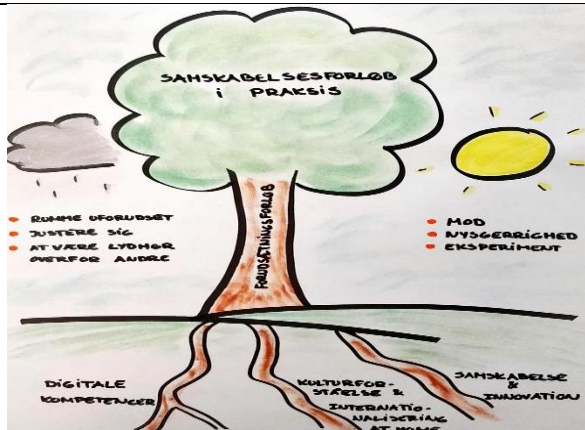


## Samskabelse og medborgerskab



Kunne du tænke dig at lede samskabelsesprocesser, hvor du udnytter deltagernes kompetencer til at skabe pædagogisk praksisinnovation?

Er du træt af at være passiv forbruger af digitale medier, og ønsker du en faglig profil som digitalt producerende?

..måske i en international kontekst?

Så har du mulighed for at finde inspiration til det forløbet her.

### [Samskabelse og medborgerskab](#)

#### Fakta:

Pædagoguddannelsen

Grundfagligheden Modul 5

#### Kontaktinformation:

Lærke Borup

Mail: [lbor@via.dk](mailto:lbor@via.dk)

Mobil: 8755 3687

Jan Erik Røjkjær Rasmussen

Mail: [jrr@via.dk](mailto:jrr@via.dk)

Mobil: 8755 3582

#### Forløbet kort beskrevet:

Gennem forløbet forstærkes de studerendes færdigheder i at samle ressourcer til gennemførelse af en innovativ og samskabende proces med fagprofessionelle. De studerende lærer at initiere og lede samskabelsesprojekter.

#### Mål og formål

##### Læringsmål:

- at de studerende får viden om og færdigheder i at lede samskabelsesprojekter

##### Undervisningsmål: at de studerende

- opnår viden om samskabelse og medborgerskab
- styrker deres digitale kompetencer

##### Formål:

- at de studerende opnår erfaring med at arbejde med sit fagligt professionelle mod og nysgerrighed i forhold til nye fagfelter gennem refleksion over hvad de *kan* og hvad de *vil* i en pædagogisk kontekst.

#### Teoretisk grundlag i udvalg:

Jönsson, L. 2017. Designing for Learning and Empowerment: how design-based research can impact Education and Practice. EAI Endorsed Transactions on Creative Technologies. *Scandinavian Journal of Information Systems*. 17(11): e5. 1–7.

Hulgård, Esben mfl. 2017 *Samskabelse og Socialt entreprenørskab*, Hans Reitzel Forlag

Petersen, Anne (2015). Digital dannelse og multimodale læreprocesser i dagtilbud i: *Digital pædagogik*. Århus. Systime

Linaa Jensen, Jacob (mfl) 2018 *Sociale Medier*, Samfundslitteratur

Keith Johnstone (1997): *Improvisation og teatersport*. Drama

#### Centrale aktiviteter i forløbet:

Modulet svarer til seks ugers fuldtidsstudium. De første tre uger arbejder vi med de studerendes forudsætninger for at gennemføre samskabelsesprojekter som omhandler medborgerskab og digitale kompetencer. Herefter gennemføres det konkrete samskabelsesprojekt online. Fokus i forløbet og for læringen er den enkelte studerende i gruppen. Vi sigter mod at indgyde den enkelte mod i processen, en tilgang som, vi ved, har smittende effekt.

Vi forsøger at indgyde de studerende mod til at turde vise begejstring, sårbarhed og handling i processen. Billedlig talt skal brugergruppen modtage en " hård personlig serv" fra vores studerende, så deres samskabelsespartnere kan se, hvem vores studerende er, og hvad de gerne vil. De studerendes sensitivitet, refleksivitet og lydhørhed øves og testes gennem forumteater, hvor de ved udvikling af cases spiller forskellige scenarier, som de afprøver og diskuterer, for at åbne op for en refleksion over forskellige handlemuligheder, og for at træne deres lydhørhed over fra andre.

De studerende må interessere sig for, hvad deres konkrete samskabelsespartnere vil, og hvad der vil være meningsfyldt for dem med netop deres vilkår og kontekst in mente. Når samskabelsespartnerne sender svar retur, skal de studerende kunne tage imod inputtet og justere projektet og kommunikationen, så samskabelsespartnerne tydeligt kan se aftrykket og føle sig inddraget.

Vi beder derfor de studerende forholde sig til:

- Hvad de forestiller sig, at deres samskabelsespartnere vil opleve, lære og erfare ved at deltage i samskabelsesprojektet?
- Hvordan de arbejder med at gøre projektet meningsfyldt, sjovt og givende for netop *deres* samskabelsespartnere?
- Hvordan de arbejder med at holde sig åbne og sensitive over for deres samskabelsespartners bidrag?

#### **Forløbets didaktiske pointer:**

Noget af det der er meget lærerigt i processen er, at man som underviser må og skal være i processen sammen med de studerende. Som underviser er det vigtigt, at man eksperimenterer sammen med de studerende – hvor man viser dem vejen, uden at tage styringen.

Styringen er langt hen ad vejen de studerendes opgave. Det er dem, der skal kunne mærke sig selv i processen, og som skal iføre sig kaptajnstrøjen.

I online-samskabelse med andre opstår "den innovative ide" som formet af internationalisering "at home".

Med internationalisering "at home" sender vi de studerende ud på en dannelsesrejse, hvor de ved at vende næsen ud mod resten af verden vender tilbage til deres egen hverdag med et fornyet syn på egne processer. Det kan på mange måder sammenlignes med den udvikling, datidens tænkere og kunstnere gennemgik ved at tage på dannelsesrejser i udlandet for derved at kunne se sig selv og sine nære omgivelser et nyt perspektiv.

#### **De studerendes centrale læringserfaringer fra forløbet:**

1. Digitale kompetencer, at kunne samskabe online
2. Innovative kompetencer, at kunne lede samskabelsesprocesser
3. Kompetence i kulturforståelse, Internationalisering at Home

#### **Underviserens forberedelse og rolle:**

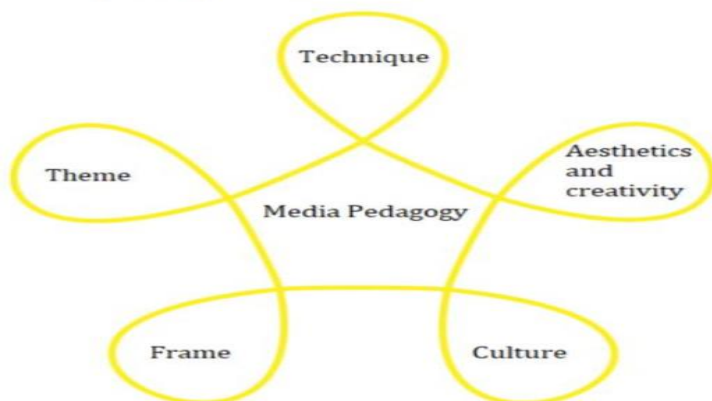
- Det kræver udvikling og vedligeholdelse af et netværk, der vil samskabe
- I samskabelsesforløbet skal underviserne være villige til at være i processen, hvor resultat og produkt ikke står tydeligt.

### Beskrivelse af forløbet:

Samskabelse og Medborgerskab tager seks uger, hvoraf tre uger er et forudsætningsforløb, hvor de studerende får viden om Samskabelse og Medborgerskab gennem teoretiske modeller og empiriske cases og dramaturgiske øvelser. Efter tre uger skal de studerende være afklarede om, hvilket udsnit af praksis de ønsker at innovere på.

Udsnittet skal studeres, og de skal have en plan for, hvordan de vil innovere på det med plads til at samskabelsespartneren også kan påvirke processen. Det arbejde samles i en didaktisk loopmodel (se nedenstående model). I de sidste tre uger af forløbet, skal de studerende selv lede et samskabelsesprojekt med praksis.

Mediepædagogisk loopmodel:



En bærende idé i projektet er, at det konkrete praksisforløb og samskabelsesprocessen foregår digitalt. De studerende skal i projektet øve deres digitale handlekompetence ved at planlægge, gennemføre, dokumentere og evaluere et online samskabelsesforløb sammen med eksterne deltagere.

Konkret arbejder de studerende sammen i grupper. Hver gruppe har en blog, der er mediet for deres samskabelsesprojekt. Hver gruppe er også tilknyttet en institution, som de skal samskabe med. Halvdelen af samskabelsesinstitutionerne er internationale institutioner.

Der er tale om en samskabelsesproces, som vores studerende skal facilitere (se nedenstående model). Hvert bidrag fra de studerende skal lægge op til et bidrag fra brugerne i institutionen, og de studerende må derefter medtænke institutionens bidrag i deres næste aktion.

De studerende anvender i forløbet blogs og videomateriale. Blogsene anvendes som dokumentation og formidling af deres samskabelsesforløb. Videoerne, som de studerende og samskabelsesinstitutionen producerer, fungerer som formidlingsredskab mellem dem og deres samskabelsespartner. På denne måde kan både de studerende og samskabelsespartneren følge med i processen. De bliver samskabende om en proces, som for begges vedkommende rækker ud over det 'her og nu' de befinder sig i.

Forud for Samskabelse og Medborgerskab har de studerende været præsenteret for målfast didaktik. Dette spiller ikke overens med den proces, som vi ønsker at være i med de studerende i forløbet. Derfor præsenteres de studerende for den mediepædagogiske loopmodel, der ikke fokuserer på målet, men

derimod søger at fokusere på processen. Deltagerne styrer efter et mere tematisk udgangspunkt, hvor læringscirkler omkring æstetik/kreativitet, teknik, kultur og rammer også tænkes ind.

#### Model over forløbet:

Uge	1	2	3	4	5	6
Fokus	Forudsætninger for at arbejde med Samskabelse og Medborgerskab			Samskabelsesprojekt med praksis		
Delelementer	De studerendes arbejde med egen sensitivitet og disharmonier. Formulering af brændende platform for samskabelsesprojekt.	Den brændende platform studeres både gennem eksempler og teoretisk materiale, samt studie af målgruppen, dennes praksis og interesser.	Udarbejde loopmodel, hvor de studerende udfylder tema, teknik, æstetik/kreativitet, kultur og rammer for deres bud på samskabelsesprojekt. Skal overføres på den praksis, de skal samskabe med.	Første indspil til samskabelse fra studiegruppen. Arbejde med responsivitet og brugerdrevet innovation. Tre dage senere forventes første svar fra praksis.	Andet indspil til samskabelse fra studiegruppen. Arbejde med responsivitet og brugerdrevet innovation. Tre dage senere forventes andet svar fra praksis	Samskabelsesprojektet afrundes – Studerende fremlægger vha. NABC – inspireret værktøj. Der gives feedback fra vejleder.

#### Forløbsevaluering:

De studerende skal under forløbet på seks uger aflevere tre studieprodukter. Alle studieprodukterne skal godkendes for at den studerende kan få godkendt forløbet. Afslutningsvis holder grupperne oplæg, hvor de formidler deres samskabelsesprojekt og læring.

#### Gode råd til underviseren:

- Styrker målfri didaktik, fordi samskabelse i sagens natur kræver en mere åben proces, hvor der gives plads til input fra alle parter, og hvor alle er deltagende
- Vi tilbyder et forløb og en ramme, hvor underviserne kan være nysgerrige og eksperimenterende sammen med de studerende og praksis. Vi bryder med traditionel uddannelsestænkning og byder velkommen til det uforudsete
- Internettet og de sociale medier har et demokratisk underskud, hvor mange kun forbruger og ikke producerer. Vi har et forløb der styrker de studerende i at blive digitalt producerende, hvad der kan give de studerende en stemme
- I uddannelsessystemet opbygger vi forskellige netværk. Særligt ved Samskabelse og Medborgerskab er, at forløbet anvender disse netværk til at skabe et ligeværdigt samskabelsesprojekt i praksis.

#### Læringsforståelse bag forløbet:

De studerende får *undervisning* i innovative samskabende metoder, de får viden og kendskab til, hvordan brugere, interesseorganisationer og andre professioner kan bidrage til samskabelsesprojekter.

Men der er også praktisk entreprenørskabslæring, som sker når den studerende skal gennemføre reelle samskabelsesforløb med henblik på praksisforandring. Den studerende opnår derved læring gennem afprøvning og efterfølgende refleksion og feedback fra samskabelsesinstitutioner, medstuderende og undervisere.