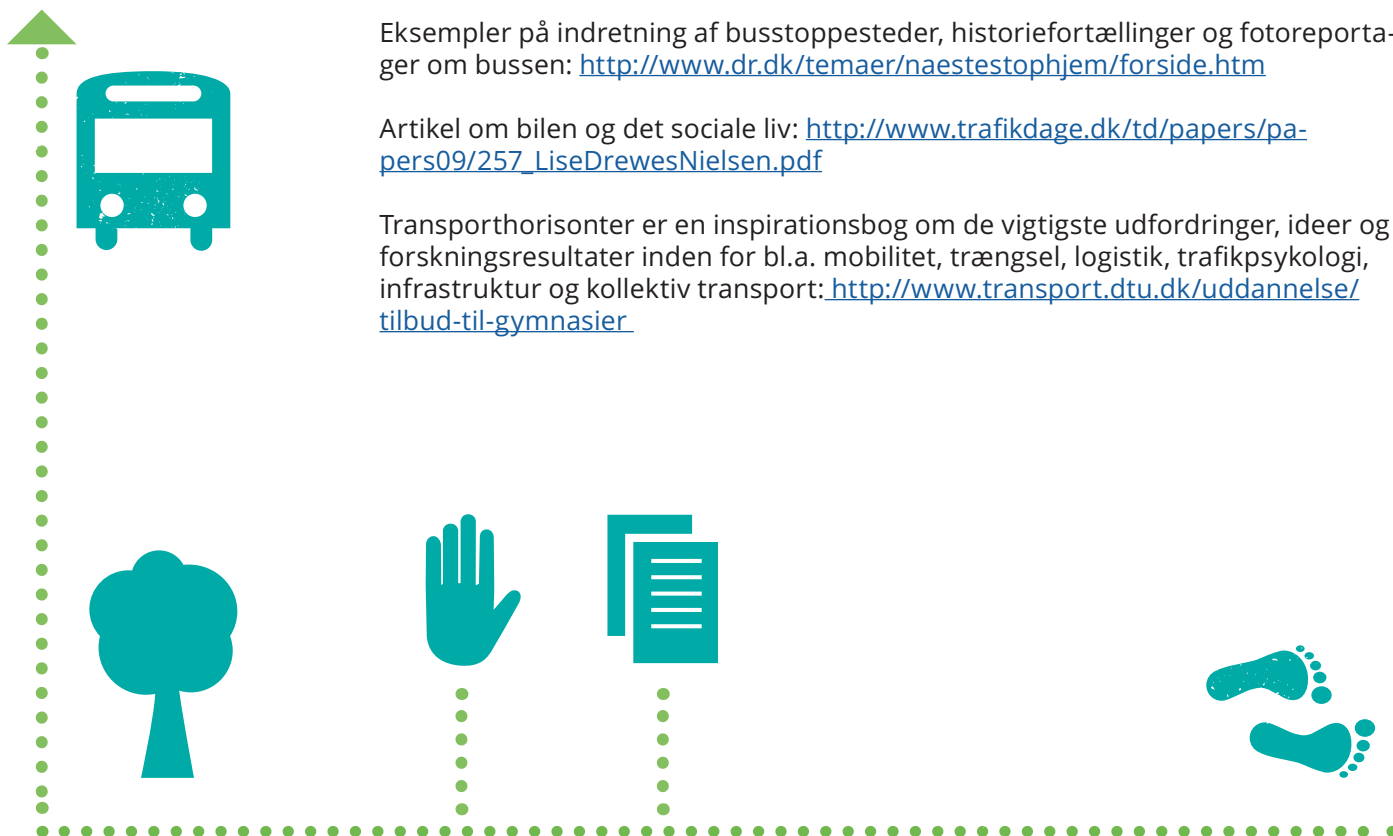
### Find mere information og inspiration

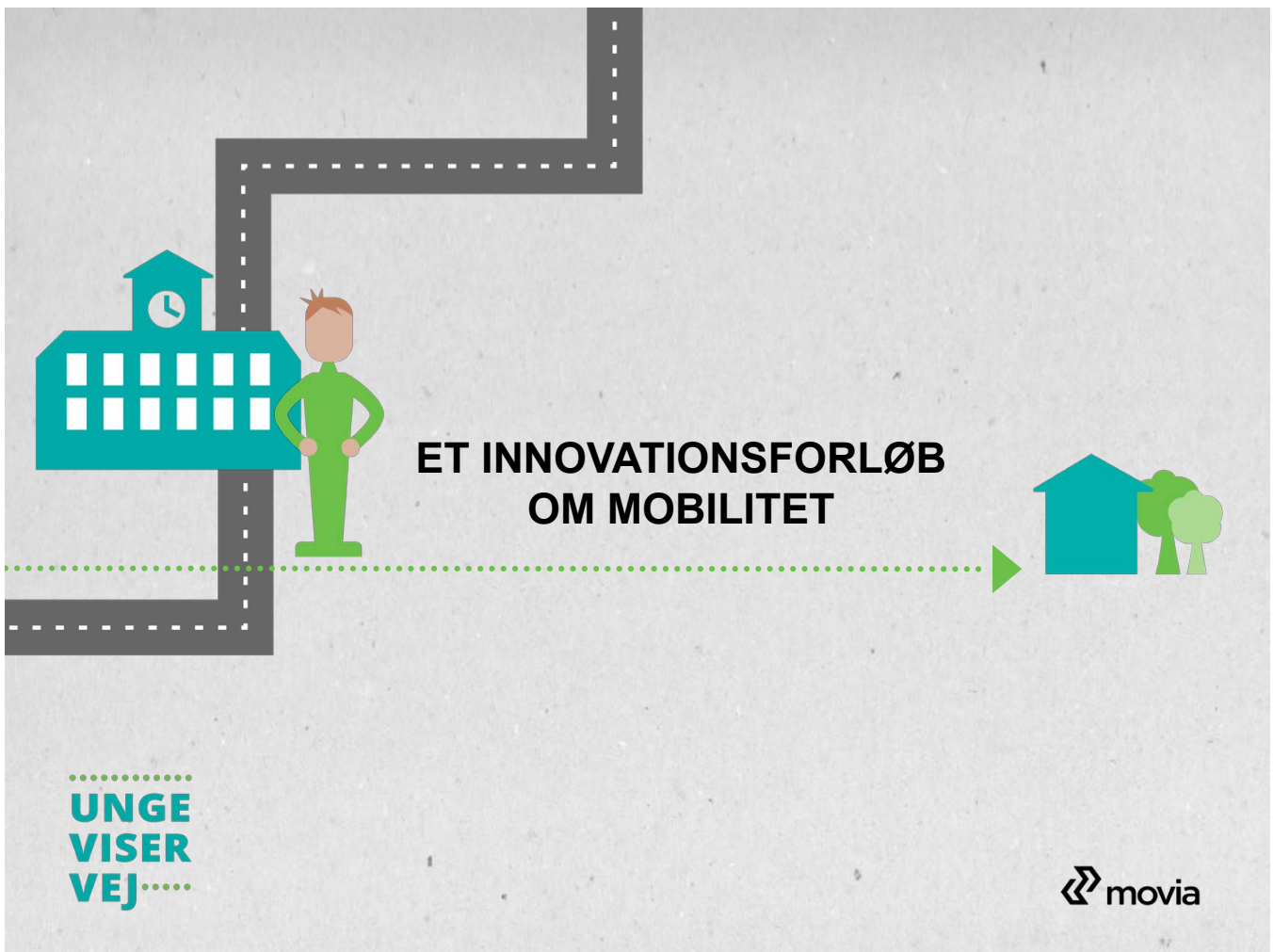
Klimaformidling fra ung til ung: <https://concito.dk/klimaambassaden>

Eksempler på indretning af busstoppesteder, historiefortællinger og fotoreportager om bussen: <http://www.dr.dk/temaer/naestestophjem/forside.htm>

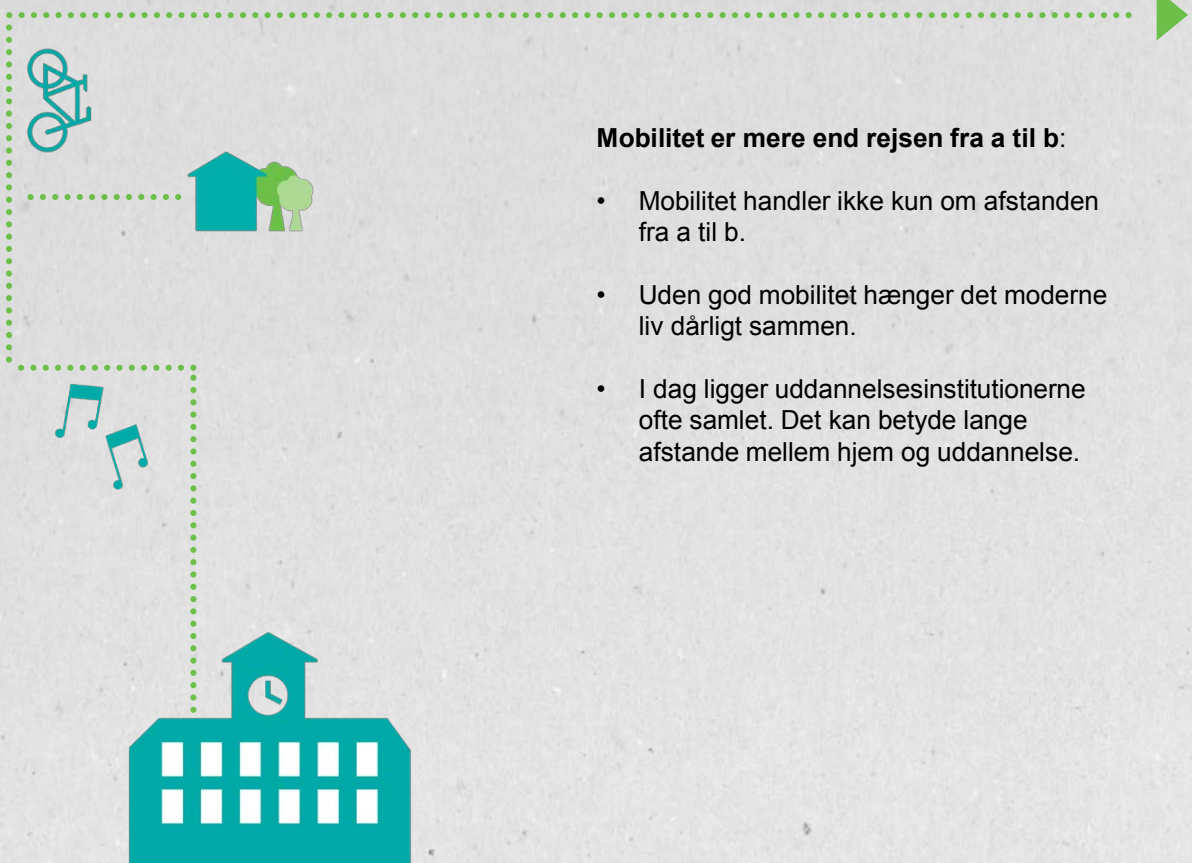
Artikel om bilen og det sociale liv: [http://www.trafikdage.dk/td/papers/papers09/257\\_LiseDrewesNielsen.pdf](http://www.trafikdage.dk/td/papers/papers09/257_LiseDrewesNielsen.pdf)

Transporthorisonter er en inspirationsbog om de vigtigste udfordringer, ideer og forskningsresultater inden for bl.a. mobilitet, trængsel, logistik, trafikpsykologi, infrastruktur og kollektiv transport: <http://www.transport.dtu.dk/uddannelse/tilbud-til-gymnasier>





## Hvad er MOBILITET



**Mobilitet er mere end rejsen fra a til b:**

- Mobilitet handler ikke kun om afstanden fra a til b.
- Uden god mobilitet hænger det moderne liv dårligt sammen.
- I dag ligger uddannelsesinstitutionerne ofte samlet. Det kan betyde lange afstande mellem hjem og uddannelse.

# MOBILITET – kollektiv trafik



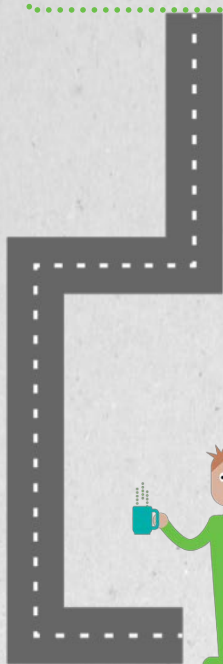
**Mobilitet og den kollektive trafik.** Der er særlige udfordringer for den kollektive trafik i de tyndt befolkede områder:

- Færre kunder i bussen gør det relativt dyrt for kommuner og regioner at tilbyde buslinjer, der opfylder alles behov.
- Det er ikke usædvanligt, at nogle unge bruger flere timer om dagen på at komme til og fra deres uddannelse.
- Det kan have betydning for både fravalg af og frafald fra ungdomsuddannelserne.
- Der er behov for nye og anderledes mobilitetsløsninger.

PLANLÆGNING

TEKNOLOGI

ADFÆRD



**Mobilitet er et tværfagligt begreb**, der knytter sig til en række forskellige emner.

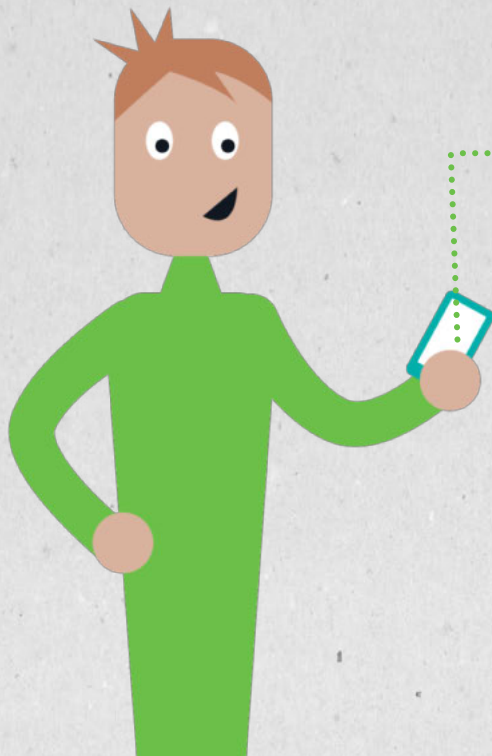
**Mobilitet handler om PLANLÆGNING.**

- Byerne planlægges forskelligt, og der kan være meget store lokale forskelle på, hvor nemt det er at komme rundt.
- Mange byer i Danmark er i høj grad planlagt omkring bilen som transportmiddel.

PLANLÆGNING

TEKNOLOGI

ADFÆRD



**Mobilitet handler om TEKNOLOGI.**

Den teknologiske udvikling har en enorm indflydelse på vores mobilitet:

- Bilen har gjort det nemmere for os at transportere os langt i hverdagen.
- Den digitale udvikling har gjort det mere enkelt at planlægge rejser og koordinere samkørsel.
- Dronetaxaer, selvkørende-busser eller noget helt tredje? Fremtidens teknologiske muligheder er mange.

PLANLÆGNING

TEKNOLOGI

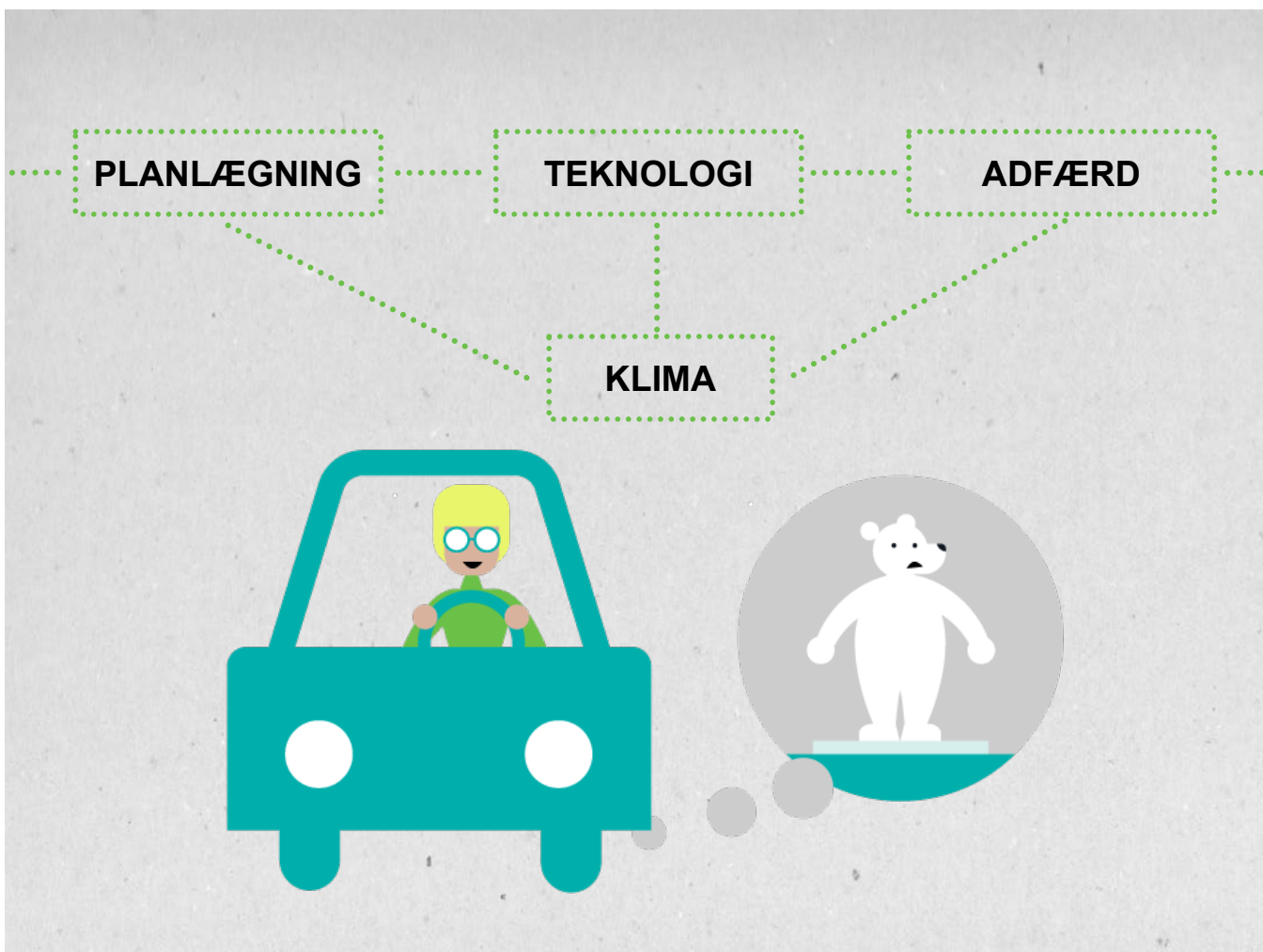
ADFÆRD

**Mobilitet handler om ADFÆRD.**

Vores adfærd – hvordan vi handler, og hvad vi gør – har stor betydning og hænger bl.a. sammen med:

- Vores **vaner** (sådan plejer jeg at gøre)
- Vores **færdigheder** (fx jeg kan cykle/jeg har kørekort)
- Vores **muligheder** (jeg kan vælge/har adgang til forskellige transportmidler)
- Vores **viden**, (fx information fra kampagner og skiltning)





KLIMA

**Mobilitet handler om KLIMA.**  
Klima og miljø går på mange måder på tværs af de tre ovenstående emner:

- Med mindre vi går, cykler, skater eller ruller på rulleskøjter, så belaster vi miljøet med CO<sub>2</sub>-udledning fra vores transport.
- Transporterer vi os flere sammen i fx en bus, er belastningen mindre.
- Flere cykelstier og gangstier giver bedre muligheder for at transportere os klimavenligt.
- Teknologien giver os mulighed for at planlægge samkørsel.
- Måske kan viden om, at vi skal passe på vores miljø, være med til at, vi gør vores transportadfærd mere bæredygtig.

# Læringsforløbet som en design- og innovationsproces

## TEMA 6 - LÆR

Præsentation: Sælg idéen

Når vi laver en prototype, forsøger vi at afprøve en tese: Vi har identificeret et problem og udviklet et bud på en løsning. Det kun meget sjældent, at en idé og prototype virker første gang. Vi bruger altså processen som en måde at **lære** på. De fleste designere gentager processen mange, før de når i mål.

## TEMA 5 - TILPAS

Realisering: Tilpas idéen

I innovations- og designprocesser er det vigtigt, at designeren hele tiden bliver klogere og **tilpasser** sit produkt, når det er testet.

## TEMA 4 - TEST

Inspiration & Feedback: Idéen ud i virkeligheden

Med vores prototyper har vi mulighed for at **teste** vores idéer på enten de personer, der udgør målgruppen for vores idé, eksperter, som kan kvalificere vores idé eller for en virksomhed eller organisation, som er ansvarlig for rammerne om vores idé.

## TEMA 1 - OPDAG

Kortlægning: Mobilitet i hverdagen

Her **opdager** vi det felt, som vi skal arbejde med. Kortlægningen bruges som metode til at stille skarpt på vores vaner. Vi går nysgerrigt til begrebet mobilitet og bliver klogere på de mange forskellige nuancer, som begrebet indeholder.

## TEMA 2 - DESIGN

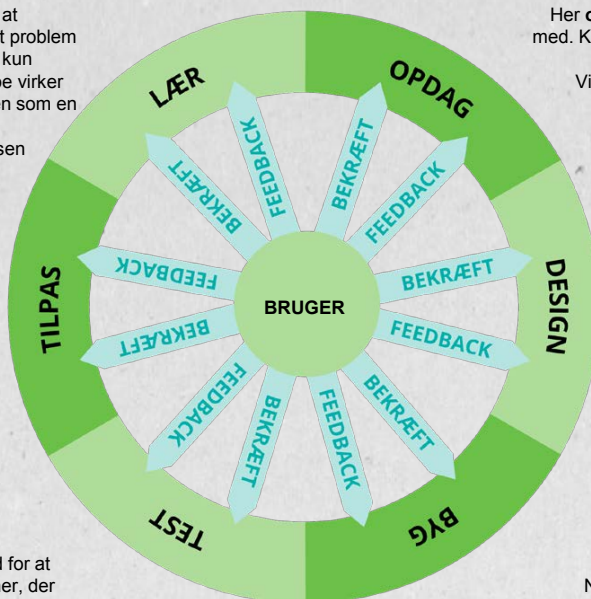
Idéudvikling: Find en kerneværdi

Vi begynder at **designe** mange forskellige mulige løsninger på de udfordringer, vi har identificeret i forrige fase. Processen er stadig meget åben, hvorfor det er vigtigt at holde fast i flere mulige løsninger og nysgerrigheden generelt.

## TEMA 3 - BYG

Problemløsning: Lav en prototype

Nu skal idéerne konkretiseres ved, at vi **bygger** dem som prototyper. En prototype er en materialisering eller et produkt af vores idé. Når vi laver prototypen, vil idéen ofte blive videreudviklet.



## Mere om MOBILITET på

[www.moviatrafik.dk](http://www.moviatrafik.dk)

**Indledende om mobilitet: Vis gerne filmen om mobilitet som introduktion, og uddyb evt. kernebegreberne med afsæt i power point-præsentationens forslag til en introduktion.**

*I tema 1 skal vi arbejde med to centrale begreber:  
Hverdagsliv og Mobilitet.*

**Hverdagslivet** består af en masse usagte, ubevidste og vanemæssige måder at gøre det, vi alle sammen bare plejer at gøre. Når vi begynder at tale om at kaste et analytisk blik på hverdagslivspraksisser, så betyder det, at vi skal forsøge at kategorisere alle de selvfølgeligheder, som udgør vores (ubevidste) handlemønstre. I første del af denne undervisningstime har vi fokus på den enkeltes oplevede transport og mobilitet i hverdagen, mens vi i den afsluttende øvelse vil samle de individuelle perspektiver og oplevelser og finde ud af, hvilke problemer og udfordringer der går på tværs.

**Kortlægning af mobilitet** er i denne sammenhæng en øvelse, som handler om at kortlægge og indkredse en *oplevet* mobilitet. Mobilitet handler om vores muligheder for at bevæge os, om hvordan vi faktisk bevæger os fra et sted til et andet, men også om den oplevelse, der er forbundet med transport. Det kan handle om, hvor langsomt tiden kan gå, når man venter, eller om den oplevelse der er forbundet med ens transport, hvad enten det er på gåben, cykel, med kollektiv trafik, i bil eller noget helt andet.



**Formålet** med denne time er, at I får en forståelse af begrebet mobilitet ved at få sat ord på det, I gør i jeres hverdag, og ved at vi får talt med hinanden om jeres hverdagsbevægelser og transportoplevelser, og om hvad der fungerer godt og mindre godt. Dette er først skridt på vejen til at finde frem til nye og gode løsninger.

I denne time skal vi både arbejde individuelt og fælles: Den første øvelse er individuel (mobilitetskortet), mens den anden (skraldespand og skatteboks) er fælles.



## ØVELSE

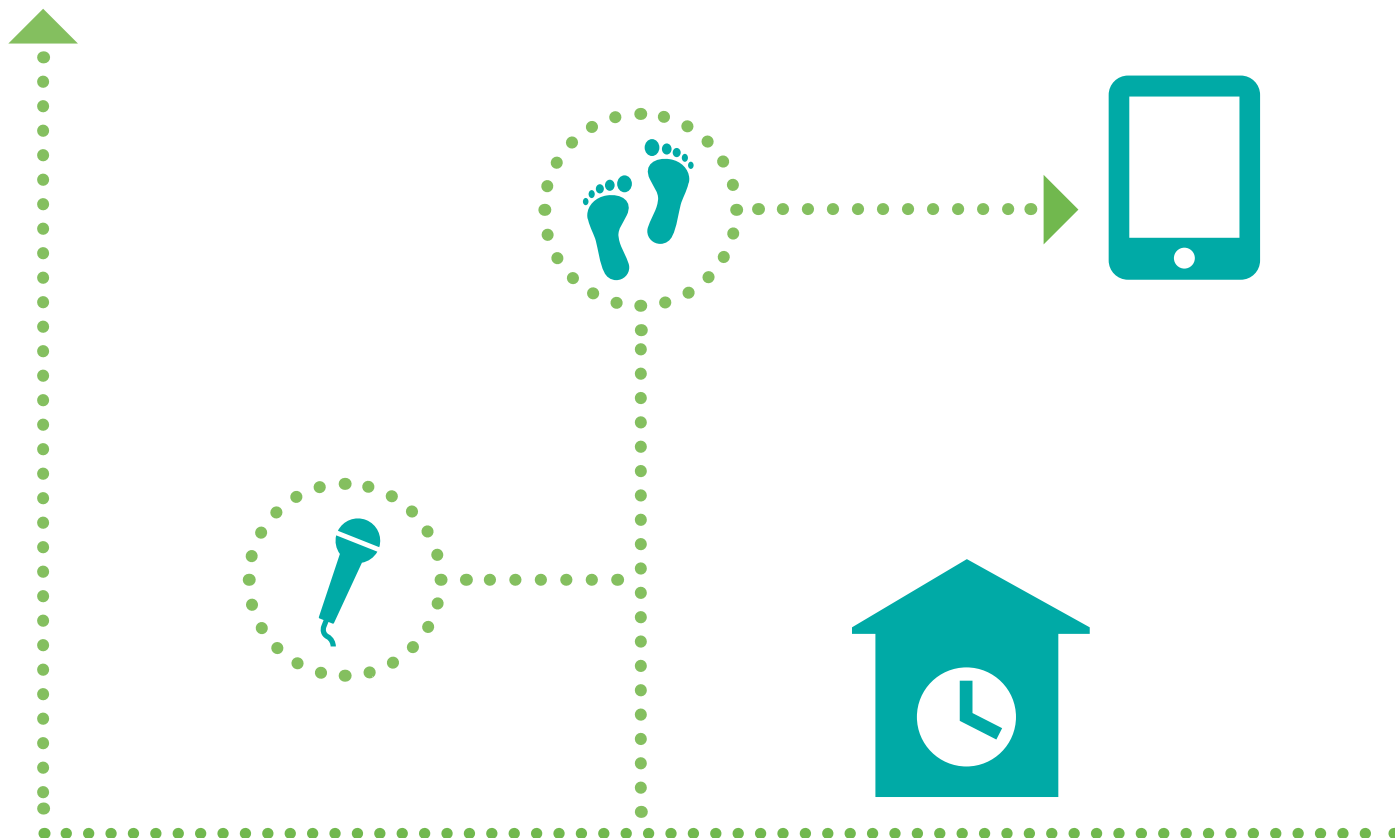
## INDIVIDUEL ØVELSE: MOBILITETSKORT

(CA. 10 MINUTTER)

I denne øvelse skal I hver især kortlægge jeres mobilitet eller bevægelser mellem forskellige steder på en almindelig hverdagsuge. Efterfølgende skal vi i fællesskab tale om, hvad der er godt og mindre godt ved jeres hverdagsmobilitet.

(OBS: Alle skal have et A4-ark at tegne på, evt. bagsiden af øvelseskortet)

- Mobilitetskort: I skal tegne et kort – et mobilitetskort, hvor I dels markerer de steder (uddannelse, hjem, fritidsaktiviteter, fritidsjobs mv.), I bruger i jeres hverdag, og dels markerer hvilke transportmidler I bruger for at komme frem og tilbage til de forskellige steder (gå, cykle, bus, tog, bil mv.).
- I må meget gerne skrive, hvor langt (kilometer) der ca. er mellem de forskellige steder, hvor lang tid det tager - og også gerne overveje, hvor langt det føles, og om det er en positiv eller negativ oplevelse. Hvis I oplever lang ventetid, inden I kan komme videre fra et sted til et andet, så noter også gerne, hvor lang tid I venter.



## ØVELSE

## PLENUMØVELSE: SKRALDESPAND OG SKATTEKISTE

(CA. 15-20 MINUTTER)

- **Skraldespand:** Nu bruger vi lige lidt tid på at tale om det allerværste ved transport- og ventetid:  
Følelser, stemninger, anekdoter – alt hvad vi kan komme omkring for at få alt det dårlige ud.  
Tag udgangspunkt i jeres individuelle mobilitetskort til at beskrive, hvad der er særligt irriterende ved jeres transport og ventetid.

**Brug evt. følgende tematikker til at styre dialogen ud fra:**

- Tryghed
- Fritid
- Ventetid
- På vej

Fx: Lad os starte med tryghed: Hvad oplever I som særligt utrygt ved jeres transport og mobilitet?

*Underviseren skriver undervejs stikord på post-it's og klæber dem op på væggen/skriver dem på en tavle eller whiteboard.*

- **Skattekasse:** Nu vender vi blikket mod de gode ting. Både jeres eksempler fra jeres hverdagskortlægning, men tænk også gerne over transport i andre sammenhænge – fx i lufthavnen før man skal rejse, hvad er det for en oplevelse? Cykelferien eller togturen gennem smukke landskaber? Hvad karakteriserer for jer gode oplevelser helt generelt? Det I laver med jeres venner eller familie? hobbyer? Hvilke stemninger, følelser, anekdoter er der forbundet med alt det gode?

**Brug evt. følgende tematikker til at styre dialogen ud fra:**

- Tryghed
- Fritid
- Ventetid
- På vej

*Underviseren skriver undervejs stikord på post-its og klæber dem op på væggen/skriver dem på en tavle eller whiteboard.*



**Afrunding af skraldespand og skattekiste-øvelse:** Nu har I på den ene side alle problemerne: Alt det der ikke fungerer, og som er irriterende ved transport og ventetid, og på den anden side har vi det, som I hver især godt kan lide. Med denne øvelse har I kortlagt, hvilket problem jeres idé måske skal kunne løse (skraldespanden), og samtidig hvad jeres idé skal kunne/kan være inspireret af (skattekisten).

**Husk at gemme alle mobilitetskort og noterne fra skraldespand-og-skattekiste-øvelsen.**

**FORSLAG TIL AFRUNDING AF TEMA 1:** Tag evt. en afsluttende runde, hvor alle skal nævne: Noget nyt, de er blevet opmærksomme på, at andre end dem selv oplever som enten en udfordring – eller noget særligt godt ved deres mobilitet.

#### MATERIALER:

- Øvelseskort (print): Mobilitetskort
- A4-ark eller andet tomt papir, evt. bagsiden af mobilitetskort
- Evt. post-it's





10 min

## MOBILITETSKORT

**VEJLEDNING:** Temaet for undervisningen er mobilitet. Mobilitet handler om hvordan vi bevæger os fra et sted til et andet, men også om den oplevelse, der er forbundet med transport. Det kan handle om, hvor langsomt tiden kan gå, når man venter, eller om den oplevelse det er at bruge kollektiv trafik i forhold til at køre i bil, cykle eller gå.

1. Denne øvelse går ud på, at I hver især skal kortlægge jeres mobilitet eller bevægelse mellem forskellige steder på en almindelig hverdagsuge:

I skal tegne et kort – et mobilitetskort -, hvor I dels markerer de steder (uddannelse, hjem, fritidsaktiviteter, fritidsjobs mv.), I bruger i jeres hverdag, dels markerer hvilke transportmidler I bruger for at komme frem og tilbage til de forskellige steder (gå, cykle, bus, tog, bil mv.).

2. I må meget gerne skrive, hvor langt (kilometer) der ca. er mellem de forskellige steder, hvor lang tid det tager - og også gerne overveje, hvor langt det føles, og om det er en positiv eller negativ oplevelse. Hvis I oplever lang ventetid, inden I kan komme videre fra et sted til et andet, så noter også gerne, hvor lang tid I venter.

Brug nu 5-10 minutter på individuelt at tegne jeres mobilitetskort, fx på et blankt A4-ark eller bagsiden af dette øvelseskort.



## TEMA 1 Kortlægning: Mobilitet i hverdagen



Formålet er at få en forståelse af begrebet mobilitet. Det får vi ved at *synliggøre* det, vi bare gør, når vi bevæger og transporterer os, og som vi måske ikke tænker over i vores hverdag.

UNGE  
VISER  
VEJ

» movia

## TEMA 1: Kortlægning: Mobilitet i hverdagen



### Timens forløb:

1. For at forstå begrebet mobilitet skal I tegne et individuelt kort over jeres daglige ruter og de steder, I skal til og fra:

**Øvelse: Mobilitetskort.**

2. Ud fra jeres kortlægning skal vi efterfølgende lave en brainstorm i plenum. I vurderer først, hvad der fungerer dårligt, og dernæst hvad der fungerer godt, ved den måde I hver især transporterer og bevæger jer rundt på:

**Øvelse: Skraldespand & Skattekasse.**

## ØVELSE

Hvordan bevæger du dig i din hverdag - fx mellem skole og hjem?  
Og er det med tog, bus, cykel eller et helt fjerde transportmiddel?  
Hvordan kommer du fra dine venner til dine fritidsaktiviteter?

### MOBILITETSKORT

Husk, at der ikke er én korrekt måde at kortlægge jeres mobilitet på.

**Guide:**

Det kan være en hjælp først og fremmest at indtegne de steder, du bevæger dig i mellem på en typisk hverdag. Derefter kan du indtegne, hvilke transportmidler du benytter, hvor lang tid det tager, hvilke oplevelser du har undervejs osv.



## ØVELSE

### Skraldespand

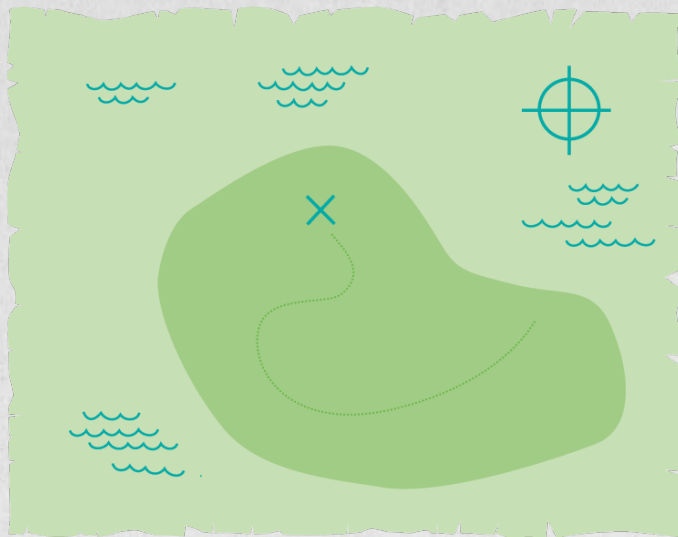
Hvad er det allerværste ved transport og ventetid?



## ØVELSE

### Skattekiste

Hvilke gode oplevelser forbinder I med transport og ventetid?



## TEMA 1 OPSAMLING

Vi har arbejdet med begreberne hverdagsliv og mobilitet og fundet ud af:

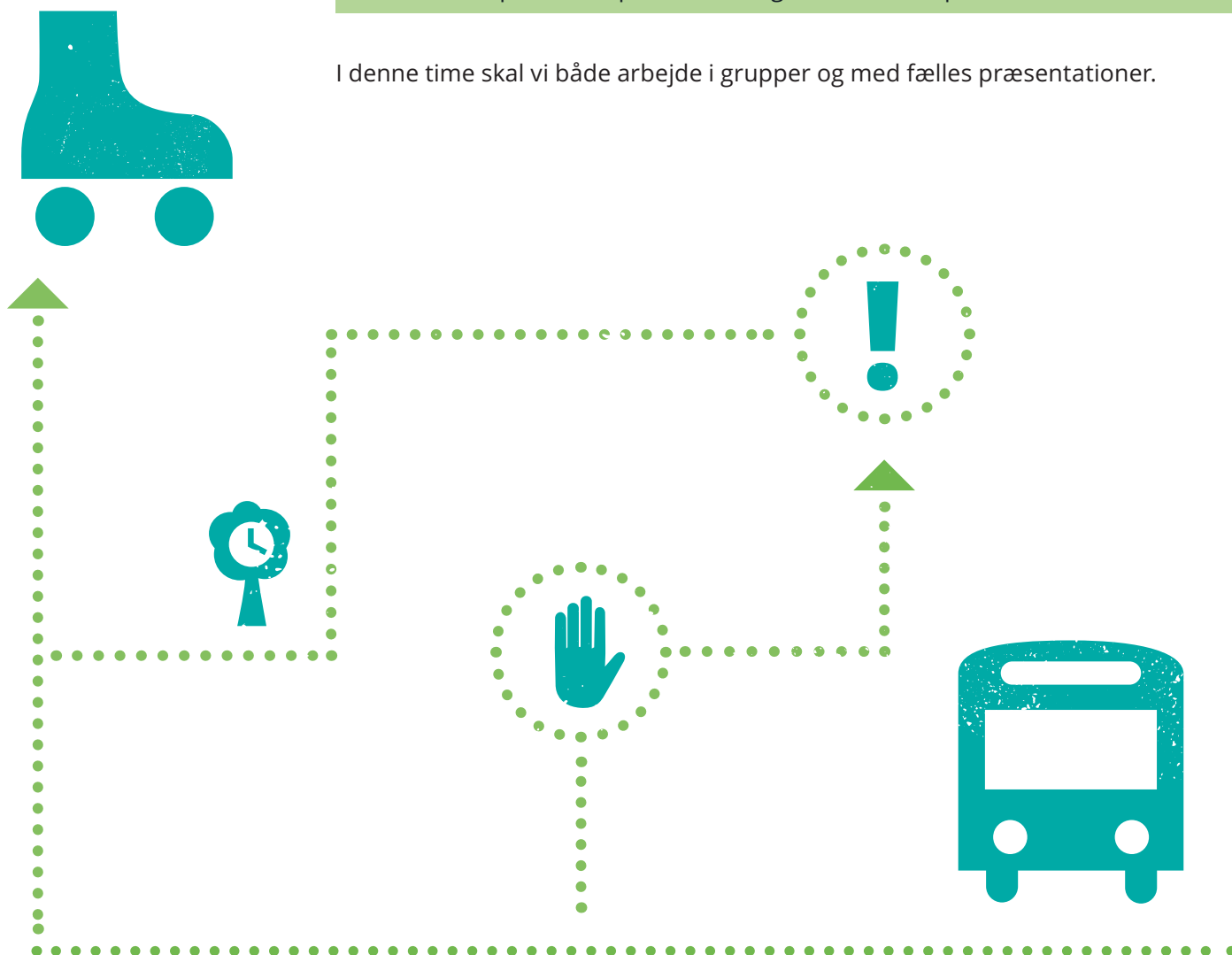
- at mobilitet er mere end at flytte sig fra A→B
- at mobilitet er afgørende for mange aspekter af vores hverdagsliv fx muligheden for at gå til fritidsaktiviteter og vores deltagelse i sociale sammenhænge
- at mobilitet handler også om, hvordan vi *oplever* at transportere os
- at vores gode og dårlige oplevelser er afsæt for at udvikle nye (innovative) idéer.

*I tema 2 skal vi arbejde videre med de to yderpunkter i forhold til forståelsen af mobilitetsbegrebet: Hvilke muligheder giver vores nuværende hverdagsmobilitet, og hvilke udfordringer er også forbundet med det?*

Grunden til at vi i tema 1 kortlagde vores hverdagsmobilitet er, at vi på den måde kan komme et skridt nærmere, hvad der særligt er behov for, at vi finder nye løsninger på. Dette tema handler altså om at få aktiveret den viden, vi er i gang med at indsamle, om alle de bedste og værste ting i forhold til jeres nuværende mobilitetsoplevelser.

Formålet med denne time er, at I laver de indledende øvelser i forhold til at bruge jeres viden fra kortlægningen og bruger denne problemerkredsløb til at formulere, hvad den/de gode løsninger på udfordringerne kan være. Senere skal I ud og teste jeres løsninger, men i denne time er fokus på, at I formulerer et første bud på, hvilket problem I vælger at fokusere på at løse.

I denne time skal vi både arbejde i grupper og med fælles præsentationer.



## ØVELSE

## GRUPPEØVELSE: MOBILITETSHJUL

(CA. 10 MINUTTER)

Inddel klassen i grupper på 3-5 personer.

- Mobilitetshjul: Med udgangspunkt i jeres Mobilitetskort og Skraldespand-og-Skattekiste-øvelsen skal I nu overveje, hvad der fungerer bedst og værst ved jeres daglige transport og mobilitet. Skriv hver især de bedste og dårligste ting ved jeres transportoplevelse på post-it's. Brug max 2 minutter på dette.

I skal nu udfylde et mobilitetshjul: Placér i fællesskab jeres post it's på Mobilitetshjulet. Læs hjulet i urets retning, og placér de bedste ting først og de dårligste ting sidst. Prøv i fællesskab at blive enige om, hvad der er allerbedst og allerdårligst, og placer post it's i den rækkefølge.

Noter afslutningsvist, hvad I har fundet frem til som de tre dårligste og de tre bedste ting.

## ØVELSE

## GRUPPEØVELSE: IDÉ-REBUS

(CA. 15 MINUTTER)

OBS: Læg inspirationsbillederne frem på et bord.

- IDÉ-REBUS: På det udleverede idé-rebus-kort er der plads til to billeder, som skal give et resultat. Det er op til jer, hvad resultatet bliver – der er ingen facitliste.

I skal vælge fire **inspirationsbilleder**. Når I har valgt billederne, går I tilbage til jeres bord og til idé-rebus-arket. Placér to af billederne i idé-rebussen. Tal om, hvad de to billeder bliver til, når de bliver sat sammen: Hvad er det? Hvad kan de to ting i sammenhæng blive til?

Eksempel:

Billede 1 (Cykel) + Billede 2 (en kop kaffe) = Cykel-kaffe. Café-cykel. Hvilke associationer giver det?

Prøv at skifte et af billederne ud. Tal om, hvad den nye sammensætning giver af associationer. Prøv alle kombinationerne af, og notér i feltet under billederne, hvad I finder frem til.

Når I talt om billederne, skal I skal finde frem til en **kerneverdi**, som I gerne vil arbejde med i udviklingen af en ny mobilitetsløsning. I har netop talt om det værste og det bedste ved transport og ventetid, og I har måske tænkt i helt nye sammenhænge, mens I lavede idé-rebussen. Er der en stemning, et princip, noget godt, som er gået igen, og som I vil tage med videre som en kerneidé? En kerneverdi kunne fx være, at det skal være mere socialt at transportere sig, eller at man skal kunne lære noget, mens man er på vej.

**Skriv den kerneverdi, I finder frem til, ned.**

ØVELSE

**GRUPPEØVELSE: PROBLEMFORMULERING**

(5-10 MINUTTER)

Fortsæt gruppearbejdet i samme grupper som i idé-rebus-øvelsen.

- **PROBLEMFORMULERING:** I skal nu formulere et problem eller en udfordring og jeres bud på en løsning (= jeres idé) med afsæt i kortlægningen, idé-rebus-øvelsen og den kerneværdi, som I formulerede i tema 2.

Besvar følgende spørgsmål for at formulere jeres idé som en undersøgende problemformulering:

**Det største problem er, at** .....

**Fordi** .....

**Det vil vi løse ved at** .....

Sidste sætning er den idé, som I nu skal arbejde videre med. Husk, at I meget gerne må ændre og tilpasse jeres problemformulering undervejs.

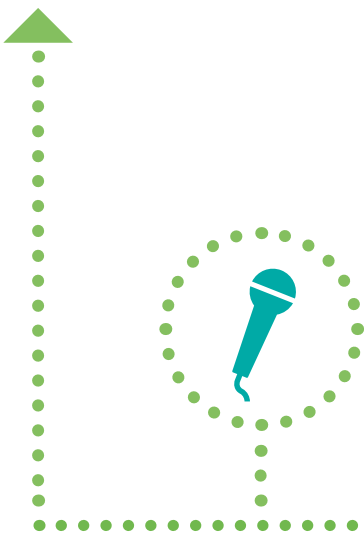
**FORSLAG TIL AFRUNDING AF TEMA 2:** Alle grupper skal nu på skift præsentere for de andre, hvad de er nået frem til som deres arbejds-problemformulering.

Kald grupperne op efter tur. De skal på skift præsentere de andre grupper for, hvad de er nået frem til som deres problemformulering, og hvilken kerneværdi dette bygger på.

Underviseren styrer slagets gang og noterer problemformuleringerne, fx på whiteboard.

**MATERIALER:**

- Post-it's
- Øvelseskort (print):  
1) Mobilitetshjul, 2) Idé-rebus og 3) Problemformulering
- Skabeloner (print): 1) Mobilitetshjul, 2) Idé-rebus og 3) Inspirationsbilleder





## MOBILITETSHJUL

**VEJLEDNING:** Med udgangspunkt i jeres individuelle Mobilitetskort skal I nu overveje, hvad der fungerer både godt og dårligt ved jeres daglige transport og mobilitet.

1. I skriver hver især de bedste og dårligste ting ved jeres transportoplevelse på post-it's. Brug max 2 minutter på dette.
2. I skal nu udfylde det Mobilitetshjul, som I har fået af jeres underviser.
3. I placerer i fællesskab jeres post-it's på Mobilitetshjulet. Læs hjulet i urets retning, og placer de bedste ting først og de dårligste ting sidst. Prøv i fællesskab at blive enige om, hvad der er allerbedst og allerdårligst, og placer post-it's i den rækkefølge.

OBS. Noter afslutningsvis de tre dårligste og de tre bedste ting, som de fremgår af jeres mobilitetshjul:

Skriv de tre ting, der fungerer dårligst:

.....

.....

.....

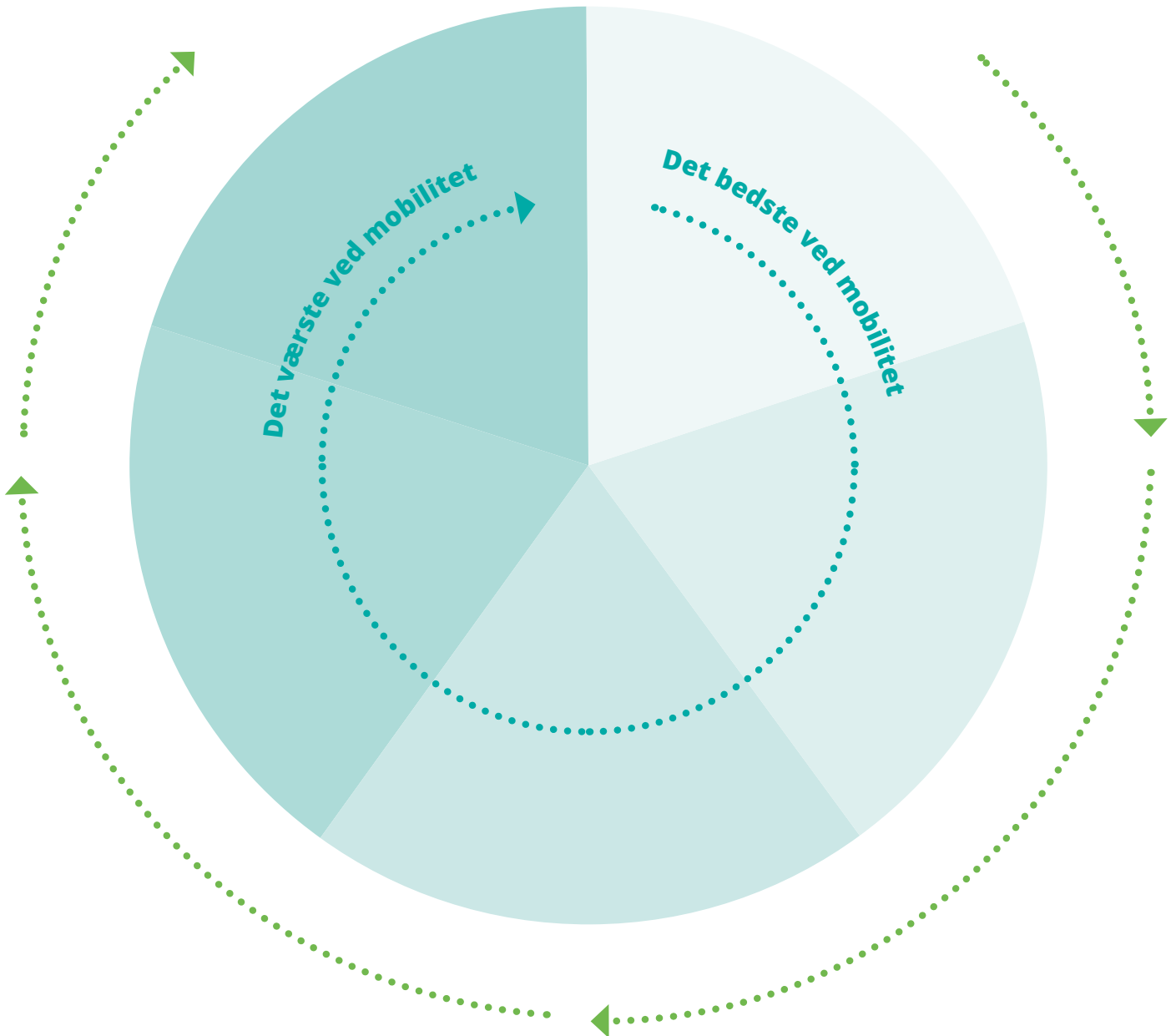
Skriv de tre ting, der fungerer bedst:

.....

.....

.....

# MOBILITETSHJUL





15 min

## IDÉ-REBUS

**VEJLEDNING:** I får udleveret en idé-rebus-skabelon. I skabelonen er der plads til to billeder, som skal give et resultat. Det er op til jer, hvad resultatet bliver – der er ingen facitliste.

1. I skal vælge fire inspirations-billeder. Når I har valgt billederne, skal I placere to af billederne i idé-rebussen. Tal om, hvad de to billeder bliver til, når de bliver sat sammen: Hvad er det? Hvad kan de to ting i sammenhæng blive til?

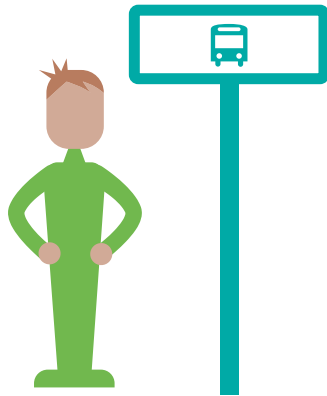
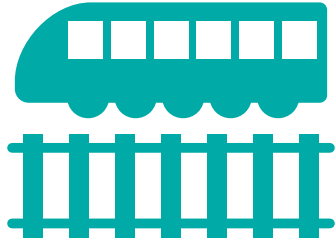
Eksempel:

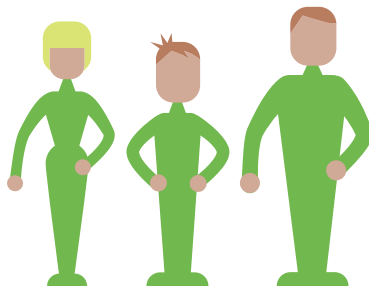
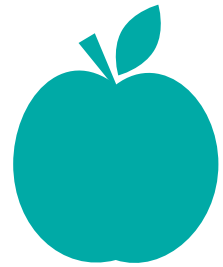
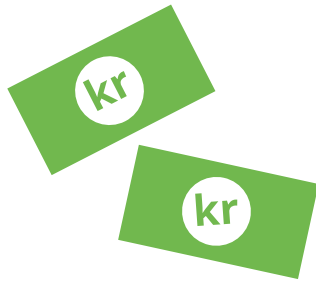
Billede 1 (Cykel) + Billede 2 (en kop kaffe) = Cykel-kaffe. Café-cykel. Hvilke associationer giver det?

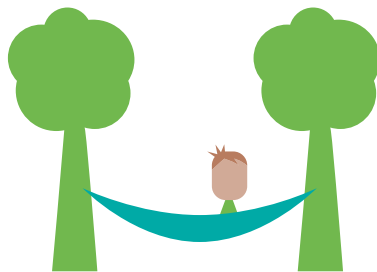
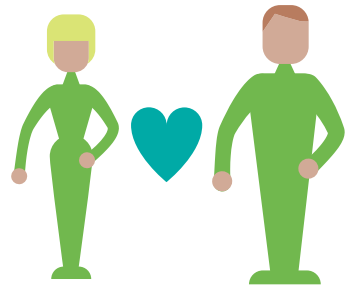
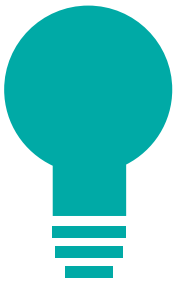
2. Prøv at skifte et af billederne ud. Tal om, hvad den nye sammensætning giver af associationer. Prøv alle kombinationerne af, og notér i feltet under billederne, hvad I finder frem til.
3. Når I talt om billederne, skal I skal finde frem til en kerneværdi, som I gerne vil arbejde med i udviklingen af en ny mobilitetsløsning. I har tidligere talt om det værste og det bedste ved transport og ventetid, og I har måske tænkt i helt nye sammenhænge, mens I lavede idé-rebussen. Er der en stemning, et princip, noget godt, som er gået igen, og som I vil tage med videre som en kerneidé? En kerneværdi kunne fx være: at det skal være mere socialt at transportere sig, eller at man skal kunne lære noget, mens man er på vej.

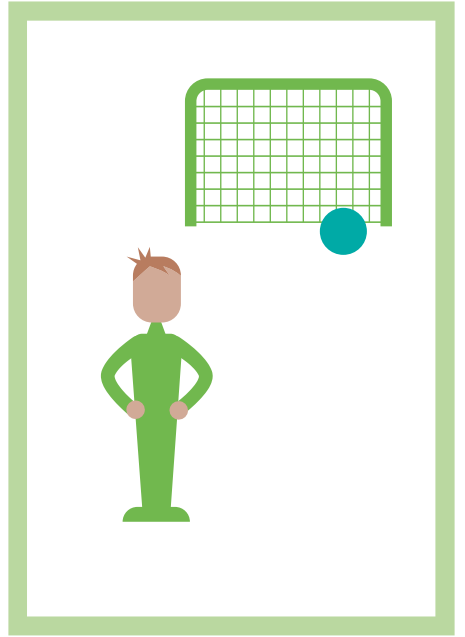
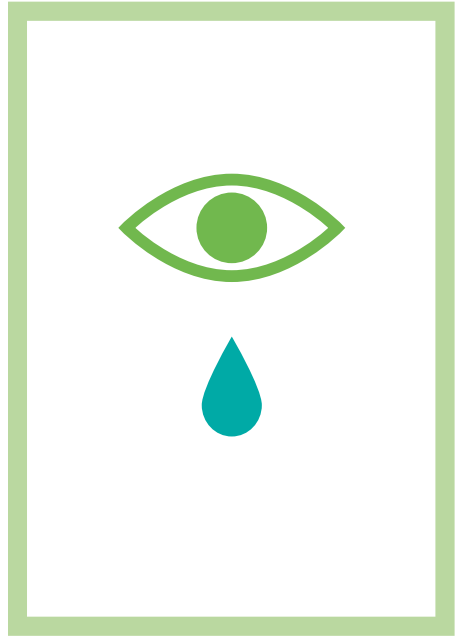
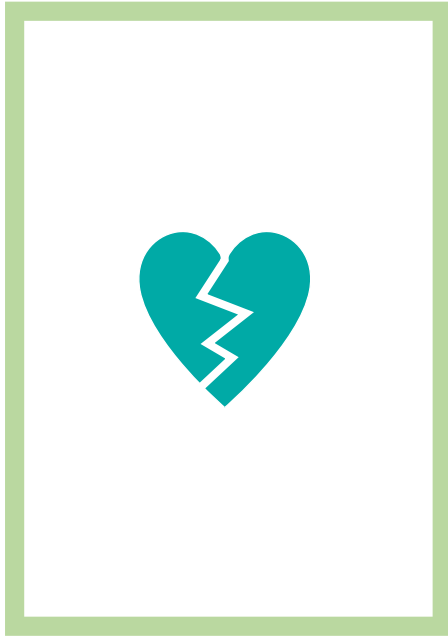
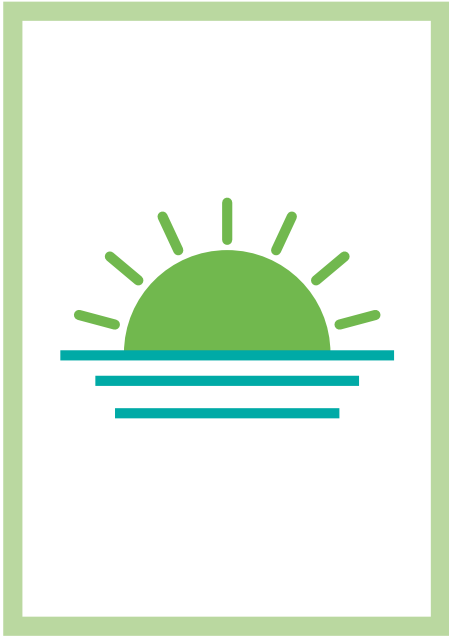
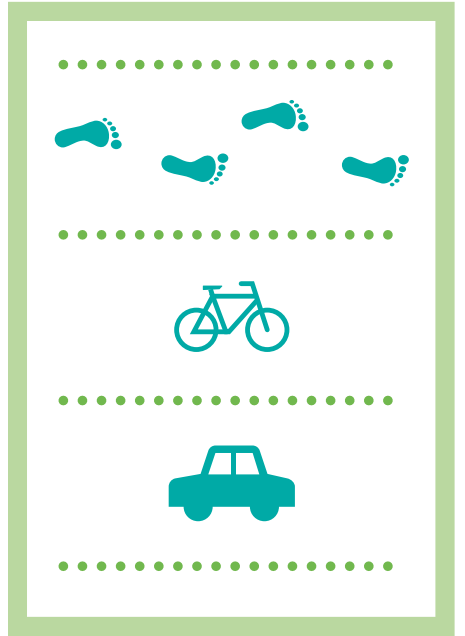
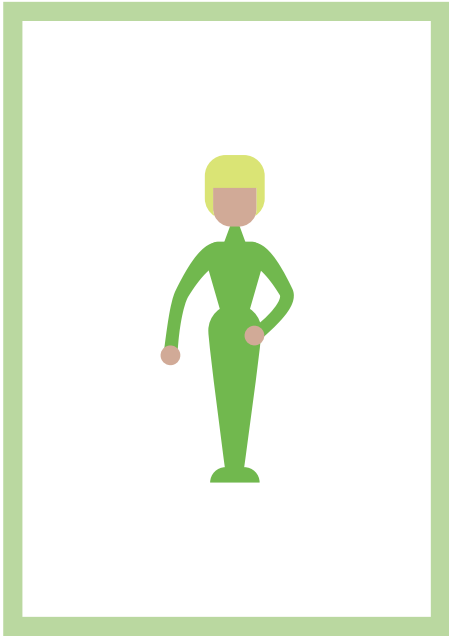
Skriv den kerneværdi, I finder frem til, ned. I skal bruge den videre i forløbet.













## PROBLEMFORMULERING

**VEJLEDNING:** I skal nu formulere et problem/en udfordring og jeres bud på en løsning (jeres idé). Besvar følgende spørgsmål for at formulere jeres idé som en undersøgende problemformulering:

- Det største problem er, at .....
- Fordi .....
- Det vil vi løse ved at .....

Sidste sætning er den idé, som I nu skal arbejde videre med. Husk, at I meget gerne må ændre og tilpasse jeres idé undervejs.



## TEMA 2 Idéudvikling: Find en kerneværdi



**Formålet** med tema 2 er, at I på baggrund af sidste temas problemindekredsning skal formulere, hvad den/de gode løsninger på udfordringerne kan være.

Vi går altså i gang med at **idégenerere**, og her skal vi bruge en klar **problemformulering!**

UNGE  
VISER  
VEJ

movia

## TEMA 2: Idéudvikling: Find en kerneværdi



En masse forskellige gode og dårlige ting ved ventetid og transport er kommet på bordet i tema 1. Nu skal de mange inputs sorteres.

### Timens forløb:

1. Som afsæt for idéudviklingen skal I i grupper arbejde med en prioriteringsøvelse  
**Øvelse: Mobilitetshjul.**

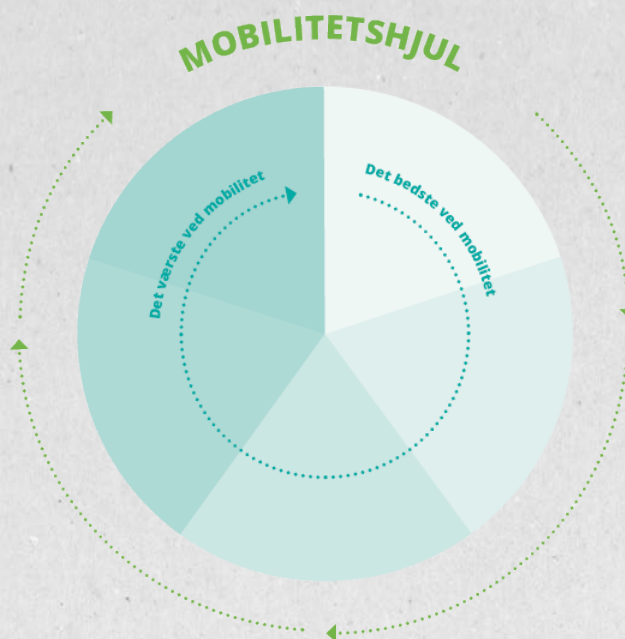
2. Temagangen har også fokus på udvikling. Denne øvelse udfordrer jer til at medtage nye perspektiver i jeres idéudviklingsproces:  
**Øvelse: Idébus.**

3. Som afrunding på temagangen, skal I blive helt klar over, hvilket problem I vil løse:  
**Øvelse: Problemformulering.**

## ØVELSE

### Mobilitetshjul

Reflektér over og **prioritéér**, hvad der er de bedste og de dårligste ting ved jeres transport. Denne refleksion foregår først individuelt og dernæst i fællesskab i jeres gruppe. Afslutningsvis udfylder I Mobilitetshjulet.



## ØVELSE

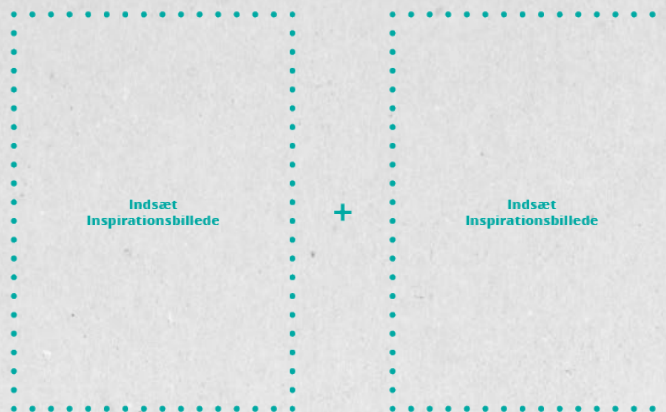
### Idé-rebus

Træk fire inspirationsbilleder.  
Lav forskellige kombinationer mellem billederne, og kæd dem sammen med det problemfelt, I arbejder med.

*Eksempel: Billede 1 (cykel) + Billede 2 (en kop kaffe) = Cykel-kaffe. Café-cykel. Hvilke associationer giver det?*

Prøv at skifte et af billederne ud. Tal om, hvad den nye sammensætning giver af associationer. Prøv alle kombinationerne af, og notér i feltet under billederne, hvad I finder frem til.

Formulér en kerneværdi.



## ØVELSE

### Problemformulering

I skal nu formulere et problem eller en udfordring og jeres bud på en løsning (= jeres idé). Tag afsæt i kortlægningen, idé-rebus-øvelsen og den kerneværdi, som I formulerede i tema 2.

Besvar spørgsmålene for at formulere jeres idé som en undersøgende problemformulering.

Formulér en kerneværdi.

Det største problem er, at .....

.....

Fordi .....

.....

Det vil vi løse ved at .....

.....



## TEMA 2 OPSAMLING



Vi har taget første skridt i idéudviklingen. Det har vi gjort ved:

- at sortere og prioritere gode og dårlige aspekter ved ventetid og transport
- at udvide vores billede af mulige idéer gennem billedsammensætningen i Idé-rebus-øvelsen
- at præcisere, hvilket problem vi ønsker at løse gennem formuleringen af en skarp problemformulering.

*Tema 3 handler om, hvordan man kan arbejde innovativt med problemløsninger: Innovation handler i denne sammenhæng om, at I (eleverne) bliver i stand til at skabe nye muligheder og handle ved at få nye gode idéer og føre dem ud i livet.*

I dette tema skal vi arbejde med at udvikle testversioner af jeres løsninger. Det er det, vi kalder prototyper. Når man laver modeller af en løsning, så er det vigtigt, at de forholder sig direkte til virkeligheden. Ellers kan de ikke bruges til noget. Det må gerne være sjovt - men det må ikke kun være for sjov.

Formålet med denne times arbejde er, at I igangsætter arbejdet med at give jeres idéer form eller koncept – altså hvilken prototype jeres løsning skal udformes som. Senere skal I ud og teste jeres løsninger, men i denne time er fokus på, at udvikle og bygge jeres løsning i dens første version.



## ØVELSE

## GRUPPEØVELSE: PROTOTYPEUDVIKLING

(MINIMUM 45 MINUTTER)

Klassen skal nu arbejde i de samme grupper, som de blev inddelt i i tema 2. Der kan med fordel bruges mere end en klassesstime på nedenstående øvelse.

- **PROTOTYPEUDVIKLING:** I skal nu bruge jeres første udkast til jeres problemformulering (fra tema 2) og finde frem til, hvilken prototype I vil lave som en del af jeres samlede løsning. En prototype er en testversion af en idé eller et produkt.

Som en del af jeres præsentation skal I have forberedt en prototype.

Se oversigten over prototype-formater herunder. I kan også få en uddybning af de forskellige former for prototyper udleveret hos jeres lærer.

- **PROTOTYPE-OVERSIGT:** Eleverne kan vælge at lave følgende prototyper:

- En fysisk model
- En app eller en anden digital løsning
- En filmproduktion (video)
- En lydproduktion (podcast)
- En billedproduktion (fotoreportage)
- En kampagne eller event (strategi for et lancerings- eller formidlingskoncept)
- En artikelserie
- Eller: Find på jeres helt egen prototype (wildcard)

**FORSLAG TIL AFRUNDING AF TEMA 3:** Grupperne skal sætte sig sammen to-og-to. Hver gruppe skal præsentere den prototype, de vil arbejde med for at besvare deres problemformulering. Grupperne giver hinanden feedback.

**MATERIALER:**

- Øvelseskort (print): Prototypeudvikling
- Prototype-guides (gerne printet)





## PROTOTYPEUDVIKLING

**VEJLEDNING:** I skal nu bruge jeres første udkast til jeres problemformulering (fra tema 2) og finde frem til, hvilken prototype I vil lave som en del af jeres samlede løsning. En prototype er en testversion af en idé eller et produkt.

Som en del af jeres afsluttende præsentation (sidste undervisningsgang) skal I have forberedt en prototype.

Se oversigten over prototype-formater herunder. I kan også få en uddybning af de forskellige former for prototyper udleveret hos jeres lærer.

### PROTOTYPE-OVERSIGT

I kan vælge at lave følgende prototyper:

1. En fysisk model
2. En app eller en anden digital løsning
3. En filmproduktion (video)
4. En lydproduktion (podcast)
5. En billedproduktion (fotoreportage)
6. En kampagne eller event (strategi for et lancerings- eller formidlingskoncept)
7. En artikelserie
8. Eller: Find på jeres helt egen prototype (wildcard)

## PROTOTYPE: FOTOSERIE

*Opgave:*

Tag en serie på i alt 10 fotografier, der tydeligt illustrerer **udviklingen af jeres idé. Altså: Hvordan idéen i løbet af arbejdsprocessen tager form.**

Fotoserien skal have en **titel, og til hvert foto skal I lave en kort forklarende fototekst.**

I skal kunne **argumentere for, hvordan fotoserien dokumenterer udviklingen af jeres idé.**

## PROTOTYPE: PODCAST

*Opgave:*

Lav en podcast, som giver en interessant vinkel på jeres idé.

Beslut jer for, hvad budskabet i jeres podcast skal være.

Optag lyd: baggrundslyd, interview, underlægningsmusik, og hvad I ellers mener er relevant.

Klip det sammen til en podcast. I skal være opmærksomme på, at I max må vise et lydclip på 3 minutter, når I præsenterer jeres løsning som afslutning på forløbet. Derfor: Hvis jeres podcast er længere end 3 minutter, skal I vælge et klip ud, som I skal bruge i jeres præsentation.

*Praktisk:*

Optag lyden direkte fra jeres telefoner (fx i memo, hvis I bruger iPhone).

Til redigering af lyd kan I fx anvende programmet Audacity:

<http://www.audacityteam.org>

eller programmet Hindenburg:

<https://hindenburg.com>

- Iler et andet gratis redigeringsprogram på nettet.

## PROTOTYPE: App/anden digital løsning

*Opgave:*

Lav et **wireframe** over jeres idé  
Wireframet skal vise strukturen, de forskellige komponenter og funktioner i jeres idé.

Praktisk:  
Find en skabelon til et wireframe på nettet - eller skab jeres eget.

I kan finde gode eksempler på wireframes, og forklaringer på hvordan en wireframe kan se ud, på nettet.

## PROTOTYPE: EVENT-KONCEPT

*Opgave:*

Lav jeres egen **konceptbeskrivelse** for et event som del af jeres løsning og en måde, I kan udbrede eller lancere jeres idé på.

Anvend spørgegarket nedenfor, og lav en **procesplan** (find på jeres egen eller find en skabelon på en procesplan på nettet).

I skal kunne **argumentere** for, hvorfor I har tilrettelagt eventet på lige netop den måde, I beslutter jer for.

**Spørgeark (svar skriftligt på spørgsmålene på et særskilt stykke papir):**

- Hvad er det primære formål med eventet?
- Hvem er den primære målgruppe?
- Hvilke samarbejdspartnere skal inddrages i projektet - og hvorfor netop disse?
- Hvilken erfaring kan I hente fra andre, der har lavet noget tilsvarende?
- Hvordan ser budgettet for eventet ud, og hvor kunne I muligvis indhente økonomisk støtte?
- Hvordan skal eventet markedsføres?
- Hvad er succeskriteriet for jeres event?
- Lav en enkel procesplan over jeres event.

## **PROTOTYPE: FYSISK MODEL**

*Opgave:*

Lav en fysisk model over jeres idé.  
Det er ikke afgørende, hvilken størrelse modellen har eller hvor finpudset den bliver.  
Modellen kan illustrere hele jeres idé eller blot dele af den.

Modellen kan bygges i forskellig skala og med de materialer I har til rådighed.

## **PROTOTYPE: VIDEO**

*Opgave:*

Lav en spændende video, der fortæller modtageren, hvad jeres idé går ud på og gør det på en interessant og fængende måde.

Lav et storyboard, inden I begynder at filme – og få det godkendt hos jeres underviser.  
I skal blandt andet kunne redegøre for videoens **budskab, og hvem jeres målgruppe er (hvem producerer I filmen til?)**

I kan redigere videoen i iMovie eller Windows Movie Maker.

## **PROTOTYPE: WILDCARD (find på jeres egen prototype)**

*Opgave:*

Find på jeres egen form for prototype.

Det eneste krav til denne prototype er, at I skal kunne **argumentere godt for, hvorfor I har valgt denne prototype.**

Grib chancen og spræng rammerne for, hvordan vi forestiller os, at det er muligt at illustrere en idé!

## PROTOTYPE: ARTIKLER

Opgave:

- Formidl egne idéer og resultater gennem en eller flere artikler, gerne suppleret af fotografier.
- I skal aktivt selv formidle kontakt til eksempelvis en lokal avisredaktion, uddannelsesinstitutionens kommunikationsenhed eller andet, hvor I kan få konkrete retningslinjer for produktioner målrettet de enkelte medier. Undersøg, hvilke rammer der er (fx krav til format og deadlines), og lav artikler og fotografier med afsæt i dette.
- Afsæt jeres artikler til en reel aftager.

Herunder følger tre gode råd til, hvordan I sørger for, at jeres artikel bliver læs-værdig: Hey! You! See! So!-modellen, Show it, don't tell it-princippet og tjeklisten: Er din artikel blevet god?

### HEY! YOU! SEE! SO!

Idéen bag *HEY! YOU! SEE! SO!*-modellen er, at en velfortalt historie følger følgende fire trin:

- **Hey!** – Fanger læserens interesse ved at fortælle noget overraskende i indledningen. Indledningen skal være let forståelig, præcis og gerne meget konkret.
- **You!** – Overbeviser læseren om, at det, der blev fortalt i indledningen, vedkommer ham/hende direkte.
- **See!** – Dokumenterer, uddyber, konkretiserer og viser ved hjælp af bl.a. fakta, citater og eksempler.
- **So!** – Fortæller til slut om konsekvenser og/eller løsninger, så læseren føler, at det har været værd at bruge tid på historien.

..... Se eksempelvis mere i Meilby, Mogens (2006): Journalistikkens grundtrin – Fra ide til artikel, Forlaget Ajour.

**Hey! You! See! So!-modellen er første gang beskrevet af Walter S. Campbell i Writing non-fiction fra 1949: "Det er ikke sin moder, man skriver til. Hvis læserens opmærksomhed ikke bliver fanget i de første fem linjer, når han aldrig til den sjette." (Albert Camus)**

(Fortsat: Prototype: Artikler)

### **Show it, don't tell it**

I stedet for at fortælle læseren en oplysning - fx at en bestemt person er meget selvglad, eller at der er hungersnød i et bestemt land - bør man prøve at vise det: Brug beskrivelser, anvend scenisk fremstillingsform, direkte tale og konkrete detaljer. Hvis man bruger disse virkemidler godt nok, kan man helt undgå at bruge begreberne selvglad og hungersnød, fordi man aktiverer læseren til selv at se dem.

En sådan skrivestil er især på sin plads i litterære tekster og i tekster, der bruger litterære virkemidler. Men næsten enhver slags tekst kan gøres mere levende, hvis den indeholder passager, som følger rådet show it, don't tell it. Det kan eksempelvis være i indledningen eller slutningen.

Prøv at lade dele af teksten bestå af scener, der viser læseren, hvad der sker - i stedet for at journalisten bare fortæller det.

### **Tjekliste: Er din artikel blevet god?**

- Vil den interessere de personer, den henvender sig til?
- Beskriver den idéen og vinklen på en kort og præcis måde?
- Løser din idé et væsentligt problem?
- Fanger den folks opmærksomhed fra allerførste sætning?
- Har den fortællende passager (show it, don't tell it)?
- Er der tilstrækkeligt med fakta, som informerer dit publikum?
- Frister din præsentation folk til at ville vide mere?



## TEMA 3 Problemløsning: Lav en prototype



**Formålet** med denne times arbejde er, at I igangsætter arbejdet med at give jeres idéer form eller koncept – altså hvilken (prototype) jeres løsning skal udformes som. Senere skal I ud og teste jeres løsninger, men i denne time er fokus på, at udvikle og bygge jeres løsning i dens første version.

UNGE  
VISER  
VEJ

movia

## TEMA 3: Problemløsning: Lav en prototype



### Timens forløb:

1. I skal arbejde med prototype-udviklingen ud fra en enkelt øvelse:  
**Øvelse: Prototypeøvelse**



## ØVELSE

### Prototype-udvikling

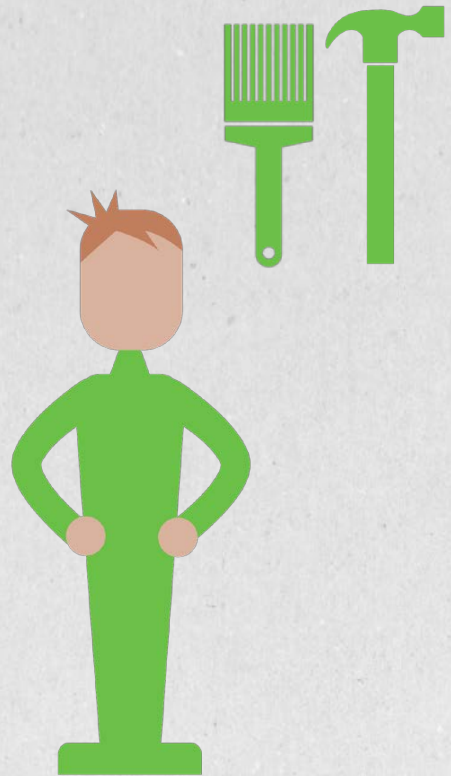
En prototype er en testversion af en idé eller et produkt.

Vælg et format og giv jeres idé form.

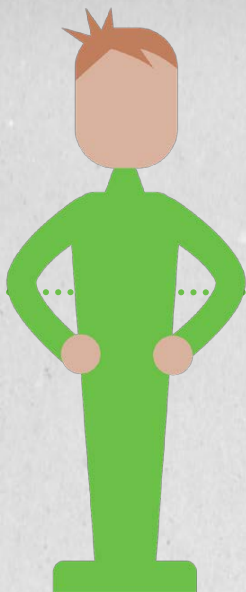
#### PROTOTYPE-OVERSIGT

I kan vælge at lave følgende prototyper:

- En fysisk model
- En app eller en anden digital løsning
- En filmproduktion (video)
- En lydproduktion (podcast)
- En billedproduktion (fotoreportage)
- En kampagne- eller event (strategi for et lancerings- eller formidlingskoncept)
- En artikelserie
- Eller: Find på jeres helt egen prototype (wildcard)



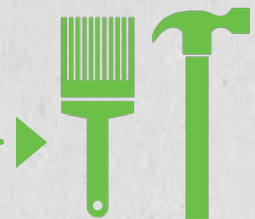
### TEMA 3 OPSAMLING



Vi har taget hul på at udvikle en løsning.  
Det har vi gjort ved:

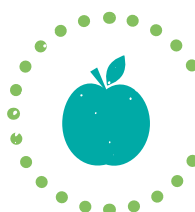
- at lave vores første prototyper

Måske har vi allerede opdaget elementer ved vores idé, som skal tilpasses?



*I tema 4 skal vi arbejde med at teste løsningerne og indsamle viden, så løsningerne kan blive endnu bedre: Det handler både om at definere målgruppen/-grupperne, at finde ud af om der reelt er efterspørgsel på løsningerne (er der nogen andre end jer selv, som synes, at jeres idé løser et problem?), og om at undersøge virkeligheden - kvalitativt, kvantitativt eller begge dele.*

Formålet med denne time er at teste jeres idéer og få flere gode argumenter på banen i forhold til, hvorfor jeres løsning er god, og ikke mindst at udvikle og justere den, så løsningen bliver endnu bedre.



## ØVELSE

## INFORMATIONSSINDSAMLING OG IDÉAFPRØVNING

(MIN. 45 MINUTTER)

Klassen skal i dette tema arbejde i de samme grupper, som de blev inddelt i i tema 2.

Der kan med fordel bruges mere end en klassesstime på nedenstående idéafprøvelse og -tilpasning. Hvis der kun er en undervisningstime til rådighed, så prioriterer underviseren, hvad der skal lægges vægt på, og hvad eleverne kan/skal nå igennem af nedenstående.

I skal arbejde med at kvalificere jeres idé yderligere. Det er der mange måder at gøre på. Arbejd med en eller flere af følgende:

- Find relevant information, som kan være med til at kvalificere jeres idé: Er der allerede udviklet løsninger, der ligner jeres idé, som I kan lade jer inspirere af? Det kan både foregå:
  - bag skrivebordet ved at I søger information online
  - ved at I ringer til fageksperter eller nogen i kommunen, som kan hjælpe jer med yderligere information (husk at have jeres spørgsmål klar).
- I skal designe og udføre relevante tests eller afprøvninger af jeres idéer:
  - I kan undersøge behovet for jeres løsning ved fx at lave observationer eller spørgeskemaundersøgelser (kvantitativ undersøgelse, hvor I kan spørge mange).
  - I kan tale med dem, jeres løsning kommer til at berøre (kvalitative interviews, hvor I retter fokus mod færre, mere uddybende svar og feedback).
  - I kan indsamle data, som kvantitativt kan være med til at give jer svar på jeres spørgsmål. Fx ved at I laver observationer af relevante situationer.



Eksempler på relevante kilder, I kan vælge at opsøge i forbindelse med jeres informationssøgning og/eller test af løsninger. Husk at undersøge, hvad de enkelte instanser står for, så I kan stille relevante spørgsmål til de rette personer:

**Kommune:** Den afdeling, der står for trafikplanlægning (ofte teknikforvaltningen), kunne være relevant at kontakte for at få information eller teste en løsning på. Find en embedsmand, som kan svare på jeres spørgsmål. Det er eksempelvis kommunen, som bestiller de lokale kollektive trafikløsninger hos trafikselskabet, og kommunen der har ansvaret for byrummet. Hvis I vil påvirke den politiske beslutningsproces, så kontakt eksempelvis ungdomsbyrådet, formanden for området, eller et andet udvalgs- eller byrådsmedlem.

**Uddannelsessted:** Dit uddannelsessted har mulighed for at træffe beslutninger om tiltag, der ligger placeret inden for matriklen. Det kunne eksempelvis handle om at indrette ventelokaler eller træffe beslutninger om ændringer relateret til undervisning og forberedelse.

**De kommende brugere:** Hvem er jeres idé rettet mod? Hvordan får I på bedst mulige vis deres feedback? Kan I eksempelvis få nogen til at teste jeres prototype?

**FORSLAG TIL AFRUNDING AF TEMA 4:** I kan i plenum samle op på, hvad jeres afprøvninger har givet af ny viden, og hvad det betyder for jeres oprindelige idé.

#### MATERIALER:

- Øvelseskort (print): 1) Informationsindsamling og idéafprøvning





## INFORMATIONSSINDSAMLING OG IDÉAFPRØVNING

I skal arbejde med at kvalificere jeres idé yderligere. Det er der mange måder at gøre på. Arbejd med en eller flere af følgende:

- Finde relevant information, som kan være med til at kvalificere jeres idé. Er der allerede udviklet løsninger, der ligner jeres idé, som I kan lade jer inspirere af? Det kan både foregå:
  - bag skrivebordet ved at I søger information online
  - ved at I ringer til fagekasperter eller nogen i kommunen, som kan hjælpe jer med yderligere information (husk at have jeres spørgsmål klar).
- Designe og udføre relevante tests eller afprøvninger af jeres idéer:
  - I kan undersøge behovet for jeres løsning ved fx at lave observationer eller spørgeskemaundersøgelser (kvantitativ undersøgelse, hvor I kan spørge mange).
  - I kan tale med dem, jeres løsning kommer til at berøre (kvalitative interviews, hvor I retter fokus mod færre, mere uddybende svar og feedback).
  - I kan indsamle data, som kvantitativt kan være med til at give jer svar på jeres spørgsmål, fx ved at I laver observationer af relevante situationer.

Eksempler på relevante kilder, I kan vælge at opsøge i forbindelse med jeres informationssøgning og/eller test af løsninger. Husk at undersøge, hvad de enkelte instanser står for, så I kan stille relevante spørgsmål til de rette personer:

**Kommune:** Den afdeling, der står for trafikplanlægning (ofte teknikforvaltningen), kunne være relevant at kontakte for at få information eller teste en løsning på. Find en embedsmand, som kan svare på jeres spørgsmål. Det er eksempelvis kommunen, som bestiller de lokale kollektive trafikløsninger hos trafikselskabet, og kommunen der har ansvaret for byrummet. Hvis I vil påvirke den politiske beslutningsproces, så kontakt eksempelvis ungdomsbyrådet, formanden for området eller et andet udvalgs- eller byrådsmedlem.

**Uddannelsessted:** Dit uddannelsessted har mulighed for at træffe beslutninger om tiltag, der ligger placeret inden for matriklen. Det kunne eksempelvis handle om at indrette ventelokaler eller træffe beslutninger om ændringer relateret til undervisning og forberedelse.

**De kommende brugere:** Hvem er jeres idé rettet mod? Og hvordan får I på bedst mulige vis deres feedback? Kan I eksempelvis få nogen til at teste jeres prototype?



## TEMA 4

### Inspiration & Feedback: Idéen ud i virkeligheden



**Formål** med dette tema er at **teste** jeres idéer og få flere gode argumenter på banen i forhold til, hvorfor jeres løsning er god – ikke mindst for at udvikle og justere den, så løsningen bliver endnu bedre.

UNGE  
VISER  
VEJ

» movia

## TEMA 4: Inspiration & Feedback: Idéen ud i virkeligheden



I tema 4 skal vi arbejde med at teste løsningerne og indsamle viden, så løsningerne kan blive endnu bedre. Det handler både om **at definere målgruppen/-grupperne**, om at finde ud af, om der reelt er **efterspørgsel på løsningerne** og om **at undersøge virkeligheden** – kvalitativt, kvantitativt eller begge dele.

#### Timens forløb:

1. Ud og test idéen i virkeligheden:  
**Øvelse: Informationsindsamling og idéafprøvning**

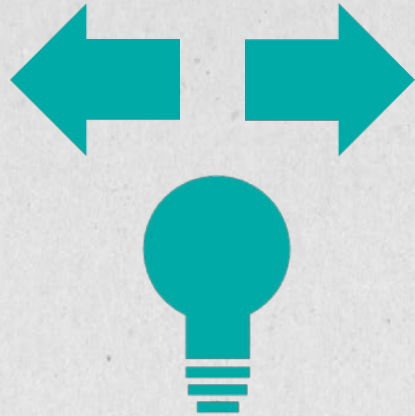


## ØVELSE

### Informationsindsamling og idéafprøvning

Kvalificér idéen og saml information ved fx:

- at undersøge om der allerede er en lignende idé på markedet (og kan I lære af denne)
- at finde relevant, ny viden online
- at tage kontakt til eksperter, som I kan spørge til råds
- at observere brugerne
- at interviewe brugerne om oplevelsen.



## TEMA 4 OPSAMLING

### Refleksionsspørgsmål:

Hvilken feedback har I fået?

Hvilken ny viden har I fået?

Hvordan vil I nu tilpasse jeres idé?





## ØVELSE

## GRUPPEØVELSE: PERSPEKTIVKORT

(CA. 15 MINUTTER)

I skal nu teste jeres idéer ud fra et fokus på nogle målgrupper, som I måske ikke har overvejet at rette jeres løsning til, men som kan være med til at se jeres idé i et nyt lys. Øvelsen kan inspirere til, at I bliver endnu mere skarpe på, hvem jeres løsning er til for, og hvad I derfor skal være opmærksomme på.

- **PERSPEKTIVKORT:** I skal zoomede lidt ud og prøve at se jeres idé fra andres perspektiv. Perspektivkortene repræsenterer forskellige aktører – altså personer, som har forskellige interesser, prioriteter og behov i kraft af deres baggrund eller interesse.

I skal nu trække to kort, og bruge maksimalt fem minutter på at besvare følgende spørgsmål.

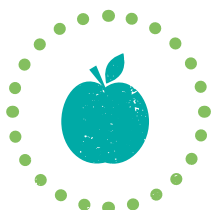
Tag noter til hvert punkt. I må meget gerne selv tilføje flere punkter, som kunne være relevante at drøfte.

- Hvad vil denne person-type sige til jeres idé? Prøv at formulér idéen, som I tænker, at personen vil forstå den bedst muligt.
- Hvordan kan I tilpasse idéen, så den også vil kunne bruges af denne person-type?
- Hvad vil person-typen kunne bruges til i forhold til jeres idé? Er der fx nogle opgaver eller dagsordener, som denne person-type kunne løfte i samarbejde med jer, som vil styrke jeres mulighed for at få realiseret løsningen?

Efter fem minutter skal I sætte jer sammen med en anden gruppe. I skal kort præsentere for hinanden, hvad I har talt om ud fra de to perspektivkort: Har den anden gruppe nogle nye perspektiver på jeres svar? Notér også dem.

Byt nu perspektivkort med den anden gruppe, så I nu skal besvare spørgsmålene ud fra to nye person-typer.

Tal om spørgsmålene: Denne gang kan I tage det samlet, så I er to grupper om at besvare spørgsmålene for hinanden.



ØVELSE

EKSPRES-REALISERING

(CA. 20 MINUTTER)

Øvelsens første 10 minutter er afsat til, at grupperne enkeltvis lægger en ekspres-plan for realiseringen af deres idé. De følgende 10 minutter bruges som sparring, hvor grupperne teams op to og to.

- **EKSPRES-REALISERING:** Først skal I bruge 10 minutter på at lægge en plan for den følgende udfordring: JERES IDÉ SKAL REALISERES I MORGEN – HVAD GØR I?

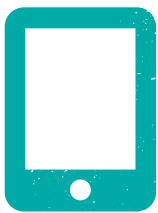
Forestil jer, at I skal realisere idéen i morgen. I har maksimalt 500 kroner til at gennemføre jeres løsning. I kan tage udgangspunkt i følgende spørgsmål (og gerne tilføje egne punkter selv):

- Hvilke kompromisser kan I indgå - og stadig holde fast i jeres kerneværdi?
- Hvem skal I kontakte for at få idéen realiseret?
- Hvilke tilladelser vil det kræve?
- Hvilke aktører kan være med til at hjælpe og skabe hurtige resultater?
- Beskriv herunder helt kort, hvordan jeres løsning vil se ud i ekspresversionen:

.....

.....

.....



I skal nu teame op med en anden gruppe. Pitch jeres ekspresrealiseringsplan for den anden gruppe. I vælger selv, hvilken gruppe der præsenterer først. Spørg endelig uddybende ind til de andres præsentation. Hver gruppe har ca. fem minutter til at fortælle og få feedback fra den anden gruppe.

Og husk: Hvis det er noget, I har lyst til at gøre - så gør det. Det behøver hverken at tage lang tid, være dyrt eller besværligt!



## ØVELSE

## INDFLYDELSE OG REALISÉRBARHED

(CA. 10 MINUTTER)

Grupperne skal igen arbejde sammen to og to. Vælg om de skal rotere, så de ikke arbejder sammen med samme gruppe som i øvelsen med ekspres-realisering.

- **INDFLYDELSE OG REALISÉRBARHED:**

1) Pitch jeres prototype-idé for den anden gruppe. I vælger selv, hvilken gruppe der præsenterer først. Spørg endelig uddybende ind til de andres præsentation. Hver gruppe har et par minutter til at fortælle om deres prototyper og løsningsforslag.

2) Se på model over realiserbarhed og indflydelse. Den skal I vurdere jeres løsninger ud fra. Gennemgå sammen først den ene gruppes idé i forhold til modellen, dernæst den anden gruppes idé. Det handler om at vurdere, hvor let det vil være at gennemføre jeres idé, og hvor stor indflydelse idéen vil have.

I skal nu placere idéerne på modellen og tage stilling til, hvordan I måske kan flytte lidt på dem, så de nærmer sig feltet, hvor idéen får mest mulig indflydelse og samtidig er nemmest at realisere.

**Spørgsmål, som I kan (gen-)overveje placeringen i skemaet ud fra:**

- Hvor dyr er jeres løsning? Hvordan vil den se ud, hvis I har et budget på 1 million kroner? Hvordan vil den se ud, hvis I har et budget på 50.000 kroner? Hvordan vil den se ud, hvis I har et budget på 1.000 kroner?
- Rammer jeres løsning den rigtige målgruppe? Har du behov for den? Skal I ændre målgruppe eller tilpasse jeres idé, så den rammer lige det, som målgruppen har behov for?

Forhold jer til, hvilken *indflydelse* jeres idé vil have. Indflydelsen kan både vurderes kvalitativt og kvantitativ. Altså: I skal tage stilling til om jeres idé vil påvirke mange eller få, og om den vil have en betydelig indflydelse på disses situationer – eller om effekten er mere begrænset.

I forhold til *realiserbarhed* handler det om, at vurdere, om jeres løsning er let eller svær at implementere samt løsningens ressourceforbrug (økonomi, personer, materialer osv.).

**FORSLAG TIL AFRUNDING AF TEMA 5:** Hver gruppe reflekterer over, hvordan deres idé kan tilpasses og justeres ud fra øvelserne.

**MATERIALER:**

- Øvelseskort (print):  
1) Perspektivkort, 2) Ekspresrealisering og  
3) Indflydelse og realiserbarhed
- Skabeloner (print):  
1) Perspektivkort og 2) Indflydelse og realiserbarhed



## PERSPEKTIVKORT

**Vejledning:** Perspektivkortene repræsenterer forskellige aktører – altså personer, som har forskellige interesser, prioriteter og behov i kraft af deres baggrund eller interesse.

I skal nu trække to kort og bruge maksimalt fem minutter på at besvare følgende spørgsmål. Tag noter til hvert punkt. I må meget gerne selv tilføje flere punkter, som kunne være relevante at drøfte.

1. Hvad vil denne person-type sige til jeres idé? Prøv at formulér idéen, som I tænker, at personen vil forstå den bedst muligt.
2. Hvordan kan I tilpasse idéen, så den også vil kunne bruges af denne person-type?
3. Hvad vil person-typen kunne bruges til i forhold til jeres idé? Er der fx nogle opgaver eller dagsordener, som denne person-type kunne løfte i samarbejde med jer, som vil styrke jeres mulighed for at få realiseret løsningen?

Efter fem minutter skal I sætte jer sammen med en anden gruppe. I skal kort præsentere hinanden for, hvad I har talt om ud fra de to perspektivkort: Har den anden gruppe nogle nye perspektiver på jeres svar? Notér også dem.

Byt nu perspektivkort med den anden gruppe, så I nu skal besvare spørgsmålene ud fra to nye person-typer.

Tal om spørgsmålene: Denne gang kan I tage det samlet, så I er to grupper om at besvare spørgsmålene for hinanden.

Som embedsmand mener jeg, at...



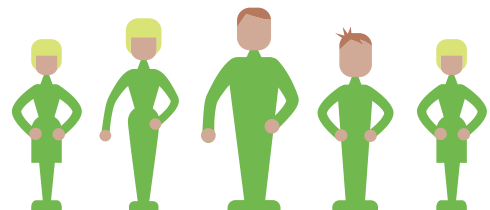
Som politiker mener jeg, at...



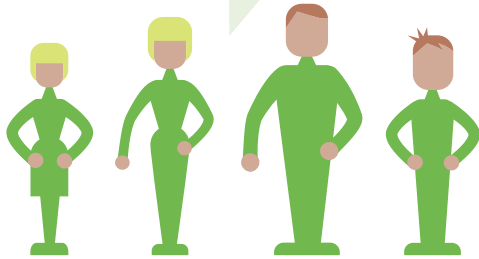
Som ældre mener jeg, at...



Som forening mener vi, at...



Som børnefamilie mener vi, at...



Som ung mener jeg, at...



Som ..... mener vi/jeg, at ...



Som erhvervsliv mener vi, at...





## EKSPRES-REALISERING

**Vejledning:** Først skal I bruge 10 minutter på at lægge en plan for denne udfordring:

### JERES IDÉ SKAL REALISERES I MORGEN – HVAD GØR I?

Forestil jer, at I skal realisere idéen i morgen. I har maksimalt 500 kroner til at gennemføre jeres løsning. I kan tage udgangspunkt i følgende spørgsmål (og gerne tilføje egne punkter selv):

- Hvilke kompromisser kan I indgå - og stadig holde fast i jeres kerneværdi?
- Hvem skal I kontakte for at få idéen realiseret?
- Hvilke tilladelser vil det kræve?
- Hvilke aktører kan være med til at hjælpe og skabe hurtige resultater?

Beskriv herunder helt kort, hvordan jeres løsning vil se ud i ekspresversionen:

.....

.....

.....

I skal nu teame op med en anden gruppe. Pitch jeres ekspresrealiseringsplan for den anden gruppe. I vælger selv, hvilken gruppe der præsenterer først. Spørg endelig uddybende ind til de andres præsentation. Hver gruppe har ca. fem minutter til at fortælle og få feedback fra den anden gruppe.

Og husk: Hvis det er noget, I har lyst til at gøre – så gør det. Det behøver hverken at tage lang tid, være dyrt eller besværligt!



10 min

## INDFLYDELSE OG REALISÉRBARHED

**Vejledning:** I skal nu teame op med en af de andre grupper. Sæt jer ved det samme bord.

- Pitch jeres prototype-idé for den anden gruppe. I vælger selv, hvilken gruppe der præsenterer først. Spørg endelig uddybende ind til de andres præsentation. Hver gruppe har et par minutter til at fortælle om deres prototyper og løsningsforslag.
- Se på modellen over realiserbarhed og indflydelse. Den skal I vurdere jeres løsninger ud fra. Gennemgå sammen først den ene gruppes idé i forhold til modellen, dernæst den anden gruppes idé. Det handler om at vurdere, hvor let det vil være at gennemføre jeres idé, og hvor stor indflydelse idéen vil have.
- I skal nu placere idéerne på modellen og tage stilling til, hvordan I måske kan flytte lidt på dem, så de nærmer sig feltet, hvor idéen får mest mulig indflydelse og samtidig er nemmest at realisere.

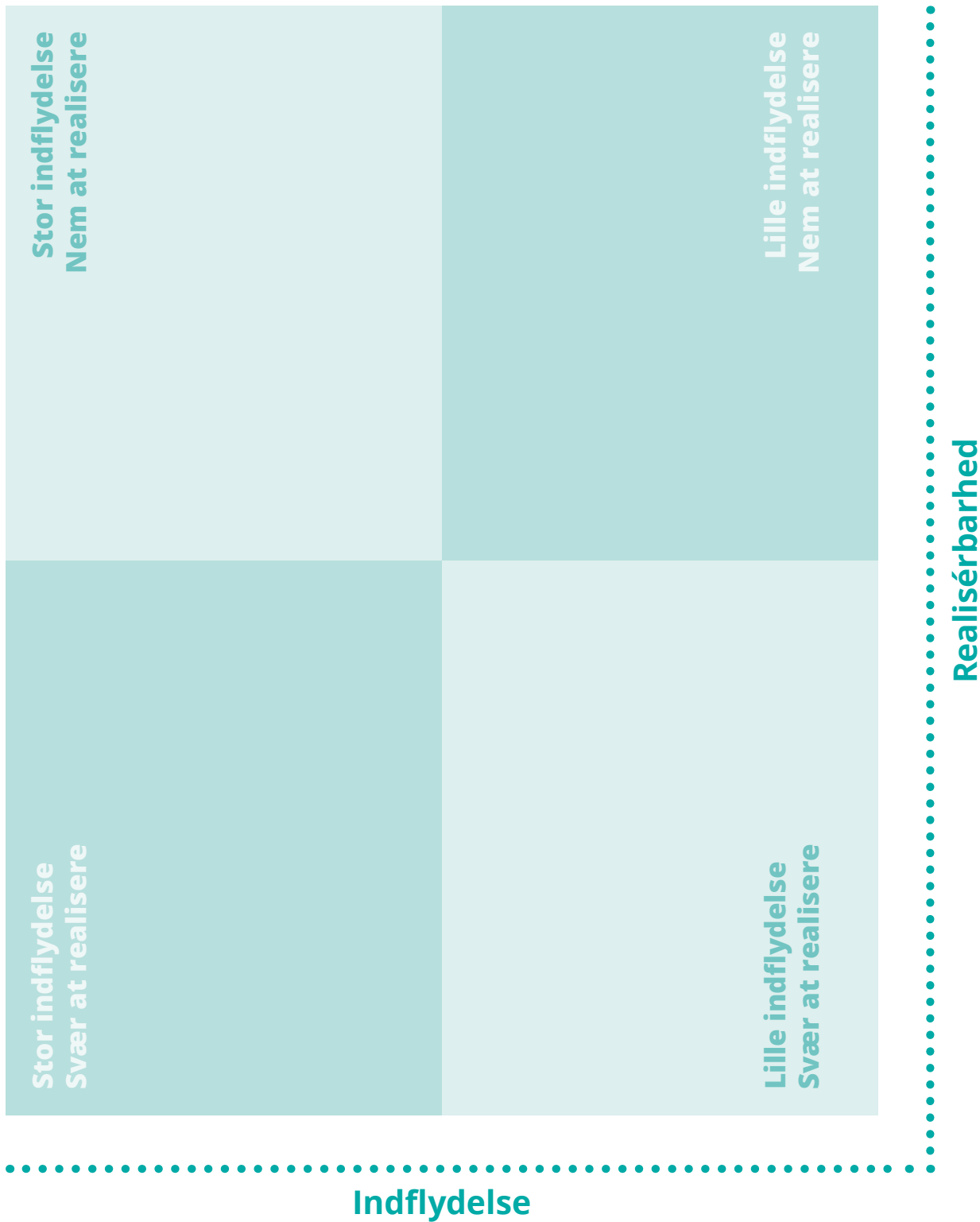
Forhold jer til, hvilken **indflydelse** jeres idé vil have. Indflydelsen kan både vurderes kvalitativt og kvantitativ. Altså: I skal tage stilling til om jeres idé vil påvirke mange eller få, og om den vil have en betydelig indflydelse på disse situationer – eller om effekten er mere begrænset.

I forhold til **realisérbarhed** handler det om, at I skal vurdere, om jeres løsning er let eller svær at implementere samt løsningens ressourceforbrug (økonomi, personer, materialer osv.).

*Spørgsmål, som I kan (gen-)overveje placeringen i skemaet ud fra:*

- Hvor dyr er jeres løsning? Hvordan vil den se ud, hvis I har et budget på 1 million kroner? Hvordan vil den se ud, hvis I har et budget på 50.000 kroner? Hvordan vil den se ud, hvis I har et budget på 1.000 kroner?
- Rammer jeres løsning den rigtige målgruppe? Har du behov for den? Skal I ændre målgruppe eller tilpasse jeres idé, så den rammer lige det, som målgruppen har behov for?

REALISERBARHED-INDFLYDELSES-MODEL

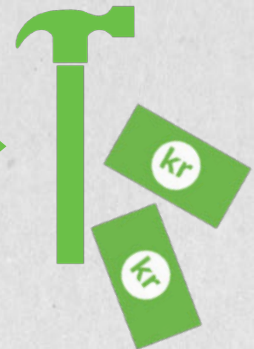


## TEMA 5

# Realisering: Tilpas idéen



**Formålet** med denne temagang er at se på, hvor let en idé kan implementeres, og desuden at dykke ned i, hvad forhold som eksempelvis økonomi og målgruppe betyder for jeres løsninger.



UNGE  
VISER  
VEJ

movia

## TEMA 5: Realisering: Tilpas idéen



Mange gode idéer kan tage lang tid at realisere og kan virke omkostningstunge at sætte i verden. Men det handler ikke altid om, at en idé eller løsning skal implementeres i fuld skala fra første dag.

### Timens forløb:

1. Undersøg om idéen har den rigtige målgruppe:

**Øvelse: Perspektivkort**

2. Hvordan kan de store idéer gøres mere håndgribelige?:

**Øvelse: Ekspresrealisering**

3. Samtidig vil vi fortsat gerne undersøge holdbarheden af vores idé. Vi kigger derfor på, hvilken indflydelse den vil have i praksis og på, hvorvidt idéen er mulig at realisere:

**Øvelse: Indflydelse og Realiserbarhed**



## ØVELSE

### Perspektivkort

I skal zoome lidt ud og prøve at se jeres idé fra andres perspektiv. Perspektivkortene repræsenterer forskellige aktører – altså personer, som har forskellige prioriteter og behov i kraft af deres faglige baggrund eller interesse.

Som embedsmand mener jeg, at...

Som ung mener jeg, at....



Som ældre mener jeg, at...

Som politiker mener jeg, at...



## ØVELSE

### Ekspres-realisering

**JERES IDÉ SKAL REALISERES I MORGEN  
– HVAD GØR I?**

- Hvilke kompromisser kan I indgå - og stadig holde fast i jeres kerneværdi?
- Hvem skal I kontakte for at få idéen realiseret?
- Hvilke tilladelser vil det kræve?
- Hvilke aktører kan være med til at hjælpe og skabe hurtige resultater?

Pitch **ekspresrealiseringsplanen** for en anden gruppe

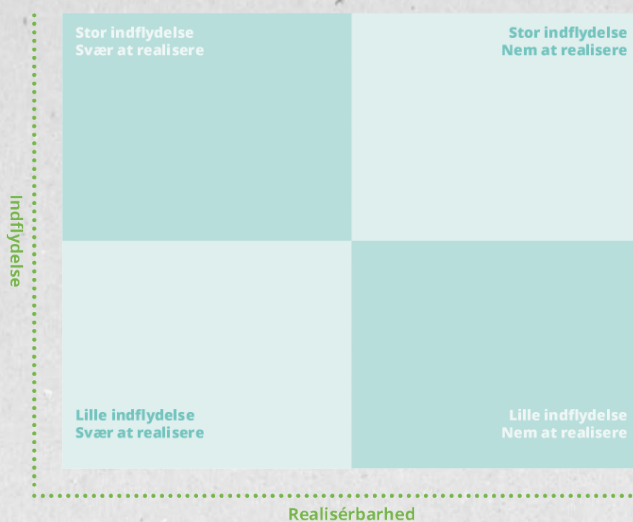
- Giv hinanden feedback



## ØVELSE

### Indflydelse og realisérbarhed

- Pitch jeres prototype-idé for en anden gruppe.
- Vurdér jeres løsninger ud fra modellen over Indflydelse og Realiserbarhed.
- Placér idéerne på modellen, og tag stilling til, hvordan I tilpasse ideen så den nærmer sig feltet, hvor idéen får mest mulig indflydelse og samtidig er nemmest at realisere.



## TEMA 5 OPSAMLING

Med denne undervisningsgang har formålet været at blive klogere på holdbarheden af vores idé.

Notér 1-2 ændringer eller tilpasninger, som er kommet frem, efter I har vurderet idéens indflydelse og realiserbarhed.

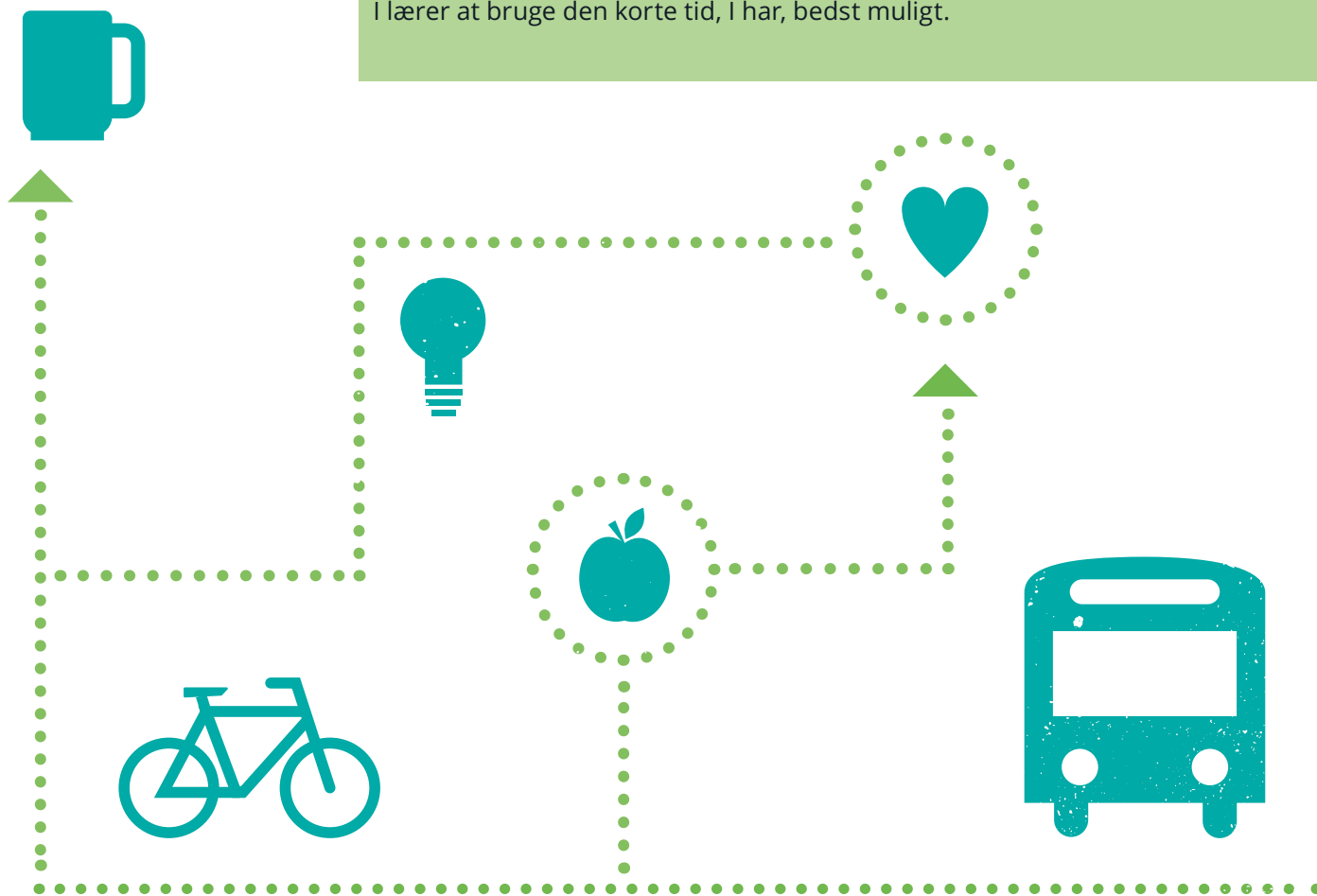


I tema 6 er vi nået til den endelige præsentation af de forskellige gruppers idéer og prototyper. Første del af forløbet er en øvelse i, hvordan man helt kort, præcist og fængende præsenterer sin idé. De enkelte grupper skal forberede en pitch på maksimalt 1 minuts varighed og optage den som videoklip. Husk evt. at samle videoklippene.

Næste del af undervisningen er en lidt længere (maksimalt 5 minutter) præsentation fra de enkelte grupper, som foregår i plenum. Grupperne skal vurdere hinandens præsentationer (ved at udfylde bedømmelseskortene), og alle de grupper, der ikke selv står på scenen og præsenterer, skal desuden stille opklarende og uddybende spørgsmål til den gruppe, som er 'på'.

Præsentationen er en måde at gøre eleverne helt skarpe på, hvad de har fundet ud af, hvorfor det er vigtigt, og hvordan de formidler deres viden på bedst mulig vis. Den gode præsentation er også et afgørende skridt mod en realisering af en idé. Hvis man 'sælger' sin idé godt, kan meget lade sig gøre.

Formålet med denne time er, at I lærer at formidle jeres idé bedst muligt. I den gode præsentation reflekterer man over, hvad man har lært undervejs, så det handler ikke alene om at fortælle, hvor god ens idé er, men også hvordan man er kommet frem til, at det er en god idé. I præsentationsrunden skal I vurderes af resten af klassen, og vise at I har rykket jer og fået ny viden og nye perspektiver, mens I har udviklet jeres løsninger - og så handler det selvfølgelig om, at I lærer at bruge den korte tid, I har, bedst muligt.



## ØVELSE

## GRUPPEØVELSE: PITCH

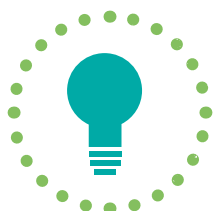
(CA. 5 MINUTTER)

Alle grupper skal lave en ultrakort præsentation af deres idé. Hver gruppe skal filme sin pitch.

- **PITCH:** At pitche er at lave en kort præsentation af din jeres idé med de vigtigste pointer.  
En pitch er en elevatortale, som kun må tage 30-60 sekunder, og som knivskarpt forklarer, hvad din idé handler om, hvilket problem den løser, og hvilken værdi den tilfører din målgruppe.  
I har mellem 30 og 60 sekunder til at pitche jeres idé. Pitchen skal optages som video, gerne bare på en telefon. I skal gemme den optagede pitch. Det er op til jer selv, hvor mange fra gruppen der skal fremføre pitchen.

**HUSK at svare på:**

- Hvad er idéen, og hvordan fungerer den?
- Hvilket problem løser idéen?
- For hvem løser idéen et problem?



## ØVELSE

## PLENUMØVELSE: PRÆSENTATIONSRUNDE OG VURDERING (5-10 MINUTTER PR. GRUPPE)

I denne øvelse skal grupperne efter tur præsentere deres idé og prototype. Uddel bedømmelseskort til alle grupper. De skal have et kort pr. gruppe, der skal præsentere, ud over dem selv.

- PRÆSENTATIONSRUNDE OG VURDERING: Efter tur skal alle grupper præsentere deres idé i plenum.

**1)** Indledningsvist skal I forberede jeres præsentation, som må vare max 5 minutter. I kan se jeres præsentation som en udvidet pitch, hvor I har mulighed for at uddybe og argumentere for jeres løsning.

Jeres idé vil blive bedømt efter disse kriterier:

- Formgivning: Idéen skal præsenteres med udgangspunkt i jeres prototype. I skal kunne redegøre for, hvordan prototypen er med til at illustrere idéen.
- Præsentation: Idéen skal præsenteres på en inspirerende måde, så dommerne forstår, hvad den handler om, og hvordan den løser en aktuell udfordring.
- Værdi: Idéen skal skabe en positiv ændring for den målgruppe, som idéen henvender sig til – gerne på en nyskabende og kreativ måde.

**2)** Præsentationsrunden foregår sådan, at alle grupper efter tur præsenterer deres idé. Hver gruppe har fem minutter til præsentationen og herefter er der mulighed for, at dommerpanelet (resten af eleverne) kan stille uddybende spørgsmål. Alle andre end den gruppe, som præsenterer, agerer dommerpanel og skal gruppevis vurdere de andres idé og præsentation ved at udfylde bedømmelseskortene

**3)** Afslutningsvist kåres vindergruppen ud fra, hvem der har scoret højest i bedømmelsen samlet set.

### MATERIALER:

- Skabelon (print): Bedømmelseskort
- Øvelseskort (print):  
1) Pitch og 2) Præsentationsrunde og vurdering.





## PITCH

At *pitche* er at lave en kort præsentation af din idé med de vigtigste pointer.

En *pitch* er en **elevatortale**, som kun må tage 30-60 sekunder, og som knivskarpt forklarer, hvad din idé **handler om**, hvilket problem den **løser**, og hvilken **værdi** den tilfører din **målgruppe**.

I har mellem 30 og 60 sekunder til at pitche jeres idé. Pitchen skal optages som video, gerne bare på en telefon. I skal sende pitchen til jeres lærer eller uploade den i en fælles klassemappe.

Det er op til jer selv, hvor mange fra gruppen der skal fremføre pitchen.

### HUSK at svare på:

- Hvad er idéen, og hvordan fungerer den?
- Hvilket problem løser idéen?
- For hvem løser idéen et problem?



30+ min

## PRÆSENTATIONSRUNDE OG BEDØMMELSE

### Vejledning:

Efter tur skal alle grupper præsentere deres idé i plenum.

1. Indledningsvist skal I forberede jeres præsentation, som må vare max 5 minutter. I kan se jeres præsentation som en udvidet pitch, hvor I har mulighed for at uddybe og argumentere for jeres løsning.

#### Jeres idé vil blive bedømt efter disse kriterier:

- **Formgivning:** Idéen skal præsenteres med udgangspunkt i jeres prototype. I skal kunne redegøre for, hvordan prototypen er med til at illustrere idéen.
  - **Præsentation:** Idéen skal præsenteres på en inspirerende måde, så dommerne forstår, hvad den handler om, og hvordan den løser en aktuell udfordring.
  - **Værdi:** Idéen skal skabe en positiv ændring for den målgruppe, som idéen henvender sig til.
2. Præsentationsrunden foregår sådan, at alle grupper efter tur præsenterer deres idé. Hver gruppe har fem minutter til præsentationen og herefter har dommerpanelet (resten af eleverne) 2 minutter til at stille uddybende spørgsmål. Alle andre end den gruppe, som præsenterer, agerer dommerpanel og skal gruppevis vurdere de andres idé og præsentation ved at udfylde bedømmelseskortene.
  3. Afslutningsvist kåres vinder-gruppen ud fra, hvem der har scoret højest i bedømmelsen samlet set.

## BEDØMMELSESKORT

Navn på dommergruppe:

Her skal i notere gruppenummer samt hvordan i vurderer, at de enkelte grupper idéer lever op til bedømmelseskriterierne. Giv hver gruppe et point (mellem 1-5) inden for hver af de tre bedømmelseskriterier:

**1=mindre godt 2=nogenlunde 3=godt 4=rigtig godt 5=optimalt**

<b>Gruppe:</b> .....	Noter: .....	Formgivning	Præsentation	Værdi
.....	.....			
.....	.....			
<b>Gruppe:</b> .....	Noter: .....	Formgivning	Præsentation	Værdi
.....	.....			
.....	.....			
<b>Gruppe:</b> .....	Noter: .....	Formgivning	Præsentation	Værdi
.....	.....			
.....	.....			
<b>Gruppe:</b> .....	Noter: .....	Formgivning	Præsentation	Værdi
.....	.....			
.....	.....			
<b>Gruppe:</b> .....	Noter: .....	Formgivning	Præsentation	Værdi
.....	.....			
.....	.....			

## TEMA 6

# Præsentation: Sælg idéen

**Formålet** med dette tema er, at I lærer at formidle jeres idé bedst muligt. Når I præsenterer vurderes I af resten af klassen, og I skal vise at I har rykket jer og fået viden og nye perspektiver, mens I har udviklet jeres mobilitetsløsninger - og så handler det selvfølgelig om, at I lærer, at bruge den korte tid I har bedst muligt.

UNGE  
VISER  
VEJ

movia

## TEMA 6: Præsentation: Sælg idéen

### Timens forløb:

1. Første del af forløbet handler om kort, præcist og fængende at præsentere sin idé:  
**Øvelse: Pitch**
2. Næste del af undervisningen er en lidt længere (maksimalt 5 minutter) præsentation fra de enkelte grupper:  
**Øvelse: Præsentationsrunde og Vurdering**

## ØVELSE

### Pitch

At *pitche* er at lave en kort præsentation – en elevatortale – af din idé med de vigtigste pointer, der varer 30-60 sekunder.

I skal forklare:

- hvad jeres idé **handler om**  
(Hvad er idéen, og hvordan fungerer den?)
- hvilket problem idéen **løser**  
(Hvilket behov udfylder idéen?)
- hvilken **værdi** idéen tilfører **målgruppen**.  
(For hvem løser idéen et problem?)



## ØVELSE

### Præsentationsrunde og vurdering

Præsentationen skal:

- vare max fem minutter
- uddybe og præcisere jeres løsning

Jeres idé vil blive bedømt efter disse kriterier:

- **Formgivning:** Idéen skal præsenteres med udgangspunkt i jeres prototype. I skal kunne redegøre for, hvordan prototypen er med til at illustrere idéen.
- **Præsentation:** Idéen skal præsenteres på en inspirerende måde, så dommerne forstår, hvad den handler om, og hvordan den løser en aktuell udfordring.
- **Værdi:** Idéen skal skabe en positiv ændring for den målgruppe, som idéen henvender sig til – gerne på en nyskabende og kreativ måde.



# ØVELSE

## BEDØMMELSESKORT

Navn på dommer: \_\_\_\_\_

Her skal du notere gruppenummer samt hvordan du vurderer, at de enkelte gruppers idéer lever op til bedømmelseskriterierne. Giv hver gruppe et point (mellem 1-5) inden for hver af de tre bedømmelseskriterier:

1=mindre godt 2=noget lunde 3=godt 4=rigtig godt 5=optimalt

Gruppe: .....	Noter: .....	Formgivning <input type="checkbox"/>	Præsentation <input type="checkbox"/>	Værdi <input type="checkbox"/>
Gruppe: .....	Noter: .....	Formgivning <input type="checkbox"/>	Præsentation <input type="checkbox"/>	Værdi <input type="checkbox"/>
Gruppe: .....	Noter: .....	Formgivning <input type="checkbox"/>	Præsentation <input type="checkbox"/>	Værdi <input type="checkbox"/>
Gruppe: .....	Noter: .....	Formgivning <input type="checkbox"/>	Præsentation <input type="checkbox"/>	Værdi <input type="checkbox"/>
Gruppe: .....	Noter: .....	Formgivning <input type="checkbox"/>	Præsentation <input type="checkbox"/>	Værdi <input type="checkbox"/>

## TEMA 6 OPSAMLING



Når designere eller udviklere i virksomheder er nået til dette punkt i deres udviklingsproces, så starter de forfra. Det kalder man at foretage en ITERATION.

Når idéen er klar, står designeren – ligesom I har gjort i jeres præsentation – og skal sælge sin idé. Det er et skridt i designprocessen, som er afgørende for, om vores idéer kan blive til virkelighed.

**Fik I solgt jeres idé?**



## Hvad har vi lært om MOBILITET?



- Ordet mobilitet stammer fra den latinske betegnelse 'mobilitas', som betyder *bevægelighed*.
- Bevægeligheden i vores hverdag påvirkes af, hvordan vi **PLANLÆGGER** vores byer fx i form af infrastruktur.
- Hvordan vi bevæger os er også et spørgsmål om holdninger og vaner, dvs. mobilitet er et spørgsmål om **ADFÆRD**.
- I dag skal bevægelighed ikke kun forstås som noget fysisk. Ud over at tænke mobilitet som en konkret rejse fra a til b dækker ordet også over den bevægelighed, som sker på internettet. På den måde har **TEKNOLOGI** en stor betydning for mobiliteten.

## Mere om MOBILITET på

[www.moviatrafik.dk](http://www.moviatrafik.dk)

## UNGE VISER VEJ

December 2017  
Trafikselskabet Movia  
Gammel Køge Landevej 3  
2500 Valby  
Telefon: 36131400  
E-mail: [movia@moviatrafik.dk](mailto:movia@moviatrafik.dk)  
Web: [www.moviatrafik.dk](http://www.moviatrafik.dk)

<b>Redaktion:</b>	Anette Enemark, Områdechef, Movia Sandra May Shoesmith Sørensen, Mobilitetsrådgiver, Movia Søren Fischer Jepsen, Mobilitetsrådgiver, Movia Dennis Hansen, Projektmedarbejder, Movia
<b>Layout og opsætning:</b>	FETCH GRAFIK
<b>Udarbejdet af:</b>	12byer
<b>Udarbejdet i samarbejde med:</b>	Holbæk Kommune, Odsherred Kommune, Danske Regioner, uddannelsesstederne EUC Nordvestsjælland, Holbæk 10. klassecenter, Odsherred Gymnasium, Slotshavens Gymnasium og Stenhus Gymnasium, og med støtte fra Region Sjælland.

Find Unge Viser Vej online: [www.moviatrafik.dk/UngeViserVej](http://www.moviatrafik.dk/UngeViserVej)



Movia er Danmarks største trafikselskab med over 200 millioner passagerer om året, mere end 500 buslinjer og ni lokalbanestrækninger. Movia står for planlægningen af bus-, flex- og lokalbanetrafikken i Østdanmark. Movia er som trafikselskab en særlig lovbestemt offentlig virksomhed beslægtet med et kommunalt fællesskab. Movia betjener og finansieres af Region Hovedstaden, Region Sjælland og de 45 kommuner i de to regioner efter lovbestemte regler.