TINGEN FRA DEN UKENDTE OG ALTERNATIVE VERDEN



DIDAKTISK VEJLEDNING

Tænk aktiviteten som en **genstandsbaseret flaskepost** fra en alternativ verden.

Aktiviteten egner sig som **før-verdens-aktivitet** eller som **verdensudkast** til en endnu ikke eksisterende verden.

Hvis den alternative verden faktisk findes, fx i en bog, som i tilfældet med (ord)sommerfuglenettet fra *Landet med den store ordfabrik*, ligger det lige for, at aktiviteten får karakter af en gætteleg. Giv agt! Opgaven er at få deltagerne til at åbne den ukendte verden og sandsynliggøre, hvordan der kan være. Giv ikke korrekthedsfeedback! Der er mange mulige verdener, der kan akkomodere et (ord)sommerfuglenet og det er mere interessant.

Hvis du har medbragt en genstand som endnu ikke har en verden, er det oplagt at udvikle forskellige verdensudkast og bruge dem som inspiration.

Præsenter den faktiske genstand. Er det ikke muligt? Så vis et billede af den. Klargør om den alternative verden minder om vores eller om den bryder med grundlæggende ontologiske forudsætninger, så deltagerne ved om det er en **realistisk eller fantastisk verden**, de er på vej ind i. Åbne verden ved at spørge til den?

- I hvilken alternativ verden kunne man tænkes at fange ord i et sommerfuglenet?
- Hvad er der mon anderledes ved ord i den verden?
- Hvad bruger børnene mon ordene til?

SOMMERFUGLENET (FAKTA)

Bruges til at fange ordstrimler. Ordstrimlerne kommer fra den store ordfabrik, hvor bogstaver og ord producers. Sommetider svæver ordstrimlerne med vinden og kan derfor fanges med sommerfuglenet. Børn og voksne hygger sig med, at spise og derefter sige de ord, som de har fanget, henover aftensmaden. 'Genstanden' er altså velkendt i vores verden, men har en anderledes brug i *Landet med den store ordfabrik*.



Illustration fra I landet med den store ordfabrik. Illustreret af Valeria Docampo. Jensen & Dalgaard. Brugt med tilladelse fra forlaget.

UDFORSK GENSTANDEN

Oplev gentanden gennem sanserne

- Hvordan ser den ud? Ligner den fx noget fra vores verden?
- Hvordan føles den? Er den mon lavet af materialer vi kender?
- Hvad kendetegner den? Er den stor/lille? varm/kold? Blød/hård? holdbar/skrøbelig?
- Hvilke farver og former har den?
- Består genstanden af flere dele?
- Hvad er mærkeligt ved den, og hvad er helt almindeligt?

GENSTANDENS BRUG

Opstil hypoteser om, hvad genstanden bruges til i sin verden

- Hvad kan genstandens funktion være? Kan vi teste det?
- Er den til pynt, til arbejde, til at blive delt o.l.?
- Hvem er genstanden uundværlig for: ældre/unge, rige/fattige o.l.?
- Bærer genstanden på en norm? Vil den have dig til at gøre eller tænke på en særlig måde?



FILOSOFISKE SPØRGSMÅL

Stil de metafysiske, etisk og erkendelsesteoretiske spørgsmål om 'genstande' og 'verdener'

- Findes der ting, som kun giver mening i bestemte slags verdener?
- Skal genstanden ligne noget kendt, for at vi kan forstå den?
- Er genstandens værdi bestemt af den selv eller verden omkring den?

GENSTANDENS VERDEN

Forestil og skab genstandens verden gennem verdensudkast

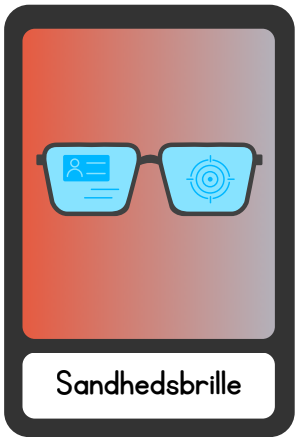
- Hvad har genstanden mon oplevet i sin verden?
- I hvilken 'verden' kan genstanden have værdi?
- Hvordan er genstandens verden anderledes fra vores?
- Hvor har genstanden mon sin plads?

Med inspiration fra Mette Christensten og Jens Aage Poulsens artikel - *Genstande - Læring for alle aldre (2023).*

SPEKULATIVT DESIGN ELLER FUNKTIONELT DESIGN

LÆG EVT. TANKESTØTTE VED POLERNE FX KATEGORISERENDE ORD ELLER GENSTANDE







DIDAKTISK VEJLEDNING

Du kan bruge aktiviteten som **filosofisk eskavering** eller som **hacking-sekvens** i et tinkeringforløb. Præsenter først eksemplariske eksempler, så de deltagerne kender de to yderpoler.

Den filosofiske eskavering
Læg en eller flere genstande frem, og lad eleverne på skift placere dem på en skala mellem absolut funktionelt design og absolut spekulativt design. Stil ankerspørgsmålet: Skal genstanden placeres tættest på den funktionelle eller den spekulative pol? Når en elev placerer genstanden, så åbn straks placeringen ved at spørge ind til, hvad ved genstanden der gør, at den skal ligge netop dér. Hjælp på den måde eleverne med gradvist at få øje på og sætte ord på de kendetegn, designtræk og formål, der trækker genstanden mod den ene eller den anden pol. Målet er ikke at finde det rigtige svar, men at kvalificere elevernes placeringer gennem fælles tænkning, lytning og løbende justeringer.

Hacket
Tag udgangspunkt i en eksisterende genstand eller i elevernes egen skabelse, og lad dem beslutte, om den skal gøres mere funktionel eller mere spekulativ.
Bed dem ændre genstandens kendetegn, design eller formål, så den forskydes på skalaen. Slutmålet er ikke vurderingen, men at bruge skalaen som idegenerator for redesign.