

Nudging

6.-7. årgang  6-12 lektioner

Materialeliste

Kamera, telefon eller iPad
"Idekort" og "Idestafet" fra Kreatip
Materialer alt efter, hvad eleverne når frem til...

Elevmål

Jeg kan arbejde med begrebet nudging.
Jeg kan arbejde med at generere ideer og føre ideerne ud i praksis.
Jeg kan lave en elektronisk fremlæggelse.



Tilhørende ark:

Elevarket: *Idestafet*

Lærerarket: *Idekort*

Formålet med dette forløb er, at eleverne i første omgang skal arbejde med idégenerering og udvikling af eget projekt. Eleverne skal lade sig inspirere af og opdage, hvad "nudging" er og dermed lære om, hvordan man med små justeringer kan medføre større adfærdsændringer ved personer eller persongrupper. Eleverne kan se små filmklip eller undersøge mere om begrebet på nettet.

Søg på "nudging", "hvad er nudging", "Nudging and Behavioral Architecture" eller "nudging på tre minutter" på youtube.

Efter at have fået noget forhåndsviden om begrebet, skal eleverne selv udvikle et produkt. Det kan være i form af et opslag, en event, en kampagne eller en film. Eleverne skal lave deres eget nudge. I vælger fælles, om eleverne skal lave et nudge til skolen, klassen, lokalområdet eller indenfor et bestemt begreb eller et konkret "problem". Spørg fx i elevrådet, om der er noget på skolen, der skal "ændres".

Definition af nudging:

Nudging er, når et menneskes adfærd kan ændres ved små justeringer, der er mere eller mindre bevidste for personen, der ændrer adfærden.

Nudging kan bruges, når man gerne vil have mennesker til at ændre adfærd i f.eks. trafikken, ved rygestop, ved sundere livsstil, ved grønnere livsstil og for at få folk til at motionere mere osv.

Et nudge kan ses som "et lille kærligt skub".

Kender du?

- Fluen i toilettekummen, der får drengene til at ramme i toilettet og ikke brættet?
- Pilene, der peger hen mod skraldespanden, for at få folk til at putte skrald deri i stedet for at smide det på vejen?
- Tape, der virker som stoplinje?
- Mindre tallerkner i kantinen for at mindske madspild?
- Afstandspile på vejene for at få bilisterne til at holde afstand?

Dette er alt sammen eksempler på nudging.



Idéfasen

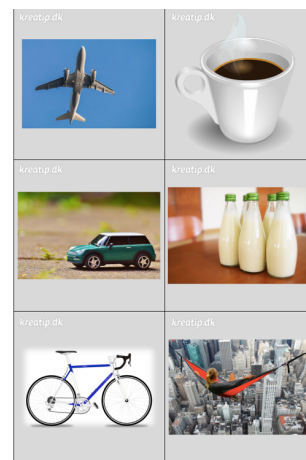
- Se evt. nogle af de ovenstående filmklip for at få mere viden om nudging.
- Eleverne skal bruge idégenereringen til at designe og udvikle deres produkt.
- Eleverne skal i grupper arbejde med både idekortene og idestafetten, og det kan skabe forskellige resultater alt efter hvilken rækkefølge, I bruger dem i.

Idekort

Idekortene printes ud og klippes ud. Laminerer eventuelt, så de kan bruges igen og igen.

Når I bruger idékortene, skal eleverne trække nogle tilfældige kort, som de skal tage udgangspunkt i, når de laver deres idégenerering. Trækker de f.eks. en basketkurv, kan de snakke om, hvad den kan symbolisere. Det kan være noget med at komme i mål, at score, et spil, samarbejde, risiko osv. Således kan kortene være med til at udvikle idéer.

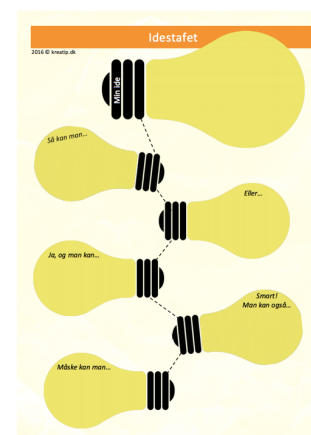
Det behøver ikke være motivet på kortet, der inspirerer, det kan lige såvel være en farve, en situation eller en følelse.



Idestafetten

Idéstafetten bruges således, at eleverne bliver delt ind i små grupper, hvor de får hver deres stafet. Hver elev skriver sin idé til et nudgingprojekt i den første pære. Når alle i gruppen har skrevet deres idé, sendes alle stafetterne videre til kammeraterne i gruppen. Den næste i gruppen skriver videre på idéen.

Når hele idéstafetten er udfyldt, skal eleverne snakke om deres idéer og begynde at finde ud af udgangspunktet til deres projekt.



Fremgangsmåde

Efter idéfasen skal eleverne udføre deres idé.

De skal i samarbejde komme frem til, hvad det er, de gerne vil ændre.

Eleverne kan spørge omkring for at se, om der er små problemstillinger på skolen, i byen eller i nærområdet, som de ved små ændringer kan være med til at forbedre ved små adfærd ændringer.

Eleverne kan også samle empiri, hvor de selv undersøger, om der er små knudepunkter i hverdagen, der kan ændres på.

Arbejdsfase

Når eleverne har fundet ud af, hvad de gerne vil ændre på, så skal de i gang med at udføre kampagnen.

Kampagnen kan udarbejdes ved opslag, skilte, illustrationer, tape, pile, billeder osv. Det er kun fantasien, der sætter grænser.

Det håndværk- og designmæssige i dette forløb består altså primært af designprocesser og det at udvikle noget, der er et *behov* for. Men det kan også være, at elevernes kampagne kræver, at de bruges deres håndværksmæssige kundskaber i værkstedet.

Præsentation/udstilling

Efter eleverne har lavet deres kampagne eller film, kan de vise de færdige produkter for hinanden. De kan fremvise deres små kampagner, som de skal have dokumenteret.

De kan tage på rundtur og ser hinandens nudges.



Evaluering/tegn på læring

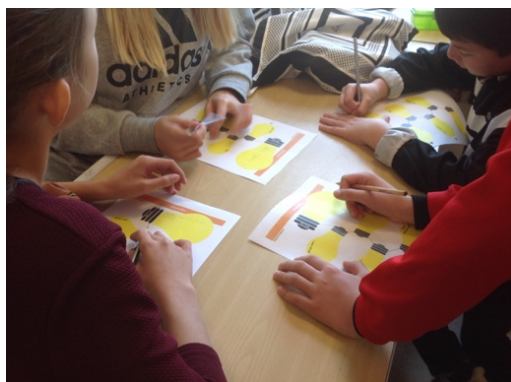
Eleverne kan vise, at de har lært noget, hvis de viser, at de kan bruge deres idégenereringsfase til at lave et færdigt produkt. De skal kunne tage udgangspunkt i idékortene og idéstafetten og bygge videre på deres idéer til at skabe et færdigt produkt.

De skal kunne lave et nudge, der har en effekt, eller de skal kunne vurdere, hvad årsagen kan være, hvis den ønskede effekt ikke opnås af den opstillede ide.

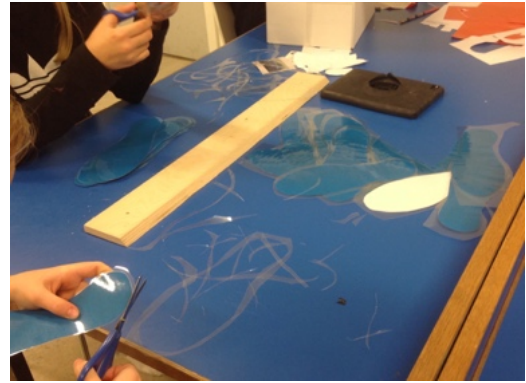
Eleverne skal kunne opstille et mål for deres kampagne og beskrive, hvad det er, de gerne vil opnå med projektet.

Inspirationsbilleder

Der arbejdes med idéstafet og idékort, for at lave en fælles idégenerering inden projektet udformes:



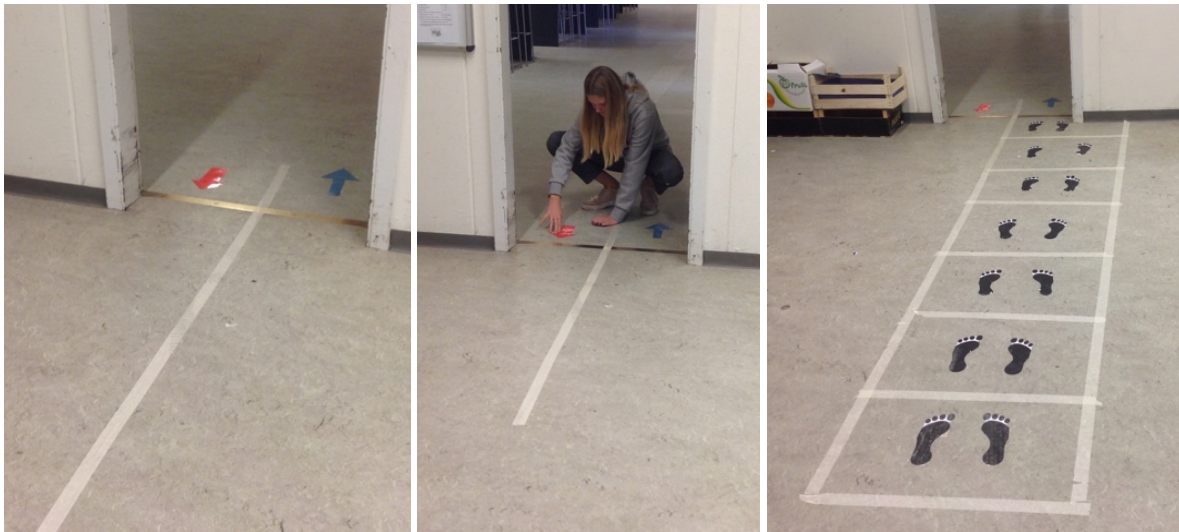
Der er lavet et nudge for at få folk til at benytte de blå overtræksfutter:



Der er lavet et lille simpelt forsøg på at få eleverne til at lægge deres hynder pænt på plads:



Flere forsøg med at adfærdsregulere:



Mål

Læringsmål – fra Fælles Mål

Ideudvikling:

- Eleven kan skitsere eller formulere enkle ideer inden for givne rammer, herunder med digitale værktøjer, og eleven har viden om skitsers formål og struktur.
- Eleven kan udvikle ideer fra hverdagslivet, herunder med digitale værktøjer, og eleven har viden om brug af informations- og inspirationskilde.

Evaluering:

- Eleven kan præsentere eget produkt, herunder med digitale værktøjer, og eleven har viden om præsentationsformer.
- Eleven kan evaluere egen designproces og eget produkt, og eleven har viden om evaluering og vurdering af produktets værdi for andre.

Elevmål

Jeg kan arbejde med begrebet nudging.

Jeg kan arbejde med at generere ideer og føre ideerne ud i praksis.

Jeg kan lave en elektronisk fremlæggelse.

