

Ungdom og identitet i hiphop-kulturen



Fire kritiske elementer i den aktivistiske tilnærmingen:

Elev-sentrert
pedagogikk



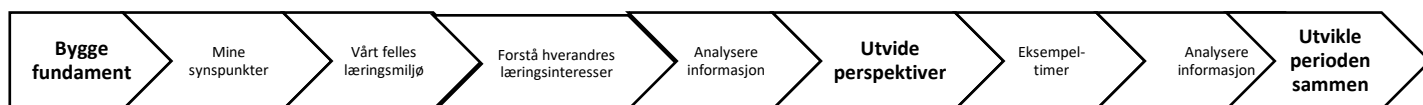
Fokus på
kroppslighet



Utforskende &
aksjonsrettet



Lytte &
respondere



Basert på eksemplene i kapittelet «En aktivistisk tilnærming til undervisning», har vi lært av elevene:

I fase 1 (time 1–3) har vi lært at elevene ønsker en rekke unike aktiviteter som er enkle/morsomme, krever få instruksjoner, og hvor de jobber mot et mål. Samtidig ønsker de at alle kommuniserer tydelig, alle inkluderes, alle ferdighetsnivå imøtekommes og at de får valgmuligheter (se time 1, s. X). Gjennom prosessen med å jobbe frem felles retningslinjer for læringsmiljøet har alle elevene blitt gjort ansvarlige for å være åpne, respektfulle og inkludere alle (se fase 1, time 2). Med utgangspunkt i hva vi har lært om klassens læringsinteresser (se fase 1, time 3: spill, kompetansemål valgt i klassen, f.eks. 3, 4, 16, 18, 21, 22) og hva vi har lært om hvordan ulike undervisnings-/læringsstiler og innhold engasjerer og motiverer elevene (fase 2 – eksempeltimene), har vi utviklet vårt overordnede tema for undervisningsperioden: **Ungdom & identitet i hiphop-kulturen**. Mulig undertema vil for eksempel kunne være: hvem er jeg? / ungdomskulturens betydning i et mangfoldig samfunn – om å få være noen (annerledeshet som ressurs) / å utfordre kjønn / stereotopienes dilemma / utenforskap / å takle medgang og motgang / når en skadet kropp blir en ressurs / åndelighet / osv.

Vi har valgt ungdom og identitet relatert til hiphop-kulturen som et overordnet tema fordi hiphop er en global ungdomskultur som kan bidra til å skape tilhørighet, positivt selvbilde og en trygg identitet. Hiphop-kulturen er grunnleggende knyttet til en forståelse av egen identitet, og inkluderer kunnskap om din egen karakter/personlighet, dine verdier, evner og følelser. I dette eksemplet bruker vi hiphop som et medium for å engasjere ungdom i tverrfaglige

diskusjoner, og for å fremme kritisk tenkning. Den overordnede ideen er å innlemme de fire kreative elementene fra hiphop-kulturen (MCing, graffiti, break(dance)ing, DJing) i undervisningen, og invitere elevene til å koble seg til innholdet, samtidig som vi møter dem på en ungdomskulturell arena som knytter undervisningen til deres egen hverdag og erfaringer.

Kort introduksjon til hiphop-kulturen:

Siden 1970-tallet har hiphop-kulturen utviklet seg fra å være en subkultur for de få til å bli en av de mest fremtredende ungdomskulturene i dagens samfunn. Kulturen består av fire kreative elementer: MCing (rap), DJing, graffiti og break(dance)ing. Sentrale verdier i hiphop-kulturen er respekt og tilhørighet – alle skal respekteres for å være seg selv uavhengig av sosial/etnisk bakgrunn, og alle skal gi sitt bidrag (uavhengig av ferdigheter) til kulturen. Det handler om å tro på og støtte hverandre og være stolt av hvem du er.

Hiphop-kulturen kom til Norge og Skandinavia med break(dance)-filmen *Beat Street* i 1984, som startet en dansebølge. Barn og unge danset i gatene over hele landet. Break(dance)ing var det første populære elementet, men ble senere forbigått av graffiti og deretter rap, ettersom musikken ble stadig mer vanlig i løpet av 1990-tallet. Fra 2000-tallet betegnes hiphop-kulturen som mainstream, og fra 2024 er break(dance)ing blitt en OL gren.

Noen interessante aspekter:

- Hiphop-kulturen springer ut fra ghettosene i Bronx, New York, på 1970-tallet, og er historisk bundet til en svart, urban gatekultur. Hvilken betydning har dette for dagens barn og unge?
- Det hevdes at hiphops historie som en inkluderende og antirasistisk aktivitet gir marginalisert og stigmatisert ungdom mulighet til å skape en alternativ identitet. Hvordan/hvorfor?
- Interessant nok både re-konstruerer og utfordrer den mannsdominerte hiphop-kulturen tradisjonelle kjønnsnormer og stereotypier. Kom med konkrete eksempler på hvordan. Reflekter over hvilke muligheter dette gir for dagens barn og unge.
- Hiphop-kulturen har gitt unge mennesker over hele verden en følelse av sted, værende (being) og retning i deres liv – og sies å være en dypt åndelig kultur. Finn eksempler.
- Hiphop-gruppen Madcon ga ut en coverversjon av «Beggin'» i 2007, noe som ga gruppen en global posisjon og tidenes største hits i Norge. Etter terrorangrepet på Utøya (22. juli 2011), får hiphop-gruppen Karpe (en hindu og en muslim) en samlende rolle i den nasjonale sorgen, og de er en av Norges mest populære artister i 2017. Finn eksempler på hvordan denne generasjonen av hiphopere med innvandrerbakgrunn tar opp aktuelle spørsmål om hudfarge, religion og politikk og bidrar til å skape et nytt Norge. Hvem er de? Og hvilke saker tar de opp?

Som et overordnet tema kan ungdom og identitet i hiphop-kulturen benyttes på ulike klassetrinn, på tvers av fag, og belyse et vidt spekter av undertematikker innenfor FoL. I vedlegg 3 har vi listet opp noen områder som kan brukes til å engasjere elevene til å undersøke tverrfaglig i fagene KRØ, KRLE

og SAM. Det er imidlertid muligheter for å jobbe med tematikkene innenfor en rekke andre fag som f.eks. norsk (hvordan tekster fremstiller unges livssituasjon, utforske språklig variasjon og mangfold, reflektere over holdninger til ulike språk og språkvarianter), kunst og håndverk (hvordan symboler og stil reflekteres i skapende arbeid, graffiti som visuell uttrykksform) og musikk (hvordan hiphop-musikk er påvirket av og uttrykker historiske og samfunnsmessige forhold, utøve og utforske musikalske opplevelser, bruk av musikalske virkemidler og sampling etc.).

Viktige spørsmål gjennom hele undervisningsperioden vil være:

- Hvilke undervisningsstiler legger best til rette for din læring?
 - Hvilke ferdigheter trenger du for å jobbe effektivt i en gruppe?
 - Hva motiverer deg til å være aktiv i klassen?
 - Hva skaper et trygt klassemiljø?
 - Hvilke typer aktiviteter fasiliteter din interesse?
 - Gitt kompetansemålene knyttet til FoL, hvilke læringsområder synes du er mest meningsfulle?
 - Gjennom å jobbe med undertema knyttet til ungdom og identitet i hiphop-kulturen – hva overrasket deg mest?
 - Gjennom å lære om ulike aspekter av hiphop-kulturen, hva synes du har vært mest meningsfylt?
 - Hvordan gjenspeiles aspekter av hiphop-kulturen i ditt eget liv?
- ...

Det neste trinnet er å designe en **summativ vurdering** for å avgjøre om elevene når målene for undervisningsperioden. Summativ vurdering dokumenterer elevens læringsutbytte, og bekrefter hva elevene kan og vet sett i sammenheng med definerte læringsmål. Som lærer kan du anvende mange ulike verktøy/linser for å observere elevenes læring, som f.eks. observasjon (lærer, medelever), selvevaluering, elevprosjekter/portefølje/logger/dagbok/forestilling/undervisning/spill/rollespill/seminar og så videre. Vi har valgt å la elevene jobbe i smågrupper for å lage en tematime som inneholder en av de fire komponentene i hiphop-kulturen, som de skal undervise til resten av klassen:

Eksempel på vurderingsoppgave:

Elevene skal jobbe i smågrupper og lage en 15 minutters tematime som inneholder en av de fire komponentene i hiphop-kultur (break(dance)ing, MCing, DJing, graffiti) og et undertema/aspekt knyttet til ungdom og identitet i hiphop-kulturen. Denne 15 min. tematimen skal undervises for resten av klassen.

I undervisningen er det viktig å koble alt du planlegger å gjøre til det du har lært av elevene og kunngjøre forbindelsene tydelig for elevene. Her følger et eksempel på ordlyd for å innlemme elevenes stemmer:

Det overordnede tema for denne undervisningsperioden er ungdom og identitet i hiphop-kulturen, da mange av dere har ønsket å lære mer om ungdomskultur, likestilling og ulikheter i identiteter, og leve i et mangfoldig og globalt samfunn. Dere har alle indikert et ønske om varierte, unike aktiviteter fordi det er mer motiverende og interessant. I denne undervisningsperioden vil vi lære mer om hiphop-kulturen og dens betydning for dagens ungdom i et flerkulturelt samfunn og deres identitet.

Det er et vidt spekter av interesser i klassen, derfor vil de fire elementene av hiphop-kulturen, break(dance)ing, MCing, DJing og graffiti, bli innlemmet i en rekke ulike læringsaktiviteter. Du vil få muligheten til å lære mer om et selvvalgt tema knyttet til hiphop-kulturen, for eksempel:

- Tilhørighet og fellesskap – utenforskap, innenfor/utenfor,
- Å skape en alternativ identitet
- Betydningen av å "være seg selv" i hiphop-kulturen – attitude
- Når annerledeshet er en ressurs
- Stereotopienes dilemma
- Utfordrer hiphop-kulturen vår oppfatning av kjønn? Hypermaskulinitet, hva er det? Har kvinner en plass i hiphop-kulturen? Homofobi? Seksualitet?
- Eksempler på spiritualitet i hiphop-kulturen. Se f.eks. Karpe (Magdi – islam, Chirag - hindu)
- Hvordan tar en generasjon hiphopere med innvandrerbakgrunn opp aktuelle spørsmål om hudfarge, religion og politikk (i låtene sine), og bidrar til å skape et nytt Norge?

....

Du vil få muligheten til å studere hvordan disse temaene uttrykkes gjennom de ulike elementene i hiphop-kulturen.

Gjennom hele undervisningsperioden vil vi jobbe med hvordan vi kan kommunisere bedre og sørge for at alle blir inkludert.

På slutten av undervisningsperioden vil dere jobbe sammen i smågrupper og lage deres egen tematime basert på det selvvalgte tema. Du vil få muligheten til å velge mellom en av de fire elementene i hiphop-kulturen (break(dance)ing, MCing, DJing og graffiti). Tematimen skal vare 15 minutter og undervises for resten av klassen.

Husk – sentralt i hiphop-kulturen står det å tro på og støtte hverandre, og å være stolt av den du er. Alle er forpliktet til å gi sitt bidrag til kulturen uavhengig av ferdigheter og/eller

ressurser. Dette er din tid – grip muligheten til å utfordre dere selv, gå utover din egen komfortsone, respekter hverandre og ha et åpent sinn.

Du er ansvarlig for å gi ditt bidrag og gi din støtte til dine klassekamerater.

Under gir vi oversikt over hva vi har lært om/av elevene i de ulike fasene i den aktivistiske tilnærmingen til undervisning:

Ungdom og identitet i hiphop-kulturen



Dette har vi lært av elevene:	
Mine synspunkter	Elevene ønsker: varierte/unike aktiviteter, ulike ferdighetsnivåer, enkelt/morsomt, målrettet, valg (også når det gjelder konkurranse), alle deltar (inkl. lærer), åpent sinn, hjelp til forbedring, inkl. elevenes meninger, mindre instruksjoner, komfortabel med venner, oppmuntrende, kommunisere, inkludering
Vårt felles læringsmiljø	Alle er ansvarlige for å bidra til: Vær trygg – Hjelp andre når det trengs – Inkluder alle – Vær åpen – Vær respektfull
Læringsinteresser	Topp 5-6 læringsinteresser i klassen - kompetansemål:
Kroppsøving	3: øve på og gjennomføre danseaktiviteter fra ungdomskulturer og andre kulturer, og sammen med medelever skape og presentere dansekomposisjoner 4: reflektere over hvordan ulike framstillinger av kropp i media og samfunn påvirker bevegelsesaktivitet, kroppsidentitet og selvbilde (6: anerkjenne ulikhet mellom seg selv og andre i bevegelsesaktiviteter og inkludere alle, uavhengig av forutsetninger)
Samfunnsfag	(10: drøfte hvordan framstillinger av fortiden, hendelser og grupper har påvirket og påvirker folks holdninger og handlinger) 16: reflektere over likheter og ulikheter i identiteter, levestett og kulturuttrykk og drøfte muligheter og utfordringer ved mangfold 18: reflektere over hvordan identitet, selvbilde og egne grenser utvikles og utfordres i ulike fellesskap, og presentere forslag til hvordan man kan håndtere påvirkning og uønskede hendelser
Kristendom, Religion, Livssyn og Etikk	21: gjøre rede for og reflektere over ulike syn på kjønn og seksualitet i kristendom og andre religioner og livssyn 22: reflektere over eksistensielle spørsmål knyttet til det å vokse opp og leve i et mangfoldig og globalt samfunn
Eksempel timer	Undervisnings-/læringsstiler: Utforske nytt innhold og utvalg av læringsaktiviteter for å lære elevene hvordan håndtere suksess og fiasko, og personlige og praktiske utfordringer på best mulig måte
Med utgangspunkt i det vi har lært om klassens læringsinteresser (se time 3: spill, kompetansemålene valgt av klassen f.eks. 3, 4, 16, 18, 21, 22) og hva vi har lært gjennom eksempeltimene om hvordan ulike undervisnings-/læringsstiler og innhold har engasjert og motivert elevene (side XX-XX), utvikler vi et overordnet tema:	
Overordnet tema	Lære om ungdom og identitet i hiphop-kulturen og kulturens betydning for barn og unges livsmestring
Mål	Elevene skal lære å identifisere hva som bidrar til og hindrer deres interesse, motivasjon og læring
	Elevene skal lære å identifisere hva som bidrar til og hindrer et trygt læringsmiljø
	Elevene skal lære å identifisere hvilke kompetansemål som de finner mest personlig interessante
	Elevene vil utvide sine perspektiver om hvordan ta gode helsevalg noe som gir muligheter for å ta ansvarlige livsvalg
	Elevene vil utvide sine perspektiver om hvordan håndtere suksess og fiasko, personlige og praktiske utfordringer på best mulig måte

	Elevene skal lære å identifisere hvilke undervisningsstiler som letter deres interesse, motivasjon og læring
	Elevene vil lære hvordan hiphop-kulturen har utviklet seg fra en marginal subkultur til en global, mainstream ungdomskultur og hvilken betydning den har for barn og unges liv
	Elevene vil kunne engasjere seg i en rekke læringsaktiviteter som er utformet for å hjelpe dem til å forstå hvordan hiphop-kulturen er sammenkoblet med mening, identitet, kjønn og åndelighet i et flerkulturelt samfunn
	Hjemme skal elevene studere et selvvalgt undertema knyttet til ungdom og identitet i hiphop-kulturen for å hjelpe dem å forstå kulturens innvirkning på unge menneskers liv. Hjemmearbeidet skal dokumenteres i enlogg, og elevene skal skrive en kort refleksjon knyttet til eget liv
	Elevene skal jobbe i smågrupper og lage en 15 minutters tematime som inneholder en av de fire komponentene i hiphop-kultur (break(dance)ing, MCing, DJing, graffiti) og et undertema/aspekt knyttet til ungdom og identitet i hiphop-kulturen.
	Elevene skal kunne kommunisere effektivt i gruppearbeid
	Elevene skal undervise tematime til resten av klassen/medelever, slik at de kan utvide sin forståelse og perspektiver om hiphop-kulturen og dens betydning i barn og unges liv

Overordnet tema

Lære om ungdom og identitet i hiphop-kulturen.

Bakgrunn

Hiphop er en av de mest fremtredende ungdomskulturene i dag. Hiphop har sitt utspring fra ghettone i Bronx, New York, på 1970-tallet, og er historisk bundet til en svart, urban gatekultur. Kulturen består av fire kreative elementer: MCing (rap), DJing, graffiti og break(dance)ing. Hiphop-kultur er knyttet til en dypere forståelse av selvet, arv og kultur.

I Norge ble den første merkbare effekten av hiphop-kulturen tydelig med break(dance)ing-filmen *Beat Street* i 1984. Senere ble graffiti og musikken mer vanlig i løpet av 1990-tallet. Rundt 2007 gjorde Madcon og Vinni hiphop til familieunderholdning på lørdagskvelden, og i 2011 får Karpe en samlende rolle etter Utøya.

Refleksjon

- Hvilken betydning har hiphop-kulturen for barn og unges livsmestring?
- Hvordan skapes identitet i hiphop-kulturen? Gi eksempler.
- «Stereotypenes dilemma i hiphop-kulturen» – hvordan kan det påvirke barn og unges liv?
- Hvilke former for maskulinitet og feminitet uttrykkes gjennom hiphop-kulturen? Hvilken betydning har det for barn og unge i Norge?
- Å ha «attitude» står sentralt i hiphop-kulturen – hvilken oveføringsverdi har det for hvordan barn og unge kan lære å mestre eget liv?
- Hvordan er åndelighet innebygd i hiphop-kulturen? Gi eksempler.
- Hva har du lært om deg selv gjennom å jobbe med hiphop-kulturen? Hva har vært mest meningsfylt?

MÅLSETTING

Elevene skal jobbe sammen for å utforske hvordan temaer som identitet, kjønn og åndelighet er innebygd i hiphop-kulturen og hvilken betydning dette har for barn og unges livsmestring.

Vurdering

Elevene skal jobbe i smågrupper og lage en 15 minutters tematime som inneholder en av de fire komponentene i hiphop-kultur (break(dance)ing, MCing, DJing, graffiti) og et undertema/aspekt knyttet til ungdom og identitet i hiphop-kulturen. Denne 15 min. tematimen skal undervises for resten av klassen.

FAG – mulige læringsaktiviteter

Kroppsøving

Elevene skal gi sitt eget [kroppslige] bidrag til hiphop-kulturen – øve på å entre gulvet med attitude/være stolt av seg selv, samt lage sin egen «tag», lære enkle break(dance) moves, lage sin egen break(dance)serie og øve seg på å battle.

Samfunnsvitenskap / SAM

Elevene skal utforske hvilken betydning hiphop-kulturens røtter kan ha for dagens barn og unge, reflektere over hvordan identitet skapes i hiphop-kulturen (innenfor/utenfor, utenforskap), samt hvordan stereotyper kommer til uttrykk i hiphop-kulturen og hvilken betydning det har for barn og unges liv.

Kristendom, religion, livssyn og etikk / KRLE

Elevene skal undersøke hvordan åndelighet er innebygd i hiphop-kulturen, og reflektere over hvilken betydning det har for barn og unge og deres liv at rapgruppa Karpe rapper om Muhammed og kunsten å være inder.

Noen ressurser

Det er viktig å la elevene selv finne litteratur og kilder som kan bidra til å supplere og korrigere deres perspektiver. Det finnes imidlertid et bredt spekter av ressurser og publikasjoner om ulike aspekter av hiphop-kulturen, så under har vi listet noen mulige 'startpunkter':

Identitet:

Langnes & Rustad (2018). Del: Dans i ungdomskulturen. I Øvrevik (red.) *Aktivitetslære i kroppsøving – en fagdidaktisk grunnbok*. Cappelen Damm Akademisk.

Langnes & Fasting (2014). Identity Constructions among Breakdancers. *International Review for the Sociology of Sport*.

Sandberg (2008). Get rich or die tryin'. Hiphop og minoritetsgutter på gata. *Tidsskrift for Ungdomsforskning*, 8(1).

Tupac: «The Rose That Grew from Concrete».

Floorknights dokumentar: Gi det videre (del 1-3) [youtube.com/watch?v=xYFutRltzjo](https://www.youtube.com/watch?v=xYFutRltzjo)

Kjønn:

Langnes & Fasting (2017). Gender Constructions i Breaking. *Sport in Society*.

Onsrud (2013). Musikk, kjønn og skole: perspektiver på elevers kjønnsprestand gjennom musikk. *Idunn*.

Linda Vidala (norsk kvinnelig rapper) – se Holen (2018).

Big Daddy Karsten (homofil rapper) – se Holen (2018).

B-Girl Terra www.youtube.com/watch?v=5HrrbkYJM2M

Lil Nas X, andre artister utfordrer homofobi i hiphop www.youtube.com/watch?v=NB0b1EZ78FA

Dronning Latifahs «Ladies first».

Åndelighet:

Karpe / Smart 9000 / Evig Poesi – se Holen (2018).

Zanfagna (2015). Hiphop og religion: fra moskeen til kirken. I Williams (red.) *The Cambridge Companion til Hip-Hop*. Cambridge University Press.

Mental helse:

Logic's «1-800-273-8255», Populær sang fikk flere til å søke hjelp <https://nhi.no/psykisk-helse/psykiske-lidelser/popular-sang-fikk-flere-til-a-soke-hjelp/>

Kanye West åpner opp for David Letterman om hans kamp med bipolar lidelse

<https://www.youtube.com/watch?v=QdDYiNImN4w>

Charlamagne: Tha God Ending Stigmas Around Black Mental Health

Teknologi / digitale borgere:

Hip-Hop Sampling - Copyright kriminelle

<https://krwg.pbslearningmedia.org/resource/d0bc17ae-d82c-4220-bc02-e832056d2739/hip-hop-sampling-copyright-criminals/>

Generelle ressurser:

Holen (2018). Nye hiphop-hoder. Hvordan Karpe Diem og generasjon 1984 tok en undergrunnskultur til pophimmelen – og endret Norge på veien. Vigmostad & Bjørke.

Holen (2011). *Hiphop. Faktaløve*. Cappelen Damm

Krogh & Pedersen (2008). *Hiphop i Skandinavia*. Aarhus Universitetsforlag.

Williams (red.). (2015). *Cambridge Companion til Hip-Hop* (Cambridge Companions to Music). Cambridge University Press.

Sandberg & Pedersen (2006). *Gatekapital*. Universitetsforlaget.

