

Innovation i Engelsk



Ved lektor Lise Wich og lektor Helene Græsdal Thomsen
Marselisborg Gymnasium
(FIP Januar/Marts 2020)

Dagsordenen for oplæg

- Præsentation af teoretisk definition af innovation - en pixi udgave
- Anvendt teori og konkrete forløb
 - Små og store forløb
 - “How to”
- spørgsmål og diskussion

FAQ når man siger innovation...

- 'Hvorfor overhovedet arbejde innovativt i sprog-uv?'
- 'Hvad er innovativ undervisning (humaniora)?'
- 'Hvori består lærerens rolle i et innovativt forløb?'
- 'Hvordan udfærdiger jeg et innovativt forløb?'
- 'Hvem er de eksterne samarbejdspartnere?'
- 'Hvordan evaluerer/vurderer jeg et innovations-produkt?'

Hvorfor arbejde innovativt i sprogfag?

- *Det er et krav i bekendtgørelsen* “Undervisningen skal fremme elevernes sproglige kreativitet og evne til at tænke innovativt og utraditionelt.”
- At arbejde innovativt giver mulighed for at videreudvikle og nytænke det klassiske dannelsesbegreb til også at inkludere den innovative undervisning: innovativ undervisning giver os en mulighed for at lade vores elever anvende den klassiske undervisning i nye sammenhænge med nye ‘partnere’.
- Undersøgelser viser, at de klassiske humanistiske dannelsesidealer ikke udstyrer eleverne med relevante kompetencer i tilstrækkelig grad. Ifl. UVM føler kun 58% af personer uddannet inden for humaniora, at der er overensstemmelse mellem det, de har lært på deres uddannelse, og de kompetencer, der efterspørges af deres arbejdsgiver

‘Hvad er innovation i hum?’

En videreudvikling af det klassiske dannelsesbegreb, hvor den oparbejdede viden anvendes til at skabe værdi for andre.

- **‘Værdi for andre’** (ikke nødvendigvis merkantil værdi!)
 - Sprogfag (humanoria) som ‘kultur-oversættelse’ (fx mellem forskellige befolkningsgrupper, eller mellem en skole og en virksomhed, et kampagnekontor, offentlige institutioner, virksomheder etc.).
- **Inddragelse af eksterne samarbejdspartnere og/eller modtagere**
- **Det er en *udfordring*, der skal løses (ikke nødvendigvis et problem) og produktet behøver ikke at være en genstand**

Hvad er innovation - fortsat

I stedet for at viden om x bliver *målet*, bliver viden om x nu også *midlet* til at løse en udfordring, som skaber værdi.

Innovation i hum er anvendt viden på en baggrund af faglighed

De 4 kompetencer vi bygger ovenpå denne faglighed med er:

- **handlingskompetence**
- **kreativitet**
- **omverdensforståelse**
- **personlig indstilling**



Hvori består lærerens rolle?

Engelsklærernes udfordringer

- Man skal blive bevidst om - og åben overfor at ændre - den måde man definerer *rigtig* undervisning
- Være åben overfor muligheden, at kernestoffet kan videreformidles/behandles/undersøges på nye måder
- Være villig til at påtage sig nye roller (igangsætter uden fokus på et lærer-defineret slutprodukt)
- At kunne skabe nogle innovative rammer for eleverne og udstyre eleverne med innovative kompetencer

Marselisborg Modellen

- plantegning
- håndværker
- fundament
- murene
- taget
- konstruktion som helhed
- salg

Børnebøger...

Fundament: To Kill a Mockingbird

Innovativt projekt: at re-mediere romanens handling og budskab til en børnebog.

Innovative kompetencer:

Målgruppe/omverdensforståelse: en del af arbejdet ligger i at sætte sig ind i hvad der tiltaler den givne målgruppe - altså, børn.

Kreativ kompetence: de skal både være litterære kreative ved at omskrive handlingen, men også omkring illustrationer.

Handlingskompetence: der skal reelt produceres en bog - omend digitalt.

Deres personlige indstilling kommer på prøve ved at de skal "sælge" deres bog til mig, klassen og evt. til at søge fondsmidler til publicering af bogen.



Horror innovation

Plantegning: Eleverne 'hyres' af skolens ledelse til at lave en kampagne, som skal nudge bestemte aspekter ved elevers adfærd i retning af skolens adfærdsregler.

Fundament: Traditionelt 'Horror'-forløb med inddragelse af både litteratur og filmanalyse.

Innovative kompetencer:

Omverdensforståelse: Inddragelse af 'kundens' behov

Handlingskompetence: eleverne skal omsætte deres ideer til produktion og promovning af deres film, som præsenteres for klassen og en repræsentant for ledelsen.

Kreativ kompetence: eleverne skal kombinere og omsætte horror-genren til nudging.

Innovation i mindre omfang (begynder)

Hvis man vil lave et kort segment af innovation i sin undervisning kan det foregå som afrunding på et forløb. Det vigtigt at læreren bestemmer formen på produktet og dermed også modtager. Eleverne skal udelukkende fokusere på indhold og udformning.

Man har fx kørt forløbet "Crime" med et historisk perspektiv

Innovationsprodukt: En podcast på omkring 10 min, hvor hvert afsnit afdækker en periode eller et genrekarakteristika.

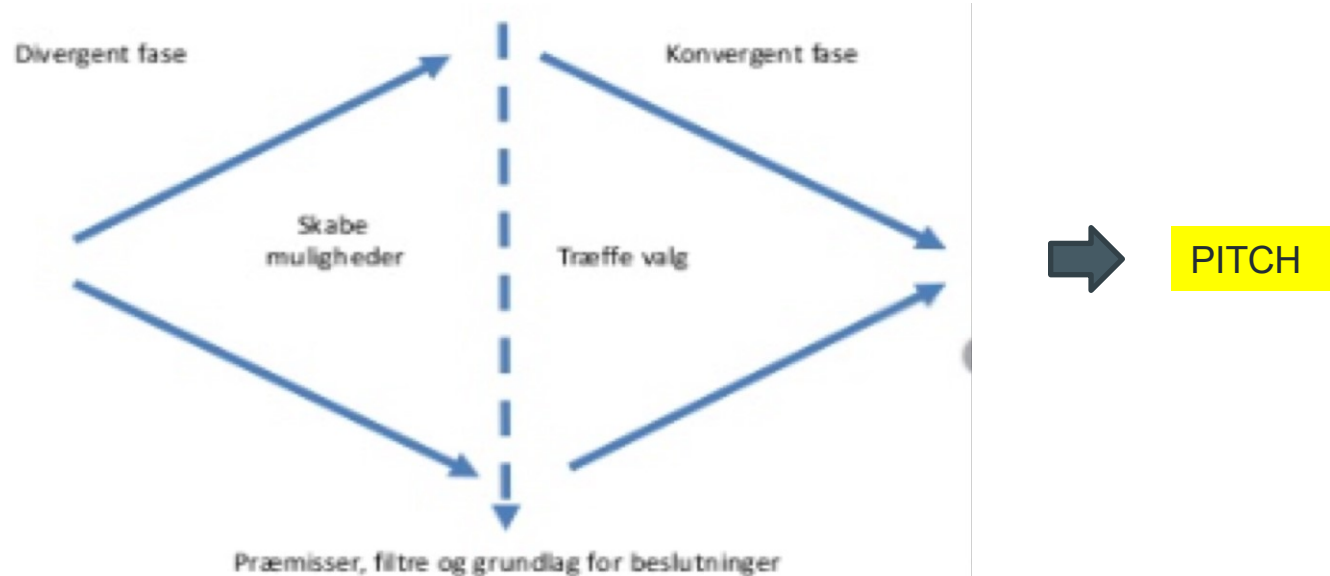
Målgruppe: I forbindelse med samme forløb, andre/ynge elever, der ikke nødvendigvis før har beskæftiget sig med litteraturhistorie inden for en genre og/eller som kan drage nytte af en mundtlig gennemgang af f.eks. "locked room mystery"

Eleverne kan få som lektie at lytte til 2-3 afsnit af en podcast-serie og derved have bevidsthed om genren; fortæller/vært, eksperter, interview, oplæsning etc.

Indledende innovative øvelser

Fra divergent til konvergent tænkning

Første innovative trin:
Problemdefinition
/udfordring



Divergente øvelser

1. **Pin-down-the-problem** (problemet defineres og indsnævres til ét problem, som ikke er for bredt og ikke for snævert) *Hvem er det et problem for? Hvad ved vi om problemet?*

Målgruppe for løsningen? I skriver i tavshed i 2 min, individuelt, forslag til svar på disse spørgsmål på jeres A4. Når de 2 min er gået skiftes I til præsentere jeres svar i 3 min. Sammen finder I det præcise ene problem, som I vil arbejde med.

Lærerens rolle er 1) at sikre at problemet ikke er for bredt/snævert 2) at deltagerne ikke beskriver løsningen (DER ER KUN FOKUS PÅ PROBLEMET I DENNE ØVELSE).

2. **Remote associations & Brainwalk**

Denne øvelse går ud på at vise eleverne, hvor langt omkring associationer kan føre én i processen med at finde løsninger på problemer. Eleverne udstyres hver med et A4 papir og en blyant. Problemet skrives i midten af papiret. Eleverne bedes associere i 2 minutter ud fra det problem, de søger at finde løsning på (der må kun skrives et par ord i hver associations-bobbel). Disse associationer skrives ned som et mindmap ud fra midten. Dernæst får eleverne yderligere 1 minut til at lave nye associationer til den første kreds af ord - det er ikke tilladt eleven at gå tilbage mod midten. Dette fortsættes indtil der er 5 'lag' associationsord.

Konvergente øvelser

1. Den værst tænkelige løsning (negativ brainstorm)

I har 2 min til at komme med den værst tænkelige løsning på jeres udfordring, som I skriver ned. Løsningerne fremlægges derefter 1 ad gangen (det skal ikke diskutere, hvorvidt noget er muligt eller ej, men kun fremlægge de tænkte scenarier). Når alle har fremlagt vælger I den absolut værste løsning. Denne løsning gemmes i 'skatteboksen' som bruges som inspiration.

2. Den bedst tænkelige løsning

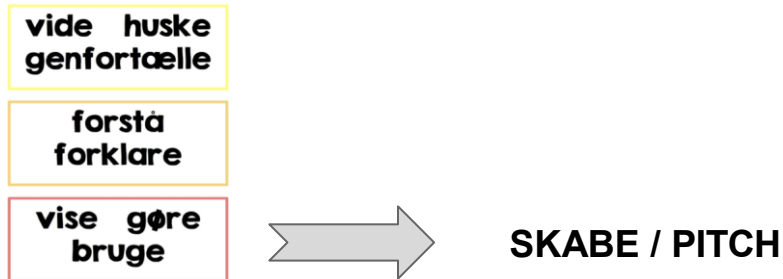
Den endelige konvergente øvelse, hvor gruppen først brainstormer på egentlige gode løsninger, og så sammen vælger den løsning de vil arbejde med. Den vil helt af sig være inspireret af de foregående øvelser, så man skal ikke kræve at disse indgår i den bedste løsning.

3. Katalyse

Når man skal skabe forbindelse mellem det faglige fundament og "bedst tænkelige løsning" stilles disse to op overfor hinanden i kolonner, og elever skal derefter lave en "connect the dots" for at synliggøre for sig selv hvilke kvaliteter fra det faglige de kan indarbejde i det innovative løsningsforslag.

Evaluering af elevernes arbejde

Det er vigtigt, at eleverne bliver præsenteret for en række klart definerede/ formulerede læringsmål i de indledende faser af innovationsprojektet. Disse læringsmål omfatter at: huske, forstå, anvende, analysere, vurdere, skabe (udvidet Bloom-taksonomi).

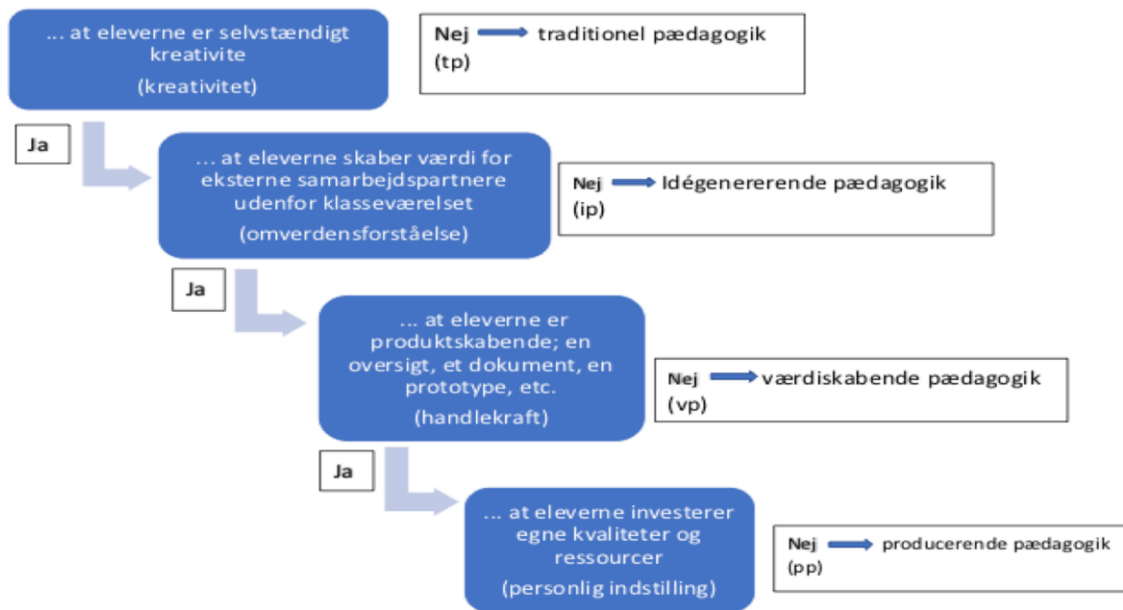


Det giver god mening at formulere målene, så eleverne kan forstå, hvad undervisningsmålene helt specifikt er. Læreren skal (i sin plantegning) indtænke mål som at “skabe”, “modtagergruppe”, “for hvem det skaber værdi”, “inddragelse af fag-faglig viden”, “anvendeligheden af deres løsning”.

Tjekliste til vurdering af forløb

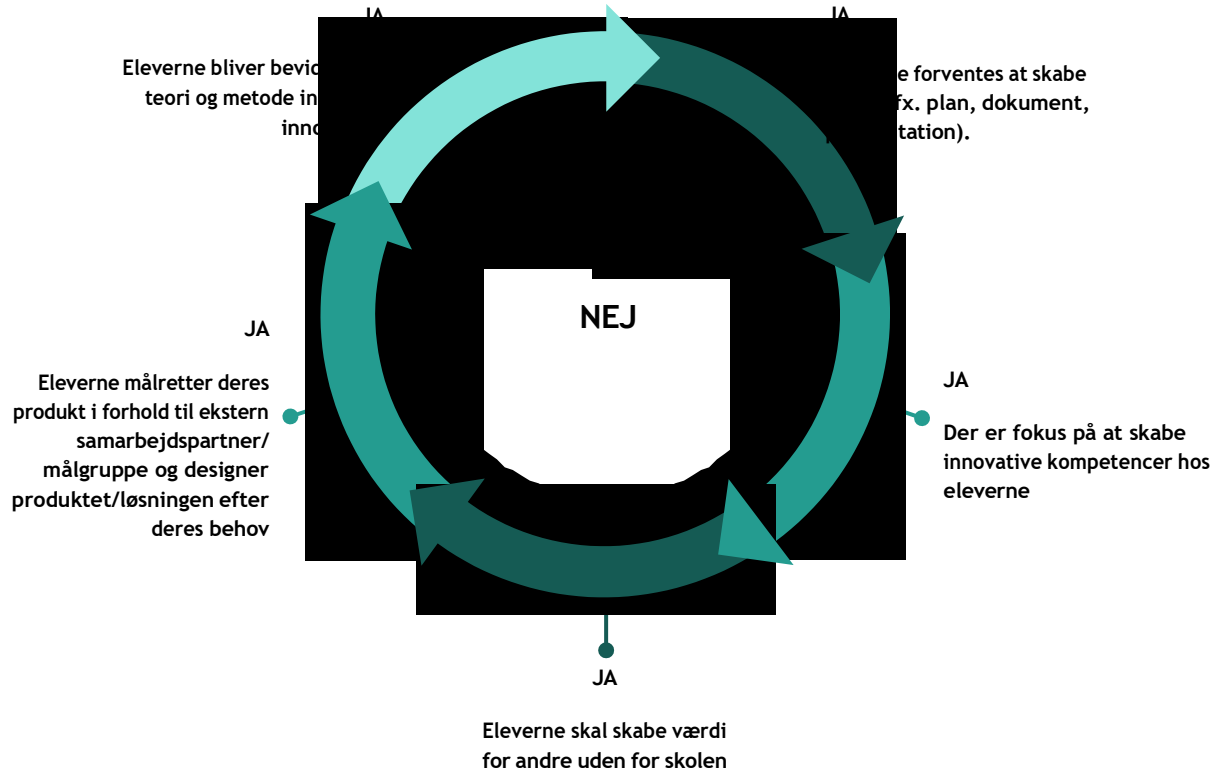
Hvilken type pædagogik er min innovative undervisning udtryk for?

I min innovative undervisning forventes det...



Hvor innovativ er min innovative undervisning?

Svar ja eller nej på spørgsmålene i udkanten af cirklen.



(J,;lthtt1J
bOtJlt

r1lu;;fa,;/;00/J

Simple story

children as protagonist

Simple language

Simple grammar

Alternative worlds

Imaginary creatures

To Kill a
Mockingbird

child narrator

loss of innocence

exclusion

friendship

Racism

Scout main character

Undervisningsmateriale (gratis)

Skriv i googlesøgefeltet: **'Orca Press'** – tryk derefter på 'publikationer' – 'Ungdomsuddannelserne' – materialet findes lidt nede på siden under 'Innovation i de humanistiske fag'.