



Motivation gennem kreativt arbejde

ET 1. SEMESTER PROFESSIONSESSAY

Mette Kjærulff | Den digitale læreruddannelse, Haderslev | 29/5/18

Indledning

Den "levende" undervisnings motivationsfaktor

"Hvorfor skal vi lave det her? Det er kedeligt!". I mit virke som lærervikar er jeg ofte blevet mødt med sætninger som denne. Eleverne søger motivation for det arbejde de er blevet bedt om at udføre. Det er ikke en urimelig tese, at eleverne mangler motivation, fordi den stillede opgave ikke aktiverer deres lyst til at lære. I sit værk om skolen for livet forklarer Grundtvig (Grundtvig, 1943) at den boglige viden eleverne præsenteres for bør gøres levende og nærværende for at kunne trænge ind og gøre sig anvendelig for eleverne. Der findes mange bud på, hvordan man kan gøre undervisningsmaterialet "levende", *min tese er, at kreativt arbejde er én vej til den "levende", nærværende undervisning*. I den forbindelse lader jeg mig inspirere af Lene Tanggaard og Svend Brinkmanns redegørelse for det kreativtetsfremmende læringsmiljøs potentiale og relevans.

Det kreativtetsfremmende læringsmiljø

Lene Tanggaard og Svend Brinkmann (Brinkmann & Tanggaard, 2009) har argumenteret for kreativitetens relevans for både elevernes personlige udvikling og langsigtede mål, sidstnævnte med tanke på erhvervslivets behov for kreativt individers. Det kreativtetsfremmende læringsmiljø tjener ikke alene det Per Fibæk Laursen (Brodersen & Laursen m. fl., 2015) betegner som, elevernes langsigtede bedste, men fremmer også elevernes motivation i og med, at undersøgelser viser, at kreativitet øger lysten til læring. Udover motivationsfaktoren, giver kreativtetsfremmende læringsmiljøer også eleverne mulighed for at arbejde nuanceret med et undervisningsemne, som det eksempelvis er blevet beskrevet af Margit Saltofte Nielsen (Brinkmann & Tanggaard, 2009) i dennes observation af et projektforsøg i en friskole, hvor det kreativtetsfremmende læringsmiljø vægtes højt. Her beskriver hun blandt andet, hvordan det kreative kommer til udtryk gennem et produkt, som eleverne, med tilknytning til et specifikt emne, udarbejder og fremlægger. Lige præcis kreativitet gennem produkt udgør min anden tese: *Elevernes motivation øges gennem udarbejdelsen af et kreativt produkt*".

Produktet som incitament

Den franske pædagog Celestin Freinet (Freinet, 1980) gjorde sig bemærket med hans værk om arbejdet som pædagogisk princip. Her argumenterede han for, at mennesket -og dermed eleven -udvikler sig bedst gennem arbejde. Af den grund skulle eleverne give sig i kast med et stykke arbejde/produkt, som eleven havde en oprigtig interesse for og senere skulle præsentere for andre. Når Freinets teori skal trækkes ind i tanker om det levende undervisning og det kreativtetsfremmende læringsmiljø som motiverende faktorer for folkeskolens elever, skyldes det, at ovenstående tese kan udbygges med: *Elevernes motivation øges gennem udarbejdelsen af et kreativt produkt, som afslutningsvist skal vises for andre*. Ved arbejdet med et produkt og den afsluttende præsentation får eleverne oplevelsen af, at udføre noget meningsfuldt og bidragende.

Kreativ med IT

IT er blevet en helt central del af den moderne folkeskole. Megen undervisning og opgaver fremstilles og løses ved hjælp af IT. Desværre bliver nutidens digitale verden og skolens

opgaveformulering ikke afstemt helt fyldestgørende, hvilket Karsten Gynther (Gynther, 2010) forklarer i hans problematisering af didaktik 2.0 trivialiteter, hvor elevernes emnearbejde er præget af fakta indsamling som alt for hurtigt afvikles og herefter giver eleverne mulighed for irrelevante aktiviteter. Min sidste tese kan hermed præsenteres: *IT kan være en kilde til kreativitet. Kreativt arbejde med IT kan både udfordre og motiverer eleverne, samtidig med at de didaktiske trivialiteter undgås.*

Undersøgelsesspørgsmål og dets relevans for folkeskolen

Hvordan planlægges, gennemføres, evalueres og udvikles kreativ undervisning ved inddragelse af IT?

Ovenstående spørgsmål søger jeg indblik i gennem et undervisningsforløb i en 4. klasse i dansk over 16. lektioner/8 timer, hvor jeg står for planlægning, gennemførelse og evaluering af undervisningen. Emnet vil være analyse af en spillefilm og udfærdigelse af en e-bog over den filmanalyse eleverne har udarbejdet. Mit undersøgelsesspørgsmål kombinerer mine undervisningsmoduler: Almen undervisningskompetence og digital uddannelse og Almen undervisningskompetence, da jeg ser et oplagt samarbejde via deres fælles fokus på evnen til at planlægge, gennemføre, evaluere og udvikle den gode undervisning, hvor IT indgår som central læremiddel.

Ovenstående undersøgelsesspørgsmål udspringer af en overordnet nysgerrighed efter, at igangsætte og udvikle en personlig teori om den gode undervisning, der motiverer, inspirerer og styrker elevernes læring. En kontinuerlig udvikling og undersøgelse af, hvad der udgør god undervisning og motiverer eleverne, betragter jeg naturligvis som folkeskolens interesse ligeså. Her har jeg som grundramme ladet mig inspirere af Hilbert Meyers (Meyer, 2005) 10 bud på den gode undervisning mens mit fokus på det kreativt fremmende læringsmiljø, produktarbejdet og den kreative brug af IT, som beskrevet indledningsvist, er udsprunget af blandt andre Lene Tanggaard og Svend Brinkmann, Celestin Freinet og Karsten Gynther og de fire teser, der er opstået qua den forskning de har bidraget med. Herudover er mine teser også understøttet af egne observationer fra klasserummet i mit virke som lærervikar.

Som tidligere beskrevet har Lene Tanggaard og Svend Brinkmann i samarbejde med en række fagfolk inden for det kreative, understreget vigtigheden af det kreativt fremmende læringsmiljø. Mit undervisningsforløb skal gerne ende med, at understøtte deres forskning, og i en forening med IT som kreativt redskab, understrege betydningen af kreative indspark og IT, som kilde til kreativt værktøj til vidensprodukter, der understøtter elevernes læring og motivation, samt deres langsigtede bedste

Opsummerende vil jeg altså forklare baggrunden for mit undersøgelsesspørgsmål og undersøgelsesspørgsmålets relevans for folkeskolen, som værende et vigtigt led i en kontinuerlig undersøgelse, evaluering og udvikling af den gode undervisning, og et forsøg på, at give kreativiteten større råderum i et meningsfuldt samarbejde med IT.

Filmanalyse og ebog -et undervisningsforløb i 4.b

Kort om undervisningsforløbet

Eleverne skulle arbejde faseopdelt med filmen Paddington. I første fase skulle de se filmen mens de noterede observationer om de forskellige hovedkarakterer i filmen ned i det observationsark, de ved timens indledning havde fået udleveret. Ved anden fase skulle eleverne i deres uddelte grupper, påbegynde en dybdegående analyse, indledt af grundlæggende faktainsamling og efterfulgt af gruppernes selvstændige karakter -, tema - og budskabsanalyse. I hver gruppe blev der desuden udvalgt en torvholder, hvis formål var at holde styr på gruppens udleverede materialer. I tredje fase skulle eleverne opsætte deres analyse i en ebog i programmet Book creator. I fjerde og sidste fase skulle grupperne fremlægge deres ebog og analyse for klassen. Som ramme for forløbet skulle eleverne forestille sig, at de var ansatte på et bogforlag, hvor man netop skulle udfærdige en ebog om filmen Paddington. Eleverne får gennem dette forløb styrket deres evne til at forstå underholdning (film, bog, medie m.m.) som mere end blot noget man ser/læser, men som noget der kan observeres på og arbejdes dybdegående med. Elevernes evner udi fortolkning, personkarakteristik og skriftlig formidling styrkes af analysedelen af undervisningsforløbet, og endelig får eleverne styrket deres kreativitet og IKT-kompetencer ved det digitale produkt, de afslutningsvist skal skabe. Hele forløbet bliver løbende såvel som afslutningsvist evalueret, hvorfor undervisningen får karakter af loops, som Karsten Gynther (Gynther, 2010) fremhæver som en konstruktiv tilgang, der både sikre eleverne læringsudbytte og forståelse.

Kreativitetens brede vifte

Som Lene Tanggaard og Svend Brinkmann har pointeret, har kreativiteten mange ansigter. Der er fx den sociale kreativitet, hvor kreativitet er socialt forankret og kræver andres anerkendelse. Det at kunne agere (demokratisk) kreativt i sociale relationer, mener jeg kan overføres til én af de helt store udfordringer for 4.b under mit undervisningsforløb: samarbejdet. Eleverne blev sat tilfældigt sammen af mig og det skulle her vise sig, at jeg havde haft held med at blande klassen godt, således at de fleste kom i grupper med klassekammerater de ingen tidligere samarbejdserfaring havde med. Dette betød for mange af eleverne en kompleks situation, hvor det krævede social kreativitet at få samarbejdet og det arbejde, der skulle udføres til at fungerer. Min observation er, at det for nogle grupper var uhyre vanskeligt at skabe den demokratiske proces, som er grundlæggende for social kreativitet. I én gruppe opstod problemerne fx hurtigt i forløbet. De kunne ikke blive enige om, hvem der skulle have torvholder funktionen, hvor de skulle placerer sig og hvis ord, der skulle nedfældes i deres analyse. Ofte blev jeg trukket hen til deres bord, hvor de typisk begyndte en heftig diskussion og alle virkede ret fastlåste i situationen. Modsat kunne en anden gruppe vise en høj grad af social kreativitet. Her observerede jeg, hvordan der blev givet plads og anerkendelse til det enkelte gruppemedlem. De bidrog alle aktivt i arbejdet og kom hurtigere igennem analysen fordi der ikke var så store ildebrande at slukke. Ved den afsluttende evaluering fortalte et gruppemedlem fra én af de velfungerende grupper, at hun oplevede gruppedynamikken, som *"spændende. Og når der var noget jeg fx ikke var så god til så var xxx god til det. Så det synes jeg var rigtig godt"*. Med reference til Pernille H. Bøgh og Ditte G. Jensens (Bøgh & Jensen, 2017) forskning om den gode klassekultur med det udbytterige

samarbejde i centrum, kan man her tale om den eklektiske gruppe, som har fået samarbejdet til at fungerer fordi de har givet plads til hinanden og udnyttet hinandens respektive styrker. Denne sociale kreativitet og samarbejdsevne er med til at forberede og styrke elevernes deltagelsesevnen og medansvarlighed.

En anden type kreativitet, jeg noterede blev aktiveret under undervisningsforløbet var den skriftlige kreativitet. Under fremlæggelserne af gruppernes ebøger, konstaterer jeg flere eksempler på skriftlig formidling, hvor der bliver leget, kreativt med sætningerne -de bliver længere og mere levende og får en dybde, jeg ikke tidligere har oplevet. Det er min klare tese, at det fine skriftlige arbejde, udspringer af elevernes engagement overfor den stillede opgave og det faktum, at deres ord kan læses i et produkt, der skal vises til andre end gruppens medlemmer. Denne tese understøttes i høj grad af Celestin Freinet (Freinet, 1980), hvis teori netop pointerede vigtigheden af elevernes oprigtige engagement i og fremvisning af det udførte arbejde/produkt. Endvidere må netop denne skriftlige kreativitet understøtte Lene Tanggaard og Svend Brinkmanns tese om det kreativitetsfremmende læringsmiljøes centrale rolle i udviklingen af elevernes evne til at tænke og udtrykke sig selvstændigt, da eleverne med udgangspunkt i den kreative opgave og "arbejdsramme" får formidlet deres skriftlige arbejde på en måde, der er alt andet end stikordsopremsende. Der er også herigennem, at jeg konkluderer, at de didaktik 2.0 trivialiteter ved emnearbejdet, som Karsten Gynther problematisere, bliver erstattet af det udfordrende, selvstændige arbejde, der kræver, at eleverne viser, hvad de har lært og har kompetencer til.

Endelig oplevede jeg også kreativitet i den mere gængse forstand qua gruppernes ebøger. Med den indledningsvise reference til Grundtvigs ord om den levende undervisning, observerede jeg her, hvordan undervisningen netop blev levende og nærværende for eleverne fordi de fik mulighed for at arbejde kreativt med et IT-redskab, der skulle tilvejebringe et produkt, der gav mening for eleverne at udarbejde. Da først eleverne blev fortrolige med programmet Book creator sad de opslugt af deres kreative arbejde med den ebog, deres analyse skulle "pakkes ind" i. Flere steder fortalte elever, at de havde lyst til at arbejde med programmet på andre kreative projekter i deres fritid (én ville gerne lave en ebog om Christiano Ronaldo) og flere gav verbalt udtryk for deres begejstring for det kreative arbejde med et IT-redskab: *"Det er helt vildt sjovt, det her"* og *"Nu, vi har fundet ud af det, så er det bare rigtig sjovt og spændende. Jeg tror vores bog bliver rigtig god. Jeg tror mine forældre vil synes den er flot lavet"*. Det er uden tvivl i denne fase, jeg observerer den største motivation og arbejdsglæde hos eleverne, og de går højt op i, at vælge farver, effekter, billeder m.m., der tilføje ebogen den æstetik, som gør den flot og spændende set med elevernes øjne. Disse observationer understøtter både min tese om den levende undervisning gennem kreativitet og IT som kilde til kreativitet.

Klasserummet som arbejdsplads

Elevernes kreativitet skulle dokumenteres i en ebog og denne ebog skulle fremlægges for klassen og for forældrene (hvor sidstnævnte dog ikke udmundede i et officielt set-up med invitation af forældre til produktfremvisning). Selvom emnet/området for produktet ikke har været selvvalgt af eleverne -sådan som Freinet ellers opfordrer til -så har det fra start været mit klare indtryk, at eleverne fandt opgaven spændende. Dette indtryk bakkes op af de løbende evalueringer, hvor eleverne fortæller at opgaven er spændende og "noget nyt,

som vi ikke tidligere har prøvet”. Som skrevet tidligere valgte jeg indledningsvist at sætte en fiktiv arbejdsramme for forløbet. Jeg kaldte arbejdsrammen, bogforlag, gjorde klasserummet til en arbejdsplads og eleverne til ansatte, og sigter med dette set-up, at give eleverne ansvarsfølelse og oplevelsen af, at deres arbejde tjente et formål, der også har værdi uden for skolen. Da jeg adspurgte om eleverne fandt denne rammesætning meningsfuld, blev der ivrigt nikket og sagt ”ja”.

Selve produktet var en markant motivation for eleverne. Både da jeg præsenterede ebogen som slutprodukt og iagttog de forskellige gruppers arbejde, oplevede jeg stor begejstring for arbejdet med et konkret produkt. Eleverne ville meget gerne vise deres løbende arbejde med ebøgerne, som allerede nævnt var der kreativ leg og engagement i arbejdet med layout og multimedie effekter. Dette tolker jeg dels som en klar understregelse af det kreative og digitale indflydelse på elevernes motivation og lyst til læring. At IT her blev brugt som middel til kreativitet og produktskabelse anser jeg for at være et kærkomment modspil til IT som redskab til at indsamle fakta. Herudover havde det en særlig betydning at eleverne skulle skabe et produkt, som var deres ansvar og et konkret eksempel på, hvad de har lært og hvad de kan. Her kan vi igen citerer eleven, der med begejstring i stemmen sagde ” *Jeg tror mine forældre vil synes den er flot lavet*” og en anden elev, der ”glæder mig til at vise det til min mor og far”.

Hele ideen med arbejdet som pædagogisk princip og motiverende faktor, understøttes tillige af Jeppe Bundsgaard (Bundsgaard, 2017), som forklarer, at det virker motiverende for eleverne, at arbejde på et produkt, der synliggør deres læringsresultater. Bundsgaard fremhæver endvidere, at arbejdet med et produkt, der trækker tråde til erhvervslivet, er med til at forberede eleverne på det der venter dem efter skoletiden. Både mine observationer og Freinet og Bundsgaard teori understøtter altså det meningsfulde og motiverende i det produktorienterede skolearbejde.

På baggrund af ovenstående observationer og refleksioner vil jeg bekræfte min tese om, at elevernes motivation øges gennem udarbejdelse af et kreativt produkt, som skal vises for andre. Med reference til Per Fibæk Laursens læreetiske principper, kan man tillige konstatere, at produktarbejdet, eller for at citerer Freinets egen titel: arbejdet som pædagogisk princip, understøtter både elevens og samfundets langsigtede bedste. Eleverne tilegner sig både socialt og selvstændigt en klar ansvarsfølelse mens selve arbejde med produktet trækker tråde til erhvervslivets arbejde med at producere et givent produkt.

Den digitale dannelse

I arbejdet med IT som kreativt redskab foregår der også en digital dannelse. Som Jeppe Bundsgaard understreger, så handler digital dannelse blandt andet om, at kunne bruge teknologien til at skabe et produkt såvel som at kende til teknologiens muligheder og begrænsninger. Gennem elevernes produktarbejde via Book Creator, blev eleverne både lært i, hvordan man kan bruge IT som kreativt redskaber. At der er programmer, som kan skabe ramme for et produkt, hvori elevernes skriftlige arbejde indgår. Og de har fået indblik i, hvilke begrænsninger de må forholde sig til, såsom Copyright. Forundringen og skuffelsen var til at mærke, da jeg forklare klassen, at de til deres ebøger, kun må bruge de billeder, som de kan finde via Book Creators søgefunktion da disse er til fri afbenyttelse.

Hvor nettet med dets mange billeder har været et uendeligt hav af muligheder, bliver det pludselig snævret ind til et kompleks sæt af regler og begrænsninger, som eleverne ikke har været forberedt på. Flere steder kigger elever forvirrede rundt, nogle steder kan jeg høre elever sige "what!" mens andre spørger "jamen, hvor må vi ikke bruge de billeder vi har lyst til?". Deres frustration er ganske forståelig men den nye viden en nødvendig del af deres digitale dannelse. Når vi laver et produkt, der skal være offentligt tilgængeligt skal vi være opmærksomme på blandt andet copyright. Elevernes chok og overraskelse over de begrænsninger de skal forholde sig til, når de anvender materiale fundet på nettet, understreger, at eleverne, om end født ind i en digital verden, ikke er eksperter, men har brug for den digitale dannelse for at kunne begå sig i det digitale landskab.

Undersøgelsens sammenhæng med folkeskolens formål

Sætter man ovenstående observationer og teser overfor folkeskolens formål, understøtter det kreativitetsfremmende læringsmiljø med den kreative inddragelse af IT, folkeskolens mission om, at:

"Folkeskolen skal udvikle arbejdsmetoder og skabe rammer for oplevelse, fordybelse og virkelyst, så eleverne udvikler erkendelse og fantasi og får tillid til egne muligheder og baggrund for at tage stilling og handle" (Folkeskolens formålsparagraf, 2006)

Tekniske problemer og samarbejdsudfordringer -en løsningsorienteret refleksion over en udfordring i undervisningsforløbet

Inden mit undervisningsforløb i 4.b havde jeg flere gange gennemlæst Hilbert Meyers 10 bud på den gode undervisning. Tesen om det motiverende kreativitetsfremmende, produktorienterede læringsmiljø kan ikke alene skabe den gode undervisning, der er nødt til at være de rette rammer for læring, hvorfor jeg har lænet mig op ad Meyers 10 bud. Til trods for, at mange af Meyers kendetegn ved den gode undervisning indgår i undervisningsforløbet, kan uforudsete udfordringer skabe ubalance. Denne ubalance er opstået i små doser fra tid til anden, men et enkelt sted bliver ubalancen så stor, at den truer med, at ødelægge det gode, motiverende læringsmiljø.

Da elevernes analysearbejde lakker mod enden, skal klassen i plenum introduceres til programmet Book Creator, som er programmet, de skal lave deres ebog i. Intentionen er, at introduktionen af programmet skal foregå via klassens smartboard, hvor eleverne får visualiseret programmet med henblik på adgang og orientering af programmets mange funktioner. Jeg har hjemme fra gjort programmet klar med adgangskode, eksempel på ebog m.m. men opdager første forhindring da jeg ankommer til klasselokalet og erfarer, at jeg ikke kan tilkoble min computer via de stik, der skal anvendes for at tilkoble computer til smartboard. En hurtig løsning bliver her at låne klassens klasselærers computer, der netop er kompatibel med de stik der skal skabe forbindelse til smartboardet. Desværre fortsætter udfordringerne, da klasselærers computer ikke vil logge af med hendes bruger, så jeg kan logge på med min. Grundet urolige elever og tidspres ender jeg derfor

med løsningen, at gennemgå Book Creator i plenum men uden den visuelle gennemgang af programmet. Resultatet er kaotisk stemning, med mange elever, der har svært ved at følge med. Det ender med at tage en del længere tid end der egentlig er tid til. Herudover ender eleverne med at stå alene om at forholde sig til programmets muligheder, da vi særligt her savner den visuelle orientering på smartboardet. Hele denne udfordring bevirker, at særligt de sensitive elever, der har svært ved forandring går i panik. Panikken medvirker til kaos i hele klassen, og da eleverne finder ud af, at de ikke kan samarbejde simultant i samme dokument i Book Creator, eskalerer uroen mens spørgsmålene fra frustrerede elever vælter ind over mig: "Kan vi ikke arbejde i samme dokument? Vil det sige at vi skal arbejde på én computer alle sammen. Det vil jeg altså ikke!" og "ej, helt ærligt" lyder det fra flere kanter. Deres frustration er forståeligt. Det er et nyt program, som de har brug for at blive guidet rundt i på en synlig måde, der tydeligt viser, hvad det er de skal klikke på. Samtidig er der spørgsmål, jeg ikke har forholdt mig til og som fylder rigtig meget for eleverne. Den motiverende kreative, produktorienterede undervisning, som har præget forløbet hidtil, bliver altså stærkt svækket af hele denne fadæse.

Med udgangspunkt i Meyers definition af den gode undervisning, er der i forhold til ovenstående situation, et væsentligt punkt, der synes at give forklaring på, hvorfor det går galt i undervisningen: Den reelle lærertid. Dette dækker over den tid der bruges på reel undervisning, hvor eleverne arbejder/lytter koncentreret til det de skal forholde sig til. Når jeg identificerer den store synder i denne problematiske situation, skyldes det dels, at der er tekniske udfordringer, der kunne have været undgået havde jeg i god tid i forvejen undersøgt og afprøvet det udstyr, jeg har haft brug for. Havde jeg fra start haft den rigtige computer, der passer med de stik der skal anvendes for at sammenkoble computer og smartboard, og havde jeg afprøvet forbindelsen og mit login til min side på kanalen Skoletube, er det min tese, at, der både var blevet sparet tid på panik og lappeløsninger, og det havde været nemmere og mere overskueligt for hver enkelt elev at sætte sig ind i programmet havde de haft en visuel gennemgang via smartboardet.

Ud over ovenstående problematik består en anden signifikant problematik i, elevernes frustration over ikke at kunne arbejde i samme dokument. Tanken om at skulle samarbejde om én fælles ebog på én computer er tydeligvis helt uoverskuelig for eleverne. De bliver kontrære og går i stå, da de får at vide at det forholder sig således. Om end evnen til at arbejde tæt sammen er en vigtig del af elevernes sociale dannelse og fra start har været den planlagte arbejdsform, når eleverne kom til produktarbejdet, så er det min tese, at noget af frustrationen kunne være undgået eller i hvert fald formildet, havde jeg gjort det klart fra start at forventningen var, at eleverne skulle samarbejde om et produkt fra én computer. Med reference til Meyer kan det altså konkluderes, at en klar forventningsafstemning og en tydeligere præsentation af formålet med det tætte samarbejde, havde gavn timer forløbet og givet plads til mere reel læretid.

Referenceliste

Brinkmann, Svend & Tanggaard, Lene (2009) Kreativitetsfremmende undervisning i skolen. Dafolo

Brodersen, Peter & Laursen, Per Fibæk m. fl. (2015) Effektiv undervisning: Didaktiske nærbilleder. Hans Reitzel forlag

Bundsgaard, Jeppe (2017) Digital dannelse. Aarhus Universitetsforlag

Bøgh, Pernille H. & Jensen, Ditte G. (2017) God klassekultur: Ledelsesredskaber til undervisere. Frydenlund forlag

Folkeskolens formålsparagraf (2016) <https://uvm.dk/folkeskolen/folkeskolens-maal-love-og-regler/om-folkeskolen-og-folkeskolens-formaal/folkeskolens-formaal>

Freinet, Celestin (1980) Arbejde som pædagogisk princip. Hans Reitzel forlag

Grundtvig, N. F. S (1943) Skolen for livet. Gyldendalske boghandel -nordisk forlag

Gynther, Karsten (2010) Didaktik 2.o: læremiddelkultur mellem tradition og innovation. Akademisk forlag

Meyer, Hilbert (2005) Hvad er god undervisning?. Gyldendals forlag