

Intellektuel produktion 3. Undervisningsupportindhold, der er målrettet mod instruktører

Læringsark til HERA-aktiviteter

Forbedring af kunst og sport

Emne: kunst, sport, kultur, livskvalitet

Baggrund

Kultur giver vigtige sociale og økonomiske fordele. Med forbedret læring og sundhed, øget tolerance og muligheder for at mødes med andre forbedrer kulturen livskvaliteten og øger den generelle trivsel for både enkeltpersoner og lokalsamfund.

Denne aktivitet simulerer udformningen af en by, hvor kulturelle oplevelser kan trives som følge af effektiv byplanlægning og livskvalitet. Studerende udfordres til at designe en by, der giver muligheder for fritid, underholdning, læring og deling af oplevelser med andre.



Figur 1. Scenariet starter med en ny by, hvor der er en del af den kulturelle tjenester.

Sammenhæng



Figur 2. Startbyen, de studerende arbejder på og som omfatter beboelsesejendomme og parker.

Aktiviteten er designet til implementering i bredere læringsammenhænge, der kombinerer både tekniske og økonomiske principper. Simulatoren er åben og giver eleverne mulighed for at eksperimentere med deres egne løsninger til at opnå scenariet.

Deltagerne kan påtage sig 1 ud af 2 planlagte roller. De har et fælles mål såvel som individuelle mål. Deltagernes fælles

Intellektuel produktion 3. Undervisningsupportindhold, der er målrettet mod instruktører

Læringsark til HERA-aktiviteter

mål er at skabe en kulturel scene med forbedret kunst og sport. De enkelte roller og deres mål er:

Rolle 1: Kunstudbyder



Figur 3. Kunstudbyderen introducerer kulturelle tjenester som museer og uddannelsesorganisationer.

Kunstudbyderen sigter mod at øge kulturaktiviteterne i byen. Spilleren opnår dette ved at bygge museer, uddannelsesorganisationer, herunder skoler og universiteter, og meget mere.

Disse tjenester fremmer livskvalitet i byen og velvære, hvilket gør byen til et lykkeligere sted.

Rolle 2: Sportsudbyderen

Sportsudbyderen har til formål at øge sportsaktiviteterne i byen. Denne spiller er ansvarlig for at opbygge og konfigurere alle atletiske stadions sigter i den bedste fysiske situation for folket.

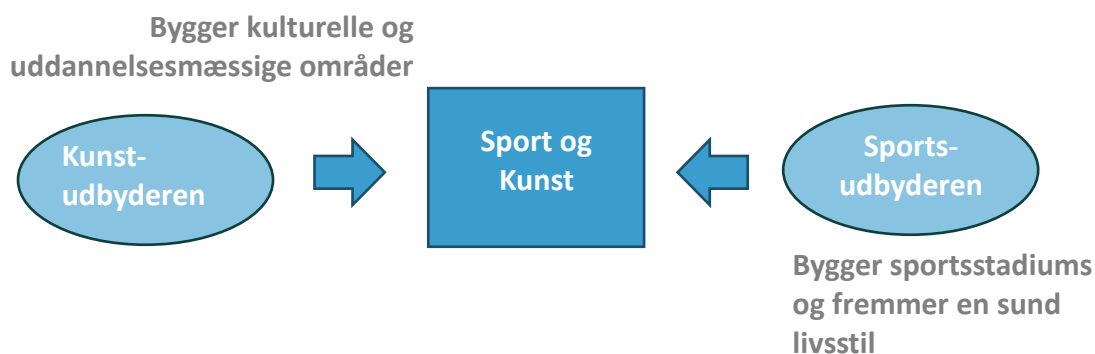
Følgende figur viser rollerne og samspillet mellem dem.



Figur 4. Sportsudbyderen har til formål at øge sportsaktiviteterne.

Intellektuel produktion 3. Undervisningssupportindhold, der er målrettet mod instruktører

Læringsark til HERA-aktiviteter



Figur 5. Roller, handlinger og interaktioner.

Læringsmål

Efter afslutningen af aktiviteterne vil de studerende:

- Forstå og anvende begreber relateret til kunst for at fremme livskvaliteten.
- Forstå og anvende begreber relateret til sport for at fremme en sund livsstil.
- Har beriget deres kritisk tænkning færdigheder, samarbejdskapacitet, uafhængige forskningsfærdigheder, og innovativ tænkning.

Forudsætninger

Aktiviteten kan introduceres til studerende med minimum forudgående oplysninger. Det er en selvstændig opgave, og alle begreber kan indføres af læreren under en introduktion. Den studerende behøver kun at have nysgerrighed i forhold til at designe et bymiljø, der vil sikre at kunst og sport blomstrer.

Aktiviteten kan implementeres i store sammenhænge inden for teknik, økonomi og meget mere.

Publikum

Kultur er relevant for både datalogi- og økonomistuderende. Kulturteknikkens vækst hænger sammen med udviklingen af kunst og kultur, professionaliseringen af dens

Intellektuel produktion 3. Undervisningsupportindhold, der er målrettet mod instruktører

Læringsark til HERA-aktiviteter

aktører og den voksende integration af kulturelle processer og projekter i samfundsøkonomiske kontinuum.

Det integrerer kunst og menneskelige geni i en komplementær og indbyrdes afhængige tilgang, der er nødvendig for kreative, produktionsmæssige, relateret infrastruktur, organisation og politiske spørgsmål.



Figur 6. Aktiviteten henvender sig til ingeniør- og økonomistuderende, men kan implementeres i bredere sammenhænge.

Kernebegreber

- **Kultur:** Kunst og anden manifestation af menneskelig intellektuel præstation. I forbindelse med dette scenarie refererer kultur til alle aktiviteter, der fremmer uddannelse, udtryk, kunst og atletik og fremmer en høj livskvalitet.
- **Tværgående færdigheder:** Samarbejde, kritisk tænkning, analytisk tænkning, innovativ tænkning.

Beskrivelse af scenariet



Figur 7. Studerende udfordres til at tænke kreativt på kulturelle og sportslige aktiviteter, der fremmer trivsel.

Scenariet opfordrer eleverne til at tænke på kreative måder, hvorpå de kan skabe et blomstrende miljø i deres by. For at nå dette mål skal eleverne arbejde sammen. Scenariet er opdelt i roller, hvoraf ingen har kapacitet at nå alle mål individuelt. Men kollektivt har teammedlemmerne de nødvendige kapaciteter til at lykkes i scenariet målet om at opbygge et miljø med forbedret kunst og sport. Dette krav til samarbejde gør scenariet udfordrende og forbereder de studerende til deres fremtidige professionelle roller i tværfaglige teams.

Studerende opfordres til at eksperimentere med scenariet byen, som allerede er bygget. De har lov til at ændre den allerede byggede by og introducere yderligere tjenester

Intellektuel produktion 3. Undervisningssupportindhold, der er målrettet mod instruktører

Læringsark til HERA-aktiviteter

såsom uddannelsesbygninger, internetforbindelse, energianlæg, brandstationer, politistationer, sundhedsudbydere, virksomheder, industri og meget mere. Ved at tilføje nye elementer i byen, gør de studerende det mere attraktivt og øge den økonomiske aktivitet i retning af at nå deres kollektive team mål for kunst og sport ekstraudstyr.

Foreslået klasseaktivitet

1. Læreren introducerer HERA spillet. Læreren introducerer derefter scenariemålene og målene for den enkelte rolle.
2. Studerende bryder ind i hold på 2 personer, som hver især påtager sig en af de planlagte roller.
3. Teammedlemmer brainstormer for at forstå problemet og de parametre, de skal arbejde inden for. Eleverne opfordres til at komme med så mange ideer som muligt gennem brainstorming. Teknikker til design tænkning kunne bruges til at fremme innovativt design og indførelsen af en menneske-centreret løsning, der tager fat på de faktiske behov for byens borgere.
4. Hver elev logger ind i spillet. Teammedlemmer bruger individuelt de ressourcer, der er tilgængelige for dem, og rollefunktionerne, som disse er defineret i spilscenariet, til at opbygge by- infrastrukturer og -tjenester for at nå deres individuelle mål.
5. Eleverne diskuterer spillets resultater og deres roller; læreren giver feedback.
6. Læreren kan stille spørgsmål til indledning af klasses Diskussion, f.eks.:
 - Hvad ville der ske, hvis byen omfattede flere virksomheder?
 - Ville du vælge en anden byplan, og hvordan ville byplanen påvirke den økonomiske aktivitet?
 - Hvordan ville du tiltrække flere indbyggere ind i byen? Hvilke tjenester ville være ønskelige, hvilket fører til højere bybefolkning?
 - Hvordan vil du måle indbyggernes lykke?

Intellektuel produktion 3. Undervisningssupportindhold, der er målrettet mod instruktører

Læringsark til HERA-aktiviteter

- Bidrager kultur og uddannelse til scenariet og fremmer kunst og sport som følge af højere livskvalitet?

Vurderingsmetoder



Figur 8. Studerende kan tænke på fordelene ved forskellige byplaner.

Dette er en samarbejdsbaseret, åben aktivitet, hvor der ikke findes en eneste løsning. Formålet med aktiviteten er at tilskynde eleverne til at tænke på kreative måder at designe byens tjenester til fremme af kunst og sport. Selvevaluering vil give de studerende fordelene ved at tage ansvar for deres læring. Eleverne kan diskutere deres roller i deres gruppe og nå frem til en beslutning om, hvorvidt og i hvilket omfang de har nået deres mål. Eleverne kan yderligere præsentere deres løsning for hele klassen, der modtager evaluering fra deres jævnaldrende. Endelig kan klassen beslutte sig for de mere kreative løsninger blandt alle teams.