

Tema Læring: Arbejdsmønstre

Formålet er, at eleven lærer at anvende viden om læreprocesser til at styrke egen læring og kan tage medansvar for egen læreproces.

Det er generelt vigtigt, at det af opgaveforlægget tydeligt kan ses, at der lægges op til, at eleven tager ansvar for egen læring.

Der gives eksempler til lærerne på, hvordan man kan styre læreprocessen igennem forskellige arbejdsformer, hvor elev- og lærerroller er forskellige. Herved tildeles eleverne forskellige ansvarsfordelinger og forskellige opgavetyper.

Målet med undervisningen er, at eleverne bevidstgøres om de forskellige lærer- og elevroller, så eleverne ved, hvordan de skal arbejde og agere ved forskellige undervisningsformer/opgavetyper, og ikke er i tvivl om, hvordan en given opgave skal "angribes".

Eksempler på undervisningsformer kan være:

- Lærerstyret undervisning
- Lærer-elevstyret undervisning
- Elev-lærerstyret undervisning
- Elevstyret undervisning

Ved lærerstyret undervisning forstås, at læreren har udvalgt stof, opgavetype, arbejdsform og evaluering. Eksempel kunne være en formidlingssituation.

Ved lærer-elevstyret undervisning er der tale om en dialog, typisk ved at læreren stiller spørgsmål, og eleverne svarer. Det er læreren, der har udvalgt stof, opgavetype, arbejdsform og evaluering. Undervisningen er opgavestyret.

Ved elev-lærerstyret undervisning lægger opgaverne op til, at eleverne selv skal arbejde og søge vejledning hos læreren, når det er nødvendigt. Læreren har også her formuleret opgaven. Opgaven lægger op til, at eleven vælger stofområdet. Læreren optræder som vejleder og har et ansvar for planlægning, udførelse og evaluering. Der vil være tale om "lukkede" og "åbne" cases. Ved "lukkede" cases forstås cases, som er praksisnære situationsbeskrivelser, som der stilles spørgsmål til ud fra et givet mål. Ved "åbne" cases er det praksisnære situationer, som eleverne selv formulerer spørgsmål til ud fra et givet mål.

Ved elevstyret undervisning formulerer eleven selv opgaven ud fra målene, som er defineret af bekendtgørelsen – og muligvis "elevtilpasset" fra lærerens side. Læreren optræder som vejleder og har et ansvar for planlægning, udførelse og evaluering. Der vil i praksis være tale om "åbne" cases og projektarbejde.

Relevant litteratur

Illeris, Knud: *Tekster om læring*. Roskilde Universitetsforlag, 2000.

Illeris, Knud: *Læring: aktuel læringsteori i spændingsfeltet mellem Piaget, Freud og Marx*. Roskilde Universitetsforlag, 2004.

Bjørger, Ivar A.: *Ansvar for egen læring - den professionelle elev og student*. Tapir, 1991.

Kolb, David: *Experimental Learning – Experience of The Source of Learning and Development*. Prentice Hall P T R, Englewoods Cliffs, New Jersey, 1984.

Laursen, Per Fibæk: *Den autentiske lærer - bliv en god og effektiv underviser - hvis du vil*. Gyldendal, 2004.

Hiim, Hilde og Else Hippe: *Læring gennem oplevelse, forståelse og handling - en studiebog i didaktik*. Gyldendal, 2004.

Nordbøge, Niels Jørgen: *That's life: engelsk til efg*. Munksgaard. 1987 (bog og kassette).

Arildsen, Bitten and Chris Plougheld: *Windows on the world*. Systime, 2005.

Chapman, Tracy: *Collection*. Elektra Entertainment Group, 2001. (CD)

Eksempler på undervisningsforløb – se i bilagene:

1. Engelsk – personlige forhold – elev-lærerstyret undervisning
2. Spil-projektet – elev-lærerstyret undervisning
3. Opsamlingsopgave – lærerstyret undervisning

Bilag 1: Engelsk – personlige forhold – elev-lærerstyret undervisning

Personlige forhold ”Being Young”.

Formålet med opgaven er, at du øver dig i at tale engelsk.

Der tales engelsk under hele forløbet.

Emnet for opgaven er ”Being Young”.

Vi starter med at se filmen ”Good Will Hunting”.

Tekster, som har med emnet at gøre. Det drejer sig om:

”What a Girl”, “That`s Life”, ISBN nr. 87-16-09789-0

“The Awful Silence”, do.

“A Married Man”, do.

”The Beginning of Tomorrow”, “Windows on the World”, ISBN nr. 87 7351 545 0

“Fast Car”, sang af Tracy Chapman

Du kan vælge at finde inspiration i disse tekster, eller du kan selv finde materiale. Du må også gerne tage udgangspunkt i din egen situation.

Du skal forberede et oplæg af et kvarters varighed, som viser de forskellige aspekter ved ”Being Young”, som du har valgt at arbejde med. Oplægget støttes af OH eller Power Point.

Det materiale og de underemner, du vil arbejde med, skal godkendes.

Gruppearbejde med maks. fire i gruppen.

Tidsforbrug: 10 lektioner

Evaluerings: Der gives karakter for jeres fremlæggelse. Der lægges vægt på indholdet og sproget (mere ordforrådet og det, at du siger noget i sammenhæng, end grammatikken).

God arbejdslyst.

Bilag 2: Spilprojektet – elev-lærerstyret undervisning

**Projektoplæg
til eksamensprojekt "UDVIKLING AF SPIL"**

TEMA 3: KØBMANDSKAB

Formål

Formålet med dette projekt er, at I skal udvikle et spil. Det kan være et helt nyt spil eller en udbygning af et allerede eksisterende spil.

I skal forestille jer, at I er ansat i Danspils udviklingsafdeling, og at I skal præsentere resultatet af jeres arbejde for produktchefen (jeres S&S lærer og ekstern censor).

Spillet skal fremstilles i en spilbar prototype, med brikker, spørgsmålskort, terninger mv., der skal bruges.

Rapport

Det er ikke nok at udvikle et godt produkt. I projektet skal indgå jeres overvejelser med hensyn til, hvordan og til hvem produktet skal markedsføres, og jeres idé skal også sælges til produktionschefen og marketingchefen i Danspil (lærer i salg og service og censor) for at få spillet godkendt og sat i produktion i virksomheden. Til denne præsentation skal I dels beskrive jeres spilprojekt i detaljer i en rapport, dels udarbejde præsentationsmateriale, som I skal anvende, når I præsenterer jeres produkt, herunder jeres produktudvikling samt forslag til virksomhedens salg og markedsføring af jeres produkt.

Husk, at I skal inddrage alle seks kompetenceområder.

Formkrav

Venstre og højre margen skal være på to cm., linieafstanden på 1½, skrifttypen Times New Roman og skriftstørrelse 12. Projektet skal afleveres i to eksemplarer i en særlig kuvert, som ligger i lokale 210.

Husk selv at tage en udskrift til hvert gruppemedlem.

Der er én gratis farvekopi pr. medlem i gruppen.

Husk selv at medbringe lærebøger, noter, skrive- og tegneredskaber, sakse, lim, tape og evt. terning eller lignende til jeres spil.

Fravær

Bliver I syge og dermed fraværende i projektdagene, skal I meddele dette til skolen i tidsrummet kl. 8.00 – 8.30. Hvis I har fravær, vil jeres lærer vurdere, om I skal træde ud af gruppen og lave projektet selv.

Så bestil ikke læge, tandlæge, køretimer og lignende i projektugen!

Arbejdsform

I skal arbejde i grupper, som I selv vælger. Hver gruppe skal bestå af min. tre og maks. fire personer, og grupperne skal dannes inden for jeres eget hold.

I skal føre dagbog hver dag, hvor I beskriver, hvad I har lavet, hvem der har lavet hvad, hvilke problemer der er opstået, og hvordan I løste problemerne. Desuden aftaler I hver dag, hvad der skal laves næste dag, og hvem der er ansvarlig.

”Projektdagbog til projekt”, der er vedlagt projektet, anvendes og afleveres hver dag i den sidste lektion.

Tidsramme

Fremgår af jeres skema i uge 19 og 20.

Afleveringstidspunkt

Projektet afleveres torsdag d.13. maj i de sidste to lektioner til den lærer, der er i jeres skema.

Evaluering

Projektet vil efterfølgende blive bedømt af jeres lærer i salg og service og censor. Grupperne skal fremlægge deres projekter. I får to karakterer for dette projekt, og de kommer begge til at stå på jeres eksamensbevis. Dels får I en individuel karakter for, hvordan I hver især har arbejdet i selve projektugen og for jeres projekt, dels en individuel karakter for den mundtlige fremlæggelse af projektet til eksamen.

Til den mundtlige eksamen bliver I evalueret på:

- Jeres fremlæggelse.
- Jeres kreativitet.
- Jeres faglige viden – hvor bred den er, og hvor dybt den stikker.

Projektkrav

Projekt opgaven **skal** minimum indeholde følgende punkter:

1. **Forside:** Skolens navn, fuldstændig navn på hvert gruppemedlem, afleveringsdato, vejleders navn

2. **Indholdsfortegnelse:** Husk sidenumre i rapporten
3. **Indledning:** Appetitvækker, som kort fortæller, hvad rapporten handler om
4. **Problemformulering:** Skal være godkendt af vejleder
5. **Selve opgavebesvarelsen** inkl. en lille folder på engelsk om spillet, som kan sidde på æsken, ligge i æsken, eller som er beregnet til at ligge på salgsstedet.
6. **Faglig konklusion**
7. **Social konklusion** (en pr. gruppemedlem vedlægges som bilag)

Husk at inddrage de seks kompetenceområder!

Bilag 3: Opsamlingsopgave – lærerstyret undervisning

Formålet med opgaven er, at du samler op på det, du har lært i forløbet, om hvordan man lærer. Derved får du et arbejdsblad, du kan bruge, hvis du kommer i tvivl om, hvordan du skal arbejde i en given situation.

- Prøv at overveje de forskellige timer. Hvad skal du gøre? (Skal du sidde stille og lytte efter, hvad læreren siger, og evt. tage noter? Eller skal du måske selv bidrage ved at deltage aktivt på klassen eller i grupper ved at besvare spørgsmål? Eller er det noget helt tredje, der kræves af dig? F.eks. selv at finde ud af, hvad du skal arbejde med, og finde materialer. Typisk ved projektarbejde.)
- Hvad synes du, at de forskellige undervisningsformer kræver af dig?
 - Klasseundervisning, hvor læreren taler.
 - Klasseundervisning, hvor der er dialog mellem lærer og elev.
 - Gruppearbejde.
 - Projektarbejde.
 - Opgaver, hvor du skal besvare spørgsmål.
 - Opgaver, hvor du selv bestemmer, hvad du mere præcist vil arbejde med.
 - Andre måder at arbejde på.
- Hvad synes du bedst om? Begrund dit svar.