

EUD Reform 2015 på SOPU - Pædagogiske dogmer som værktøj




Indledning

SOPU bestræber sig på at være den erhvervsskole i Danmark, hvor medarbejderne giver eleverne og kursisterne et uddannelses tilbud, hvor de får de bedste betingelser for at udfolde deres potentiale og blive en attraktiv arbejdskraft for velfærdsområdet (*fra SOPUs vision*).

I forbindelse med implementeringen af EUD reformen 2015 har SOPU valgt at fokusere på fire pædagogiske dogmer, som skal medvirke til at sikre arbejdet med denne målsætning i reformarbejdet og det videre pædagogiske arbejde på SOPU. Dogmerne udspringer dels af reformens 4 overordnede intentioner, dels af det pædagogiske, didaktiske grundlag som vi allerede arbejder ud fra jf. metode- & redskabskataloget samt beskrivelsen af Elevens Dag på SOPU.

SOPUs pædagogiske dogmer er: praksisnærhed, læringsrum, undervisningsdifferentiering og IT.



Dogmerne fungerer som gennemgående principper for måden vi arbejder pædagogisk, didaktisk og metodisk på. Dogmerne skal arbejdes sammen med det faglige indhold og tænkes ind i forberedelsen af læringsforløbene. SOPUs værdisæt og dogmerne er en rød tråd gennem tilrettelæggelsen af elevernes uddannelse herunder undervisernes didaktiske design (tilrettelæggelse af undervisningsforløb).

Dogmerne er en gennemgående rød tråd i SOPUs arbejde med elevernes og kursisternes uddannelse, og skal derfor medtænkes i alt lige fra vejledning til undervisning. Dog kan de enkelte teams vælge at fokusere meget på et enkelt dogme og arbejde projektorienteret med dette. Et eksempel herpå er, at et team ønsker at sætte fokus på arbejdet med pædagogisk IT. Herefter tænkes de tre andre pædagogiske dogmer ind i denne IT pædagogiske kontekst. De fire pædagogiske dogmer uddybes i nedenstående afsnit.



Beskrivelse af pædagogiske dogmer på SOPU

Pædagogisk dogme 1 - Praksisnærhed

Koblingen mellem skole og praktikforløb skal hele tiden styrkes, da den motiverer eleverne og understøtter deres evne til at lære. Læringsmiljøet skal sikre en god faglighed baseret på målrettet og fleksibel vekselvirkning mellem skole, øvelser og viden om praksis.

Vi har en klar position i vores netværk af kommuner og regioner, der alle skal se SOPU som en naturlig og kompetent samarbejdspartner i den fælles opgave med at udvikle SOSU-fagligheden til det professionelle og omsorgsfulde arbejde med borgere og brugere (*fra SOPUs vision*).

Dogmet om praksisnærhed er derfor:

- Undervisningen skal afspejle den praksis eleverne og kursisterne møder som kommende medarbejdere på velfærdsområdet. Undervisningen skal derfor bære præg af helhedstænkning og praksislæring.
- Virksomheder (bl.a. praktiksteder m.fl.) skal inddrages i udvikling, planlægning og gennemførelsen af læringsaktiviteter for elever og kursister. Dette samarbejde kan også foregå virtuelt.
- Underviserne skal sammen med virksomheder (bl.a. praktiksteder m.fl.) skabe et fagligt og socialt udviklings- og læringsmiljø på tværs af skoler og virksomheder

Praksisnær undervisning

Medarbejderne kobler undervisningen der foregår i klasseværelset eller værkstedslokalet, til praksis inden for det pågældende erhverv. Koblingen kan eksempelvis dreje sig om, at læreren beder eleverne om at give eksempler fra praksis der illustrerer et tema fra skoleundervisningen. Eller læreren beder eleverne om at anvende en teori, et princip eller en regel, som de har lært i skolen, til at løse en opgave i praksis. Dette kan bl.a. ske ved simulering eller virtuelle samarbejder, hvor eleverne i skoleundervisningen arbejder med et innovationsprojekt. Dette projekt præsenteres virtuelt for en virksomhed og de får også sparring fra denne virksomhed over nettet.

Virksomhedssamarbejde kan også være et samarbejde med en børneinstitution, hvor eleverne udvikler aktiviteter, som de gennemfører i samarbejde med personalet på institutionen og efterfølgende får feedback på fra personalet på institutionen. Det kan bl.a. foregå i det modul der særligt har fokus på praksisrelaterede aktiviteter.

Pædagogisk dogme 2 - læringsrummet

Med afsæt i SOPUs vision og værdier betragter vi læringsrummet som en tredje lærer. Altså et aktiv som vi kan benytte til dels at animere til en særlig type adfærd, dels til at understøtte vores metodiske tilgang til undervisning. Når vi arbejder med at udvikle vores undervisning, er rummet en afgørende faktor ift. at understøtte den didaktiske metodebredde og elevernes forståelse af egen og andres læringstilgang.



Dogmet om læringsrum er derfor:

- Læringsrum skal både have fokus på den pædagogiske og didaktiske undervisning. Rummet skal derfor tilgodesee elever og kursisters forskellige behov for trivsel, kontakt, afskærmning, læringsstile og udfoldelsesmuligheder
- Rummet indrettes efter valg af metode (og ikke omvendt)
- Interiør er – og bliver betragtet som – fleksibelt
- Læringsrummet findes også uden for SOPU

Læringsrummet

På SOPU arbejder vi med to forskellige læringsmiljøer – et statisk og et der understøtter simulerede undervisningsforløb.

Det statiske læringsmiljø er den fysiske ramme for læringsmiljøet. Det skal designes, så det i sin form kan rumme elevernes og kursisters forskellige læringsstile, samt forskellige tilgange og metoder til at opnå de bedste muligheder for læring.

En kilde til inspiration kan være arkitekt Rosan Bosch der beskriver seks rumlige kategorier: Cave, Watering hole, Bevægelse, Hands on, Campfire og Mountaintop. Et læringsmiljø indrettet efter disse rumlige principper, giver dels læreren frihed til at udvikle sine metoder, dels tilgodeser det elevernes forskellige behov og præferencer ift. læringsstil og koncentrationsfelter.

Det simulerede læringsmiljø er en kategori, vi arbejder med i det statiske læringsrum. Det kan tage afsæt i projektorienteret undervisningsforløb, og kan medvirke til at skabe praksisnærhed qua en simulering af fx en sengestue, en ældre borgers hjem eller en daginstitution.

Til et storyline forløb om arbejdspladsen kan læringsrummet omdannes til et personalerum med alle de objekter, der kan bidrage til at være markører på et arbejdsfællesskab på en arbejdsplads fx mødebord, garderobe, kaffemaskine, kontorer m.m. Dette for at understøtte lærerens metode (i dette tilfælde praksisnær helhedsorienteret læring), dels for at skærpe elevernes forståelse og sansning af forløbets indhold.

Simuleringen kan også være virtuel, hvor eleverne bevæger sig ind på forskellige virtuelle platforme fx Second Life, og simulerer et møde med en borger m.m. De kan Skype med virksomheder/ praktiksteder vedr. en løsning på en case eller andet. Fotos kan downloades på smartboardet og bruges som baggrundskulisse for simulering af en borgers hjem.

Pædagogisk dogme 3 - undervisningsdifferentiering

På SOPU betyder undervisningsdifferentiering, at medarbejderen tager udgangspunkt i elevernes forskellige forudsætninger og behov for at kunne tilrettelægge og gennemføre en undervisning, der støtter og motiverer den enkelte elev bedst muligt. Læringsmiljøet skal sikre en god faglighed baseret på målrettet og fleksibel vekselvirkning mellem skole, øvelser og viden om praksis.

Derfor omfatter SOPUs pædagogiske dogmer vedrørende undervisningsdifferentiering at:

- Materialet bør understøtte elevernes faglige spænd
- Undervisningen indebærer forskellige arbejdsmåder
- Undervisningen taler til alle sanser



Undervisningsdifferentiering

Undervisningsdifferentiering kan og skal inddrages på mange måder. I nedenstående afsnit skitseres nogle punkter man bør overveje at medtage i sin planlægning af undervisningen. Ikke alle punkter skal inddrages hver gang, men kan tjene som inspiration til overvejelser til at optimere elevernes muligheder for læring. I planlægningen anvendes de muligheder bl.a. Båndet giver for differentiering.

Materiale

Der kan niveaudifferentieres ved at benytte materiale, der kan bruges på tværs af fagligt spænd. Der kan også niveaudifferentieres, ved at give eleverne forskellige materialer alt efter fagligt niveau, og give ekstra materiale til de elever, der ønsker at blive udfordret mest muligt.

Undervisningsdifferentiering indebærer også, at materialerne til eleverne er multimodale. Det vil sige at elevernes udfordres taktilt, visuelt, auditivt m.m. F.eks. kan en tekst understøttes af et videoklip eller eleverne inddrages aktivt for at understøtte elevernes læring ved hjælp af Cooperativ learning (CL) øvelser, når medarbejderen laver oplæg.

Arbejdsmetode

Arbejdsmetoderne skal variere. Eleverne har forskellige læringsstile men undervisningsdifferentiering er ikke kun at møde eleven i dennes arbejdspræference, men også at udfordre dette. Herved opnår eleven mulighed for at udvikle sig både fagligt og personligt. En måde at organisere gruppearbejdet på kan være at inddrage Cooperative Learnings (CL) forskellige strukturer, der understøtter gruppearbejdet.

Elevernes valgfrihed af arbejdsmetode er også en vigtig faktor at have med i sine overvejelser. Valgfrihed er ikke nødvendigvis, at eleven vælger den måde han/hun bedst kan lide at arbejde på, men at eleven også har muligheden for at udfordre sig selv, ved at gøre det der ikke er nemmest.

Produkt

Med ordet produkt menes det arbejde, der forventes fra eleverne, både for en enkelt lektion, en hel dag eller et længerevarende forløb. F.eks. svarene på arbejdsspørgsmål, fremlæggelser, plancher, padlets etc. Der kan differentieres ved at variere i produkterne fra gang til gang, så flere elever udfordres på både deres niveau og interesser. Ved at tage udgangspunkt i forskellige produkter arbejder eleverne også både med deres fagfaglighed men også med mere almen faglige kompetencer, da de får prøvet mange forskellige ting. Hvor åben eller lukket kravet til produktet er, kan også være en differentieringsmulighed. Kravet kan f.eks. være, at der skal være noget visuelt til at underbygge en fremlæggelse, men hvilken form for visuel støtte, det er, er op til den enkelte.

Elevernes valgfrihed er også et vigtigt element i forbindelse med produktet. Eleven kan vælge at gøre noget denne er god til og har styr på, for at understøtte noget ellers svært materiale. Men eleven kan også vælge at udfordre sig selv, her har underviseren en stor rolle ved sammen med eleven at komme frem til hvad denne kunne have godt af at arbejde med, men samtidig være bevidst om ikke at udfordre eleven for meget, så det ikke bliver til noget.



Pædagogisk dogme 4 - IT

SOPU er kendt og anerkendt for vores innovative og praksisnære læringsformer. Vores uddannelsesforløb og kurser er med til at fremtidssikre kompetencerne hos social- og sundhedspersonalet såvel som det pædagogiske personale på de helt centrale velfærdsområder i Danmark (*fra SOPUs vision*).

Digitaliseringsstyrelsens fællesoffentlige strategi for digital velfærd (– en lettere hverdag 2013) samt Danmarks evalueringsinstituts rapport om IT på erhvervsskolerne (2010) peger på, at teknologiforståelse en vigtig kompetence hos medarbejdere i velfærdssystemet.

Elever og kursister skal, i en fortløbende læreproces, tilegne sig og analysere en situeret, lokal teknisk handleviden med andre former for social og kulturel forståelse (i organisatoriske og samfundsmæssige sammenhænge), som gør dem i stand til at hjælpe hinanden med at identificere og kvalificere muligheder for brug, anvendelse og innovation af og alternativer til teknologiske løsninger, der forandrer praksis i en professionskontekst.

På baggrund af dette opstilles følgende pædagogiske dogmer for IT og dets inddragelse i undervisningen:

- Webbaseret læremateriale og lærermateriale
- Et element som medvirker til at eleven styrkes i at afprøve og tilegne sig viden om nye teknologier – herunder særligt viden, udvikling og anvendelse af velfærdsteknologi.
- Brug af nye platforme og kommunikationsformer bl.a. til undervisningsdifferentiering, nye bud på læringsrum, virksomhedsinddragelse og til brug for simuleringsaktiviteter.
- Styrkelse og udvikling af elevernes digitale kompetencer.

Pædagogisk brug af IT

Inddragelse af pædagogisk IT på SOPU skal bidrage til at eleverne og kursisterne opnår en solid teknologiforståelse.

Når IT inddrages i læringsrummet er det med fokus på, at eleverne og kursisterne lærer at anvende digitale medier i samarbejds-, lærings- og arbejdsammenhænge samt opnår kendskab til digitale og /teknologiske muligheder i forbindelse med både fagspecifik og innovative opgaveløsninger. Eleverne og kursisterne skal derudover formår at reflektere over de etiske og dannelsesmæssige aspekter i forbindelse med brugen af teknologi/digitale medier.

IT kan bruges som differentierende faktor i flere sammenhænge og kan især inddrages som et understøttende element ift. de materialer, der inddrages i læringsrummet. Det kan støtte og motivere de fagligt udfordret i deres arbejde med forskellige produkter. Det kan udfordre de fagligt kompetente, så det ikke kun er materialerne, der er differentieret, men også måden de skal arbejde med det på.



Afrunding

Arbejdet med de pædagogiske dogmer som en pædagogisk, didaktisk og metodisk strategi skal bidrage til, at vi giver eleverne og kursisterne et uddannelses tilbud, hvor de får de bedste betingelser for at udfolde deres potentiale og blive attraktiv arbejdskraft for velfærdsområdet (*fra SOPUs vision*).

De pædagogiske dogmer er en rød tråd gennem elevernes og kursisters uddannelse, der skal sikre at vi sammen arbejder på at gøre eleverne så dygtige, som muligt (ét af de fire centrale mål med EUD reformen).