

Pædagogisk inspirationsmateriale

Dette pædagogiske inspirationsmateriale tager udgangspunkt i, at læring også finder sted udenfor klasseværelsets fire vægge, og er tæt forbundet til handling og det at gøre sig erfaringer. Derfor lægger en stor del af materialet sig op af den erfaringspædagogiske tradition, som er tæt forbundet til handling og handlekompetence, som aktionslæring er garant for.

Materialet henviser blandt andet til Knud Illeris, der sammenkobler den Erfaringspædagogiske tilgang med projektarbejde, som et didaktisk værktøj til at forbedre og styrke læringsprocesser. Videre henviser materialet til tekster, hvor undervisning og læringsforløb har til formål at sikre elevers evne til at tage kritisk stilling og samtidig handle aktivt som samfunds- og globale medborgere. Dette perspektiv har til formål at inspirere undervisningen, der tilrettelægges i forbindelse med medieproduktionerne.

Læring og samfund, kapitel 2.6 i Læring af Knud Illeris (2006) (s. 32-33).

Teksten sætter fokus på, at læring altid er indlejret i en social og samfundsmæssig sammenhæng, der sætter rammen for og giver impulser til, hvad der kan læres og hvordan. Efter "videnssamfundet" eller "industrisamfundet" er slået igennem er læring blevet et centralt parameter for den økonomiske vækst og globale konkurrence. På den måde går læring ud over det individuelle niveau.

Erfaringspædagogik og projektarbejde af Knud Illeris, kapitel 10 i Pædagogiske teorier redigeret af Niels Jørgen Bisgaard og Jens Rasmussen (2005) (s. 148-164).

Illeris præsenterer først og fremmest erfaringsbegrebet og udviklingen af erfaringspædagogikken i praksis med udgangspunkt i teoretikere som John Dewey, Oscar Negt, Thomas Ziehe og Henning Salling Olesen. Illeris tager derefter fat i projektarbejdet som et eksempel på, hvordan erfaringspædagogikken kan tage sig ud i praksis og gennemgår faser knyttet til et projektforsøg, herunder produktets betydning for læringsprocessen. Til slut kommer teksten med bud på erfaringspædagogikkens begrænsninger og sætter den i modsætningsforhold til de dominerende institutionelle uddannelser og deres krav til kvalificering af den enkelte.

Hvad er erfaring? af Bjarne Wahlgren i *Essays om dannelse, didaktik og handlekompetence* redigeret af Kari Kragh Dahl, Jeppe Læssøe og Venka Simovska (2011) (s. 131-141). Online:

http://edu.au.dk/fileadmin/www.dpu.dk/forskningsprogrammer/miljoeogsundhedspaedagogik/publikationer/Schnack_3_.pdf

Bjarne Wahlgren diskuterer erfaringsbegrebet i forhold til teoretikerne Oscar Negt, Henning Salling Olesen, Knud Illeris og Bo Jacobsen. Med udgangspunkt i denne teoretiske diskussion konkluderer han, at erfaringsbegrebet ikke har nogen entydig betydning. Dog er der udbredt enighed om, at erfaring er knyttet til handling og handling er udgangspunktet for erfaringsdannelse. Ligeledes peger han på, at refleksion over handlinger kvalificerer læring og jo mere reflekteret erfaringen er, jo mere styrer handlingen.

Handlekompetence af Karsten Schnack kapitel 2 i *Pædagogiske teorier* redigeret af Niels Jørgen Bisgaard og Jens Rasmussen (2005) (s. 15-31).

Karsten Schnack præsenterer i teksten handlekompetence som et dannelsesideal. Dannelse er først og fremmest et perspektiv på læring og undervisning og et perspektiv inden for den nyere kritiske pædagogik, hvor dannelse og demokrati tænkes tæt sammen. For Karsten Schnack er demokrati uden dannelse blot en tom skal og omvendt reduceres dannelse uden demokrati til finkultur og gode manerer. På den måde er handlekompetence politisk og demokratisk dannelse. Rent praktisk og didaktisk handler det for Karsten Schnack om at ændre hele læringsperspektivet til et handlingsperspektiv fremfor at lærerens opgave er at indpode elever til en bestemt adfærd.

Indledning. En social teori om læring i Praksis Fællesskaber af Etienne Wenger (1998) (s.13-27).

Den institutionaliserede undervisning er ifølge Etienne Wenger i overvejende grad baseret på den antagelse, at læring er en individuel proces, at den er et resultat af undervisning og at det er bedst at adskille den fra alle øvrige aktiviteter. For mange af os opfattes den institutionelle undervisning som irrelevant og giver en følelse af, at det ikke rigtig er noget for os. Det er denne tendens Etienne Wenger forsøger at komme med et modspil til ved at argumentere for læring som social deltagelse. Hovedpointen er, at læring ikke er en

særskilt aktivitet indenfor institutioners fire vægge, men noget der foregår i praksisfællesskaber, som er en integreret del af vores daglige liv.

Aktionslæring og medborgerskab af Rune Baastrup og Bjørn Hansen i Samfundsnyt nr. 176 (2009) (s.1-11). Online:

http://www.medborger.net/images/stories/artikel_om_aktionslring.pdf

Rune Baastrup og Bjørn Hansen argumenterer for en mere handlingsorienteret undervisning, hvor handlekompetence og aktionslæring er centrale didaktiske værktøjer. I artiklen diskuteres de udfordringer, der med rod i politiske institutioners manglende evne til at håndtere globale udfordringer, reducerer borgeres handlerum, som er helt centrale for, at vi som borgere kan bidrage til problemernes løsninger eller påvirke det politiske system. Rune Baastrup og Bjørn Hansen understreger, at disse handlingsrum må etableres i undervisningen ved at give eleverne handlekompetencer og en tro på, at de er aktører, der kan forme samfundet.

Projektarbejdet af Poul Bitsch Olsen og Kaare Pedersen, kapitel 4 i Problemorienteret projektarbejde redigeret af Poul Bitsch Olsen og Kaare Pedersen (2003) (s. 65-79).

Kapitlet er skrevet til grupper, der arbejder projekt- og produktorienteret i en universitetssammenhæng. Det udelukker imidlertid ikke tekstens relevans og inspiration i forhold til projektforsøg relateret til medieproduktioner og andet undervisning på højskolerne.

Teksten er en introduktion til, hvad projektarbejdet er for en størrelse og giver nogle konkrete bud på, hvordan et sådan forløb kan tilrettelægges i forhold til arbejdsplaner, forventningsafstemning og projektstyring. Der er et opsamlende overblik i slutningen af kapitlet.

Didaktiske anvisninger

Indholdsfortegnelse

Introduktion.....	1
Brainstorm.....	2
- Metode 1: Fremtidsværksted.....	2
- Metode 2: 4D-modellen.....	5
- Metode 3: Flere brainstormmetoder.....	7
Organisering af arbejdet med projekter og produkter.....	9
- Projektdesign.....	10
- Dannelse af redaktionsgrupper.....	14
- Arbejdsplan og fordeling af roller og ansvarsområder.....	16
- Feedback.....	19
Præsentation af produkt.....	22
Refleksion.....	24

Introduktion

De didaktiske anvisninger lægger sig op af det pædagogiske inspirationsmateriale og tilstræber at komme med konkrete værktøjer til, hvordan du som lærer kan arbejde projekt- og produktorienteret i din undervisning generelt og i forhold til projekt Globale Historiefortællere. Anvisningerne er beskrevet som øvelser og delt op i fem dele, som ikke skal bruges i kronologisk rækkefølge, men kan bruges efter behov:

- 1) Brainstorm
- 2) Organisering
- 3) Feedback

4) Præsentation

5) Refleksion

Brainstorm

Her ligger metoder til, hvordan du som lærer systematisk kan føre eleverne gennem brainstormforløb, der tager udgangspunkt i elevernes fantasi og drømme. To af brainstormmetoderne præsenteret her er Fremtidsværkstedet og 4D modellen. De giver både værktøjer til at brainstorme og metoder til, hvordan idéerne bliver realistiske. Metoderne skal muligvis modificeres til den enkelte undervisning og er derfor tænkt som inspiration.

Gode retningslinjer for brainstormøvelserne, som kan introduceres for eleverne inden øvelsen går i gang:

- *Døm ikke andres idéer*
- *Kom med så mange idéer som muligt*
- *Alle idéer er accepteret*
- *Alle i gruppen deltager*

Metode 1: Fremtidsværksted

Formål

Fremtidsværkstedet er udviklet af den østrigske forfatter og journalist Robert Jungk og havde oprindeligt til formål at skabe handlerum for borgere og på den måde styrke demokratiske systemer, som efter 2. verdenskrig var svækket. Senere er fremtidsværkstedet blevet brugt til flere formål og i flere sammenhænge blandt andet i kooperativer, fagforeninger, skoler og interesse- og frivillige organisationer. I denne sammenhæng skal det ses som et redskab til at generere og systematisere idéer i forhold til at arbejde projekt- og produktorienteret.

For videre læsning om fremtidsværkstedet:

- *Håndbog i fremtidsværksteder* af Robert Jungk fra 1998 udgivet af Politisk Revy.

- *Future workshops: How to Create Desirable Future* af Robert Jungk fra 1987 udgivet af London Institute for Social Inventions.
- *Generating visions: Future Workshops and Metaphorical Design* af Finn Kensing og Kim Halskov Madsen fra 1991 udgivet af Roskilde University, Computer Science.

Beskrivelse

Fremtidsværkstedet består af 4 faser, som er faciliteret af dig som underviser

- 1) Forberedelsesfasen
- 2) Kritikfasen
- 3) Utopi eller drømmefasen
- 4) Realiseringsfasen.

Du behøver ikke at bruge alle faserne, men kan lave en modificeret udgave f.eks. ved at undlade kritikfasen. Det afhænger af temaet, der skal brainstormes over og din tidsramme.

Idéen er, at eleverne kommer med inputs til alle faserne, som bliver skrevet ned på en tavle eller plancher. Det anbefales at max. 20 elever deltager i fremtidsværkstedet, og at facilitatoren sørger for, at alle eleverne bidrager. Et fremtidsværksted kan vare mellem 2 timer og 1-2 dage.

De 4 faser:

1. Forberedelsesfasen: I denne fase forberedes det tema workshoppen skal handle om. Det er at foretrække, at du som lærer står for denne fase, men i visse tilfælde kan det også være en fordel at involvere eleverne i denne fase. Formålet med fasen er, at der bliver forberedt et overordnet tema, som de næste faser tager udgangspunkt i. Det kunne f.eks. være: "Hvordan laver vi globale historier på studierejserne? Det overordnede formål samt brainstormforløbet præsenteres for eleverne, hvorefter hele gruppen bliver faciliteret i de følgende faser:
2. Kritikfasen: I denne fase er idéen, at eleverne tømmer deres hoveder for alle negative forestillinger relateret til temaet. I forhold til eksemplet kunne en kritikfase

gå på alle de udfordringer og forhindringer, der er for at lave globale historier på studierejserne.

3. Utopi/drømmefasen: I denne fase drømmes der og her er der ingen begrænsninger. Alle eleverne kommer med deres ønsker, fantasier og alternative perspektiver på det overordnede tema. I forhold til eksemplet kunne utopifasen gå på alle de idéer (uden begrænsninger), der er til globale historier, der kan tages fat i på studierejserne og alle de personer, der kan interviewes.

4. Realiseringsfasen: I denne fase systematiseres idéerne fra utopifasen i overskrifter, som der stemmes om. En anvendt stemmeteknik i denne fase er "straw vote", hvor hver deltager får flere stemmer. Antallet afhænger af idéer, der stemmes om, og hvor mange idéer, der skal arbejdes videre med, men mellem 2 og 4 er realistisk. De idéer, der får flest stemmer går videre. Afhængig af, hvor mange idéer der er og skal bruges, kan det være en fordel at have noget tid til at researche på idéerne i mindre grupper, hvorefter de igen præsenteres og stemmes om. Det næste skridt er at udarbejde en handlingsplan for, hvordan idéen eller idéerne kan realiseres. Til dette er der flere metoder afhængig af, hvilket formål og form idéerne har. To mulige metoder er præsenteret under Projektdesign på s. 10.

Forberedelse

- Et overordnet tema fremtidsværkstedet tager udgangspunkt i.
- En introduktion til formålet med det specifikke fremtidsværksted.
- Evt. et mindre oplæg om fremtidsværkstedet som metode.
- Hav en idé om, hvor mange idéer, der skal bruges/arbejdes videre med.
- Et lokale, hvor der er en tavle eller plancher og hvor alle kan se den/dem. Her skrives alle elevernes inputs ned.
- Vær overordnet forberedt på at improvisere igennem værkstedet.

Metode 2: 4D modellen

Formål

4D modellen er et værktøj inden for Appreciative Inquiry, som bruges særligt i forbindelse med organisationsudvikling og konflikthåndtering. Modellen kan også bruges som brainstorm redskab, hvilket i denne sammenhæng er formålet med metoden. Derudover kan 4D-modellen ligesom fremtidsværkstedet også bruges til at komme frem til mere konkrete projekter og aktiviteter, der implementeres i den virkelige verden.

Der findes en del materiale på internettet om 4D-modellen og Appreciative Inquiry. Et relevant link i forhold til 4D modellen er:

<http://www.selladore.com/coachtolearn/8.AppreciativeInquiry/15-AI-4Dmodel.html>

Beskrivelse

4D-modellen består af 4 faser, som er faciliteret af dig som lærer:

- 1) Discover fasen
- 2) Dream fasen
- 3) Design fasen
- 4) Delivery fasen

Du behøver ikke at bruge alle faserne, men kan lave en modificeret udgave afhængig af temaet, der skal brainstormes over og formålet med brainstormen.

Idéen er, at eleverne kommer med inputs til alle faserne, som bliver skrevet ned på en tavle eller plancher. 4D-modellen kan vare mellem 2 timer og 1-2 dage afhængig af temaet, formålet og tidsrammen.

1. Lav en introduktion til metoden (de 4 faser) og til det overordnede tema, der brainstormes over. I forbindelse med Projekt Globale Historiefortællere kunne det f.eks. være: "Hvilke globale historier kan vi lave på studierejserne?"
2. *Discover-fasen*: Formålet med fasen er at finde frem til, hvad der er det bedste ved det, der allerede eksisterer.

I forbindelse med Projekt Globale Historiefortællere kunne fokus være på, hvilke globale tendenser, der eksisterer i det land, område eller by som I skal rejse til på studietur. Det kan være, at eleverne allerede har gjort research, ellers er denne fase et oplagt tidspunkt at gøre det på og derefter fremlægge det for hinanden. Hvis researchen er gjort, skal tendenserne blot kortlægges i denne fase.

3. *Dream-fasen*: Formålet er at finde frem til mål, visioner, drømme og idéer for et projekt. Man forestiller sig, hvad der kunne opstå/udvikles.

I forbindelse med Projekt Globale Historiefortællere kunne man i denne fase brainstorme frit over, hvilke medieproduktioner/projekter, der ville kunne udvikles. Som facilitator er det vigtigt at sørge for, at eleverne har en fri brainstorm, hvor de kan drømme løs og på samme tid nå frem til konkrete idéer.

4. *Design-fasen*: Denne fase tager udgangspunkt i discover- og drømme fasen og har til formål at designe og skabe et projekt, altså finde ud af, hvordan projektet kan se ud. Her bliver formål, delmål, succeskriterier, målgruppe, samarbejdspartnere osv. skitseret. Der er flere måder at gøre det på. Set under Projektdesign på s. 10 er to andre metoder præsenteret.

I forhold til Projekt Globale Historiefortællere kan denne fase hjælpe med at lægge en plan for, hvordan medieproduktioner kan se ud.

5. *Deliver-fasen*: Formålet med denne fase er at implementere projektet og involvere målgruppen i projektet. Det er her de konkrete aktiviteter planlagt i design-fasen leves ud.

I forhold til medieproduktionerne i forbindelse med Projekt Globale Historiefortællere er det nu, at medieproduktionerne laves.

Forberedelse

- Forbered det overordnede tema for brainstormen.
- En introduktion til formålet med denne workshop.
- Evt. et mindre oplæg om 4D-modellen som metode.
- Hav en idé om, hvor mange idéer, der skal bruges/arbejdes videre med.
- Find et lokale, hvor der er en tavle eller plancher og hvor alle kan se den/dem. Her skrives alle elevernes inputs ned.
- Vær overordnet forberedt på at improvisere igennem værkstedet.

Metode 3: Flere brainstormmetoder

Formål

Formålet med at brainstorme frit er at generere idéer over et tema eller et specifikt projekt, hvor idéerne ikke bliver vurderet eller dømt. Eleverne kan altså frit ytre sig og bruge deres fantasi og kreativitet og skal samtidig blive konkrete i forhold til, hvilke idéer de vil arbejde videre med. Formålet er nemlig også, at brainstormøvelserne kan være en hjælp til at komme i gang med at tænke i projekter og produkter.

Beskrivelse

Der er mange forskellige måder at brainstorme på. Her vil flere forskellige varianter blive præsenteret. Der er ikke sat en specifik tidsramme på, da det varierer afhængig af temaet/projektet der brainstormes over, antal elever, hvor meget tid der er til rådighed mv.

Formålet med at brainstorme er som sagt også at komme videre med konkrete idéer. Til det kan idéerne kategoriseres, enten af en mindre gruppe elever, i plenum eller af læreren. Efter at idéerne er kategoriseret, kan der stemmes om dem evt. ved brug af "straw vote" (se forklaring under "Metode 1: Fremtidsværksted"). Denne metode kan anvendes på alle de følgende brainstormvarianter:

Variant 1: Brainstorm i plenum

Først får eleverne ca. 5-10 min., hvor de individuelt eller i par brainstormer over det overordnede tema/projekt udvalgt af læreren. Denne del kan springes over, men er en god metode til at få eleverne til at reflektere, så de har mere at bidrage med til brainstormen i plenum. Det er også en måde, hvorpå du som lærer er sikker på, at alle har gjort sig tanker om temaet, og at du derfor også kan få de elever i spil, der ikke umiddelbart siger noget. Efter refleksionen brainstormer alle i plenum. Det er en god idé at skrive alle idéer op på en tavle eller en planche med skiftevis to forskellige farver for at gøre det lettere for eleverne at holde overblik over idéerne.

Variant 2: Stille brainstorm

I stilhed sidder eleverne i mindre grupper og brainstormer over et eller flere temaer/projekter du som underviser har præsenteret. Der er en planche liggende midt på bordet som eleverne skriver på uden at sige noget. Idéen er at blive inspireret af de andres idéer ud fra den umiddelbare forståelse af det, der er skrevet og uden den verbale

forklaring. Man kan vælge at lave flere runder, så grupperne flytter til et andet bord og i stilhed brainstormer videre på andres idéer over det samme eller et andet tema/projekt. Til sidst bliver idéerne præsenteret i plenum.

Variant 3: Mindmap

Temaet/projektet er skrevet i en cirkel midt på en planche, hvor eleverne i mindre grupper brainstormer. Temaet/projektet kan være det samme eller flere forskellige på de forskellige plancher. Igen kan grupperne flytte rundt og fremlægge den planche de sidder ved til sidst.

Variant 4: Brainstorm med overlevering

Der er ca. 4 plancher (afhængig af antal deltagere og temaer/projekter) hængt op i hvert sit hjørne af rummet, hvor der brainstormes over flere forskellige projekter/temaer eller vinkler/perspektiver indenfor et projekt/tema. I mindre grupper stiller eleverne sig ved en planche og starter med at vælge en referent. Referenten skriver alle inputs og idéer fra de andre ned og må selvfølgelig også gerne deltage selv. Eleverne brainstormer et vist antal minutter (f.eks. 10-15 min.) ved hver planche. Gruppen, på nær referenten, går videre til den næste planche, når du siger til. Referenten bliver stående og forklarer tankerne bag den forrige brainstorm til den næste gruppe. Efter at have fremlagt bliver referenten nu en del af den nye gruppe og der vælges en ny referent. Man kan kun være referent én gang. Når alle grupperne har brainstormet på alle plancherne præsenteres de af den sidste gruppe ved planchen.

Variant 5: Ballonbrainstorm

Du som facilitator introducerer først det tema/projekt, der skal brainstormes over. Alle eleverne får en ballon hver (der kan evt. være nogle ekstra) og en tusch. Der sættes musik på og alle ballonerne skal være i bevægelse og må ikke ramme gulvet. Når musikken stopper tager eleverne hver en ballon og skriver en idé ned på den i forhold til temaet/projektet. Musikken starter igen og ballonerne er i bevægelse. Når musikken stopper tager eleverne hver en ballon og videreudvikler på den idé, der i forvejen er skrevet på ballonen eller skriver en ny idé. Efter nogle runder stopper brainstormen og alle idéerne skrives ned på en planche eller tavle.

Forberedelse

- Udvælg et eller flere temaer/projekter eller vinkler inden for projektet/temaet, der brainstormes over.
- Forbered et oplæg til temaet/projektet/vinkler og forklaring på brainstormmetoden/varianten.
- Planlæg, hvor meget tid der skal bruges på de forskellige dele af brainstormen, og hvordan udvælgelsen af de temaer/projekter/vinkler, der arbejdes videre med skal ske (forslag beskrevet under "Beskrivelse").
- Udvælg brainstormmetode/variant.
- Forbered materiale (plancher, tusser mv.) til den valgte metode/variant.
- Overvej, hvordan du vil opdele grupperne, så alle bliver hørt.

Organisering af arbejdet med projekter og produkter

Denne del af undervisningsmaterialet giver forslag og metoder til, hvordan et projektforsløb kan designes og organiseres. Der er mange måder at designe et projekt på, hvilket blandt andet afhænger af formålet med projektet og dets størrelse. I dette materiale præsenteres to måder at lave et projektdesign på, som kan modificeres og ændres på i forhold til det konkrete projekt. En medieproduktion er ikke nødvendigvis et større projekt, hvor et stort design er en fordel, derfor skal de præsenterede designmetoder ses som inspiration.

Oftest laves projektforsløb i mindre grupper og tager udgangspunkt i elevernes interesser. I forbindelse med Projekt Globale Historiefortællere laves medieproduktioner i mindre grupper. Disse små grupper kan kaldes redaktionsgrupper og dannes på baggrund af elevernes interesser. Materialet her vil derfor give forslag til, hvordan sådanne redaktionsgrupper kan dannes, hvordan arbejdet i redaktionsgrupperne kan organiseres og til, hvordan rollefordeling og uddeling af ansvarsområder kan se ud. Selvom der er fokus på redaktionsgrupper her, kan forslagene og metoderne bruges i forbindelse med andre projektforsløb.

Inspirationsmateriale

- *Gruppeproces og – problemer* af Arno Kaae kapitel 6 i *Problemorienteret projektarbejde* redigeret af Poul Bitsch Olsen og Kaare Pedersen, 2003 (s.97-123)

Projektdesign

Formål

Formålet med et projektdesign er at klargøre og definere projektets formål, delmål, målgruppe, konkrete aktiviteter og metoder med udgangspunkt i idéer fra eksempelvis en brainstorm.

Beskrivelse

Som sagt præsenteres der her to forskellige projektdesign. Det ene er med inspiration i metoden *Logical Framework Approach (LFA)* som blandt andet anvendes til at designe udviklingsprojekter i f.eks. NGOer. Det andet design er inspireret af det projektdesign, der er udviklet på Verden Brænder linjen på Krogerup Højskole i forbindelse med det kampagneforløb undervisningen afsluttes med hvert år.

Logical Framework Approach:

Projekt-elementer	Beskrivelse	Indikator og informationskilde	Antagelser/forudsætninger
Overordnet mål			
Projekt mål			
Resultater			
Aktiviteter			
Ressourcer			

Figuren kaldes et LFA projekt Matrix. Idéen er, at de tomme felter udfyldes ud fra indikatorerne.

De to øverste lag i venstre kolonne beskriver projektets mål:

- Overordnet mål
- Projekt mål

De efterfølgende tre lag beskriver selve projektet:

- De konkrete **Resultater/Outputs**, som projektet skal levere.
- De konkrete handlinger eller **Aktiviteter**, som skal skabe projektets resultater/outputs.
- De konkrete **Ressourcer** eller inputs, som er nødvendige, for at projektets aktiviteter kan gennemføres.

Logikken eller sammenhængen mellem de 5 lag kan forklares således:

- Det **Overordnede Mål** kan kun nås, hvis Projektmålet bliver realiseret.
- Opnåelsen af Projektmålet er afhængig af gennemførelsen af Projekts resultater/Outputs.
- **Resultaterne/Outputs** er udbyttet af Aktiviteternes gennemførelse.
- **Aktiviteterne** kan kun gennemføres, hvis **Inputs** er til stede.

Matrixen kan udfyldes både oppefra og nedefra afhængig af, hvad der giver bedst mening for projektet.

Forklaring på projektelementerne

Overordnet mål: Det mål, som man på længere sigt ønsker, vil blive opnået. At opnå det overordnede mål afhænger ikke kun af det her projekt, men også af andre tiltag og den generelle udvikling på området. Projektet kan kun betragtes som en del af den udvikling, der skal finde sted for, at det overordnede mål kan nås. Projektet er således én af flere "bidragsydere" til, at det overordnede mål vil kunne nås.

Man kan også sige, at det overordnede mål er det samfundsmæssige mål, som berettiger, at projektet gennemføres. Det overordnede mål beskrives som den nye eller ændrede tilstand man ønsker, at projektet skal bidrage til at opfylde.

Projekt mål: Projektmålet udtrykker, hvad det er vi helt konkret ønsker at opnå med projektet. Modsat det overordnede mål er projektmålet noget, der med stor sandsynlighed kan garanteres vil ske gennem netop dette projekt. Med andre ord den umiddelbare effekt, som med stor sikkerhed forventes vil indtræffe, når projektet er succesfuldt gennemført. Der bør kun være få (1, 2 eller 3) projektmål og det/de bør ikke være for ambitiøse. Gennemførelse af projektet skal lede frem til, at projektmålet bliver fuldt realiseret. Projektmålet beskrives som den nye eller ændrede tilstand, som man ønsker, skal indtræffe som en direkte konsekvens af projektets gennemførelse.

Resultater: Resultater/Outputs er det, der konkret kommer ud af projektet som følge af projektaktiviteterne. Man kan sige, at projektresultater/outputs er produkter eller

arrangementer, som de projektansvarlige kan "garantere" vil have fundet sted, når projekter er gennemført. Projektresultaterne/outputs beskrives som den nye eller ændrede tilstand, som projektets aktiviteter skal medføre.

Til at identificere/planlægge resultaterne/outputs kan de følgende 5 hv'er være en hjælp:

- hvornår? (tid)
- hvem? (målgruppe)
- hvor? (sted)
- hvad er der sket? (den ændrede tilstand, beskrevet mht. kvalitet)
- hvor meget er der sket? (kvantitet)

Aktiviteter: Aktiviteterne er de konkrete handlinger, der udføres i projektet for at opnå resultater/outputs. Normalt vil man opdele beskrivelsen af aktiviteter i forhold til de forskellige projektresultater således, at man kan se den direkte sammenhæng mellem aktivitet og resultat. Aktiviteter formuleres ved at bruge udsagnsord. Normalt undlader man dog "at" i beskrivelsen.

Ressourcer (Inputs): Inputs er menneskelige, materielle og økonomiske ressourcer som er nødvendige for, at aktiviteterne kan gennemføres. Inputs er også overvejet i ressourceanalysen, men efter at have fastlagt aktiviteter, er det muligt at være mere konkret omkring ressourcer. Udover at opregne de forskellige former for inputs angives også størrelsen af de midler, som er nødvendige for at betale de forbundne udgifter, samt evt. bemærkninger ift. inputs.

Forklaring af Matrixens Indikatorer og informationskilder:

Indikatorer er målbare kriterier til at bedømme om projektet opnår, hvad det er designet til at opnå. Indikatorer kan også bruges til løbende at overvåge om gennemførelsen af projektet skrider frem som planlagt. Indikatorer skal specificere, hvad der som minimum skal være opnået på et givet tidspunkt for at man kan sige, at projektet har nået de opstillede mål. Indikatorerne bruges således til at måle graden af projektets umiddelbare eller langsigtede succes. Ofte er det nødvendigt at lave flere indikatorer. For at kunne bruges til løbende overvågning samt endelig evaluering af et projekt bør indikatorer være:

- Relevante mht. hvad, der skal måles.
- Specifikke mht. målgruppe, kvalitet, kvantitet, tidsramme og geografisk område i det omfang, dette ikke allerede er fastlagt i beskrivelsen i matrixen.
- Mulige at måle/undersøge.

Forklaring af Matrixens antagelser/forudsætninger:

Antagelser (eller forudsætninger) beskriver de forhold i omverdenen, der er udenfor projektets direkte kontrol, men som skal være positivt til stede for, at projektet kan blive gennemført på en succesfuld måde. Oplysninger om disse eksterne forhold kan dels fås fra analysearbejdet (problem- risiko og kontekst-analyse), dels fra den erfaring, som de involverede parter har fra lignende projekter. Gyldne regler angående antagelser: Antagelser bør identificeres på hvert niveau i planlægningsmatrixen. Alle antagelser skal formuleres som positive situationer, som skal være opfyldt.

For mere inspiration se: <http://www.cisu.dk/LFA>

Projektdesign fra Verden Brænder, Krogerup Højskole

Dette projektdesign er brugt til kampagneforløbet på Verden Brænder. Det er et projekt, hvor hele elevgruppen i samarbejde definerer de forskellige projektelementer.

Elementerne i projektdesignet kan sagtens bruges til projekter i mindre grupper og behøver ikke nødvendigvis alle at være beskrevet. Det afhænger af projektets formål, størrelse og tidsramme.

Projektelementerne er:

Problem: Hvilket problem sætter projektet fokus på?

Utopi: På et større plan, hvad ønsker projektet at bidrage til at forandre?

Projektets mål: Hvad er projektets overordnede mål?

Delmål: Hvad er projektets delmål? Her kan der være flere. Det er en fordel, at de er så realistiske og konkrete som muligt.

Budskab: Hvad er projektets overordnede budskab?

Målgruppe: Hvilken målgruppe henvender projektet sig til?

Succeskriterier: Hvilke succeser ønsker projektet at opnå?

Handling/aktiviteter: Hvilke konkrete aktiviteter planlægges i forbindelse med projektet?

Produkter: Hvilke konkrete produkter forventes at blive udviklet i forbindelse med projektet?

Metoder: Hvilke metoder skal bruges for at udføre de konkrete aktiviteter og opnå projektets mål?

Ressourcer (humane, materielle, økonomiske): Hvilke ressourcer er der til rådighed for at realisere projektet?

Kontakter/alliancer: Hvilke kontakter og alliancer er der, som kan være brugbare for at opnå projektmålet?

Arbejdsgrupper: Hvilke arbejdsgrupper kan laves? Hvilke opgaver varetager de forskellige grupper, og hvem er i hvilke grupper?

Er det en stor gruppe, der i fælleskab laver projektet, kan det være en god idé at lave en væg, hvor elementerne i projektdesignet er tydelige og definerede for alle. Det kan man blandt andet gøre ved at skive projektelementerne på noget farvet papir og hænge dem op forskudt af hinanden, som det giver bedst mening for eleverne. Under hvert element hænges et papir i en anden farve med definitioner og forklaringer på elementerne. Det er ikke sikkert, at alle projektelementerne kan udfyldes på en gang, men vil blive udfyldt som projektet skrider frem. Det kan også sagtens være, at definitionerne og forklaringerne laves om som projektet udvikler sig. Idéen med væggen er at have et konstant overblik over projektet og skabe en fælles forståelse omkring det.

Er det en mindre gruppe kan det evt. være nok i fælleskab at lave et dokument, hvor projektelementerne er defineret og forklaret.

Forberedelse

- Vurder, hvilket projektdesign der er mest oplagt i forhold til projektidéerne fra en eventuel brainstorm. Måske er det et helt andet design, der skal bruges.
- Overvej, hvordan du vil bruge projektdesignet i forhold til projektets størrelse, elevgruppens størrelse og tidsrammen.

Dannelse af redaktionsgrupper

Formål

Formålet med at lave en gruppedannelsesproces er dels at sikre, at alle eleverne får valgt det tema de finder mest interessant og at alle kommer i en gruppe. En sådan proces kan laves på mange måder, men her er inspiration.

Beskrivelse

Redaktionsgrupper kan have forskellige størrelse afhængig af, hvilken slags medieproduktion, der skal laves. Generelt er 1-3 personer passende, bortset fra når det er en filmproduktion, der kan 4 personer være et passende antal.

Redaktionsgruppedannelsesprocessen beskrevet nedenfor kan bruges både til at danne enmandsgrupper og firemandsgrupper.

Der er tre retningslinjer som kan tages udgangspunkt i, når redaktionsgrupper skal dannes. Det er vigtigt, at processen er faciliteret, og at der er bestemt en tidsramme.

Tre retningslinjer:

1. *At det er en fælles interesse for et tema, i dette tilfælde en global tendens/historie, som danner redaktionsgruppen.*

Redaktionsgrupperne bliver dannet ud fra elevernes interesser, som kan tage udgangspunkt i tidligere erfaringer og i brainstorme, hvor konkrete medieproduktioner er valgt ud til at arbejde videre med.

I dannelsen af grupperne kan et værktøj være, at eleverne forinden i mindre grupper har lavet et mindre oplæg om hver af de udvalgte idéer fra brainstormen. Oplæggene præsenteres i plenum, hvorefter der er sat tid af til, at eleverne ved forskellige borde, kan sætte sig og diskutere temaet (denne del behøver ikke at være særlig lang).

2. *At der udvises åbenhed over for andre interesserede i gruppen.*

Mens der bliver talt ved bordene er eleverne frit stillet til at skifte bord. Det er vigtigt, at de andre ved bordet er åbne overfor, at der kommer nye til diskussionen. På et tidspunkt skal grupperne dannes og er der flere i grupperne end 3 personer (4 personer når det er film), må gruppen splittes op. Opdeling af gruppen skal tage udgangspunkt i de forskellige interesser og vinkler på den globale tendens, der er diskuteret i gruppen. Disse vinkler og interesser er afgørende for, hvem der kommer i gruppe med hinanden.

3. *Ingen grupper er dannet før alle er i en gruppe.*

Dannelsen af redaktionsgrupperne er først afsluttet, når alle har en gruppe og er tilfredse med den globale tendens de skal arbejde med.

Generelt til dannelsen af redaktionsgrupper: Medieproduktionerne er ikke lange projektforløb og der kan være begrænset tid til gruppedannelsesprocessen. Måske er en sådan proces ikke nødvendig, da grupperne automatisk dannes.

Redaktionsgrupperne kan både dannes inden og efter rejsen afhængig af, om der er lavet research forinden rejsen og om indholdet af undervisningen. Det vigtigste er, at eleverne inden og under rejsen er opmærksomme på, at de skal lave en medieproduktion.

Forberedelse

- Bestem tidsrammen for redaktionsgruppedannelsen.
- Lav et kort introduktionsoplæg om processen.

- Forbered et eller flere lokaler, hvor grupperne kan sidde. Hvis dannelsesprocessen foregår på rejsen, kan det måske foregå i en park eller et større rum på hotellet.
- Hvis eleverne har forberedt oplæg så sørg for, at de har fået en tidsramme og at opgaven er klar for dem.

Arbejdsplan og fordeling af roller og ansvarsområder

Formål

Arbejdsplaner skal ikke forstås som kontrakter mellem gruppens medlemmer, men som et værktøj, der hjælper med at have en fælles struktur på projektarbejdet. Arbejdsplaner designes ligeledes til at kunne ændres som projektarbejdet skrider frem. I forhold til medieproduktioner kan det også være en fordel at lave en sådan plan for at sikre en vis kontinuitet i arbejdet. Derudover kan det være en fordel at have en forventningsafstemning omkring medieproduktionsprocessen og en kortlægning af interesser og erfaringer i redaktionsgruppen og på den baggrund fordele ansvarsområder og arbejdsopgaver. En sådan proces har til formål at styrke samarbejdet i redaktionsgruppen og samtidig sikre, at alle bidrager og føler, at deres arbejde har betydning.

Beskrivelse

Der er mange måder at lave arbejdsplaner på. Det vigtigste er, at planen giver overblik over arbejdsopgaverne, hvornår der er deadlines og hvem der gør hvad. Det er en god idé, at eleverne i deres redaktionsgrupper sammen definerer arbejdsopgaverne, rækkefølgen af opgaverne og ikke mindst tidsrammen. Her præsenteres nogle eksempler på, hvordan en arbejdsplan kan se ud. De er blot til inspiration og skal modificeres til de enkelte undervisningsforløb.

Variant 1: Arbejdsplan – dosmersedlen

- | | |
|--------------------------|----------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> | Kontakt interview person, deadline... |
| <input type="checkbox"/> | Første udkast til drejebog til medieproduktionen, deadline ... |
| <input type="checkbox"/> | Udkast til interviewmanual, deadline... |

- Første udkast af medieproduktionen, deadline....
- Andet udkast til medieproduktionen, deadline...
- Sidste udkast til medieproduktionen, deadline...

Denne arbejdsplan giver overblik over de arbejdsopgaver der er og er en overskuelig måde at følge med i, hvor langt arbejdet er skredet frem. Ulempen ved dosmersedlen er, at det ikke fremgår, hvornår arbejdsopgaverne skal løses og hvem der skal løse dem. Man kan evt. udvide modellen ved at tilføje en tidsplan og hvem der løser hvilke opgaver.

Variant 2: Arbejdsplan – diagram

Opgaver	Uge							Ansvarlig
	1	2	3	4	5	6	7	
Kontakt interviewperson								Kathrine
Arbejde på drejebog								Bo
Arbejde på evt. interviewguide								Osv.
Interview, optagelser mv.								
Første udkast til medieproduktion færdigt								
Andet udkast til medieproduktion færdigt								
Sidste udkast til medieproduktion og endelig deadline								
Udgivelse/præsentation af medieproduktionen								

Diagrammet kan hjælpe eleverne med at få overblik over medieproduktionsprocessen. Dette er blot et eksempel. Planen skal laves så den passer med det antal dage eller uger, der er til medieproduktionerne i undervisningen og på rejsen, samt de arbejdsområder og opgaver, der bliver defineret. Det er en god idé at sætte navne på, hvem der er ansvarlig for hvilke arbejdsopgaver og gøre eleverne opmærksomme på, at deres opgaver og ansvarsområder kan ændre sig i løbet af processen, som opgaver bliver løst og ændret.

Forventningsafstemning og fordeling af ansvarsområder

I et hvert gruppe- og projekt arbejde er det en god idé at gøre sig tanker og refleksioner omkring forventninger til hinanden og definere klare arbejdsopgaver i fælleskab. Omfanget af en sådan refleksion afhænger selvfølgelig af behovet, elevsammensætningen og tidsrammen. En forventningsafstemning kan derfor være mere eller mindre omfattende. De følgende spørgsmål er tænkt som inspiration til en forventningsafstemning i redaktionsgruppen:

- *Hvad forventer vi hver især af gruppen og af os selv?*
- *Hvad er ambitionsniveauet?*
- *Hvad håber vi hver især at kunne lære af dette projekt/proces?*
- *Hvad kan vi hver især bidrage med, og hvad har vi erfaring med?*
- *Hvad vil vi hver især gerne lære mere af/blive bedre til?*
- *Hvilke opgaver synes vi hver især særligt godt om?*

På baggrund af en sådan forventningsafstemning kan det være lettere for eleverne at definere ansvarsområder og arbejdsopgaver ud fra deres viden og refleksion over deres egne og andres interesser, erfaringer og forventninger.

Eksempler på onlineredskaber til at strukturere projektarbejde:

Bitrix24. Online: <https://www.bitrix24.com/>

Podio. Online: <https://podio.com/>

Forberedelse

- Vurder om arbejdsplansmodellerne præsenteret ovenfor er relevante for dine elever eller om der kan være andre værktøjer til at organisere deres arbejde på.
- Vurder om en forventningsafstemning er en god idé i forhold til dine elever og om der er tid til det.

Feedback

Formål

Formålet med de første tre feedbackøvelser er at klæde eleverne på til at give hinanden konstruktiv feedback på deres projekter og produkter, herunder medieproduktioner. Målet med feedbacken er selvfølgelig at forbedre produkterne, men også at styrke eleverne i at give konstruktiv feedback. Den fjerde øvelse er et feedbackpanel, hvor relevante eksterne folk, giver konstruktiv feedback på elevernes produkter.

Helt generelt kan feedback være en følsom proces, hvor det er vigtigt, at du som lærer og facilitator hjælper og opfordrer eleverne til at overholde de retningslinjer, der er sat for feedbackøvelsen. Der er nogle generelle overvejelser i forhold til feedback som måske kan være relevante at præsentere for eleverne:

Gode råd til den, der giver feedback kan være:

1. Beskriv og giv eksempler

- Undgå at brug vendingerne: "Det er godt..." eller "det er dårligt...".

2. Vær sikker på, at feedbacken er ønsket

- Husk at sikre, at personen der gives feedback til faktisk gerne vil have den.

3. Døm ikke

- Acceptér, at folk har forskellige meninger.
- En god vending er: "Jeg oplevede det... og det fik mig til at tænke på det... ". Det vigtige er at beskrive, hvad den der giver feedback så, og hvordan det blev opfattet af vedkommende.

4. Giv feedback på det rigtige tidspunkt

- Feedback skal helst gives lige efter noget er præsenteret – vent ikke.

5. Vær klar og tydelig

- Tjek om den person, der modtager feedback forstår, hvad der menes med den givne feedback.

6. Sikre at feedbacken er brugbar

- Nævn ikke det, der ikke kan ændres.

Gode råd til den der modtager feedback kan være:

1. Vær ærlig omkring dine/jeres begrænsninger, og hvor meget kritik du/I kan tage før feedbacken går i gang.
2. Giv plads til den person, der giver feedback.
3. Vær åben omkring den information, der bliver givet og tænk på feedbacken som konstruktiv feedback – en måde at forbedre på.
4. Se feedbacken som en chance for at udvikle dine kompetencer.

Beskrivelse

De fire feedback øvelser kan laves i større og i mindre grupper afhængig af antal elever og produkter, der skal gives feedback på. De kan også variere i forhold til, hvor meget tid der bruges på hver enkelt øvelse. Det mest naturlige er, at eleverne først præsenterer deres produkter og derefter får feedback. Det er en fordel at bruge feedbackøvelserne løbende i projekt - og produktprocessen.

NOTE: Det er vigtigt, at eleverne har fået en introduktion til feedback øvelsen og kender retningslinjerne.

Øvelse 1: 4 fokuspunkter

Feedbackøvelsen tager udgangspunkt i 4 fokuspunkter, som eleverne slavisk tager udgangspunkt i, når de giver hinanden feedback:

1. Observation

- Her bruges sætningen: " Jeg ser/så..."

2. Følelser/oplevelser

- Her bruges sætningen: "Jeg føler/oplevede..."

3. Fortolkning/tolkning

- Her bruges sætningen: "Det ser ud til/det forekommer at..."

4. Råd/forslag

- Her bruges sætningen: " Måske kunne du/I..."

Øvelse 2: Burgermodellen

Feedbackøvelsen tager udgangspunkt i følgende model:



Det positive

Det konstruktive

Det positive

Idéen er, at eleverne først giver hinanden positiv feedback på produktet. Derefter går de videre til det konstruktive, hvor de kommer ind på det der kan gøres bedre og hvordan, hvorefter de til sidst runder af med en positiv sætning.

Øvelse 3: KAD

KAD står for: Keep, Add og Drop, altså:

Keep: Hvad fungerer godt og kan beholdes?

Add: Hvad kan tilføjes?

Drop: Hvad kan undlades?

Eleverne tager udgangspunkt i de tre faser og i rækkefølgen, hvorefter der evt. kan være plads til generelle kommentarer.

Øvelse 4: Feedbackpanel

Det kan være en god idé at få feedback udefra fra eksterne folk, der har viden og erfaring med at arbejde projekt – og produktorienteret og gerne med medieproduktioner. Det sikrer en vis seriøsitet omkring produktet og har til formål at booste elevernes selvtillid og engagement.

En sådan feedback session kan bygges op således, at eleverne enten præsenterer deres produkt for panelet eller, at panelet på forhånd har set produktet (fået det tilsendt). Pointen er, at panelet får noget tid sammen enten efter præsentationen eller som det første (hvis de har set produktet på forhånd) til at diskutere produktet og lægge en plan for den feedback de vil give eleverne. Som underviser og facilitator er det også en god idé, at du giver den eksterne feedbackgruppe nogle kriterier de skal lægge vægt på. Det kan f.eks. være: *Hvad fungerer særligt godt? Konkrete forslag til, hvad der kan gøres bedre?*

Derudover er det en god idé, at eleverne ved hvem eksperterne er, og at du som underviser og facilitator lægger op til, at det er en oplagt mulighed for god feedback fra et sådan panel og at de skal gøre sig umage.

Forberedelse

- Et oplæg til den feedback metode/metoder du vil give/bruge på eleverne, samt hvilket formål der er med feedbacken.
- Overvej, hvornår og hvor tit du vil lave feedbackøvelser med eleverne i projektprocessen.
- Overvej, om feedbacken skal ske i mindre eller i den store gruppe, og hvordan de mindre grupper eventuelt kan se ud.
- Hvis du vil bruge øvelse 4, hvem kan så være eksterne eksperter til feedbackpanelet?

Præsentation af produkt

Formål

Denne del af materialet består af henholdsvis en vejledning og en øvelse. Formålet med vejledningen er at give dig som underviser råd og idéer til, hvordan du kan klæde eleverne på til at få deres medieproduktion præsenteret for den bredere offentlighed. Idéen er nemlig, at eleverne gennem deres medieproduktioner videregiver viden om globale spørgsmål og tendenser til andre og på samme tid bliver styrket i at diskutere temaer som deres medieproduktioner berører. Øvelsen lægger sig op af vejledningen og er et eksempel på en metode til at styrke eleverne i præcist og kort at præsentere deres medieproduktioner.

Beskrivelse

Vejledning:

1. Først og fremmest er det vigtigt at give eleverne en tro på, at deres historier er vigtige og interessante for andre. Derfor er det en god idé, at du som lærer i god tid forbereder eleverne på, at de skal lave medieproduktioner og beder dem om at brainstorme over, hvem de gerne vil fortælle deres historier til, hvem der eventuelt kan udgive deres produktioner, og hvor de kan præsentere deres historier og hvordan. Idéer kan være:
 - Udgivere: Den lokale avis eller radiostation, hvor eleven kommer fra eller i det område højskolen ligger i; fagblade og magasiner udgivet af fagforeninger, universiteter, NGOer, partier mv.
 - Udstillinger og fremvisninger: Foreslå eleverne at tage kontakt til det lokale bibliotek og kulturhus i forhold til at udstille fotoserier eller kollager, vise film, spille radiospil eller læse tekster op mv. Det idéelle er at arrangere en debat efter visningen, hvor eleverne kommer på banen med deres viden om de globale tematikker og tendenser som deres medieproduktioner tager op. Det kan også være en god idé at invitere relevante gæster/eksperter til at diskutere disse tematikker og tendenser. Et sådan arrangement kan selvfølgelig også finde sted på højskolen eller et andet oplagt sted, som f.eks. relevante organisationer, der arbejder specifikt med nogle af tematikkerne taget op i medieproduktionerne eller i den verdensdel som historierne er fortalt fra. Oftest er sådanne organisationer meget interesseret i inputs udefra.
2. Du som underviser spiller en vigtig rolle i forhold til at støtte eleverne i deres tro på, at deres fortællinger er vigtige og kan gøre en forskel. Så på den ene side handler det om at presse dem og på den anden side at støtte dem. Mange elever tror nemlig ikke, at de kan og at deres stemme gør en forskel, men det gør den!

Øvelse: Elevatortalen

Elevatortalen er noget, der oftest bruges i forbindelse med jobsamtaler. Her er elevatortalen tiltænkt som et redskab til at gøre eleverne skarpe i at sætte andre ind i de globale temaer, som deres medieproduktion tager op på få minutter (max. 2 min.). Følgende punkter kan bruges som en vejledning til at lave en elevatortale:

- **Fortæl de vigtigste:** Hvad er den vigtigste pointe i den historie medieproduktionen handler om?
- **Vær præcis:** Følg KISS princippet: "Keep it Short and Simple". Ingen lange forklaringer.
- **Vær karakteristisk:** Brug gerne en metafor eller vinkel for at vække interesse.
- **Vær relevant:** Andre skal kunne relatere sig til det du siger, så brug almindelige ord.

Forberedelse

- At du som underviser forbereder idéer til, hvor og hvordan eleverne får deres medieproduktioner præsenteret i en bredere offentlighed.
- Overvej om elevatortalen er det rigtige værktøj for dine elever eller om der er andre.
- Gør dig tanker om, hvordan du både kan støtte, men også presse eleverne i forhold til at komme ud med deres historier til en bredere offentlighed. Tro på, at deres stemme og ikke mindst de unges stemmer, historierne i medieproduktionerne handler om, har stor værdi og betydning!

Refleksion

I henhold til det præsenterede litteratur om erfaringspædagogik og læring præsenteres her en øvelse, der forsøger at omsætte erfaring til læring. Øvelsen hedder Debriefing og kan med fordel bruges både under projektføreløbet og efter det er afsluttet.

Formål

Formålet med debriefing er, at eleverne reflekterer over deres erfaringer med at arbejde med et specifikt projekt og produkt for at lære af deres erfaringer. På den måde hjælper debriefing med at maximere læringen og "fordøje" erfaringerne.

Beskrivelse

Der er 4 trin i debriefing-øvelsen, som du som lærer kan facilitere. Eleverne kan også selv gøre det, men det kræver, at de har fået en introduktion til øvelsen og at den elev, der er facilitator er klar over sin rolle. Debriefing kan gøres både i større og mindre grupper.

De 4 trin:

1. **Watch:** Hvad skete der? Hvad lavede du? Hvad var din rolle?
2. **Feel:** Hvad følte du? Hvad betød det for dig? Har du erfaret noget lignende før?
3. **Think:** Hvorfor skete det? Hvordan kan det relateres til andre ting i dit liv?
4. **Apply:** Hvordan vil du bruge denne erfaring? I forhold til denne erfaring, hvad vil du gøre anderledes?

Som facilitator skal du være opmærksom på:

- Debriefing har ikke fokus på personer, men på erfaringer.
- Som facilitator skal du styre øvelsen og holde den struktureret efter trinene.
- Hvis det er en stor gruppe kan du overveje at bede eleverne om individuelt at reflektere over de 4 trin, derefter dele dem i par og tilslut i plenum.

Forberedelse

- Lav en introduktion til debriefing-øvelsen, så eleverne forstår idéen med den.
- Overvej, hvornår der skal være debriefing i projektforsløbet.
- Overvej, om debriefingen skal foregå i den store gruppe eller i mindre grupper, og hvem der skal facilitere.
- Beslut hvor meget tid, der skal bruges på øvelsen.