

Slides:
kortlink.dk/mrsh

SCENARIEDIDAKTIK

Teknologi, faglighed og didaktik

VELKOMMEN TIL PANDADESIGN A/S

- Regionen har bedt jer komme med jeres bedste bud på teknologiske hjælpemidler, der kan indgå i plejen af mennesker med demens.

A hand is holding a small, white, rectangular piece of paper with handwritten text. The paper is titled 'SHOPPING LIST' and lists various grocery items in two columns. The background is a blurred grocery store aisle with shelves of products and bright overhead lights.

SHOPPING LIST
CHICKEN CHEESE
BREAD MILK
EGGS BUTTER
BISCUITS JUICE
SALAD HANI
TEA

**Alzheimer's
Society**

Leading the
fight against
dementia

VELKOMMEN TIL PANDADESIGN A/S

- Jeres umiddelbare reaktioner?

MENNESKER MED DEMENS

- Hvad ved I om det?
- Hvad kender I til det?
- Hvad tænker I om at bruge teknologiske hjælpemidler i pleje af mennesker med demens?

SYGDOMMEN DEMENS

- Brug to min. på at finde viden om sygdommen demens:
Hvad er mennesker med demens' kognitive udfordringer?

IDÉUDVIKLING

- Hvilke umiddelbare idéer har I til, hvordan teknologi kan hjælpe i plejen med mennesker med demens?

REALISERING

- 6. klasse har i et innovations- og entreprenørskabsforløb i teknologi teknologiske hjælpemidler til plejen af mennesker med demens. Målet er, at eleverne får ideer til løsninger på problemer og udvikler prototyper på sådanne løsninger.
- Gennem videoer og artikler undersøger eleverne livet som leder fra et plejehjem for mennesker med demens og deres pårørende. De besøger et plejehjem og interviewer beboere og medarbejdere. De besøger af en plejehjemsleder og lærer om løsninger ældre med demens og plejehjemmet og
- Eleverne får en computer med sensorer, led-lamper, højttaler og knapper. De arbejder næst i grupper om løsning på nogle af de problemer, som lederen har. De arbejder på ideer.
- De kvalificerede elever kommer til en designudkast og prototypen. Undervejs udvikles ideerne til egentlige designudkast og prototyper. Når de er kommet til en ny fase i udviklingen, skal de bede om feedback igen – til nogen af de kvalificerede elever – og på baggrund heraf forbedre deres design og prototyper yderligere. Forløbet kulminerer i en konkurrence, inspireret af Løvens Hule fra DR, hvor eleverne pitcher deres idéer foran en jury bestående af den faglige leder fra plejehjemmet, en partner i en større teknologivirksomhed og læreren.

Scenarier har intet facit - uforudsiglighed...



EVALUERING

- Hvad tænker I umiddelbart om elevernes idéer?
- Hvad er jeres umiddelbare reaktioner på forløbet?

DAGSORDEN

- Walk the walk – demens-casen
- Sidespring 1: Hvad er it og teknologi – et bud på et fagsprog gennem otte perspektiver på it
- Sidespring 2: Hvad er faglighed?
- Talk the talk: Hvad er scenariedidaktik?
- Hvad er udfordringerne?
- Hvordan imødekommes de
- Walk the talk: I skitserer undervejs et forløb ud fra casen

HVEM ER JFG?

- Lektor i literacy reserach på DPU
 - National forskningsleder på PIRLS
 - Scenariedidaktiker
 - It- og teknologiforståelse
 - Læsning
 - Læremidler
- Læremiddelf

- Lære
- Seminaradjunkt/lektor
- Forlagsredaktør

OVERSÆTTESARBEJDE

TEKNOLOGI

Et bud på en terminologi

KÆRT BARN?

1. It
 2. Teknologi
 3. Det digitale
 4. Digitalisering (proces)
- Teknologiforståelse (folkeskolen) = Programmering
 - Erhvervs- og professionsuddannelserne: Teknologi (= it)
 - Hvordan indgår **digital** teknologi i uddannelse (og erhverv)?

DIGITAL TEKNOLOGI

- Synlig: Det forhåndenværende
- Usynlig: Det vedhåndenværende
- **FAREN VED DET VEDHÅNDENVÆRENDE:** Vinden som energi, koen som ernæring, skoven som brænde, mennesket som krop
- Vi ser ikke den teknologi, der transformerer - men anvender den
- Vi skal i uddannelse betragte teknologier med **BEGGE BLIK PARALLELT**
- Forhåndenværende **og** Vedhåndenværende

DIGITAL TEKNOLOGI

- Er ikke blot og bart redskaber
- Teknologi er en kulturkraft:
- **Menneskets væren i og opfattelse af verden ændres**
 - Tankegang
 - Handlemåder
- Vedhåndenværende teknologi ændrer mig som menneske
- Derfor må jeg også betragte den forhåndenværende

KÆRT BARN?

- Informationsteknologi
- Kommunikationsteknologi
- Velfærdsteknologi

OTTE PERSPEKTIVER PÅ **DIGITAL** TEKNOLOGI

1. Ubegrænset **adgang** til viden
2. **Kommunikation** (Multimodalt) → Multimodal
3. **Samarbejde** (Produktion og planlægning)
4. **Illustration** (Til at illustrere)
5. **Produktion** (Til at producere)
6. **Analyse** (Af data)
7. **Administration** (Protokol)
8. **Programmering** (Til at programmere)

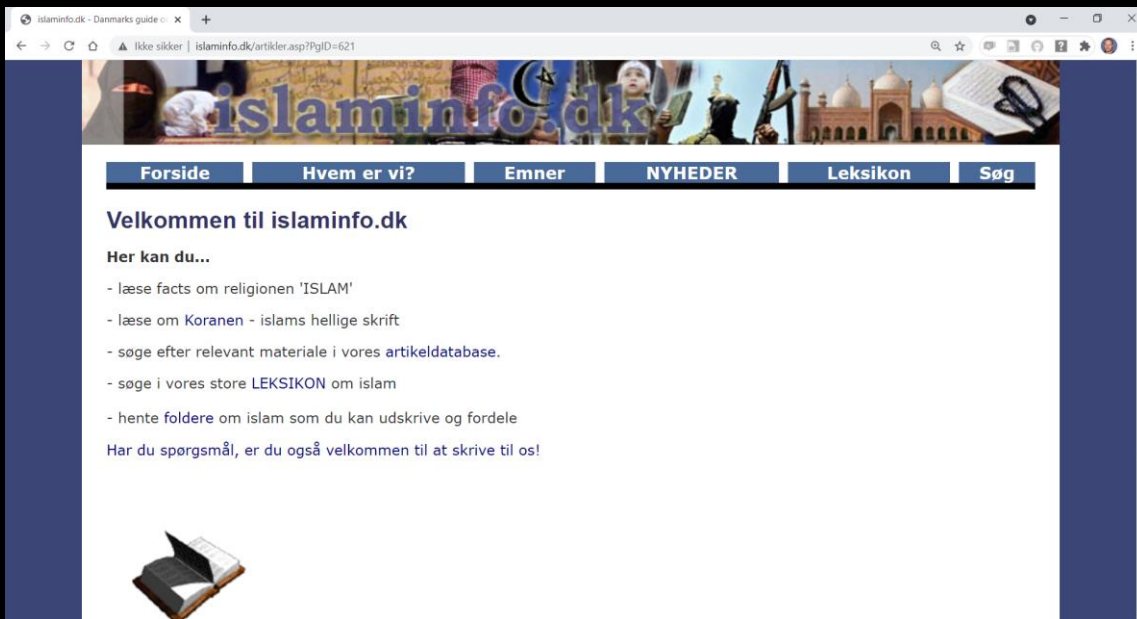
Informationsteknologi

Kommunikationsteknologi

Velfærdsteknologi

INFORMATIONSTEKNOLOGI

1. Ubegrænset adgang til viden → Kildekritik



KOMMUNIKATIONSTEKNOLOGI

2. Kommunikation →
Multimodal kildekritik

KOMMUNIKATIONSTEKNOLOGI

3. Samarbejde (Produktion og planlægning)

2. Et multimodalt tekstbegreb

Filer Rediger Se Indsæt Formatér Værktøjer Tilføjelser Hjælp Hjælpefunktioner Sidste redigering var i går kl. 09.50

100% Overskrift 1 Arial 20 B I U A

2. Et multimodalt tekstbegreb

I dette kapitel udfolder vi bogens teoretiske ståsted og etablerer et socialemiotisk, multimodalt tekstbegreb. Det er bogens mest omfattende kapitel, hvor vi samtidig introducerer de centrale fagbegreber, der anvendes gennemgående i hele bogen, og ~~der-
peges-ligeledes-løbende~~ tilbage på casen i kapitel 1.

Vi indleder med en kort indføring i **socialemiotik**, som kort fortalt er studiet af, hvordan mening skabes gennem tekster, som indgår i sociale kontekster. Herefter udfolder vi kernebegreber i forhold til **multimodalitet i et socialemiotisk perspektiv**. Multimodale tekster er tekster, som skaber mening ved at kombinere forskellige modaliteter, og disse tekster er altid en del af en social handling. De produceres af nogen til nogen.

Dernæst udfolder vi bogens brede tekstbegreb. **Tekster** er ikke kun sproglige, skriftlige tekster, dvs. **verbaltekster**, men også mundtlige tekster, film, musik, billeder, grafiske fremstillinger osv. Dette udvidede multimodale tekstbegreb stiller også øgede krav til elevernes **tekstkompetence**, som vi opdeler i to: en receptiv, analytisk **tekstforståelseskompentence** og en produktiv, fremstillende **tekstskabelseskompetence**.

Vi udfolder derefter analytiske begreber. Vi bestemmer en **modalitet** som en meningskæbende ressource i kommunikation, som fx skrift, billede, tale, tegnsprog.

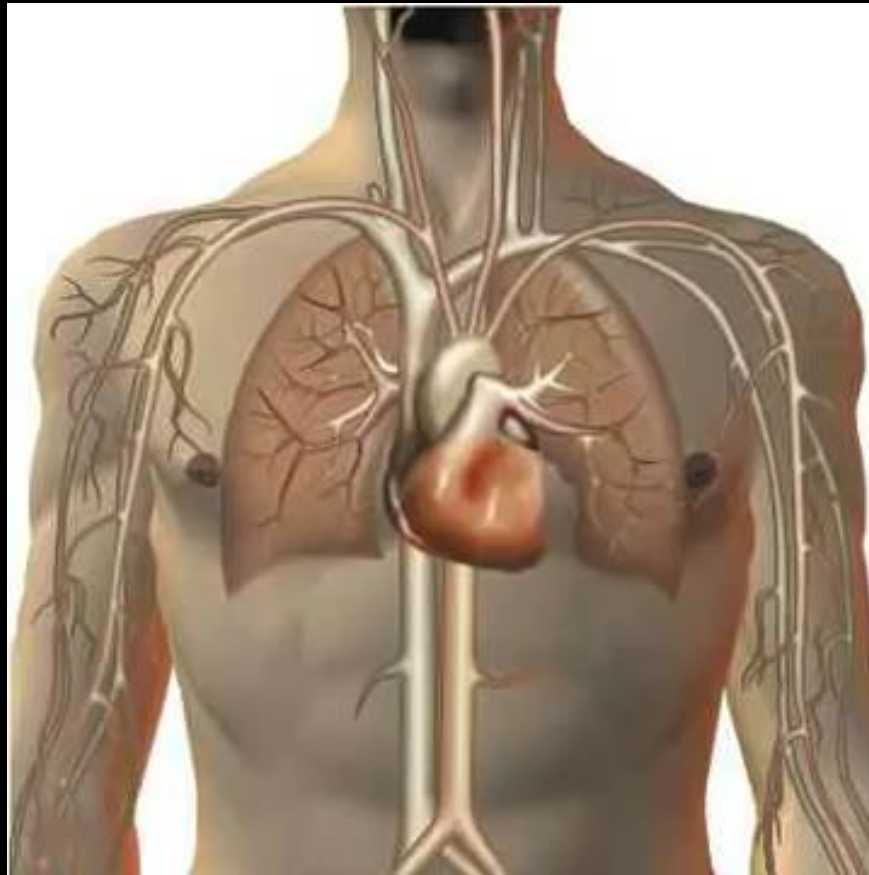
Dorte Maiken Loh...
15.58 i forgårs
Slet: "der peges ligeledes løbende"

Dorte Maiken Lohse
15.58 i forgårs
løbende peger



INFORMATIONS- OG KOMMUNIKATIONSTEKNOLOGI

4. Illustration



INFORMATION- OG KOMMUNIKATIONSTEKNOLOGI

5. Produktion

The screenshot displays the Filmlinjen website interface. At the top, a navigation bar includes links for 'FOR ELEVER', 'SE FILM', 'TEMAER', 'LÆRERINTRO', 'VÆRKTØJER', and 'OM OS', along with a 'LOGIN' button. The main banner features the title 'Undervisning i praktisk FILMPRODUKTION' with a sub-link 'Se introvideo for lærere... >'. To the right, a circular diagram illustrates a four-step production process: 1. 'Opret filmhold' (green), 2. 'Få tips fra proffe' (orange), 3. 'Hold styr på produktion' (grey), and 4. 'Publicer filmen' (red). Below the banner, the 'Nyeste produktioner' section shows a carousel of film thumbnails with titles: 'Forglem Mig Ej', 'Cuts', 'Flugt', '(U)VENNER', 'Maria længe leve', 'Fuskeri', and 'Taler du til'. A 'Alle Produktioner' link is visible on the right. The Windows taskbar at the bottom shows the date as 03-09-2019 and the time as 11:44.

INFORMATION- OG KOMMUNIKATIONSTEKNOLOGI

6. Analyse

Læremiddeldatasæt - Excel

FileHjemIndsætSidelayoutFormlerDataGennemseVisACROBATFortæl mig, hvad du vil gøre...

KlipKopierSæt indFormatpensel

Calibri11A A

Ombyrd tekst

Standard

Betinget formateringFormatér som tabel

NormalGodNeutralUgyldig

IndsætSletFormatér

AutosumFyldRydSortér og Søg og vælg

UdklipsholderSkrifttypeJusteringTalTypografierCellerRedigering

G294

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
1	Læremiddel	Angive	Angive	Angivelser (i	Trin	Digital	Type	Gramm	Sprog	Stavnin	Håndsk	Skriftli	Multim	Litterat	Læsetr	Læseur	Skrivet	Faglig I	Multim	Mun
2	Sglaj	0	1	1	Indskoling	0	Forløb	0	0	0	0	0	0	0	5	75	20	0	0	
3	Øfærd	0	1	1	Mellemtrin	0	Forløb	20	5	10	0	0	0	0	25	0	20	0	0	
4	Springbrættet Uden trin	0	2	2	Uden trin	0	Forløb	5	5	0	0	10	5	0	5	35	35	0	0	
5	Stjernesud Uden trin	0	2	2	Uden trin	0	Forløb	20	0	15	0	0	0	5	5	25	25	0	0	
6	Sådan - Uden trin	0	1	1	Uden trin	0	System	18,16667	9,16667	13,33333	0	6,66667	2,5	5,83333	15	5	8,33333	2,33333	0	
7	Sammen om læsning - læsemakke	0	1	1	Uden trin	0	Didaktisk delemen	0	0	0	0	0	0	0	100	0	0	0	0	
8	Skriftlig for ...Uden trin	0	1	1	Uden trin	0	Forløb	25	6,66667	21,66667	0	10	0	0	5	15	3,33333	0	1,66667	
9	Dansk kanon i folkeskolen	0	1	1	Uden trin	0	Forløb	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
10	Ny skriftligt for... Uden trin	0	1	1	Uden trin	0	Forløb	18,33333	10	11,66667	1,66667	8,33333	1,66667	13,33333	0	13,33333	13,33333	1,66667	1,66667	
11	Ellen Holmboes 'Fortællemodelle	0	1	1	Udskoling	0	Didaktisk delemen	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	5	
12	Bog til filmen "Skønheden og Udy	0	1	1	Udskoling	0	Forløb	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100	
13	Daglig Dosis Udskoling	0	1	1	Udskoling	0	Didaktisk delemen	5	15	40	0	0	0	0	40	0	0	0	0	
14	Om Pelle og Molly 1 og 2	1	0	1	Indskoling	0	Forløb	5	5	20	0	10	5	5	30	5	5	0	0	
15	En på sproget	1	0	1	Indskoling	0	Forløb	35	35	0	0	10	0	0	0	0	20	0	0	
16	0 klasse. Fortælle ark 1, Jette Lønt	1	0	1	Indskoling	0	Didaktisk delemen	10	40	10	0	0	0	0	0	10	0	0	0	
17	Alle Tidens Dansk	1	0	1	Indskoling	0	Tema	0	0	0	0	0	0	0	90	0	10	0	0	
18	Ballonskibet	3	0	3	Indskoling	0	Didaktisk delemen	0	0	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
19	Bevægelse i den tidlige sprogund	1	0	1	Indskoling	0	Didaktisk delemen	10	30	30	0	0	0	0	30	0	0	0	0	
20	Billy i bogen	1	0	1	Indskoling	0	Didaktisk delemen	0	10	10	0	0	0	0	70	10	0	0	0	
21	Bogstavmusikanterne	1	0	1	Indskoling	0	Didaktisk delemen	0	0	0	0	0	0	0	100	0	0	0	0	
22	Bogstavserien (Delta)	2	0	2	Indskoling	0	Didaktisk delemen	15	0	40	0	0	0	0	0	20	25	0	0	
23	Cooperative Learning i børnehave	1	0	1	Indskoling	0	Didaktisk delemen	10	20	30	0	0	0	0	0	20	20	0	0	
24	D'dansk Indskoling	7	0	7	Indskoling	0	System	4	4	4	0	6	4	4	10	10	4	4	3	
25	Daglig Dosis Indskoling	2	0	2	Indskoling	0	Didaktisk delemen	5	15	40	0	0	0	0	40	0	0	0	0	
26	Dansk direkte (Indskoling)	2	0	2	Indskoling	0	System	60	15	10	0	0	0	0	0	0	10	5	0	
27	Dansk i ...indskoling	1	0	1	Indskoling	0	System	2	4	15	5	8	4	0	12	18	15	0	3	
28	Den første læsning	118	76	194	Indskoling	0	System	0	8	22	3	8	0	0	15	22	22	0	0	

Læremiddeldatasæt

Klar Scroll Lock

11:48 03-09-2019

VELFÆRDS TEKNOLOGI

7. Administration

Journal for patient "XX"

Journal Ændre Læs Qpret Skriv Ordiner Hjælp

Tidligere indlæggelser		23-12-98
Lægedel		
Statusark		28-01-99 ☐
Kontinuation		29-01-99 ☐
Samtaleark		26-01-99 ☐
Henvi sning		18-01-99 ☐
Epikriser		21-01-99 ☐
Sygeplejedel		
Fysisk aktivitet		31-01-99 ☐
Smerter		31-01-99 ☐
Hukommelse		27-01-99 ☐
Hud/slimhinde		26-01-99 ☐
Diarre		23-01-99 ☐
Forhøjet blodsukker		12-01-99 ☐
Afsluttet		
Statusark		28-01-99 ☐
Dagsnotat		26-01-99 ☐
Samtaleark		26-01-99 ☐
Resuméark		07-01-99 ☐
Udskrivningsark		31-01-99 ☐
Fysioterapi		
Ergoterapi		19-01-99 ☐
Røntgensvar		21-01-99 ☐
Breve		27-01-99 ☐
Alt		
Konverteret		14-08-98 ☐
Papirkurv		04-01-99 ☐

19 Hukommelse		
Problemformulering:	Overordnet mål:	Overordnet handlingsplan:
Nedsat hukommelse - glemmer ofte handlinger m.v. ganske kort efter de er passeret, f.eks. at hun netop har faet tabl., været på toilet m.v. Erkender, at hun ikke kan redegøre for, hvornår og hvor forskellige ting er sket	Vurdere behov for evt. udredning af den nedsatte hukommelse, og afklare evt. konsekvenser for pt. af dette.	
Evaluering:		
En datter fortæller, at Martha gennem et års tid ikke har husket så godt, men ikke mere end hun har formået at "pejle sig frem" til det "glemte".		
05-01-99 14:52 kb		
Pga. den dårlige hukommelse (virker næsten tiltagende ?!)	Der skal overvejes en MMSE-test.	
06-01-99 14:39 kb		
	LA vil imorgen lave MMSE	
07-01-99 12:52 kb		
		MMSE-test viser 10/20

Sådan ser en typisk elektronisk patientjournal ud. I dette eksempel har man slået op i sygeplejedelen og valgt at se en plejeplan for et hukommelsesproblem.

KOMMUNIKATIONSTEKNOLOGI

(8. Programmering)

UNDER brugergrænsefladen



DIGITAL TEKNOLOGI

Undervise **med** teknologi: Anvendelse - VED HÅNDEN

- Undervise **i** teknologi: Instruktion - FOR HÅNDEN

- **REFLEKSION:**

Hvordan underviser I inden for de syv betydninger?

- Hvordan bruger I teknologi i jeres undervisning?

- Informationsteknologi
- Kommunikationsteknologi
- Velfærdsteknologi



UNDERVISE I OG MED

- Undervise **med** teknologi: Anvendelse - VED HÅNDEN
- Undervise **i** teknologi: Instruktion - FOR HÅNDEN

- **REFLEKSION:**
Hvordan underviser I inden for de syv betydninger?



FAGLIGHED

Hvad er det?

FAGLIGHED

- **REFLEKSION:**
Hvad er faglighed?

BEGREBET FAGLIGHED

- Hetmar (2013): Faglighed er en identitet, man gør inden for bestemte domæner i direkte eller indirekte interaktion med andre på kulturelle præmisser, så man bliver genkendt som medlem af domænet.
- "... doing being some identity" (Gee, 2000, p. 12).
- *Epistemic frames*: "Collective ways of knowing and understanding" (Shaffer, 2006, p. 12).
- Faglighed = handlinger og mønstre forbundet med det sociale i faglighedsforståelse – faglighed er noget man gør sammen med andre.
- Værdier og etik: "Different communities of practice ... have ... different ways of knowing, of deciding what is worth knowing, and of adding to the collective body of knowledge and understanding" (Shaffer, 2004, p. 1404).

**FAGLIGHED ER NOGET, MAN GØR
MED ETISK BEVIDSTHED**

FEM DIMENSIONER AF FAGLIGHED

- **Viden, procedurer, opgaver og artefakter**

Et sprog til at tale om verden og opgaver (procedurer, diskurs), en viden om hvad der er og var i verden (fakta), opgaver der skal løses (procedurer), samt ting, redskaber og artefakter (artefakter).

- **En systematisk tilgang til verden**

En måde at stille spørgsmål, tilgå og løse opgaver.

- **En social konstellation**

En selvforståelse (rolle) og en placering i relationer (position), samt en måde at kommunikere på (kommunikationsmønstre) og sammenhængende forløb på (storylines).

- **En interesse**

En måde at opfatte noget som værdifuldt og forkert (værdier), et fokus på løsning af særlige typer af opgaver (interesser) og grunde sine handlinger på (motiver).

- **Et perspektiv**

En måde at opfatte hvad verden er og hvordan den kan forstås, tales om og tilgås på (epistemologi)".

Begreber

Metoder

Social konstellation

Interesse

Perspektiv



FEM DIMENSIONER AF FAGLIGHED

- En læge, som har viden om medicin og kender metoder til at give den, men som ikke har interesse i at gøre patienten bedre, som samarbejder med fx sygeplejerske, men som dermed mangler perspektiv, er en **HELT EKSTREMT DÅRLIG**

Pseudofaglighed

BEGREBER

METODER

SOCIAL KONSTELLATION

INTERESSE

PERSPEKTIV

Undervisning
Hvor de får mulighed for at
bringe **begreber, metoder, den**
sociale konstellation, interesser
og **perspektiver** i spil.
sammen p
viden.

FRA FAG TIL PROFESSION

- Eleverne uddannes til et erhverv
- **HELHED**
- Gennem X antal forskellige fag
- **FRAGMENTER**

- Faglighed i undervisningsfag **≠**
- Faglighed i erhverv

SCENARIEDIDAKTIK

Meningsfuld og tidssvarende undervisning

SCENARIEDIDAKTIK

- **Scenariedidaktik** er anvisning på at planlægge, gennemføre og evaluere "Scenariebaseret undervisning [som] er undervisning, hvor eleverne sammen simulerer – evt. i roller – en meningsfuld situation med et reelt produktionsmål" (Misfeldt et al., 2012, p. 30)
- "Produkt" = fysisk produkt, men også et produkt af erfaringer
- Faglighed skal være i centrum
- Produktet skal fremstilles i samarbejde (læring er deltagelse)
- Men i verden uden for skolen: Viden- og praksisformer fra domæner uden for skolen (Hanghøj et al., 2017)
- **MOD NOGET TIL NOGEN FOR NOGET**



SCENARIEDIDAKTIK

- Case-baseret undervisning
- Projektarbejde
- Inquiry-based learning
- Innovations- og entreprenørskabsundervisning
- Scenariedidaktik **GØR i KONTEKST**

SCENARIEDIDAKTIK

- Faglige mål i kontekst
 - Så eleverne forstår, *hvorfor* de skal lære
- Udvikle faglige kompetencer i helheder, der gør de studerende i stand til at håndtere komplekse situationer
 - Virkeligheden er kompleks

LYSET PÅ SKOLESTIEN

- Elevrådets ønske om lys på en cykelsti i kommunen
- Gentagne forsøg på kontakter til kommunalbestyrelsen
- Producerede en avis herom – 500 eksemplarer
- 3 mdr. senere var der lys

SPILLET OM MAGTEN

- Politikere
- Spindoktorer
- Journalister mv.
- 3. kl.
- Valgplakater - DF
- DGF



BØRNEGENES EGEN ULANDSKALENDER



The screenshot shows a web browser displaying the website 'Børnenes U-Lands Kalender'. The browser's address bar shows the URL '2020.u-landskalender.dk/laerere/materialet/website-med-elevproduktioner/'. The website has a dark header with a logo on the left and a navigation bar on the right. The main content area features a large article titled 'Web: Eleverne går på opdagelse – og kan også lave fotohistorier eller en virtuel lågekalender'. To the right of the article is a sidebar with two book covers: 'LÆRERVEJLEDNING' and 'ØRKENPIGEN'. Below the article is a section for 'Opdag Etiopien' with a brief description and social media links.

BØRNEGENES U-LANDSKALENDER

Gå til 2019: Trækfuglen

Forside

Materialet

Elevbogen

Website med elevproduktioner

Årets film

Opgaver og forløb

Værktøj til læreren

Bestil

Inspirationskursus

Gratis skolebesøg

Bestil materialet

Bestil nyhedsbrev

Info

Web: Eleverne går på opdagelse – og kan også lave fotohistorier eller en virtuel lågekalender

Undervisningsmaterialet omfatter stærk IT-læring, der er skræddersyet, så det både er fagligt, nemt og engagerende. Hele tiden har eleverne alt, hvad de skal bruge, lige for hånden.

Der er dels et opdagelses-univers, hvor eleverne selv undersøger Etiopien. Dels er der to gratis web-værktøjer med Uni-Login, hvor de laver flotte, digitale produktioner og arbejder med Det 21. århundredes kompetencer.

Bestil klassesæt nu

Trykt klassesæt 249 kr

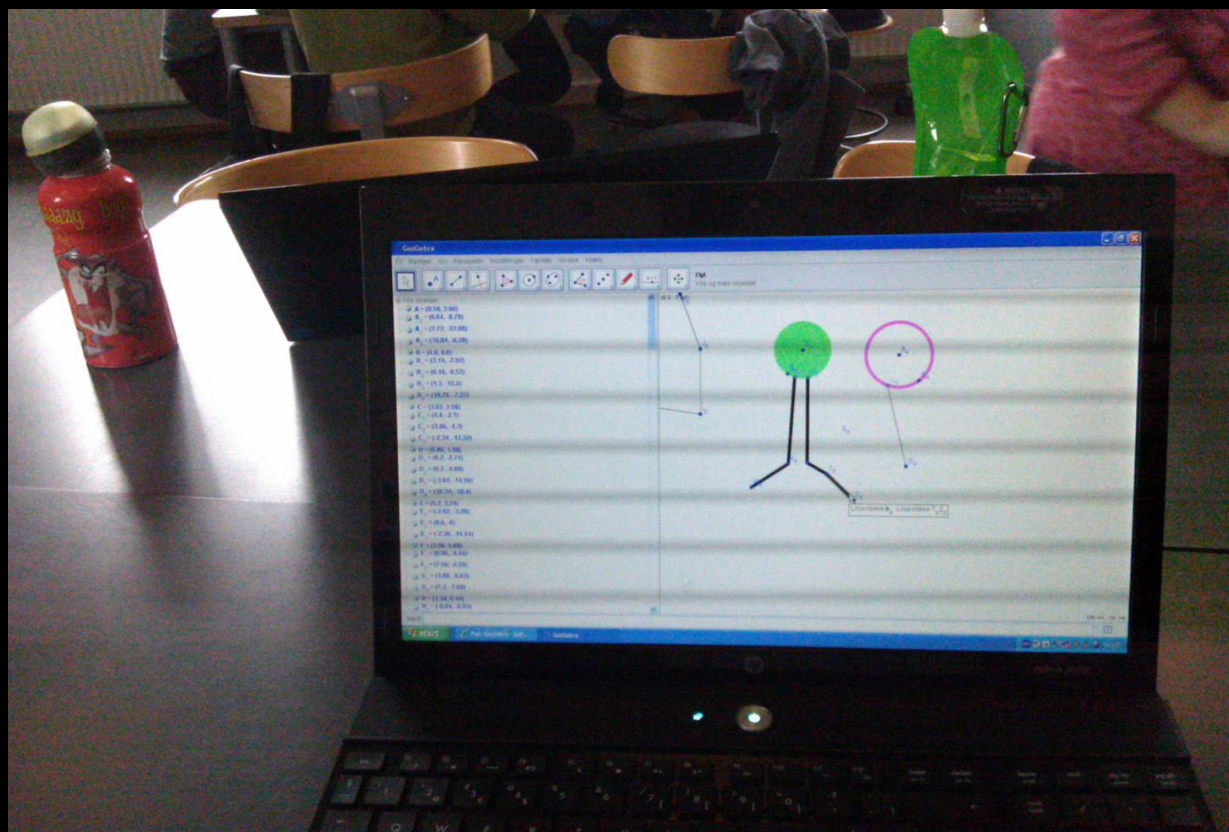
- 30 elevbøger
- 2 lærervejledninger
- Adgang til app og web

Opdag Etiopien

På denne del af hjemmesiden kan eleverne frit gå på opdagelse. Her får de bred baggrund om landet og om dagliglivet for børnene der. De kan også bruge tiden som research til opgaverne.

E-Mail Del på facebook Print

SPILFABRIKKEN



SCENARIEDIDAKTIK - SEMANTISK

- Sammensat substantiv
- **Scenarie**didaktik

SCENARIOEDIDAKTIK

- Renæssancens *commedia dell'arte*-teater
 - Teaterstykker baseret på løse skitser af det dramatiske forløb, og som skuespillernes så improviserede inden for.
- Et scenarie = en løs skitse for et handlingsforløb, som kan gå i mange retninger.
- Et scenarie = et forestillings- og mulighedsrum
- Forestillingsevnen: 'Dramatic rehearsals': Mulige udfald (Dewey 1916; 1922)
 - *Det regner...*
 - *Jeg skal til Odense...*
- Et scenarie = **UDEN FACIT**

SCENARIOEDIDAKTIK

- Et scenarie = et komplekst problem
- Et komplekst problem = kan løses på mange måder
- Et komplekst problem = **UDEN FACIT**
- En andengradslikning = simpelt problem
- Har et facit

SCENARIOEDIDAKTIK

- "Wicked problems" (Rittel, 1972)
- 'Onde problemer'
- Uden facit
- Ved ikke, hvornår det er løst
- Løsning på ét problem medfører nye (fx kloakker, plov, Corona...)
- **Dilemmaer**

SCENARIOEDIDAKTIK

- Muligheder, dilemmaer eller wicked problems
- Et scenarie = **UDEN FACIT**
- **UFORUDSIGELIGHED**
- **RAMMESÆTNING!**



FIGUR 1.15. Et opdateret design (her Baby Bear).

SCENARIOEDIDAKTIK

- ... fælles *forestillinger* eller faktiske *situationer* som eleverne kan forestille sig, leve sig ind i og agere inden for med givne eller af eleverne identificerede *udfordringer*, som de kan *undersøge* og *handle* i forhold til gennem brug af *artefakter*, *teknologier* og *faglige tilgange* og *redskaber*, og som har forskellige mulige *udfald*. Scenarier vil oftest involvere flere elever og andre aktører og vil derfor kræve *samarbejde* og *kommunikation* (Fougst, Bundsgaard, Hanghøj & Misfeldt, 2022).
- **UDEN FACIT**
- **ET FORESTILLINGS- OG MULIGHEDSRUM**

SCENARIOEDIDAKTIK

- Didaktikkens tre grundspørgsmål (den brede betydning)
- Hvad skal jeg undervise i - INDHOLD
- Hvordan skal jeg gøre det - METODER
- Hvorfor? - BEGRUNDELSER

SCENARIEDIDAKTIK

- **INDHOLD:** Undervisning, der tager udgangspunkt i scenarier med wicked problems
- **METODE:** Gennem faseopdelte processer, der munder ud i et produkt **til nogen for noget**
- Hvor eleverne kan handle
- **BEGRUNDELSER:** For læringssteoretisk belæg bag

Indhold fra fagene

... læringsmæssigt belæg i både ældre og moderne læringsteorier for, at den måde at lære på er projektorienteret undervisning, hvor man **forholder sig til et meningsfyldt problem** i en **meningsfuld, social situation**, fordi det virker befordrende på motivation og læring (fx Bundsgaard, Misfeldt & Hetmar, 2011, 2012; Blumenfeld, Kempler, Krajcik & Blumenfeld, 2006; Shaffer, 2006; Bundsgaard, 2005; Dewey, 1906). (Fougst, 2013, p. 120)

Vi opfatter scenariedidaktik som et overbegreb og en samlebetegnelse for en lang række undervisningstilgange, der netop udfolder eksplicitte scenarier, hvor eleverne arbejder sammen om at undersøge faglige forestillinger inspireret af verden uden for skolen. Scenariedidaktik handler således om at skabe faglig, meningsfuld undervisning gennem inddragelse af og samarbejde mellem flere aktører.

LÆRING VS. PRODUKTION

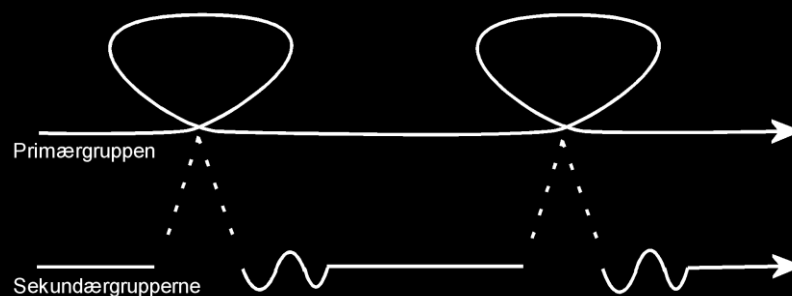
DIDAKTISKE FIFs

DEN LOKALE VERO MODA

- Produktiv undervisning
- Eleverne skal handle
- **UDEN FACIT**
- ← Hvad skal eleverne **LAVE?**
- Hvad skal eleverne **LÆRE?** →

LÆRING VS. PRODUKTION

- Hvordan sikrer vi, at eleverne lærer det intenderede?
- LÆRING ER EN FORSTYRRELSE I PRODUKTIONSPROCESSEN
- **TÆNK LIGE OVER DET**
- Der er brug for faglige input
- Elever i grupper, forskellige stadier



- **Læring er en forstyrrelse i produktionsprocessen**

PROJEKTARBEJDE OG LÆRINGSMÅL

- Projektarbejdet drukner i produktmål (Bundsgard, 2005)
- "Vi vil filme!" (Foug, 2015)
- Vælg ét (eller måske to) overordnet læringsmål
 - I dette forløb skal eleverne lære at...
 - Det skal de gøre ved at ... (handling)
- **OG SÅ SKAL DER HOLDES FAST**
- Faglighed er noget, man gør!

SCENARIEDIDAKTIK

- Udfordringen i scenariebaserede undervisningsforløb er at balancere scenarioniveau (produktion) i forhold til skolen (læring)

- | | |
|---|---|
| • Undervisningsniveauet: Læring: Skrive for at lære |  |
| • Scenarioniveauet: Produktion: Skrive for at afdække sandhed | |

- Spilfabrikken: Løn- og arbejdsforhold
- Spor gennem Australien: Pakkede kufferten
- Filminstruktøren Kathrine (Hetmar, 2017)

PLANLÆGNINGSGUIDE

- En stramt styret faseopdelt proces
- kortlink.dk/2cx9u
- Flexibelt værktøj
- Forløbet vil ændre sig

STRUKTUR



FØRSTE SKRIDT: SCENARIET

TO VEJE TIL PLANLÆGNING

- **FRA UNDERVISNINGSNIVEAUET: Hvad skal eleverne lære? FRA FAGET**
- I hvilket scenarie gør man det?
- **FRA SCENARIENIVEAUET: Hvad skal eleverne lave? FRA SCENARIET**
- Hvad kan eleverne lære af det?
- NOGET TIL NOGEN FOR NOGET
- UDEN FACIT

TO VEJE TIL PLANLÆGNING

- Fra faget/UNDERVISNINGSNIVEAU
 - Mine elever skal lære ... →
 - I hvilken scenarie i verden uden for skolen ville det være meningsfuldt?
 - I hvilken scenarier anvendes den ønskede faglighed?
- Fra scenariet/SCENARIENIVEAU
 - Avis → Hvilken danskfaglighed kan vi finde i det?
 - Reklamebureau → Hvilken danskfaglighed kan vi finde i det?
 - Kommunikationsbureau → Hvilken danskfaglighed kan vi finde i det?
 - Butiksgade → Hvilken danskfaglighed kan vi finde i det?
 - Inspirationskatalog til udklædning → Hvilken danskfaglighed...

VÆLG ET SCENARIO

SAMARBEJDSCASEN

- **Hvad skal eleverne lære? FRA FAGET**
- I hvilket scenarie gør man det?
- **Hvad skal eleverne lave? FRA SCENARIET**
- Hvad kan eleverne lære af det?
- NOGET TIL NOGEN FOR NOGET
- UDEN FACIT

VÆLG ET PRODUKT

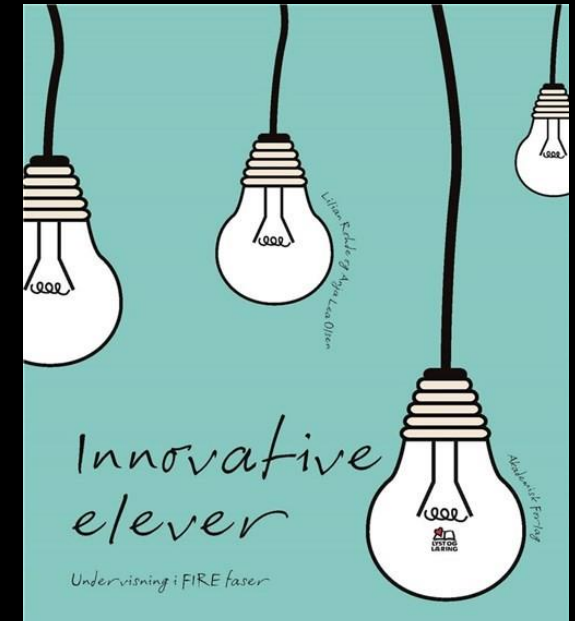
SAMARBEJDSKASEN

- Hvad skal eleverne producere
- Til hvem?
- Hvorfor?

ON FIRE-MODELLEN

FASER: FIRE-MODELLEN

- FIRE-modellen (Rohde & Olsen, 2014)
 - **F**orståelse
 - **I**dégenerering
 - **R**ealisering
 - **E**valuering



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

ON FIRE-MODELLEN

- ON FIRE-modellen: Elevernes livsverden vs. højt specialiseret faglighed (Fougat & Philipps, 2020)
 - **Oplevelse**
 - **Nære livsverden**
 - Forståelse
 - Idégenerering
 - Realisering
 - Evaluering



Oplevelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

DEMENS-CASEN: ET *ON FIRE*-FORLØB

- Oplevelse: **HEY – sætter scenen**: Film om sygdommen demens
- Nære livsverden: **Elevernes livsverden**: Eleverfaringer med sygdommen
- Forståelse: **Ét fagligt hovedfokus**: Foredrag om demens
- Idéudvikling: **Planlæg produktion**: Hvad vil I lave?
- Realisering: **Producer**
- Evaluering: **Evaluer**



Oplevelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

OPLEVELSE

- Start forløbet med en oplevelse, der viser dem feltet
- Dette findes i verden.
- **Alzheimers:** <https://www.youtube.com/watch?v=Fz8ACEu7Lho>
- **Nudging:** <https://www.youtube.com/watch?v=cbEKAwCoCKw>
- **Krig:** <https://www.youtube.com/watch?v=RBQ-loHfimQ&feature=youtu.be>



Oplevelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

REFLEKSION/DISKUSSION

SAMARBEJDSCASEN

- Hvilken oplevelse kunne vores forløb starte med?



Oplevelelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

NÆRE LIVSVERDEN

- Hvordan ser det ud i elevernes verden
- Vores syn på...
- Vores erfaringer med...



Oplevelelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

REFLEKSION/DISKUSSION

SAMARBEJDSCASEN

- Hvordan kunne vi inddrage elevernes nære livsverden?



Oplevelelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

FORSTÅELSE

- At klæde eleverne på fagligt til at håndtere den produktion, forløbet handler om
- Projektarbejdet drukner i produktmål (Bundsgaard, 2005)
- Virkeligheden er kompleks (scenarieniveau)
- Den faglige fordybelse: **UNDERVISNINGSNIVEAU**



Oplevelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

REFLEKSION VS. FORSØG

- Raketaffyringsforsøg i 6.kl. (Barron et al., 1998)
 - Trial and error
- Erhvervsskoleelever og lagerindretning (Dillenbourg 2013)
 - Forskellige varegrupper
 - Forskellig størrelse og vægt
 - Forskellig efterspørgsel
 - Trial and error

FORSTÅELSE

- Ét – og kun ét – fagligt hovedfokus
- Fx opstarten af Forståelsesfasen
- Kursus, faglige input
- UNDERVISING

FORSTÅELSE

- 6. Panda – på undervisningsniveau
- Panda Design – på scenarioniveau



SCENARIEDIDAKTIK

- Udfordringen i scenariebaserede undervisningsforløb er at balancere scenarioniveau (produktion) i forhold til skolen (læring)
 - Undervisningsniveauet: Læring: Skrive for at lære
 - Scenarioniveauet: Produktion: Skrive for at afdække sandhed
- 
- Spilfabrikken: Løn- og arbejdsforhold
 - Spor gennem Australien: Pakkede kufferten
 - Filminstruktøren Kathrine (Hetmar, 2017)

FORSTÅELSE

- Demens-casen
- Undervisning i sygdommen demens: Faglig leder fra et plejehjem + film og undervisningsmateriale

FORSTÅELSE

- Interviews
- **Verden uden for skolen**
- Mennesker med demens
 - Besættelsen
 - Børn
 - Aktiviteter
 - Hente børn
 - Bamse

FORSTÅELSE

- Undervis i det (undervisningsniveau)
 - I dette forløb skal eleverne lære at... (læring)
 - Det skal de gøre ved at ... (handling)



Oplevelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

REFLEKSION/DISKUSSION

SAMARBEJDSCASEN

- Hvilket fagligt område skal vi undervise eleverne i?



Oplevelelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

IDÉUDVIKLING

- At komme på idéerne : **SCENARIENIVEAU**
- Vent nu med at gå videre, til de er klar
- Idéudvikling – sorter til – afprøv/undersøg – sorter fra - vælg



Oplevelelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

REALISERING

- At udføre idéerne: **SCENARIENIVEAU**
- Hold fast i det faglige hovedfokus
- Sorter fra



Oplevelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

KONSTRUKTION

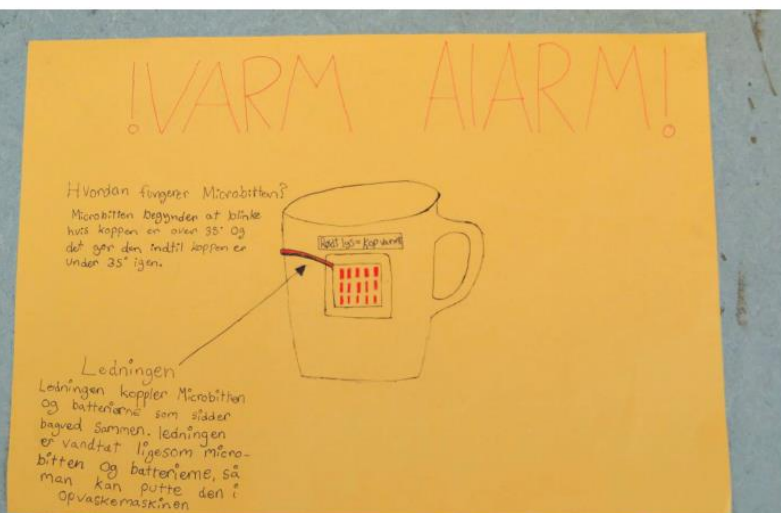
- Af protoyyper
- **Klimaks: PITCH à la Løvens Hule**
- Eleverne ser et afsnit af *Løvens Hule* kortlink.dk/24k3n
- Prototypekonstruktion
 - *Fall Call*

PITCHEN

- Dommerkomité:
- Lars Harder, Executive director hos Isobar
- Mai Britt Helmsdal Henriques, faglig leder for praksisnær faglig læring og kompetenceudvikling, OK-Fondens plejehjem Prinsesse Benedikte, Frederiksberg
- Læreren
- **Verden uden for skolen**
- På to minutter skal eleverne pitche deres idé for dommerne, som efterfølgende stiller uddybende spørgsmål

PITCHEN

- Prototyper
- Ikke afprøvet på mennesker med demens (etik)
- *Varm-Alarm*



PITCHEN

- *My Light*



EVALUERING

- Evaluering på **SCENARIENIVEAU: Produktet, scenariet**
- Evaluering på **UNDERVISNINGSNIVEAU: Læring**
- Hold fast i det faglige hovedfokus



Oplevelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

TRE DIDAKTISKE FIFS:

1. VURDERINGSFOKUS

HJÆLP: VURDERINGSFOKUS

- Holistisk vurdering ("De røde stregers tyranni")
- Vurdering af **få, udvalgte** faglige områder i hver fase:
- **Vurderingsfokus** (Fougst, Berge, Gedde-Dahl & Øgreid, 2014)
- Orienter eleverne mod (udvalgte dele af) **det faglige**
- **Orienteret autonomi (Højgaard, 2006)**
- ELEVERNE SKAL KENDE DEM

STRUKTUR

VURDERINGSFOKUS

- Overvej to-tre vurderingsfokuser i hver fase (ON FIRE)
- Forhold dem til det overordnede læringsmål
- Begræns verden
- Sorter fra

REFLEKSION/DISKUSSION

SAMARBEJDSKASEN

- Hvad tænker vi om det? Vurderingsfokus
- Begræns verden - sorter fra
- Vælg to vurderingsfokuser i én fase i jeres forløb? Det IO vil vurdere eleverne fagligt ud fra i fasen

2. TIMEOUTS

TIMEOUTS

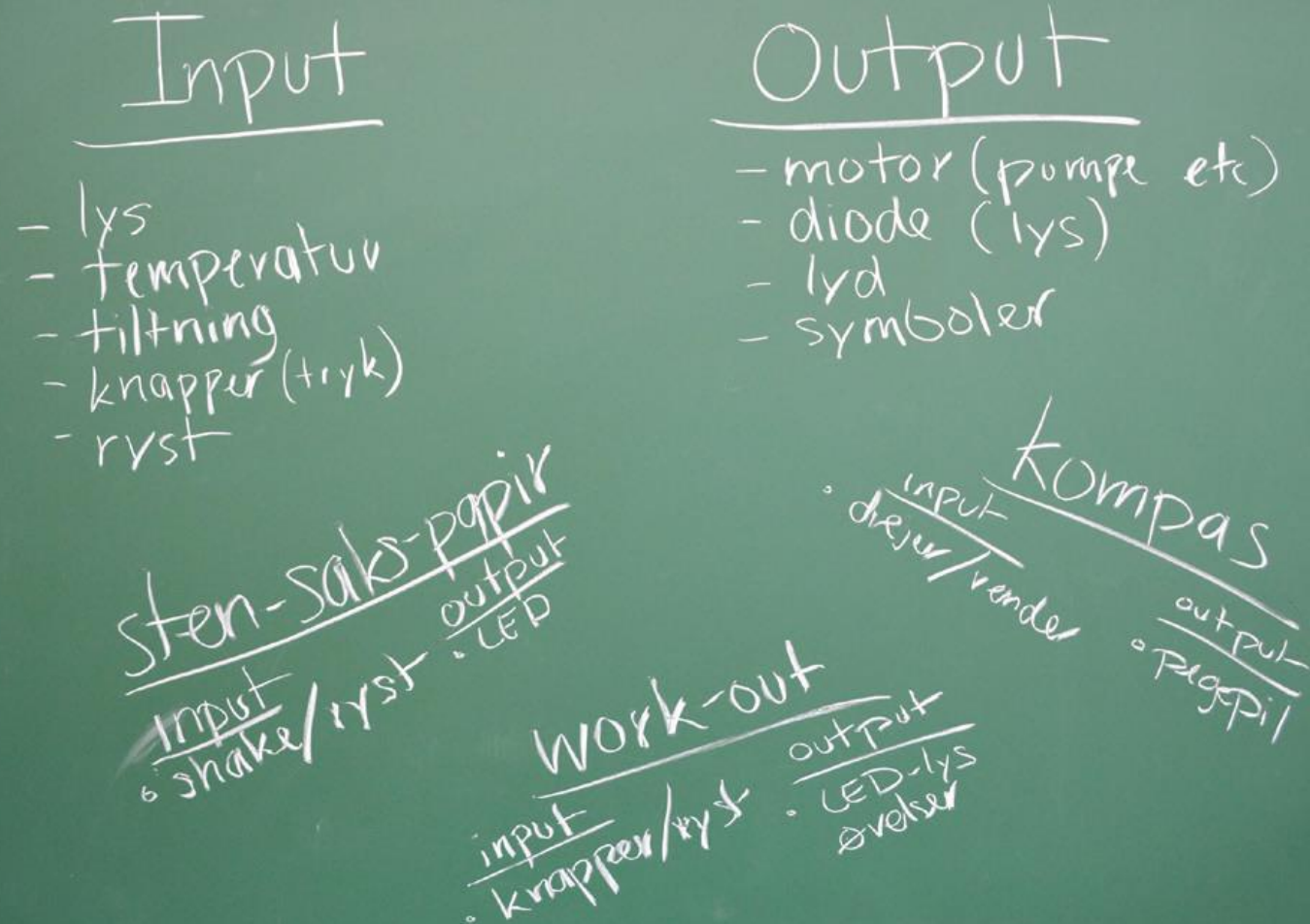
- Den virkelige verden ('PRODUKTION') vs. undervisning (LÆRING)

IDEUDVIKLING

- Viden om demens
- Interview med beboerne
- **De siger jo ikke, hvad de vil have**
- Vores fejl: Idémylder uden hensyntagen til realiserbarheden med micro:bits
 - Virtual reality-univers
 - Chatbot – Siri
 - Klædeskabet
 - Faldalarm
 - Automatisk lys
 - Kaffen

TIMEOUT: DEMENS-FORLØBET

- Læreren kalder *timeout*
- **Stærkere heste eller biler?**
- Henry Ford
- Udfordringer (målgruppen)
- Micro:bittens affordanser
- Input og output
- Undervisningsniveau



REFLEKSION/DISKUSSION

SAMARBEJDSKASEN

- Hvilke mulige timeouts kunne komme på tale?

3. SCENARIOFRAGMENTER

AT ØVE SIG

- Selvfølgelig bliver man bedre af at øve sig
- Hvis man har et problem

**Viden er fandme
ikke et synspunkt**
Anja C. Andersen

- Træning uden kontekst er spild af tid!

FULDE SCENARIER OG SCENARIEFRAGMENTER

- Fulde scenarier (Fougat, 2015, Fougat & Philipps, 2020)
 - Professionsscenarier
 - Hverdagsscenarier
 - Litterære scenarier
 - Æstetiske scenarier
- *Scenariefragmenter* (Fougat, 2015): Vi opøver et delelement **MED HENBLIK PÅ** et scenarie

FULDE SCENARIER OG SCENARIEFRAGMENTER

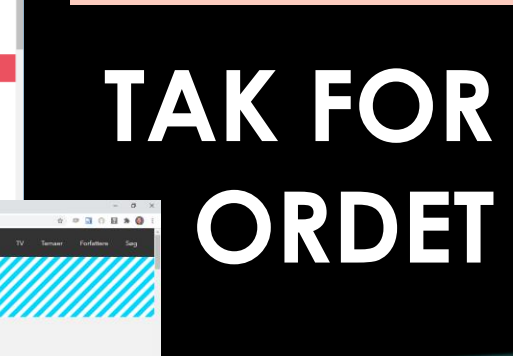
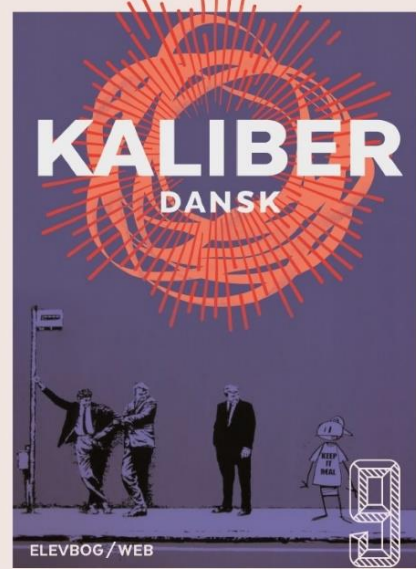
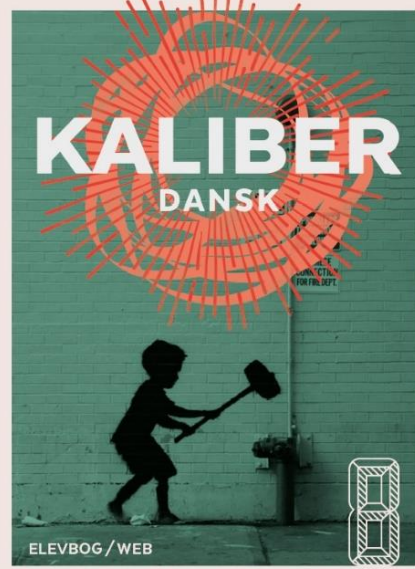
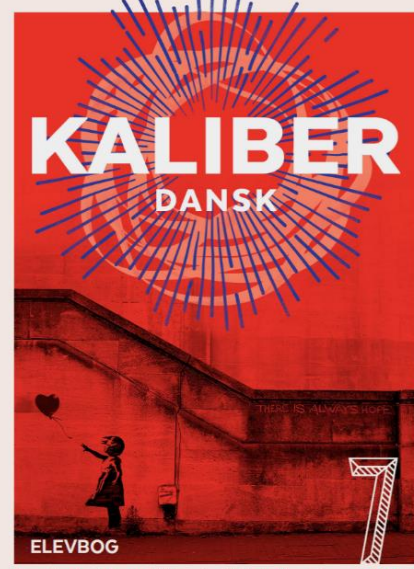
- Undervisningsforløb i teknologiforståelse: Udvikle teknologiske hjælpemidler til mennesker med demens
- HELT NYT FAGFELT
- Klassen havde aldrig arbejdet med teknologiforståelse
- Fagligt fokus på sygdommen demens
- Kort introduktion til micro:bitten
- Da de så skulle udvikle løsningerne, fandt vi ud af, at de kunne for lidt programmering
- Vi skulle have lavet et scenariefragment om, hvordan micro:bitten virker **før** forløbet

REFLEKSION

SAMARBEJDSKASEN

- Hvad skal eleverne kunne inden forløbet sættes i gang? = Hvilke 1-2 scenariefragmenter skal de have gennemført inden?

SPØRGSMÅL ELLER
KOMMENTARER?



• simon-skov-foug.dk

simon@foug.dk