


Slides: ¹
kortlink.dk/mrsh

SCENARIEDIDAKTIK

Et **didaktisk fagsprog** – og en didaktisk tilgang til projektorienteret undervisning

VELKOMMEN TIL PANDADESIGN A/S

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

A hand is holding a small, white, rectangular piece of paper with a handwritten shopping list. The list is written in black ink and is organized into two columns. The background is a blurred grocery store aisle with shelves of products and overhead fluorescent lights.

SHOPPING LIST
CHICKEN CHEESE
BREAD MILK
EGGS BUTTER
BISCUITS JUICE
SALAD HANI
TEA

**Alzheimer's
Society**

Leading the
fight against
dementia

VELKOMMEN TIL PANDADESIGN A/S

- Jeres umiddelbare reaktioner?

MENNESKER MED DEMENS

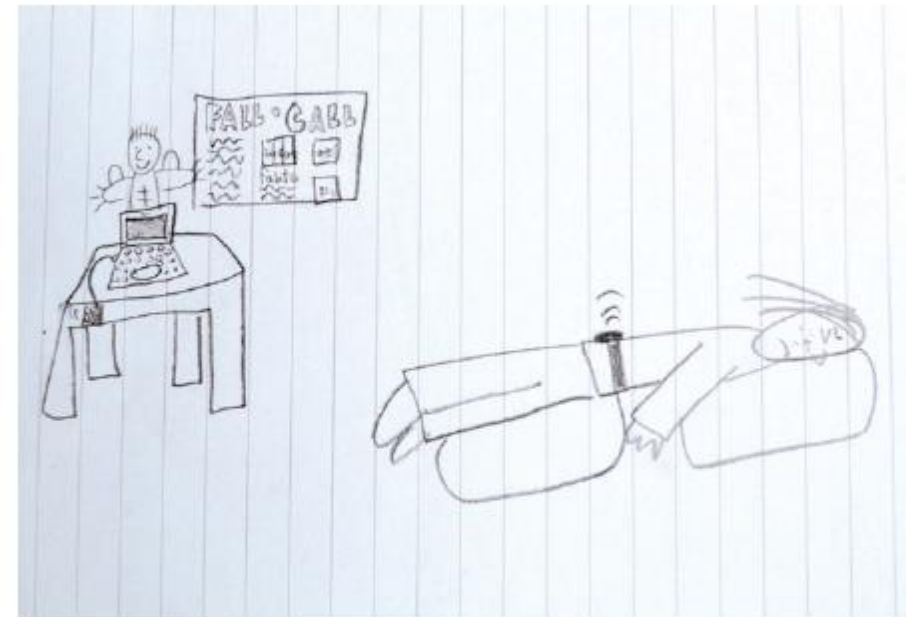
- Hvad ved I om det?
- Hvad kender I til det?
- Hvad tænker I om at bruge teknologiske hjælpemidler i pleje af mennesker med demens?

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?



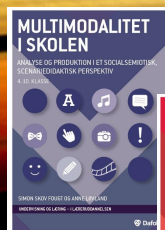
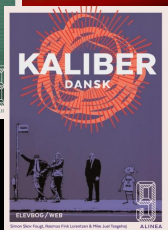
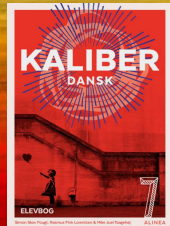
FIGUR 1.11. Fra skitse til prototype og test af *Fall Call*.

EVALUERING

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

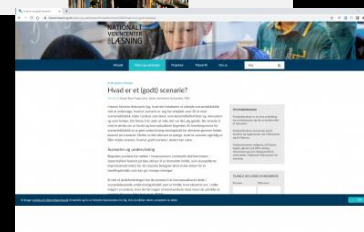
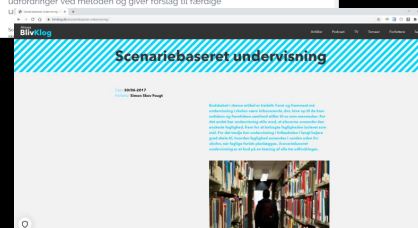
DAGSORDEN

- Walk the walk – demens-casen
- Talk and walk the talk - faglighed og skolen i dag
- Hvad er scenariedidaktik?
- Planlægning med ON FIRE-modellen
- Tre didaktiske fifs
- Spørgsmål eller kommentarer



HVEM ER JEG?

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



HVORFOR ER JEG HER?

- De mundtlige forsøgsprøver i dansk og matematik
- Praksisfaglighed

FAGLIGHED

Og skolen i dag?

FAGLIGHED

- **REFLEKSION:**
Hvad er faglighed?

BEGREBET FAGLIGHED

- Fælles Mål
 - Viden: **AT VIDE**
 - Færdigheder : **AT KUNNE**

BEGREBET FAGLIGHED

- Aristoteles
 - **Episteme**: AT VIDE
 - **Techne**: AT KUNNE
 - **Phronesis**: AT BEDØMME
- Fælles Mål
 - Viden: **AT VIDE**
 - Færdigheder : **AT KUNNE**

DØMMEKRAFT

KONTEKST

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...s, and epistemology th... Shaffer, 2006, p. 12)
- Værdier og etik: "... practice ... have ... different ways of knowing, of deciding wh... 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 (procedurer, diskurs), en viden om hvad der er og var i verden (fakta), opgaver der skal løses (procedurer), samt ting, redskaber og artefakter (artefakter).

Begreber

Metoder

Social konstellation

Interesse

Perspektiv

- **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 særlige typer af opgaver (interesser) og forkert (værdier), et fokus på løsning af opgaver 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)".



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, som dermed mangler perspektiv, er en **DÅRLIG LÆGE!**

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 på
viden.

KAN BEATHE SKRIVE?

- Inspirationskatalog til fastelavn
 - Kontekstualiseret skrivning
 - 3 lektioner
 - Beathe er ordblind
-
- Gruppefeedback: Stavning
 - Lærerens feedback: Stavning
 - Faglighed?

GUIDES-TIL-ALT.DK - MELLETRIN

- Larsson, 2018
- Bo er ordblind
- Faglighed?

FAGLIGHEDSOPFATTELSEN

- Lærere og elever slår ned på *det let målbare* (Friis, 2016)
- Kommunikationssituationer
- Jeg gør **NOGET**
- Til **NOGEN**
- For **NOGET**

- Feedback på det
- Faglighed!

DEN TRADITIONELLE SKOLE

- 'Den skolske kulturs kommunikationsformer' (Hetmar 2017)
- Skolsk: Det, der kun sker i skolen
- Lærerstyret, facitorienteret IRE-undervisning (Sinclair & Coulthard, 1975)
- Læreren **I**nitierer, eleven **R**esponderer, og læreren **E**valuere
- 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),

SKOLSKE KOMMUNIKATIONSFORMER

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

MIT PH.D.-PROJEKT (2015)

- Meretes 8. klasse arbejder med overgangen fra romantik til realisme og har læst novellen *Havfrøen* af Henrik Pontoppidan.
- Merete : "Hvorfor er der så mange ombord?"
- Eleverne : "Gæst, hvad læreren tænker"
- Merete : "Jeg skal se flere hænder..."

SKOLSKE KOMMUNIKATIONSFORMER

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

DEN TRADITIONELLE SKOLE?

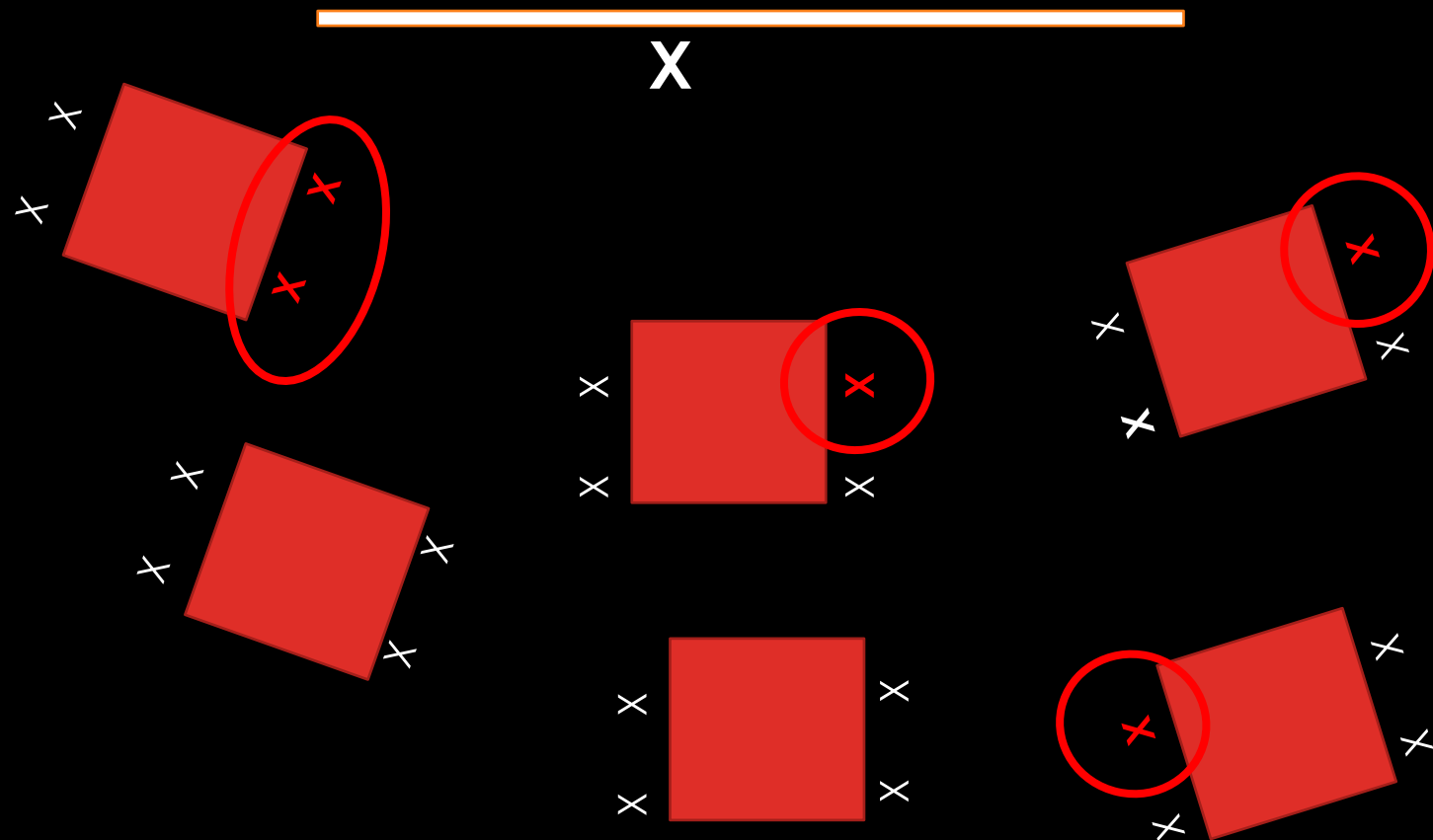
28

- Jesper-Wung-Sung: *En-to-tre-nu*
Meddigtning som hovedpersonen via blogs (Fougt, 2018)

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."*

KLASSE-'SAMTALEN'



KLASSE-'SAMTALEN'

- Fem ud af 23 elever deltager
- Gennem 45 minutter
- 6 minutter går med logistik
- Læreren taler 28 minutter = 62% af tiden
 - Gæet, hvad læreren tænker
- 11 minutter tilbage til eleverne
- 2 minutter pr. elev
- Men hvad med de 18?
- Mundtlighed og erkendelse

Bondemand Lars har 60 ben i sin stald.
Halvdelen af dem er høns. Hvor mange køer
har han?



TRADITIONEL UNDERVISNING

- Elementbaseret faglighed (Bundsgaard & Kühn 2007:28f)
- Harpunspørgsmål (Haugsted 2005:26)
 - Hvornår blev Christian d. IV født?
- Læreren taler 75 % af tiden (Dysthe 1997:16)
- Læreren taler over halvdelen af tiden (fx Hiebert et al. 2003)
- Læreren spørgsmål er oftest lukkede (gæt, hvad læreren tænker)
 - Hvornår blev Christian d. IV født?
- 65% af eleverne tier (Haugsted 2005:69)
- Monologisk undervisning (Pasgaard, 2009)

PARADOKS: FAGLIGHED I DAG

- Lærer Anna: Faglighed = begreber
- Annas elever: Faglighed = begreber
- Lærer Merete: Faglighed = begreber
- Meretes elever: Faglighed = begreber
- Lærer Maria: Skrivning = stavning
- Marias elever: Skrivning = stavning
- Passive elever
- Stavning og begreber er "det let målbare" (Fris, 2016)
- Det er let at forberede
- **PSEUDOFAGLIGHED**

PARADOKS: FAGLIGHED I DAG

- Tryghed
- Kontrol
- Sikkerhed

- Projektorienteret undervisning giver – og **skal** give – kaos

- 'Traditionel undervisning er kedelig'

FAGLIGHED

- **REFLEKSION:**
- Hvad tænker vi om det?
- Kan vi genkende det?

SCENARIEDIDAKTIK

Et didaktisk fagsprog

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, 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

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 være i centrum (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**

FUNDERET I VERDEN UDEN FOR SKOLEN



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

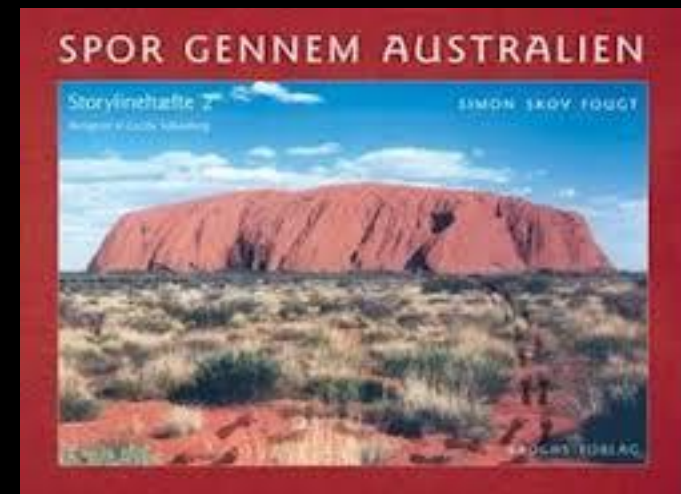
- 30 elevbøger
- 2 lærervejledninger
- Adgang til app og web

LÆRERVEJLEDNING

ØRKENPIGEN

SPOR GENNEM AUSTRALIEN (2001)

- *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...



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

BOGANMELDELSER

SKAN EN BOG MED DIN MOBIL OG
LÆS/HØR/SE EN ANMELDELSE AF DEN

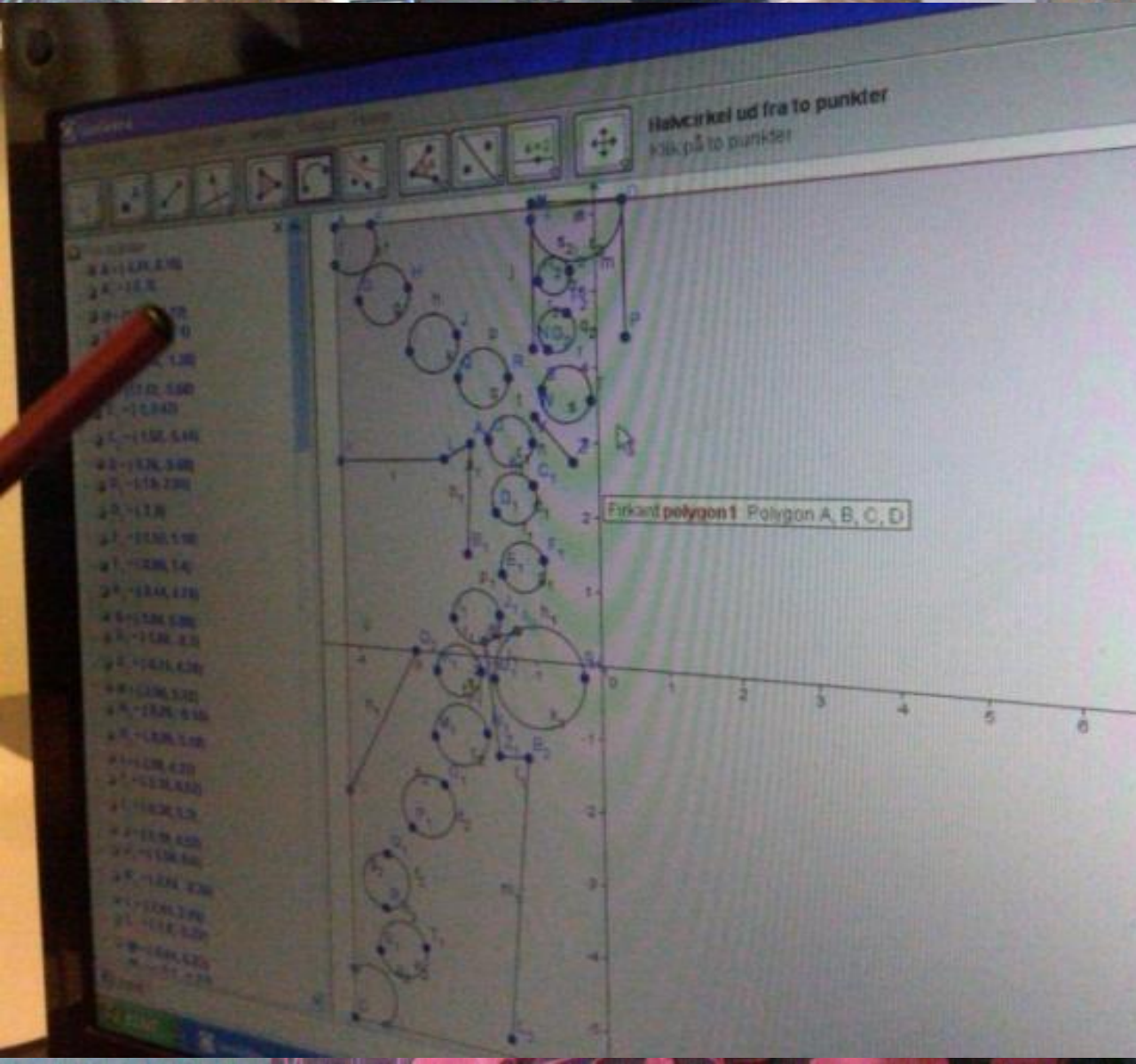
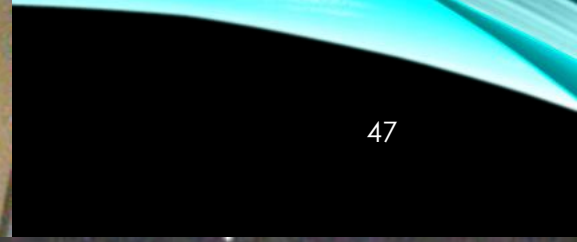
B.A HAR LAVET BOGANMELDELSER AF FORSKELLIGE
UNGDOMSBØGER. ANMELDELSERNE FINDER DU PÅ
BOGENS FORSIDE I FORM AF EN QR-KODE.



SKAN KODEN OG FÅ LYST TIL AT LÆSE BOGEN.

FOR AT SKANNE QR-KODEN SKAL DU DOWNLOADE
APP'EN SCANLIFE TIL DIN TELEFON



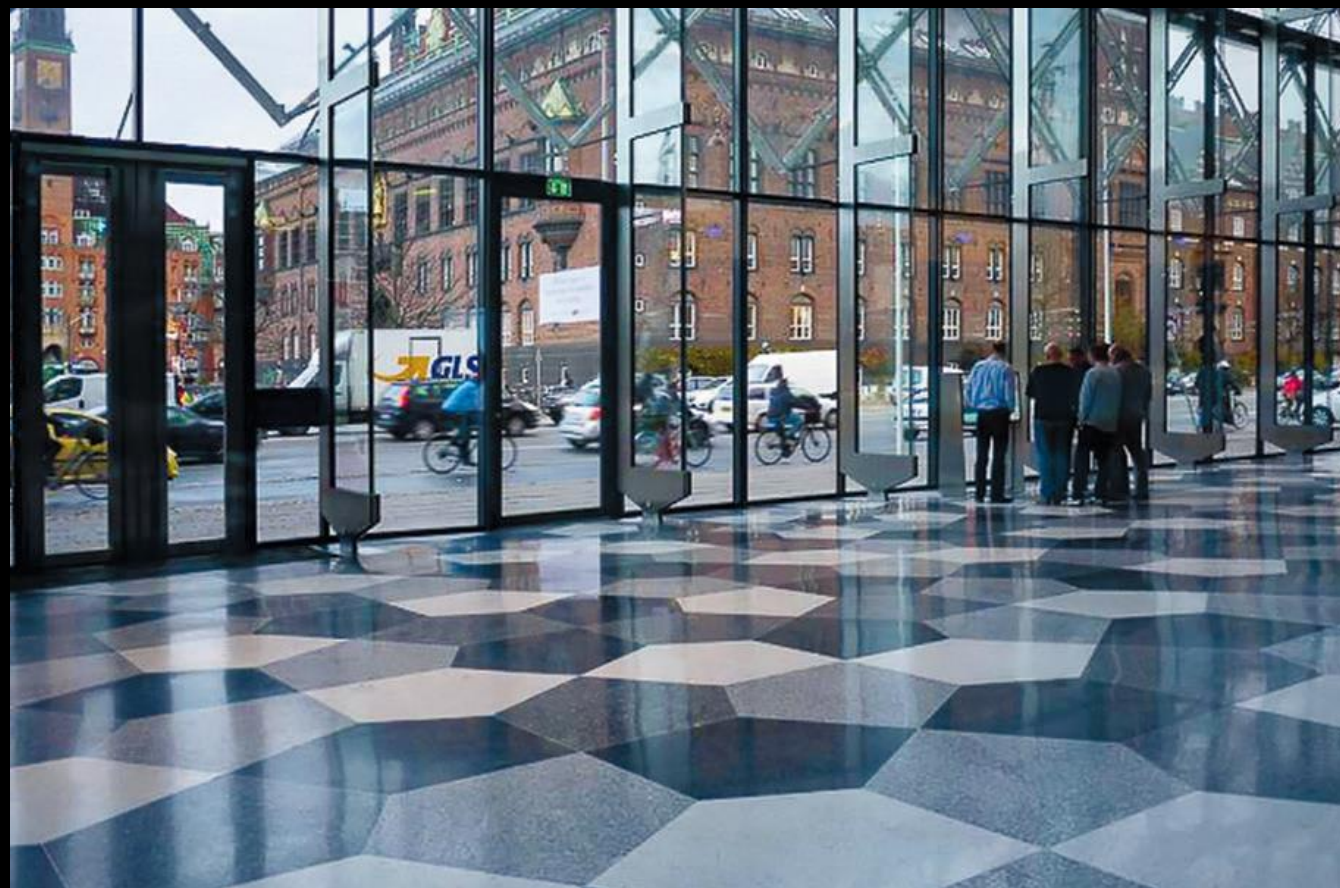


SP SPIL

SP spil går ud på at spiller nr 1 slår med en terning. Man har 3 slag man må rykke på det tætteste fald osv med de andre og for at man kan rykke ud skal man slå en 4. Når man prøver et felt 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.

MATEMATIKCASEN: NYT GULV PÅ BYTORVET

- Byrådet
- Forskønnelse af bytorvet
- Cairo-flisen



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 Skolen ved Sundet*
- 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? - BEGRUNDELSER

SCENARIEDIDAKTIK

- **INDHOLD:** Undervisning, der tager udgangspunkt i scenarier med wicked problems
- **METODE:** Gennem faseopdelte processer, der muliggør 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 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)

SCENARIEDIDAKTIK

- **REFLEKSION:**
- Hvad tænker vi om det?

AUTENTICITET

Et nøglebegreb

UDGANGSPUNKTET

- Innovativ, **autentisk**, projektorienteret undervisning
- *Autentisk = verden uden for skolen* (Shaffer & Resnick, 1999; Fougst, Misfeldt & Shaffer, 2019)
- FEJL
 - Magtforhold
 - Læringshensyn
 - Evnehensyn
 - Hensyn til skolefaget
 - Evalueringshensyn

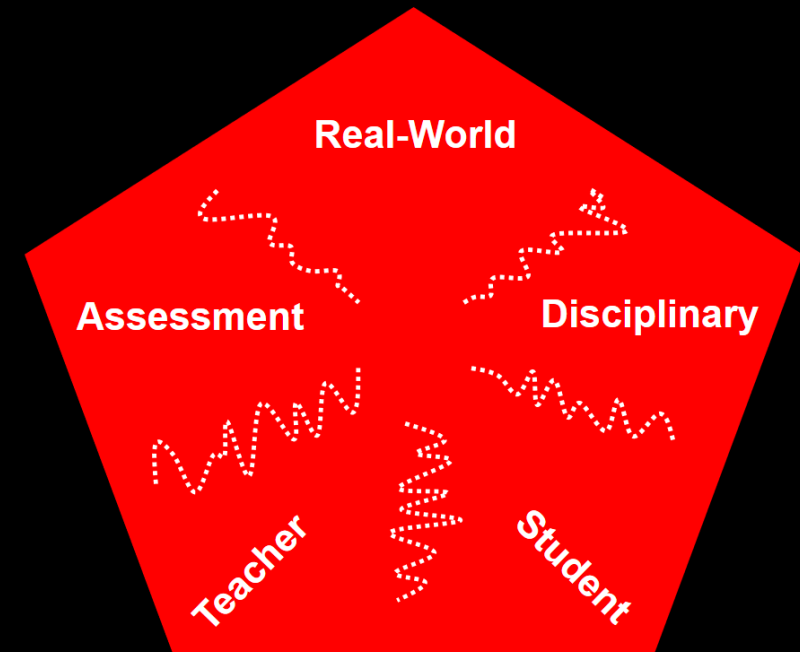
VERDEN UDEN FOR SKOLEN

- 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 - balance

AUTENTICITET

- Verden uden for skolen
- Faget
- Evaluering
- Eleven
- Læreren (Fougt, Misfeldt & Shaffer, 2020)

Realistic Authenticity



LÆRING VS. PRODUKTION

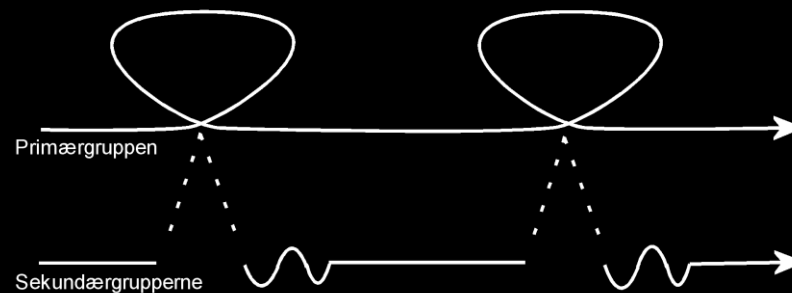
DIDAKTISKE FIFS

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)

SCENARIEBASERET UNDERVISNING

STRUKTUR + PLANLÆGNING
er nøgleordet

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

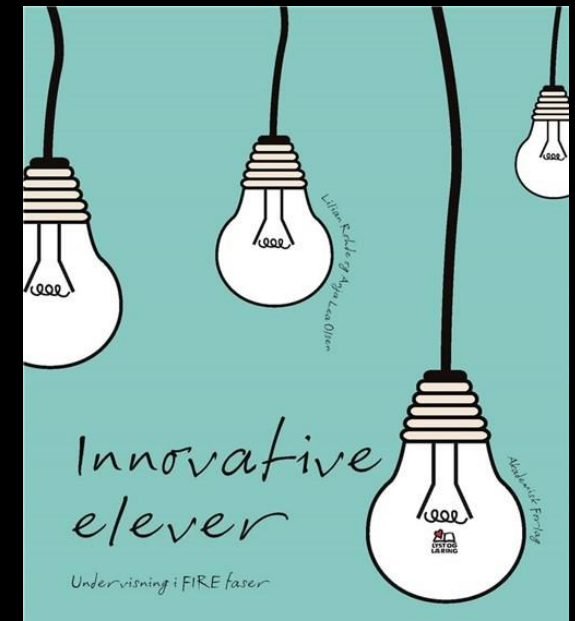
VÆLG ET PRODUKT

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

ON FIRE-MODELLEN

FASER: FIRE-MODELLEN

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



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

ON FIRE-MODELLEN

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

97

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?



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



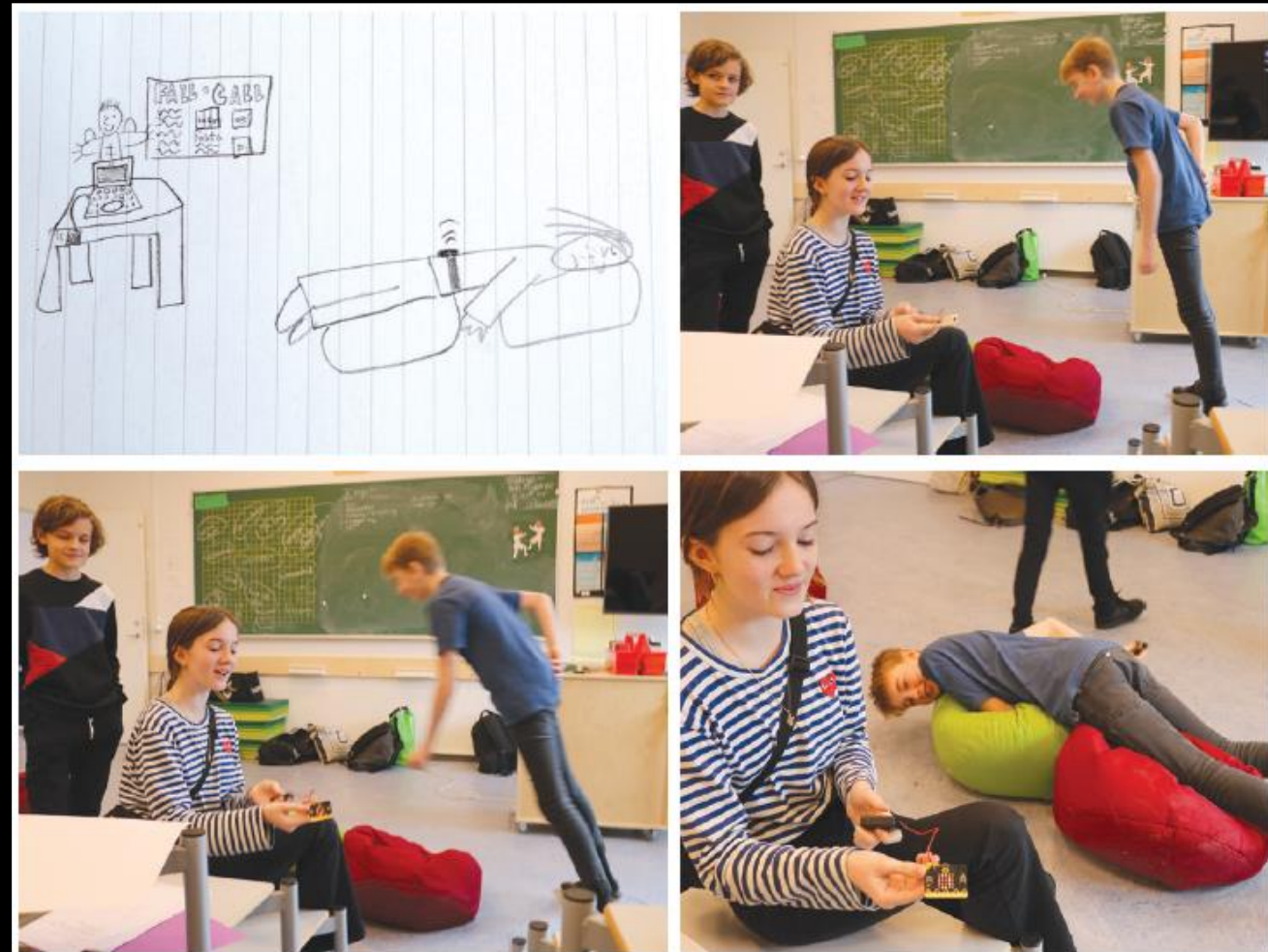
Realisering



Evaluering

KONSTRUKTION

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



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

- 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)

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
• Pilespil

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 problem, er det vigtigt at øve sig på det
- Træning uden for kontekst er spild af tid!

**Viden er fandme
ikke et synspunkt**
Anja C. Andersen

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

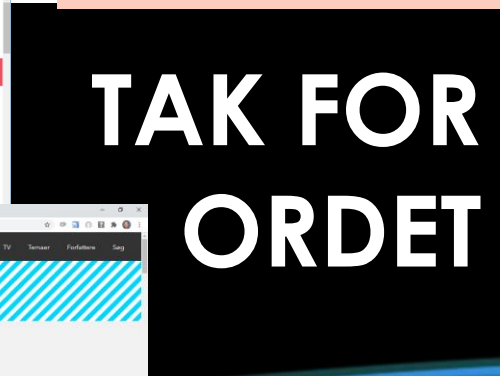
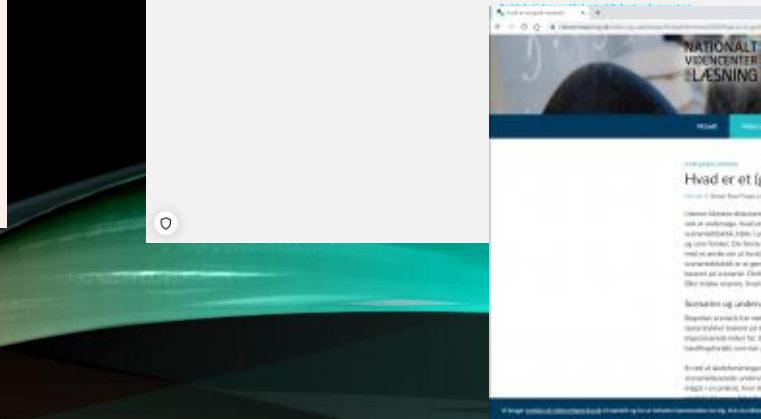
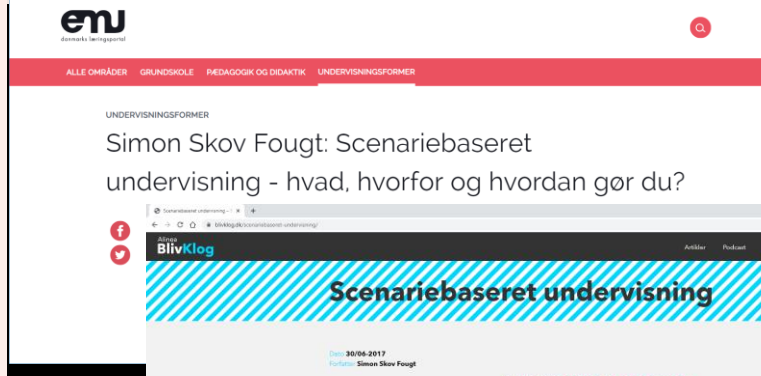
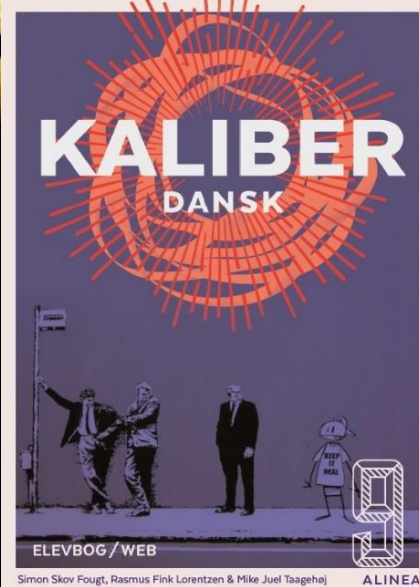
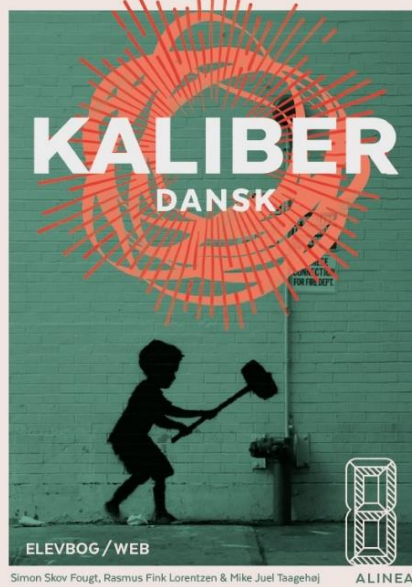
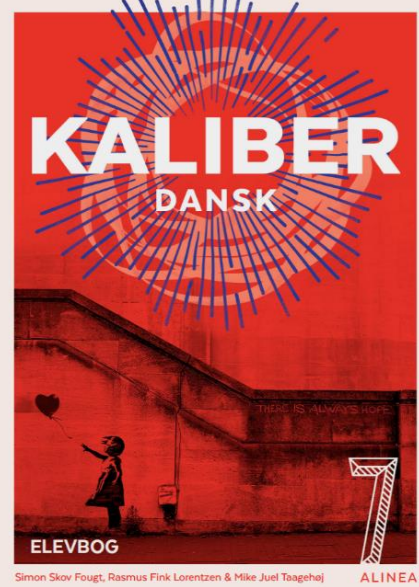
FULDE SCENARIER OG SCENARIEFRAGMENTER

- 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-fougtdk

simon@fougtdk