

Slides: ¹
kortlink.dk/mrsh

SCENARIEDIDAKTIK

Et eksemplarisk greb – og et **didaktisk fagsprog** – til engagement og motivation i projektorienteret undervisning

VELKOMMEN TIL PANDADESIGN A/S

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

SHOPPING LIST
CHICKEN CHEESE
BREAD MILK
EGGS BUTTER
BISCUITS JUICE
SALAD HAM
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

- 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?



FIGUR 1.11. Fra skitse til prototype og til FIGUR 1.15. Et opdateret design (her *Baby Bear*).

EVALUERING

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

DAGSORDEN

- Kickoff på scenariedidaktik: Oplægget- og workshoppen i dag introducerer til begrebet scenariedidaktik, som i kort form handler om, at elever lærer bedst, hvis de producerer noget til en målgruppe med et bestemt formål: Noget til nogen for noget
- Efter denne både praktiske og teoretiske indføring skal I skitsere et bud på et scenariedidaktisk forløb, målrettet jeres undervisning, og til sidst præsenterer jeg tre didaktiske fifs til at sikre den faglige fordybelse.

TIDSPLAN

- 5.3.26: Kick-off
- Marts-april 2026: Fælles planlægning, én eftermiddag pr. skole, hvor jeg kommer og sparer
 - Datoer aftales via Stephani Scheel/skolelederne/jer snarest
- Forløbet skal afvikles i maj-juni 2026 – jeg kigger forbi og observerer
 - Datoer aftales mellem jer og mig
- Evaluering i august

TIDSPLAN

Med andre ord:

- I dag lægger jeg op til forløbet, og I skitserer et undervisningsforløb
- som I fintuner i marts/april med sparring fra mig
- og som I udfører i maj-juni – med mig som observatør

- Evaluering

DAGSORDEN

- Walk the walk – demens-casen
- Centrale faglige begreber
 - Didaktik
 - Faglighed
 - It og digital teknologi
 - Læringsteori
- Talk the talk – Scenariedidaktik
- Talk the walk – Skitsering af forløb
- Tre didaktiske fifs
- Spørgsmål eller kommentarer

HVEM ER JFG?

- Lektor i literacy reserach på DPU
 - National forskningsleder på PIRLS
 - Scenariedidaktiker
 - Lærerkompetenceudvikling
 - It- og teknologiforståelse
 - Læsning
 - Læremidler
- Læremidler
- Lærer
- Seminarleadjunkt/lektor
- Forlagsredaktør

OVERSÆTTELSE SARBEJDE

CENTRALE BEGREBER

Didaktik, faglighed og teknologi

DIDAKTIK

Hvad er det?

DIDAKTIK

- Oprindeligt fra græsk *didaskhein*
 - At undervise
 - At være lærer
 - At belære

- I daglige tale *Undervisningslære*

DIDAKTIK

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

DIDAKTIK

- **FÆLLES REFLEKSION:**

Hvilke særlige didaktiske hensyn har I på Behandlingsskolerne?

FAGLIGHED

Et bud på en definition

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 k... er, så man bliver genkendt som medlem af domænet...
- "... doing being some identity" (Gee, 2000)
- *Epistemic frames*: "Collective ways of knowing, and epistemology that... Shaffer, 2006, p. 12)
- Værdier og etik: "... practice ... have ... different ways of knowing, of doing, of knowing, and of adding to the collective body of knowledge and understanding" (Shaffer, 2004, p. 1404).

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

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.
- **En social konstellation**
En selvforståelse (rolle) og en placering i sociale relationer (position), samt en måde at kommunikere på (kommunikationsmønstre) og sammenhængende forløb på (storylines).
- **En interesse**
En måde at opfatte noget som særlige typer af opgaver (interesser) og forkert (værdier), et fokus på løsning af opgaver (motiver) 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 samarbejder med fx sygeplejerske og har en interesse i at gøre patienten bedre, er som dermed mangler perspektiv er en **DÅRLIG LÆGE!**

Pseudofaglighed

▶ **BEGREBER**

▶ **METODER**

▶ **SOCIAL KONSTELLATION**

▶ **INTERESSE**

▶ **PERSPEKTIV**

FAGLIGHED

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

FAGLIGHED

- **REFLEKSION:**

Hvordan stemmer min opfattelse af faglighed overens med dagligdagen på behandlingsskolerne?

IT – DIGITAL TEKNOLOGI

Et bud på en fagsprog

TEKNOLOGI

- **REFLEKSION:**

Hvordan og til hvad bruger I digital teknologi i jeres undervisning?

KÆRT BARN?

1. It
2. Teknologi/teknologiforståelse
3. Det digitale
4. Digitalisering (proces)

IT OG TEKNOLOGI

- Teknologi er ikke 'blot og bart' redskaber
- Teknologi er en kulturkraft
- **Menneskets væren i og opfattelse af verden ændres**
 - Tankegang
 - Handlemåder

IT OG TEKNOLOGI

- Heidegger om teknologi:
 - **Hammer**
 - En hammer er en hammer, fordi jeg har brug for en hammer
 - En skov er en skov, fordi jeg har brug for en skov
 - En flod er en flod, fordi jeg har brug for en flod
 - **Pe**

Det er kun igennem brug, vi erkender ting

IT OG TEKNOLOGI

- Det er kun igennem brug, at vi kan erkende, at tingen ikke virker
- **Hammeren knækker**
- Nu kan den ikke bruges som hammer
- Denne erkendelse kommer udelukkende i brug

IT OG TEKNOLOGI

- Heidegger om teknologi:
 - Vedhåndenværende: Den synlige, brugen ved hånden
 - Forhåndenværende: Det usynlige, tingen i sig selv
- **Hammeren**
 - Ved hånden: Sætte billede op
 - **Hammeren knækker**
 - For hånden: Hvad er der galt? Hvad er tingen?

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
- Men den betragtning af det forhåndenværende kan kun ske på baggrund af det vedhåndenværende - **perimatnøglen**

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

BRUG IT MED FORNUFT

- Det tænker jeg, at I er/skal være enige i
- Men læg mærke til, **HVAD** der skal undervises i digitalt
- **INDHOLDSDISKUSSION**
- **DIDAKTISK DISKUSSION**

IT I FAG

- Fagenes mål, indhold

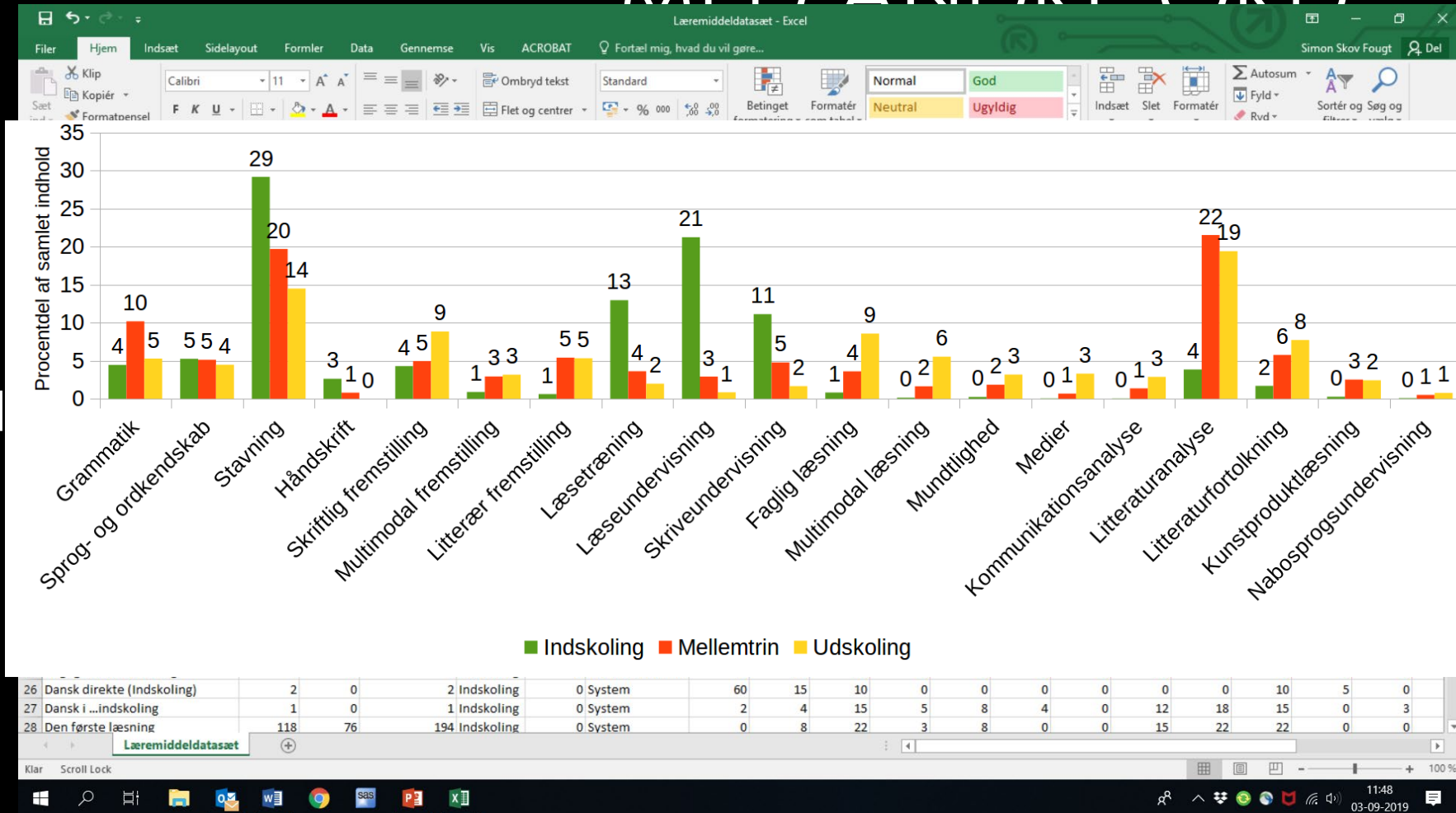
- Multimod
- Beregning
- Kommunik
- Visualisering
- Adgang til v
- Adgang til p
- Spredning
- Socialt liv
- Samarbejdsrel

**IT ER EN
FORUDSÆTNING
FOR EN OPDATERET
FAGFORSTÅELSE**

g muligheder

MED ANDRE ORD

- It til et **løse** med
- It til at **lære** med



MED ANDRE ORD

- It påvirker både, hvilke opgaver der er relevante for at nå et læringsmål
- Og hvilke begreber der er relevante i fagbeskrivelserne
- Men også selve vejen dertil
- **DET ER EN CENTRAL POINTE AT LØSE OG LÆRE SKAL FØLGES AD**
- **MEN DET SKAL SKE MED DIDAKTISK FORNUFT**

11 TILGANGE TIL IT, ANNO 2025

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)
9. **Bæredygtighed** (Ressourcer)
10. **Sundhed** (Ergonomi)
11. **Kompenserende** hjælpemiddel

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**

UNDERVISERROLLEN

- Jeg ved langt fra alt
- Jeg ved noget
- Jeg processtyrer
- Også på ting, jeg ikke ved noget (nok) om
- Jeg samarbejder!
- **DET KAN GANSKE ENKELT IKKE LADE SIG GØRE AT FØLGE MED**
- **DIDAKTISK KONSEKVEN**
- **VIS USIKKERHEDEN OVER FOR ELEVERNE – I UNDERVISNINGEN**
- **Lad os finde ud af det sammen**

UNDERVISE I OG MED

- Hvordan underviser I **med** teknologi: Anvendelse - VED HÅNDEN
- Hvordan underviser I **i** teknologi: Instruktion - FOR HÅNDEN

LÆRINGSTEORI

Mit ståsted

LÆRINGSTEORIER

- Hvordan lærer jeres elever bedst?

LÆRINGSTEORI

Behavoirisme

- Psykologi (Watson)
- Adfærd
- Pavlov: Betingede reflekser (Hunde)
- Adfærdsregulering
- "Belønning og straf"

LÆRINGSTEORI

- **Instruktivisme**
- Psykologi
- At hælde på
- Overførsel af viden
- Tomme kar
- Tankpasserpædagogik

LÆRINGSTEORI

Konstruktivisme

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

LÆRINGSTEORI

- **Socialkonstruktivisme**
- Sociologi
- Berger og Luckmann
- Læring er en social proces
- Samkonstruktion af viden
- Meningsforhandling

LÆRINGSTEORI

- Hvilke læringsteorier influerer på jeres undervisning?

ÆLDRE OG MODERNE SOCIALKONSTRUKTIVISTISKE LÆRINGSTEORIER

- Der er meget bredt forskningsmæssigt belæg for, at **en 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, Kempner, 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

LÆRINGSTEORI

- Hvordan passer det overens med jeres elever?

SCENARIEDIDAKTIK

Meningsfuld og tidssvarende undervisning

SCENARIEDIDAKTIK

HVAD ER
SCENARIO-
DIDAKTIK?

- **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 udtryk **MOD NOGET TIL NOGEN FOR NOGET**
- Faglighed skal være i centrum (referenceperspektiv): **Produktion**
- Produktionsform: eleverne skal fremstille noget (læring er deltagelse)
- Med udgangspunkt i verden uden for skolen: Viden- og praksisformer fra domæner uden for skolen (Hanghøj et al., 2017)
- **MOD NOGET TIL NOGEN FOR NOGET**

FUNDERET I VERDEN UDEN FOR SKOLEN

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

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

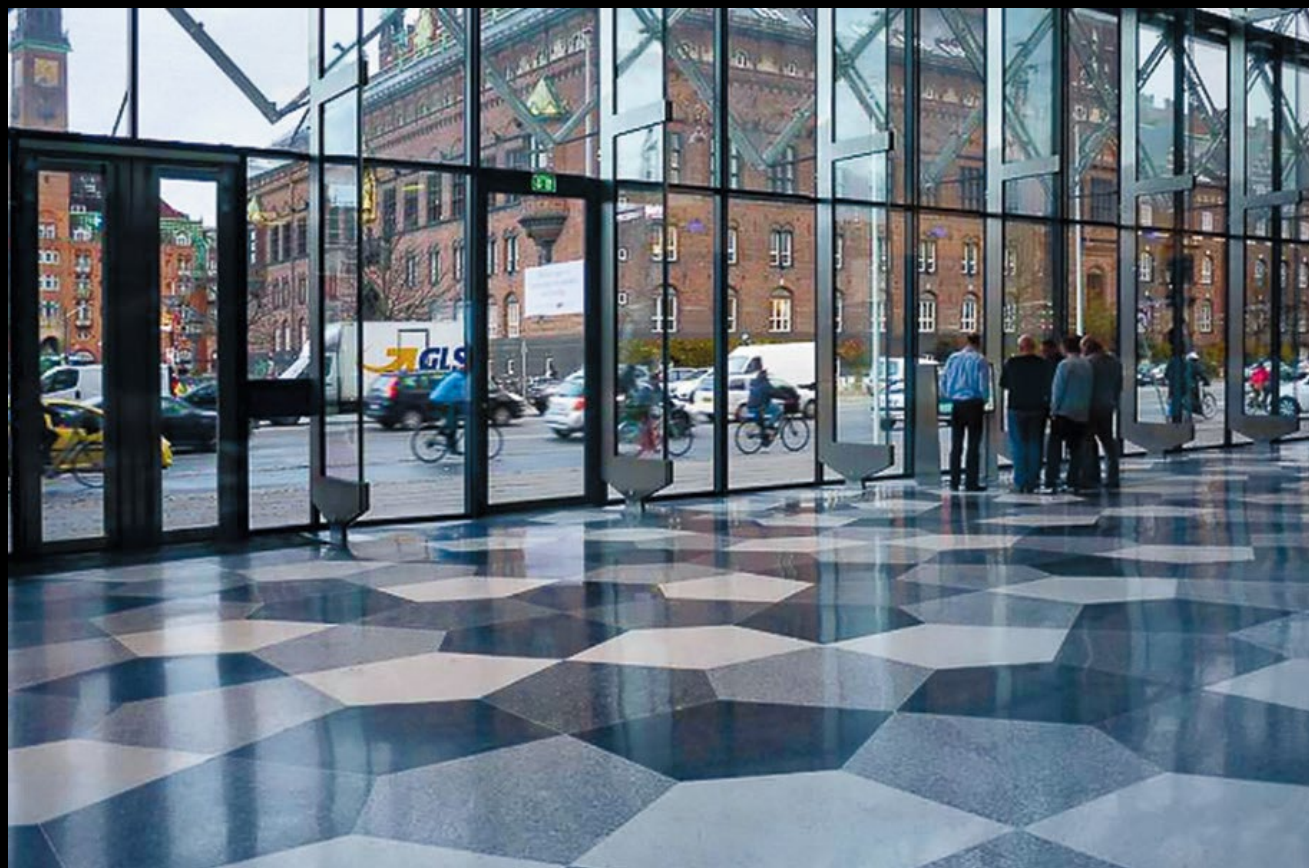
- 30 elevbøger
- 2 lærervejledninger
- Adgang til app og web

Etioptisk LÆRERVEJLEDNING

Sandra Schwartz ØRKENPIGEN

MATEMATIKCASEN: NYT GULV PÅ BYTORVET

- Byrådet: "Forskønnelse af bytorvet"
- Cairo-flisen



SPILFABRIKKEN

DILEMMASPILLET 9. APRIL

DILEMMASPILLET 9. april 1940

- [Start spillet](#)
- [Galleri](#)
- [Om spillet](#)
- [Holdet bag](#)



**VELKOMMEN TIL
DILEMMASPILLET 9. APRIL**

Anden Verdenskrig er brudt ud i 1939, og Danmark har erklæret sig neutral. Men nu er der frygt for, at Tyskland måske vil angribe. I spillet indtager du rollen som statsminister Stauning 8. april om aftenen, og du skal nu vælge, hvad Danmark skal stille op. Undervejs kan du dog spørge dine rådgivere til hjælp, som fx udenrigsminister Peter Munch.

Dilemmaspiilet 9. april tager udgangspunkt i Danmarks situation umiddelbart før den tyske besættelse 9. april 1940 og lader dig bestemme, hvad der nu skal ske. Resultatet af dine valg er historikernes bedste bud på, hvad der ville være sket – hvis nu ...

START SPILLET

HENVENDELSE OM DENNE SIDES INDHOLD: [DANMARKSHISTORIEN@CAS.AU.DK](mailto:danmarkshistorien@cas.au.dk)
REVIDERET 11.07.2014

Institut for Kultur og Samfund
Historisk Afdeling
Aarhus Universitet

Jens Chr. Skous Vej 5
8000 Aarhus C

danmarkshistorien@cas.au.dk



SPOR GENNEM AUSTRALIEN

- En gruppe unge mennesker fra Danmark er på baggrund af deres ansøgninger blevet udvalgt til at deltage i en uges europæisk udveksling til [Spanien, Tyskland, Frankrig...], finansieret af EU.
- I skal bo privat og deltage i en række aktiviteter sammen med andre danske unge.
- Formålet er at øge kendskabet til værtslandets kultur, historie og samfundsforhold
- Hvad skrev din figur i sin ansøgning?
- Hvad skriver din figur i postkortet til værtsfamilien?
- Hvordan ser programmet ud?
- Hvad viser jeres guide jer i [byen]?

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 Femøvej i Næstved...*
- 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**
- **RAMMESÆTNING!**



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

SCENARIEDIDAKTIK

- ... 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* (Fougt, Bundsgaard, Hanghøj & Misfeldt, 2022).
- **UDEN FACIT**
- **ET FORESTILLINGS- OG MULIGHEDSRUM**

SCENARIEDIDAKTIK

- Didaktikkens tre grundspørgsmål (den brede betydning)
- Hvad skal jeg undervise i? - INDHOLD
- Hvordan skal jeg gøre det? - METODER
- Hvorfor vil jeg gøre det? - 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:** Er der læringssteoretisk belæg bag

Indhold fra fagene

Er der læringsmæssigt belæg i både ældre og moderne læringsteorier for, at den bedste 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)

LÆRING VS. PRODUKTION

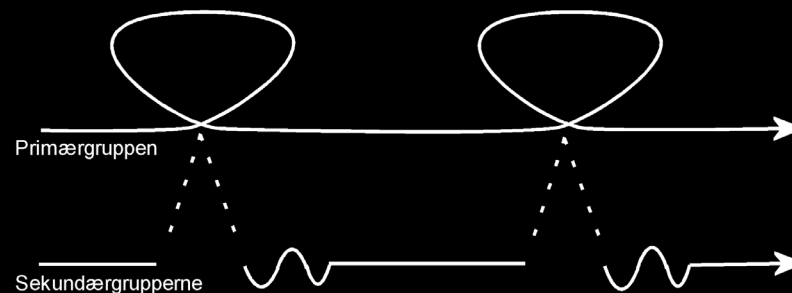
DIDAKTISKE FIFS

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!" (Fougt, 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)

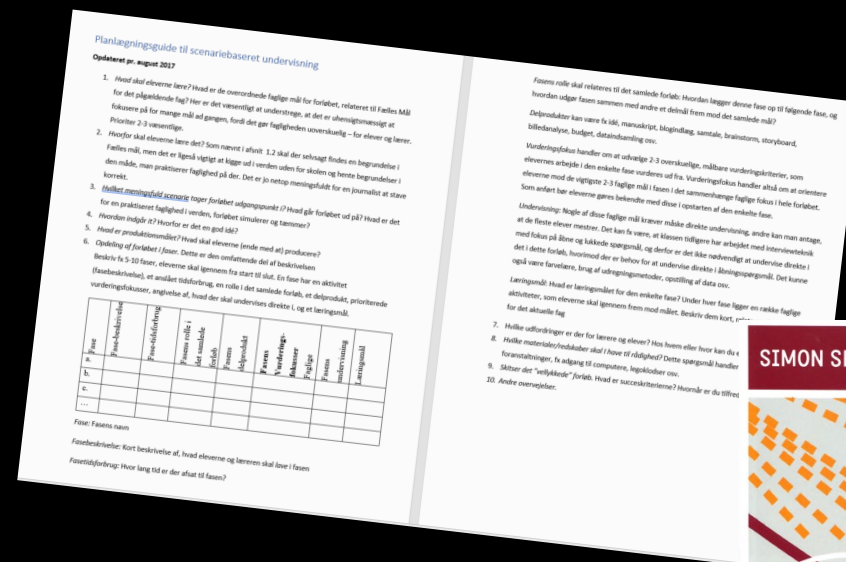
- Undervisningsniveauet: Læring: Skrive for at lære
- Scenarioniveauet: Produktion: Skrive for at afdække sandhed



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

PLANLÆGNINGSGUIDE

- En stramt styret faseopdelt proces
- kortlink.dk/2cx9u
- 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 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

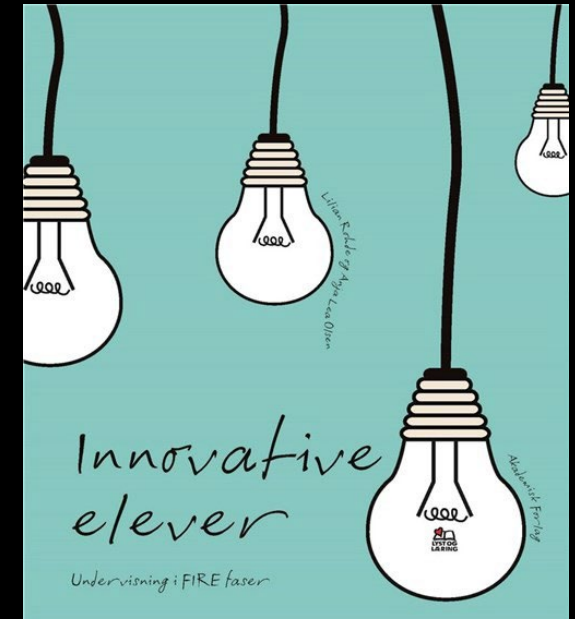
VÆLG ET PRODUKT

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

ON FIRE-MODELLEN

FASER: FIRE-MODELLEN

- FIRE-modellen (Rohde & Olsen, 2014)
 - Forståelse
 - Idégenerering
 - Realisering
 - Evaluering



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

ON FIRE-MODELLEN

- ON FIRE-modellen: Elevernes livsverden vs. højt specialiseret faglighed (Fougt & 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 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...



Oplevelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

REFLEKSION/DISKUSSION

- Hvordan kunne vi inddrage elevernes nære livsverden?



Oplevelse



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

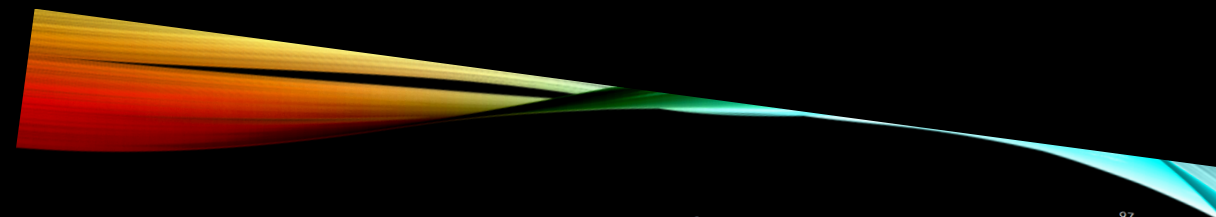
- Raketaffyringsforsøg i 6.kl. (Barron et al., 1998)
 - Trial and error
- Erhvervsskoleelever og lagerindretning (Dillenbourg 2013)
 - Forskellige varegrupper
 - Forskellig størrelse og vægt
 - Forskellig efterspørgsel
 - Trial and error

FORSTÅELSE

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

FORSTÅELSE

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



SCENARIEDIDAKTIK

- 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)

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?



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



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

KONSTRUKTION

- Af protoyyper
- **Klimaks: PITCH à la Løvens Hule**
- Eleverne ser et afsnit af *Løvens Hule*
- Prototypekonstruktion
– *Fall Call*

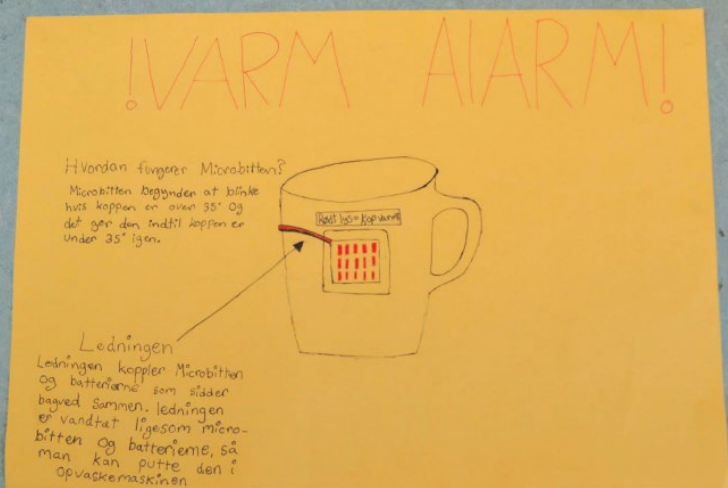


- Dommerkomité:
- Lars Harder, Executive director hos Isobar
- Mai Britt Helmsdal Henriques, faglig leder for praksisnær faglig læring og kompetenceudvikling, OK-Fondens plejehjem Prinsesse Benedikte, Frederiksberg
- Læreren
- **Verden uden for skolen**
- På to minutter skal eleverne pitche deres idé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

MÅLET TIL MARTS/APRIL

- Oplevelse: **HEY – sætter scenen**
- Nære livsverden: **Elevernes livsverden**
- Forståelse: **Ét fagligt hovedfokus**
- Idéudvikling: **Planlæg produktion**
- Realisering: **Producer**
- Evaluering: **Evaluer**



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

- 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)

TIMEOUTS: INDE I OG UDE AF SCENARIET

- Nortvig, Jørnø & Gunnensen, 201



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

kompas

input: drejer/vender
output: pegepil

REFLEKSION/DISKUSSION

- 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)
 - Professionsscenarier
 - Hverdagsscenarier
 - Litterære scenarier
 - Æstetiske scenarier
- *Scenariefragmenter* (Fougt, 2015): Vi opøver et delelement **MED HENBLIK PÅ** et scenarie

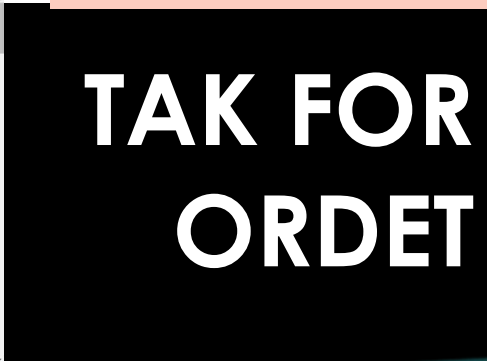
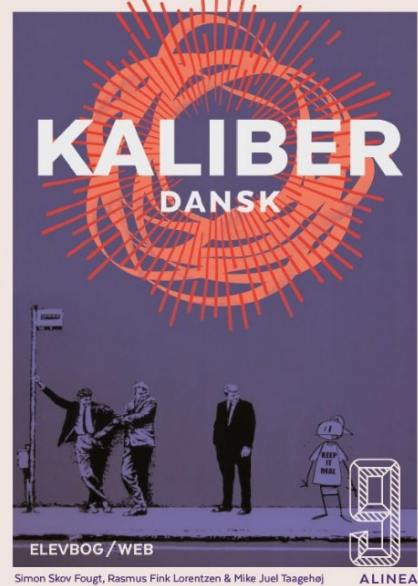
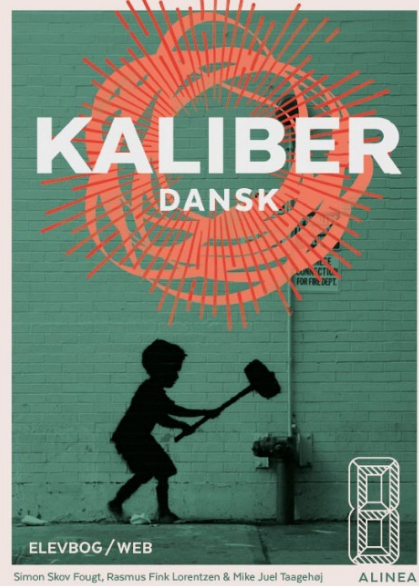
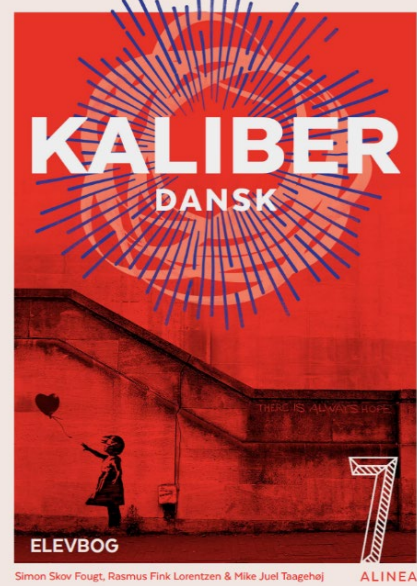
FULDE SCENARIER OG SCENARIEFRAGMENTER

- 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-fougts.dk

simon@fougts.dk