

1. PROBLEMAFKLARING

TYPISKE SKRIDT I FASEN

A: Oplev selv

B: Visualiser

C: Research

D: Spørg

E: Observer

F: Find målgruppen

G: Find behovet

Øvelsesidéer



Hvis problemet opleves i en bestemt kontekst, så bed eleverne bevæge sig fysisk derhen for at opleve det selv. Det kan også gøres som rollespil, hvis det ikke er muligt at være i konteksten.



Tegn problemet. Ligesom i tegn og gæt må man ikke bruge bogstaver og tal. Det får eleverne til at betone det særligt problematiske og til at overveje forskellige dimensioner.



Find tre pointer i artikler, rapporter eller statistikker, som kan være relevante for problematikken.



Ring til en livline. Her kan eleverne enten ringe til én de kender eller de kan ringe til en ekspert. Det kan være en der har erfaring med problemet eller en hotline hos fx en NGO eller offentlig myndighed.



Observer nogen, som oplever problemet. Når man har observeret dem, genspiller man situationen som en karikatur. I karikaturen vil problemet typisk blive forstørret, og dermed bliver problematikken tydeligere.



Lav en brainstorm over alle de mennesker, som kan opleve problemet. Vurder herefter på en skala fra et til 10, i hvor høj grad de er berørt af problemet. Vælg herefter den eller de målgrupper, som er mest berørte af problemet.



Lav et reelt eller fiktivt interview, hvor eleverne taler med målgruppen om, hvad de ville ønske. Her åbner eleverne øjnene for de forskellige aspekter, der er i problemet, og de prøver at forstå dem, de skal hjælpe.

TIL SIDST: FORMULÉR EN PROBLEMFORMULERING PÅ SKRIFT, HVORAF PROBLEMETS CENTRALE DILEMMA FREMGÅR.