

# University College Syddanmark

## LH11-484BK

### Bachelor Billedkunst

#### Prædefineret information

<b>Startdato:</b>	01-05-2015 09:00	<b>SIS-kode:</b>	LH11-484BK
<b>Slutdato:</b>	18-05-2015 12:00	<b>Bedømmelsesform:</b>	Dansk 7-trinsskala
<b>Intern bedømmer:</b>	Bo Alstrup Jensen		
<b>Intern bedømmer:</b>	Karina Elsig Thøgersen		

#### Deltager

<b>Navn:</b>	Jeanette Lindhardt Jakobsen
<b>UCSyd-id:</b>	lh211173@ucsyd.dk

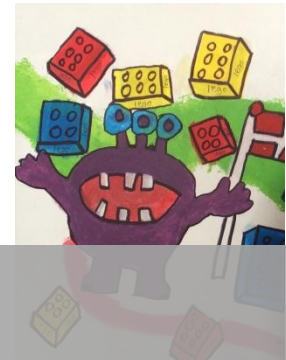
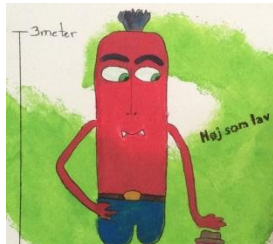
#### Information fra deltager

<b>Titel *:</b>	Integration af it og medier i faget billedkunst på en kvalitativ og motiverende måde
<b>Anslag - besvarelse *:</b>	90.672
<b>Tro og love erklæring *:</b>	<input type="checkbox"/>

#### Gruppe

Deltageren har enten afleveret i en enkeltmandsgruppe eller ikke defineret et gruppetilhørsforhold

18-5-2015



UCSYD  
HADERSLEV

BACHELOR 2015 – BILLEDKUNST



Antal anslag i opgaven: 90.672

Linjefagsvejleder: Bo Alstrup Jensen

Pædagogisk vejleder: Karina Elsig Thøgersen

Om at integrere it og medier i faget billedkunst på en kvalitativ og motiverende måde | Jeanette Lindhardt Jakobsen, lh211173

## Indhold

Indledning og emnebegrundelse .....	3
Problemformulering.....	5
Formålet med undersøgelsen .....	5
Metodiske og empiriske overvejelser - undersøgelsesmetoden.....	5
Teoretisk afsæt .....	6
Motivation.....	6
Kreativitet .....	7
Visuel kommunikation .....	7
Hvilken empiri? .....	7
Det kvantitative spørgeskema .....	8
Observationer .....	8
Metode – det kvalitative interview.....	8
Hermeneutik .....	8
Afgrænsning .....	9
Opgavens teoretiske fundament .....	10
Hvorfor it og medier i folkeskolen? – Opgavens 1. del.....	10
Efteruddannede lærerne eller vidensdelere de bare? .....	12
SAMR-modellen – reflektér over formålet med it i undervisningen .....	13
En tidsrøver .....	14
Billedkunst og integration af it og medier – hvad siger fælles mål? .....	15
Delkonklusion.....	16
Jeg tror jeg kan, jeg tror jeg kan... jeg vidste jeg kunne! – Opgavens 2. del.....	17
Bandura og <i>mestringsforventninger</i> .....	17
Maslow og <i>behovshierarkiet</i> .....	19
Dewey og <i>learning by doing</i> .....	20
Delkonklusion.....	21

Data/empiri.....	22
Spørgeskemaundersøgelsen.....	22
Observationer.....	23
Interviews med billedkunstlærerne og eleverne i 5.b.....	24
Analyse.....	24
Maslow – trygge og anerkendende rammer.....	25
Dewey – lad os lege og eksperimentere!.....	27
Alt for frie tøjler resulterer i pjat!.....	28
Bandura – det kan jeg godt igen det her!.....	29
En Moviemaker falder fra.....	31
En fernisering giver sommerfugle i maven.....	32
Opsamling på analysen.....	33
Diskussion og metodekritik.....	34
Konklusion.....	34
Perspektivering.....	36
Bibliografi.....	38
Bilag.....	40
Links til videoer og filer på YouTube.....	40
Beskrivelse af undervisningsforløbet med 5.b.....	41
Mål for billedkunstforløbet med 5.b.....	43
Street art forløbet med 5.b.....	44
Spørgeskemaundersøgelse - spørgsmålene.....	46

## Indledning og emnebegrundelse

*Alle elever i den danske folkeskole skal blive så dygtige, som de kan. Uanset om de er fagligt stærke eller har brug for et fagligt løft. Uanset hvilken baggrund de har. De skal trives. Det er dét, den nye folkeskole handler om. Således lyder indledningen til den nye folkeskolereform anno 2014, som ledsages af de nye Forenklede Fælles Mål (fremover FFM). Udspillet er, at det faglige løft skal komme i takt med den længere og mere varierede skoledag, og samtidig fokuseres der endnu mere på, at eleverne trives.*

I folkeskolen øges fokus på integration af it og medier i alle fag. Vi lever i et videns- og netværkssamfund<sup>1</sup>, hvor der er fokus på teknologi og kommunikation, hvorfor vidensproduktion og kreative og innovative løsninger får stadigt større andel i værdiskabelsen i samfundet. Derfor er det også centralt for elevernes aktive deltagelse i samfundet, at de lærer at anvende it på en hensigtsmæssig måde, samt at de lærer at forstå og reflektere over mediernes indflydelse på omgivelserne og samfundet. It og medier er ikke et selvstændigt fag men derimod teknologier og værktøj, som skal inddrages og integreres i vores dagligdag i alle fag i skolen. Inddragelsen af it og medier kan være udfordrende nok i sig selv. I en rapport<sup>2</sup> på Danmarks Evalueringsinstitut (fremover EVA) fra 2011, er lærerne enige om, at det er vigtigt, at it indgår i undervisningen, men det er kun et fåtal af lærerne, der rent faktisk tænker over, hvordan it kan hjælpe eleverne til at nå de konkrete faglige læringsmål. It bruges af mange som supplement til og variation af den almindelige undervisning.

Det er både tids- og ressourcekrævende for lærerne at sætte sig ind i de mange forskellige muligheder, som it og medier åbner op for, og mange af de lærere jeg har mødt ude på praktikskolerne, ytrer ønsker om at blive efteruddannet inden for it, så de kan føle sig mere klædt på til at håndtere teknologien i undervisningen. Ofte benytter de sig af vidensdeling, når de mangler inspiration til undervisningen, men det vigtigste er, at vi husker at reflektere over vores valg, for at kunne begrunde dem i forhold til elevernes læringsmål, og at lærerne tør bevæge sig ud på ukendt og eksperimentelt territorium.

Ifølge EVA er der *behov for en fagdidaktisk anvendelse, hvor it ikke bare er et værktøj til at skrive eller præsentere, men hvor der er fokus på at udnytte it's potentiale i de enkelte fag.* Det er

---

<sup>1</sup> <http://www.emu.dk/modul/vejledning-det-tv%C3%A6rg%C3%A5ende-emne-it-og-medier>

<sup>2</sup> <http://www.eva.dk/presse/debatindlaeg-fra-eva/2010/skoler-skal-haev-it-ambitionerne/?searchterm=it%20i%20folkeskolen>

ikke nok, at it er et mål i sig selv. Det kan i stedet, ifølge KL<sup>3</sup>, blive en faglig løftestang i elevernes læring, hvis man udnytter potentialet i it ved at integrere det på en kvalitativ måde.

Det er folkeskolens opgave at eleverne tilegner sig viden og færdigheder til at løse de problemer, som er nødvendige for at kunne deltage aktivt og effektivt i samfundet, jf. § 1 i Formålsparagraffen. Skolen er det sted, hvor børn og unge først og fremmest udvikler deres kognitive kompetencer, og hvor de får social bekræftelse på dem. Man kan sige, at eleverne får muligheden for at udvikle en kompetencefølelse, som kan være motiverende for udviklingen af deres intellektuelle interesser og selvstændige arbejde (Kähler, s. 82). Motivation er ikke noget, man enten har, eller ikke har. Det er noget dynamisk, der har at gøre med de opfattelser, man har af sig selv, vores forudsætninger for at lære, og ikke mindst af vores måder at lære på. I skolen har det også noget at gøre med, om vi klarer os godt eller dårligt. Ifølge en anden rapport på EVA.dk<sup>4</sup> fra 2014, er der især tre ting der kendetegner lærere med en god og motiverende undervisningspraksis: *De investerer i det gode læringsmiljø, de er ambitiøse på elevernes vegne, og de søger feedback fra eleverne, så de løbende kan justere deres praksis.* I den gode undervisning opbygger lærerne tillidsfulde relationer med eleverne, så de deltager aktivt, og har mod på at prøve sig frem. De er meget optagede af, at give eleverne faglige succesoplevelser, ved at gøre opgaverne både tydelige og konkrete, og de skaber muligheder for læring ved at have stort kendskab til netop deres elevers behov, og et blik for, om eleverne trives – fagligt som socialt, da netop dette kan have afgørende betydning for, hvor aktive og motiverede eleverne er. I den gode undervisning er elevernes læring i fokus. Lærerne analyserer og reflekterer over elevernes læring. Ved at gå i dialog med eleverne om deres læring og hvad der forventes af dem, samt ved at iagttage dem i deres arbejde, giver de eleverne den bedst mulige feedback på deres arbejde. Den gode undervisning afhænger også af, om læreren er god til at justere undervisningsforløbet ind løbende efter forløbets udvikling og elevernes behov.

EVA's rapporter inspirerede mig til at udarbejde et undervisningsforløb til min 4.års praktik i billedkunst med fokus på den gode og motiverende undervisningspraksis. Med udgangspunkt i det øgede fokus på integrationen af it i alle fag i skolen, besluttede jeg mig for at inddrage it og medier i billedkunstoffaget, med fokus på den visuelle kommunikation, som faget i sig selv skaber rig mulighed for, og herigennem inddrage it og medier på en kvalitativ måde. For at undgå, at it blev et mål i sig selv, tog jeg afsæt i Fælles Mål for faget, samt fandt støtte i SAMR-modellen<sup>5</sup> – en model, der hjælper os til at reflektere over brugen af teknologi i undervisningen. Jeg var ikke

---

<sup>3</sup> [http://www.kl.dk/ImageVaultFiles/id\\_65264/cf\\_202/It\\_i\\_undervisning\\_og\\_laering.PDF](http://www.kl.dk/ImageVaultFiles/id_65264/cf_202/It_i_undervisning_og_laering.PDF)

<sup>4</sup> <http://www.eva.dk/e-magasinet-evaluering/2014/evaluering-jul-2014-1/det-gor-undervisningen-motiverende>

<sup>5</sup> <http://www.laeringsteknologi.dk/?p=415>

kun interesseret i at styrke elevernes læreproces ved at bruge it som en udvidelse, men jeg fandt det interessant at ændre elevernes læringsaktivitet med de muligheder, som it åbner op for i forhold til den visuelle kommunikation.

De nævnte punkter i indledningen leder mig frem til følgende problemformulering:

### **Problemformulering**

Hvorfor skal man inddrage it i billedkunstundervisningen? Og hvordan kan man inddrage it på en kvalitativ måde, så det også er med til at motivere eleverne til aktiv deltagelse i faget?

### **Formålet med undersøgelsen**

Formålet med min opgave er at belyse, hvorfor man skal arbejde med it i billedkunst, altså hvilke potentialer it og medier kan have for elevernes udvikling og læring. Det er også at komme med et bud på, hvordan man kan inddrage it og medier i faget billedkunst med fokus på tematisering og visuel kommunikation, og om det kan have en motivationsskabende effekt på elevernes aktive deltagelse i faget.

### **Metodiske og empiriske overvejelser - undersøgelsesmetoden**

Jeg vil nu kort redegøre for de begreber og teoretikere, som læseren vil stifte bekendtskab med i opgaven, både i forhold til *hvorfor* it skal inddrages i billedkunst, men også i forhold til *hvordan*. Problemformuleringen er delt i to dele, og derfor vil opgaven også være delt i to hoveddele, og blive koblet sammen i analysen. Udgangspunktet for mine undersøgelser og opgavens indhold, var i første omgang at komme med et bud på, *hvordan* man kan inddrage it i billedkunst i det omfang som den nye folkeskolereform og Forenklede Fælles Mål (FFM) kræver det. Jeg ønskede at lægge hovedvægten på fagets kommunikationsskabende muligheder, samt at eleverne skulle føle sig motiverede til at deltage aktivt i processen, og derfor blev det omdrejningspunktet for et undervisningsforløb til min praktik. I planlægningen af forløbet brugte jeg relationsmodellen, fordi den hjælper mig til at stille relevante spørgsmål i forhold til alle de overvejelser man bør have i planlægningsfasen. Efter at have reflekteret en masse over formålet med at inddrage it, blev det vigtigt for mig også at belyse *hvorfor* it skulle have så fremtrædende en rolle i forløbet, og i fagene i al almindelighed, samt hvilket potentiale der ligger i at inddrage it, hvilket jeg forsøger at udtrykke med ordet *kvalitativ* i min problemformulering. Det er nemlig vigtigt at have de didaktiske overvejelser med i planlægningen, og at kunne begrunde sine valg i forhold til fagets og undervisningens formål, læringsmål og dannelsesmål.

## Teoretisk afsæt

Der skal være en mening med at inddrage it i undervisningen. Eleverne skal kunne lære noget af og med det, og de skal forstå, hvad de kan bruge det til som medie. It har mange kvaliteter, og nogle af dem, der er spændende at gøre brug af i forhold til billedkunsthaget, er de kommunikationsmuligheder, som f.eks. produktion af videoer åbner op for, og alle de overvejelser, som man er nødt til at tage stilling til og reflektere over i arbejdet med dette medie. Derfor vil jeg undersøge det første spørgsmål om, *hvorfor* man skal inddrage it i billedkunst ved at se nærmere på Fælles Mål, Formålsparagraffen og Folkeskolereformen, men også på nogle af de artikler og kronikker på nettet, som netop debatterer inddragelsen af it i folkeskolen. Her vil jeg argumentere ud fra Niels Jakob Pasgaard, som har skrevet adskillige kronikker på folkeskolen.dk om emnet. Jeg vil også inddrage SAMR-modellen, som netop er udviklet til at øge bl.a. læreres refleksion over brugen af teknologi i undervisningen.

I analysen af min indsamlede empiri vil jeg inddrage Albert Banduras teori om *mestringsforventninger* og iagttagelse af modeller, og knytte det sammen med Abraham Maslows behovsteori, når jeg ser på de motivationsfremmende aspekter i undervisningsforløbet fra praktikken. Her vil jeg også inddrage John Deweys begreb *learning by doing*, som er en relevant læringsmetode, hvis man vægter eksperimenterende og kreative læringsmiljøer med fokus på aktiv deltagelse.

Først vil jeg kort afklare, hvordan jeg forstår begreberne motivation, kreativitet og visuel kommunikation, som er centrale begreber i min problemformulering og mit undervisningsforløb fra praktikken.

## Motivation

Motivation er et komplekst og omfattende begreb, som er svært at komme med en kort og konkret definition på. Jeg vil forsøge at redegøre for begrebet med udgangspunkt i Gyldendals psykologisk-pædagogiske ordbog (Hansen, 2001) og Hans Vejleskovs bog "Motivation" (Vejleskov, 2009). Motivation har stor betydning for undervisningen og skolen. Det er de bevæggrunde eller drivkræfter, der får os til at handle, som vi gør, og de kan både være bevidste og ubevidste. Man leder med andre ord efter årsagen, der leder frem mod en bestemt handling. Motivet for at udføre handlingen kan være meget forskellig fra elev til elev i samme forløb, da der kan være forskellige årsager til, at man vælger at udføre en opgave. Nogle elever drives måske af ren interesse for et emne eller et fag, eller måske af arbejdsformen, mens andre drives af tidligere erfaringer eller den anerkendelse og opmærksomhed, de opnår ved at løse en given opgave. Man skal i den forbindelse være opmærksom på, at der sagtens kan være flere faktorer på



samme tid, der influerer på elevernes motivation. Jeg vil komme nærmere ind på, hvad der kan være med til at påvirke elevernes motivation i teoriafsnittet.

### **Kreativitet**

Ordet kreativitet udspringer af det latinske ord *creatio*, at skabe, og ifølge Gyldendals fremmedordbog hentyder det til evnen nyskabelse, idérigdom og evnen til at realisere idéerne. Der er dog mange måder at bruge begrebet på, og selv har jeg valgt at læne mig op af Lene Tanggaards<sup>6</sup> definition. Ifølge hende er kreativitet ikke noget, som mennesker bærer rundt på, men det er noget, der altid udfolder sig i forhold til noget, når vi får adgang til at udfolde os på bestemte måder med et bestemt materiale i praksis (Tanggaard L. , s. 11 ff). Kreativitet viser sig gennem bearbejdnings af et materiale, som fører til noget, der anerkendes af andre inden for et socialt praksisfællesskab. Med det for øje vil jeg kæde kreativitetsbegrebet sammen med den visuelle kommunikation.

### **Visuel kommunikation**

*Kommunikation består af elementerne information, meddelelse og forståelse.* I et kreativt fag som billedkunst er den visuelle kommunikation en meget central del, hvor eleverne tilegner sig viden om samt færdigheder og redskaber til at undersøge og reflektere over bl.a. afsendermodtager forhold og virkemidler (Undervisningsministeriet, s. 33). Den visuelle kommunikation kan finde sted gennem forskellige medier, f.eks. video, pc og udstillinger som jeg selv har lagt vægt på i undervisningsforløbet fra praktikken. Når man producerer noget, er det med henblik på at kommunikere med andre, og det er således også en social proces, hvor man gerne vil anerkendes af andre inden for samme praksisfællesskab.

### **Hvilken empiri?**

Den empiri som jeg har indsamlet i min praktik på 4.år består af flere forskellige dele af både kvalitativ og kvantitativ karakter. Den tager udgangspunkt i begreberne ovenfor, som jeg har lagt særlig vægt på i undervisningsforløbet, samt i it's potentiale i undervisningen. Min empiri består af en spørgeskemaundersøgelse forud for praktikken, af mine egne observationer af eleverne i 5.b i undervisningsforløbet, og af den viden, jeg har omkring dem fra året før, som jeg også har ført ind i min praktikblog. Den består af videointerviews med eleverne under og efter forløbet, og af interviews med to billedkunstlærere på skolen, hvoraf den ene har klassen til daglig.

---

<sup>6</sup> Lene Tanggaard er professor og ansat ved AAU. Hun er også leder for Center for kvalitative studier.

### Det kvantitative spørgeskema

Forud for praktikken lavede jeg en spørgeskemaundersøgelse på skolens intra med både åbne og lukkede spørgsmål til eleverne i 5.b. Jeg ønskede at få elevernes forhåndsviden afklaret i forhold til de it-værktøjer og medier, som vi skulle bruge i forløbet, for at kunne planlægge og tilpasse undervisningen efter det.

### Observationer

Gennem undervisningsforløbet har jeg samtalt med og iagttaget eleverne i deres proces. Jeg har også taget billeder og video af dem løbende som supplement til mine iagttagelser, som jeg har skrevet ned på min praktikblog. Når man observerer skal man være opmærksom på, at det kan være en udfordring at være objektiv med selektive briller på. Mine fokuspunkter i dette forløb har bl.a. været på det motivationsskabende element i at inddrage it og medier, på den læring der opstår når projektet fokuserer på kommunikation i den visuelle kultur, samt på kvaliteterne ved læring i et fællesskab.

### Metode – det kvalitative interview

Det kvalitative interview forsøger at forstå verden ud fra interviewpersonernes synspunkt, og at udfolde meningen med deres oplevelser, inden interviewet analyseres og gøres til genstand for videnskabelige forklaringer. En stor del af min empiri er indsamlet i interviewform. *Det kvalitative forskningsinterview er et produktionssted for viden (...)* Det er en udveksling af synspunkter mellem to personer, der taler sammen om et tema af fælles interesse (Kvale, s. 15). Gennem samtaler lærer vi andre mennesker at kende. Et interview er så at sige en struktureret samtale med et formål. Oprindeligt er det kvalitative interview en samtale, hvor den mundtlige del under og efter samtalen transskriberes til tekst. Herigennem er det interviewerens opgave at fortolke både det sagte, og hvordan det blev sagt.

Med it og mediernes udvikling er det i dag muligt at tilføje interviewet den visuelle dimension i form af video, der gør det muligt også at følge med i parternes gestikulation under samtalen. Dette får betydning for at kunne fordybe sig yderligere i analysedelen. Derfor har jeg også valgt at bruge videointerviews i mine undersøgelser, især fordi projektet handler om kommunikation, samvær og motivation, samt det faktum, at billedkunsthaget er af æstetisk karakter, hvorfor den sidste visuelle tilføjelse får betydning for analysen.

### Hermeneutik

Metodevalget lægger op til en forstående og fortolkende tilgang til opgaven i form af interviews i forbindelse med projektet i billedkunstforløbet. I analysen af min empiri har jeg derfor valgt at bruge en hermeneutisk tilgang. Hermeneutik betyder fortolkningskunst (Vestergaard). Herme-

neutikken er menings- og helhedsorienteret i sin tilgang til videnskabeligt arbejde, og gennem f.eks. samtaler og interviews er det muligt at leve sig ind i den anden persons intentioner, hvorigennem det bliver muligt at analysere på baggrund af forståelse og fortolkning. Udgangspunktet for hermeneutikken er ønsket om en kvalitativ analyse ved at forstå de enkelte dele og helheden i en vekselvirkning. Tilgangen er meget subjektiv, i og med at det grundlæggende i den hermeneutiske forståelse er, at den der undersøger selv deltager aktivt i forståelsesprocessen. Behandlingen af empirien i min opgave vil derfor bære præg af min egen forforståelse og fortolkninger, samt i inddragelsen af den teori, som jeg har valgt at knytte dertil.

### Afgrænsning

Undersøgelsen tager afsæt i mit praktikforløb på Brændkjærskolen i Kolding, hvor jeg gennemførte et street art forløb med 5.b med fokus på it som motivationsskabende faktor til aktiv deltagelse. 5.b havde som udgangspunkt ikke de store kompetencer i forhold til at arbejde med videoproduktion, og havde ikke kendskab til de utallige muligheder, som it kan tilbyde i forbindelse med læring – og slet ikke i billedkunstoffaget, jf. spørgeskemaundersøgelsen.

I forløbet havde alle eleverne ansvar for at tage billeder og video af hinanden, men en Movie-maker-gruppe på fire drenge blev udvalgt til at stå for produktionen af den video, der skulle fortælle historien om projektet fra start til slut. Der var flere grunde til, at det ikke var hele klassen, der skulle lave en video over projektet. Den første grund til det var, at det rent tidsmæssigt ikke var muligt, netop fordi projektet også var et omfattende street art projekt og fordi der til fernisering skulle være én video over projektet, uden udvælgelses- og fravælgelsesproces. Movie-maker-gruppen blev valgt på baggrund af flere kriterier. Gennem samtaler med billedkunstlærerne på mine praktikskoler, samt på baggrund af egne observationer i praktikken blev jeg opmærksom på, at især drengene har en tendens til at miste motivationen for billedkunstoffaget med alderen. Fire drenge blev udvalgt mellem dem, der meldte sig frivilligt. Beslutningen om sammensætningen af gruppen blev taget i samarbejde med min praktiklærer, for at få den mest dynamiske sammensætning af gruppen, forstået på den måde, at det var vigtigt, at der i gruppen var mindst to personer, der var i stand til at drive projektet fremad og have det store overblik. Jeg fandt det interessant at undersøge, hvorvidt det ville have en motiverende effekt på drengene, at lade dem arbejde målrettet med it og medier i billedkunst.

I forløbet har jeg truffet et bevidst valg om at bruge iPads til at tage billeder og optage videoer med, fordi de som udgangspunkt alle skulle have mulighed for at eksperimentere og gøre sig erfaringer med at optage video og billeder over processen. Til selve videoredigeringsfasen har vi

brugt Movie Maker, hvilket vi har gjort af flere grunde. Valget af videoredigeringsprogram faldt på Movie Maker, fordi det for det første er et gratis og meget brugervenligt program til Windows, og for det andet har jeg selv arbejdet meget med programmet, og kunne derfor tilbyde eleverne den optimale støtte i processen. Derudover optog eleverne så mange videoer og billeder, at vi blev nødt til at arbejde med de indsamlede data fra pc.

## Opgavens teoretiske fundament

Opgaven er som nævnt inddelt i to hoveddele. I denne første del af opgaven vil jeg argumentere for, hvorfor man skal inddrage it og medier i alle fag i folkeskolen, og hvorfor det bør inddrages endnu mere i billedkunst fremover. Jeg vil komme ind på hvilke potentialer, der ligger i at inddrage it, samt hvad it kan bidrage med i undervisningen i forhold til elevernes dannelse og læring. I første del: *Hvorfor it og medier i folkeskolen?*, vil jeg bl.a. komme ind på Folkeskolereformen, Fælles Mål og SAMR-modellen, når jeg undersøger, hvorfor man skal inddrage it og medier i skolen. Først vil jeg se på it og mediers potentiale i alle fag i skolen, for til sidst i afsnittet at se på potentialet i forhold til billedkunstoffet.

I anden del *Jeg tror jeg kan, jeg tror jeg kan... jeg vidste jeg kunne!* vil jeg komme ind på Albert Bandura, John Dewey og Abraham Maslow, som jeg vil bruge til at undersøge min empiri med senere i analysedelen. I denne anden del af opgaven vil jeg se på, hvad der kan være med til at fremme elevernes læring og motivere dem til aktiv deltagelse i skolen. I analysen vil jeg koble de to hoveddele sammen, når jeg arbejder med problemformuleringens *hvordan*, i forhold til inddragelsen af it i billedkunst på en kvalitativ og motiverende måde.

## Hvorfor it og medier i folkeskolen? – Opgavens 1. del

Samfundets udvikling i retning af et videns- og netværkssamfund stiller stadig større krav til uddannelsesinstitutionerne om, at lade it og medier indgå som en integreret del af dagligdagen i alle fag. Med henblik på at fremme den øgede anvendelse af it i folkeskolen er der afsat en pulje på i alt 500 millioner kr. i perioden 2012-15 til indkøb af digitale læremidler, som blandt andet skal bidrage til at fremme it i undervisningen, og til at udvikle flere digitale læremidler, som kan understøtte den øgede anvendelse af de digitale læremidler.

Men hvorfor er det nu blevet så vigtigt? Og hvad kan it byde ind med i undervisningen? Det findes der mange meninger om, og lærerne er da også både for og imod. Den nye folkeskolereform slår på et fagligt løft af folkeskolen – at *alle elever skal blive så dygtige, de kan*. KL har ud-

givet den lille skrivelse på nettet om "En ny folkeskole"<sup>7</sup>, hvor de bl.a. argumenterer for, at inddragelsen af it i undervisning og læring netop kan bidrage til at højne fagligheden hos eleverne. Der er fokus på teknologi og kommunikation, og derfor skal eleverne lære at anvende it på en hensigtsmæssig måde, der forbereder dem på aktiv deltagelse i samfundet, jf. Formålsparagraffen. At kunne deltage aktivt i samfundet betyder i denne sammenhæng, at eleverne lærer at reflektere over de mange betydninger it og medier har og kan få i forhold til kommunikation. Til daglig kan man ikke komme uden om de sociale medier, hvor både billeder, videoer og ud-sagn/meninger ligger til offentlig skue, og som vi skal forholde os til som individer. Samfundet er blevet medialiseret og digitaliseret, fordi det i højere grad underlægges eller bliver afhængigt af medierne, og fordi information i dag er lettere at bevare. Vi kommer med andre ord ikke uden om at skulle forholde os til den visuelle kommunikation i samfundet i dag. Derfor skal vi også lære at reflektere over, hvad medierne vil med deres budskaber - hvad det er, de vil formidle - og ligeså vigtigt hvad vi selv vil med de signaler og budskaber, som vi bruger it og medier til at formidle igennem.

Vi er også nødt til at tænke over valg af værktøjer og medier. Niels Jakob Pasgaard<sup>8</sup>, indehaver af eDiaktik.dk, skriver i et indlæg på Folkeskolen.dk, at eleverne slet ikke forstår kommunikationens fælder på de sociale medier, og at de ikke formår at vælge it fra i de tilfælde, hvor det ikke giver mening. I skolen er det derfor også vigtigt at eleverne lærer at anvende it, når det er hensigtsmæssigt, og tilegner sig kompetencer i at arbejde med it, både som kommunikationsværktøj men også som hjælpemiddel og arbejdsværktøj til nye læringstilgange. Børn får mulighed for at lære på nye måder, i andre sammenhænge og med flere værktøjer end tidligere. Udfordringen bliver, hvordan it kan integreres i fagene på en kvalitativ måde, så det ikke bliver et mål i sig selv, men i stedet en faglig løftestang, som KL kalder det, til at højne kvaliteten af elevernes undervisning og læring. Dette vil jeg komme nærmere ind på i analysen.

Børn og unge tager hurtigt nye teknologier til sig. De synes, det er sjovt og spændende, men deres tekniske færdigheder er meget forskellige. I dagligdagen har de en meget uformel og fritidsbaseret omgang med it og medier. Dette bør ses som en ressource, men det skal også om-sættes til at kunne bruges kvalitativt i en undervisningssammenhæng, og her er det, at lærerne kommer til at spille en vigtig rolle. Skolereformen lægger derfor også op til, at lærerne efterud-

---

<sup>7</sup> [http://www.kl.dk/ImageVaultFiles/id\\_65264/cf\\_202/It\\_i\\_undervisning\\_og\\_laering.PDF](http://www.kl.dk/ImageVaultFiles/id_65264/cf_202/It_i_undervisning_og_laering.PDF)

<sup>8</sup> NJP er tidligere folkeskolelærer og har beskæftiget sig professionelt med e-læring og brugen af IT i undervisningen gennem flere år. På eDidaktik.dk kobler han sine overvejelser over filosofi og didaktik til den praktiske brug af IT i undervisningen

dannes i it, således at deres kompetencer og færdigheder kommer til at matche kravene om integrationen af it i alle fag.

### Efteruddannedes lærerne eller vidensdeler de bare?

Ét er, hvad reformen lægger op til, men noget andet er, hvad der prioriteres og reelt er tid til ude i praksis. I de fire år jeg har været i praktik, har jeg endnu ikke mødt nogen lærere, der føler, at de er blevet lært tilstrækkeligt nok op i brugen af de interaktive tavler, iPads, nye styresystemer eller programmer til pc'er. Ofte får de en kort introduktion, og ellers er de overladt til at søge informationer om programmer eller brug af værktøjer på egen hånd, hvilket kan have sine fordele, men også kan være en meget tidskrævende proces. I min 4.års praktik interviewede jeg to billedkunstlærere om netop dette. Charlotte, den ene af lærerne, fortæller i sit interview om, hvor udbytterigt det kan være at bruge den interaktive tavle i billedkunst, men at det har taget tid at blive tryk ved brugen af den:

*[eleverne] kender jo også tavlerne, de kender det jo også fra klassen, og det er vi andre efterhånden også lidt mere trygge med end vi var da vi startede, men det var jo også kort introduktion (...) Vi fik jo et startkursus på jeg ved ikke... var det tre timer eller sådan noget? (...) Ja, så vi prøver lidt selv og vi hjælper hinanden så godt vi kan. (..) Og jeg skriver jo ned alle de der sider jeg lige får: øjh den kunne være god!, når det er en jeg finder, og så plejer vi jo at mødes en gang imellem i fagudvalget, når vi har tid til det, og så har vi sådan lidt inspiration til hinanden, så udover at snakke det praktiske med at købe ind osv., jamen så idéudveksler vi også (...) Men meget af det med den nye reform gør, at det bliver mere at vi skriver til hinanden, og sådan er det jo, men øh ja! Vi prøver så godt vi kan at få det bedste ud af det. ([12:35] Lydfil nr. 1)*

Lærerne skal lære at turde eksperimentere med it og medier på egen hånd i undervisningen, også selvom det betyder, at processen kan være lidt kaotisk, og vejen til resultatet ikke nødvendigvis er lineær. I fagudvalget støtter lærerne sig til hinanden. Begge billedkunstlærere fortæller mig i øvrigt, at de har stor gavn af læringscenteret på skolen, hvor de får hjælp af it-ansvarlige, når de møder udfordringer eller mangler inspiration i undervisningen.

Niels Jakob Pasgaard fortæller i en kronik på folkeskolen.dk, at flere kommuner forsøger at opbygge kompetenceudviklingen blandt lærerne ved at oplære superbrugere på skolerne, som skal sørge for, at resten af lærerne udvikler lignende kompetencer. Og som han siger, så kan vidensdeling og praktisk inspiration være en god idé, men det *leder bare ikke til en egentlig op-*

*øvelse af lærernes it-didaktiske kompetencer.*<sup>9</sup> Ved at vidensdele kan man hurtigt komme til at glemme at spørge sig selv, *hvorfor* man gør, som man gør. Den begrænsede forberedelsestid gør, at lærerne har travlt nok med at forberede den almindelige undervisning, og måske – for det er svært at vide med sikkerhed – så føler lærerne sig nu bare forpligtet til at integrere it i undervisningen, jf. FFM, og får ikke altid reflekteret så meget over, *hvorfor* de vælger at bruge it, og om de i visse situationer ligeså godt kunne have udeladt det.

### SAMR-modellen - reflekter over formålet med it i undervisningen

Det er vigtigt at stoppe op og reflektere over brugen af it-teknologi i undervisningen. Ruben R. Puentedura har udviklet SAMR-modellen<sup>10</sup>, som bl.a. kan hjælpe lærere til at reflektere over egen brug af læringsteknologi, til at planlægge egen undervisning ud fra, og til at vurdere digitale læremidler.

Transformation af læreproces	<b>R</b> edefinition (Omskabelse)	Teknologien tillader design af nye opgaver, der tidligere ikke var mulige.
	<b>M</b> odification (Ændring)	Teknologien tillader betydeligt re-design af opgaven.
Styrkelse af læreproces	<b>A</b> ugmentation (Udvidelse)	Teknologi som direkte værktøjerstatning med funktionelle forbedringer
	<b>S</b> ubstitution (Erstatning)	Teknologi som direkte værktøjerstatning uden funktionelle ændringer

Modellen er meget dynamisk og ikke en stadiemodell i traditionel forstand. Den arbejder med fire stadier, som man i princippet kan bevæge sig frit imellem, også i samme aktivitet. Det er altså muligt at stille sig spørgsmålene: *hvorfor* vil jeg inddrage it i min undervisning, *hvad* er målet med det og *hvordan* vil jeg gøre det? Modellen forudsætter, at man som lærer indgår aktivt *i arbejdet med de digitale medier og tilrettelægger didaktiske aktiviteter, der inviterer til både nye og anderledes måder*

*at tilrettelægge arbejdet med digitale medier og læring*<sup>11</sup>. Hvis vi skal udnytte det potentiale, som it kan have i skolen, er det ifølge Puentedura ikke nok at se den nye teknologi som erstatning for noget, som vi allerede gør i forvejen. Læreprocesserne skal også transformeres med it, hvilket ikke kan lade sig gøre i traditionel undervisningsform, da det kræver, at vi som lærere gentænker og reflekterer over vores didaktiske designs<sup>12</sup>, og giver plads til, at eleverne også kan udvikle effektive læringsstrategier indenfor de nye rammer - med læreren som læringsvejleder.

<sup>9</sup> <http://www.folkeskolen.dk/535023/laer-laererne-at-vaelge-it-fra>

<sup>10</sup> SAMR-modellen: <http://www.laeringsteknologi.dk/?p=415>

<sup>11</sup> <http://www.emu.dk/modul/samr-model>

<sup>12</sup> Didaktiske designs: den måde, hvorpå vi har formgivet vores undervisnings- og læreprocesser <https://www.folkeskolen.dk/~4/3/20-projekt-tina-vestergaard-pedersen.pdf>

Som vejleder hjælper og rådgiver man eleverne i deres proces mod målet. Læreren skal turde give slip på den mere traditionelle undervisningsform, og eksperimentere og lære sammen med eleverne.

Ser man på SAMR-modellen i forhold til min problemformulering, og dermed også mit undervisningsforløb<sup>13</sup>, har jeg arbejdet ud fra et ønske om at transformere elevernes læringsproces ved at re-designe opgaven ved inddragelse af it og medier (Modification = ændring). It er blevet inddraget på en ny og anderledes måde i undervisningen for at skabe bredere kommunikationsmuligheder, samt for at undersøge, om det kunne øge elevernes motivation på en kvalitativ måde. Det har krævet en del omstrukturering af det didaktiske design i forhold til den mere traditionelle og vante undervisningsform, og det har været en tidskrævende og eksperimentel proces for såvel mig som eleverne. Modellen hjalp mig med andre ord til at finde ud af, på hvilken måde jeg ville gøre it og medier til en del af projektet med street art, og vigtigst hvorfor it skulle inddrages.

### En tidsrøver

Er det overhovedet det værd at bruge så meget tid og mange ressourcer på at sætte sig ind i de mange it-værktøjer og programmer, som man kan vælge at inddrage i undervisningen, når nu skolerne presses så meget på tid og PISA-performance? I et interview med billedkunstlærer Kirstine snakkede vi om netop dette. Hendes erfaring med at bruge it i billedkunst er endnu ikke så stor, men hun forsøger alligevel at eksperimentere med inddragelsen af det, bl.a. ved at eleverne har taget billeder med digitale kameraer og efterfølgende brugt billedbehandlingsprogrammer. Kirstine kan godt mærke, at tidsrammen er en udfordring, når man arbejder med nye tiltag

*Man skal sådan lige kunne rumme den der lidt kaotiske tilstand og ikke helt vide det færdige projekt... hvor det ender og tidshorisonten i det, fordi det er en tidsrøver, og man kan meget nemt komme i nogle tekniske problemstillinger, som nogle gange kan dræbe et godt resultat måske. ([10:45] Lydfil nr. 2)*

Det er både tids- og ressourcekrævende at implementere kreative processer i undervisningen. I nogle faser af processen kan kreativitet være både kaotisk og rebelsk, og det kræver både mod, struktur og overskud at turde arbejde i den slags miljøer. I kreative og eksperimenterende læringsituationer er det vigtigt at erkende, at det stort set er umuligt at forudse, hvordan forløbet vil udvikle sig, at det ikke er en lineær proces, og at det kræver mange flere kræfter og ofte mere tid at nå i mål (Chemi, s. 29). Kirstine har dog valgt at tage udfordringen op, for hun me-

---

<sup>13</sup> Se bilag med beskrivelse af undervisningsforløbet



ner, at det er det hele værd i længden, når man får gjort sig nogle erfaringer med it. Derudover er det også vigtigt at erkende, at elevernes it-kompetencer kan være værd at trække på, når der skal implementeres nye tiltag. Man kan også her argumentere for, at vidensdeling lærerne imellem samt læringscentrene på skolerne kan være en stor ressource, netop fordi det er så tidskrævende at sætte sig ind i alting helt fra bunden. Og husker man på, hvad Niels Jakob Palsgaard pointerer omkring farerne ved "bare" at vidensdele, og hver gang husker både at tænke hvorfor, hvad og hvordan man vælger at inddrage it – evt. ved at benytte SAMR-modellen som refleksionsmodel - så kan vidensdeling være ganske udbytterigt, især i forhold til at få idéer til sin undervisning i en travl hverdag.

### **Billedkunst og integration af it og medier – hvad siger fælles mål?**

Hvorfor skal man så inddrage it i billedkunstfaget? Det skal man, fordi billedkunst er et fag, der forbereder eleverne til deltagelse i de visuelle kulturer, der omgiver dem. Elevernes brug af digitale billedmedier er stigende, og derfor stiger behovet for almene kompetencer i at kunne afkode og kode visuelle udtryk<sup>14</sup> også. Billedkunst er et fag, hvor man har mulighed for at møde eleverne på andre præmisser og indenfor andre læringsrammer. Udover at være et kunstnerisk-æstetisk, kreativt fremmende og et meget "hands-on" fag, vil jeg også argumentere for, at det er et fag, der er med til at udvikle elevernes kommunikationskompetencer, grundet at det er et visuelt og samtalebaseret fag. I FFM, læseplan og vejledning for faget billedkunst står der, at eleverne gennem faget *giver visuelt udtryk for oplevelser, holdninger, følelser og fantasier og opnår dermed erkendelse af sig selv og forståelse for omverdenen* (EMU). Dette opnår de bl.a. ved at opleve, producere og analysere billeder, samt ved at iagttage, reflektere og bruge billedsprog i kommunikative og innovative processer, jf. fagets fagformål stk. 1, hvilket ifølge stk. 2 kan gøres ved at inddrage it og medier i undervisningen. Eleverne forventes både at tilegne sig kompetencer i forhold til at være kritisk undersøger, analyserende modtager, målrettet og kreativ producent samt ansvarlig deltager i arbejdet med it og medier, jf. læseplanen for FFM. Ikke alle fire elevpositioner vil være i spil hele tiden, men overlap og sammenfald mellem dem forekommer hyppigt i undervisningen. Her kan man tydeligt drage linjer til SAMR-modellens M, hvor netop disse fire elevpositioner kan bringes i spil. Mere konkret for forløbet med 5.b er der tale om disse mål inden for visuel kommunikation:

- Eleverne kan kommunikere forskellige billedformer, herunder maleri, installation og multimedie

---

<sup>14</sup> <http://www.emu.dk/modul/billedkunst-m%C3%A5I-l%C3%A6seplan-og-vejledning>

- Eleverne kan anvende visuelle virkemidler i forbindelse med præsentationer af egne og andres billeder
- Eleverne kan deltage i kulturelle begivenheder og udstillinger på skolen og i nærmiljøet, herunder udsmykningsopgaver og medieproduktioner

Helt klart nogle mål, der lægger op til, at man som lærer reflekterer over, på hvilken måde it kan inddrages i undervisningen, og hvilke muligheder der åbner sig op for faget. Det kræver omstrukturering af det didaktiske design, men inddragelsen af videoproduktion kan være med til at understøtte elevernes budskab i projektet, og åbner op for en anderledes og eksperimentel måde at arbejde på i billedkunst.

I forhold til mit undervisningsforløb, og derfor også i forhold til opgaven, har jeg valgt at kombinere Fælles Mål 2009 med Forenklede Fælles Mål<sup>15</sup>. FFM uddyber og bygger videre på faghæfte 8, og eftersom it og medier er i hastig udvikling, er det vigtigt at have de nyeste for øje, så man kan følge med udviklingen.

### **Delkonklusion**

Som nævnt er det vigtigt at kunne argumentere for, hvorfor man inddrager it i undervisningen, og på hvilken måde man vil gøre det. Til denne proces knyttes en masse refleksioner, hvor det kan være rart at have en model som SAMR-modellen at støtte sig til, så processen bliver mere overskuelig, og på sigt en naturlig del af den daglige arbejdsproces. Alle de valg vi tager som lærere, tager vi med henblik på, at eleverne skal lære noget, så de kan blive så dygtige, de kan, jf. folkeskolereformen. De skal både dannes som mennesker, og uddannes til at være aktive, produktive og reflekterende individer med kommunikative kompetencer.

Inddragelsen af it og medier skal ses som en faglig løftestang, der kan være med til at højne kvaliteten af elevernes undervisning og læring. Det åbner op for nye muligheder samt anderledes og kreative måder at arbejde på, jf. Fælles Mål og FFM, hvorfra det også er muligt at hente inspiration til sine undervisningsforløb.

Med udgangspunkt i denne delkonklusion om, hvorfor man skal inddrage it og medier i undervisningen, vil jeg nu beskæftige mig med problemformuleringens anden del, om hvordan man kan inddrage it i billedkunstundervisningen på en kvalitativ måde, så det motiverer eleverne til aktiv deltagelse, samt hvorfor et støttende og anerkendende miljø har betydning for dette. I følgende afsnit - opgavens anden del - vil jeg komme ind på, hvad der kan skabe den rette moti-

---

<sup>15</sup> Se evt. bilag for sammenskrivning af samtlige mål for forløbet

vation hos eleverne med fokus på teoretikerne Bandura, Maslow og Dewey, som jeg også vil tage udgangspunkt i, når jeg senere i opgaven vil analysere indsamlet empiri. Jeg vil altså først i analysen koble 1. del og 2.del sammen med billedkunstfaget og mit undervisningsforløb.

## Jeg tror jeg kan, jeg tror jeg kan... jeg vidste jeg kunne! – Opgavens 2. del

Vise ord fra *Det lille lokomotiv der kunne* i børnebogen fra 1930<sup>16</sup>, som skulle lære børn om værdien af optimisme og hårdt arbejde, samt at tro på sig selv. Historiens relevans burde ikke være svær at få øje på, da netop Albert Banduras socialkognitivistiske læringsteori handler om *mestringsforventninger*. Læringsteorien har rødder tilbage til behaviorismen<sup>17</sup>, men den adskiller sig på revolutionerende punkter. Det er ikke kun omgivelserne, der påvirker mennesket, men også omvendt. Det er en gensidig afhængighed. Som menneske vokser man altid op i en social kontekst, men man er ikke kun et produkt af denne kontekst. Vi besidder en skabende vilje, som vi bruger til at kontrollere og udforme vores liv, alt afhængigt af kendskabet til egne personlige kompetencer og den verden, vi lever i. Forståelsen for, hvordan motivation skabes, sker - ifølge Bandura - både i forhold til omgivelserne, når man iagttager andre, og i den sociale interaktion.

### Bandura og mestringsforventninger

Banduras centrale begreb hedder *self-efficacy*, og på dansk oversætter vi det med *mestringsforventninger*. Det drejer sig om elevernes forventninger om, hvor godt de regner med at kunne klare en given opgave, hvorfor forventninger får indflydelse på, hvor godt man klarer sig, hvilket hænger sammen med graden af motivation. For hvis man ikke forventer eller tror på, at man klarer det godt, vil motivationen naturligt dale i takt dermed. Mestringsforventninger bliver etableret over tid som summen af de erfaringer, man gør sig. Bandura refererer til fire kilder til mestringsforventninger:

1. *Egne tidligere erfaringer*: der er tale om oplevelser af resultater, succes eller nederlag – oplevelsen af, hvordan det gik
2. *Andenhåndsoplevelser*: hvad man ser, andre gør. Hvordan andre løser en bestemt opgave, hvilken feedback de får, og hvilke erfaringer de har med at lære
3. *Verbal feedback*: kommentarer, feedback og tilskyndelser, som en elev får af lærerne, andre elever eller forældre

---

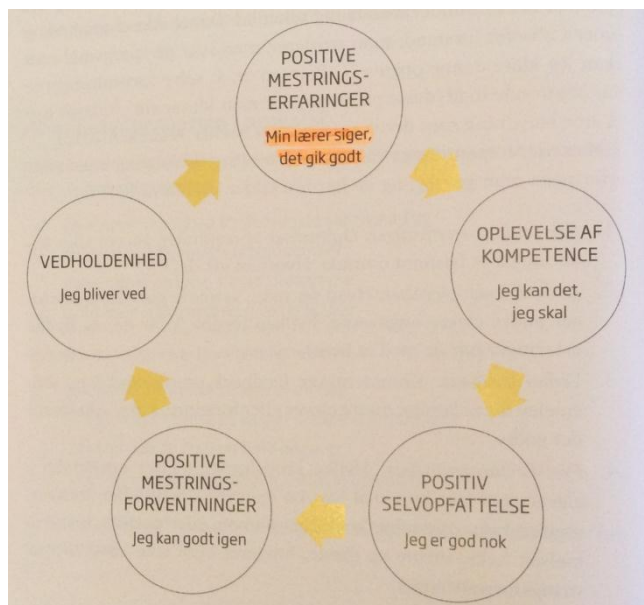
<sup>16</sup> Illustreret børnebog af Platt og Munk: [http://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Little\\_Engine\\_That\\_Could](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Little_Engine_That_Could)

<sup>17</sup> Behavioristerne mente, at dyrs såvel som menneskers adfærd alene formedes af omgivelserne, at det udelukkende er den sociale opvækst og tilværelsesbetingelserne, der afgør hvem og hvad, man bliver til (Bertelsen, 2009)

4. *Fysiske fornemmelser*: de kropsfornemmelser, der opstår i eleven ved løsning af en given opgave, f.eks. hjertebanken, rødmen og sommerfugle i maven (Ågård, s. 28f.)

Vi måler og vejer os selv i forhold til egne tidligere erfaringer, men som sociale individer vurderer vi også vores kompetencer ved at sammenligne os med andre gennem andenhåndsoplevelser. Man bruger så at sige andres erfaringer som model, og med *andre* menes der *andre der ligner én selv*, med hvem det er realistisk at sammenligne sin formåen med (Kähler, s. 53f.). Den verbale feedback kan også få stor betydning for, hvordan eleven oplever sig selv som værende kompetent, og alt efter om de fysiske fornemmelser i kroppen er positive eller negative, kan de også påvirke elevens mestringsforventninger, og dermed motivation for at give sig i kast med en opgave.

Det kan sætte gang i flere sammenhængende positive processer, hvis summen af erfaringer og oplevelser er positiv. Hvis mestringsforventningerne er høje, kan det betyde, at eleven selv vælger at gå i gang med en opgave og arbejder aktivt med den fra start til slut. Man er her også tilbøjelig til at afprøve alternative arbejdsstrategier, og man knytter positive følelser til den. Processen i positive mestringsforventninger kan ses i modellen her. Den er udarbejdet af Dorte Ågård med udgangspunkt i Banduras teori (Ågård, s. 30):



Mestringsforventninger er knyttet til en bestemt opgave eller situation, og opbygges der positive erfaringer hos eleven, kan de dominerende forventninger hos eleven også blive positive.

Tegn på lave mestringsforventninger viser sig ved, at eleverne vil undgå svære opgaver, som de oplever som en trussel. Oplevelsen bliver nederlag og vidnesbyrd om personlige mangler. Men de negative erfaringer afhænger af, hvornår de indtræder, for hvis man generelt har positive forventninger til sig selv, behøver en negativ erfaring ikke at have så stor betydning. Det kan

også være motiverende at huske på, at man ikke bliver væltet af lidt modgang, for man kan ikke lykkes i alt. Vi skaber generelt et billede af os selv og det, vi kan, på grundlag af vores succeser og nederlag, og disse selvbilleder bliver styrende for vores fremtidige handlinger (Kähler, s. 28).

Gentagne nederlag i begyndelsen af et projekt eller forløb kan dog være ødelæggende for motivationen. Her spiller lærerne en stor rolle i forhold til, om elever udvikler negative eller positive mønstre. Motivation er ikke noget, elever har eller ikke har, men noget, som vi som lærere kan påvirke og forme. Vi skal skabe et positivt og støttende læringsmiljø, hvor eleverne har mulighed for at opleve kompetence, selvbestemmelse og tilhørsforhold (Ågård, s. 20). Behovene er afgørende forudsætninger for at opleve motivation. I praksis betyder det bl.a. at lærerne skal styrke elevernes faglige selvtillid ved at hjælpe dem med at få øje på det, de er gode til, at anerkende deres arbejde ved at fokusere på fremskridt og gode forsøg, samt ved at tilpasse arbejdsopgaverne efter den enkeltes niveau - skabe mulighed for differentiering og stilladsering<sup>18</sup>. At tage udgangspunkt i elevernes læringsforudsætninger er derfor et godt sted at starte. Bandura antager, at menneskets motivationsniveau, følelsesmæssige tilstande og handlinger er meget subjektive, hvilket betyder, at man i højere grad er påvirket af det, man tror på, og ikke nødvendigvis af det, der er objektivt sandt (Kähler, s. 19). Derfor er det vigtigt at skabe de positive erfaringer og forventninger hos eleverne, så de oplever og tror på, at de godt kan, og bliver ved med at kunne, jf. modellen ovenfor. Når man som menneske oplever at være god til noget, så tror man også på, at resultatet afhænger af det, man gør, hvilket resulterer i en stærk oplevelse af personlig kompetence i et miljø, der anerkender dem (Kähler, s. 27). Det sociale har så at sige også betydning for mestringsforventningerne og motivationen, fordi man udover ønsket om at blive et selvstændigt individ også søger anerkendelse hos andre. Her får feedback fra læreren, klassekammerater og andre betydningsfulde nærmeste betydning. Dermed ikke sagt, at man som lærer skal stille for nemme opgaver, for eleverne skal også gerne udvikle sig og blive endnu dygtigere. Feedback kan nemlig sagtens gives på en støttende og konstruktiv måde. Det er vigtigt at udfordre eleverne optimalt, da dette i sig selv kan skabe en yderst motiverende og vedholdende effekt i deres arbejde. Opbygges dette i skolen, er der stor sandsynlighed for, at de tager erfaringerne med sig ud på arbejdsmarkedet.

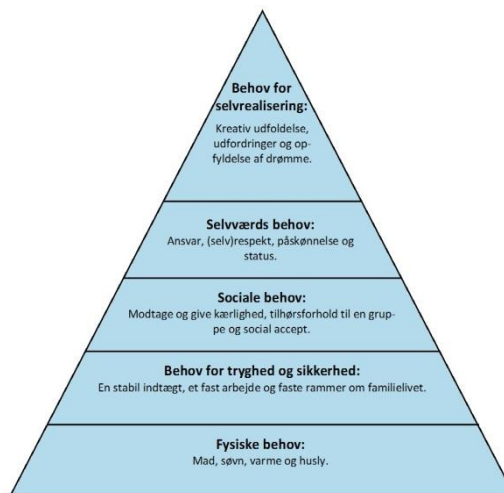
### **Maslow og behovshierarkiet**

Den amerikanske personlighedspsykolog Abraham Maslow udviklede sin anerkendte teori om behovshierarkiet. Maslow forsøgte med sin teori at forklare, hvorfor vi som mennesker udfører handlinger, og hvad drivkraften bag handlingerne kan skyldes., f.eks. hvad der motiverer os. Hans teori er bygget hierarkisk op, fordi måden og graden hvorpå hvert behov bliver dækket,

---

<sup>18</sup> Begrebet stilladsering stammer bl.a. fra Bruner, som bygger videre på Vygotskys teori om Zonen for nærmeste udvikling. Jeg bruger her begrebet som et stærkt billede på den måde, man arbejder med elevernes udvikling og læring på. Det handler om den proces, hvor vi som lærere understøtter eleven i netop den grad, der lader eleven selv overtage og styre læreprocessen i det omfang eleven magter det.

får betydning for de næste.<sup>19</sup> Maslows teori adskiller sig på en måde fra Banduras ved, at den ikke er beregnet til at forklare enkeltstående handlinger i enkeltstående situationer, hvor mestringsforventningerne er knyttet til en bestemt situation. Teoriene er dog ikke direkte modsætninger. Maslow er enig med Bandura i, at vi påvirkes af vores omgivelser, og at vi også organiserer og skaber den ydre realitet ud fra vores indre behov. Han mener, at vi kan lære meget om menneskets motivation ved at studere dets behov for f.eks. kærlighed og anerkendelse. Maslows teori tager udgangspunkt i at forstå det hele menneske på den måde, at vi ønsker at finde en sammenhængende baggrund, som kan forklare grundlæggende fællestræk ved vores adfærd (Imsen, Elevens verden, s. 332f.). Hvad vi som mennesker søger efter i livet vil bl.a. være afhængigt af, hvordan andre behov er tilfredsstillet.



Bandura har i sin teori medtænkt de positive og negative erfaringers indflydelse på individets opfattelse af selvet, og dermed den betydning erfaringerne kan have på forventningerne til selvet i fremtiden. Dette kan sammenlignes med Maslows teori. Hvis en elev f.eks. ikke får opfyldt sine grundlæggende behov for *tryghed*, vil han eller hun være præget af en latent angst eller lignende, der vil vise sig i situationer, hvor eleven skal vælge, handle eller gøre noget.

Bevæger man sig højere op i Maslows pyramide til *behovet for anerkendelse og respekt*, har dette også stor betydning for elevernes motivation. Vi har brug for positive forståelser af os selv og en indre vished om, at vi kan udrette og mestre noget godt, og at vi på baggrund af dette bliver værdsat af andre. Behovet er helt centralt i motivationsammenhæng, og kan knyttes sammen med Banduras begreb mestringsforventninger. Det handler nemlig både om at føle, at man kan mestre noget selvstændigt, og det indebærer et ønske om at *være noget* i andres øjne (Imsen, Elevens verden, s. 337). Lærerens opgave er her at skabe et støttende læringsmiljø præget af konstruktiv feedback, jf. Bandura.

### Dewey og *learning by doing*

Erfaringer kommer som nævnt ikke kun af, at man bruger andre som model ved sammenligning. Når vi f.eks. skal lære noget nyt, er det også vigtigt, at vi selv er aktive og eksperimenterer os frem til en mulig løsning. John Dewey, filosof og pædagog, var blandt de første til at lægge

<sup>19</sup> Figur: Maslows behovshierarki (Bertelsen, 2009)

vægt på individets aktive medvirken i læringsprocessen. Hans påstand er, at man lærer ved at gøre ting, og herigennem høster man erfaring (Imsen, Elevens verden, s. 31). Deweys filosofi har gennem årene stået model til rigtig megen kritik, men dele af den anses stadig som værende anvendelig indenfor pædagogikken. Jeg vil i den forbindelse fokusere på hans mest berømte slagord *learning by doing*. For Dewey var det at modellere, skabe, undersøge og eksperimentere meget værdifulde aktivitetsformer. Han fandt store ligheder mellem det eksperimentelle aspekt i læreprocessen og den måde, børn lærer noget på (Imsen, Læreren verden, s. 85). Dewey bruges derfor ofte i forbindelse med billedkunstoffaget pga. den praktisk-æstetiske lærings-tilgang, og hans filosofi udspringer af netop dette. Han mente, at hvis eleverne skulle have mulighed for at lære noget som helst, skulle de gøre sig erfaringer ud fra egen praksis, som de løbende kunne reflektere over og konkludere på, og dermed erfare ud fra.

### **Delkonklusion**

Maslow bygger sin behovsteori hierarkisk op, nærmest som en udviklingsmodel, hvor han antager, at behovene nederst i pyramiden først skal være dækket, før man ønsker at bevæge sig videre opad i hierarkiet. Måden hvorpå man oplever, at de mest basale behov er opfyldt på en tilfredsstillende måde, får dermed betydning for den videre udvikling og læreproces, på hvordan eleven handler i en given situation. Banduras teori er derimod beregnet til at forklare enkeltstående handlinger i enkeltstående situationer, men kan dog sammenlignes med Maslows teori på det punkt, at tidligere positive og negative erfaringer kan få en afgørende indflydelse på den måde, som eleven opfatter sin egen mestringskompetence. Har eleven f.eks. en generel, positiv opfattelse af sig selv i forhold til at være god til at tegne, vil forventninger fremover til at løse nye lignende opgaver sandsynligvis også være positive. Både Bandura og Maslow pointerer i sin teori vigtigheden af et anerkendende og støttende miljø, hvorfor vi som lærere bærer en stor del af ansvaret for at implementere netop dette i skolen.

Jeg har valgt at bruge Dewey tydeligst i starten af mit undervisningsforløb, og derfor var begrebet *learning by doing* også med i mine overvejelser i planlægningsfasen pga. de kvaliteter, det kan tilføre til elevernes dannelse og læreproces, når de aktivt undersøger og eksperimenterer i processen. Deres erfaringer kan på den måde gøres til genstand for deres læring videre i forløbet, fordi vi får noget at arbejde med og bygge videre på. Arbejdet med videoproduktion, jf. SAMR-modellen, lægger i øvrigt også op til en undersøgende og eksperimenterende tilgang og læring i elevernes læringsproces, og eftersom arbejdet med videoproduktion er helt nyt for eleverne, har projektet også været præget af netop det undersøgende og eksperimentelle.

Jeg vil i analysen undersøge, om vekselvirkningen mellem *learning by doing*, iagttagelse af andre og opmuntrende feedback kan være med til at motivere eleverne i billedkunst, når dette gennemføres i et anerkendende og positivt læringsmiljø. For at undersøge dette har jeg gennem hele forløbet gjort mig en masse observationer, og jeg har også interviewet både Movie-makerne og min praktislærer omkring forløbet og projektet.

## Data/empiri

Min indsamlede empiri består som nævnt både af egne observationer, en spørgeskemaundersøgelse før praktik, og forskellige interviews undervejs og efter praktik. Efter aftale med de involverede parter har jeg fået lov til at bruge både digitale billeder, videoer og interviews i min opgave, jf. etiske og juridiske aspekter, og i henhold hertil lovet kun at bruge optagelserne og indsamlede data til denne opgave, og under beskyttet visning.

## Spørgeskemaundersøgelsen

I planlægningen af et undervisningsforløb er det vigtigt at have elevernes læringsforudsætninger, jf. relationsmodellen, og dermed også deres forforståelse i baghovedet. Forud for undersøgelsen snakkede jeg med Kirstine<sup>20</sup> om elevernes læringsforudsætninger til it generelt, og hun informerede mig om, at klassen af flere årsager havde været lettere forsømt hvad angik it og medier, og at jeg derfor måtte forvente, at de ikke havde det store kendskab til hverken programmer eller it-redskaber. Derfor udarbejdede jeg en lille spørgeskemaundersøgelse<sup>21</sup> på skoleintra omkring elevernes kendskab til og brug af smartphones og tablets, og spurgte ind til, om de havde prøvet at arbejde med it i undervisningen mm. Fordelen ved en spørgeskemaundersøgelse er, at man får eleverne til selv at sætte ord på, så man ikke alene læner sig op ad lærerens udsagn. Netop med it og medier kan man blive overrasket over, hvor meget eleverne egentlig ved og kan.

17 ud af 20 elever i klassen svarede på undersøgelsen. 94% af eleverne svarede ja til, at de havde smartphone, og 71% ja til at de havde en tablet. Langt de fleste havde også prøvet at tage billeder og optage video med begge dele, for det meste bare for sjov og ikke undervisningsrelateret. Men de bruger dog både smartphones og tablets i undervisningen til at søge relevante informationer på. For mit undervisningsforløb betød det, at jeg ville kunne udlevere iPads til dem fra starten af uden de store instrukser, og ellers forvente af dem, at de kunne gå i gang med at tage billeder og video af hinanden i maleprocessen i street art forløbet. Det interessante

---

<sup>20</sup> Min praktislærer – 5.b's billedkunstlærer

<sup>21</sup> I bilag ses spørgsmålene og enkelte udvalgte svar fra undersøgelsen



ved undersøgelsen var dog, at de kun i et meget lille omfang havde en idé om, hvad man rent faktisk kan bruge it og medier til i billedkunst (se bilag), hvilket motiverede mig til at planlægge et anderledes undervisningsforløb til dem, hvor de fik øjnene op for flere anvendelsesmuligheder. Grundet pladsmangel kan hele undersøgelsen ikke indgå i bilag.

### Observationer

Fokuspunktet i min problemformulering var, om inddragelsen af it kunne have en motivationsfremmende effekt i billedkunst. Når man skal finde ud af, om eleverne er motiverede for et projekt eller en opgave, kan man se på mange forskellige ting i et samspil. Man kan ikke just måle på motivation, men man kan observere graden af motivation ved f.eks. at se på elevernes samarbejde, deres mestringsforventninger, lyst til at deltage, deres engagement i et projekt, deres overskud til at hjælpe hinanden, deres ejerskabsfølelse med projektet og dets indhold, samt deres gåpåmod, og så vurdere resultatet i forhold til det, man ønsker at opnå med forløbet. Jeg har observeret eleverne meget i forhold til netop de oplevelser, jeg har haft med dem under hele forløbet, både ved at iagttage dem men også gennem samtaler. Det er i billedkunst en kæmpe fordel at arbejde i lokaler der fremmer netop kreative og anderledes måder at være sammen på. De mere frie rammer og bevægelsesfriheden i faglokalerne skaber nye måder at vejlede og iagttage eleverne på - både læringsmæssigt, socialt og kommunikativt.

Videoptagelser har været den røde tråd i projektet i arbejdet med it og medier, og derfor vil jeg i min analyse kombinere observationerne med videoptagelser og -interviews. Det er vanskeligt at fange alle de øjeblikke og processer med video, da min rolle som lærer også indebærer vejlederrollen, som skal støtte og hjælpe dem videre i deres proces, hvilket kan komme til at virke lidt akavet gennem en kameralinse. Derfor har jeg gjort mig en masse observationer af eleverne, som jeg løbende har nedskrevet i et observationsskema samt på min praktikblog, hvilket jeg vil inddrage i min analyse. Observationerne er både af Moviemakerne og it-delen af projektet, men også af klassen som helhed i arbejdet med street art projektet, da det skal ses som et samlet projekt. Derfor vil nogle af mine observationer være refleksioner fra skemaet og min blog, mens andre vil være min tolkning af elevernes opførsel og samtaler fra videoptagelser, jf. kvalitative metoder. Et eksempel kan være den video, jeg har lavet af sammenklip, der viser fællesskabet i klassen gennem forløbet, hvor man bl.a. kan se, hvor sjovt de har det sammen, og hvad de har arbejdet med<sup>22</sup>. Det var interessant, hvorvidt det var muligt at iagttage elevernes motivation for projektet gennem videoen, men også hvad det betød, når it blev en del af projektet.

---

<sup>22</sup>Video 2: Fællesskabet i 5.b <https://youtu.be/zemr3ytiJfE>

## Interviews med billedkunstlærerne og eleverne i 5.b

Alle interviews er indsamlet under og efter forløbet. Formålet med lærernes interviews var at finde ud af, hvorfor og hvordan de inddrager it og medier i billedkunst. Dette har jeg reflekteret over i forhold til den første del af min problemformulering i første del af denne opgave.

Jeg lavede mange forskellige interviews med eleverne i 5.b. I analysen har jeg nøje udvalgt nogle af dem, fordi de ikke alle har relevans for min problemformulering. Jeg har valgt at fremhæve en sammenklippet video bestående af interviews med Moviemakerne. Her fortæller de om projektet og it i billedkunst. Man får deres refleksioner over projektet samt et indblik i, hvordan deres proces, rollefordeling og samarbejde har været. Som tilføjelse til denne inddrages også et kort interview med den elev, som frivilligt valgte at træde ud af samarbejdet med Moviemakerne.

## Analyse

I min 4.års praktik har jeg gennemført et undervisningsforløb med street art i en 5.klasse. Pga. projektets omfang, blev forløbet forlænget nogle lektioner, efter aftale med min praktiklærer, da vi skønnede, at eleverne skulle have lov til at færdiggøre projektet sammen med mig. I bilagene er det muligt at læse en uddybende beskrivelse af forløbet, samt se oversigten over de faglige mål for billedkunstforløbet.

Indholdet og måden hvorpå man introducerer et nyt emne eller projekt for en klasse, kan få stor betydning for, hvor motiverede eleverne bliver for forløbet, jf. Hilbert Meyers 10 kendetegn på den gode undervisning (Meyer, 2010) og Helle Plauborgs bog *Læreren som leder* (Plauborg, 2010). Eleverne kender mig fra min 3.års praktik, og de har glædet sig til at høre mere om, hvad jeg kunne finde på af spændende ting i år, da de syntes at projektet sidste år var sjovt<sup>23</sup>. Derfor introducerede jeg med levende kropssprog og begejstring i stemmen eleverne for projektet, ved at vise dem nogle spændende street art projekter rundt omkring i verden samt fra deres egen by, og fortalte dem, at de nu også skulle lave et lignende projekt, men med skolen og dens brugere som målgruppe, hvorfor budskabet måtte være velovervejet i forhold til modtagerne. Jeg ridsede en tidsplan for projektet op for dem, og jeg informerede dem om, at slutresultatet skulle være en fernisering med deres malerier samt en videoproduktion, som skulle fortælle historien om hele projektet, og byggede på den måde nogle forventninger op hos eleverne. Jeg viste dem også en video fra et tidligere street art projekt, som jeg selv havde været med til, både for at vise dem, hvad det kunne blive til, men også for at introducere dem

---

<sup>23</sup> I 3.årspraktikken lavede jeg et forløb med daværende 4.b med skulpturer af ready mades ud fra Fantasmaskinen

for it-delen i projektet. Allerede her kunne jeg mærke fascination og begejstring for projektet, og de lyttede meget intenst. Men for at kunne vække sådanne følelser i eleverne, er der mange flere faktorer, der spiller ind.

Jeg vil først se på forløbet i forhold til Maslow. Hans teori er relevant, når man vil undersøge, hvordan eleverne har det sammen i klassen, f.eks. om de føler sig trygge og accepterede af andre, eller om de føler, at de ikke har et tilhørsforhold til kammeraterne. Hvis ikke behovene for tryghed, social tilknytning og anerkendelse er opfyldt, kan det få betydning for udfaldet af et projekt som mit. For at Moviemakerne skal kunne interviewe de andre i klassen, skal der være en vis grad af respekt for hinanden til stede, for at projektet kan lykkes. De skal med andre ord føle sig trygge ved hinanden, og kunne stole på hinanden.

Efterfølgende vil jeg se på Dewey og begrebet *learning by doing*, når eleverne særligt i starten af projektet skal gøre sig erfaringer med optagefunktionen på iPads ved selv at eksperimentere med dem.

Til sidst vil jeg hovedsageligt se på Moviemakernes engagement og motivation ud fra Banduras begreb *mestringsforventninger*, hvor jeg vil tage udgangspunkt i Dorte Ågård's model, der beskriver processen i positive mestringsforventninger.

### **Maslow – trygge og anerkendende rammer**

Siden 2009 har det været lovpligtigt for skolerne at have et værdiregelsæt, som bl.a. skal *indeholde en antimobbestrategi og være retningsgivende for god adfærd og respektfulde relationer mellem eleverne og mellem eleverne og lærerne* (UVM). Én af lærernes vigtigste opgaver er, at imødekomme elevernes behov i et positivt og anerkendende læringsmiljø ved at skabe tryghed for den individuelle udvikling i et socialt fællesskab. Læreren skal være rollemodel for eleverne, og sørge for at skolens arbejds- og værdigrundlag implementeres i skolens daglige virke, ved at inddrage eleverne i disse værdier. Ud fra dette er det op til hver klasse at fastsætte egne værdier, som de får et helt specielt tilhørsforhold til. Det er vidt forskelligt, hvordan skolerne og de enkelte klasser vælger at håndhæve værdierne, og jeg kan kun sige, at mine oplevelser fra Brændkjærskolen generelt er meget positive. Jeg har efterhånden observeret mange forskellige lærere på skolen, og deres håndtering af konflikter mellem eleverne samt miljøet i undervisningen er af respektfuld og anerkendende karakter.

Det er muligt at observere elevens motivation ud fra mange aspekter. I 5.b var det meget tydeligt, at eleverne var vant til at lytte til hinanden, til at give hinanden plads, og til at respektere hinandens meninger og forskelligheder. I den indledende diskussion til projektet fik de en høj

grad af medbestemmelse for projektets indhold, hvor de selv skulle bestemme tema og budskab i fællesskab, hvilket motiverede dem til at deltage meget aktivt. De var ivrige, opstemte og idérige. Generelt var de afslappede i undervisningen, de hjalp hinanden med at løse de problemer, som der opstod i processen, de søgte kontakt til deres klassekammerater – både verbalt og ved berøring – og de var gode til at rose hinandens arbejde. Alt i alt skabte det en tryk stemning i klassen. Jeg interviewede de tre nye elever i klassen omkring det, at være ny i 5.b og på skolen. Efter kun at have været en del af klassen i mindre end et år, er de meget positivt stemt, da jeg spørger ind til fællesskabet i klassen efter projektets afslutning<sup>24</sup>:

- Mig: *Er I blevet taget godt imod?*  
 Pige M: *Ja, det synes jeg*  
 Pige E: *Jeg synes vi er blevet taget rigtig godt imod (...)*  
 M: *Jeg synes mine kammerater er gode, jeg kan godt lide at lege med dem. (...) man [skal] lige vænne sig til et nyt fællesskab, med hvordan de er søde mod hinanden. På min gamle skole, der havde de ikke sådan noget. Der mobbede de folk og alt muligt. Men her der mobber vi ikke hinanden, der er vi alle sammen et fællesskab. Der er altså ikke nogen der sidder ovre i et hjørne og er total ude af fællesskabet (...)*  
 Pige M: *Ikke uden der er nogen der spørger i hvert fald, om de er ok (...) Ingen er højere end den anden, og jeg synes også jeg har mødt nogle meget bedre og sødere personer end på min gamle skole (...)*  
 Pige E:

Det blev tydeligt for mig, at klassen havde valgt at arbejde med budskabet *Man er, som man er*, fordi de har optaget skolens værdier, som en del af deres egne værdier. De byder nye elever velkommen, som de selv ønsker at blive optaget i et fællesskab. Jeg tog selv billeder og video af eleverne under forløbet, og klippede det efterfølgende sammen til en ultrakort video om fællesskabet i 5.b.<sup>25</sup> Den illustrerer meget godt, at de har det godt sammen. F.eks. leger de godt sammen i pauserne, hvis én bryder ud i høj sang, går der kun et splitsekund inden flere stemmer i, og de hygger sig i timerne med at arbejde og hjælpe hinanden. I starten af videoen præsenterer de selv klassen og projektet, og det interessante er, at de selv vælger at lægge armene omkring hinanden under optagelserne (se billede).



<sup>24</sup> Video 5: <https://youtu.be/jcv9KX1iKUg>

<sup>25</sup> Video 2: <https://youtu.be/zemr3ytiJfE>

Det har stor betydning for elevernes motivation i dagligdagen, at de har det godt sammen, og at de føler sig trygge i klassen, hvor de anerkendes og respekteres for dem, de er.

### **Dewey – lad os lege og eksperimenter!**

Ud fra spørgeskemaundersøgelsen kunne jeg læse, at de i klassen ikke havde de store erfaringer med it og medier. Ved at relatere til SAMR-modellen kan man sige, at de havde haft størst erfaring med at arbejde med it ved at bruge det som værktøjerstatning, altså som en styrkelse af læreprocessen, bl.a. ved at arbejde med Office pakken. For at undersøge, hvordan man kunne udnytte potentialet i it og medier, og inddrage det i billedkunstundervisningen på en ny og anderledes måde, end de er vant til, måtte læreprocessen transformeres i stedet for styrkes. Jeg måtte derfor ind og omkonstruere det didaktiske design, og ændre elevernes læringsaktivitet, ved at skabe nye muligheder for visuel kommunikation med it og medier. Projektet kom til at indebære en videoproduktion over street art forløbet, med videointerviews, billeder, musik og redigering, hvilket de aldrig havde prøvet før, jf. spørgeskemaundersøgelsen. Som de fleste børn i dag, kunne jeg ud fra undersøgelsen se, at de havde erfaring med at tage billeder og optage korte video med deres smartphones eller tablets.

Dewey gik ind for *learning by doing*, at man selv skal gøre sig erfaringer i sin læreproces ved at eksperimenter. De erfaringer, man selv kan gøre sig ved at prøve sig frem, er for ham mere værd, end hvis man læser sig til det. Og det kan der være noget om, for når man arbejder med teknologi, erfarer man bedst ved selv at udføre de forskellige handlinger, og man husker det også bedre næste gang, når man har prøvet det før på egen krop – man forbinder handlingen med noget visuelt og de erfaringer, man gjorde sig. Derfor opfordrede jeg alle i klassen til at tage billeder og video af hinanden med de udleverede iPads, og på den måde skabte de alle det materiale, der skulle indgå i den samlede videoproduktion. Eleverne byggede videre på den smule forhåndsviden de havde med kamerafunktionen, optog billeder og video, hvorefter de kiggede det igennem, og vi udvalgte brugbare resultater. De fik bl.a. lært noget om kameravinkler, om hvordan man får den bedste lyd, hvordan man holder en iPad bedst under en optagelse og hvordan lyset påvirker billedet.

Moviemakerne arbejdede jeg mere tæt sammen med, hvor vi gik mere i dybden omkring kameravinkel og lyd i forhold til kvaliteten af deres interviews. De fik ligesom de andre først lov til at eksperimenter og gøre sig erfaringer med at bruge iPads som optageredskab, hvorefter jeg kiggede deres videoer igennem og kom med konstruktiv feedback. Jeg viste dem udvalgte eksempler fra deres optagelser, som vi talte om og reflekterede over. Jeg vejledte dem i deres proces. Det virkede rigtig godt at kunne relatere til deres egne optagelser, fordi de oplevede det

som værende mere relevant for dem, end hvis vi bare havde kigget på nogle tilfældige optagelser omkring kameravinkler og lyd fra nettet, og de fandt hurtigt ud af, hvordan optagelserne kunne forbedres i forhold til et mere præsentabelt resultat.

### Alt for frie tøjler resulterer i pjat!

Jeg måtte dog hurtigt erfare, at *learning by doing* ikke kan stå alene som undervisningsmetode, fordi eleverne har brug for at vide, hvad de arbejder hen imod, for at nå målene for forløbet og opnå det rette læringsudbytte, jf. Meyer og Plauborg. Hvis jeg ikke kiggede ind til Moviemakerne ofte, og huskede at sætte noget struktur og nogle tidsrammer op for dem i optagefasen, så havde de en tendens til at pjatte for meget med at lave sjove optagelser af hinanden, eller kigge på musikvideoer på YouTube. Derfor præsenterede jeg storyboard strukturen for dem, fordi de nu skulle fokusere på den historie, som de skulle ende op med at fortælle omkring street art projektet, hvilket gjorde deres optagelser mere målrettede. Og derudover forsøgte jeg at sætte deadlines på opgaver i hver lektion, hvilket blev en udfordring at overholde, fordi alting endte med at tage længere tid end forventet. Det var ganske vist sjovt for dem at gøre sig nogle erfaringer med iPads, og de lærte meget hurtigt, men det var ikke udbytterigt nok. Det var vigtigt at de fik reflekteret over deres erfaringer, som også skulle kobles til nogle mål for deres projekt. F.eks. er det jo ikke nok bare at optage en masse interviews eller sjove videoer, uden at have et mål med sine spørgsmål eller optagelser. I mine interviews med Moviemakerne, video 1<sup>26</sup>, fortæller de om, hvordan det er at interviewe og lave en film over projektet:

W: *(...) jeg har også fået mere ud af det med at interviewe og snakke med folk, og altså lære at kigge ud fra et projekt og så snakke med folk omkring hvordan er det at lave det her projekt, og ikke være en del af det, altså vi er jo stadigvæk en del af det, men vi er en del på en anden måde [01:09]*

L: *Det har været lidt underligt at filme nogen fra ens egen klasse som man i forvejen kender rigtig meget og som man lige pludselig skal til at filme og stille dem spørgsmål [03:03]*

(de andre nikker genkendende)

W: *Jeg synes det har været mærkeligt at vi skulle snakke med vores klassekammerater på den måde, vi har gjort, fordi på en måde så ved vi jo*

---

<sup>26</sup> <https://youtu.be/hXbbxlgAfPs>

*godt allerede hvad det er de vil... altså jeg synes bare... hvad er grundfarven? Det ved vi jo allerede, så hvorfor spørger vi egentlig om det? Fordi vi skal lave en film. Så det er sådan lidt mærkeligt, at vi skal spørge om noget, vi godt ved [03:19]*

Gennem reflekterende samtaler med drengene, kom de selv frem til, hvad de var de skulle opnå med deres del af projektet. De syntes alle det var underligt at interviewe deres klassekammerater, fordi de aldrig havde prøvet det før. W er en meget faglig stærk elev, og én af hans roller i gruppen var at sørge for at have det store overblik, og være motoren i projektet. Ud fra citaterne ovenfor kan man også se, at det er ham der reflekterer over formålet med optagelserne ved at ræsonnere sig frem.

### **Bandura – det kan jeg godt igen det her!**

Jeg vil med udgangspunkt i Dorte Ågård's model om positive mestringsforventninger<sup>27</sup>, undersøge elevernes motivation for projektet. Processen i modellen kan begynde flere steder, men jeg har valgt at starte øverst i modellen ved *de positive mestringserfaringer*, med afsæt i de erfaringer, som Moviemakerne fik ved at eksperimentere og lege med iPads, og den feedback de fik på deres første optagelser. En opmuntrende feedback kan være udløsende for positive mestringserfaringer (Ågård, 2014, s. 30). Da jeg gennemgik deres første optagelser med dem, betonedede jeg deres fremskridt og gode forsøg, og sammen reflekterede vi over, hvor det var muligt at lave forbedringer, som jeg også beskrev i afsnittet ovenfor. Men de havde stadig lidt svært ved at håndtere deres interviews, for de følte, at deres kammerater pjattede lidt for meget, og at de ikke blev taget seriøst. Jeg kunne fornemme, at de havde behov for min hjælp til at løse opgaven, og derfor hentede vi tre af deres kammerater, og gik over på den blå gang, hvor udstillingen skulle hænge, for at interviewe dem. Jeg gennemgik hurtigt nogle interviewmetoder for dem og viste dem, hvordan de kunne få en bedre kameravinkel på, samt hvor tæt de skulle stå og optage, for at lyden blev bedre end før. Vi instruerede deres kammerater i, at de skulle snakke højt og tydeligt, og fik dem til at svare ved at omformulere de stillede spørgsmål, og gøre dem til en del af deres svar, så det blev muligt at redigere interviewerens spørgsmål ud i videoen. I stedet for bare at kaste dem ud i det, demonstrerede jeg det for dem nogle gange, hvor jeg først selv agerede interviewer, og de iagttog, hvordan jeg gjorde, jf. *andenhåndsoplevelser*, hvorefter de selv prøvede at gøre det efter. Det gode ved at bruge iPads til at optage er, at man lynhurtigt kan se resultatet, og enten vælge at gøre det om eller gå videre med næste spørgsmål. Jeg oplevede, at de meget hurtigt tog ved lære af at have iagttaget mig, og de blev

---

<sup>27</sup> Se side 18

meget mere konsekvente i både deres formuleringer af spørgsmål, i deres optagelser og i deres måde at håndtere deres til tider useriøse klassekammerater. De fik positiv feedback fra mig med det samme, og sammen reflekterede vi over forskellen på de gamle og nye optagelser, hvor de sagtens kunne se forskellen. Ser man igen på modellen over de positive mestringsforventninger, fik jeg vendt deres erfaringer til noget positivt, og de oplevede at være kompetente, og fik en positiv selvopfattelse. De fik straks mere mod på at gentage successen, og i ugen efter lavede de nogle flere interviews med nogle andre af deres klassekammerater, hvor de også erfarede, at det gik godt (= *vedholdenhed*). Ud fra modellen oplevede de, at de godt kunne igen – *positive mestringsforventninger* – og troen på, eller forventningerne om, fortsat at kunne gentage successen er nu større, og hvis de igen skal interviewe engang, vil deres mavefølelser med stor sandsynlighed fortælle dem, at de godt kan igen, fordi de før har erfaret at kunne.

Den næste udfordring for Moviemakerne var videoproduktion og arbejdet med programmet Movie Maker. De havde ingen erfaring med nogen af delene, hvilket jeg også erfarede ud fra spørgeskemaundersøgelsen, hvorfor jeg var meget bevidst om, at opgaven i første omgang kunne virke lidt svær og uoverskuelig for dem. Dette blev jeg også klar over, da jeg viste dem min video fra et tidligere street art projekt. Deres reaktion bar både præg af interesse og usikkerhed. De sagde, at det var spændende, men at det så svært ud, men jeg sørgede for at være positiv og forsikrede dem for, at det var nemmere end det så ud.

Da Moviemakerne havde indsamlet en masse interviews og billeder fra processen, fik de udleveret to bærbare computere til videoproduktionen. Jeg valgte meget bevidst at sætte dem ind i de mest basale funktioner i programmet, da de skulle i gang med videoen. For det første ville det have taget dem for lang tid, hvis de selv skulle have eksperimenteret sig frem til alle funktionerne i programmet, ligesom de eksperimenterede med iPads. For det andet er det min opgave som lærer at tage udgangspunkt i deres behov og kompetencer, og i og med at de udtrykker deres usikkerhed overfor mig i forhold til sværhedsgraden af opgaven, er det vigtigt at de allerede fra starten får nogle positive erfaringer med it. De indledende instruktioner viste sig at være alt, hvad der skulle til, for at de fik mod på at arbejde med programmet, og selv eksperimenter sig frem til resten. Jeg fulgte løbende op på deres proces, jf. modellen, og kom med opmuntrende feedback, og de arbejdede både motiverede og vedholdende på projektet. På video 1 [04:25]<sup>28</sup> fortæller Moviemakerne selv om læringsprocessen i et interview med mig, hvorudfra jeg kan høre, at det var denne rette beslutning med en kort introduktion:

---

<sup>28</sup>Tid: [04:25] <https://youtu.be/hXbbxlgAfPs>



L	<i>Det hjalp simpelthen meget, ellers havde vi nok siddet endnu og bare siddet</i>
W	<i>Så tror jeg ikke engang vi var kommet videre, så var vi ikke kommet i nærheden af noget af det, vi har lavet</i>
F	<i>Jeg tror ikke videoen havde været færdig i dag hvis ikke...</i>
W	<i>Nej... og heller ikke i morgen</i>
Alle	<i>(griner)</i>

De kom meget hurtigere frem til en positiv opfattelse af sig selv og deres kompetencer. Det var dog stadig vigtigt at jeg så til dem ofte, da det øgede deres arbejdsindsats, at de fik feedback.

Alle fire drenge udtrykker i samme interview<sup>29</sup>, at de godt kan lide af have billedkunst, også selvom de ikke alle opfatter sig selv som værende gode til at tegne. De har altså generelt meget positive mestringserfaringer fra faget, men de syntes alligevel at det var spændende at få lov til at arbejde med billedkunst på en ny og anderledes måde ved at arbejde med it, og de udtrykker, at de har lyst til at arbejde mere med it, og at de også ville have mod på at arbejde med det derhjemme (se video 1<sup>30</sup>)

### En Moviemaker falder fra

Oprindeligt var Moviemaker-gruppen sammensat lidt anderledes, men kort tid inde i forløbet, vælger én af drengene, fra nu af M, at melde sig ud af gruppen. M er endnu meget ny i klassen, han er anden generations indvandrer, og netop blevet sluset ind fra en modtageklasse. Hans sproglige problemer synes at være en barriere for at deltage helt på lige fod med de andre endnu, men han siger selv i interviewet, som jeg tidligere har brugt, at han er glad for sine kammerater i klassen. Min praktiklærer informerer mig om, at M ikke er så motiveret for billedkunst, og derfor forsøger vi at se om it kan være en måde at nå ham på, men det lykkes ikke

M	<i>Altså jeg har svært ved billedkunst, og jeg er også dårlig til at tegne. Og før var jeg også i Moviemakerne-hold, så gad jeg ikke mere, og så hjælpede jeg bare de andre med at finde f.eks. blyanter...</i>
---	---

M har negative erfaringer med billedkunst, hvilket der kan være mange grunde til. Han viser tegn på lave mestringsforventninger ved at undgå svære og udfordrende opgaver, og melder sig

<sup>29</sup> Video 6 <https://youtu.be/1Dwkb7MqlfQ>: Moviemakerne om at have billedkunst

<sup>30</sup> Video 1 <https://youtu.be/hXbbxlgAfPs>

i stedet til at hente blyanter mm til sine kammerater i projektet. Måske handler det om, at han gennem sin opvækst ikke har tegnet og malet særlig meget hjemmefra, måske har han ikke modtaget opmuntrende feedback fra tidligere lærere, eller også interesserer han sig bare ikke for faget. I hvert fald ønskede han alligevel ikke at deltage i Moviemaker-gruppen, hvilket jeg valgte at respektere. M's manglende engagement for projektet kunne have påvirket gruppen, og det var vigtigt at de forblev motiverede for projektet.

### En fernisering giver sommerfugle i maven

Eleverne vidste fra starten, at projektet skulle ende ud med en fernisering af deres produkter. Reaktionen på dette var i første omgang spænding, og det motiverede dem til projektet, fordi de skulle fremstille blivende kunst til skolen, hvor alle, der kommer på skolen, vil se deres projekter. I den sidste uge op til ferniseringen blev eleverne mere nervøse og spændte, og de blev bekymrede for deres inviterede parallelklassers reaktion. Bandura taler om de fysiske fornemmelser, der opstår i kroppen, når man skal løse en ny opgave. Det kan både give ubehagelige og positive fornemmelser i kroppen, men som fungerer som kilde til deres mestringsforventninger. Fornemmelserne i eleverne var meget delte den dag, for de havde aldrig prøvet at præsentere så stort et projekt for så mange elever før (Video 1 [06:44]<sup>31</sup>):

<u>Mig</u>	<i>Hvordan havde I det med at andre skulle se det, I havde lavet?</i>
S	<i>Det var sådan lidt nervepirrende jo, altså...</i>
L	<i>Man vidste ikke rigtig om de ville klappe... selvfølgelig ville de klappe men...</i>
W	<i>Ja, men om det ville være sådan lidt falsk-agtigt eller sådan...</i>
L	<i>Ja eller om det ville være rigtigt sådan: det har I lavet godt det her</i>
W	<i>Altså jeg prøvede nogen gange at grine lidt fordi jeg tænkte: så, nu griner de sikkert, så må jeg nok også hellere grine. Men øh, der var ikke nogen der grinede</i>
S	<i>Nej</i>
W	<i>Så jeg tror egentlig det var os selv der stod og grinede lidt af det</i>
L	<i>Stod og fnisede lidt</i>
Alle	<i>Ja</i>
L	<i>Over nogle pinlige klip vi havde lavet</i>
W	<i>Dem var der mange af (griner)</i>
Alle	<i>Ja (griner)</i>

Projektet blev dog modtaget rigtig flot, og både lærere og kammerater var imponerede over resultatet – *positive mestringserfaringer*. Oplevelsen for klassen var positiv, og sandsynligheden for, at de vil have mod på at gøre det igen, er stor, fordi det gik så godt.

<sup>31</sup> <https://youtu.be/hXbbxlgAfPs>

Ved at bruge it og medier i street art projektet, blev det muligt at kommunikere med modtagerne på en måde, som eleverne aldrig havde prøvet før. Det motiverede dem at vide, at de skulle præsentere deres projekt ved en fernisering, hvor de både skulle vise deres videoer over arbejdsproces og malerier som et færdigt produkt, men også at hvert maleri og video fra projektet blev forsynet med en QR-kode, og fordi projektet efterfølgende blev synliggjort på skolens hjemmeside. På den måde fortsætter den it-baserede kommunikation og synliggørelsen af projektet med budskabet *Man er, som man er*, og i tiden fremefter vil 5.b blive mindet om projektets og deres egen succes.

### Opsamling på analysen

Efter en analyse af min indsamlede empiri, har jeg fundet ud af, at 5.b trives godt sammen. Deres accept af og respekt for hinandens forskelligheder har stor betydning for den daglige omgang med hinanden i klassen, og de er gode til at optage nye elever i klassen i deres fællesskab. At de trives godt sammen, betyder meget for samarbejdet og den sociale læring i klassen, men har også afgørende betydning for, hvor åbne og motiverede de er over for at lære nyt.

Eleverne fik en grundviden om brugen af kamerafunktionen på iPads ved at eksperimentere på egen hånd og sammen med andre, og herigennem fik jeg et indtryk af det gode fællesskab i klassen. Men *learning by doing* kan ikke stå alene, for selvom eleverne fik reflekteret over optagelserne og produktionen, havde de brug for struktur i form af tidsrammer og storyboard. Jeg lyttede meget til Moviemakernes behov i projektet, fordi de ikke havde erfaringer med lignende projekter før, hvorfor jeg introducerede dem for de mest basale funktioner i Movie Maker for at skabe et fundament til at bygge stilladser på. Trods mine mange overvejelser og gode intentioner, valgte én af Moviemakerne alligevel at melde sig ud af gruppen, fordi han af forskellige årsager ikke bryder sig om billedkunst, og derfor heller ikke var motiveret for at forsøge sig med it-dimensionen. De andre drenge synes dog at arbejde meget målrettet. De lærte meget og hurtigt ved at iagttage mine interviewmetoder og overføre dem til egne metoder. Gennem opmuntrende feedback fik de positive mestringserfaringer og mestringsforventninger, og gennem et interview med dem efter ferniseringen<sup>32</sup>, kunne jeg også høre på dem, at de havde lyst til at arbejde mere med it og medier, fordi det havde været både udfordrende og spændende, og de syntes det var rart at arbejde med billedkunst på en ny måde. Kort sagt var drengene motiverede i deres arbejdsproces.

---

<sup>32</sup> Video 1: [01:46] <https://youtu.be/hXbbxlgAfPs>

## Diskussion og metodekritik

I dette afsnit vil jeg forholde mig kritisk til mine resultater og min undersøgelsesmetode, i og med at mine undersøgelsesmetoder hovedsageligt er interviews og observationer. Observationer er meget subjektive, og det kan være svært at tage de objektive briller på, når man skal analysere sine egne observationer, især fordi man valgt at fokusere på bestemte ting i forløbet. Som jeg skriver i starten af opgaven, så er interviewmetoden også af subjektiv karakter, fordi jeg som interviewer selv deltager aktivt i forståelsesprocessen. Min tolkning af interviewene vil bære præg af min egen forforståelse, og den empiri, jeg har valgt at knytte dertil. Derudover styres interviewets udvikling af den, der undersøger, fordi man jo ønsker at stille spørgsmål, som kan bekræfte resultatet af sine undersøgelser. På den måde har jeg nok selv bidraget til de positive resultater i min undersøgelse, jf. hermeneutikken.

Den kvalitative undersøgelsesmetode er med andre ord præget af den kontekst, som undersøgelsen foregår i, og af analytikerens subjektivitet og fokus. Derudover kan resultaterne fra undersøgelsen heller ikke umiddelbart overføres til en anden klasse, da man ikke vil have den samme elevsammensætning og lærere, og derfor heller ikke den samme kommunikation mellem de involverede parterne, da undervisningsforløbet er tilpasset klassen, deres behov og interesser.

Det vides heller ikke med sikkerhed, om eleverne har opført sig anderledes foran kameraet, for jeg kan kun ud fra mine observationer og tolkninger af dem se, at de ikke umiddelbart virkede særlig påvirkede af kameraet, fordi de hyggede sig med projektet. Og jeg kan i den forbindelse heller ikke være sikker på, at de har været ærlige i deres svar under de forskellige interviews, for der vil altid være en lille mulighed for, at de har svaret det, som interviewereren gerne ville høre. Men eftersom de ikke kun har været positive, når jeg har interviewet dem, og egentlig har været gode til at se på projektet og deres egen indsats med kritiske briller, så er der sandsynligvis en vis sandhed og ærlighed i deres besvarelser.

## Konklusion

Med udgangspunkt i problemformuleringen:

*Hvorfor skal man inddrage it i billedkunstundervisningen? Og hvordan kan man inddrage it på en kvalitativ måde, så det også er med til at motivere eleverne til aktiv deltagelse i faget?*

valgte jeg i første omgang at dele opgaven op i to hoveddele, som hver især skulle afdække de to spørgsmål i problemformuleringen.

Det er vigtigt at vi husker at reflektere over, hvorfor og hvordan vi inddrager it og medier i undervisningen, og i hvilket omfang teknologien skal være en del af det. Samfundsudviklingen stiller større krav til institutionerne om at integrere it og medier i alle fag, og det skal være med til at give folkeskolen et fagligt løft. I Formålsparagraffen står der, at vi skal forberede eleverne på aktiv deltagelse i samfundet. Der er fokus på it og kommunikation, og som lærere er det vores opgave at lære eleverne at anvende it hensigtsmæssigt, samt at forholde sig kritisk sig til de mange visuelle kommunikationsbudskaber, de stifter bekendtskab med i skolen og samfundet. It skal ikke være et mål i sig selv, men integreres på en kvalitativ måde, så det i stedet bliver en faglig løftestang til at højne kvaliteten af undervisningen og elevernes læring.

It kan være en tidsrøver i den forstand, at det tager tid at lære nye programmer og værktøjer at kende, og de udvikler sig konstant. Derfor kan det være en meget tidskrævende proces at sætte sig ind i de mange muligheder, hvorfor vidensdeling er et godt alternativ på visse punkter, men man skal stadig huske selv at overveje metoder og formål, samt reflektere over valgene, så man ved præcis, hvorfor man gør, som man gør.

SAMR-modellen giver et bud på de refleksioner, man som lærer bør gøre sig, og er en udmærket model at tage udgangspunkt i. Den hjælper os til at få et overblik over, hvorfor og på hvilke måder man kan inddrage it og medier i undervisningen for at få udnyttet de mange potentialer optimalt, som it har. Modellen kan være et hjælperedskab for læreren i hverdagen, hvor der ofte aldrig er tid nok.

I forløbet valgte jeg at integrere it og medier på en ny og anderledes måde, som hverken eleverne eller min praktiklærer havde prøvet før. Ved at anvende videoproduktion, ændrede jeg på elevernes læringsaktivitet, fordi de samme muligheder for kommunikation ikke ville kunne eksistere på samme måde uden anvendelsen af it, jf. SAMR-modellen. Gennem arbejdet med it og projektet som helhed, arbejdede eleverne med visuel kommunikation, jf. Fælles Mål, og det selvvalgte budskab *Man er, som man er*, som indbød eleverne til aktiv deltagelse i projektet.

Med de tre teoretikere, Dewey, Bandura og Maslow, har jeg argumenteret for, at samspillet mellem *learning by doing*, opmuntrende feedback og iagttagelse af modeller i et anerkendende og trygt læringsmiljø kan være med til at fremme motivationen. Projektets budskab og elevernes omgang med hinanden viste mig, at de har et positivt, socialt miljø i klassen, med de samme værdier, som skolen bygger på. De accepterer og respekterer hinandens forskelligheder, hvilket åbner op for mange muligheder, når de skal arbejde med nye tiltag. Det er vores opgave som lærere at opbygge og skabe et positivt og opmuntrende læringsmiljø som fundament for elevernes udvikling, hvor vi tager udgangspunkt i det, eleverne kan, og det, de skal lære, samt

hvad der kan motivere dem til læring. Ovenpå skal vi stilladsere deres læring, så de hele tiden udvikler sig – både fagligt og socialt.

Den høje grad af medbestemmelse i projektet viste sig at være motiverende for elevernes aktive og selvstændige deltagelse. Det motiverede dem også at vide, at historien om deres projekt skulle fortælles og synliggøres ved hjælp af video. De var aktive og arbejdede målrettet størstedelen af tiden.

Som lærere skal vi hjælpe eleverne med at få flest positive, i stedet for negative, mestringserfaringer gennem opmuntrende feedback i et anerkendende læringsmiljø, så de kan udvikle en generel positiv opfattelse af sig selv, så mestringsforventningerne bliver høje, og de opnår lyst til at blive ved med at lære og udvikle sig. Det er ikke altid det lykkes første gang, og heller ikke med samtlige elever på én gang, som jeg også måtte erkende i mit forløb. Som lærerstuderende har man relativ kort tid til at skabe positive relationer til eleverne i klassen, og med et nyskabende og meget eksperimentelt projekt i hænderne, måtte jeg give slip på en enkelt Mo-viemaker i processen til fordel for at imødekomme hans individuelle behov. Hans negative erfaringer med billedkunstoffaget skal langsomt vendes til positive, hvorfor it-projektet var for stor en mundfuld for ham i denne omgang.

Alt i alt var projektet en succes. De positive mestringsforventninger, som eleverne fik opbygget i forløbet, jf. analysen, var med til at motivere dem til at deltage aktivt, og det gav dem lyst til at arbejde mere med it i billedkunst fremover.

## Perspektivering

Som nævnt i opgaven ligger der et kæmpe læringspotentiale i *arbejdet med og integrationen af* it og medier i alle fag i skolen. Jeg vil selv arbejde videre med at integrere it og medier på en kvalitativ måde i min undervisning. Det handler om at reflektere over sine valg, men det handler også om at *turde* eksperimentere ud fra sine valg, netop fordi det er svært at forudsige processens og resultatets udfald. Når det er sagt, er det desværre heller ikke altid muligt at inddrage it og medier i det omfang, som reformen og Fælles Mål lægger op til. Selvom der er afsat en pulje på 500 millioner kroner til indkøb af diverse digitale læremidler, er det forskelligt hvordan pengene reelt bruges ude på skolerne, og hvor mange penge skolerne i det hele taget får tildelt.

Hvis vi skal have mulighed for at udnytte it og mediers potentiale fuldt ud, så elevernes læring og erfaring med it optimeres i skolen, skal det opprioriteres, især hvis det skal være den faglige løftestang, som KL taler om. F.eks. bør der være flere bærbare computere til rådighed på sko-

lerne, så det bliver nemmere at integrere it naturligt i undervisningen. Det ville være ønskværdigt, hvis man i billedkunstlokalerne havde nogle bærbare computere fast, når eleverne skal arbejde med kommunikation og produktion under temaer som f.eks. identitet, ensomhed eller mobning. It åbner op for nye og anderledes vinkler at arbejde med billedkunst på, og det skal derfor også være nemt og hurtigt at koble it på et forløb, når der opstår behov for det, hvilket sagtens kan opstå løbende i forløbet. Udover at computerne, og iPads for den sags skyld, åbner op for nye muligheder at arbejde på i billedkunst, så kan det også være et fremragende refleksions- og evalueringsværktøj. Som eksempel kan man nævne bloggen. Eleverne kan hver især oprette en billedkunstblog, hvor de lægger billeder af proces og produkter, refleksioner fra forløb og videoproduktioner ind. De kan bruge bloggen som en portfolio, hvor de kan følge deres udvikling i løbet af årene, og læreren kan følge hver elevs udvikling, samt fastsætte nye, individuelle læringsmål på baggrund af bloggen, og også bruge den i skolehjem-samtaler. I arbejdet med blogs lærer eleverne også en masse om præsentation og kommunikation. Skal dette være en realitet, så kræver det, at eleverne har adgang til enten pc eller iPad i hver billedkunsttime.

Også den interaktive tavle er et must i billedkunstlokalerne. Eleverne kender den fra deres klasser, og de er fortrolige med, hvad den kan bruges til. Tavlens og internettets mange muligheder åbner op for den globaliserede og digitaliserede verden, hvor vi kan kommunikere på tværs af tid og rum. Med få klik bringes verden omkring os tættere på, og vi kan bl.a. se kunst, billeder og videoer sammen med eleverne, som skaber muligheder for spændende samtaler i klassen, og som kan inspirere og motivere os til projekter i faget.

## Bibliografi

- Bertelsen, P. (2009). *Personlighedspsykologi*. København K: Frydenlund.
- Buhl, M. m. (2011). *Visuel kultur*. Viborg: Hans Reitzels forlag.
- Chemi, T. (2012). *Kunsten at integrere kunst i undervisningen*. Aalborg: Aalborg Universitetsforlag.
- EMU. (u.d.). *EMU*. Hentet fra [www.emu.dk](http://www.emu.dk)
- Flensborg, I. m. (2005). *Billeder på begyndertrinnet*. Dansk lærerforening.
- Flensborg, I. m. (2009). *Billedeksperimenter - Visuel læring og undervisning*. Dansk lærerforening.
- Hansen, M. m. (2001). *Psykologisk-pædagogisk ordbog*. København: Gyldendal.
- Imsen, G. (2003). *Lærerens verden*. København: Nordisk forlag.
- Imsen, G. (2010). *Elevens verden*. København: Gyldendal.
- Knudsen, I. S. (2002). *Billedsamtaler*. Dansk lærerforening.
- Kvale, S. (1997). *InterView - En introduktion til det kvalitative forskningsinterview*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Kähler, C. F. (2014). *Det kompetente selv - En introduktion til Albert Banduras teori om selvkompentence og kontrol*. Frederiksberg: Frydenlund.
- Meyer, H. (2010). *Hvad er god undervisning?* København: Gyldendal.
- Plauborg, H. m. (2010). *Læreren som leder*. København K: Hans Reitzels forlag.
- Schmidt, M.-C. S. (2011). *Klasseledelse og fag - at skabe klassekultur gennem fagdidaktiske valg*. Frederikshavn: Dafolo.
- Sørensen, B. H. (1996). *Lyrisk og eksperimenterende video*. Viborg: Dansk lærerforening.
- Sørensen, B. H. (2012). *Skole 2.0*. Århus: KLIM.
- Tanggaard, L. (2008). *Kreativitet skal læres - Når talent bliver til innovation*. Aalborg Ø: Aalborg Universitetsforlag.



Tanggaard, L. m. (2009). *Kreativitetsfremmende læringsmiljøer i skolen*. Frederikshavn: Dafolo A/S.

Undervisningsministeriet. (2009). *Faghæfte 8 - Fælles mål 2009 Billedkunst*.

UVM. (u.d.). *Undervisningsministeriet*. Hentede Februar 2015 fra <http://www.uvm.dk/Uddannelser/Folkeskolen/I-fokus/Trivsel-i-folkeskolen>

Vejleskov, H. (2009). *Motivation*. København: Gyldendal.

Vestergaard, E. (2006). *Pædagogisk filosofi*. Gylling: Hans Reitzels Forlag.

Ågård, D. (2014). *Motivation*. Frederiksberg C: Frydenlund.

## Bilag

### Links til videoer og filer på YouTube

<b>Video nr. 1</b>	Moviemakerne om street art projektet og it i billedkunst	<a href="https://youtu.be/hXbbxlgAfPs">https://youtu.be/hXbbxlgAfPs</a>
<b>Video nr. 2</b>	Fællesskabet i 5.b	<a href="https://youtu.be/zemr3ytiJfE">https://youtu.be/zemr3ytiJfE</a>
<b>Video nr. 3</b>	Moviemakernes video over street art projektet (til ferniseringen)	<a href="https://youtu.be/iiC3vTc1wSc">https://youtu.be/iiC3vTc1wSc</a>
<b>Video nr. 4</b>	Tidligere Moviemaker fortæller	<a href="https://youtu.be/hCNqdT7Iqy0">https://youtu.be/hCNqdT7Iqy0</a>
<b>Video nr. 5</b>	De tre nye elever i klassen fortæller om det, at være ny på skolen	<a href="https://youtu.be/jcv9KX1iKUg">https://youtu.be/jcv9KX1iKUg</a>
<b>Video nr. 6</b>	Moviemakerne fortæller om, hvordan de har det med billedkunst	<a href="https://youtu.be/1DwkB7MqlfQ">https://youtu.be/1DwkB7MqlfQ</a>
<b>Lydfil nr. 1</b>	Billedkunstlærer Charlotte	Uploadet sammen med opgaven
<b>Lydfil nr. 2</b>	Billedkunstlærer Kirstine, 5.b's billedkunstlærer	Uploadet sammen med opgaven

## Beskrivelse af undervisningsforløbet med 5.b

Jeg besluttede mig for at lave et street art forløb med klassen, hvor fokus blev billedsamtalen og kommunikation i forhold til afsender/modtager-forhold. Eleverne var medbestemmende i processen op til den praktiske del, hvor de selv bestemte både tema og budskab for projektet, og på den måde blev det deres eget projekt – de oplevede stort ejerskab. De valgte, at de ville male monstre under temaet *Man er som man er*. På den måde kom der fokus på skolens værdier, som også syntes at være en integreret del af elevernes egne værdier i hverdagen, og projektet kom til at dreje som om fællesskab, respekt og accept af hinandens forskelligheder i samfundet.

Omdrejningspunktet blev som sagt billedsamtalen, men street art handler også om at kommunikere et budskab ud til nogle modtagere. Udover en fernisering af deres færdige produkt, skulle de bruge it som medie til at komme ud med deres budskab i forhold til projektet. Opgaven lød, at de skulle lave en video over hele processen, hvor de fik deres refleksioner og tanker omkring projektet med ind over. En del af udstillingen og præsentationen bestod også i, at der skulle fremstilles QR-koder til deres videoer og egne præsentationer af malerierne, så eleverne på skolen efterfølgende kunne lære mere om projektet eller gense videoerne

**Fælles:** Alle eleverne tog billeder og video af hinanden i processen, som skulle bruges til at lave en video over projektet. Alle skulle også male et stort monster ud fra budskabet, som til slut skulle udstilles på skolen.

**Moviemakerne:** der blev udnævnt en Moviemaker-gruppe bestående af 4 drenge som selv havde ønsket at lave videoen over projektet og budskabet. Efter kort tid valgte én af de oprindelige Moviemakere at melde sig ud af gruppen, og en ny kom til.

De skulle tage billeder og video af deres klassekammerater i processen, og de skulle lave video-interviews med deres klassekammerater, som også skulle være en del af den endelige video, når den blev sat sammen. Udover en video over processen og resultatet, måtte de også gerne lave en video kun bestående af billeder fra forløbet med passende baggrundsmusik.

**Til fernisering:** to fra Moviemaker-gruppen og to fra maleprojektet præsenterer projektet, både malerier og videoer, for parallelklasser og lærere, hvor de selv har skrevet åbningstalen. 3-4 elever står får at uddele drikkevarer og snacks til ferniseringen efter talen, imens resten placerer sig ved deres maleri, så de kan svare på spørgsmål til publikum

**Min rolle og opgaver:**

- Interviewe eleverne omkring projektet, både i forhold til at arbejde med it, men også til hvordan det har været at være foran og bag kameraet, samt hvordan det har været at arbejde med sådan et stort projekt
- Støtte og vejleder for alle eleverne, både Moviemakerne og dem der malede på street art projektet
- Observere eleverne i processen

**Mål for billedkunstforløbet med 5.b**

<b>Foreklede fælles mål</b> (efter 5.klassetrin)	<b>Fælles mål 2009</b> (efter 5. klassetrin)
<p>Eleven kan eksperimentere med og udtrykke sig i billeder med vægt på tematisering (billedfremstilling)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eleven kan anvende farvernes virkemidler til at skabe en bestemt stemning, og har viden om farvelære</li> <li>• Eleven kan fremstille en digital billedfortælling, kan arbejde med levende billeder og har viden om storyboard</li> </ul>	<p>Billedfremstilling</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kan fremstille skitser og billeder på baggrund af idéer, følelser, holdninger og ved direkte iagttagelser af nærmiljøet</li> <li>• Kan udtrykke sig i forskellige former for digitale billeder, herunder animationer og video</li> <li>• Kan hente inspiration i den visuelle kultur og billedkunst, lokalt og globalt</li> <li>• Kan fremstille værker sammen med andre</li> </ul>
<p>Eleven kan samtale om egne og andres billeder, samt vurdere billeders anvendelse inden for forskellige kultur- og fagområder</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eleven har viden om billeders kommunikative funktion</li> </ul>	<p>Billedkundskab</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kan anvende faglige begreber i samtaler om billeders indhold og form</li> <li>• Kan undersøge, analysere, kategorisere og vurdere egne og andres billedsproglige udtryk</li> <li>• Kan anvende billederfaringer fra museer, udstillinger og offentlige rum og internet i eget billedarbejde</li> </ul>
<p>Eleven kan udtrykke idéer og betydninger visuelt (udstilling og formidling)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eleven kan etablere digitale udstillinger og formidle viden med billeder</li> <li>• Eleven kan bidrage med visuelle udtryk i kulturprojekter og har viden om kulturelle normer og værdier</li> </ul>	<p>Visuel kommunikation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kan anvende billedet som kommunikationsmiddel</li> <li>• Kan kommunikere forskellige billedformer, herunder maleri, installation og multimedie</li> <li>• Kan anvende visuelle virkemidler i forbindelse med præsentationer af egne og andres billeder</li> <li>• Kan deltage i kulturelle begivenheder og udstillinger på skolen og i nærmiljøet, herunder udsmykningsopgaver og medieproduktioner</li> </ul>

## Street art forløbet med 5.b

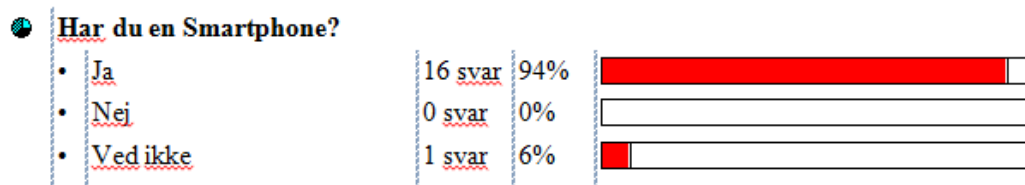
Uge	Indhold	Resultat (outcome)
48	<p>På klassen snakker vi om, hvad street art er, og vi kigger på eksempler på internettet</p> <p>Samtale om budskab med street art: afsender/modtagere</p> <p>Klassen svarer på spørgeskemaundersøgelse jeg har lavet til dem på Intra</p>	<p>De får til opgave at tænke over, hvilket budskab de vil arbejde med, når jeg kommer tilbage i uge 2</p> <p>Jeg lærer noget om deres forhåndsviden i forhold til arbejdet med IT og medier, både i skolen, i billedkunst og i fritiden</p>
2	<p>Introduktion til forløbet med street art og det overordnede emne</p> <p>Emne: klassen har brainstormet idéer til første time, og nu skal vi blive enige om tema og budskab</p> <p>Kigge i leksikon eller på internettet af motiver man gerne vil lave, evt. imens man tegner</p> <p><u>Skal nås den første dag:</u> Ca. 2-3 elever: Grundmale malepladerne med hvid maling</p> <p>Første udkast: hver elev starter på skitser til projektet</p>	<p>Eleverne oplever at de har stor medindflydelse på deres projekt. De vælger temaet monstre og budskabet "Man er som man er", som handler om fællesskab, accept og respekt for hinanden</p>
3	<p>Skitser tegnes færdigt, og hver elev vælger den skitse, som de vil arbejde videre med, og som skal overføres til masonitpladen</p> <p>Sammen på klassen: valg af to baggrundsfarver, som skal gå igen på alle plader og skabe sammenhæng. De valgte baggrundsfarver males over på pladerne</p> <p>Udvalgte motiver overføres til transparent</p> <p>"Movie-makere" udvælges til at stå for at filme og tage billeder af processen, samt til at interviewe klassekammeraterne</p> <p>Samtale om:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• hvordan farverne skal spille sammen overordnet</li> <li>• evt. valg af farver, som skal gå igen i alle bille-</li> </ul>	<p>Samarbejde</p> <p>De går i gang med at skrive spørgsmål til interviews ned</p>

	<p>derne, så det skaber sammenhæng</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• graduering af farver og den effekt det skaber</li> </ul> <p>I gang med at male</p> <p>Der udleveres iPads til alle borde, så alle kan prøve at tage billeder og filme hinanden i processen</p>	<p>De er gode til at eksperimentere og tage billeder og video af hinanden. De morer/hygger sig med det, og de synes at blive mere afslappede både foran og bag kameraet som timerne går</p>
4	<p>Grundet fordybelsesdag, mister jeg de almindelige billedkunsttimer med klassen i denne uge, Derfor har jeg fået lov til at bruge to timers lektiehjælp til fordybelse i denne uge i stedet, for de i klassen, der havde lyst.</p> <p>Mandag og fredag: De maler på deres motiver og Movie-makerne laver interviews</p>	<p>Selvom nogle vælger at lave lektier i disse lektioner, så oplever jeg at rigtig mange i klassen har lysten til at arbejde med billedkunstprojektet</p>
5	<p>Motiverne på pladerne farvelægges og gøres færdige så vidt muligt</p> <p>Motiverne skal tegnes op med kontur, hvis de er klar til det</p> <p>Lektiehjælp: grundet A-uge i uge 6 tager vi to timers fordybelse i denne uge også</p> <p>Mandag og tirsdag: Eleverne maler på deres motiver imens de interviewes omkring processen, de valg de tager og deres tanker bag</p> <p>Der optages fælles intro video af klassen til deres film Movie-makerne interviewes også</p>	<p>Projektet viser sig at være meget tidskrævende, og vi har brug for mere tid til at blive færdige, så de kan være stolte af deres resultat</p> <p>I videoen skinner klassens sociale fællesskab igennem De fortæller om, hvordan det er at arbejde med IT og medier i billedkunst</p>
6	<p>I uge 6 er der A-uge på skolen, hvilket betyder at alle klasser har et anderledes skema, og vi mister igen to billedkunsttimer.</p>	
7	Vinterferie	

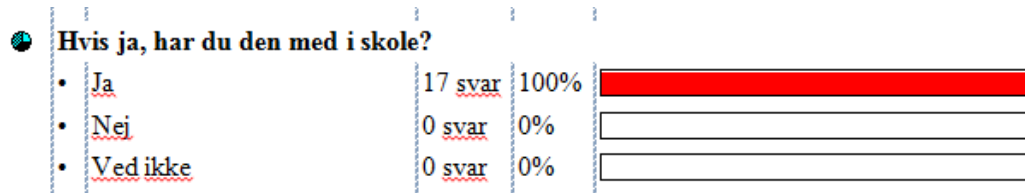
8	Der males og interviewes	
	Movie-makerne sammensætter film	
9	Der arbejdes målrettet med at male og lave videoer	
10	Pladerne/monstrene males færdigt: teksten skrives på pladerne	Eleverne får igen reflekteret over budskabet og alle de valg de har taget i forhold til projektet (billedsamta- len)
	Hver elev interviewes på video med og om deres billede. Videoen er en del af billedsamtalen, og der laves QR-kode til alles billeder, som hænges sammen med udstillingen	QR-koderne synliggør projektet i en længere periode
	Der laves invitationer og åbningstale til ferniseringen og selve ferniseringen planlægges	
11	Fernisering	Visuel kommunikation: afsender/modtager forhold Synliggørelse af projektet
	Interviews	Interviews med eleverne efter projektet

## Spørgeskemaundersøgelse - spørgsmålene

### 1. Har du en Smartphone?



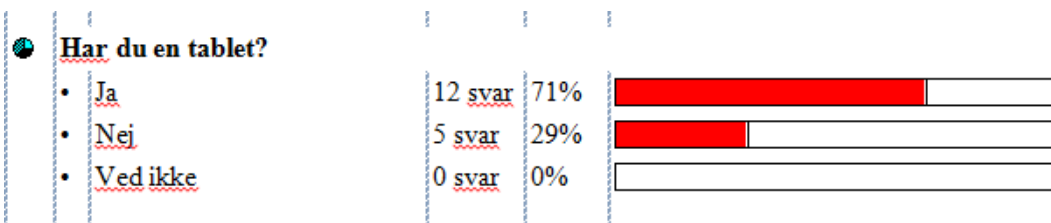
### 2. Hvis ja, har du den med i skole?



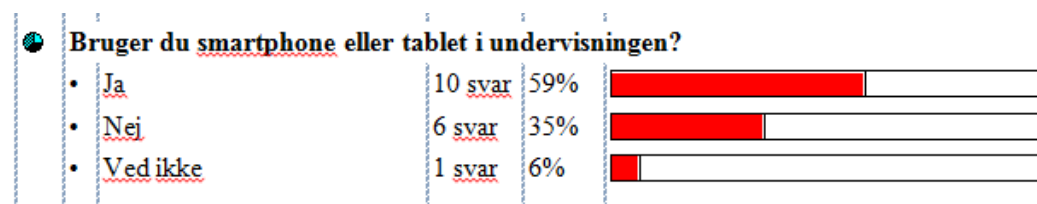
### 3. Hvad bruger du din smartphone til? Både i og udenfor skolen

### 4. Har du en tablet?

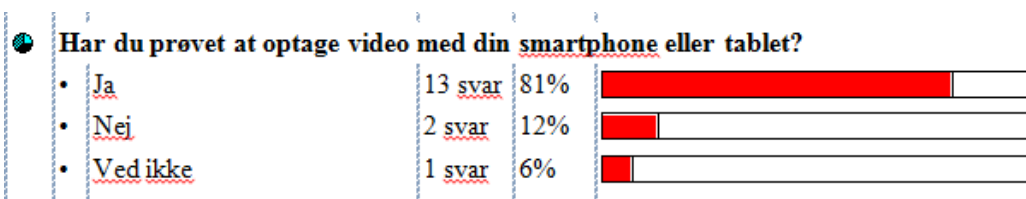




5. Hvis ja, hvad bruger du den til?
6. Bruger du smartphone eller tablet i undervisningen?



7. Har du prøvet at optage video med din smartphone eller tablet?



8. I hvilken forbindelse har du optaget video til? Var det for sjov eller har I brugt det i undervisningen? Uddyb gerne
9. Skoletube er en side, hvor man logger ind med sit Unilogin. Her kan man bl.a. lave animationsfilm og uploade sine billeder og filmklip, og redigere det hele sammen til en video. Kender du Skoletube?
10. Har du prøvet at arbejde i Skoletube?
11. Hvis ja, hvad brugte du det til?
12. Har du prøvet andre programmer til at redigere video?
13. Har du oplevelsen af, at der bliver brugt IT-hjælpemidler og programmer (pc/tavle/smartphones/skoletube/powerpoint mm.) i billedkunst?
14. Tror du at billedkunst kunne blive sjovere hvis man brugte smartphones, tablets eller pc noget mere i undervisningen?
15. Hvordan tænker du, at man kunne bruge smartphones, tablets eller pc i billedkunst?

## Svar på spørgsmålet

- bruge sine telefoner til at søge på hvad man ville tegne, og bruge computer til at desamme
- Altså nu er der jo kommet de der nye tavler hvor man ak togene og det kunne være fedt hvis man havde sådan noget hvor man også brugte en pen til det for man kan ikke helt se for fingeren nogle gange når man fx tegner på sin tablet osv. Så ja...
- Jeg! Synes at det er sjovest at tegner med hænderne. Så lidt IT er fint men ikke for meget
- Man kunne finde billeder på Google og tegne efter. (Fx).
- Det ved jeg ikke
- Hvis man skulle redigere noget eller lave noget på den
- Det hved jeg ikke for det har jeg ikke prøvet men jeg håber det bliver sjovt!
- til at lave nogle sjove billeder
- Man kan lave potrater og så noget
- Det kan var godt til at bruge
- Til billeder som man kunne tegne og insprisjon
- finde billeder man kan tegne efter tage billeder af et flot kunstværk
- google kunne komme med nogen ideer til hvad man kan tegne, altså ikke gikke efter men komme med nogen ideer
- Det er ikke alle der er god til at tegne. Men på computer er det meget nemmere at udtrykke sin evner i faget billedkunst
- Man kunne downloade tegne programmer
- Man kan søge på billeder på google
- Man kan tegne den på forskellige vinkler