

Slides: [kortlink.dk/mrsh](https://kortlink.dk/mrsh)

# SCENARIEDIDAKTIK

Oplæg, Brønshøj Skole  
30.8.2022



DPU - DANMARKS INSTITUT FOR PÆDAGOGIK OG UDDANNELSE

AARHUS UNIVERSITET

PLAYFUL LEARNING  
28.JUNI 2022

SIMON SKOV FOGT  
LEKTOR



# INDHOLD

---

- Scenariedidaktik – **et bud på et didaktisk fagsprog og en didaktik til projektorienteret undervisning**
- Hvad er det, og hvordan gør man?
  - Den væsentligste didaktiske udfordring (faglig fordybelse)
  - Og bud på løsninger (struktur, organisation, faglige loops og timeouts)
- Oplæg – med løbende diskussioner/refleksioner/samtale

# REFLEKSION/DISKUSSION

---

- Hvad er god undervisning?



# HVEM ER JEG?

- Lektor i literacy reserach på DPU
  - National forskningsleder på PIRLS
  - It- og teknologiforståelse
  - Læremidler
  - Scenariedidaktik
- Læremiddelsforfatter og -konsulent
- Lærer
- Forlagsredaktør
- Seminarieadjunkt/lektor
- Læreruddannet
- Cand.pæd. didaktik, dansk
- Ph.d. i lærerkompetenceudvikling med særligt fokus på it
- **Scenariedidaktiker**

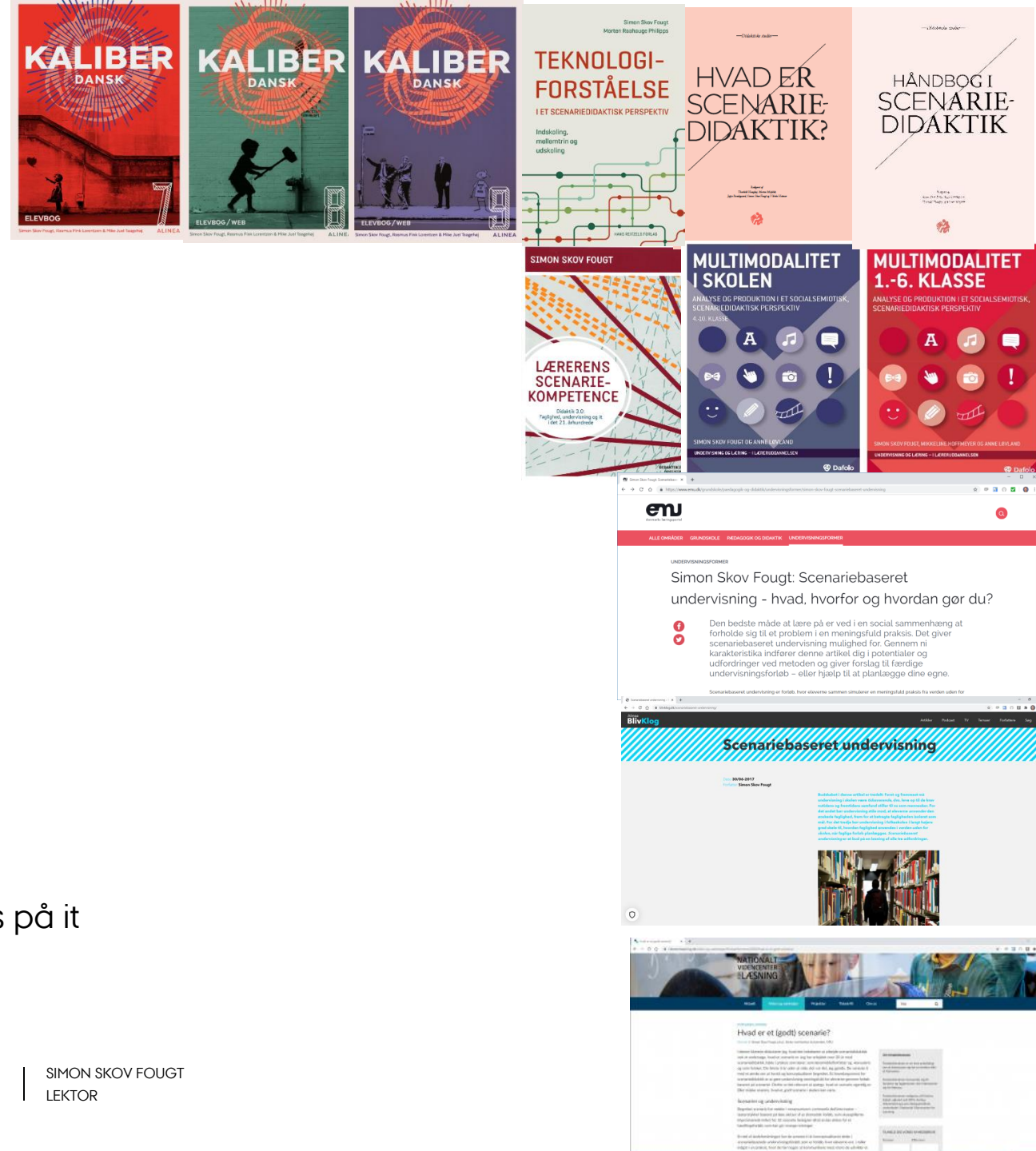


DPU - DANMARKS INSTITUT FOR PÆDAGOGIK OG UDDANNELSE

AARHUS UNIVERSITET

PLAYFUL LEARNING  
7. OKTOBER 2020

SIMON SKOV FOUGT  
LEKTOR



# HVAD ER OG HVORFOR SCENARIEDIDAKTIK?

---

- Vores bud på en didaktisk samlebetegnelse for at tale om fællestræk for elevaktive undervisningsformer
- Ikke nyt
- Men et didaktisk fagsprog
- For en række beslægtede tilgange, der alle trækker **virkeligheden ind i skolen**
- *Projektarbejde, Problembaseret læring, Casebaseret undervisning, Undersøgende tilgange, Innovation- og entreprenørskabsundervisning, Udeskole, Storylinemetoden, Dramapædagogikken, Kontrafaktisk undervisning, PBL, Game-based learning*

# **Elever: Mere virkelighed ind i matematikken, tak**

Folkeskolen.dk, 1.2.2021



DPU - DANMARKS INSTITUT FOR PÆDAGOGIK OG UDDANNELSE

AARHUS UNIVERSITET

PLAYFUL LEARNING  
7. OKTOBER 2020

SIMON SKOV FOGT  
LEKTOR



# Praksisnær undervisning skal være en del af hverdagen i klasselokalet

Viden på tværs, 2019



DPU - DANMARKS INSTITUT FOR PÆDAGOGIK OG UDDANNELSE

AARHUS UNIVERSITET

PLAYFUL LEARNING  
7. OKTOBER 2020

SIMON SKOV FOGT  
LEKTOR



# Træk virkeligheden mere ind i skoleundervisningen

Helle Munkholm Davidsen, VIA University College for FL og DLF, 2020



DPU - DANMARKS INSTITUT FOR PÆDAGOGIK OG UDDANNELSE

AARHUS UNIVERSITET

PLAYFUL LEARNING  
7. OKTOBER 2020

SIMON SKOV FOGT  
LEKTOR





# Elever: Mere virkelighed ind i undervisningen

Epinion & Alinea, Forstå.dk, 2022

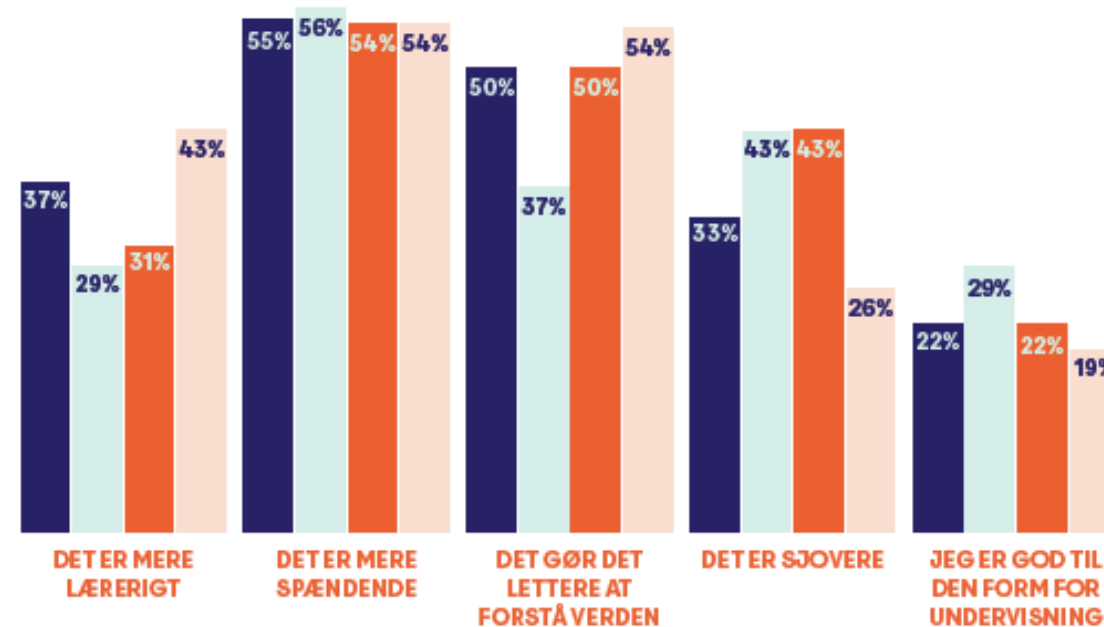
Total (n = 1.003)  
Indskoling (n = 356)  
Mellemtrin (n = 279)  
Udskoling (n = 368)

Note: Det har været muligt at vælge op til tre svar, hvorfor procentandelene summerer til mere end 100. N = 1.003.



Total (n = 1.003)  
Indskoling (n = 356)  
Mellemtrin (n = 279)  
Udskoling (n = 368)

Note: Det har været muligt at vælge flere svar, hvorfor procentandelene summerer til mere end 100. Spørgsmålet er stillet til elever, som har svaret, at de gerne vil have mere virkelighed ind i undervisningen i skolen. N = 430.



DPU - DANMARKS INSTITUT FOR PÆDAGOGIK OG UDDANNELSE

AARHUS UNIVERSITET

# BUDSKABET

- Mere virkelighed ind i undervisningen
- Mindre traditionel undervisning
- *Håndbog i scenariedidaktik*
- *Hvad er scenariedidaktik?*
- Forskningsfelt
- Men tanken er

- Håndbogen er en introduktion til scenariedidaktik - **i dag - i fag**
- Et fagsprog for at beskrive og evaluere disse projektbaserede forløb
- didaktisk kvalificerede
- Et forsat forskningsfelt

**Mere meningsfuld  
undervisning  
Det er ikke helt let  
Og så alligevel...**



# SCENARIEDIDAKTIK

---



- ***Scenariebaseret undervisning*** er undervisningsforløb, hvor eleverne sammen simulerer – evt. i **roller** - en **meningsfuld praksis frem mod et reelt produktionsmål** (Bundsgaard, Misfeldt & Hetmar, 2012, p. 30)
- Faglighed skal anvendes (kompetenceperspektiv)
- Produktionsmål: Eleverne skal fremstille noget (læring er vidensbaseret handling)
  - Fysisk eller psykisk ‘produkt’ – men frem mod **NOGET**
- Med blik for verden uden for skolen: Viden- og praksisformer fra domæner uden for skolen (Bundsgaard 2006, Bundsgaard et al. 2011, 2012, Hanghøj et al., 2017)
- Scenariedidaktik er altså inspireret af verden uden for skolen!

# BOGANMELDELSER

- Fornyelse af skolebiblioteket



# SPILLET OM MAGTEN

---

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





# BØRNEGENES EGEN ULANDSKALENDER

2020

BØRNEGENES  
U-LANDS  
KALENDER

Forside

Materialet

Elevbogen

Website med elevproduktioner

Årets film

Opgaver og forløb

Værktøj til læreren

Bestil

Inspirationskursus

Gratis skolebesøg

Bestil materialet

Bestil nyhedsbrev

Info

 Gå til 2019: Trækfuglen

## 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 siden som research til opgaverne.



### Bestil klassesæt nu

Trykt klassesæt 249 kr

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



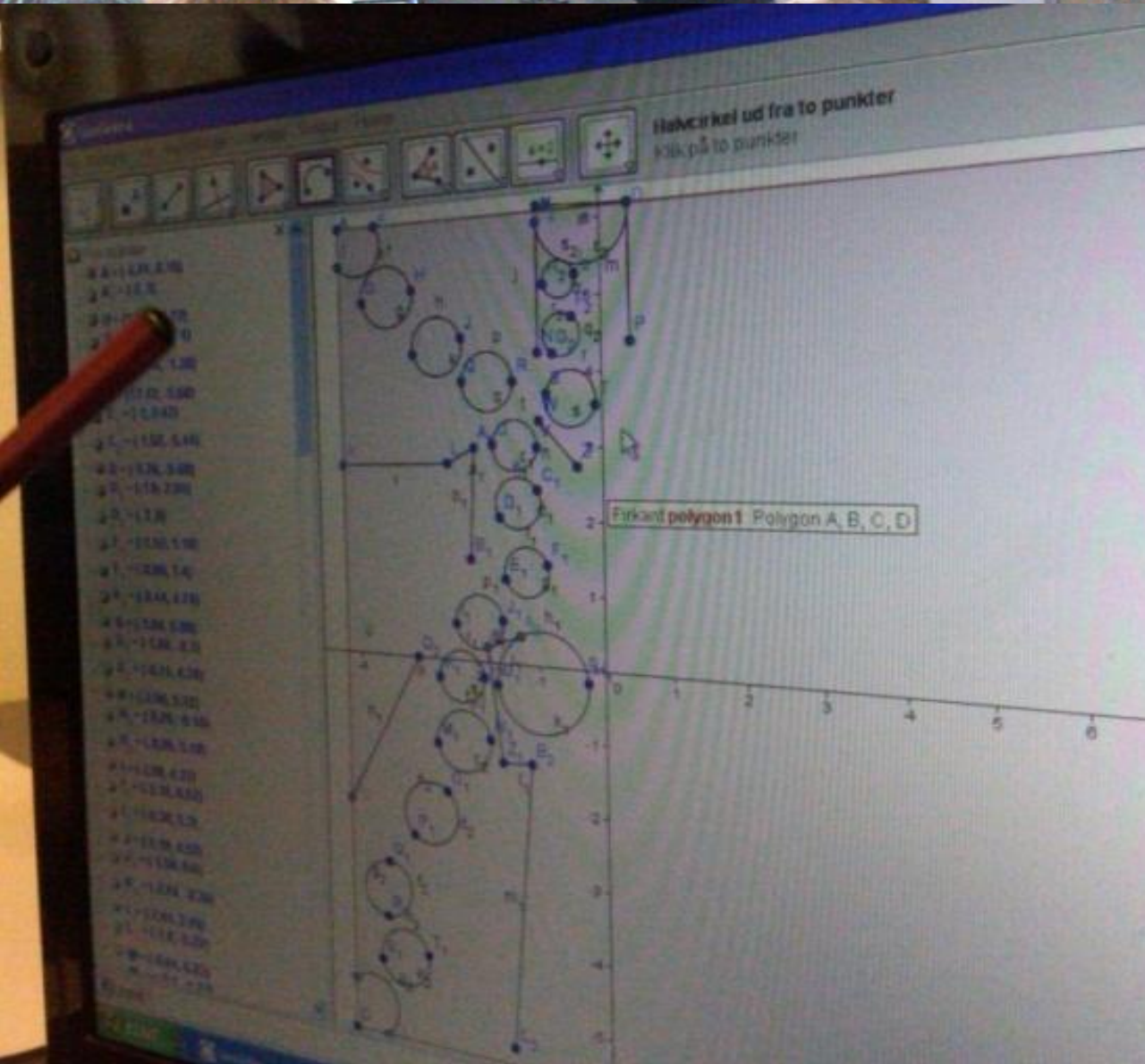


# EUROPIA

- *Eleverne er politikere i det fiktive land Europa*
- Kan frit downloades her:
- [kortlink.dk/2gef5](https://kortlink.dk/2gef5)







# SP Spil

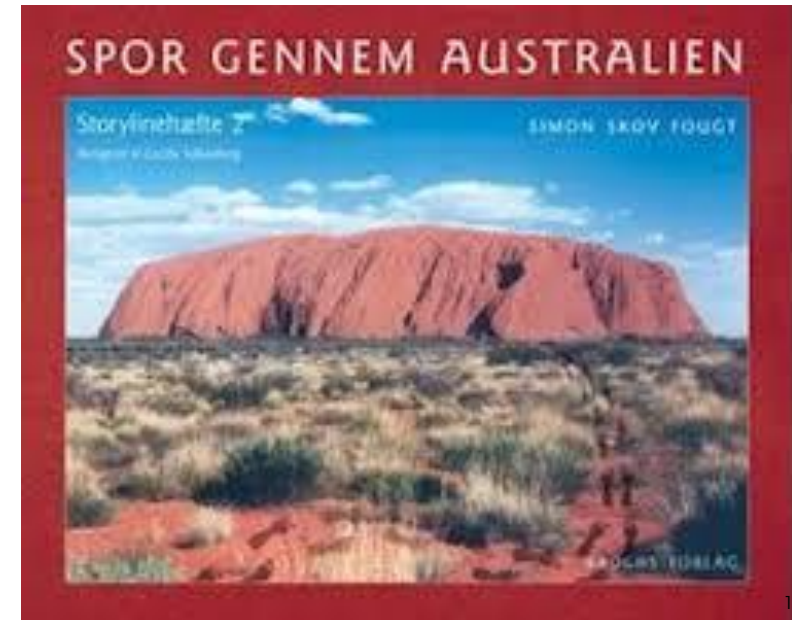
SP Spil går ud på at spiller nr 1 Slår med en terning. Man har 3 slag man må rykke på det Tøtteste faldt osv med de andre og for at man kan rykke ud skal man slå en 1. Når man br på et fald med et gange stykke skal man regne det ud, hvis man regner det rigtigt ud må man rykke lige det sted man vil hen men ikke i mål. Hvis man er tæt på mål skal man slå en 5 før man kan komme i mål.



# SPOR GENNEM AUSTRALIEN (2001)

17

- *En gruppe unge danskere er gennem Undervisningsministeriet blevet valgt til at deltage i en 3-ugers udvekslingsrejse til Australien, arrangeret af Dansk-Australsk Forening i sporene på Burke og Wills*
- Hvorfor er du blevet valgt?
- Hvordan ser en turistbrochure om Australien og gode råd om bagage mon ud?
- Hvad viser jeres guide jer i Sydney?
- Hvad skriver jeres figur i postkortet hjem?
- Hvad ser I på museet om Australiens historie?
- Hvad koster rejsen?/Budget
- Ansøgning om støtte...



# BESAT

18

- Politikere i det besatte Danmark
- Autentiske tyske krav
- Kan frit hentes her:  
[kortlink.dk/2gef4](https://kortlink.dk/2gef4)



DPU - DANMARKS INSTITUT FOR PÆDAGOGIK OG UDDANNELSE

AARHUS UNIVERSITET

PLAYFUL LEARNING  
7. OKTOBER 2020

SIMON SKOV FOUGT  
LEKTOR



18





**Scenarier har intet facit  
- uforudsigelighed...**



FIGUR 1.15. E FIGUR 1.11. Fra skitse til prototype og test af *Fall Call*.

# SCENARIEDIDAKTIK

---



- ***Scenariebaseret undervisning*** er undervisningsforløb, hvor eleverne sammen simulerer – evt. i **roller** - en **meningsfuld praksis frem mod et reelt produktionsmål** (Bundsgaard, Misfeldt & Hetmar, 2012, p. 30)
- Faglighed skal anvendes (kompetenceperspektiv)
- Produktionsmål: Eleverne skal fremstille noget (læring er vidensbaseret handling)
  - Fysisk eller psykisk ‘produkt’ – men frem mod **NOGET**
- Med blik for verden uden for skolen: Viden- og praksisformer fra domæner uden for skolen (Bundsgaard 2006, Bundsgaard et al. 2011, 2012, Hanghøj et al., 2017)
- Scenariedidaktik er altså inspireret af verden uden for skolen!
- **TIL NOGEN FOR NOGET**

# REFLEKSION/DISKUSSION

---

- Tænk på et scenarie, som er relevant for jeres fag
- Som er inspireret af verden uden for skolen
- Hvor eleverne sammen skal **producere noget til nogen**





# SCENARIEDIDAKTIK

Leksikalsk



DPU - DANMARKS INSTITUT FOR PÆDAGOGIK OG UDDANNELSE

AARHUS UNIVERSITET

PLAYFUL LEARNING  
28.JUNI 2022

SIMON SKOV FOUGT  
LEKTOR



# SCENARIEDIDAKTIK - SEMANTISK

---

- Sammensat substantiv
- **Scenarie**didaktik



# SCENARIO DIDAKTIK

---

- 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
- Et scenarie = **UDEN FACIT**

# SCENARIOEDIDAKTIK

---

- 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





# SCENARIOEDIDAKTIK

- "Wicked problems" (Rittel, 1972)
- 'Onde problemer'
- Uden facit
- Ved ikke, h
- Løsning på
- **Dilemmaer**

Et scenarie =  
**UDEN FACIT**



# SCENARIOEDIDAKTIK

---

- Muligheder, dilemmaer eller wicked problems

**Et scenarie =  
UDEN FACIT**



# 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 *anvendte teknologier* og *faglige tilgange* og *redskaber*. Scenarier vil oftest involvere *fælles arbejde* og *kommunikation*.

Et scenarie =  
UDEN FACIT

# SCENARIOEDIDAKTIK

---

- Didaktikkens tre grundspørgsmål
- 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 resulterer i et produkt **til nogen for noget**
- Hvor eleverne kan handle
- **BEGRUNDELSER:** Fordi der er pædagogisk og læringsteoretisk belæg bag

- Der er et gennemløbsmæssigt belæg i både ældre og moderne læringsteorier for at den bedste måde at lære på er projektorienteret undervisning, hvor man **forberedes til et meningsfyldt problem** i en **meningsfuld, social situation**, fordi det styrker 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)



# SCENARIEDIDAKTIK

---

- *Scenarier*, hvor fagligheden indgår, i stedet for at tænke i isolerede fagligheder.
- Scenariet skal give en meningsfuld klangbund for det, der skal læres.
- Nøgleordene er fælles praksis, meningsfuld kommunikation og et reelt produktionsmål.
- **Det faglige skal således berettiges i scenarier, hvor det i konteksten er logisk eller naturligt, at det finder sted i et fællesskab**

# REFLEKSION/DISKUSSION

---

- Hvordan forstår I det?
- Hvordan passer det ind med det I ved?
- Tænk tilbage på scenariet fra før, som er relevant for jeres fag
- Som er inspireret af verden uden for skolen
- Hvor eleverne sammen skal producere noget
- Har det et facit?



# SCENARIEDIDAKTIK

## Udfordringer



# REFLEKSION/DISKUSSION

---

- Hvilke udfordringer ser I?



# UDFORDRINGER

- LOGIKKER = måder at tænke og handle
- Forældre
- Barn
- Partner
- Arbejder
- Forbruger
- Borger
- Person
- Æstetiker
- Lærer – i forskellige fag, som igen har forskellige logikker
- Elev
- Skoleleder

**Forskellige fag har forskellige logikker**



# UDFORDRINGER

---

- Dansklæreren – verden som kommunikation
  - Naturfagslæreren - verden som årsagssammenhænge
  - Musik- og billedkunstlæreren - verden som æstetik?
  - Historielæreren?
  - Samfundsfagslæreren?
  - Idrætslæreren
- 
- **FAGLIGT SPECIALISEREDE MED FORSKELLIGE LOGIKKER**
  - **Elever går i skole for at lære noget**
  - **Elever har en hverdagsforståelse**



**CENTRAL  
UDFORDRING**

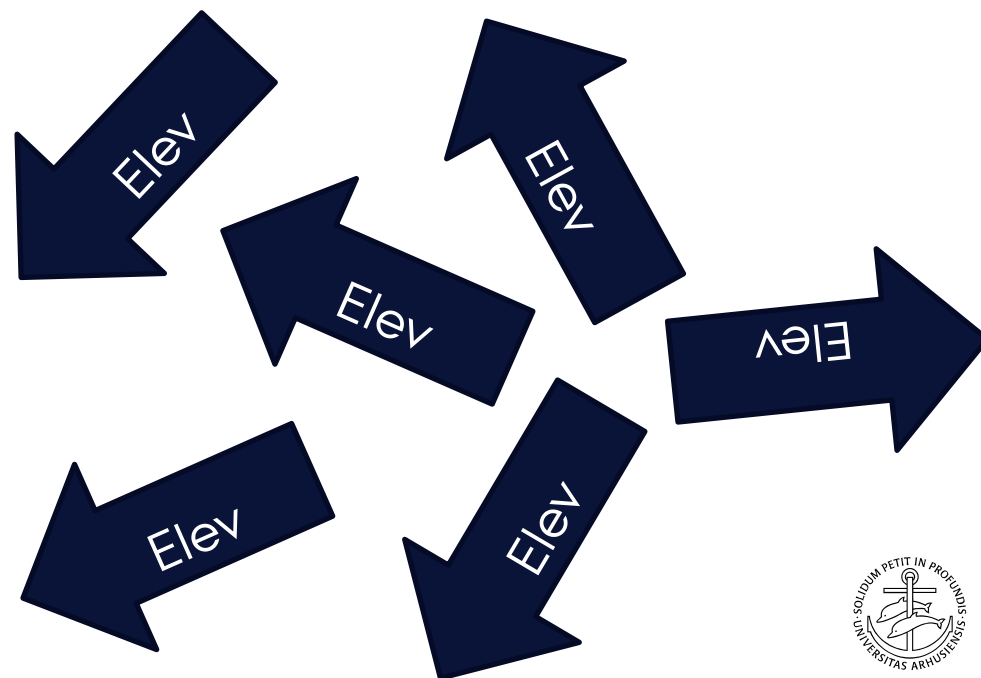




# LÆRERFAGLIGHED OG 'ELEVFAGLIGHED'

---

- Læreren går til faget med en **specialiseret** faglighed
- Eleverne møder faget baseret på deres **hverdagserfaringer**



# HVAD ER FAGLIGHED?

# REFLEKSION/DISKUSSION

---

- Hvad er faglighed?



# BEGREBET FAGLIGHED

---

- Et didaktisk morrads (Jensen, 2007)
- "... den aktivitet, der foregår inden for et område, der er afgrænset som skolefag" (Foss Hansen, 1994, s. 22).
- Faglighed = Fælles Mål
- Kundskaber og færdigheder: Vidensmål og færdighedsmål



# BEGREBET FAGLIGHED

---

- Hetmar (2013): Faglighed er en identitet, man *gør* inden for bestemte domæner i direkte eller indirekte interaktion med andre på bestemte måder, så man bliver genkendt som medlem af domænet af dets øvrige medlemmer
- "... doing being some identity" (Gee, 2001, p. 27)
- *Epistemic frames*: "Collections of skills, knowledge, identities, values, and epistemology that professionals use to think in innovative ways" (Shaffer, 2006, p. 12).
- Wenger: faglighed = handling og handlemønstre forbundet med *det sociale* i sin 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).

# FEM DIMENSIONER AF FAGLIGHED

- **BEGREBER:** *Viden, procedurer*  
Et sprog til at tale om verden og om sig selv (begreber, diskurs), en viden om hvad der er og var i verden (fakta), og hvordan verden skal løses, handlemønstre til at løse opgaver i verden (procedurer), samt ting, redskaber og teknologier som anvendes i løsningen af opgaver (artefakter).
- **METODER:** *En systematisk tilgang*  
En måde at stille spørgsmål, undersøge og løse problemer.
- **En social konstellation**  
En selvforståelse (rolle) og position i relationer (position), samt en måde at kommunikere på (kommunikation) og indgå i sammenhængende forløb på (storylines).
- **En interesse**  
En måde at opfatte noget som vigtigt og forkert (værdier), et fokus på løsning af særlige typer problemer (interesse) og en måde at begrunde sine handlinger på (motiver).
- **Et perspektiv**  
En måde at opfatte noget som vigtigt og forkert (værdier), og hvordan den kan forstås, tales om og tilgås på (epistemologisk).



# 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, ikke har en interesse i at gøre patienten rask, og som dermed mangler perspektiv på verden



# 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, ikke har en interesse i at gøre patienten rask, og som dermed mangler perspektiv på verden er en **HELT EKSTREMT DÅRLIG LÆGE!**

# FAGLIGHED

Hvor eleverne får mulighed for at  
bringe **begreber, metoder, den  
sociale konstellation, interesser og  
perspektiver** i spil.



# REFLEKSION/DISKUSSION

---

- Hvilke faglige begreber bringer jeres idé til scenarie potentielt i spil?
- Hvilke faglige metoder bringer jeres idé til scenarie potentielt i spil?
- Hvilke sociale konstellationer bringer jeres idé til scenarie potentielt i spil?
- Hvilke faglige interesser bringer jeres idé til scenarie potentielt i spil?
- Hvilke faglige perspektiver bringer jeres idé til scenarie potentielt i spil?



# HVAD ER AUTENTICITET?

# FAGLIGHED OG AUTENTICITET



- Lærers specialiserede faglighed **vs.**
- Elevernes hverdagsforståelse **vs.**
- Skolen og fagernes formål **vs.**
- Fagernes indhold **vs.**
- Fagernes evaluerings- og prøveformer **vs.**
- **Omverdenens logikker**
- Eleverne kan jo ikke det samme som professionelle
- Læreren kan ikke det samme som professionelle
- Eleverne skal ikke det samme som professionelle
- Komplexitet vs. oversimplificering
- **Denne slags undervisningsforløb skal balanceres**

**UDFORDRING**



# PSEDOFAGLIGHED

---

*One author describes, for example, a classroom circus where students juggle while calling out numbers, or count the number of elephants circling the room (Shaffer & Resnick 1999, p. 200).*



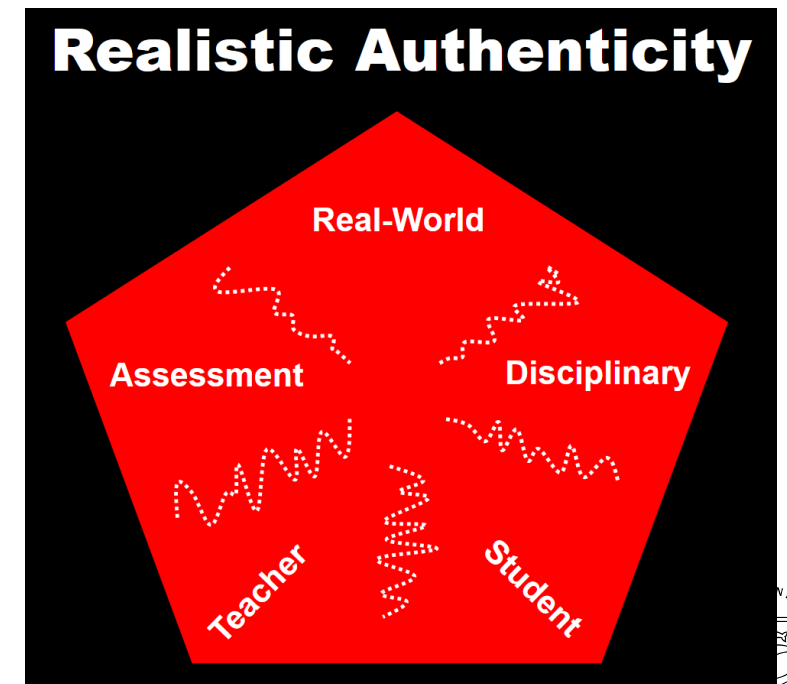
“Bondemand Lars har 60 ben i sin stald. Halvdelen af dem er høns. Hvor mange køer har han? (inspireret af Vos, 2018, s. 2).



# UDGANGSPUNKTET

50

- *Realistic Authenticity* (Fougt, Misfeldt & Shaffer, 2019)
  - Litteraturreview
  - Empiri
- **FEM TYPER AF AUTENTICITET**
  - Verden uden for skolen: Domcænets logik
  - Fag: Fagets logik
  - Evaluering: Evalueringsformer
  - Elev: Elevens hverdagsforståelse og interesser
  - Lærer: Lærers fagforståelse og interesser
- Integration og balancering af alle fem typer
- **ALLE FEM SKAL GÅ PÅ KOMPROMIS**



# KAN BEATHE SKRIVE? 2. KL.

---

- **Scenarie:** Inspirationskatalog til fastelavn
- Kontekstualiseret skrivning
- 3 lektioner
- Beathe er ordblind
  
- Gruppefeedback: Stavning
- Lærerens feedback: Stavning
  
- = Smal (pseudo)faglig logik





# KAN BO SKRIVE? 5. KL.

---

- **Scenarie:** Guides-til-alt.dk
- Selvvalgt emne
- Bo er ordblind
- Læreren forsøger at fastholde fokus på kommunikationssituationen
- Bo fokuserer selv på stavningen
- = Smal (pseudo)faglig logik



# KAN 'JEPPE' SKRIVE? 8. KL.

---

- **Scenarie:** Meddigtning på romanen 1-2-3-nu af Jesper Wung-Sung:  
Skriv blog for hovedpersonen Jeppe
- Kontekstualiseret skrivning
- Lektier



# ‘JEPPE’S’ LÆRER MARIA

---

- *Jeg aner ikke, hvor lang tid de skal bruge på at skrive deres blogs, så de bliver gode, så de får arbejdet med sproget, og så identiteten bliver troværdig. De skal både lære at bruge blogs som et redskab, der kan bruges til at udtrykke meninger, holdninger og synspunkter, og samtidig er der også analysen og tolkningen af romanen – **vi skal stadig arbejde med de danskfaglige sider***
- *”Det var en stor fejl, at jeg ikke fik kommenteret ordentligt på elevernes blogs, og vi fik overhovedet ikke arbejdet med grammatikken.”*
- = Smal (pseudo)faglig logik



# FAGLIGHEDSOPFATTELSEN

---

- En udfordring for scenariedidaktik er lærere og elevers fagforståelse
  - Lærere og elever slår ned på *det let målbare* (Friis, 2016)
  - Lærere og elevers opfatte af faglighed – fagforståelsen – er en udfordring for scenariedidaktik
  - Scenarier er kommunikationssituationer
  - Jeg gør NOGET : AFSENDER
  - Til NOGEN: MODTAGER
  - For NOGET: BUDSKAB
  - Feedback på det
  - Det er jo NETOP danskfaglighed
- 
- Målet er en mere holistisk fagforståelse
  - Målet er at få mere meningsfuld undervisning



# REFLEKSION/DISKUSSION

---

- Tænk for et scenarie, som er relevant for jeres fag
  - Hvordan er dette scenarie relevant for faget?
  - For verden uden for skolen?
  - For eleverne?
  - For dig (Lærer)?
- Hvordan kan du evaluere dette , så det er videst muligt overensstemmelse mellem undervisning og evaluering?



# TRADITIONEL UNDERVISNING

# HVAD LÆRER ELEVER I SKOLEN?

---

- At gå i skole
- 'Den skolske kulturs kommunikationsformer' (Hetmar 2017)
- Skolsk: Det, der kun sker i skolen
- 'Traditionel undervisning':
- Lærerstyret, facitorienteret IRE-undervisning (Sinclair & Coulthard, 1975)
- Læreren **I**nitierer, eleven **R**esponderer, og læreren **E**valueringer
- IRE er "... almost universally accepted as 'the essential teaching exchange'" (Wegerif, 2004, p. 4),
- "... kan den siges at konstituere undervisningsbegrebet inden for den skolske kulturform" (Hetmar, 2004, p. 109).
- Eleverne kan kun ... provide responses in the 'slots' provided, so the course of events is determined more by the teacher's understanding of the topic than by the gaps in the students' understanding of it (Mercer, 1995, p. 19),
- Harpunspørgsmål (Hausted 2003)

# SKOLSKE KOMMUNIKATIONSFORMER

| Initiering                                                                                                                 | Respons                                                                      | Evaluering                                                 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| <b>Lærer Anna:</b> Nå, vi starter. Hvad tror I, man skal lære, når man skal lære at analysere billeder? (5 sek.) Caroline? | <b>Caroline:</b> Beskrive?                                                   | <b>Lærer:</b> Ja. (2 sek.) Beskrive billedet ja            |
| <b>Lærer Anna:</b> Sarah?                                                                                                  | <b>Sarah:</b> Skrive noget ned auuh, om de forskellige ting i, på billederne | <b>Lærer:</b> Ja                                           |
| <b>Lærer Anna:</b> Ja, Jack?                                                                                               | <b>Jack:</b> Farverne                                                        | <b>Lærer:</b> Det kunne være farverne, man skulle beskrive |



# SKOLSKE KOMMUNIKATIONSFORMER

---

| Initiering                                                 | Respons                                            | Evaluering                                             |
|------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| <b>Simon:</b> Nå, hvad tror I vi skal tale om nu? Tatjana? | <b>Tatjana:</b> Øh hvad vi skal spise til aften?   | <b>Simon:</b> Øh aftensmad. Øh nej. (2 sek.)           |
| <b>Simon:</b> Er der andre forslag?                        | <b>Georgina:</b> Øh, hvad vi skal se i fjernsynet? | <b>Simon:</b> Det var også et godt forslag, men nej... |

# AT ØVE SIG

**VIDEN ER FANDME IKKE  
ET SYNSPUNKT**

Anja C. Andersen

spild af tid!



# FULDE SCENARIER OG SCENARIOFRAGMENTER

---

- Selvfølgelig skal man øve sig
- Fulde scenarier (Foug, 2015, Foug & Philipps, 2020)
  - Professionsscenarier
  - Hverdagsscenarier
  - Litterære scenarier
  - Æstetiske scenarier
- *Scenariefragmenter* (Foug, 2015): Vi opøver et delelement **MED HENBLIK PÅ** et scenarie

# FULDE SCENARIER SCENARIEDIDAKTIK

- Undervis hjælper
- HELT N
- Klasser
- Faglig
- Kort ir
- Da de prog.

- Vi skulle have lavet en  
før forløbet

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.



DPU - DANMARKS INSTITUT FOR PÆDAGOGIK OG UDDANNELSE  
AARHUS UNIVERSITET

PLAYFUL LEARNING  
7. OKTOBER 2020 | SIMON SKOV FOUGHT  
LEKTOR



DPU - DANMARKS INSTITUT FOR PÆDAGOGIK OG UDDANNELSE

AARHUS UNIVERSITET

PLAYFUL LEARNING  
7. OKTOBER 2020

SIMON SKOV FOUGHT  
LEKTOR



# REFLEKSION/DISKUSSION

---

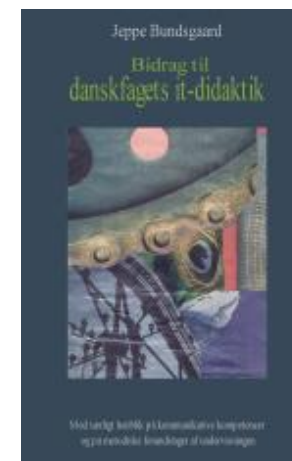
- Tænk igen på scenariet, som er relevant for jeres fag
  - Hvad skal eleverne mindst kunne fagligt, før vi kan gå i gang?
  - Med andre ord: Hvilke få (1-2) scenariefragmenter bør de kunne, før I går i gang?



# UDFORDRINGER

# KENDTE UDFORDRINGER

- Struktur
- Organisation
- Faglig fordybelse (Bundsgaard 2005)
- Etableringen af læringsfællesskaber i klasserummet
- Behovet for faglig refleksion
- Koblinger mellem skolen og verden udenfor (Fougth et. al. 2022)
- **Undervisningens kompleksitet (Fougth, 2015)**



# SCENARIEKONFIGURATION

- Scenariebaseret undervisning foregår på to niveauer

Undervisningsniveauet: Læring: Teknologiforståelse - **ELEVROLLEN**

Scenarieniveauet: Produktion: Udvikle produkter – **POSITIONEREDE ROLLER**



- Spor gennem Australien: Pakkede kufferten
- Spilfabrikken: Lønforhøjelse (Misfaldt)
- Filminstruktøren Katrine (Hetmar)





# STRUKTUR

---

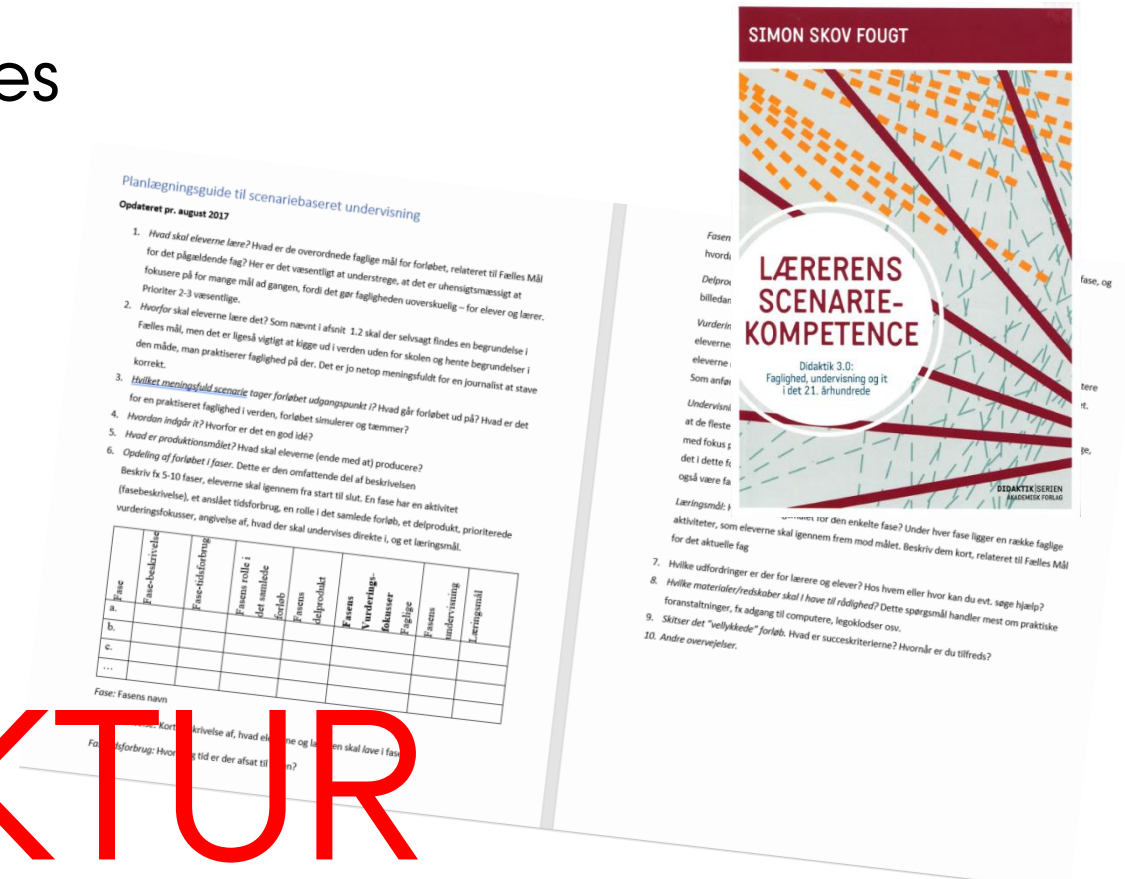
- Udfordringen i scenariebaserede undervisningsforløb er at balancere scenarieniveau (produktion) i forhold til skolen (læring)
- **LÆRING ER EN FORSTYRRELSE I PRODUKTIONSPROCESSEN**
- Formålet i skolen er per se læring
- Ikke produktion
- Formålet uden for skolen er typisk produktionen - designet
- Hvordan sikrer vi, at eleverne lærer det intenderede?
- Et simpelt svar: STRUKTUR



# PLANLÆGNINGSGUIDE

- En stramt styret **faseopdelt** proces
- [www.kortlink.dk/r5sk](http://www.kortlink.dk/r5sk)  
(Foug, 2018)
- Fleksibelt værktøj
- Forløbet vil ændre sig

# STRUKTUR



# REFLEKSION/DISKUSSION

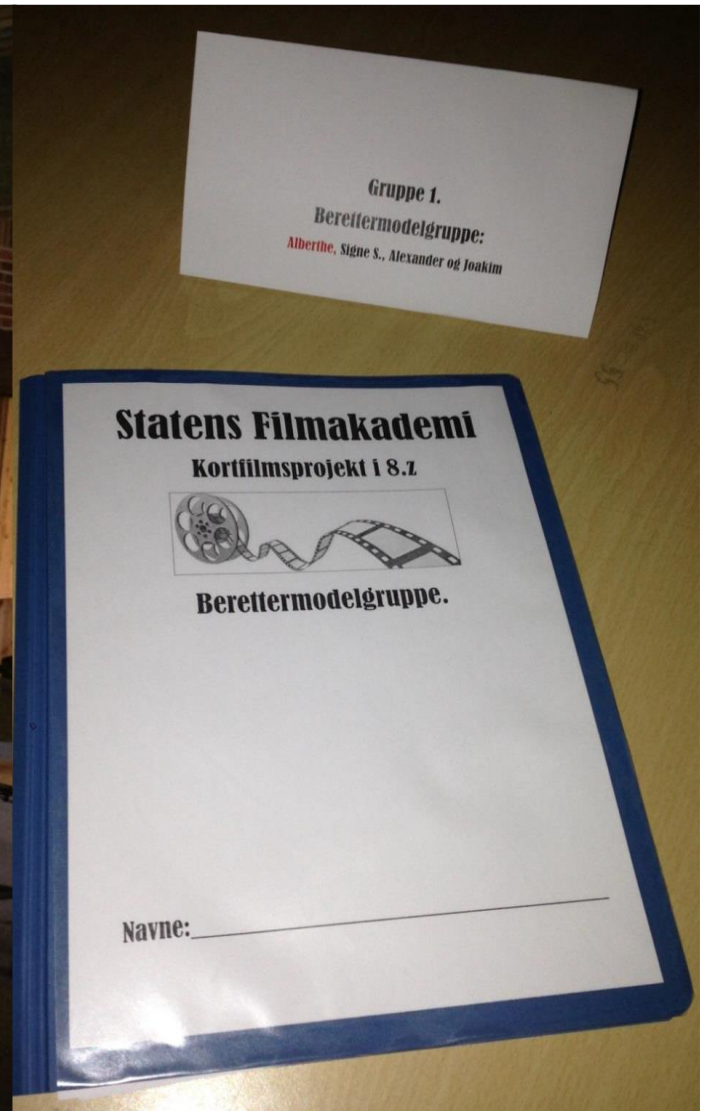
---

- Hvad skal eleverne **lave** i jeres forløb?
- Hvad skal eleverne **lære** i jeres forløb?



# ON FIRE-MODELLEN

# CASE: KORTFILM



# STRAMT STYRET FASEOPDELT PROCES MED VURDERINGSFOKUS

---

Fagligt input

KONSULENTGODKENDELSE

KONSULENTGODKENDELSE

KONSULENTGODKENDELSE

KONSULENTGODKENDELSE

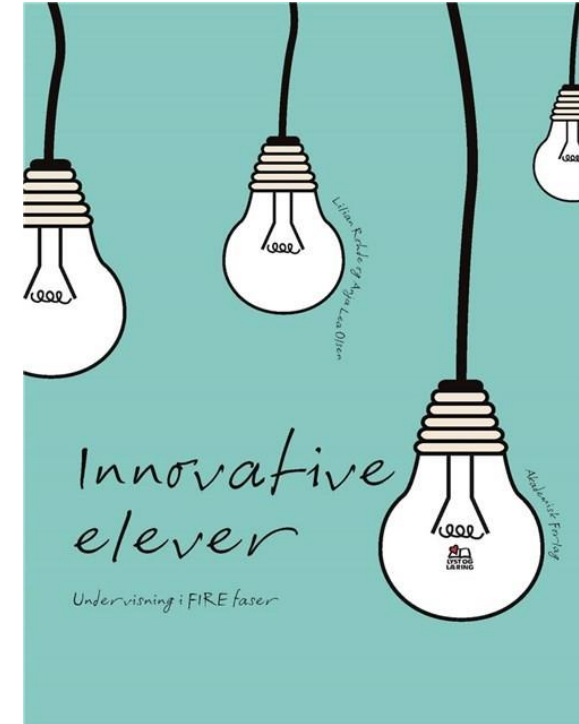
- Introduktion: Rammesætning
- Kortfilmens dramaturgi: **Aktantmodellen, berettermodellen, rekvisit**
- Idégenerering, ud fra tema: **Idé, rekvisitter**
- Storyboards: **Bærende idé, dramaturgi, symboler**
- Optage: **Showing og telling**
- Redigere: **Klipning**
- Formidling: Præsentation



# 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 (Fougst & Philipps, 2020)

- **Oplevelse**
- **Nære livsverden**
- Forståelse
- Idégenerering
- Realisering
- Evaluering



Oplevelse



Nære  
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering



# KALIBER – SCENARIEBASERET DANSKUNDERVISNING TIL UDSKOLINGEN



DPU - DANMARKS INSTITUT FOR PÆDAGOGIK OG UDDANNELSE

AARHUS UNIVERSITET

PLAYFUL LEARNING  
7. OKTOBER 2020

SIMON SKOV FOUGT  
LEKTOR



## WAKE UP

Scenariet

## JERES VERDEN

Medbestemmelse

## FORBEREDELSE AF PRODUKTION

Design

## PRODUKTION

Præsentation

### FASERNE I KALIBERS FORLØB



Uddrag fra forordet til KALIBER 7

### FAGLIGT LOOP Faglige begreber, analysestrategier

### EVALUERING

refleksion



DPU - DANMARKS INSTITUT FOR PÆDAGOGIK OG UDDANNELSE

AARHUS UNIVERSITET

PLAYFUL LEARNING  
7. OKTOBER 2020

SIMON SKOV FOUGHT  
LEKTOR



# STRUKTUR: SEKS FASER MED VURDERINGSFOKUS

- Wake up: **HEY – sæt**
- Jeres verden: **Elever**
- Fagligt loop: **Ét fagligt**
- Forberedelse: **Plan**
- Produktion: **Produktion**
- Evaluering: **Evaluering**



= FASEOPDELT TILGANG TIL UNDERVISNING



# DEMENS-CASEN

---

- Wake up: **HEY – sætter scenen**: Film om sygdommen demens
- Jeres verden: **Elevernes livsverden**: Eleverfaringer med sygdommen
- Fagligt loop: **Ét fagligt hovedfokus**: Foredrag om demens
- Forberedelse: **Planlæg produktion**: Hvad vil I lave
- Produktion: **Producer**
- Evaluering: **Evaluer**

# REFLEKSION/DISKUSSION

---

- Hvad tænker vi om den struktur?



Oplevelelse



Nære  
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

# OPLEVELSE



DPU - DANMARKS INSTITUT FOR PÆDAGOGIK OG UDDANNELSE

AARHUS UNIVERSITET

PLAYFUL LEARNING  
28.JUNI 2022

SIMON SKOV FOUGT  
LEKTOR



# 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-IoHfimQ&feature=youtu.be>



Oplevelse



Nære  
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering



# REFLEKSION/DISKUSSION

---

- Hvilken oplevelse kunne vores forløb starte med?



Oplevelelse



Nære  
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering



# NÆRE LIVSVERDEN



DPU - DANMARKS INSTITUT FOR PÆDAGOGIK OG UDDANNELSE

AARHUS UNIVERSITET

PLAYFUL LEARNING  
28.JUNI 2022

SIMON SKOV FOUGT  
LEKTOR



# NÆRE LIVSVERDEN

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



Oplevelse



Nære  
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluerings

# REFLEKSION/DISKUSSION

---

- Hvordan kunne vi inddrage elevernes nære livsverden?



Oplevelelse



Nære  
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

# FAGLIGT LOOP (FORSTÅELESFASEN)



# DEN FAGLIGE TILGANG

- 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



# FAGLIGT LOOP

---

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



# FAGLIGT LOOP

---

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





# FAGLIGT LOOP

- 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



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



Oplevelelse



Nære  
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

# 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



# REFLEKSION/DISKUSSION

---

- Hvad tænker vi om det? Vurderingsfokus
- Overvej to-tre vurderingsfokuser i hver fase (ON FIRE)
- Forhold dem til det overordnede læringsmål
- Begræns verden
- Sorter fra



# TIMEOUTS



DPU - DANMARKS INSTITUT FOR PÆDAGOGIK OG UDDANNELSE

AARHUS UNIVERSITET

PLAYFUL LEARNING  
28.JUNI 2022

SIMON SKOV FOUGT  
LEKTOR



# TIMEOUTS

---

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



# TIMEOUTS: INDE I OG UDE AF SCENARIET

---



Nortvig, Jørnø & Gunnersen, 2017



# TIMEOUT

---

- Undervisningsforløb i teknologiforståelse: Mennesker med demens
- 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)

# REFLEKSION/DISKUSSION

---

- Hvad tænker vi om det? Timeouts





# ON FIRE-MODELLEN

---

- Forløbets overordnede læringsmål: **BEGRÆNS**

- **Oplevelse**
  - **Nære livsverden**
  - Forståelse: Ét fagligt hovedfokus (fagligt loop)
  - Idégenerering
  - Realisering
  - Evaluering
- 
- Mulige timeouts?
  - Inde og ude af scenariet



Oplevelse



Nære  
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

# FRA ON FIR!

[kortlink.dk/qzrw](https://kortlink.dk/qzrw) (F)

*Fase:* Fasens navn

*Fasebeskrivelse:*

*Læringsmål:* Kc

*Fasetidsforbrug:*

*Fasens rolle:*

følgende fase,  
samlede mål?

*Delprodukter* kan være fx idé, manuskript,  
billedanalyse, budget, dataindsamling osv.

## PLANLÆGNINGSGUIDE

- En stramt styret **faseopdelt** proces
- [www.kortlink.dk/r5sk](https://www.kortlink.dk/r5sk) (Foug, 2018)

- Fleksibelt værktøj
- Forløbet vil ændre sig

## STRUKTUR



DPU - DANMARKS INSTITUT FOR PÆDAGOGIK OG UDDANNELSE

AARHUS UNIVERSITET

PLAYFUL LEARNING  
7. OKTOBER



Oplevelelse



Nære  
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering

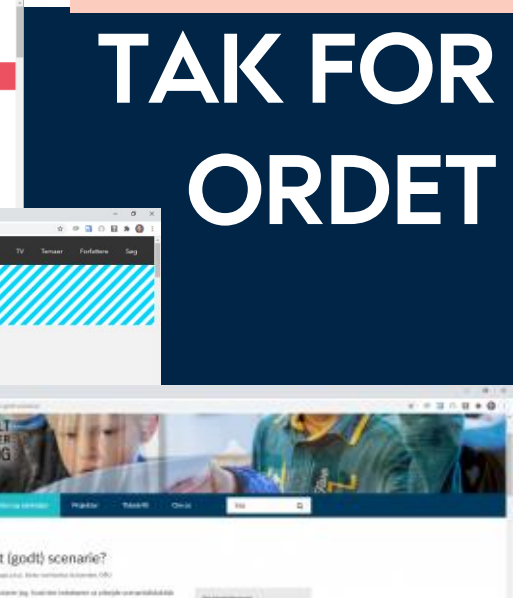
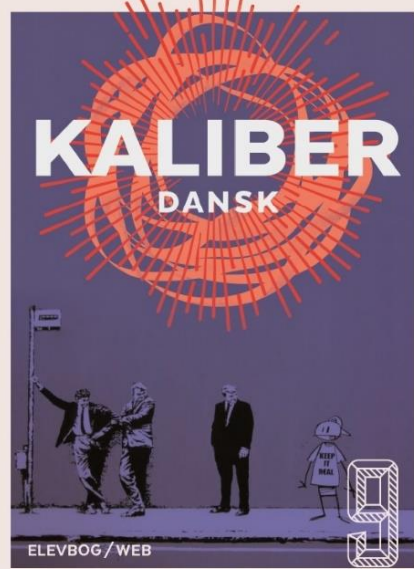
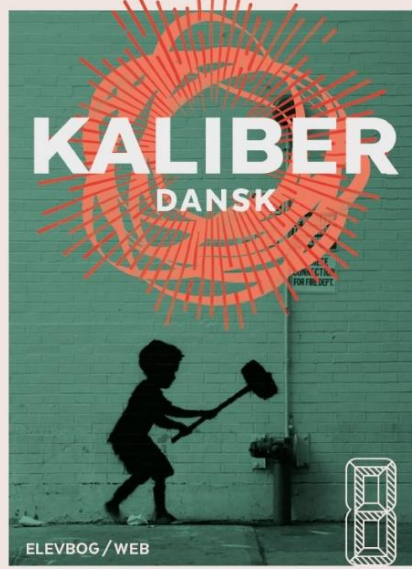
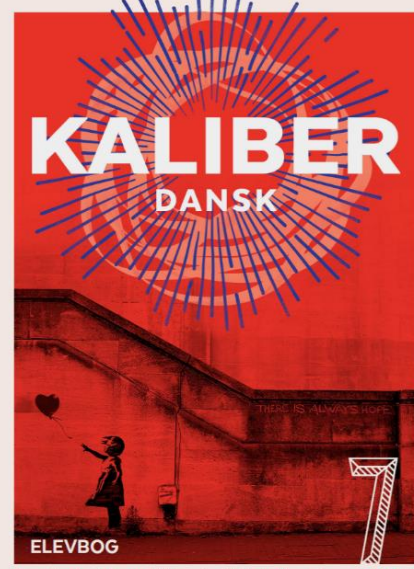


Evaluerings

# SPØRGSMÅL ELLER KOMMENTARER?







simon-skov-foug.dk

sifo@edu.au.dk