

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.

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 en vejleder fra et plejehjem for mennesker med demens og deres pårørende. Eleverne besøger en plejehjemmet og interviewer beboerne.
- Eleverne får en computer med sensorer, led-lamper, højttaler og knapper. De arbejder næst i grupper om løsning på nogle af de problemer, som plejehjemmet har.
- De kvalificerede elever kommer til en anden fase i udviklingen, skal de bede om feedback igen – til nogen af deres klassekammerater, lærer, it-vejleder, og plejehjemslederen. Undervejs udvikles ideerne til egentlige designudkast og prototyper. Når de er kommet til en ny fase i udviklingen, skal de bede om feedback igen – 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 dommerkomité 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

- Demens-forløbet (walk the walk)
- Teknologi
- Faglighed
- Didaktik
- Scenariedidaktik (talk the walk)
- Spørgsmål/kommentarer

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 → Kildekritik
2. **Kommunikation** (Multimodalt) → Multimodal kildekritik
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)

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)

INFORMATIONS- OG KOMMUNIKATIONSTEKNOLOGI

4. Illustration

INFORMATION- OG KOMMUNIKATIONSTEKNOLOGI

5. Produktion

INFORMATIONS- OG KOMMUNIKATIONSTEKNOLOGI

6. Analyse

VELFÆRDS**TEKNOLOGI**

7. Administration

KOMMUNIKATIONSTEKNOLOGI

(8. Programmering)

UNDER brugergrænsefladen

DIGITAL TEKNOLOGI

- **REFLEKSION:**

Hvordan bruger I teknologi i jeres undervisning?

- Informationsteknologi
- Kommunikationsteknologi
- Velfærdsteknologi



**»Man er nødt til at gå ud fra, at it ikke
virker«**

Folkeskolen, 23.3.2016

UNDERVISERROLLEN

- Teknologi driller!
- **Det er en del af et opdateret fagsyn**
- **Problemløsning**
- **SÅDAN ER DET OGSÅ I VERDEN UDEN FOR SKOLEN**
- **PROBLEMLØS TEKNOLOGI ER EN UTOPI**

- **»Og så fralægger alt for mange lærere sig det faglige ansvar for undervisningen i stedet for at anse både glæder og sorger ved den digitale undervisning som en integreret del af deres fag«**

Folkeskolen, 23.3.2016

UNDERVISERROLLEN

- Jeg ved langt fra alt
- Jeg ved noget
- Jeg processtyrer
- Også på ting, jeg ikke ved noget om
- Jeg samarbejder!
- **DET KAN GANSKE ENKELT IKKE LADE SIG GØRE AT FØLGE MED**
- **DIDAKTISK KONSEKVEN**
- **VIS USIKKERHEDEN OVER FOR ELEVERNE – I UNDERVISNINGEN**
- **De kommer selv til at stå i det**

- **»Derfor er det en faglig kernekompetence at kunne problemløse og procesmanøvrere, for når man bruger it i sin undervisning, medfører det en eller anden grad af kaos«.**

Folkeskolen, 23.3.2016

KÆRT BARN?

- I SKAL BRUGE TEKNOLOGI I JERES UNDERVISNING
- Bredt inden for de syv betydninger

OTTE PERSPEKTIVER PÅ **DIGITAL** TEKNOLOGI

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)
6. **Analyse** (Af data)
7. **Administration** (Protokol)
8. **Programmering** (Til at programmere)

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 kanten af domæner, 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 (fakta), en viden om hvad der er og var i verden (fakta), opgaver der skal løses (procedurer), samt ting, redskaber og metoder (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 (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 og samarbejder med ix 373, som har en interesse i at gøre patienten værre, 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.

FAGLIGHED

• REFLEKSION:

Hvilke begreber, metoder, sociale konstellationer, interesser og perspektiver er relevante for jeres fag?

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 (artefakter).
- **En systematisk tilgang til verden**
En måde at stille spørgsmål, tilgå og løse opgaver i verden.
- **En social konstellation**
En selvforståelse (rolle) og en placering i sociale situationer (position), samt en måde at kommunikere på (kommunikationsmønstre) og sammenhængende forløb på (storylines).
- **En interesse**
En måde at opfatte noget som værdifuldt og særlige typer af opgaver (interesser) og torkert (værdier), et fokus på løsning af opgaver (motiver).
- **Et perspektiv**
En måde at opfatte hvad verden er og hvordan den kan forstås, tales om og tilgås på (epistemologi).

(Bundsgaard & Fougth, 2017)

www.simon-skov-fougth.dk

Begreber
Metoder
Social konstellation
Interesse
Perspektiv

HVAD ER SCENARIO-DIDAKTIK?

FRA FAG TIL PROFESSION

- Eleverne uddannes til en profession
- **HELHED**
- Gennem X antal forskellige fag
- **FRAGMENTER**
- Faglighed i undervisningsfag $\neq$
- Faglighed i professioner/erhverv

DIDAKTIK & LÆRINGSTEORI

Hvad er det?

DIDAKTIK

- Undervisningslære
- Undervisningspraksis

DIDAKTIK

- Undervisningslære
- Undervisningspraksis
- Smal og bred betydning

SMAL BETYDNING

- Indholdsudvælgelse HVAD
- Begrundelser HVORFOR
- Deltagere HVEM

DIDAKTIK - BRED BETYDNING

- Indholdsudvælgelse
- Begrundelser
- Deltagere
- Metode
- Omstændigheder
- Praksis

HVAD

HVORFOR

HVEM

HVORDAN

HVOR

HVORNÅR

- **FØR:** Planlægning

UNDER: Gennemførelse

EFTER: Evaluering

LÆRINGSTEORI

- Behaviorisme
- Instruktivisme
- Konstruktivisme
- Socialkonstruktivisme

BEHAVIORISME

- Psykologi (Watson)
- Adfærd
- Pavlov: Betingede reflekser (Hunde)
- Skinner: Den operante betining ($S \rightarrow R$)
- "Belønning og straf"

INSTRUKTIVISME

- Psykologi
- At hælde på
- Tomme kar
- Tankpasserpædagogik

KONSTRUKTIVISME

- Psykologi/Sociologi
- Læring er en mental aktiv proces
- Piaget
- Læring = omstrukturering af mentale skemaer
- Som er individafhængig
- Den lærende lærer - subjektivt

SOCIALKONSTRUKTIVISME

- Sociologi
- Berger og Luckmann
- Læring er en social proces
- Wenger: Læring er deltagelse
- Meningsforhandling

ÆLDRE OG MODERNE SOCIALKONSTRUKTIVISTISKE LÆRINGSTEORIER

- Der er meget bredt forskningsmæssigt belæg for, at den bedste måde at lære på er ved i en **social sammenhæng** at **forholde sig til et problem** i et **meningsfyldt scenarie** (et forestillings- og handlingsforløb med flere mulige udfald) (Bundsgaard, Misfeldt & Hetmar, 2011, 2012; Fougst, 2015, 2017; Blumenfeld, Kempler, Krajcik & Blumenfeld, 2006; Shaffer, 2006; Bundsgaard, 2005; Dewey, 1906)
- **Det faglige skal anvendes.** Fx ved at udarbejde en reklame for egen skole, at fremstille boganmeldelser til gavn for andre, søge jobs, udarbejde rejsebeskrivelser, fremstille bræt- eller computerspil, lave cirkus osv.
- **SAMARBEJDE** med nogle, der er gode til noget andet end mig

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 mod et reelt produktionsmål" (Misfeldt et al., 2012, p. 30)
- "Produkt" = fysisk produkt, produktionsproces eller service
- Faglighed skal være i centrum
- Produktet skal fremstilles i samarbejde (læring er deltagelse)
- Med fokus på 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

2020.u-landskalender.dk/laerere/materialet/website-med-elevproduktioner/

BØRNEGENES EGEN ULANDSKALENDER

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.

E-Mail Del på facebook Print

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

Bestil klassesæt nu

Trykt klassesæt 249 kr

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

SPILFABRIKKEN

SCENARIEBASERET UNDERVISNING

- Uddannelser
 - Ernæring
 - Sygepleje
 - Piloter
 - Politiet
 - Militæret
 - Praktik

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!**

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). (Foug, 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.

FRA FAG TIL ERHVERV

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

- **REFLEKSION:**

Hvilke scenarier i erhvervet er relevante for jeres fag?

LÆRING VS. PRODUKTION

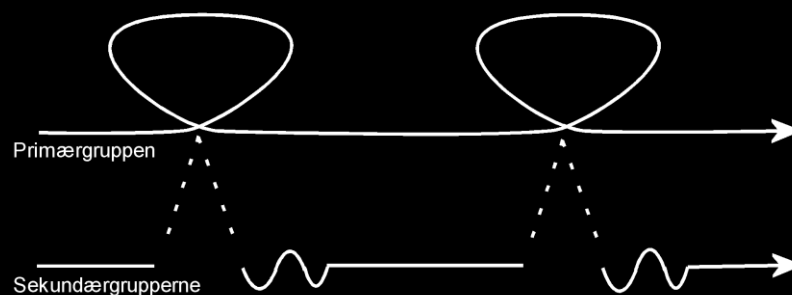
DIDAKTISKE FIFs

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!

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

- **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

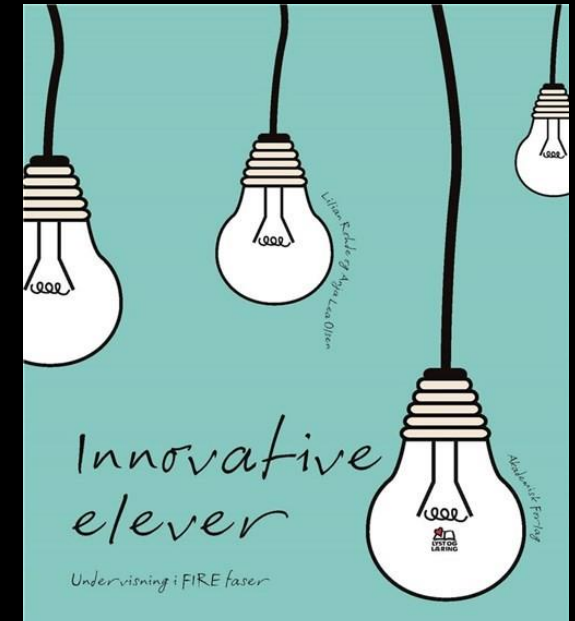
VÆLG ET PRODUKT

- 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

- Hvilken oplevelse kunne vores forløb starte med?



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

REFLEKSION/DISKUSSION

- 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
- UNDERVSINING

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

- Hvilket fagligt område skal vi undervise eleverne i?

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



Oplevelelse



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

- 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)

TIMEOUTS: INDE I OG UDE AF SCENARIET

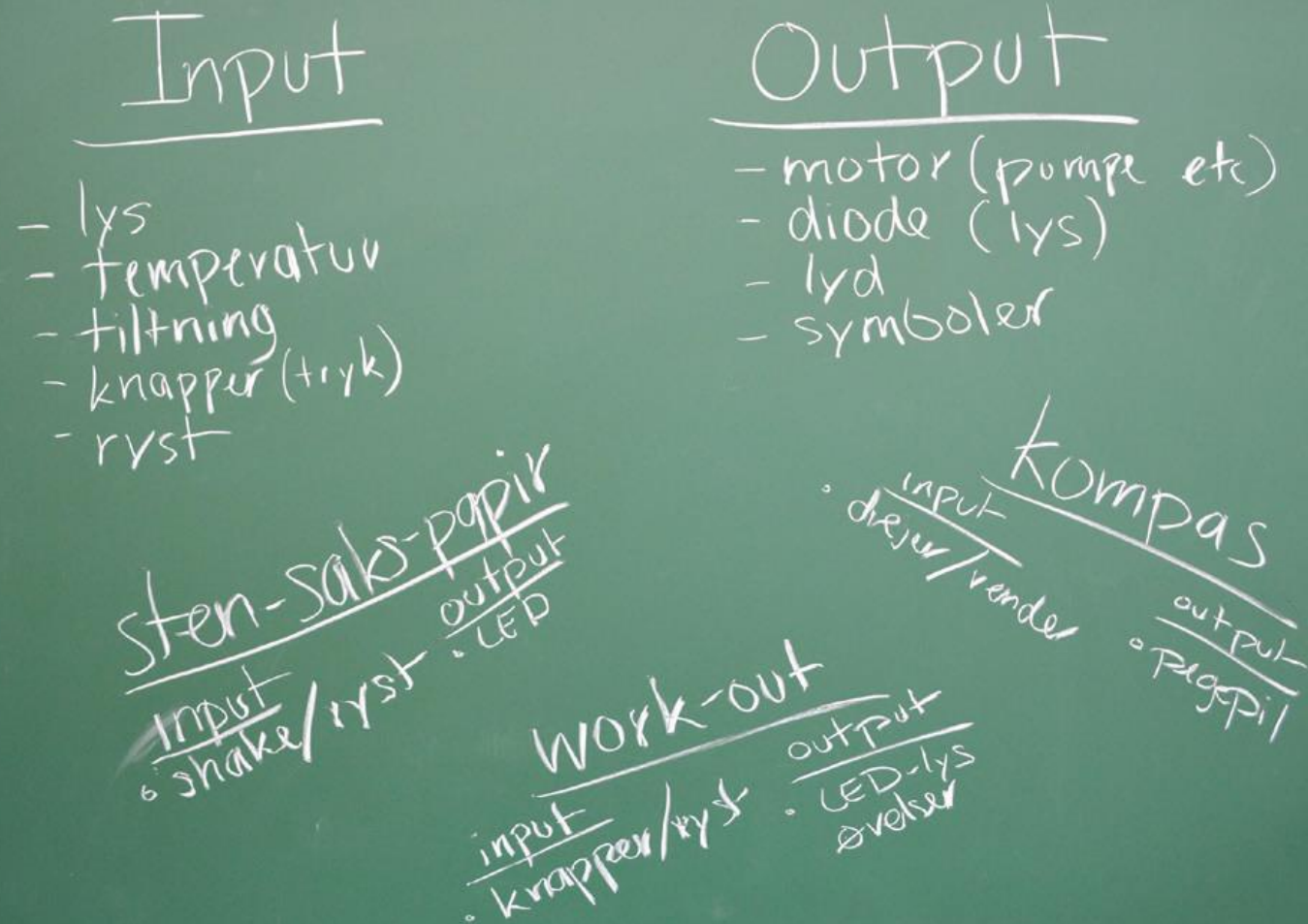
- Nortvig, Jørnø & Gunnersen, 2017

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

- Hvad tænker vi om det? Timeouts
- Hvilke mulige timeouts kunne komme på tale i mit forløb?

3. SCENARIEFRAGMENTER

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

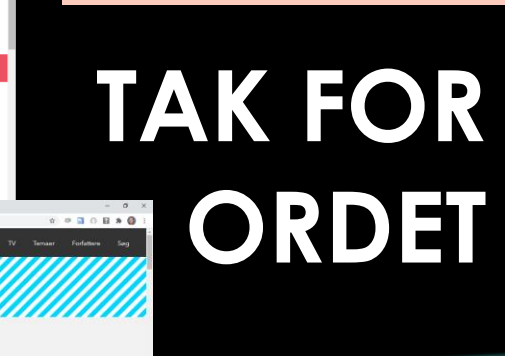
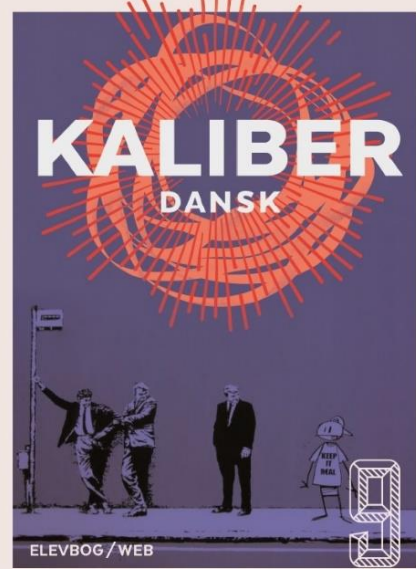
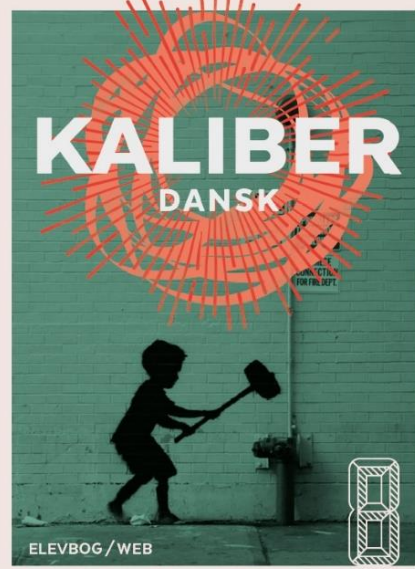
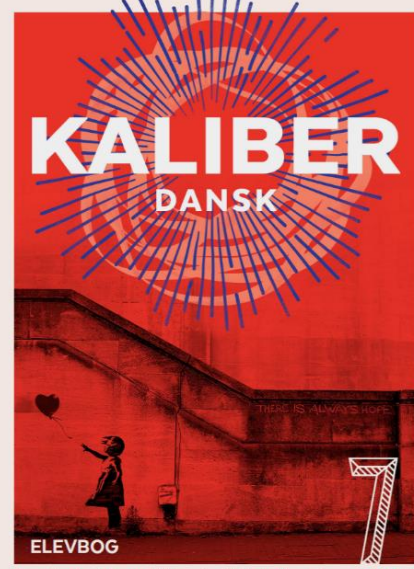
FULDE SCENARIER OG SCENARIEFRAGMENTER

- 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

- 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