



# Formatbeskrivelse

## GRIB BEGRIBE FOREGRIBE – MODELLEN

### KORT BESKRIVELSE

Modellen kan bruges til at introducere centrale perspektiver på arbejdet med teknologiforståelse i en didaktisk og pædagogisk ramme. Hvordan håndteres teknologiforståelse i børnehøjde, så fagligheden opleves som meningsfuld for børnene? Modellen kan illustrere en arbejdsproces eller et didaktisk design, der underbygger værdien i det at arbejde i en eksperimenterende praksis med hands on - aktiviteter.

### TYPE

Grib Begrib Foregrib - modellen er både en didaktisk model, en procesmodel og en forståelsesramme. Modellen kan anvendes som didaktisk ramme for en proces, og den kan koble teknologiforståelse med centrale læringsteoretiske perspektiver på pædagogik, didaktik og læringsrum.



## HOW TO

Som introduktion til forløb kan denne model bruges til at anskueliggøre, hvorfor vi arbejder med eksperimenterende praksisser i Future Classroom Lab.

Modellen kan eksempelvis vises i plenum efterfulgt af en fælles dialog om, hvad der ligger i tænkningen.

Fortællingen om bolden kan eksemplificere modellens tænkning med et indledende billede af bold og et spørgsmål til deltagerene som: Hvad er bold?

Herefter kastes en fysisk bold til en deltager og spørgsmålet gentages: Hvad er bold? ... Hvordan føles bold? Hvordan kan du beskrive bold?

Her bliver det indlysende tydeligt: man bliver bedre til at beskrive og forstå bold, når man har den i hænderne.

### Allegorien om bold:

Børn kan høre om bold, de kan læse om bold, de kan se billeder af bold. Men for at begribe bold og lære om bold, er de nødt til at gribe bold; røre ved bold og mærke hvordan den hvordan føles? Først derefter bliver de i stand til at eksperimentere med bold, - hvad sker der når jeg slipper bold? hvad sker der når jeg kaster den? Ikke før kan børn få mulighed for at begribe egenskaberne ved bold.

Når børn har Når de får mulighed for at begribe bold, kan de få en forståelse af, hvad der mon sker, hvis de kaster bold i hovedet på en anden eller på et vindue. Først her kan de foregribe hvad der sker, og dermed også selv tage styring på at vælge at følge lysten eller ej.

Modellen bruges også som didaktisk ramme for teknologiundersøgelser. I stedet for først at gennemgå en ny teknologi for kursusdeltagere, lægges teknologien frem for deltagerne i en undersøgelse.

I første del af undersøgelsen handler det om at **"gribe"** teknologien:

- Prøv at få teknologien til at gøre noget
- Eksperimenter med dens funktioner
- Undersøg hvad den kan - Vær nysgerrig - Leg.

I anden del handler det om at **"begribe"** teknologien:

- Hvad ved vi nu om teknologien? Hvad ved vi stadig ikke?
- Hvad kan jeg bruge den til? Hvad kan den lære mig?
- Hvad kan jeg "lære" den?
- 

I tredje del handler om at **"foregribe"** teknologien:

- Hvis den kan dette, hvad ville den måske så også kunne?
- Hvad ville give mening af prøve med den?
- Hvordan ændrer det på det vi gør?
- Hvordan kan vi forestille os den kan hjælpe til at give teknologiforståelse?

Tænkningen udfoldes også i Future Classroom Lab som læringsrum. Læringsrummet skal lægge op til, at man kan arbejde meningsfuldt i kreative processer. Derfor lægges der vægt på at der skal være en bred vifte af både analoge og digitale materialer / teknologier til rådighed.

Rummet skal understøtte muligheden for at **gribe, begribe og foregribe** ved at give plads til iterative processer i produktion af prototyper. F.eks. er der i FCL indrettet både et Makerspaces med analoge og digitale redskaber til produktion og samtidig et Breakerspace/Skramlotek, hvor genbrugsmaterialer og stumper fra produktion eller udtjente teknologier undersøges og genbruges i nye prototyper.

## BAGGRUND (TEORI)

Modellen er udviklet med inspiration fra Heidi Schelhowes kerneideer: Begreifsbarkeit - Imagineering - Self-efficacy. På baggrund af hendes forskning i hvordan børns arbejde med digital fabrikation og digital kreativitet kan bidrage til dannelse ("Bildung"), fremhæves disse kernebegreber.

Med begrebet Begreifsbarkeit henføres til at skabe koblinger mellem det virtuelle og det fysiske; mellem krop og sind og mellem det konkrete og abstrakte. **Man skal gribe for at forstå.**

Imagineering indebærer her at opfinde og skabe hidtil ukendte løsninger/produkter, der refererer til egen livsverden. Læring finder sted i processen og bliver til gennem refleksion. Imagineering bliver at kunne forbinde forestillingsevne med processen. Det fordrer, at der arbejdes erfaringsbaseret og undersøgende med idéskabelse i iterative og kreative processer.

Self-efficacy betegner her evnen til at drive sig selv gennem processen og kontrollere og stole på egne evner. Det handler om den enkeltes oplevelse af selv, at kunne handle suverænt i en digital verden; ikke kun at være forbruger i denne verden, men selv at kunne bidrage som kreativt skabende.

Med tråde til Simon Paperts tilgang til konstruktionisme bliver det afgørende, at den lærende aktivt må konstruere og rekonstruere viden på basis af erfaringer. Det bliver centralt at eksperimentere og skabe konkrete objekter for her at eksternalisere abstrakte ideer. Produktet bliver "an object to think with".

## ANDRE POTENTIALER

Den scenariebaserede undervisning består i simuleret eller udfoldet meningsfuld praksis, hvor fagligheden sættes i en kontekst. I scenariet udvides mulighederne således for at gribe, begribe og foregribe; at koble det abstrakte til det konkrete.

I denne tilgang kan teknologier også bidrage til at gøre faglige områder, fjernt fra elevernes livsverden, mere begribelige. F.eks kan ældre litteratur og sprog gennem en remediering gøre denne mere begribelig for eleverne.

## LITTERATURHENVISNINGER

<https://daneshyari.com/article/preview/324150.pdf>

<https://www.blivklog.dk/scenariebaseret-undervisning/>

