

Staðlota 10. mars 2015

Skipulagning og framkvæmd fræðslu með fullorðnum

Skipulögð dagskrá var eftirfarandi:

Byrjun og hagnýt atriði.

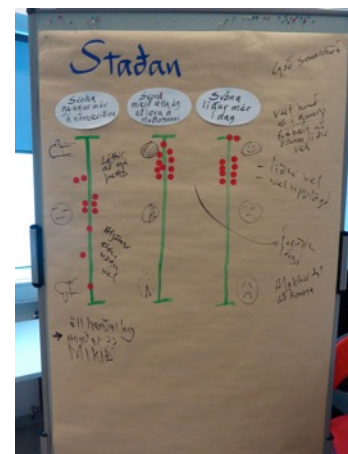
Björn Vilhjálmsson: Um það að skapa starfhæfa hópa og að skapa reynslu sem nemendur geta lært af: Reynslunám.

Hróbjartur Árnason: Hönnun námskeiða með aðferðinni: Business model Generation.

Punktaspurning um stöðu og líðan

Í upphafi staðlotunnar voru settar upp punktaspurningar í þeim tilgangi að fá fólk til að tjá sig um gengi á námskeiðinu og hvernig það mætti til leiks. Eftirfarandi spurningar voru á punktatóflunni:

- Svona gengur mér á námskeiðinu: Flestir punktar voru staðsettir við miðju.
- Svona mikið ætla ég að læra á staðlotunni: Allir punktar í toppi.
- Svona líður mér í dag: Allir punktar uppi við toppinn.



Upphaf námskeiðs: Að búa til starfhæfan hóp og reynslunám

Þá var komið að gestafyrirlesaranum Birni Vilhjálmssyni. Björn er sérfræðingur í ásetningsmiðaðri kennslu (e. Nonformal education), en hún fer ekki endilega fram í skólabyggingu. Hann vinnur m.a. fyrir Evrópusambandið sem Outdoor experiential educator, vinnur mikið úti og byggir á reynslu sem búin er til. Helstu spekingar sem Björn benti á voru **Baumgartner** og **Kaffarella**.



Nám fullorðinna

Hvað er að vera fullorðinn námsmaður? Fullorðnir læra öðruvísi en börn. Að læra og vera með fólki hefur áhrif á tilfinningar. Líðan er miðlæg. Ef mér líður illa með ykkur mun ég sennilega ekki læra mikið. Sennilega mun ég bara láta mig hverfa. Virðisaukinn í námi, burtséð frá námsefni, felst í því sem ég get lært og hvernig mér líður með hópnum. Ef mér líður vel er það bónus. Ef ég læri síðan eitthvað í þokkabót er það enn betra. Ef maður veitir þessu athygli getur maður breytt neikvæðu viðhorfi og búið til virðisaukann -og hjálpað

jafnframt öðru fólki að búa hann til. Ownership; ef ég hef búið virðisaukann til sjálfur þá á ég hann!

Reynslumiðað nám

Nám sem er dregið af reynslu okkar (e. Experiential). Reynslumiðað nám verður til með manningum. Er við gátum farið að hugsa fórum við að læra. **John Dewey** er almennt talinn höfundurinn að hinu svokallaða reynslunámi, sbr. „Learning by doing“. Við erum vön því að horfa út á við -á aðra. Það getur verið áttak að horfa inn á við.

- Reynslunám = reynsla kemur innan frá og fer út
- Þekkingarnám = kemur utan frá og fer inn

David Kolb (1983) hefur skilgreint þetta og skiptir ferlinu niður í eftirfarandi þætti:

1. Upplifun ákveðinnar reynslu.
2. Ígrundun reynslunnar.
3. Hver er lexían? Lærði ég eitthvað af reynslunni og ígrunduninni?
4. Reynslan, ígrundunin og alhæfingin = Drögum ályktanir og beitum því sem við lærðum. Ef ég lærði eitthvað þá beiti ég því sem ég lærði.

Við eigum þessa reynslu. Ígrundunin er partur af því að meta reynsluna, en meira þó: Hvað hefði getað verið? Er eitthvað sem við hefðum getað gert öðruvísi? Þú dregur ekki ályktanir áður en þú upplifir þær. Lífið er ekki bara fyrir ofan augabrúnir, vitrænt dæmi -heldur restin af líkamanum líka!

Hópeflisæfingar

Þá var komið að hópeflisæfingum og leikjum sem ýmist fóru fram í smærri hópum eða í samstarfsverkefnum alls hópsins.

***Plankinn:** Yfirleitt gert úti í um 1,5m hæð, á planku. Þær aðstæður voru ekki til staðar í þessu tilfelli og því var notað reipi í staðin. Allir settir á reipið og áttu í framhaldi að raða sér í stafrófsröð á reipið, án þess að stíga út fyrir það. Tókst bara vel. Þá áttum við að raða okkur í afmælisdagaröð án þess að tala saman. Það tókst líka alveg ótrúlega vel! Við erum meira en við höldum - undirmeðvitundin er sterkt afl.

Fljótlega kom fram hugmyndin um að beygja sig niður til þess að klofa yfir viðkomandi. Eftir það var sú aðferð bara notuð. Björn velti fyrir sér hvort sú aðferð verði ekki til þess að hin nánú samskipti við það að komast fram hjá hvoru öðru „feis - tú - feis“ tapist ekki bara. Ef þú ætlar alltaf að vera hlutlaus og hreyfa ekki við neinum - þá gerist ekki neitt!

Björn sér samvinnuverkefni fyrir sér í 3 stigum:

1. Hver hugsar um sjálfan sig, hvernig honum sjálfum tekst að leysa verkefnið. Ég sé um mig og þú sérð um þig.
2. Með samskiptum hefst samvinna, þá byrja hlutirnir að gerast.

3. Þegar þú ert orðinn vel vakandi og tilbúinn þegar kemur að þér -að aðstoða þann sem á þarf að halda.

***Drumburinn (spott-staða):** 3 saman, einn í miðju, m krosslagðar hendur, stífur eins og planki. Hann lætur sig falla aftur á bak og sá sem er f aftan tekur á móti með báðum höndum og ýtir t baka í hendurnar á þeim sem er f framan og svo koll af kolli - fram og aftur. Um leið og sá sem er í miðju fer að beygja sig í mjöðmum er hann hættur að treysta fólkinu. Hann á að vera stífur eins og spíta. Þetta snýst um traust: „Við erum í höndunum á fólki“!



***Önnur útgáfa:** Allir í hring og einn í miðjunni. Hann lætur sig falla og hringurinn ýtir honum á milli sín.

***Boltaleikur:** Allir standa í hring. Björn hendir bolta yfir til einhvers í hópnum. Sá hendir til einhvers annars og sá til enn annars, þar til boltinn hefur farið í hendurnar á öllum og er kominn aftur til Björns. Gert aftur og hver og einn hendir til þess sama og hann henti til áður. Þegar þetta er orðið vel smurt er bætt við bolta. Svo má bæta við fleiri boltum eftir behag og gengur leikurinn út á að vera vakandi fyrir því hvenær von er á sendingu, vera tilbúinn að henda og gæta að öllum hinum boltunum sem verið er að henda á milli.

***Öndunarleikur:** Allir standa í hring. Leikurinn gengur út á að allir draga djúpt að sér andann og sá fyrsti sem byrjar; andar frá sér, andar djúpt að sér og segir nafnið á næsta manni (má svo sem vera nafnið á hverjum sem er úr hringnum, þó við höfum ákv. að hafa þetta svona), sá blæs frá sér, dregur aftur djúpt andann og nefnir næsta nafn o.s.frv. Markmiðið er að komast nokkra hringi.

***Teygjuleikur:** Þykk teygja sem er bundin í hring (ekki stór, en hægt að teygja hana í u.þ.b. 1m þvermál). Markmiðið að allir í hópnum fari „í gegn um teygjuna“ á 8 sek. (í þessum hóp voru 10 manns). „Hvernig“? Það var lausnin sem hópurinn átti að finna út úr. Fengum 15 mín til að finna út úr þessu og gera tilraunir... en tókst ekki að komast neðar en rúmar 9 sek.

Um nám og tilfinningar

Það mikilvægasta í námi er „von og trú“: Vona það besta - og trú á því að það gerist (sjálfstrú og að heimurinn færi manni það sem er gott en ekki vont).

Við lifum í „sögunni“: Ef okkur finnst við ekki hafa staðið okkur nægilega vel, þá höfum við alltaf tækifæri til að varpa þeim hugrenningum frá okkur og „endurskrifa söguna“. Ég gerði eins vel og ég gat.

„Annað hvort eða“ hugsun: Við höfum tilhneygingu til að staðsetja okkur á sitthvorum endanum en gleymum að þarna er mikið róf á milli. Við ættum að temja okkur að hugsa um það í stað þess að rífa okkur sífellt niður.

Helstu punktar úr fyrirlestri Björns

Association for Experiential Education: www.aee.org

Reynslunám: Að skapa reynslu á námskeiðum sem nemendur geta lært af. Nám fullorðinna er reynslunám. Við byrjum að safna reynslu frá upphafi. Börn hafa límheila og geta lært allskonar staðreyndir og hluti utan að sem eru ekki í neinu samhengi. Fullorðnir þurfa að setja nýja hluti/þekkingu í samband við fyrri reynslu. Hluti af því er hugsmíðahyggja.

Hugsmíðahyggja (Constructivism): Í kollinum á hverjum og einum er heimsmynd. Stundum þarf að fjarlægja það sem er ógagnlegt eða rangt úr myndinni og endurbyggja. Ef hugmyndir þínar stinga of mikið í stúf ertu settur á hæli!

Félagsleg hugsmíðahyggja (Social Constructivism): Við erum hópur og aðilar að mörgum hópum. Í öllu námi skiptir máli að þú deilir þinni hugsmíð m öðrum á einn eða annan hátt. Dæmi: Þú lest bók og ef ekkert er gert meira með hana er þetta bara „lesin bók“.

Grundvallarforsendur reynslunáms eru eftirfarandi:

1. Reynslunám á sér stað þegar vandlega valdar upplifanir eru studdar með ígrundun, gagnrýni og samþættingu.
2. Upplifanir eru skipulagðar þannig að þær hvetji þátttakendurna til að sýna frumkvæði, taka ákvarðanir og axla ábyrgð á ákvörðunum sínum.
3. Á öllum stigum reynslunámsferilsins tekur þátttakandinn þátt í að spyrja spurninga, rannsaka, gera tilraunir, vera forvitinn, leysa vandamál, axla ábyrgð, vera skapandi og finna merkingu.
4. Þátttakendurnir taka þátt í verkefnum á vitrænan-, tilfinningalegan-, félagslegan-, andlegan- og/eða líkamlegan hátt. Að gefa sig í verkefni á þennan hátt gerir það að verkum að þátttakendum finnst viðfangsefnið vera „ekta“.
5. Niðurstöður námsins eru persónulegar og byggja upp grunn fyrir framtíðar reynslu og nám.
6. Sambönd þroskast og eru ræktuð: Það á við um samband einstaklingsins við sjálfan sig, við aðra og við heiminn.
7. Leiðbeinandinn og þátttakandinn geta upplifað sigur, tap, ævintýri, áhættu og ójafnvægi, vegna þess að niðurstaða reynslu er einstaklingsbundin og ekki hægt að segja hana nákvæmlega fyrir.
8. Tækifæri eru ræktuð til að leiðbeinendum og nemendum gefist kostur á að vega og meta eigið gildismat.
9. Grundvallarhlutverk leiðbeinandans í reynslunámi eru að velja hæfileg viðfangsefni, að spyrja spurninga, að setja mörk, stuðningur við nám þátttakendanna, að tryggja líkamlegt og tilfinningalegt öryggi og að greiða fyrir námsferlinu almennt.
10. Leiðbeinandinn rekur augun í og hvetur til sjálfsprottinna námstækifæra.
11. Leiðbeinendur leggja sig fram um að vera meðvitaðir um eigið gildismat, forsendur og fordóma, og hvernig þeir geta haft áhrif á þátttakandann.

12. Skipulag námsreynslunnar ber í sér möguleikann á að læra af náttúrulegum orsökum og afleiðingum, að læra af mistökum og að læra af sigrum.

Í þessu ferli er **ígrundunin** lykilatriði: Meðan við erum í ánni (í miðju verkefninu) fáum við flæðið sem er í ánni. Til að geta ígrundað þarf að og koma sér upp úr ánni. Því er mikilvægt að skipuleggja ígrundun inn í námsferilinn og í lífinu sjálfu. Lykillinn að því að ígrunda er að vera í næði. Maðurinn er í eðli sínu ígrundandi, en flestir ígrunda þegar þeir eru að róa sig niður fyrir svefninn. Algengt líka þegar fólk er að gera eitthvað sem ekki krefst of mikillar athygli, v. skokk, uppvask...

Hópar og reynsla

Þegar maður verður aðili að hóp eru hlutir að gerast innra með okkur, hvort sem við vitum/viljum það eða ekki. Þetta getur skapað ákv. áhyggjur. Hver er ásetningur minn þegar ég hitti svona hópa?

„Munu þau gera mér eitthvað illt?“

„Verður allt í lagi með mig í þessum hóp?“

„Mun þeim líka við mig? Mun mér líka við þau?“

„Mun ég geta sagt mína skoðun?“

„Munu þau hlusta á mig?“

„Mun ég geta verið ég sjálf/-ur?“

Hvers vegna að nota hópefli?

Til að viðurkenna að eigin hræðsla (kennara og nemenda) er eðlileg í tengslum við ný kynni.

Til að liðka til fyrir fólki.

Til að hjálpa fólki að tjá sig.

Til að flýta fyrir því sem er að gerast með því að ýta undir það.

Til að semja um; „ég - verkefnið - aðrir“.

Til að ýta undir þroska og vöxt hópmeðlima.

Leiðir til að stuðla að góðu einstaklings- og hópefli?

1. Ísbrjótar - leikir. Leikir eru öflugustu þroskataekin sem náttúran hefur alið með okkur.
2. Samskiptaleikir.
3. Þrautalausnir og raunveruleg verkefni.
4. Sameiginleg reynsla.
5. Endurgjöf.
6. Hægja á sér og ígrunda; ég, hinir, verkefnið.

Einkatími; einvera til að hugsa um námið, er ég að vaxa, bæta við mig, læra eitthvað nýtt eða bara „hvað er eiginlega að ske hérna?“

Bruce Tuckman - Einn frægasti hópakenningasmiður heims. Skoðaði þróun í litlum hópum. 12-16 manna hópar eru mjög dýnamísk stærð.

Árið 1965 kom hann með kenningar 1-4

1. Forming: Hópar þreifa á hver öðrum. Ég ætla ekki að rugga bátnum. Er mikið að fylgjast m hinum. Hér er rætt um verklag, markmið o.þ.h. en ekki talað um tilfinningar.
2. Storming: Ég þori að vera ósammála hópnum. Hópurinn tekur bara fyrir ákv málefni í einu. Ef fyrsti stormurinn er of mikill hoppar hópurinn aftur í nr. 1 (forming). Þegar næsta vandamál kemur er hópurinn orðinn þjálfaðri.
3. Norming: Við náum samkomulagi um hvað má í hópnum. Getur aðeins gerst ef hópurinn er búinn að fara í gegn um nokkuð torf.
4. Performing: Búið að leysa öll mál og hópurinn farinn að starfa saman. Allir geta gert þetta, skiptir ekki máli hver. Við erum hópur - þegar verkefnið er leyst þá var það hópurinn sem vann það.

Árið 1977 kom 5. kenningin -sem viðbót við hinar

5. Adjourning or mourning or transforming: Hér er komið að því að ljúka og slíta sig frá, hvort tveggja verkefninu og hópmeðlimum. Einstaklingar eru stoltir af því að hafa áorkað miklu og glaðir að hafa tilheyrt svo skemmtilegum hópi. Þetta getur framkallað ákveðna sorgartilfinningu (mourning) og getur auk þess breytt lífi þínu (transforming).

Hóp-módel

Hvað gerir þú við hópinn? Hver er bygging hans? hvert er umræðuefni hópsins (niðurstöður, aðferðarfræði, ferlið)? Hver eru hin raunverulegu málefni hópsins (er ég í hópnum, hef ég áhrif, hafa allir sömu áhrif...)? O.fl.

Reynslunámshringurinn

Flutningur námsins - ég tek eitthvað með mér héðan og nýti mér það annars staðar.

Módel um þægindasvæðið

Skemmilegt til að sjá hvað gerist þegar maður þarf að fara út fyrir sitt þægindasvæði. Við mætum hindrunum á þroskasvæðinu (teygjusvæðinu, námssvæðinu). Á örvæntingarsvæðinu, þar fyrir utan, fer ekkert nám fram.

Um breytingar

Við ígrundum reynslu okkar og við það áttum við okkur á að við „hegðum okkur í mynstrum“. Við ákveðnar aðstæður verð ég t.d. pirraður. Í reynslunámi þegar maður ígrundar getur maður rekist á mynstrin sín. Því betur sem maður ígrundar áttar maður sig á

Því að maður sjálfur er gerandinn. Þá fær maður tækifæri til að velja hvað maður ætlar að gera í málinu: Ætla ég alltaf að vera pirraður eða ætla ég að breyta þessu? Hverju ætla ég þá að breyta? Rýna í reynsluna og prófa mig áfram. Það þarf að reyna sig a.m.k. 23x til að breyta gamla mynstrinu. Vil ég þessa breytingu? Þú velur; já eða nei!

Síða Björns: www.askorun.is

Viaexperientia.is

Leitarorð: group dynamics

Hönnun námskeiða með aðferðinni: Business model Generation

Eftir hádegi tók Hróbjartur við stjórninni og kynnti fyrir okkur Business Model Generation og Business Model Canvas. Hvernig getum við tekið þetta nýja módel í bisknesskerfinu og nýtt okkur það í menntakerfinu?

Business Model Generation - BMG

Það að búa til viðskiptamódel (höf. Alex Osterwalder). BMG gengur út á eftirfarandi; hverjum seljum við hvað og hvernig högnumst við á því? Kúnstin í BMG er að púsla einingunum saman þannig að námið verði gott, peningaflæðið líka og að nemendur fái það sem þeir vilja.

Business Model Canvas - BMC

BMC er tæki til að búa til fullt af hugmyndum. Við veljum eina og prófum -ef hún gengur ekki prófum við aðra. Nákvæmlega það sama og gert er í námsferlum.

-Sjá BMG hugarkortið sem Hróbjartur setti inn á námsvefinn

Uppbygging BMC strigans

Vinstri hliðin: Samstarfsaðilar (t.d. skólinn, kennarinn) athafnir og aðföng.

Hægri hliðin: Viðskiptavinurinn (t.d. nemandinn, þátttakandinn) og virðið (það sem hann fær út úr viðskiptunum).

Neðst: Kostnaðarstrúktúrinn; útgjöld og tekjur.



-Hróbjartur lagði aðal áherslu á hægri hlið BMC; Hvernig maður kemur pakkanum (námskeiðinu) til viðskiptavinarins (þátttakandans) með hjartanu (samstarf/samskipti leiðbein. og þáttt.) og vörubílnum (samskiptaleiðir).

Hann sagði auk þess að við kæmumst nokkuð vel af með að lesa 1. kafla bókarinnar um BMC sem geymdur er í boxinu á námsvefnum. Restin af bókinni væri til frekari dýpkunar á efninu.

Hópurinn spreytir sig á notkun BMC

Eftir kynninguna var nemendum skipti í hópa til að prófa að vinna með BMC. Fyrst unnu tveir og tveir saman og bjuggu til BMC í tengslum við sitt námskeið. Þá var nemendum skipt í fjögurra manna hópa. Hvor hópur um sig bjó til ímyndað námskeið og kynnti fyrir hinum.



Hópur 1 kynnti námskeiðið „Umferðarfræðsla fyrir 5 ára börn“.

Hópur 2 kynnti námskeiðið „10 km á 10 vikum“; hlaupanámskeið fyrir alla sem stefna að því að geta hlaupið 10 km.

Í framhaldi völdu nemendur eina af eftirfarandi leiðum til að skipuleggja námsferil: Caffarella, BMC eða Design Thinking. Niðurstaðan var sú að tveir hópar munu vinna með BMC og einn með DT.

Dagskrárlök

Þátttakendur rifjuðu upp það sem gert var, hvaða hugmyndir komu fram og hvað þeir ímynduðu sér að myndi geta nýst þeim síðar. Flestir voru mjög ánægðir með daginn og Pálínukaffið sló í gegn, enda finnst fólki miklu skemmtilegra þegar er kaffi og meðóí: „Ef ég er glaður og ánægður þá læri ég betur“! Aðeins var rætt um hvernig búa á til talglærur (e. Screencasting), enda fáir veffundir til aflögu fyrir allar þær kynningar sem eftir eru. Einhverjar leiðbeiningar er að finna inni á diigo vef Hróbjartar:

<https://www.diigo.com/user/hrobjartur/screencasting>

Á síðari degi staðlotunnar er áætlað að læra um **Design thinking**. Þá er meiningin að fara yfir þau verkefni sem eftir eru auk þess sem rætt verður betur um líðan fólks á námskeiðinu.