

Slides: ¹
kortlink.dk/mrsh

HVAD SKAL JEG BRUGE DET TIL I VIRKELIGHEDEN?

Scenariedidaktik – en didaktik til praksisfaglighed og meningsfuld og tidssvarende undervisning

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

- Find 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 teknologiforståelse fået til opgave at udvikle teknologiske hjælpemidler til plejen af mennesker med demens. I innovations- og entreprenørskabsforløb er målet at eleverne får ideer til løsninger på problemer som opleves af dem selv eller andre, og dernæst udvikler prototyper på sådanne løsninger.
- Gennem videoer og artikler undersøger eleverne, hvad det vil sige at have demens. De får også besøg af en leder fra et plejehjem for mennesker med demens, og de taler med hende om, hvilke udfordringer ældre med demens og deres pårørende oplever i hverdagen, ligesom de er på besøg på plejehjemmet og interviewer beboerne.
- Eleverne får nu en introduktion til micro:bit – en lille programmerbar computer med sensorer, led-lamper, højttaler og knapper. Herefter brainstormer de først fælles på klassen og dernæst i grupper om løsning på nogle af de problemer, de er kommet frem til sammen med plejehjemslederen.
- De kvalificerer ideerne gennem respons fra deres klassekammerater, lærer, it-vejleder, og plejehjemslederen kommer også på besøg igen og giver feedback. Undervejs udvikles ideerne til egentlige designudkast og prototyper. Hver gang eleverne er nået til en ny fase i udviklingen, skal de bede om feedback igen – til nogen frustration hos nogle af elever – og på baggrund heraf forbedre deres design og prototyper yderligere. Forløbet kulminerer i 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.



EVALUERING

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

DAGSORDEN

Hvad skal jeg bruge det til i virkeligheden?

Du vil i denne workshop blive præsenteret for, hvordan du kan gøre din undervisning praksisorienteret med afsæt i virkelighedsnære udfordringer og problemstillinger i dansk og matematik. I workshoppen vil vi komme med forslag til, hvordan eleverne kan anvende faget og dets kompetencer i det virkelige liv. Der vil være fokus på produktfremstilling med afsæt i virkelighedsnære situationer.

- Demens-casen
- Hvad er faglighed?
- Hvad er scenariedidaktik?
- Planlægning med ON FIRE-modellen
- Tre didaktiske fifs
- Spørgsmål eller kommentarer

FAGLIGHED

Hvad er det?

SKOLEFAGLIGHED

- At vide: Jeg ved, hvad algebra er
- At kunne: Jeg kan anvende algebra
- Jeg ved, hvad algebra er
Jeg ved, hvad jeg skal bruge algebra til
- Jeg kan anvende algebra formålstjenstligt

FÆLLES MÅL

- At vide: Kundskab
- At kunne: Færdigheder
- KOMPETENCE: ANVENDELSE
- **KONTEKST**

SCENARIEDIDAKTIK

Et didaktisk fagsprog

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 Thomsen, 2012, p. 30)
- "Produkt" = fysisk, psykisk eller socialt **MOD NOGET TIL NOGEN FOR NOGET**
- Faglighed skal ses i et referenceperspektiv): **Produktion**
- Produktet skal fremstilles af eleverne (læring er deltagelse)
- **Mod verden uden for skolen:** Viden- og praksisformer fra domæner uden for skolen (Hanghøj et al., 2017)
- **MOD NOGET TIL NOGEN FOR NOGET**
- Scenariedidaktik **GØR** i **KONTEKST**

FUNDERET I VERDEN UDEN FOR SKOLEN

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

EN-TO-TRE-NU MEDDIGTNING

16

onsdag den 13. marts 2013

Fuld af kræft



Jeg gider ikke mere. Jeg har bare lyst til at lægge mig i fosterstilling forevigt eller løbe skrigende rundt i al evighed. Jeg vil flygte – bare væk.

Cecilie har det på samme måde. Alle hospital besøgene har været for meget. For meget opmærksomhed og påmindelse på det onde.

Vi besluttede os derfor at rejse væk i weekenden. Det tog lidt tid at få forældrene overtalt, men vi klarede den. To Copenhagen we go!

Vi skal prøve alt, gøre alt, sige alt og være alt det vi har lyst til. Cecilie skal være glad, selvom at det måske ikke er det bedste tidspunkt at tage af sted på.

Hun har fået en tatovering. En smuk sol. Den minder mig om hende. Så lysende og stærk. Fuld af kræft.

.....kræft.....

Jeg elsker hende

-Jeppe

Om mig

 Jeppe Jessen

Svendborg, Fyn, Denmark

Hej:) Jeg hedder Jeppe og jeg er Svendborg Gymnasium. Jeg er 17 år oplagt at jeg spiller Basketball og min favorit sport er basketball. Min drøm er at komme til at spille for L.A Lakers!!

[Vis hele min profil](#)

Blog-arkiv

▼ 2013 (10)

▼ marts (8)

Fuld af kræft

En stor drøm?

Sort ingenting.

...

For godt til at være sandt?!

Roser er røde, violer er blå.....

Happiness!

Blod er tykkere end vand

Dobbelt triumf!!

► februar (2)

BØRNENES EGEN ULANDSKALENDER

Etiopien | Website med elevprod. x +

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

2020 BØRNENES 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 lågekalendar

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 bruge tiden som research til opgaverne.

Bestil klassesæt nu

Trykt klassesæt 249 kr

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

LÆRERVEJLEDNING

ØRKENPIGEN

NYT GULV PÅ BYTORVET

- Forskønnelse af bytorvet
- Cairo-flisen
- Fire-farve-teoremet



SCENARIEDIDAKTIK - SEMANTISK

- Sammensat substantiv
- **Scenarie**didaktik

SCENARIEDIDAKTIK

- *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**

SCENARIEDIDAKTIK

- Et scenarie = et komplekst problem
- Et komplekst problem = kan løses på mange måder
- Et komplekst problem = **UDEN FACIT**

- En andengradsligning = simpelt problem
- Har et facit

SCENARIEDIDAKTIK

- "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**

SCENARIEDIDAKTIK

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

SCENARIEDIDAKTIK

- 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:** Epistemologisk og læringsteoretisk belæg bag

Indhold fra fagene

Epistemologisk og læringsteoretisk belæg i både ældre og moderne læringsteorier for, at den mest effektive 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). (Fougts, 2013, p. 120)

TO NIVEAUER I UNDERVISNINGEN

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

- Undervisningsniveauet: Læring: Skrive for at lære
- Scenarineniveauet: 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
- Fleksibelt 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 matematikfaglighed kan vi finde i det?
 - ...

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)
 - Forståelse
 - Idégenerering
 - Realisering
 - Evaluering



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

ON FIRE-MODELLEN

- ON FIRE-modellen: Elevernes livsverden vs. højt specialiseret faglighed (Foug & Phillipps, 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
- 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

START MED AT OPLEVE

- 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...



Oplevelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

ELEVERNES LIVSVERDEN

- Hvordan kan 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

FORSTÅELSE

- Ét – og kun ét – fagligt hovedfokus
- Fx opstarten af Forståelsesfasen
- Kursus, faglige input
- Undervis i det (undervisningsniveau)



Oplevelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

FORSTÅELSE

- Hvilket fagligt område skal vi undervise eleverne i?



Oplevelse



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



Oplevelse



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

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

- Vælg to vurderingsfokuser i én fase i jeres forløb? Det I 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

Input

- lys
- temperatur
- tiltning
- knapper (tryk)
- ryst

Output

- motor (pumpe etc)
- diode (lys)
- lyd
- symboler

sten-saks-papir

- input
• shake/ryst
- output
• LED

work-out

- input
• knapper/ryst
- output
• LED-lys
• øvelser

KOMPASS

- input
• drejer/vender
- output
• Pilespil

TIMEOUTS

- Hvilke mulige timeouts kunne komme på tale?

3. SCENARIEFRAGMENTER

AT ØVE SIG

- Selvfølgelig bliver man bedre af at øve sig
 - Hvis man har et projekt
-
- Træning ude af kontekst er spild af tid!

FULDE SCENARIER OG SCENARIEFRAGMENTER

- Fulde scenarier (Fougt, 2015, Fougt & Philipps, 2020)
- *Scenariefragmenter* (Fougt, 2015): Vi opøver et delelement **MED HENBLIK PÅ** et scenarie
- DEMENS-FORLØBET: Vi skulle have lavet et scenariefragment om, hvordan micro:bitten virker **før** forløbet

SCENARIEFRAGMENTER

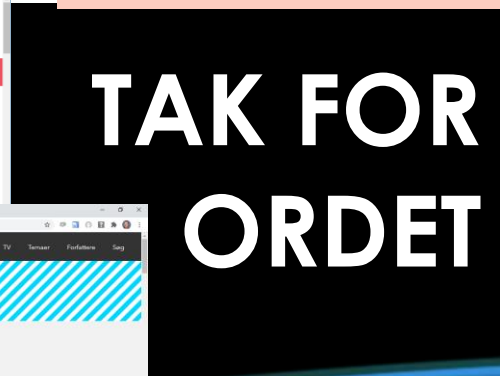
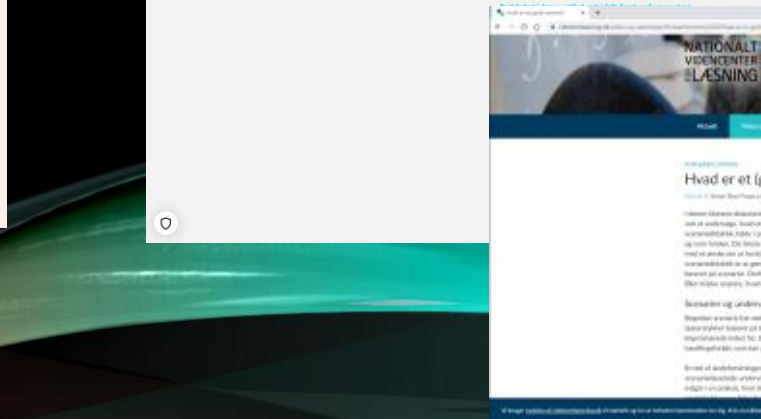
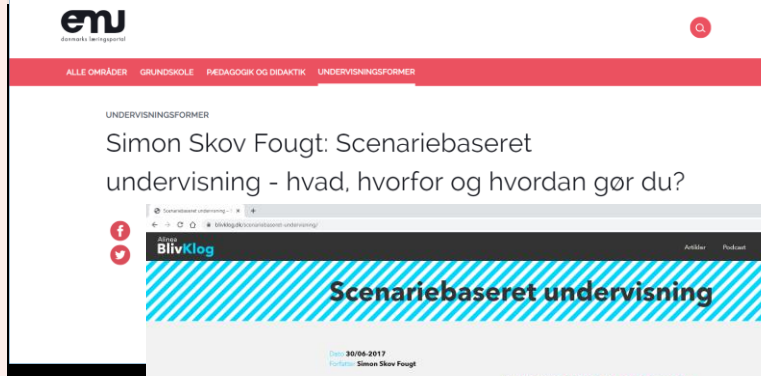
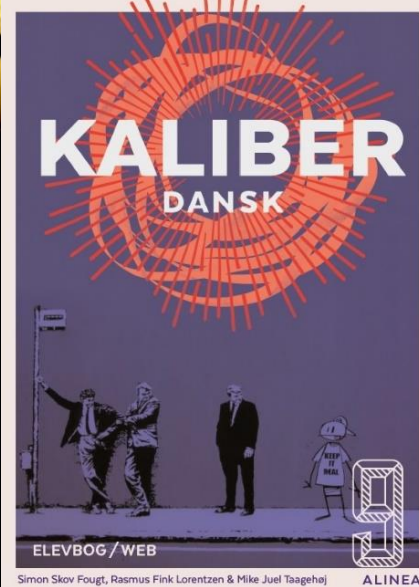
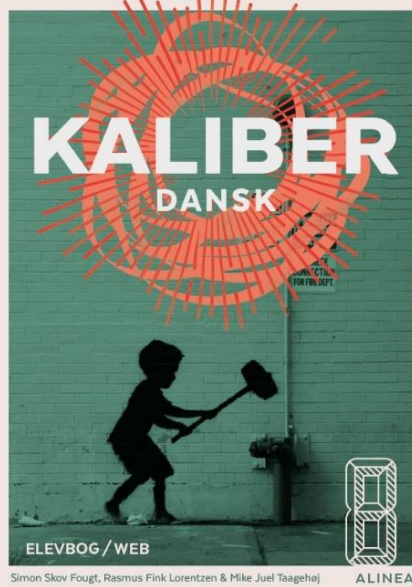
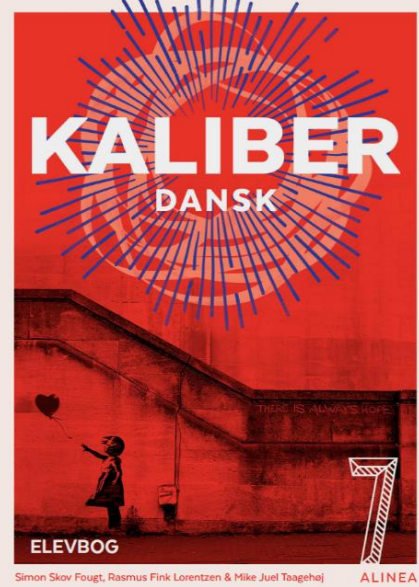
- Hvilke mulige scenariefragmenter kunne komme på tale forud for forløbet?

SPØRGSMÅL ELLER KOMMENTARER?

TAK FOR ORDET
SIMON-SKOV-FOUGT.DK

SIMON@FOUGT.DK
29 62 20 22

LINKEDIN: SIMON SKOV FOUGT



• simon-skov-fougtdk

simon@fougtdk