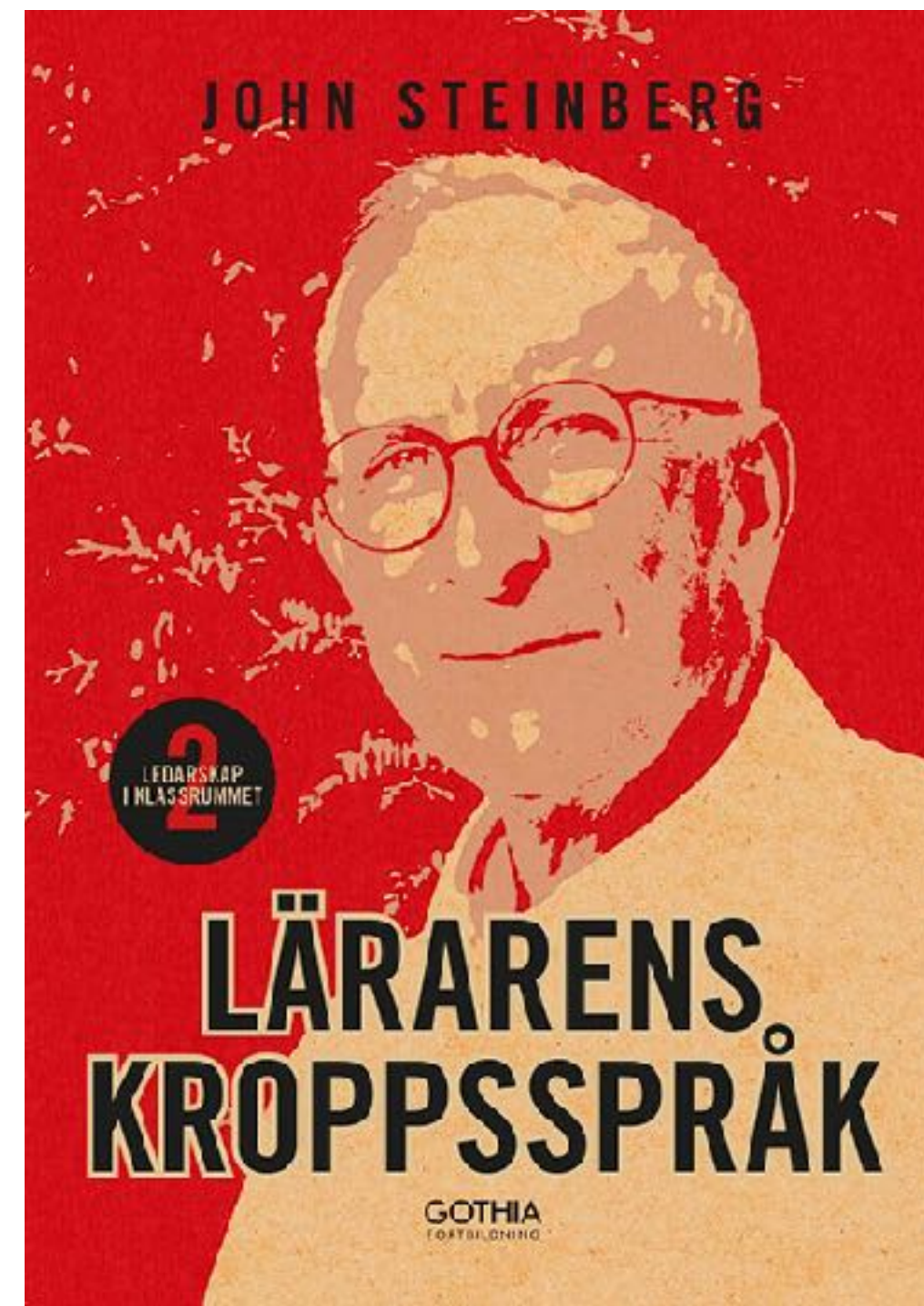
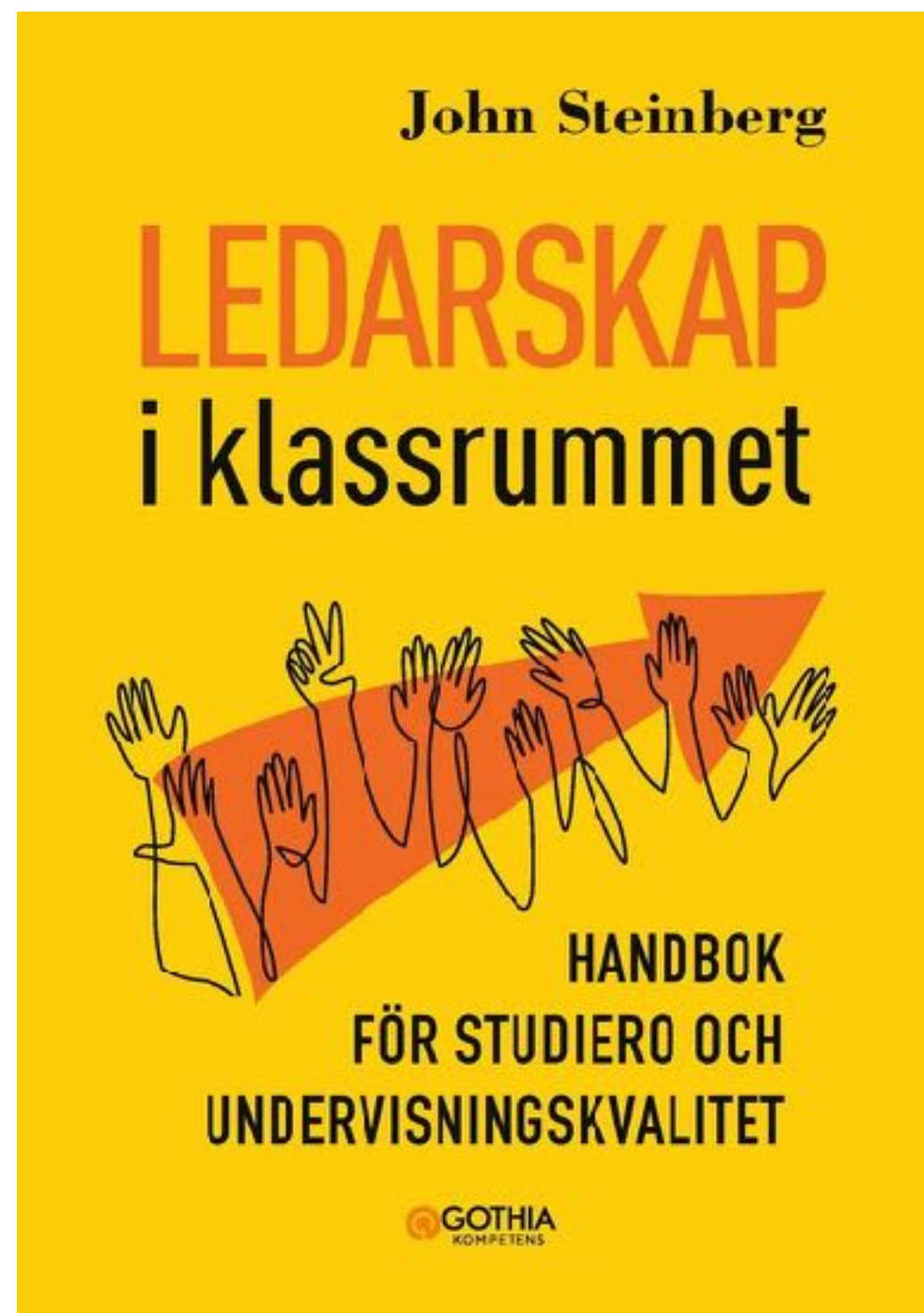




# **Undervisningskvalitet & Undervisningsstrategier**

**© steinberg.se Facebook/LinkedIn @johnsteinberg1**



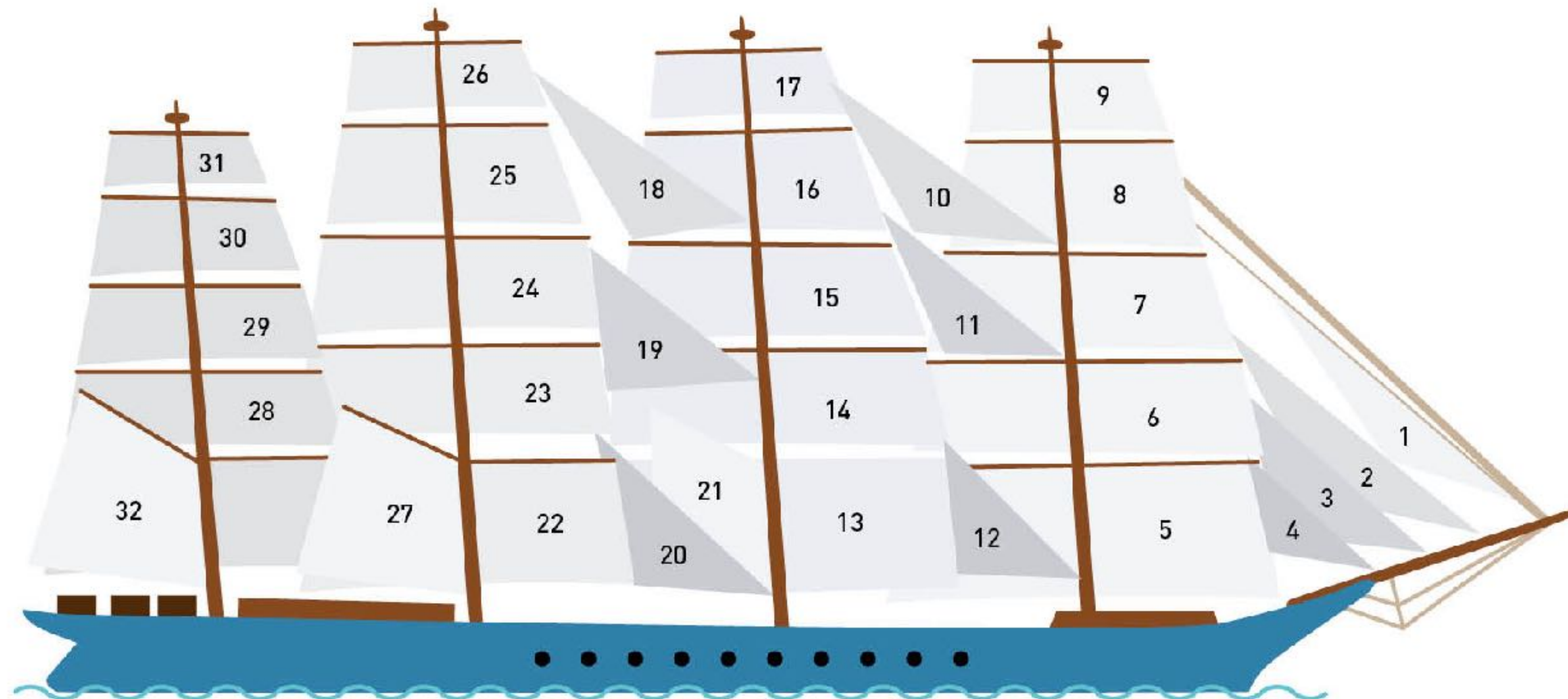
**Öppet arkiv**  
450 text-och video underlag för pedagogiska samtal  
**steinberg.se**



# Syfte

- **Att ställa de stora frågorna om inläarning och våra val av undervisningsstrategier**
- **Att stanna upp, ifrågasätta och diskutera vår praxis - hur vi gör och varför vi gör det?**
- **Att främja en dialog kollegor emellan om vad vi menar med undervisningskvalitet**

- |                        |                          |                             |
|------------------------|--------------------------|-----------------------------|
| 1. Jagare              | 12. Storstäng            | 23. Kryss undre märssegel   |
| 2. Yttre klyvare       | 13. Storsegel            | 24. Kryss övre märssegel    |
| 3. Inre klyvare        | 14. Stor undre märssegel | 25. Kryss bramsegel         |
| 4. Förstäng            | 15. Stor övre märssegel  | 26. Kryssröjel              |
| 5. Fock                | 16. Storbramsegel        | 27. Apa, gaffelapa          |
| 6. För undre märssegel | 17. Storröjel            | 28. Jigger, undre märssegel |
| 7. För övre märssegel  | 18. Kryssröjelstagegel   | 29. Jigger, övre märssegel  |
| 8. Förbramsegel        | 19. Kryssbramstagegel    | 30. Jiggerbramsegel         |
| 9. Förröjel            | 20. Krysstäng            | 31. Jiggerröjel             |
| 10. Storröjelstagegel  | 21. Gaffelstorsegel      | 32. Mesan                   |
| 11. Storbramstagegel   | 22. Begin                |                             |



# Tre magiska ord

- **Tro**: vilja, behov, nytta, mening, viktigt, tro att man kan, tro på sig själv
- **Kropp**: tillstånd, koncentration, fokusering, att alla kroppsdelar är med
- **Metodik**: Struktur, organisation, att veta hur man ska göra, repetera, tillämpa

# Namninläring

- **Tro** - att ge sig in i leken, vilja och tro att det är möjligt
- **Kropp** - att vara fokuserade, stanna kvar en extra stund
- **Metod** - hälsa, upprepa högt, repetera inom dig 2-3 gånger, repetera, repetera, repetera - och fråga om om du glömmet

# Lärdomar från namnövningen

- Tro, kropp och metodik är ju magiska ord och ger resultat. Använd dessa som en checklista för din och andras lärande
- Observera det du har lätt för och svårt för med tanke på dessa tre begrepp
- Alla tre ingredienser behövs

# De stora frågorna

- **Hur går inläring till?**
- **Hur går djupinläring till och vad är skillnaden?**
- **Hur vet vi att eleverna förstår?**
- **Hur anpassar vi vår undervisning och handledning till gruppen och individen?**



# De stora frågorna

- **Hur klargör vi syftet?**
- **Hur klargör vi lärstrategier?**
- **Hur tränar vi elevens exekutiva funktioner?**
- **Hur ger vi återkoppling och hur följer vi upp?**

# De stora frågorna

- **Hur lojala ska vi vara gentemot läroplanen?**
- **Varför väljer vi just det lektionensupplägget med den undervisningsmetoden?**
- **Handlar det om lärande eller görande?**
- **Vilken undervisningsmetod mest gagnar demokrati?**

# De stora frågorna

- **Hur stor betydelse har teknikkunskaper - datakunskaper?**
- **Hur kan vi dra fördel av AI? Av Värdeskapande lärande?**
- **Hur engagerar vi föräldrar i eleverna lärprocesser?**
- **Hur drar vi nytta av varandras ämneskunskaper och metodkunskaper?**

# Metodik - Inlärningstrategier

**ÖVNING:** Att lära ut/att lära in

**EXEMPEL:** Nytt dataprogram,  
byta stift på bilen

**VANOR:** Hur brukar du göra för  
att lära dig nya saker?

# Information kommer via våra sinnen

- Visuellt - det vi ser
- Auditivt - det vi hör
- Kinestetiskt - det vi känner och gör
- Lukt
- Smak

# Vi har olika tendenser och preferenser

- Att se för att förstå
- Att höra för att förstå
- Att göra för att förstå

- **Input**
- **Lagring**
- **Output**



# Vi lagrar information V-A-K

- Visuellt - t ex fotografiskt minne
- Auditivt - t ex melodier, bokstäver, historier
- Kinestetiskt - t ex musikinstrument, danssteg, slalombana, pinkod-säkerhetskod



# Inför gruppen - lite av varje

- **Visuellt:** blädderblock, overhead, projektor, DVD, bilder, diagram, tabeller, demonstrationer, gester, bildmetaforer
- **Auditivt:** föreläsningar, berättelser, text, musik ramsor, diskussion, korta gruppövning
- **Kinestetiskt:** Laboration, praktik, experiment, drama, rollspel, simulering, övningar, bygga modeller

# Vi har en tendens att lära ut som vi själva lär in

- Simning
- Basket
- Stickning
- Mazurka
- Sjukgymnastik
- Golf
- IKEA
- Medicinsk teknik
- Bugga
- Familjeterapi

# Tre frågor...

1. När du var elev - fick du instruktioner på det sättet som passade dig bäst?
2. När du var instruktör - kände du igen din s k utlärningsstil?
- 3. När du var instruktör - frågade du din adept hur han/hon ville helst få sin instruktion?!**

# Nu pratar vi tendenser

- I en grupp på 30 - 22 är multisensoriska, 2-3 med inlärningsstörning av annan karaktär, 4-5 med stark preferens V-A-K
- Vi söker yrken som passar vår stil och strategier
- Vi tycks bli mer visuella med åren

Bygg på din styrka,  
utveckla din svaghet

# Fyra nivåer - fotboll

- **Resultat** (poäng i tabellen)
- **Prestation** (färdigheter och teknik)
- **Lärande** (metakognition, metvetenhet, beslutsfattande)
- **Värden** (mening, värdeskapande, anknytning till lokalsamhället) Exempel - Graham Potter, Östersund)

# Exempel: Hälsa

- **Resultat** (frånvaro av sjukdomar)
- **Prestation** (motion, mat, sömn, osv.)
- **Lärande** ("Coping" - att lära sig att handskas med livets utmaningar)
- **Värden** (Att känna syfte och mening)

# Fyra nivåer - Skolan

- **Resultat** (mål, betyg, antal klara)
- **Prestation** (färdigheter, "hur")
- **Lärande** (metakognition, progression)
- **Värden** (syfte, mening, värdeskapande)



# Exempel: Hälsa

- Emmy Werner, Kanada: "Hälsa är förmågan att älska, arbeta och förvänta sig gott."
- Kan man säga att lärande handlar om förmågan att vara nyfiken och känna att man kan "erövra" sin omvärld.

# Syn på kunskap

**Exempel från din egen tid som elev**

- Statisk kunskap - att mäta det man *har gjort* (Hierarkisk kunskap)
- Dynamisk (process) kunskap - att veta hur man *ska göra* (Associativ kunskap)

# En enkel modell

**Huvud**

**Hjärta**

**Händer**

**Fötter**

# Fyra nivåer i en lektion

1. *Content* = Innehåll, Läroplan, Mål, Bedömningskriterier, Lärande mål
2. *Delivery* = Form, Struktur, Förberedelser-Lektionsplan, Retorik, Dramaturgi
3. *Perception* = Avläsning av gruppen och anpassning till situationen. Artisteri
4. *Permission* = Tillåtelse, acceptans, beredskap till samarbete. Relation

# Val av metod

- Förmedlingspedagogik
- Motivationspedagogik
- Processpedagogik

Pedagogik hör ihop med värdegrund,  
syn på lärandet och syn på individens  
och gruppens möjligheter

# Förmedlingspedagogik

- Läraren som primär källa, basfakta och färdigheter
- Deltagare som mottagare
- Motivation ligger hos deltagaren
- Metoder: föreläsning, textböcker, uppsatser, "hemuppgifter"
- Utvärdering: prov, examen, betyg

# Antaganden

- Läraren spelar en central roll i lärprocessen
- Läraren har huvudansvaret
- Börja med basinformation och jobba mot större förståelse
- Genom att lyssna, läsa och skriva tar man till sig kunskaper
- Skriftliga prov ett bra bevis på lärande

# Förmedlingspedagogik om

- Det finns en djup ämneskunskap
- Det finns stor entusiasm och “närvaro”
- Det finns en god berättarförmåga
- Det finns kärlek till mottagarna
- Det bidrar till “högre tänkande”
- Ja, och humor skadar inte då och då



# Motivationspedagogik

- Lärare som medresenär, motivator och underhållare
- Deltagare som medresenär och “spelare”
- Motivation kommer från läraren
- Metoder: lek, spel, drama, diskussion, korta grupparbeten
- Omväxlande utvärderingsmetoder

# Antaganden

- Det ska vara roligt att lära sig
- Lärarens roll för att skapa motivation är avgörande
- Motivation är förmodligen den mest avgörande faktor i lärprocessen
- Delaktighet höjer motivationen
- Inläring underlättas med variation

# Några exempel

- Suggestopedi
- Samarbetsinläring
- Mentalträning-visualisering
- Multipla intelligenser
- Företagsspel
- Inläring efter lärstil

# Processpedagogik

- Läraren som handledare, mentor, arbetsledare
- Deltagare som ansvarsfull, självreglerande och insiktsfull
- Motivation finns redan - men kanske till annat!
- Metoder: PBL, Projekt, Fall, Aktion
- Utvärdering: PM, redovisningar, uppvisningar, utställningar, praktik (visa upp kunskaperna)
- “Plats” för inläring - var som helst

# Antaganden

- Det finns ett inneboende behov av att lära sig
- Den studerande kan och vill ta ansvar
- Lärande är en process som aldrig tar slut
- Tvärvetenskaplighet gagnar förståelse
- Elevaktivitet är centralt till lärprocessen
- Process är ibland viktigare än resultat och innehåll
- Om man själv formulerar sina behov och mål och får lov att undersöka sina egna frågor blir man mer engagerad

# Råd kring processped.

- Klargör spelreglerna - plats, tid, innehåll, metod, vem gör vad i gruppen och hur allt ska redovisas
- Välj spelregler efter gruppens mognad
- Kontrollera processen ofta - checka upp!
- Förberedelserna är viktigare än man tror

# Råd kring grupparbete

- Spelregler - tid, plats mm
- Att kunna berätta om sitt ansvar i gruppen
- Halvera tiden, gruppstorleken och redovisningstiden
- “Samma båtsprincipen” - ett inbördes behov av varandra
- Följ upp, utvärdera ofta, ha kontrollstationer

# Fördelar med processped.

- Personligare val
- Mer meningsfullhet och relevans
- Intensiv aktivitet (flow kan inträffa)
- Tvärvetenskapligheten
- Utnyttjar gruppen & individen på ett klokare sätt
- 📌 Dock... kräver förberedelser, material, lokal, ansvar, mognad, erfarenhet och tät lärarkontakt.



# Traditionell kunskapshierarki

1. Fakta
2. Förståelse
3. Tillämpning
4. Analys
5. Syntes
6. Värdering

# Prova Upp och Ner Ped.

Istället för att söka att nå hjärnan först,  
nå hjärtat först

Modellen är: hjärtat - hjärnan - hjärtat

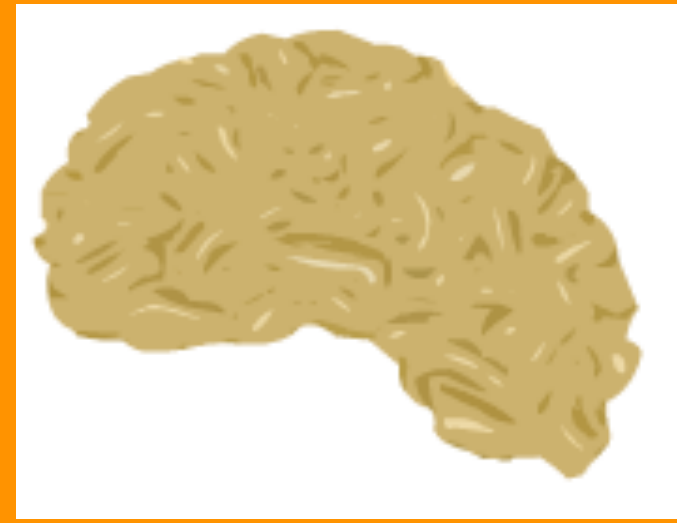


# Först



- Upplevelser
- Problem
- Experiment
- Fall
- Etiska dilemma
- Lek eller spel
- Övningar
- Prova på tillämpningar
- Debatt och diskussion
- Deltagarfrågor

# Sedan



- Fakta och förståelse
- Begrepp och terminologi
- Historia och bakgrund
- Orsak och sammanhang
- Analys och jämförelser

# Till slut tillbaka till



- Syntes och värdering
- Hur berör detta mig?
- Vad ska jag nu göra med min kunskap och insikt?
- Vad vill jag veta mera?
- Hur har jag utvecklats?
- Hur har vi som grupp utvecklats
- Lärdomar om vår process?

# Exempel

- Popcorn metoden
- Mrs Derman - söndagsskolan
- Skyddsregler - melonen
- Arbetsmiljölagen
- Peak teams à la Mike Pegg
- Egna exempel? Egna tillämpningar?

**Prata pedagogik!  
Analysera ditt görande.  
Vet varför du gör det du gör.  
Prova, experimentera och  
känns att du utvecklas din roll**

**Lärdomar, tankar, frågor om idag?**



**Tack för idag!**

**Se sambanden mellan undervisningsmetodik och lärande - hur vet vi att vår metodik underlättar lärande?**

**Bygg på dina styrkor och förbättra dina svagheter**

**Var observant på elevernas reaktioner på dina upplägg - anpassa till verkligheten inte målen**