



# *Kreativ undervisning for hele klassen*

PROFESSIONSESSAY

*Kirsten Hungeberg Mikkelsen  
Almen undervisningskompetence  
Almen dannelse og digital uddannelse  
Den digitale læreruddannelse, Haderslev*

---

## Indholdsfortegnelse

<b>Indholdsfortegnelse.....</b>	<b>2</b>
<b>Indledning.....</b>	<b>3</b>
<b>Undersøgelsesspørgsmålets relevans .....</b>	<b>4</b>
<b>Refleksioner/evaluering.....</b>	<b>5</b>
<b>Konklusion – DIGI-Talk.....</b>	<b>8</b>
<b>Bibliografi .....</b>	<b>9</b>

## Indledning

Hvorfor er det vigtigt at fremme kreativiteten, hvad er problemet, og hvad kan vi selv gøre?

For at planlægge, gennemføre og udvikle undervisningen, som udvikler elevernes fantasi, innovative og entreprenante kompetencer samt styrke deres lyst til at lære og motivation for at handle, er det vigtigt at kunne vælge det rigtige indhold til sin undervisning (Gissel & Toke, 2020).

Jeg vil altså planlægge min undervisning til klassen men også til den enkelte elev.

I min undersøgelse vil jeg arbejde med undervisningsdifferentiering, som er et bærende princip i folkeskolen (Lov om folkeskolen, 30. juni 1993, Besøgt d. 18 maj 2020 kl. 12:04). Eleverne stiller hver dag op i skolen med forudsætninger, behov og muligheder, hvor differentieringen skal kunne åbne veje. Undervisningens aktiviteter skal komme den enkelte elevs forudsætninger og muligheder i møde samtidig med, at eleverne sammen med de andre elever kan have fælles oplevelser og gøre erfaringer med at lære om det samme indhold. (Gissel & Toke, 2020).

Derudover vil jeg bruge IT som et centralt læremiddel. Vi lever i et globaliseret, medieret forbrugersamfund, hvor IT er en central del af den moderne folkeskole. (Tufte, 2013)

De digitale læremidler kan være med til at fremme elevernes motivation (Rasch-Christensen, 2013) samtidig med, at det giver mig som lærer bedre mulighed for at differentiere min undervisning.

Så hvordan kan nutidens lærere fremme kreativiteten i undervisningen samtidig med, at der knyttes forbindelser til skolens formål. På den baggrund, har jeg valgt at arbejde med undersøgelsesspørgsmålet:

**Hvordan planlægges, gennemføres, evalueres og udvikles kreativ undervisning i dansk i udskolingen omkring eventyr, hvor eleverne skal arbejde med digitale produktioner?**

## Undersøgelsesspørgsmålets relevans

Ifølge folkeskolens formål: ”Stk. 2. 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”. (Børne- og undervisningsministeriet, Besøgt d. 8. maj 2020 kl. 12:25).

Folkeskolen skal altså skabe en lyst til at lære mere hos eleverne (Rømer, 2017). Udover lysten skal der også være udfordringer uanset niveau, så alle eleverne udfordres. Det vigtigste er, at alle eleverne får de bedste muligheder for at udvikle sig og lære indenfor klassen som fællesskab. Elever er forskellige, de har forskellige udgangspunkter og evner i de forskellige fag. Det er her undervisningsdifferentieringen kommer ind i billedet. Alle elever skal blive så dygtige, som de kan, og alle elever skal udfordres af undervisningen. For at alle eleverne bliver udfordret, er det vigtigt at planlægge undervisning, herunder opstille læringsmål for både klassen og den enkelte elev (Gissel & Toke, 2020).

Ifølge Ken Robinson hænger kreativitet og læring uløseligt sammen. Udviklingen har altid været præget af forandringer, men aldrig i det omfang og med den hastighed vi ser nu. Nye ansættelser opbygges i stigende grad på kreativitet, innovation og specialviden. Her er der brug for helt andre færdigheder end førhen. Som følge af forandringerne har virksomheder og regeringer verden over indset, at der er behov for at forbedre kompetencerne inden for kreativitet og innovation. Så nutidens unge kan blive klædt ordentligt på til at være omstillingsparate og fleksible. Vi er kommet dertil, hvor vi skal vænne os til at den teknologiske udvikling, klimaændringerne og befolkningsvæksten kommer til at påvirke os alle, og det skal vi være klar til (Robinson, 2013).

Som nævnt tidligere, så vokser nutidens unge op i et globaliseret medie- og forbrugersamfund, et samfund som ustandselig udvikler ny kommunikationsteknologi, som børn og unge er de første til at gribe og lege med uden at vide, at de er produktet. Her er det vigtigt at skelne mellem at være digitalt indfødt og digitalt dannet (Tufte, 2013).

Ifølge (Tække & Paulsen, 2015), vil digital dannelse sige “at opvoksede generationer ikke blot skal lære at anvende digitale medier til dit og dat. Derimod skal de støttes til at bruge it til at udvide

deres horisont og til at forholde sig til den samlede globale situation. Ultimativt er idealet at kultivere et engagement i hele den nye samfundsmæssige mediesituation". De har også rammesat fire konkrete perspektiver på hvordan man kan udvikle digital dannelse.

**Indtryk** behandler problemer som fx kildekritik, hvor eleverne skal opnå kompetence i at finde, bearbejde og vurdere information fra nettet på kvalificeret vis.

**Udtryk**, de skal kunne udtrykke sig på en fagligt kompetent måde via nye digitale medier for dermed at kunne muliggøre en formativ feedbackproces, hvor evalueringen bidrager til et fremadrettet udbytte.

**Refleksivitet** sætter spot på, om eleverne er opmærksomme, når de surfer online. Eleverne skal udvikle kompetencer til at reflektere over, hvordan medier kan bruges godt og med omtanke, samt hvordan elevernes delingsmønster kan anvendes og udnyttes kommercielt.

**Deltagelse** kan ifølge Tække og Paulsen give kompetencer til at kunne deltage lærende og fagligt bidragende som del af undervisningen/samfundet via de nye medier (*Tække & Paulsen, 2015*).

Den teknologiske udvikling er et grundvilkår for fremtidens samfund. Så udover at forbedre elevernes kompetencer indenfor kreativitet og innovation, bør vi altså også udvikle elevernes kompetencer i den digitale arena. Her er det vigtigt, at der er øget fokus på etik og moral. Eksempelvis skaber nettet og de sociale medier fællesskab, hvor det kan være vanskeligt at gennemskue, hvordan beskeder modtages, og om grænser overskrides. Problemerne opstår især, når noget flyttes fra et sammenhæng til et andet. Det er altså vigtigt, at eleverne bliver i stand til at udvikle god dømmekraft og præget handleevne i forhold til det digitale mediemiljø både i og udenfor skolen (*Tække & Paulsen, 2015*).

## *Refleksioner/evaluering*

Inden jeg startede min undervisning, havde jeg en snak med 7.Y's klasselærer omkring klassen. Normalt ville jeg forud for min undervisning have observeret klassen for at skabe mig et overblik over elevernes forudsætninger. 7.Y's klasselærer fortalte, at klassen er en "papirfri" klasse, hvor computeren spiller en central rolle i undervisningen. Hun fortalte også, at klassen er vant til at

arbejde både selvstændigt og i grupper, og til mit helt, lige er blevet introduceret til tegneserieprogrammet Pixton, som også er en del af mit undervisningsforløb.

I forløbet skulle eleverne arbejde faseopdelt med eventyret Fyrtøjet af H. C. Andersen. I første fase skulle eleverne se en video om eventyr som en introduktion til forløbet. I anden fase skulle eleverne læse eventyret Fyrtøjet. I tredje fase skulle eleverne i grupper lave en kort analyse af eventyret. I fjerde fase skulle eleverne i de samme grupper lave eventyrets slutning om og lave den til en tegneserie i Pixton. I femte og sidste fase skulle eleverne gruppevis fremlægge deres analyser og tegneserier for hele klassen.

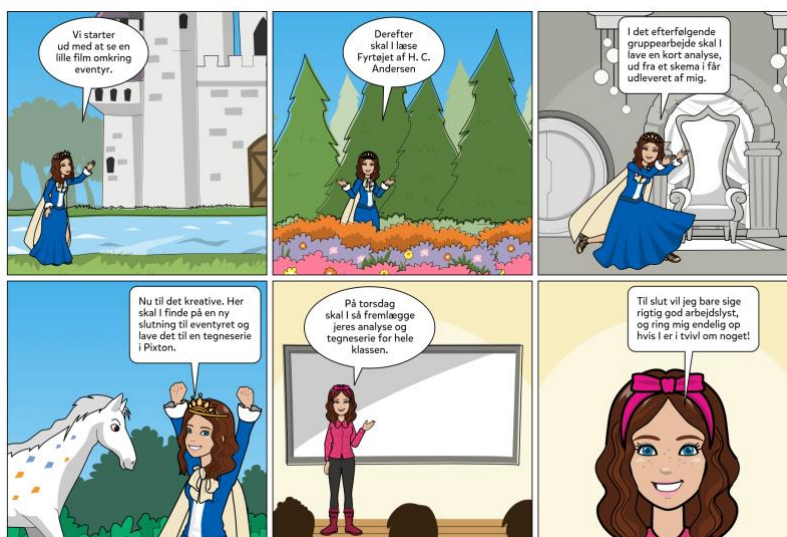
For at komme i gang med forløbet havde jeg lavet en beskrivelse af forløbet som en tegneserie i Pixton. Det gjorde jeg bl.a. for at give eleverne et overblik over forløbet men også for at sikre elevernes motivation. For at det skulle give mening og motivere eleverne, havde jeg planlagt, at de skulle arbejde hen imod at lave et produkt, som kunne formidle elevernes resultater og erfaringer.

Fortællinger har en enorm indvirkning på elevernes forestilling om kulturelle roller og kønsroller. Udover at udvikle elevernes læsefærdigheder, så

udvikler det også elevernes sociale normer og overbringer værdier, hvilket er med til at forme elevernes virkelighedsopfattelse. For omkring 80 år siden sagde Louise Rosenblatt (en berømt litteraturforsker), at vi nemmere kan forstå os selv gennem personerne i fortællingerne.

Ligeledes viser en forskning af Kathy Short, som er en forsker i børnelitteratur, at man igennem fortællinger lærer at udvikle et kritisk perspektiv på, hvordan man skal opføre sig i sociale situationer (Albers, 2016).

Det er netop disse tanker, som har været interessante for mig, og derfor faldt mit valg på eventyr, da jeg skulle udforme mit undervisningsspørgsmål.



I løbet af de tre lektioner der var afsat til at arbejde med opgaverne, var drenge grupperne hurtige til at komme i gang, hvor det for pigerne tog lidt længere tid, da det virtuelle undervisningsunivers skabte større udfordringer for dem. Sandsynligvis fordi drengene i højere grad end pigerne gennem spil skaber fællesskaber i det digitale univers

Det var tydeligt, at drenge grupperne brugte mere tid på tegneserien end analysen, hvor det var helt omvendt i pige grupperne. Pigerne fordybede sig i analyserne, og spurgte ind til, hvis de var i tvivl om noget, hvorimod drengene bare kørte lige igennem det. Her savnede jeg, at man kunne kommunikere bedre med dem, så jeg kunne holde mere styr på, hvad de lavede, og hvordan de lavede det, så jeg bedre kunne have hjulpet dem. I en ideel situation havde jeg haft bedre mulighed for at hjælpe dem løbende i takt med deres progression.

I forbindelse med mit undervisningsforløb, skulle eleverne give eventyret Fyrtøjet en ny slutning. Her fik kreativiteten frit spil, og der var ingen tvivl om, at eleverne var særdeles motiveret, da de nåede dertil. Hvilket også afspejlede sig i gruppernes færdige produkter. Elevernes hjerner udvikler sig hele tiden, og når hjernen udvikler sig, lærer eleverne at forstå ideen om, at ting kan symbolisere mere end det umiddelbart oplagte. Det er den evne som er fundamentet for det mest kendetegnende ved den kreative bevidsthed. Som er evnen til symbolsk tænkning, og det er den evne, som har gjort det muligt at udvikle avancerede former for matematik, sprog og kunst. Hvilket er med til at præge elevernes bevidsthed og støbe deres følelser og tanker. Vi ser ikke bare op på månen, nej vi placerer den i kringlede teorier om universet (*Robinson, 2013*).

I elevernes arbejde med IT som centralt læremiddel forekommer der også en digital dannelse. Ifølge Jeppe Bundsgaard, handler digital dannelse bl.a. om: "At kunne bruge teknologier til at få adgang til, tilegne sig og forholde sig til viden. Det handler om at kunne bruge teknologier til produktion af produkter og andre repræsentationsformer." (*Bundsgaard, 2017*).

Men det handler ikke kun om digital dannelse. It kan også understøtte et undervisningsforløb og give eleverne mulighed for at udvikle kompetencer gennem producerende, samarbejdende og kommunikerende aktiviteter. Denne tilgang har sit udgangspunkt hos John Dewey, som talte for "learning by doing", og det er i forbindelse med den digitale dannelse, at fagsproget består i begreber om kommunikationssituationer, søgning, kilder, layout og design osv. Metoderne, man

bruger, er bl.a. producerende, undersøgende og deltagende. En sådan undervisning stiller store krav til eleven såvel som læreren (*Bundsgaard, 2017*).

Da det ikke var muligt for mig at komme ind i deres rum på Microsoft Teams, måtte vi tænke kreativt. En af eleverne oprettede en side på discord, som drengene bruger til at snakke over, når de "gamer". Men da det ikke var en digital tjeneste, som jeg og pigerne i klassen kendte, var det udfordrende for os at føre en kommunikation derinde. Dette løste vi ved at kommunikere over mail og mobilen. Så på trods af tekniske udfordringer fik vi det til at fungere, og der kom et godt produkt ud af det til sidst.

Men en ulykke kommer sjældent alene, da vi kom til fremlæggelserne af produktet, kunne halvdelen af eleverne ikke komme ind på Skype for business. Efter utallige forsøg blev jeg nødt til at tage den beslutning at droppe fremlæggelserne, og få elevernes arbejde tilsendt på mail i stedet for. Da eleverne hørte den melding, blev de til min overraskelse lidt skuffede. De havde nemlig glædet sig til at vise deres arbejde frem for klassen. Det viser mig som underviser, at elevernes motivation har været til stede til trods for de tekniske udfordringer.

Da det ikke var muligt at evaluere på klassen, måtte evalueringen finde sted i den normale undervisning med klassens dansklærer, hvorefter vi telefonisk kunne evaluere på forløbet. Her var det tydeligt, at eleverne havde haft det sjovt, men samtidig havde lært en masse. Flere elever udtrykte, at de havde lært nye begreber, og at mine begrebsforklaringer var gode og fyldestgørende. Eleverne lagde også stor vægt på, at jeg havde været stille og rolig, og at jeg ikke gik i panik, når tingene ikke lige flaskede sig.

## *Konklusion – DIGI-Talk*

Link: <https://www.skoletube.dk/video/5832115/735460608>



## Bibliografi

Albers, P. (19. april 2016). Videnskab.dk. Hentet fra <https://videnskab.dk/kultur-samfund/eventyr-og-fortaellinger-pavirker-borns-indlaering-og-verdensbillede>

Børne- og undervisningsministeriet. (Besøgt d. 8. maj 2020 kl. 12:25). Hentet fra <https://www.uvm.dk/folkeskolen/folkeskolens-maal-love-og-regler/om-folkeskolen-og-folkeskolens-formaal/folkeskolens-formaal>

Bundsgaard, J. (2017). Digital dannelse. Aarhus: Forlaget Aarhus universitet.

Dansk Center for Undervisningsmiljø. (Besøgt d. 11. maj 2020 kl. 14:29). Hentet fra <https://dcum.dk/grundskole>

Gissel, P. B., & Toke, S. (2020). God og effektiv undervisning - didaktiske nærbilleder fra klasserummet ( 4 udg.). Bogforlaget Hanz Reitzels.

Lov om folkeskolen, 30. juni 1993. (Besøgt d. 18 maj 2020 kl. 12:04). Hentet fra [Danmarkshistorien.dk: https://danmarkshistorien.dk/leksikon-og-kilder/vis/materiale/lov-om-folkeskolen-30-juni-1993/](http://danmarkshistorien.dk/leksikon-og-kilder/vis/materiale/lov-om-folkeskolen-30-juni-1993/)

Rasch-Christensen, A. (2013). Digitale læringsmiljøer og drenges læring. .

Rømer, T. A. (2017). Hvad er folkeskolens dannende formål?

Robinson, K. (2013). Kreativitet og læring. (1. udg.): Forlaget Vaerkstadt.

Tække, J., & Paulsen, M. (2015). Digital dannelse - Udfordringer, erfaringer og perspektiver. Fra Randers HF & VUC (1. udg.): Forlaget Unge pædagoger.

Tufte, B. (2013). At vokse op i et globaliseret medie- og forbrugersamfund.

# Eventyr

### Kort præstation af forløbet (5 linjer)

Eleverne skal arbejde faseopdelt med eventyret *Fyrtøjet* af H. C. Andersen. I første fase skal eleverne se en video om eventyr som en introduktion til forløbet. I anden fase skal eleverne læse eventyret *Fyrtøjet*. I tredje fase skal eleverne i grupper lave en kort analyse af eventyret. I fjerde fase skal eleverne i samme grupper lave *Fyrtøjet* som tegneserie i Pixton. I femte og sidste fase skal eleverne gruppevis fremlægge deres analyser og tegneserier for hele klassen.

### Præstation af valg af didaktisk model/refleksioner over valget

I forbindelse med planlægning, gennemførelse og evaluering af mit undervisningsforløb er jeg blevet inspireret af Hiim og HIPPES relationsmodel. (Gissel & Toke, 2020) Denne didaktiske model er et redskab til at analysere et undervisningsforløb og er til for at sikre, at læringen i undervisningen er så optimal som muligt. Modellen viser relationerne mellem seks elementer: læringsforudsætninger, rammefaktorer, mål, indhold, læreprocessen og vurdering/evaluering. Hvis en af elementerne påvirkes, så påvirkes de resterende elementer også. Jeg har valgt at planlægge min undervisning ud fra denne model, da det giver undervisningen et stærkt fundament, og giver mig som underviser bedre mulighed for at differentiere undervisningen.

### Kort didaktisk analyse (stikord)

Didaktisk kategori	Beskrivelse
Formål og læringsmål	<ul style="list-style-type: none"><li>- Eleven kan styre og regulere sin læseproces og diskutere teksters betydning i deres kontekst.</li><li>- Eleven kan udtrykke sig forståeligt, klart og varieret i skrift, tale, lyd og billede i en form, der passer i genre og situation.</li><li>- Eleven kan forholde sig til kultur, identitet og sprog gennem systematisk undersøgelse og diskussion af litteratur og andre æstetiske tekster.</li><li>- Eleven kan kommunikere med bevidsthed om sprogets funktion i overskuelige formelle og sociale situationer.</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Eleven kan formidle viden ved bruge af tegneserieprogrammet Pixton på SkoleTube</li> <li>- Eleven udfordres på trods af niveau</li> <li>- Eleverne øver mundtlig fremstilling og fremlæggelse.</li> </ul>
<b>Indhold</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Eleverne skal i grupper arbejde med eventyret Fyrtøjet.</li> </ul>
<b>Metoder</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Eleverne skal arbejde selvstændigt igennem det meste af forløbet. Eleverne har altså medansvar for undervisningen.</li> </ul>
<b>Medier</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Computer med adgang til nettet</li> <li>- Skoletube</li> <li>- Tegneserieprogrammet Pixton</li> <li>- Microsoft Teams</li> </ul>
<b>Elevforudsætninger</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Klassen, jeg skal ind i, er en "papirfri" klasse. Computeren er derfor en fast del af undervisningen. Klassen er vant til både at arbejde selvstændigt og i grupper, og er lige blevet introduceret for Pixton, som også er en del af mit forløb. Så det er de nogenlunde sat ind i.</li> </ul>
<b>Tidsmæssig ramme</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ca 3 timer (4 lektioner)</li> </ul>

### Lektionsplan:

Sekvens	Beskrivelse	Formål	Indhold	Aktivitet/undervisningsform		Tid	Evaluering og feedback
				U: underviser	E: Elever		
1	Kort præsentation af mig selv. Spørge eleverne hvad de ved om eventyr.	Få afklaret hvad de ved om emnet.	Præsentation om mig	Lærestyret dialog		10 min	Feed up
2	Kort præsentation af undervisningsforløbet	Give eleverne overblik over	Præsentation af forløbet som	Lærerstyret dialog		10 min	Feed up

		<i>forløbet og motivere dem.</i>	<i>tegneserie i Pixton.</i>			
<b>3</b>	<i>Eleverne ser en video omkring eventyr</i>	<i>Introducere/repetere eventyr for eleverne.</i>	<i>Eleverne går ind på skoletube og ser videoen.</i>	<i>Elevstyret aktivitet</i>	<i>12 min</i>	<i>Feed up Feedback Feed forward</i>
<b>4</b>	<i>Eleverne læser eventyret "Fyrtøjet"</i>	<i>Eleverne kan undersøge samspillet mellem genre, sprog, indhold og virkelighed.</i>	<i>Eleverne finder teksten frem og læser eventyret.</i>	<i>Elevstyret aktivitet</i>	<i>20 min</i>	<i>Feed up Feedback Feed forward</i>
<b>5</b>	<i>Eleverne laver en kort analyse af eventyret</i>	<i>Eleverne kan gennemføre en målrettet analyse af eventyret.</i>	<i>Eleverne analyserer i grupper.</i>	<i>Gruppearbejde</i>	<i>30 min</i>	<i>Feed up Feedback Feed forward</i>
<b>6</b>	<i>Eleverne laver eventyrets slutning om som tegneserie i Pixton.</i>	<i>Eleverne kan formidle viden ved at bruge Pixton.</i>	<i>Eleverne går ind på skoletube, finder Pixton og begynder på deres tegneserie.</i>	<i>Gruppearbejde</i>	<i>40 min</i>	<i>Feed up Feedback Feed forward</i>
<b>7</b>	<i>Eleverne fremlægger deres analyser og tegneserier for hele klassen.</i>	<i>Øve mundtlig fremlæggelse.</i>	<i>Eleverne fremlægger deres arbejde for hele klassen.</i>	<i>Elev- og lærerstyret</i>	<i>50 min</i>	<i>Feedback</i>
<b>8</b>	<i>Evaluering</i>	<i>For at få noget feedback på forløbet.</i>	<i>Evaluering på klassen.</i>	<i>Lærerstyret dialog</i>	<i>10 min</i>	<i>Feedback</i>

*Refleksion før timen*

<i>Hvor er din plan mest sårbar overfor ændrede forudsætninger</i>	<i>Hvad kan du gøre?</i>
<i>Hvis jeg eller eleverne får problemer med internettet.</i>	<i>Jeg kan selv sørge for at have et back up netværk klar.</i>
<i>Hvis eleverne laver andre ting end det de skal. Især nu hvor undervisningen foregår over nettet.</i>	<i>Jeg vil sørge for at komme rundt til alle grupperne, så jeg hele tiden kan følge med i, hvad de laver og komme med feedback og feed up.</i>
<i>Hvis eleverne ikke finder min undervisningsmetode interessant og dermed ikke holde sig selv i gang.</i>	<i>Jeg vil igennem hele forløbet bestræbe mig efter at give alle grupperne feed up, feedback og feed forward, så de hele tiden føler sig motiveret til at yde deres bedste.</i>

### *Evaluering efter timen – til fremafrettet brug*

<i>Hvordan gik timen ift. Det forventede?</i>	<i>Hvad ville mulige alternativer være?</i>
<i>Vi havde tekniske udfordringer, som gjorde at jeg ikke kunne komme ind i deres rum i Microsoft teams.</i>	<i>En af eleverne fandt på at oprette et rum inde på discord, som gjorde det muligt for mig at kommunikere med eleverne. Kommunikationen kunne godt have været bedre, men det gik. En anden gang, ville jeg bruge et program som hedder Zoom, som jeg efterfølgende har fået anbefalet.</i>
<i>Halvdelen af grupperne blev færdige på den afsatte tid, hvor de resterende grupper fik en ekstra time dagen efter til at blive klar til fremlæggelserne.</i>	<i>De grupper som ikke blev færdige, var mest pige grupperne, som ikke kendte discord, og som brugte lidt ekstra tid på at finde ud af hvordan de kunne snakke sammen der inde, og på at få downloadet opgaverne ned. Igen her ville det ikke have været et problem, hvis bare jeg kunne kommunikere ordentligt med eleverne.</i>
<i>Da jeg som nævnt tidligere ikke kunne komme ind på deres rum i Microsoft teams, så var planen af fremlæggelserne skulle foregå over Skype Business.</i>	<i>Her var det igen pigerne som havde problemer med at komme ind på programmet, og derfor blev jeg nødt til at droppe fremlæggelserne. Eleverne sendte derfor deres arbejde på mail til mig i stedet for. Efterfølgende evaluerede de forløbet på en klassens time, hvorefter jeg snakkede sammen med deres klasselærer. Igen her kunne det være undgået, ved at jeg var kommet ind på deres rum, eller fundet et bedre sted at kommunikere med dem på.</i>