

Pionercamp 2007

Lærer- og elevroller

KIE-modellen

Det kreative læringsrum

Værktøjer: fx
Ordtombola
Billedtombola
Idéstafet
Elevatortale

Idéer skabes

Værktøjer: fx
Tænkepapirer
Rolletombola

Idé videreudvikles
til færdigt produkt

Idé realiseres
og spredes

Det innovative
læringsrum

Det entreprenante
læringsrum

Udfordringen i undervisningen – mellem kaos og videnudvikling

På den ene side:

Høj grad af lærerstyring

Rammesættende læringsrum

- Eleverne skal øge deres videngrundlag
(faglige, sociale og personlige kompetencer)
- Evalueres i en styret proces i form af tests, eksamen m.m.

På den anden side

- Innovativ undervisning bygger på åbne emner
- Flere (ukendte) svarmuligheder
- Eleven skal kunne beherske kaos

KIE-modellen

Er der en modsætning?

Innovation er en styret proces, men ikke den "traditionelle" styring

Det kreative læringsrum - idéer skabes

Lærer- og elevroller:

At aflægge gamle tankemønstre og vaner

Åbenhed

At turde dumme sig

Ingen dommere

Fri association

Gå ind på andres tanker

At lytte

At stille spørgsmål

At åbne til andre fag og faglige hovedområder
og det omgivne samfund

Fantasi

Visioner

At sige ja, og så

Man kan også

Divergent proces:

Leg, intuition, holisme

Mål:

Udfolde alle elevers

(og læreres)

kreative potentiale

Bryde vanetænkningen

Fagligt grundlag:

åbne spørgsmål,

dvs. fremme kompetence til
at besvare

udefinérbare opgaver

Læreren som observatør

og coach

Skabe løsninger – det innovative læringsrum

Eleverne skal

have overblik
kunne se sammenhænge
kunne strukturere
kunne planlægge (sin tid)
kunne analysere
kunne italesætte
kunne kategorisere
kunne prioritere
kunne vurdere
Kunne tænke logiske

Konvergent proces:

Det logiske, lineære, rationelle..

Mål: det færdige produkt

Fagligt grundlag:

Læreplanen som minimum

Læreren som konsulent og tovholder

Entreprenørskab – det handlende læringsrum

Eleven skal kunne

være udadvendt

formidle

iværksætte

iscenesætte

brande

producere

promote

informere

markedsføre

være loyal

Mål:

Markedsføre og anvende
det færdige produkt

Fagligt grundlag:

læreplanen som minimum

Læreren som observatør og
medorganisator

Lærer – og elevroller



Livslang læring

Gennem innovativ læring kan elever og lærere bliver vidensprosumenter

Lars Qvortrup, Det vidende samfund, København 2004

1. ordens viden	”Det jeg ved jeg ved”	Kvalifikationer
2. ordens viden	”Det jeg ved jeg ikke ved”	Kompetencer
3. ordens viden	”Det jeg ikke ved jeg ved”	Kreativitet
4. ordens viden	”Det jeg ikke ved jeg ikke ved”	Kultur

Evaluering – et forslag – (refleksionsrummet)

Portefolio

Mappe: det kreative læringsrum – hvilke idéer var der?

Mappe: det innovative læringsrum – hvilke prioriteringskriterier var der?
Hvordan arbejdede I?

Mappe: det entrepenante læringsrum
Hvordan anvendte I jeres færdige produkt?

Mappe: selvrefleksion
Hvilke idéer kunne man arbejde videre med?
Hvordan fungerer du i de forskellige læringsrum?
Hvilke værktøjer var gode, kunne blive bedre
Hvordan var du til at samarbejde?.....

Eksempler fra praksis

1-2 lektioner:

- tegn lektien
- lav en tegneserie om
- omskriv lektien til en 3. klasse
- rollespil fx overenskomstforhandlinger
- interview med fx Bush om hans syn på terrorisme
- skriv Hitlers valgtale
- uddel roller fra lektien til elever
- dukketeater
- beskriv din vandring gennem en pestramt by
- ager et maleri

Større projekter

- produktion af en tv-aktuel: hvorfor blev USA ramt den 11. september?
- ekspertpanel diskuterer med journalister (resten af klassen)
- lav en avis om 11. september
- undervisning i en 4.klasse,
- filmanmeldelser
- radioprogram
- digetalt emnebaseret inspirationsrum, der kan bruge og videreudvikles af andre
- Lav en arkitekturguide, som kan bruges af andre
- Lav et nyt spil

“Geni er 1% inspiration
og 99% transpiration”

Thomas Alva Edison (ca. 1903)

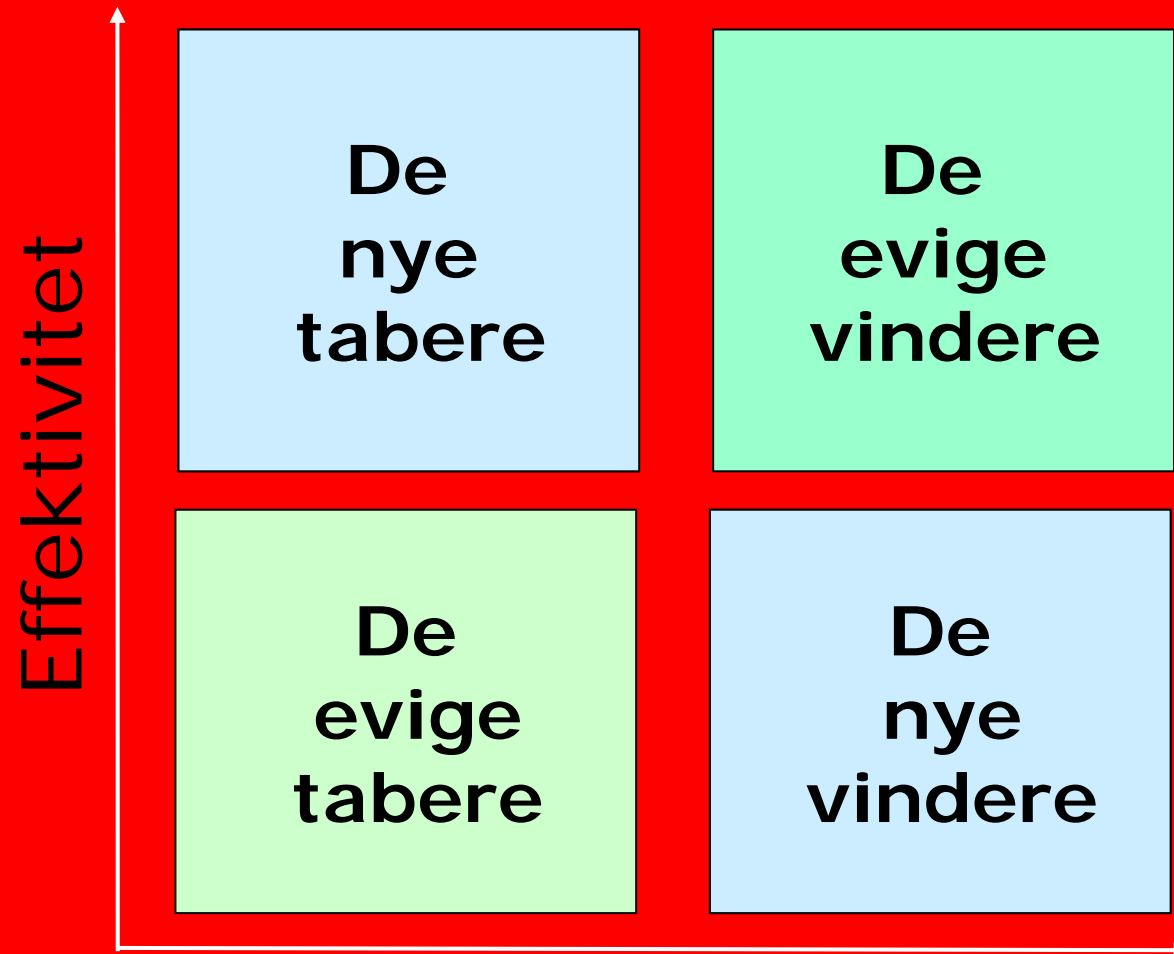


“I fremtiden er geni 99%
inspiration og 1% transpiration”

Klaus Æ. Mogensen (ca. 2003)

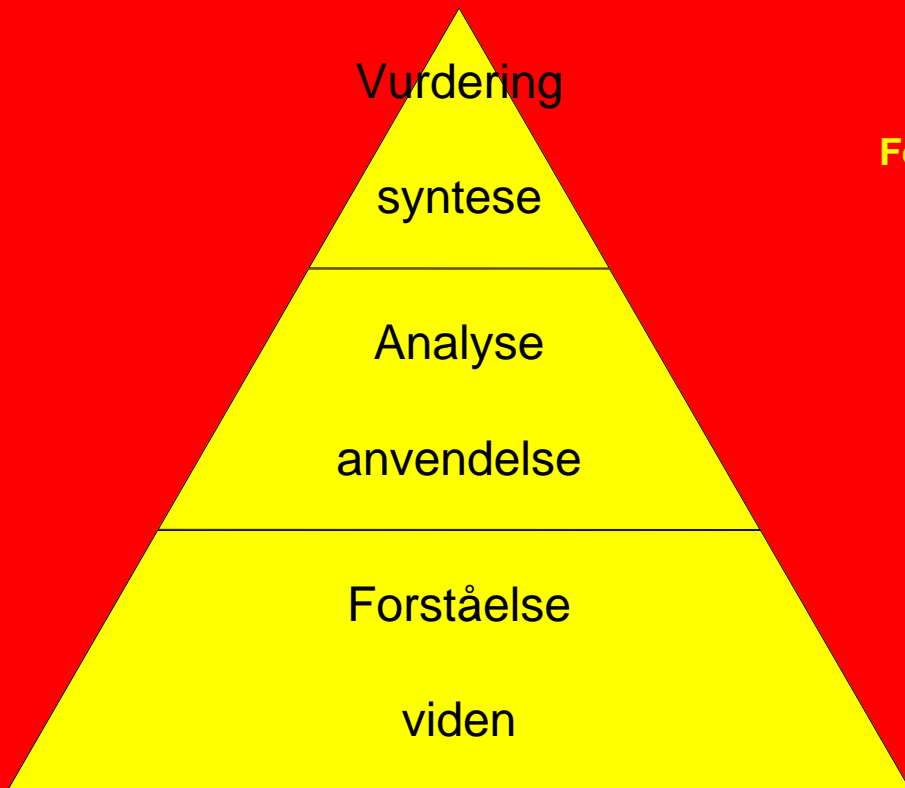
Klaus Æ. Mogensen, Institut for
fremtidsforskning

Nye vindere og tabere



Blooms taksonomi

Lineær læring



Horisontal og cirkulær læring

