

Slides:
kortlink.dk/mrsh

SCENARIEDIDAKTIK

Rammesætning af digitale læringsressourcer

Lektor Simon Skov Fougts
Ph.d., cand.pæd., lærer
www.simon-skov-fougts.dk
simon@fougts.dk

Oplæg 16.9.2021 SOSU HORSENS

DAGSORDEN

Oplægget introducerer til scenariedidaktik som et effektivt greb til at anvende, forankre og løbende udvikle digitale elementer i undervisningen meningsfuldt for de lærende

- Scenariedidaktik
- Faglighed
- Hvad er og kan it?
- Læring vs. produktion - didaktiske tips til scenariebaseret undervisning
- Spørgsmål og kommentarer

HVEM ER JFG?

- Lektor i literacy reserach på DPU
- Scenariedidaktiker
- Læremiddelsforfatter og -
- Lærer
- Semi
- Forlag

OVERSÆTTESARBEJDE

SCENARIEDIDAKTIK

Meningsfuld og tidssvarende undervisning

Lektor Simon Skov Fougts
Ph.d., cand.pæd., lærer
www.simon-skov-fougts.dk
simon@fougts.dk

ET SCENARIO

- En løs ramme for et handlingsforløb, som kan have et væld af forskellige udfald
- Historiske rod i renæssancens *commedia dell'arte*-teater
 - Løse skitser af et dramatisk forløb
 - fastgjort på scenografien til at støtte skuespillernes improvisationer
- Scenario = en ramme UDEN facit
- Evnen til at tænke i *scenarier*, dvs. at kunne forestille sig mulige udfald af bestemte situationer, processer eller problemer, er en fundamental menneskelig egenskab.

SCENARIEDAKTIK

- 6. klasse har i et innovations- og entreprenørskabsforløb brugt teknologiske hjælpemidler til plejen af mennesker, således at eleverne får ideer til løsninger på problemerne og laver prototyper på sådanne løsninger.
- Gennem videoer og artikler om demens og deres konsekvenser har eleverne også besøgt et plejehjem og interviewet plejehjemslederen. Eleverne har også besøgt en plejehjemsskole, hvor de har oplevet de mange udfordringer ældre med borgere oplever på plejehjemmet og hvordan de håndteres.
- Eleverne har brugt en interaktiv computer med sensorer, led-lamper, højttaler og en projektor til at udvikle løsninger på nogle af de udfordringer, som plejehjemslederen har nævnt.
- De har også brugt deres klassekammerater, lærer, it-vejleder, og plejehjemslederen til at give feedback. Undervejs udvikles ideerne til egentlige designudkast og prototyper. Når eleverne er nået til en ny fase i udviklingen, skal de bede om feedback igen – til nogen af deres klassekammerater – og på baggrund heraf forbedre deres design og prototyper yderligere. Forløbet ender med et arrangement, inspireret af Løvens Hule fra DR, hvor eleverne pitcher deres idéer foran en dommerkomité, bestående af den faglige leder fra plejehjemmet, en partner i en større teknologivirksomhed og læreren.

Scenarier har intet facit - uforudsethed...



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" (Bundsgaard, Misfeldt og Rasmussen, 2012, p. 30)
- Faglighed skal anvendes (fagligt perspektiv): **Produktion**
- Produktionsmålet er at fremstille noget (læring er deltagelse)
- Med udgangspunkt i verden for skolen: Viden- og praksisformer fra den virkelige verden for skolen (Hanghøj et al., 2017)

FUNDERET I VERDEN UDEN FOR SKOLEN



SCENARIEBASERET UNDERVISNING

- I andre uddannelser
 - Sygeplejerske
 - Piloter
 - Politiet
 - Militæret
 - Læreruddannelsen
 - SOSU?

SCENARIEDIDAKTIK

- Case-baseret undervisning
- Projektarbejde
- Inquiry-based learning
- Innovations- og entreprenørskabsundervisning

SCENARIEDIDAKTIK

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

FRA FAG TIL PROFESSION

- Fag → Profession (fra teori til praksis)
 - FORDOM?
- Profession → Fag (fra praksis til teori)
 - POTENTIALE

- **REFLEKSION:**

Hvilke scenarier i professionen er relevante for jeres fag?

- Fem min.

FAGLIGHED

Hvad er det?

BEGREBET FAGLIGHED

- Hetmar (2013): Faglighed er en identitet, man *gør* inden for bestemte domæner i direkte eller indirekte interaktion med andre på trosskiftet, så man bliver genkendt som medlem af domænet.
- "... doing being some identity" (Gee, 2000, p. 12).
- *Epistemic frames*: "Collective ways of knowing, identities, values, and epistemology that shape how we think in innovative ways" (Shaffer, 2006, p. 12).
- *Faglighed* = handling og handlemønstre 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

FEM DIMENSIONER AF FAGLIGHED

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

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

- **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 (kommunikationsforløb), samt en måde at kommunikere på (kommunikationsforløb), samt en måde at kommunikere på (kommunikationsforløb).

- **En interesse**

En måde at opfatte noget som interessant (interesse), en måde at opfatte noget som interessant (interesse), en måde at opfatte noget som interessant (interesse).

- **Et perspektiv**

En måde at opfatte hvad verden er (epistemologi), en måde at opfatte hvad verden er (epistemologi), en måde at opfatte hvad verden er (epistemologi).

Begreber

Metoder

Social konstellation

Interesse

Perspektiv



(Bundsgaard & Fougth, 2017)

FEM DIMENSIONER AF FAGLIGHED

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



FAGLIGHED

- Faglighed er noget med **GØR** på baggrund af **VIDEN**
- PRODUKTION OG RECEPTION
- Faglighed er handling

FAGLIGHED

- **REFLEKSION:**
Hvilke begreber, metoder, sociale konstellationer, interesser og perspektiver er relevante for jeres fag?
- To min.

27

FEM DIMENSIONER AF FAGLIGHED

- **Viden, procedurer, opgaver og artefakter**
Et sprog til at tale om verden og opgaver i verden (fakta), opgaver der skal løses (procedurer), samt ting, redskaber og artefakter.
- **En systematisk tilgang til verden**
En måde at stille spørgsmål, tilgå og løse opgaver.
- **En social konstellation**
En selvforståelse (rolle) og en plads i kommunikationskonstellationer (position), samt en måde at kommunikere på (storylines).
- **En interesse**
En måde at opfatte noget som særligt vigtigt (interesse), et fokus på løsning af særlige typer af opgaver (interesse).
- **Et perspektiv**
En måde at opfatte hvad verden er (epistemologi), et fokus på hvordan den kan forstås, tales om og tilgås på (epistemologi).

Begreber
Metoder
Social konstellation
Interesse
Perspektiv

HVAD ER SCENARIO: DIDAKTIK?

(Bundsgaard & Fougst, 2017)

HVAD KAN OG ER IT?

Begrebsafklaring

Lektor Simon Skov Foug
n.d., cand.pæd., lærer
www.simon-skov-foug.dk
[mon@foug.dk](mailto:simon@foug.dk)

HVAD KAN IT?

1. Ubegrænset **adgang** til viden → Kildekritik
2. **Kommunikation** (multimodalt) → Multimodal kildekritik
3. **Samarbejde** (Produktion og planlægning)
4. **Illustration** (Til at illustrere)
5. **Produktion** (Til at producere)
 - a) **Programmering** (Til at programmere)
6. **Analyse** (af data)
7. **Administration** (protokol)

- **REFLEKSION:**
Hvordan bruger I
it i jeres fag?
- To min.

HVAD KAN IT?

1. Ubegrænset **adgang** til viden → Kildekritik
2. **Kommunikation** (multimodalt) → Multimodal kildekritik
3. **Samarbejde** (Produktion og planlægning)
4. **Illustration** (Til at illustrere)
5. **Produktion** (Til at producere)
 - a) **Programmering** (Til at programmere)
6. **Analyse** (af data)
7. **Administration** (protokol)

LÆRING VS. PRODUKTION

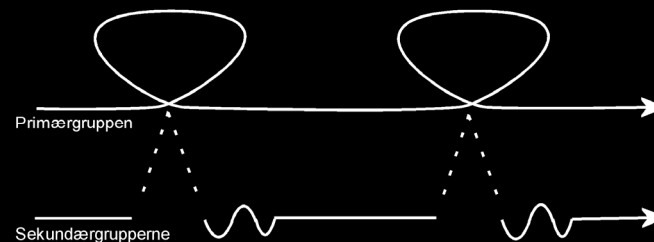
DIDAKTISKE FIFs

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!" (Fougst, 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!

TANGGAARD



- Læring er **IKKE** målet
- **MENNESKET** er målet
- Læring er et middel

- Vi lærer bedst, når vi koncentrerer os om genstanden for læring
 - Målet er at cykle
 - Ikke *at lære at cykle*
- Udbyttefokus – læring
 - Målet er at skrive
 - Ikke *at lære at skrive*



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 | |

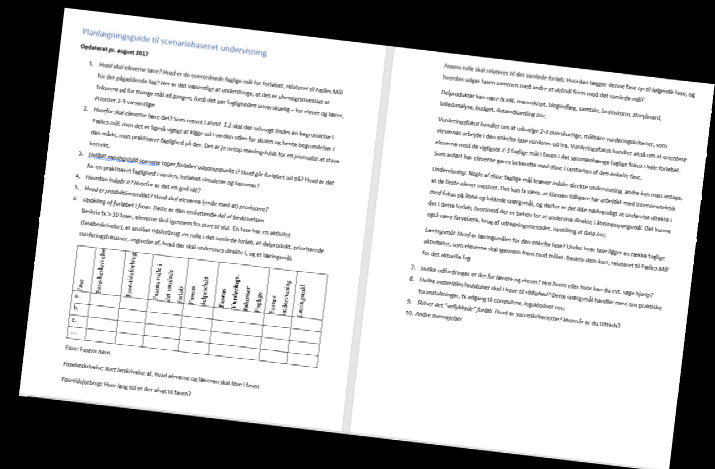
- Spilfabrikken: Løn- og arbejdsforhold
- Spor gennem Australien: Pakkede kufferten
- Filminstruktøren Kathrine (Hetmar, 2017)

SCENARIEBASERET UNDERVISNING



PLANLÆGNINGSGUIDE

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



STRUKTUR

ON FIRE

- ON-FIRE-modellen – en læringsteoretisk funderet struktur
- FIRE-modellen (innovations- og entreprenørskabsundervisning)
- Seks faser - scenariedidaktik

- **O**PLEVELSE
- **N**ÆRE LIVSVERDEN
- **F**ORSTÅELSE
- **I**DÉGENERING
- **R**EALISERING
- **E**VALUERING



FIGUR 5.3. ON FIRE-modellen (frit efter Rohde og Olsen, 2014, s. 28).

OPLEVELSE

- Start forløbet med en oplevelse
- Som viser den faglighed, der er intenderet, I KONTEKST
- Dette findes i verden.
- **Nudging:** <https://www.youtube.com/watch?v=cbEKAwCoCKw>
- **Alzheimers:** <https://www.youtube.com/watch?v=Fz8ACEu7Lho>



Oplevelse



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

FAGLIGT LOOP

- At klæde eleverne på fagligt til at håndtere den produktion, forløbet handler om
- Professionsfagligheden vs. Skolefags-fagligheden



Oplevelelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

FAGLIGT LOOP

- Virkeligheden er kompleks (scenarieniveau)
- Vælg ét fagligt hovedfokus
- Ét – og kun ét – fagligt hovedfokus
- Undervisning i det (undervisningsniveau)
- Fx opstarten af Forståelsesfasen: Kursus, faglige input



Oplevelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



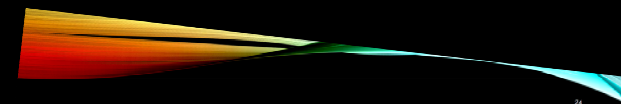
Realisering



Evaluering

IDÉUDVIKLING

- At komme på idéerne
- It/digitale elementer



HVAD KAN IT?

1. Ubegrænset adgang til viden → Kildekritik
2. Kommunikation (multimodal) → Multimodal kildekritik
3. Samarbejde (Produktion og planlægning)
4. Illustration (Til at illustrere)
5. Produktion (Til at producere)
 - a) Programmering (Til at programmere)
6. Analyse (af data)
7. Administration (protokol)

© 2014



Oplevelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

REALISERING

- At udføre idéerne
- It/digitale elementer



HVAD KAN IT?

1. Ubegrænset adgang til viden → Kildekritik
2. Kommunikation (multimodal) → Multimodal kildekritik
3. Samarbejde (Produktion og planlægning)
4. Illustration (Til at illustrere)
5. Produktion (Til at producere)
 - a) Programmering (Til at programmere)
6. Analyse (af data)
7. Administration (protokol)

© 2014



Oplevelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

EVALUERING

- Hvad har vi lært?
- Hvad kan vi bruge det til?
- Hvad mangler vi at lære?



Oplevelelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

CASE: KORTFILM

- Bestillingsopgave fra "Statens Filmakademi"
- 8.kl. skal producere kortfilm ud fra arketypiske konflikter (ny elev i klasse, forelskelse, mobning)
- Berettermodellen
- Aktantmodellen
- Undervise 6.kl. i de to modeller
- Læreren er konsulent for Filmakademiet
- Forskeren er observatør for Filmakademiet

STRAMT STYRET FASEOPDELT PROCES MED VURDERINGSFOKUS

- Introduktion: Rammesætning
- Kortfilmens dramaturgi: Aktan
rekvisit
- Idégenerering, ud fra tema: Idé, rekvisit
- Storyboards: Bærende idé, dramaturgi
- Optage: Showing og telling
- Redigere: Klipping
- Formidling: Præsentation
- Evaluering



PLANLÆGNING

• REFLEKSION:

- Skitser et forløb med faserne **ON FIRE**
- Hvordan indgår dit digitale element?
- Fem min.



1. Ubegrænset adgang til viden → Kildekritik
2. Kommunikation (multimodalt) → Multimodal kildekritik
3. Samarbejde (Produktion og planlægning)
4. Illustration (Til at illustrere)
5. Produktion (Til at producere)
 - a) Programmering (Til at programmere)
6. Analyse (af data)
7. Administration (protokol)



Oplevelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

FIGUR 5.3. ON FIRE-modellen (frit efter Rohde og Olsen, 2014, s. 28).

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

TIMEOUTS

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

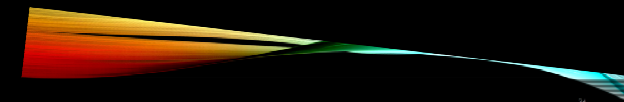
TIMEOUT

- Undervisningsforløb i teknologiforståelse: 6. klasse designer velfærdsudstyr til demensområdet
- Planlagt ud fra ON FIRE
 - Forståelsesfase (demens og micro:bit)
 - Ideudvikling: Svært realiserbare/urealiserbare (med den forhåndenværende teknologi) Læreren kalder timeout
 - Kortlægning af udfordringerne for mennesker med demens (fælles undersøgelse): **Stærkere heste eller biler!**
 - Kortlægning af elevernes viden og erfaringer med micro:bit'en som konkret teknologi (fælles undersøgelse)
 - Idégenerering (først en gruppeproces, derefter en opstilling af så mange konkrete idéer som muligt)



DIGITALE ELEMENTER OG SCENARIEDIDAKTIK

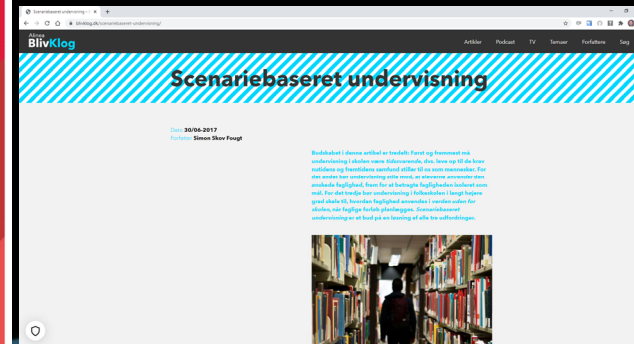
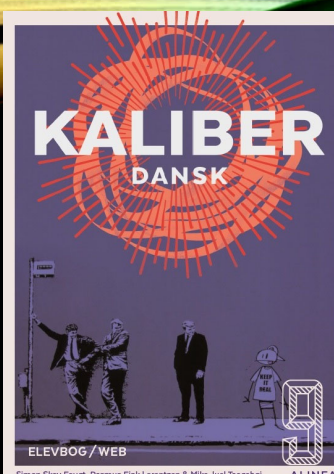
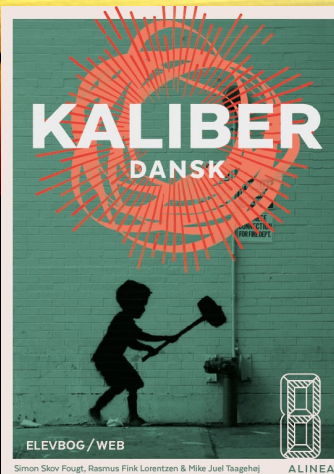
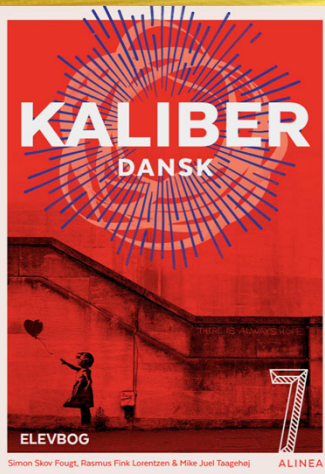
- Oplægget introducerer til scenariedidaktik som et effektivt greb til at anvende, forankre og løbende udvikle digitale elementer i undervisningen meningsfuldt for de lærende
 - En interaktiv nervecelle
 - Virtuel rengøring
 - Blodets osmolaritet
 - Næring
- Kemi, fysik, biologi
- I ANVENDELSE I DEN VERDEN SOSU-ASSISTENTER ARBEJDER I
- KONTEKSTUALISERING Gennem SCENARIER



HVAD KAN IT?

1. Ubegrænset adgang til viden → Kildekritik
2. Kommunikation (multimodal) → Multimodal kildekritik
3. Samarbejde (Produktion og planlægning)
4. Illustration (Til at illustrere)
5. Produktion (Til at producere)
 - a) Programmering (Til at programmere)
6. Analyse (af data)
7. Administration (protokol)

SPØRGSMÅL ELLER
KOMMENTARER?



www.simon-skov-foug.dk
simon@foug.dk

TAK FOR NU