

# RELIGION

## Innovation i praksis

ved Lise Wich & Helene Græsdal Thomsen  
Marselisborg Gymnasium  
Februar 2019

# Dagsorden

11:30-12:30

- introduktion til vores faglige baggrund
- forforståelse for - eller mangel på samme - innovation i undervisningen
- Udvikling af teoretisk forståelse for innovations rolle i humaniora
- hvad det giver af kvalitet til undervisning i religion (hum-fag).
- hvordan vi bruger innovation - øvelser og konkrete forløb

12.30-13.15: Frokost

13.15-13.45

- Konkrete forløb fortsat

# Hvem er vi?

- humanister på Marselisborg Gymnasium
- mediefag, religion, engelsk
- E3U kursus efteruddannelse
- samarbejde med Fonden For Entreprenørskab (Innovation i de humanistiske fag)
- publiceret undervisningsmateriale om innovation i Humaniora

# De første erfaringer

- de første dårlige erfaringer med meningsløs 'redskabs-innovation' (AT)
- søgte efter mening/definitioner
- efterhånden som efteruddannelsen forløb fik vi mere "purpose": Innovation og humaniora kunne supplere hinanden.

# De første erfaringer - i praksis

“Dødsstraf” - selve forløbet:

- 1) Klassisk eng-uv med tekst- og filmanalyse
- 2) Eleverne blev udstyret med innovative kompetencer via øvelser
- 3) Eleverne fik udstykket et overordnet emne

**Resultat: forvirring, følelse af afmagt hos de svage elever, lærerrollen blev ofte reduceret til ‘brandslukker’: ‘Vi ved ikke, hvad vi skal’.**

Do: Sørg for en kobling mellem øvelserne og den stillede opgave - sørg for en tydelig progression i øvelserne. Det endelige ‘produkt’/mål skal stå knivskarpt for eleverne. Skub dem videre eller tilbage, hvis det er nødvendigt. Lad eleverne være kreative og “in charge”, men indenfor en klart defineret ramme.

Don't: at glemme at give dem rammer for at være kreative; giv dem en målskive at sigte mod (indtil eleverne er mere trænede).

# Teori og hum-definition på innovation

Hvad er innovation - særligt med fokus på humaniora?

1) **'Værdi for andre'** (ikke nødvendigvis merkantil værdi!)

- Religion (humaniora) som 'kultur-oversættelse' (fx mellem forskellige befolkningsgrupper, eller mellem skole og en virksomhed, et kampagnekontor, offentlige institutioner, virksomheder etc.).
- Brobygning mellem senmoderne institutioner

2) **Det er en *udfordring*, der skal løses (ikke nødvendigvis et problem)**

og

**produktet behøver ikke at være en genstand**

3) **Inddragelse af eksterne samarbejdspartnere og modtagere**

En videreudvikling af det klassiske dannelsesbegreb, hvor den oparbejdede viden

# Marselisborg Modellen



# FRA TEORI TIL PRAKSIS

## **Hum-lærernes udfordringer**

1. Man skal blive bevidst om - og åben overfor at ændre - den måde man definerer *rigtig* undervisning
2. Være åben overfor muligheden, at kernestoffet kan videreformidles/behandles/undersøges på nye måder
3. Være villig til at påtage sig nye roller (igangsætter uden fokus på et lærer-defineret mål/slutprodukt)
4. At kunne skabe nogle innovative rammer for eleverne og udstyre eleverne med innovative kompetencer



# Indledende innovative øvelser

Fra divergent til konvergent tænkning



Første trin:  
Problemdefinition

# Islam og demokrati - religiøs innovation

Forløbets indhold:

Rel c klasse fra Marselisborg samarbejdede via skype med en klasse fra Borupgaard Gym. og de mødtes i Kbh og diskuterede, hvordan et møde med en imam på Nørrebro blev mest konstruktivt.

Formål: ***finde innovative løsninger på integrationsproblemer i DK med fokus på islam og demokrati.***

Eksterne samarbejdspartnere: imamer fra moské i Kbh

Værdi for hvem: eleverne (nye bekendtskaber, teori mod virkelighed) + moskéens imamer blev konfronteret med velforberedte debattører.

Personlig indstilling: teorierne fra undervisningen blev sat i forhold til modtager og modtagers verdensbillede. 'Islam' og 'muslimer' fik et ansigt og en stemme.

Omverdensrelation: Eleverne fik et indblik i modtagers situation, kultur og verdensbillede. Samtidig besøgte de selv en moské på Nørrebro.

# Islam og turisme

Fundament: Rel C klasse gennemgår klassisk islam forløb, men med et særligt fokus på Indonesien kultur og religion.

Formål: eleverne skal udfærdige en folder til vestlige turister, der besøger Indonesien, som skal ligge i flykabinerne, så turisterne kan læse den under flyveturen. Folderen indeholder de vigtigste grundregler for adfærd i Indonesien.

Omverdensforståelse: eleverne er nødt til at sætte sig ind i et enkelt lands religion og traditioner. Det er således ikke islam som overordnet begreb, men islam som det konkret udmønter sig i et land.

Kreativ kompetence: eleverne er nødt til at tage målgruppen med i betragtning og kreere en folder, som vil give de flyrejsende lyst til at læse folderen.

Personlig indstilling: eleverne er nødt til at selv forholde sig den specifikke kommunikationssituation.

Handlekompetence: den oparbejdede teori skal omsættes til brugbar viden for andre.

# Børnebøger...

**Fundament:** To Kill a Mockingbird

**Innovativt projekt:** at re-mediere romanens handling og budskab til en børnebog.

## **Innovative kompetencer:**

Målgruppe/omverdensforståelse: en del af arbejdet ligger i at sætte sig ind i hvad der tiltaler den givne målgruppe.

Kreativ kompetence: de skal både være litterære kreative ved at omskrive handlingen, men også omkring illustrationer.

Handlingskompetence: der skal reelt produceres en bog - omend digitalt.

Deres personlige indstilling kommer på prøve ved at de skal "sælge" deres bog til mig, klassen og Fonden for Entreprenørskab.

# Evaluering - konkrete forslag

## 1) **Løbende feedback** på både proces og løsning/produkt

- det er vigtigt, at man som lærer spørger ind til deres proces og så vidt muligt er behjælpelig med at videreudvikle.
- hold gerne små pitch-sessions ind imellem, og sørg for at notere dig hvordan eleverne arbejder i processen, så man ikke kommer til at fokusere udelukkende på det endelige produkt.

## 1) Evaluering ud fra elevernes evne til at gøre brug af **de fire innovative kompetencer**: kreativitet, personlig indstilling, handling og omverdensforståelse.

## 2) **Afsluttende evaluering** af pitch set i sammenhæng med løsningsforslaget

- *at give feedback på innovative projekter er en svær disciplin, fordi at kunne evaluere noget kræver, at den evaluerende person har et stort overblik over innovation som arbejdsform - og de fleste hum-lærere er stadig nye indenfor innovation.*

# Horror innovation

Plantegning: Eleverne 'hyres' af skolens ledelse til at lave en kampagne, som skal nudge bestemte aspekter ved elevers adfærd i retning af skolens adfærdsregler.

Fundament: Traditionelt 'Horror'-forløb med inddragelse af både litteratur og filmanalyse.

## **Innovative kompetencer:**

Omverdensforståelse: Inddragelse af 'kundens' behov

Handlingskompetence: eleverne skal omsætte deres ideer til produktion og promovering af deres film, som præsenteres for klassen og en repræsentant for ledelsen.

Kreativ kompetence: eleverne skal kombinere og omsætte horror-genren til nudging.

# 1.g Innovation

Plantegning: En hel årgang stilles den opgave at lave **en app, der kan afhjælpe starten på Marselisborg Gymnasium** for kommende 1.g'ere. Planen laves af engelsk, dansk og samf.

Fundament: forløbet i engelsk "Starting High School" med mange forskellige skæbner i samme situation - nemlig at starte på gymnasiet

Innovative kompetencer:

De skal bruge deres personlige viden om situationen til at ville hjælpe andre med bedst mulig start på gym. Altså, en investering af personlig indstilling.

Målgruppe/omverdensforståelse: næsten dem selv...

Kreativ kompetence: de skal tænke ud over hvad der findes af Lectio, Ludus, skoleintra

Handlingskompetence: der skal laves pitch til klasse, lærer, udvalg af ledelse og trivselsudvalg

# Eksempler på udfordringer i religion ...

**... der er børn som ikke forstår sproget i Biblen, Koranen, ??? og derfor heller ikke indholdet.**

**... der er nogle unge mennesker, der er uddannet i det danske skolesystem, som ønsker at dø for islam for en ikke-demokratisk organisation (løsning vil skabe værdi for de deltagende, pårørende, venner)**

**... der er nogle mennesker, der mangler donororganer for at kunne leve (værdi for de syge, de pårørende, samfundet som helhed)**

**... der er nogle skoleledere, der ikke vil acceptere kvindelige præster til deres elevers julegudstjeneste (løsning vil skabe værdi for Danmarks piger og samfundet som helhed)**

**... der er nogle voksne individer i det danske samfund, der ønsker at dø af forskellige årsager (løsning vil skabe værdi for de døende, de pårørende)**



Frokost 12.30 - 13.15

# “Smagsprøver” på innovation

5 min

Vælg sammen med sidemand om en udfordring I synes man kunne finde en eller anden løsning på. Skriv denne på A4 papiret og læg den foran jer.

Udfordringen skal leve op til følgende krav:

- Noget der er en udfordring, eller måske et decideret problem, for en større gruppe.
- En udfordring som du mener man kan bruge religionsfaglig viden til at løse.  
F.eks. jf. tidligere slide

Obs! Det er ligemeget at andre har forsøgt at lave løsninger på udfordringer før

# Divergente øvelser

10 min

1. Pin-down-the-problem (problemet defineres og indsnævres til ét problem, som ikke er for bredt og ikke for snævert) **Hvem er det et problem for? Hvad ved vi om problemet?**

**Målgruppe for løsningen?** I skriver i tavshed, individuelt, forslag til svar på disse spørgsmål på post-its, som lægges på midten af bordet. Sammen finder eleverne det præcise problem, som de vil arbejde med. Lærerens rolle er 1) at sikre at problemet ikke er for bredt 2) at deltagerne ikke beskriver løsningen (DER ER KUN FOKUS PÅ PROBLEMET I DENNE ØVELSE).

## 2 Remote associations & Brainwalk

Denne øvelse går ud på at vise eleverne, hvor langt omkring associationer kan føre én i processen med at finde løsninger på problemer. Eleverne udstyres hver med et A4 papir og en blyant. Problemet skrives i midten af papiret. Eleverne bedes associere i 2 minutter ud fra det problem, de søger at finde løsning på (der må kun skrives et par ord i hver associations-bobbel). Disse associationer skrives ned som et mindmap ud fra midten. Dernæst får eleverne yderligere 1 minut til at lave nye associationer til den første kreds af ord - det er ikke tilladt eleven at gå tilbage mod midten. Dette fortsættes indtil der er 5 'lag' associationsord.

Evt. Brainwalk-video

# Konvergente øvelser

## 1. **Den værst tænkelige løsning (negativ brainstorm)** 5 min

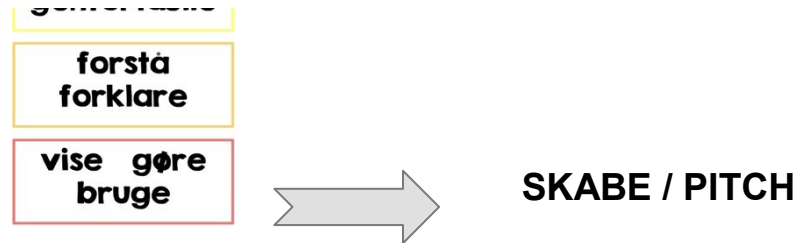
I har 2 min til at komme med den værst tænkelige løsning på jeres udfordring, som I skriver ned. Løsningerne fremlægges derefter 1 ad gangen (det skal ikke diskutere, hvorvidt noget er muligt eller ej, men kun fremlægge de tænkte scenarier). Når alle har fremlagt vælger I den absolut værste løsning. Denne løsning gemmes i 'skattekisten' som bruges som inspiration.

## 2. **Den bedst tænkelige løsning**

Den endelige konvergente øvelse, hvor gruppen først brainstormer på egentlige gode løsninger, og så sammen vælger den løsning de vil arbejde med. Den vil helt af sig være inspireret af de foregående øvelser, så man skal ikke kræve at disse indgår i den bedste løsning.

# Evaluering af elevernes arbejde

Det er vigtigt, at eleverne bliver præsenteret for en række klart definerede/ formulerede læringsmål i de indledende faser af innovationsprojektet. Disse læringsmål omfatter at: huske, forstå, anvende, analysere, vurdere, skabe (udvidet Bloom-taksonomi).



Det giver god mening at formulere målene, så eleverne kan forstå, hvad undervisningsmålene helt specifikt er. Læreren skal (i sin plantegning) indtænke mål som at “skabe”, “modtagergruppe”, “for hvem det skaber værdi”, “inddragelse af fag-faglig viden”, “anvendeligheden af deres løsning”.

# Food Justice

- Forløb om “Southern Cooking” var et perspektiv uretfærdigheden i **fordeling af goder, ophavsret, udbytte af madkultur, tab af identitet m.m.**
- opgaven lød på at udforme et bidrag til en kampagne for “Food Justice” (en allerede eksisterende organisation) der skal afhjælpe ulighed i forbindelse med “production & consumption”, mere specifikt problematikken med mangel på friske råvarer i nogle lokalsamfund.
- **personlig indstilling**: erkendelse af at vi på mange områder lever i en ulige verden, hvilket også udmønter sig på middagsborde (med følger deraf). Vilje til at ændre dette.
- **omverdensrelation**: kontakt til organisationen for at sætte sig ind i deres behov og målsætning. Ydermere kræver projektet indgående viden om det amerikanske samfund.
- **kreativitet**: i et felt hvor mange allerede arbejder dedikeret skal der tænkes virkelig kreativt for at være nytænkende. Hvor kreativ skal man være? Kan det bliver *for* meget?
- **handlingskompetence**: deres bud på en kampagne skulle sendes til Food Justice bevægelsen, hvilket afkrævede eleverne en grad af “ansvarlighed”. Et pitch laves til klasse & lærer

# Manglende Social Mobilitet

Fag: engelsk, samf, informatik

***Hvilken effekt har fattigdom og manglende social mobilitet på borgerne i USA og hvordan kan man blive bedre til at bryde den sociale arv i USA?***

Forløbet blev inddelt i fem faser:

- 1) Solidt fagligt fundament (klassisk undervisning op til forløbets start)
- 2) Problemdefinition (konkretisering)
- 3) Opøvelse af innovative kompetencer vha nøje sammensatte øvelser med god sammenhæng og progression
- 4) Udfærdigelse af produkt/prototype (synopsis på poster/plakat)
- 5) Pitch: I matrixgrupper pitcher eleverne for hinanden og giver hinanden kritik (feedback fra læreren var altså kun den løbende evaluering)
- Handlingskompetence: eleverne blev opfordret til at inddrage ekstern samarbejdspartner (fx sponsorer, organisationer)
- Svaghed ved forløbet: eleverne var elendige til at give hinanden feedback. vi havde ikke givet dem de nødvendige redskaber.

# Udbredelse på ens egen institution

## **ambassadører**

- en udvalgt kreds af kolleger, der hjælpes i gang, af 'eksperterne'
- de forpligter sig til at afprøve innovation i undervisningen
- fremadrettet udbredes det i stadig større kredse efter det princip, at man kan afprøve "det gode innovative forløb"
- Mundede ud i et 'innovationsudvalg' - men med tordenskjolds soldater

## **opbakning fra ledelse**

- efteruddannelse til en gruppe af lærerkollegiet
- pædagogiske dage, hvor alle lærere introduceres til værktøjer
- obligatorisk afprøvelse af innovation i forb. m. større skriftlige opgaver (SRO)