

Slides: ¹
kortlink.dk/mrsh

FORSØGSPRØVERNE I MUNDTLIG DANSK OG MATEMATIK CASE OG PORTFOLIO

I et didaktisk perspektiv

FORMÅL OG DAGSORDEN

- Et didaktisk fagsprog og en didaktisk tilgang til at planlægge og evaluere de to forsøgsprøver i mundtlig dansk og matematik

- De to prøver
- Faglighed
- Ind

- ...del 1

- ...WIRE-modellen - Walk the walk, del 2
- Tre didaktiske fifs

ET ÆNDRET MINDSET

- Lektor i literacy research på DPU (2019-)
 - National forskningsleder på læseundersøgelsen PIRLS
 - Scenariedidaktiker
 - Lærerkompetenceudvikling
 - It- og teknologiforståelse
 - Læremidler
- Læremiddelsforfatter og –konsulent (2001-)
- Lærer (1998-2010)
- Seminarieadjunkt/lektor (2010-12/2016-2019)
- Forlagsredaktør (2011-2012)

DE TO PRØVER

Portfolioprøven og caseprøven

FORSØGSPRØVERNE

- (Tek
- Portfolioprøve
 - Individuelt fem temaer
 - Eleven vælger tre temaer
 - Lodtrukket
- Caseprøve
 - I grupper på tre elever
 - Lodtrukket
 - En case kan dubleres
 - +4 til sidste gruppe

ET ÆNDRET MINDSET
ANDEN UDVIKLING

CASE-PRØVEN	PORTFOLIOPRØVEN
Gruppeprøve	Individuel prøve
Lodtrukken case (stillet af læreren)	Elevens præsentationsportfolio af produkter fra skoleåret, udvalgt af eleven
Forberedelsesdag	
Fremstiller et produkt	Eleven vælger ét forløb herfra
Vejledning	
SELVE EKSAMINATIONEN	
Mundtlig eksamination med udgangspunkt i gruppens case og produkt	Eleven præsenterer sit selvvalgte forløb med tilhørende produkt(er) Herefter vil der være en dialog mod afsæt i et lodtrukket forløb fra portfolien.
Ukendt "her-og-nu"-prøve"	Kendt "opsamlende" prøve

FORSØGSPRØVERNE

- Mundtlige prøver!
- En mundtlig prøve i faglig dialog og refleksion omkring et (skitseret) produkt

FØR – DET TRADITIONELLE



DAGLIG UNDERVISNING

The diagram illustrates a traditional educational model. It features a large grey oval on the left containing the text 'DAGLIG UNDERVISNING' (Daily Teaching). To its right is a smaller grey oval containing the text 'PRØVE' (Exam). A vertical dashed line separates the two ovals, indicating a clear division between the teaching phase and the assessment phase.

PRØVE

NU - FORSØGSPRØVERNE

DAGLIG UNDERVISNING

PORTFOLIO-
PRØVE

CASE-
PRØVE

DE TO FORSØGSPRØVER

- Samme mindset og fremgangsmåde
- Samme
- Samme

• BEGGE...NG

- L...
- D... LÆGS FOKUS

- Ikke den ene eller anden prøveform

ET ÆNDRET MINDSET
 EN ANVISTNING

FAGLIGHED

Hvad er det?

FAGLIGHED

- Fælles Mål
 - Viden: **AT VIDE:** Jeg ved, hvad algebra er
 - Færdigheder : **AT KUNNE.** Jeg kan anvende algebra

FAGLIGHED

- Aristoteles
 - **Episteme**: AT VIDE
 - **Techne**: AT KUNNE
 - **Phronesis**: **AT BEDØMME**
- Fælles Mål
 - Viden: **AT VIDE**
 - Færdigheder : **AT KUNNE**
 - Jeg kan anvende algebra formålstjenstligt

DØMMEKRAFT

KONTEKST

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, 2004)
- *Epistemic frames*: "Collective ways of knowing, of deciding what counts as knowledge, and of adding to the collective body of knowledge and understanding" (Shaffer, 2006, p. 12)
- Værdier og etik... er... have ... different ways of knowing, of deciding what counts as knowledge, 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 teorierne til at give den, men som ikke har de nødvendige kompetencer til at samarbejder med fx sygeplejersker har en interesse i at gøre patienter raske, 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**
 - Kombinationen af
 - Kundskab
 - Færdigheder
 - I kontekst
- PRODUKTION OG RECEPTION
- Faglighed er handling

FORSØGSPRØVERNE

- En afprøvning af et ønske om **en ændring**
- Noget skal være anderledes

- Noget skal **GØRES**

- Eleven producerer

- En praktisk orienteret prøve →
- Praktisk orienteret undervisning

**NY PRØVE →
ANDEN UNDERVISNING**

INDEN FOR OG UDEN FOR

Skolen

ET SPÆND

KOMMUNIKATIONS- OG
PRAKSISFORMER



Verden indenfor

Verden udenfor

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 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>

VERDEN INDENFOR

OMVERDERDENENS KOMMUNIKATIONSFORMER?

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

VERDEN UDENFOR

Verden indenfor

Verden udenfor

SKOLSKE KOMMUNIKATIONSFORMER

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

VERDEN INDENFOR

INDENFOR OG UDENFOR

FÆLLES MÅL

• VERDEN INDEN FOR SKOLEN: **LÆRING**

FAGENES LOGIK

• VERDEN UDENFOR SKOLEN: **PRODUKTION**

OPGAVENS LOGIK



FORMÅL OG KONTEKST

- Fotsår du, hvad der står her?
- Hvornår er retssstavning vigtig?
- Hvornår er den kreativ og **bevist**

FORSØGSPRØVERNE

- Udgangspunktet er, at I gør op med tankegangen om fagenes logik

FORSØGSPRØVERNE

- I skal tænke i scenarier, hvor den faglighed I gerne vil prøve eleverne i, **ANVENDES** - altså fagenes faglighed
- ANVENDELSE = PRODUKTION

SCENARIEDIDAKTIK

Meningsfuld og tidssvarende undervisning

SCENARIEDIDAKTIK

- Mit bud på en teoretisk forankret didaktisk til den UNDERVISNING, forsøgsprøverne kræver
- Som møder de krav om det **NYE ANDERLEDES**
- Til den undervisningstilgang begge prøver kræver.
- Et fagsprog til lærerne
- Hvad enten det er case eller portfolioprøve

SCENARIEDIDAKTIK

- **Scenariedidaktik** er anvisning på at planlægge, gennemføre og evaluere "Scenariebaseret undervisning [som] er undervisning, hvor eleverne sammen simulerer – evt. i roller - en meningsfuld situation mod et reelt produktionsmål" (Bundsgaard, Misfeldt og Rasmussen, 2012, p. 30)
- "Produkt" = fysisk, psykisk eller socialt **NOGET** til **NOGEN** for **NOGET**
- Faglighed skal ses i et kompetenceperspektiv): **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



DANSKSCENARIO: 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

MATEMATIKSCENARIO: NYT GULV PÅ BYTORVET

- Byrådet
- Forskønnelse af bytorvet

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

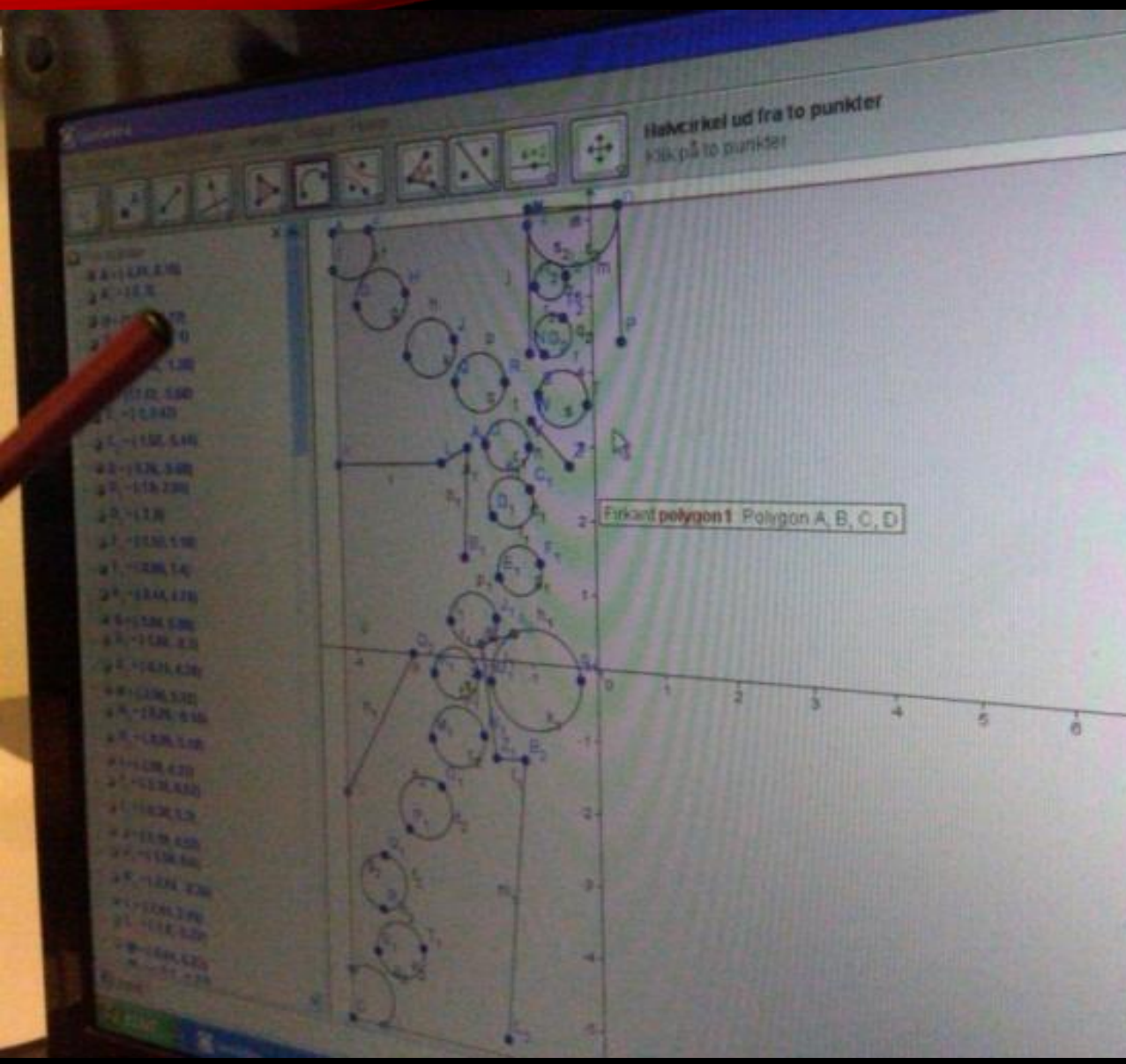
Opdag Etiopien

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



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 på 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.

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 Teglholmen ...*
- 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!**

SCENARIEDIDAKTIK

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

SCENARIEDIDAKTIK

- **INDHOLD:** Undervisning, der tager udgangspunkt i scenarier med wicked problems
- **METODE:** Gennem faseopdelte processer, der munder ud i et produkt **til nogen for noget**
- Hvor eleverne kan handle
- **BEGRUNDELSER:** Epistemologisk og læringsteoretisk belæg bag

Indhold fra fagene

Epistemologisk og læringsteoretisk belæg i både ældre og moderne læringsteorier for, at den mest effektive måde at lære på er projektorienteret undervisning, hvor man **forholder sig til et meningsfyldt problem** i en **meningsfuld, social situation**, fordi det virker befordrende på motivation og læring (fx Bundsgaard, Misfeldt & Hetmar, 2011, 2012; Blumenfeld, Kempler, Krajcik & Blumenfeld, 2006; Shaffer, 2006; Bundsgaard, 2005; Dewey, 1906). (Fougts, 2013, p. 120)

UNDERVISNINGENS TO NIVEAUER

Undervisningsniveau vs. scenarioniveau

SCENARIEDIDAKTIK

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

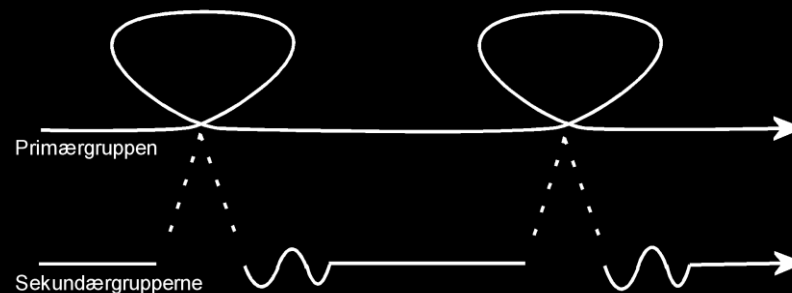
- Undervisningsniveauet: Læring: Skrive for at lære
- Scenarioniveauet: Produktion: Skrive for at afdække sandhed



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

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**

PLANLÆGNINGSGUIDE

- En stramt styret faseopdelt proces
- kortlink.dk/2cx9u
- Fleksibelt værktøj
- Forløbet vil ændre sig




STRUKTUR

WALK THE WALK, DEL 1

Struktur i scenariebaserede undervisningsforløb

VELKOMMEN TIL PANDADESIGN A/S

- Kommunen 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

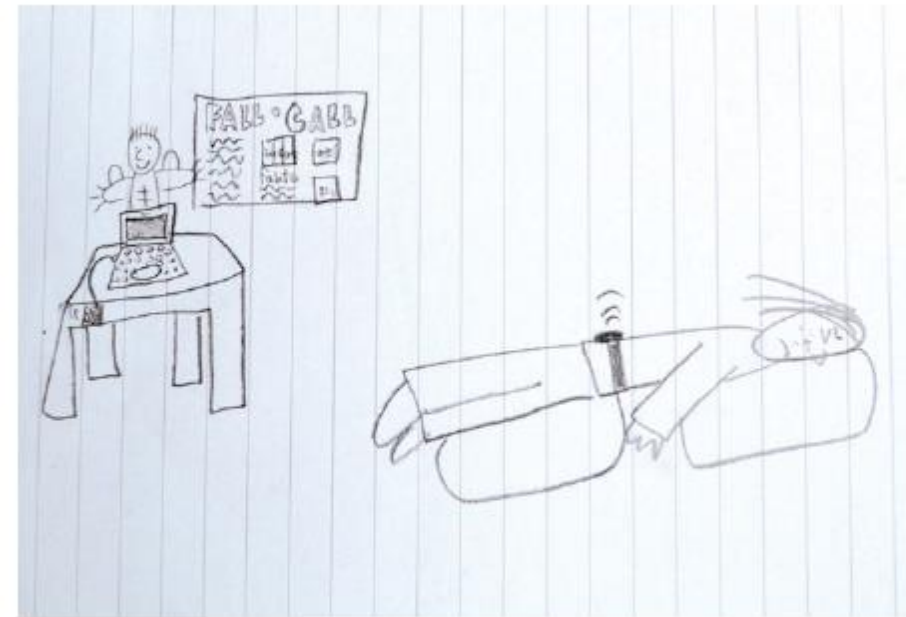
- Hvad ved I om det?
- Hvad kender I til det?
- Hvad tænker I om at bruge teknologiske hjælpemidler i pleje af mennesker med demens?

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

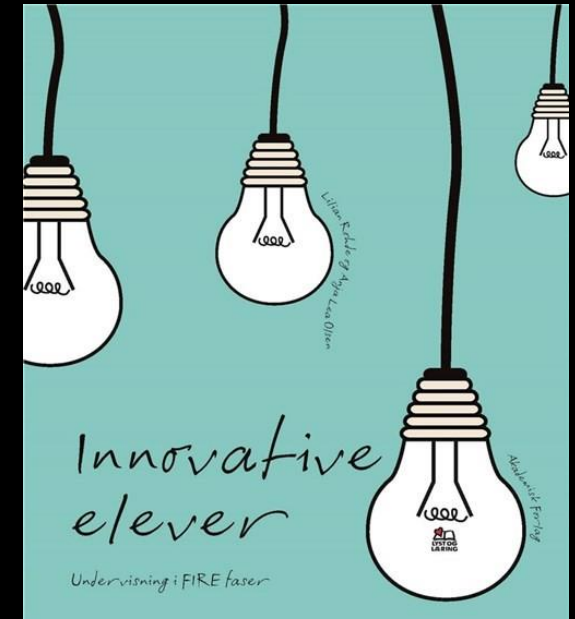
- Hvad tænker I umiddelbart om elevernes idéer?
- Hvad er jeres umiddelbare reaktioner på forløbet?

FROKOST

ON FIRE-MODELLEN TALK THE WALK

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

NÆRE LIVSVERDEN

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



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
- Spør 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

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



EVALUERING

- Evaluering på **SCENARIENIVEAU: Produktet, scenariet**
- Evaluering på **UNDERVISNINGSNIVEAU: Læring**
- Hold fast i det faglige hovedfokus



Oplevelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

WALK THE WALK, DEL 2

WALK THE WALK

- Nu skal I i gang
- Skitsere et forløb ud fra ON FIRE-modellen



Oplevelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

TO VEJE TIL FØRSTE SKRIDT - SCENARIET

- **NOGET TIL NOGEN FOR NOGET**
- **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?

- 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

**INTET FACIT
NOGET TIL NOGEN FOR NOGET**

VÆLG ET PRODUKT

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

OPLEVELSE

- Start forløbet med en oplevelse, der viser dem feltet
- Dette findes i verden.
- Hvilken oplevelse skal forløbet starte med?



Oplevelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

NÆRE LIVSVERDEN

- Hvordan ser det ud i elevernes verden
- Vores syn på...
- Vores erfaringer med...
- Hvordan Inddrager I elevernes nære livsverden?



Oplevelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

FORSTÅELSE

- Den faglige fordybelse: **UNDERVISNINGSNIVEAU**
- Ét – og kun ét – fagligt hovedfokus
- Hvilket fagligt område skal vi undervise eleverne i?



Oplevelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

IDÉUDVIKLING

- At komme på idéerne : **SCENARIENIVEAU**
- Idéudvikling – sorter til – afprøv/undersøg – sorter fra - vælg
- Hvordan vil I understøtte elevernes idéudvikling?



Oplevelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

REALISERING

- At udføre idéerne: **SCENARIENIVEAU**
- Hold fast i det faglige hovedfokus
- Hvordan skal produktet rammesættes?



Oplevelse



Nære
livsverden



Forståelse



Idéudvikling



Realisering



Evaluering

EVALUERING

- Hvordan skal forløbet evalueres?
 - Læring på undervisningsniveau?
 - Produkt på scenarioniveau?



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)
- Hvad vil I vurdere eleverne på fagligt i en pågældende fase?

- Forhold dem til det overordnede læringsmål
- Begræns verden
- Sorter fra

2. TIMEOUTS

TIMEOUTS

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

DEMENS-FORLØBET

- 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

TIMEOUTS

- Hvilke mulige timeouts kunne komme på tale i jeres forløb?

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

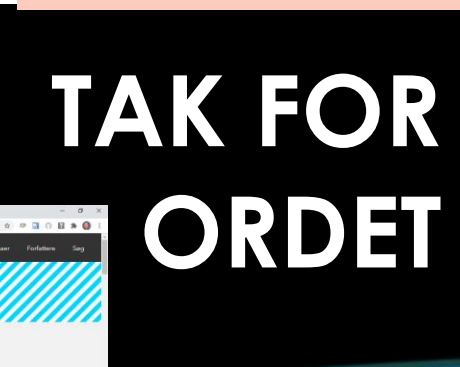
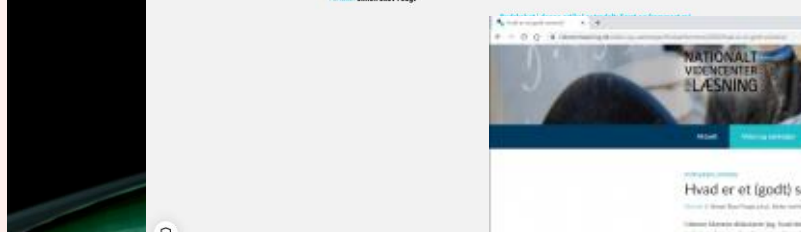
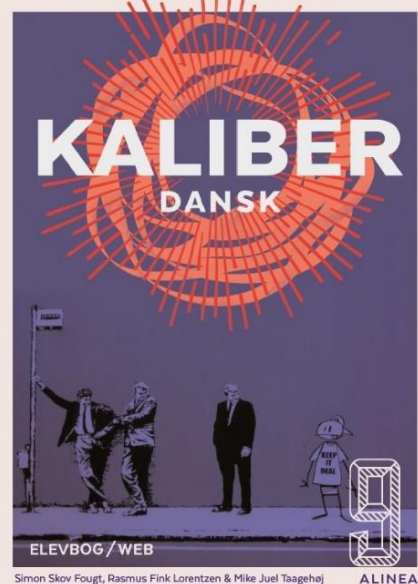
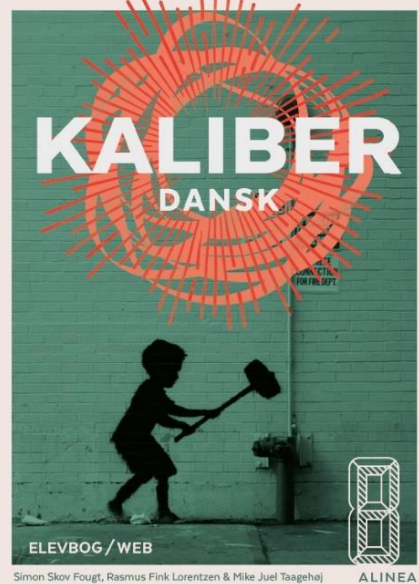
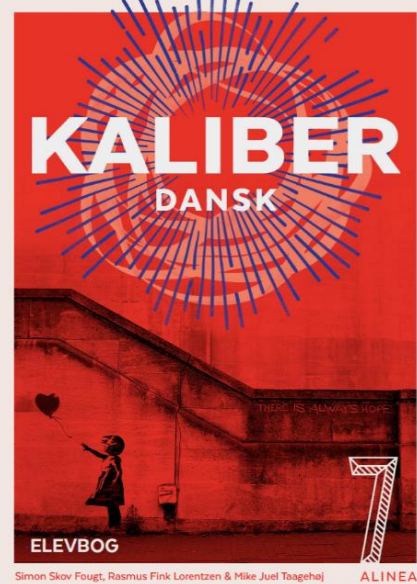
FULDE SCENARIER OG SCENARIEFRAGMENTER

- 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

SCENARIEFRAGMENTER

- Hvad skal eleverne kunne inden forløbet sættes i gang?
- = Hvilke 1-2 scenariefragmenter skal I have gennemført før?

SPØRGSMÅL ELLER KOMMENTARER?



• simon-skov-foug.dk

simon@foug.dk