

Teknologi motiverer til ny læring

Teknologiforståelse i håndværk & design på Gladsaxe Skole

I faget håndværk & design er Gladsaxe Skoles 6. årgang (der tæller tre klasser) inddelt i forskellige hold: Madkundskab, Tekstilhåndværk og Træværksted. Med afsæt i det høje elevtal besluttede årgangsteamet at oprette et fjerde hold, nemlig Teknologiværksted.

Lærer Pernille Just Kyvsgård var under sin uddannelse studentermedhjælper i Future Classroom Lab på Københavns Professionshøjskole, hvorfor det faldt hende naturligt at kaste sig ud i det nye tiltag.

- Da jeg startede mit første hold, skulle jeg finde på noget, der involverede både design og teknologiforståelse, og mit naturlige valg faldt på Scratch, der er relativt nemt at gå til og sjovt at arbejde med, fortæller Pernille Just Kyvsgård.

Savner faste rammer

Scratch er en hjemmeside, hvor man kan udvikle spil, lave små figurer og historier, alt sammen ved hjælp af programmering. Pernille Just Kyvsgård kører i skrivende stund sit tredje hold Teknologiværksted, og hun har ændret meget undervejs.

- Med det første hold gik det ikke særlig godt, og jeg havde meget svært ved at engagere eleverne i at deltage. Her med det tredje hold går det bedre, selvom de stadig synes, det er svært – blandt andet at rammerne er ret løse, siger Pernille Just Kyvsgård.

Det er et helt bevidst valg, at Pernille Just Kyvsgård ikke giver eleverne et sæt fastlåste rammer at arbejde indenfor. Hun og kollegerne ønsker nemlig at gøre de unge mennesker dygtige til at innovere, ideudvikle, undersøge, producere, præsentere og så videre.

- Med Scratch-projektet tager vi forsigtigt hul på den proces, med primært fokus på programmering, produktudvikling og præsentation, siger Pernille Just Kyvsgård, der selv kan have svært ved at være i det kaos, et projekt som dette kan føles som.



Pernille Just Kyvsgård.

- Jeg skal virkelig øve mig i at slippe kontrollen og ikke hele tiden tjekke, om de nu laver det, de skal. Hvis jeg gør det, falder hele formålet med at arbejde på denne måde fra hinanden. Jeg har klædt dem på til opgaven, så godt

jeg kunne, men hvordan de tilrettelægger deres arbejdsproces, hvornår de holder pause og så videre - det blander jeg mig ikke i, siger hun.

Nysgerrighed og glæde ved at lære

Et af formålene med forløbet er altså, at eleverne selv tager ansvar for deres arbejdsproces og blive færdige til tiden. Derudover ligger det Pernille Just Kyvsgård på sinde, at eleverne lærer at være nysgerrige, at de finder glæde i at undersøge og udvikle, og at de tror på, de godt kan.

- Hvad enten man skal være programmør, automekaniker eller frisør, så er nysgerrighed, vedholdenhed og glæde ved at lære nyt i mine øjne nogle af de vigtigste kompetencer at have med sig, siger Pernille Just Kyvsgård.

Hun har set adskillige tegn på disse spirende kompetencer hos eleverne, blandt andet en gruppe, der blev så opslugt af projektet, at de sad oppe hele natten og programmerede deres spil. Og en dreng, der normalt går meget op i at klare sig godt fagligt, som pludselig var mere optaget af at være i processen og nysgerrig på at lære at programmere.

Folieskærer, feedback og samarbejde

De mere fag-faglige mål inden for håndværk & design er, at eleverne skal designe et logo til deres spil, som de laver til et klistermærke. De skal lave reklamespot, hvor de snuser til videoredigering, og desuden producere en magasinreklame, der

bringer kompetencer inden for design og branding i spil.

For at finjustere deres spil, laver eleverne en brugerundersøgelse, hvor de får feedback fra skolens 3. klasser.

- De har selv valgt, hvad de gerne vil have feedback på, men vi har på holdet arbejdet med gode spørgsmål at stille, så de får uddybende svar og ikke blot et "ja" eller "nej", siger Pernille Just Kyvsgård, der gerne vil lære sine elever at være nysgerrige på, hvad andre synes, så de hele tiden kan kvalificere deres arbejde.

Netop samspil og samarbejde er ifølge Pernille Just Kyvsgård et af de vigtigste læringsmål i et forløb som dette.

- Det er stadig svært for nogen at fordele roller og

ansvar i en gruppe. Nogen melder sig ud, mens andre knokler, og jeg ser ofte, at eleverne i gruppesamarbejde ender med ikke at få produceret noget, fordi ingen ved, hvad de skal, siger Pernille Just Kyvsgård, der også lærer sine elever at tænke frem i samarbejdet og for eksempel lægge en plan for, hvordan processen skal fortsætte, hvis et af gruppemedlemmerne skulle blive syg.

Nye arbejdsformer og læringsmetoder kan være udfordrende for både elever og pædagogiske medarbejdere, og det kræver både mod og vedholdenhed at blive dygtig til at lære på den måde, der klæder vores børn og unge på til at klare sig godt efter grundskolen, i det videre uddannelsesforløb og arbejdsmarked. Eksemplet fra Gladsaxe Skole viser, hvordan netop mod og tro på, at det er den rigtige vej at gå, langsomt men sikkert får fremtidens kompetencer til at spire hos eleverne ... og giver dem lyst til at lære.



Eleverne præsenterede deres spil på Gladsaxe Læringsmesse 2019.