

# DESIGNBYRÅ

## **ARTIKEL 31: ALLA BARN HAR RÄTT TILL LEK, VILA OCH FRITID**

*I den här workshopen får barnen identifiera och lösa problem, och tillsammans tänka ut/uppfinna och presentera potentiella lösningar. De får också träna på att samarbeta och presentera en idé.*

*Ämnesområden: Bild, teknik, samhällsorientering*

**Förberedelsetid:**  
30 min

**Tidsåtgång i klassrummet:**  
Ca 2 timmar

**Efterarbete:**  
30 minuter

**Förberedelse:**  
Duka fram material och verktyg.

**Ingredienser:**  
Papper och tuschpennor

+

Alternativ A: Pinnar+ Tejp+ Mjukare vikbart material som t.ex. (bubbel)plast, tyg eller crepepapper

eller...

Alternativ B: Lego

**Verktyg:**  
Sax



## **Segment 1: Diskussion och introduktion (15 minuter)**

Introducera artikel 31. Diskutera med barnen: Har alla barn tillgång till vila, lek och fritid? Kan de identifiera problem eller situationer som gör att barn inte får leka, vila eller ha fri tid? Lista några tillsammans på tavlan.

## **Segment 2: Identifiera problem och skapa en lösning (40-60 minuter)**

Dela upp barnen i grupper om 3-4 barn. De är nu varsin designbyrå.

Introducera vad en designer gör: *Designers arbetar med att lösa problem genom att skapa produkter, miljöer, system eller tjänster, eller genom att 'modda' befintliga sådana. Vad är en produkt? Vad är ett system? En miljö? En tjänst? Exempel på hur de kan lösa problem.*

Nu ska barnen få varsitt problem från tavlan att fundera på.

*Exempel för handledning: Om problemet är att man har långt till kompisar och därför inte har nån att leka med. Då kan förslag vara att det lösas med en lekkompistaxi, eller en robotkompis eller att en vuxen blir tvingad att leka med en enligt lag minst en timme per dag.*

På ett papper ska de skriva ner alla sätt som man skulle kunna lösa problemet. Varje grupp ska samla så många olika lösningar som möjligt, inte diskutera om idéerna är bra eller dåliga.

I nästa steg får de välja en av idéerna och i detalj tänka ut hur den ska vara. Ett bra sätt att göra det är en prototyp. En prototyp är som en 3d-skiss som används av t.ex uppfinnare, designers och ingenjörer för att testa och visar hur deras lösning fungerar/ser ut. Prototypen bygger grupperna tillsammans med pinnar, papper och tejp, alternativt med lego beroende vad ni dukat fram.

Prototypen ska också användas i nästa steg: deras pitch. *En pitch är som reklam- ett kort anförande eller presentation som ska övertyga om att lösningen är en bra idé.* Ett namn kan också vara bra- och en logotyp eller symbol. Kanske också en slogan? Med prototypen ska de förbereda en kort och slagkraftig presentation! Uppmuntra alla i gruppen att göra nån del var.

## **Segment 2: Pitch (Ca 30 minuter)**

Varje grupp får en kort stund (2 minuter) att presentera sin idé. Publiken får gärna ställa frågor och ge förslag på hur förslaget kan förbättras ytterligare. Alla grupper ska förstås få en applåd före och efter sin pitch!