

Abstract til workshop- eller symposieoplæg/template for abstract/symposium presentation NORDYRK 2016 (beskrivelse/theme max. 300 ord/max 300 words)

Indsendes **senest d. 5. februar 2016** til / Please send at latest **February 5th** to Lisbeth Magnussen, NCE,
limg@phmetropol.dk

Navn / Name: Dorrit Sørensen	Institution: (navn og land/name and country): ph. Metropol – Denmark
E-mailadresse / E-mail: Doso@phmetropol.dk	
Abstracttitel / Title of abstract: Fagligt entreprenørskab i erhvervsuddannelserne – sammenhæng mellem lærernes undervisning og udvikling af elevernes entreprenørielle kompetencer	
Baggrund og motivation / Background and reasons: Dette forskningsprojekt er et samarbejde mellem Fonden for Entreprenørskab, Ph. Metropol og UC -VIA. Der er både en kvantitativ og en kvalitativ del. Dette abstract omhandler kun den kvalitative del. Den ramme og det felt som forskningsprojektet arbejder i, er udvalgte erhvervsskolelæreres hverdagspraksis, hvor de eksperimenterer med deres didaktiske praksis med henblik på, at udvikle en entreprenørskabsdidaktik, der fremmer elevernes entreprenante mindset. Alle lærerne deltager i <i>Udviklingsprojektet fagligt Entreprenørskab, hvor de tager de et PD modul " fagligt entreprenørskab"</i> . Udgangspunkt for det kvalitative forskningsdesign er undersøgelse af elevernes læring og motivation i sammenhæng til lærernes didaktisering i forbindelse med undervisningen i fagligt entreprenørskab.	
Problemformulering / Problem definition: Forskningsspørgsmål / Research questions: Hvordan den entreprenørskabsundervisning, som genereres i udviklingsprojektet, kan påvirke elevens læring, motivation og lyst til at deltage i uddannelse, Herunder forsøge at beskrive, hvordan elever, der har særlige udfordringer, kan profitere af denne form for undervisning.	
Metode – teoretisk ramme og dataindsamlingsmetode / Method - theoretical framework and data collection method: Aktions – og designdrevet gennem lærernes eksperimenter med deres undervisning og forskernes dataindsamling. Metoden er bl.a. inspireret af Design Based Research (DBR) initieret af Ann Brown ¹ i 1992 og Allan Collins ² i 1992. Det betyder at ny viden	

¹ Brown, A. L. (1992). Design Experiments: Theoretical and Methodological Challenges in Creating Complex Interventions in Classroom Settings. *The Journal of the Learning Sciences*,

² Collins, A. (1992). Toward a Design Science of Education. In E. Scanlon & T. O’Shea (Eds.), *New directions in educational technology* (pp. 15-22). Berlin: Springer-Verlag.

genereres gennem processer, som samtidig udvikler, afprøver og forbedre et design (entreprenante undervisningsforløb). I dette forskningsprojekt er interventionen forskningscirkler. Intervention betyder her, at udviklede design i form af undervisningsforløb som afprøves i en praksis – og at erfaringerne herfra bruges til at forbedre designet (undervisningsforløbene i entreprenørskab). Forskerteamet fortager observationer i lærernes undervisning (eksperimenter) og interviewer elever. Lærerne udforsker egen praksis i eksperimentperioden

Det læringsteoretiske afsæt om entreprenørskabsundervisningen tager udgangspunkt sociokulturelle teorier og pragmatismen. Vi belyser forskellige praksisforståelser og diskuterer dem op imod elevens kompetenceudvikling. Vi har fortaget en afdækning af motivationsorienteringer samt udarbejdet en kort fokuseret analyse om sammenhæng mellem fastholdelse og lærerens pædagogiske didaktiske praksis. Dette indledende arbejde hjælper at udarbejde retningsgivende forskningsspørgsmål i forskningsdesignet. Det er et empiridrevet forskningsprojekt, hvor empirien diskutere med forskellig teori undervejs.

Konklusioner, forventet udbytte og resultater / Conclusions, expected outcome and results:

[OBS! Også i relation til det overordnede tema for NordYrk: *Fælles nordiske udfordringer for yrkesuddannelser* / Also in relation to the overall NordYrk-theme: *Common Nordic challenges with regard to vocational education*]:

Der er et fælles nordisk behov for, at erhvervsskoleelever kan anvende deres brancheviden til at udvikle fag og nytænke håndværk.

Projektet ønsker at

- pege på hvordan elever/lærlinge kan blive medskabere af fremtidig praksis i virksomhederne
- . afdække den erhvervsdannelse og læringstilgang som fremmer entreprenørielle kompetencer hos eleverne
- bidrage til en øget opmærksomhed på sammenhængen mellem pædagogiske og didaktiske design og udvikling af erhvervsskoleelevers handleberedskab til at være entreprenante
- pege på forhold i undervisningen, der inkluderer flest mulige elever til at blive entreprenante uanset forudsætninger.
- Udvide den eksisterende talentforståelse ved også at sætte elevernes entreprenørielle kompetencer i fokus.

Nøgleord / Keywords (3-5):

Entreprenørielle kompetencer, eksperimentbaseret læring, kollaboration, samspil

Planlægger du at indsende et paper? / Do you expect to send a paper too?

Yes No

Abstract til workshop- eller symposieoplæg/template for abstract/symposium presentation NORDYRK 2016
(beskrivelse/theme max. 300 ord/max 300 words)

Indsendes **senest d. 5. februar 2016** til / Please send at latest **February 5th** to Lisbeth Magnussen, NCE,
limg@phmetropol.dk

Navn / Name: Eldbjørg Marie Schön	Institution: (navn og land/name and country):Høgskolen I Oslo og Akershus, Norge
E-mailadresse / E-mail: Eldbjorg.schon@hioa.no	
Abstracttittel / Title of abstract: Entreprenørskap og klasseledelse: Finnes det en sammenheng?	
Baggrund og motivation / Background and reasons: Yrkesutdannelsen i faget Restaurant og matfag har elementer av entreprenørskap i utdanningen. Formidlingen av entreprenørskap har økt sterkt de siste årene. Utvikling og innføring av entreprenørskapspolitikk er bl. a gitt en sentral plass i EU's oppfølging av Lisboa prosessen. Siden kunnskapsløftet i 2006 ble entreprenørskap forankret i flere programplaner inkl. læreplaner i Restaurant og matfag. Dette for å møte morgendagens krav til fagarbeidere som er fundert på aktivitet, samarbeid, multidisiplinert læringsarbeid, medbestemmelse, erfaring og krav til resultat som har handlingsrelevans i kommende arbeidsliv. Studien tar utgangspunkt i at lærerens klasseledelse er av betydning for entreprenørielle prosesser. Basert på antakelsen er målet å se på sammenheng mellom vellykkede entreprenørielle prosesser og klasseledelse.	
Problemformulering / Problem definition: Forskningsspørsmål / Research questions: Er det sammenheng mellom vellykket entreprenørskap og klasseledelse ?	
Metode – teoretisk ramme og dataindsamlingsmetode / Method - theoretical framework and data collection method: Kunnskapsoversikten er basert på en strategisk litteratursøk og kvantitativ undersøkelse med survey hos 36 lærere i Restaurant og matfag i videregående skole (gjennomført høst 2015). Undersøkelsen og tekstene ble analysert. Funn basert på dagens forskning og forstudien som ble gjennomført i 2014 drøftes mot teoriene fra Dryfus & Dryfus og Nordal.	
Konklusjoner, forventet udbytte og resultater / Conclusions, expected outcome and results: [OBS! Også i relation til det overordnede tema for NordYrk: <i>Fælles nordiske utfordringer for yrkesuddannelser / Also in relation to the overall NordYrk-theme: Common Nordic challenges with regard to vocational education</i>]: De foreløpige resultatene viser at det finnes en samvariasjon mellom klasseledelse og entreprenørielle prosesser.	
Betydning av studiet: Studiet viser at det finnes en samvariasjon mellom klasseledelse og gode entreprenørielle prosesser, ut ifra det kan det tolkes at å få kommende studenter bevist på sin lederrolle som lærere er viktig for å få til gode entreprenørielle	

resurser.

Nøgleord / Keywords (3-5):

Ledelse, klasseledelse, entreprenørskab , entreprenørielle prosesser

Planlægger du at indsende et paper? / Do you expect to send a paper too?

Yes No (hvis jeg rekker)

Skabelon til abstract - NORDYRK 2016

Navn: Wolden, A-C. Larsen, A.K. Goth, U.S.	Institution: Høgskole i Oslo og Akershus, Norge
E-mailadresse / E-mail: anne-cathrine.wolden@hioa.no	
Titel på paper / Paper title: Digitale historiefortelling som metodisk tilnærming i yrkesfaglig undervisning	
Abstract : <p><i>Innledning:</i> NOU "Elevenes læring i fremtidens skole" fremhever viktigheten av å forankre digital kompetanse i undervisningen. Kvalitetsutvalget vektla elevenes og lærlingenes kjennskap til ny teknologi og beredskapen til å ta denne i bruk. Opplæring i digital kompetanse innebærer her at elevene og studentene får mulighet til å forberede seg til et sosialt og yrkesmessig liv. Videre ble det anbefalt at elevens læringsstrategier bør siktes inn mot utvikling av kunnskap, ferdigheter og holdninger som fremmer fremtidig læring. Digital kompetanse i form av digital historiefortelling har de senere årene blitt brukt som refleksjonsmedium. Det er derfor av interesse å se om digital historiefortelling basert på personlige fortellinger fra yrkespraksis også kan være en egnet didaktisk tilnærming i yrkes- og profesjonsutdanning.</p> <p><i>Mål:</i> Målet med studien var å evaluere bruken av digital historiefortelling som didaktisk tilnærming innen yrkesfaglig utdanning.</p> <p><i>Metode:</i> Studien ble utformet som en enkeltcasestudie og gjennomført ved inst. for yrkesfaglærerutdanning ved Høgskolen i Oslo og Akershus. Data som ligger til grunn for analysen baserte seg på et strukturert litteratursøk, 19 digitale historier, tekstanalyse av 19 emneevalueringer og tekstanalyse av 18 refleksjonsnotater. Data ble analysert ved hjelp av fenomenologisk analyse eller fortetning og deretter drøftet ihht. Skinners og Bruners teorier.</p> <p><i>Resultat:</i></p> <p>Resultatene som kom frem i analysen ble kategorisert i: Læringsutbytte ihht. kritisk analyse, Fagterminologi og Læringsutbytte ihht. konkrete ferdigheter. Analysen viste at bruk av digital historiefortelling som didaktisk tilnærming i undervisningen fremmer både konkrete ferdigheter, forståelsen innen yrkesfaglig utdanning. Resultatene viser videre at studentene opplever utfordringer av den proksimale utviklingssonen og at disse lærer av hverandres</p>	

utfordringer.

Konklusjon: Vår studie indikerer at digital historiefortelling med fordel kan brukes som didaktisk tilnærming for å fremme både fagkunnskap og forståelsen av fagterminologi

Referencer::

Anderson, J. (2013). Active learning through student film: a case study of cultural geography. *Journal of Geography in Higher Education* 37(3):385-398.

Ask, A.S. & Ødegård I.R (2014) *Entreprenørskap i skole og utdanning*. Gimlemoen: Portal forlag AS.

Brunner, J. (1997). *The culture of education*. London: University Press.

Darsø, L. (2013). *Innovationspædagogik*. Frederiksberg: Samfundslitteratur.

Goth, U.S. & Schön, E. (2014). "Learning by doing....". *Nordic Journal of Education and Vocational Research* (4):1-22. [doi: 10.3384/njvet.2242-458X.14v4i1](https://doi.org/10.3384/njvet.2242-458X.14v4i1)

Handlingsplan (2009). *Entreprenørskap i utdanningen (2009-2014)*. Oslo: Kunnskapsdepartementet, Kommunal- og regionaldepartementet og Nærings- og handelsdepartementet. Hentet den 27.03.2016 fra https://www.regjeringen.no/globalassets/upload/KRD/Vedlegg/REA/Rapporter/entreprenorsk_ap_i_utdanningen.pdf.

Haug, K.H. & Jamissen, G. (2015). *Se min fortelling. Digital historiefortelling i barnehagen*. Oslo: Cappelen Damm Akademisk.

HiOA (2016). *Om høgskolen*. Hentet den 19.03.2016 fra <http://www.hioa.no/Om-HiOA>

Jamissen, G. (2013a) Digital historiefortelling som redskap i utviklingsarbeid i G. Bjørke, H. Jarning & O. Eikeland, *Ny praksis- ny kunnskap: om utviklingsarbeid som sjanger*. Oslo: ABM-media AS.

Jamissen, G. (2013b). Kvalitetsperspektiver ved digital historiefortelling for læring i høyere utdanning i T.Fosslund, K.R. Ramberg & E. Gjerdrum. *Ulike forståelser av kvalitet i norsk, fleksibel høyere utdanning*. Tromsø: Norgesuniversitetets skriftserie 1/2013.

Johannessen, A., Tufte, P.A. & Christoffersen, L. (2011). *Introduksjon til samfunnsvitenskapelig metode*. Oslo: Abstrakt forlag.

Kvale, S. & Brinkmann, S. (2009). *Det kvantitative forskningsintervju*. Oslo: Gyldendal akademisk.

Kearney, M. (2011). A learning design for student-generated digital storytelling. *Learning, Media and Technology*, 36(2):169-188.

Lyngsnes, K. & Rismark, M. (2014). *Didaktisk arbeid* (3. utg). Oslo: Gyldendal akademisk.

Programplan, (2013). Programplan for Bachelorstudium - yrkesfaglærer i Design og håndverk. Høgskolen i Oslo og Akershus. Hentet den 30.04.2016 fra <http://www.hioa.no/Studies/LU/Bachelor/Yrkesfaglaerer-design-og-haandverk/Programplan->

Paper template - NORDYRK 2016

Navn: Wolden, A-C. Larsen, A.K. Goth, U.S.	Institution: Høgskole i Oslo og Akershus, Norge
E-mailadresse / E-mail: anne-cathrine.wolden@hioa.no	
Titel på paper / Paper title: Digitale historiefortelling som metodisk tilnærming i yrkesfaglig undervisning	
Abstract : <p><i>Innledning:</i> NOU "Elevenes læring i fremtidens skole" fremhever viktigheten av å forankre digital kompetanse i undervisningen. Kvalitetsutvalget vektla elevenes og lærlingenes kjennskap til ny teknologi og beredskapen til å ta denne i bruk. Opplæring i digital kompetanse innebærer her at elevene og studentene får mulighet til å forberede seg til et sosialt og yrkesmessig liv. Videre ble det anbefalt at elevens læringsstrategier bør siktes inn mot utvikling av kunnskap, ferdigheter og holdninger som fremmer fremtidig læring. Digital kompetanse i form av digital historiefortelling har de senere årene blitt brukt som refleksjonsmedium. Det er derfor av interesse å se om digital historiefortelling basert på personlige fortellinger fra yrkespraksis også kan være en egnet didaktisk tilnærming i yrkes- og profesjonsutdanning.</p> <p><i>Mål:</i> Målet med studien var å evaluere bruken av digital historiefortelling som didaktisk tilnærming innen yrkesfaglig utdanning.</p> <p><i>Metode:</i> Studien ble utformet som en enkeltcasestudie og gjennomført ved inst. for yrkesfaglærerutdanning ved Høgskolen i Oslo og Akershus. Data som ligger til grunn for analysen baserte seg på et strukturert litteratursøk, 19 digitale historier, tekstanalyse av 19 emneevalueringer og tekstanalyse av 18 refleksjonsnotater. Data ble analysert ved hjelp av fenomenologisk analyse eller fortetning og deretter drøftet ihht. Skinners og Bruners teorier.</p> <p><i>Resultat:</i></p> <p>Resultatene som kom frem i analysen ble kategorisert i: Læringsutbytte ihht. kritisk analyse, Fagterminologi og Læringsutbytte ihht. konkrete ferdigheter. Analysen viste at bruk av digital historiefortelling som didaktisk tilnærming i undervisningen fremmer både konkrete ferdigheter, forståelsen innen yrkesfaglig utdanning. Resultatene viser videre at studentene opplever utfordringer av den proksimale utviklingssonen og at disse lærer av hverandres utfordringer.</p> <p><i>Konklusjon:</i> Vår studie indikerer at digital historiefortelling med fordel kan brukes som didaktisk tilnærming for å fremme både fagkunnskap og forståelsen av fagterminologi</p>	

Referencer::

Anderson, J. (2013). Active learning through student film: a case study of cultural geography. *Journal of Geography in Higher Education* 37(3):385-398.

Ask, A.S. & Ødegård I.R (2014) *Entreprenørskap i skole og utdanning*. Gimlemoen: Portal forlag AS.

Brunner, J. (1997). *The culture of education*. London: University Press.

Darsø, L. (2013). *Innovasjonspædagogik*. Frederiksberg: Samfundslitteratur.

Goth, U.S. & Schön, E. (2014). "Learning by doing....". *Nordic Journal of Education and Vocational Research* (4):1-22. [doi: 10.3384/nivet.2242-458X.14v4i1](https://doi.org/10.3384/nivet.2242-458X.14v4i1)

Handlingsplan (2009). *Entreprenørskap i utdanningen (2009-2014)*. Oslo: Kunnskapsdepartementet, Kommunal- og regionaldepartementet og Nærings- og handelsdepartementet. Hentet den 27.03.2016 fra https://www.regjeringen.no/globalassets/upload/KRD/Vedlegg/REA/Rapporter/entreprenorskap_i_u tdanningen.pdf.

Haug, K.H. & Jamissen, G. (2015). *Se min fortelling. Digital historiefortelling i barnehagen*. Oslo: Cappelen Damm Akademisk.

HiOA (2016). *Om høgskolen*. Hentet den 19.03.2016 fra <http://www.hioa.no/Om-HiOA>

Jamissen, G. (2013a) Digital historiefortelling som redskap i utviklingsarbeid i G. Bjørke, H. Jarning & O. Eikeland, *Ny praksis- ny kunnskap: om utviklingsarbeid som sjanger*. Oslo: ABM-media AS.

Jamissen, G. (2013b). Kvalitetsperspektiver ved digital historiefortelling for læring i høyere utdanning i T.Fosslund, K.R. Ramberg & E. Gjerdrum. *Ulike forståelser av kvalitet i norsk, fleksibel høyere utdanning*. Tromsø: Norgesuniversitetets skriftserie 1/2013.

Johannessen, A., Tufte, P.A. & Christoffersen, L. (2011). *Introduksjon til samfunnsvitenskapelig metode*. Oslo: Abstrakt forlag.

Kvale, S. & Brinkmann, S. (2009). *Det kvantitative forskningsintervju*. Oslo: Gyldendal akademisk.

Kearney, M. (2011). A learning design for student-generated digital storytelling. *Learning, Media and Technology*, 36(2):169-188.

Lyngsnes, K. & Rismark, M. (2014). *Didaktisk arbeid* (3. utg). Oslo: Gyldendal akademisk.

Programplan, (2013). Programplan for Bachelorstudium - yrkesfaglærer i Design og håndverk. Høgskolen i Oslo og Akershus. Hentet den 30.04.2016 fra <http://www.hioa.no/Studies/LU/Bachelor/Yrkesfaglaerer-design-og-haandverk/Programplan-for-Bachelorstudium-yrkesfaglaerer-i-Design-og-haandverk-kull-2015> .

Lambert, J. (2012). *Digital storytelling: capturing lives, creating community* (4. utg.) New York: Routledge.

Meld. St. 13 ((2011-2012)2012). *Utdanning for velferd*. Hentet den 25.03.2016 fra <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/meld-st-13-20112012/id672836/?ch=3>

NOU (2014:7) *Elevenes læring i fremtidens skole*. Departementenes sikkerhets- og serviceorganisasjon Informasjonsforvaltning. Hentet den 30.03.2016 ved

<https://nettsteder.regjeringen.no/fremtidensskole/files/2014/09/NOU201420140007000DDDPDFS.pdf>

Programplan for Bachelor i yrkesfaglære Design og håndverk (2014). Høgskolen i Oslo og Akershus. Hentet den 20.03.2016 fra <http://www.hioa.no/Studier-og-kurs/LU/Bachelor/Yrkesfaglaerer-design-og-haandverk>.

Shelby-Caffey, C., Ubeda, E. & Jenkins, B. (2014). *Digital storytelling revisited. The Reading Teacher, 68*(3):191-199.

Skinner, B.F. (1984a). The Shame of American Education. *American Psychologist, 39*:947-954.

Skinner, B.F. (1984b). The evolution of behavior. *Journal of the experimental analysis of behavior, 41*:217-221. Hentet den 26.03.2016 fra <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC1348035/pdf/jeabehav00059-0102.pdf>.

Spilling, O.R. & Johansen, V.(2011). *Entreprenørskap i utdanningen*. Rapport 4/11. Oslo: Nordisk institutt for studier av innovasjon, forskning og utdanning.

Storycenter (2016). Storycenter: Listen deeply tell stories. Hentet den 25.03.2016 fra <http://www.storycenter.org/about/>

Urbano, L. & Urbano, L. (2008). Learning through movie production with the movie classroom. *Journal of Geoscience Education, 56*(4):334-341.

Ødegård, I.R. (2012). *Entreprenørskap i lærerutdanningen i Norge og Namibia*. Doktorgradsavhandling, Universitetet i Oslo.

Ødegård, I.R. (2014). *Lærerutdanning: En framtidsrettet læringsstrategi*. Oslo: Cappelen Damm.

Nøgleord / Keywords (3-5):

digitale historiefortelling; entreprenøriell tilnærming; yrkesfag*; yrkesopplæring

Paper-indhold / Content:

1. Innledning

NOU "Elevenes læring i fremtidens skole" (NOU, 2014:7) fremhever viktigheten av at digital kompetanse forankres i undervisningen. Kvalitetsutvalget vektla betydningen av digital kompetanse for forberedelse til et sosialt og yrkesmessig liv. Det innebærer at elevene forberedes på et yrkesliv preget av ny teknologi. Kvalitetsutvalget la også vekt på elevenes mulighet til selvregulering og knyttet dette opp mot motivasjon og elevmedvirkning. Digitalt historiefortelling vil da kunne bidra til formidling av kunnskap samt å fremme digital kompetanse (Haug & Jamissen, 2015). Ved institutt for yrkesfaglærerutdanning, bachelorstudiet for Design og håndverk (DH) utprøvde man digital historiefortelling i emnet "Visuell kommunikasjon og entreprenørskap" (YLDH2000) hvor fokuset er på entreprenøriell læring og yrkesfaglig kompetanse. Pedagogisk entreprenørskap formidles gjennom problemorientert læring ved å tilrettelegge entreprenørielle læringsprosesser og inntegning av nye kunnskap i egne kunnskapsstrukturer. (Goth & Schön, 2014; Ødegård 2012, Darsø, 2013). Ved gjennomgang av tidligere

studentevalueringer på studieretningen ble forfatterne oppmerksomme på utfordringene studentene hadde ved formidling av fremgangsmåter og artikulering av instruksjoner. Derfor ønsket man å evaluere om digital historiefortelling kan sees som et entreprenørielt og transformativt verktøy for lærende uavhengig av det faglige ståsted (Shelby-Caffey, 2014; Kearney, 2011; Jamissen, 2013).

2. Mål:

Målet med studien er å evaluere digital historiefortelling som pedagogisk tilnærming innen yrkesfaglig opplæring.

3. Teori & Metode:

Teoretisk er studien forankret i teoriene til J. S. Bruner og B.F. Skinner, studien er metodisk utformet som et enkeltcase-studiedesign (Johannessen, Tufte & Christoffersen, 2010, s.87e) og som belyser digitale historiefortelling som et pedagogisk redskap innen yrkesfaglig opplæring. Data baserer seg på følgende metodiske tilnærminger: et strukturert litteratursøk (Patton, 2002), 19 digitale historier, tekstanalyse av emneevalueringer og tekstanalyse av 19 refleksjonsnotater. Resultatene presentert i følgende kategorier: Læringsutbytte ved kritisk analyse, Fagterminologi og Læringsutbytte ved konkrete ferdigheter.

Setting for studien

Studien er basert på tilbakemeldinger og visuelle inntrykk fra et kull med 19 bachelorstudenter ved Høgskolen i Oslo og Akershus, fakultet for lærerutdanning, institutt for yrkesfaglærerutdanning. Studentene hadde yrkesbakgrunn som frisør, møbelsnekker, aktivtør, kjole- og draktsyer, gullsmed, blomsterdekoratør og utstillingsdesigner.

Strukturert litteratursøk (Patton, 2002) ble gjennomført med søkerord "digital storytelling", "education and/or learning" og "didacti* ". Søket ble begrenset til fagfelleverderte tidsskrift fra perioden 2010 - 2016 i databasen Embase (via Ovid).

Digitale historier

Datamaterialet består av 19 digitale historiefortellinger, én fra hver student. Undervisningen hadde som mål å utfordre studentene til å lage en individuell visuell dokumentasjon av en arbeidsprosess med relevans for videregående opplæring i studieretning Design og håndverk (VG1) Filmene ble analysert fenomenologisk (Johannessen, Tufte & Christoffersen, 2011, s. 173-177) med vekt på helhetsinntrykk, kategorier og begreper, kondensering og sammenfatning. Bruken av fagterminologi stod sentralt i vurderingen.

Emneevalueringer

Emneevalueringen ble gjennomført ved bruk av et digitalt spørreskjema etter avsluttet eksamen. Spørreskjemaet besto av lukkede og åpne spørsmål (Kvale & Brinkmann, 2009), inkludert ni lukkede hovedspørsmål med ulikt antall svaralternativer med graderte svar eller alternativ "ikke tilstede". "Kommentar" mulighet ved alle hovedspørsmål gav mulighet til tilleggsinformasjon. De kvantifiserbare delene av emneevalueringen ble matematisk analysert, mens data som fremkom gjennom kommentarfelt ble analysert fenomenologisk (Johannessen, Tufte & Christoffersen, 2011, s. 173-177).

Refleksjonsnotater

19 refleksjonsnotatene fra faget YLDH2000 "Visuell kommunikasjon og entreprenørskap" ligger til grunn for analysen. Dataene ble analysert fenomenologisk (Johannessen, Tufte & Christoffersen, 2011, s. 173-177).

4. Resultat og diskusjon

Resultatene som kom frem i analysen av refleksjonsnotatene og emneevalueringene ble gruppert etter didaktiske grunnprinsipper for yrkesfag:

Læringsutbytte ved kritisk analyse, Fagterminologi og Læringsutbytte ved konkrete ferdigheter.

4.a Læringsutbytte ihht. kritisk analyse

Læringsutbytte ved kritisk analyse i emnet YLDH 2000 er basert på spørsmål 1 og 2 i emneevalueringen og refleksjonsnotatene.

Spørsmål 1: *"I hvilken grad mener du at de ulike aktivitetene i emnet har hatt innvirkning på din progresjon og læringsprosess?"*

På svaralternativet - "Produksjon av film knyttet til opplæring i VG 1" ble det innhentet svar fra 17 studentene. Her opplevde 1/3 av studentene middels læringsutbytte, mens 2/3 opplevde høy læringsutbytte.

På svaralternativet - "forelesning og praktisk undervisningen" ble det innhentet 18 individuelle svar. 1/3 av studentene opplevde middels læringsutbytte mens 2/3 svarte at de opplevde høyt læringsutbytte. Samme tendens fremkom gjennom analyse av studentenes refleksjonsnotater relatert til forelesning og praktisk undervisning.

Spørsmål 2: *"Hvilke aktiviteter har vært kompetansehevende for deg i dette emne?"*

På svaralternativet - "arbeid og egeninnsats i læring med film" svarte 1/4 av de inkluderte 18 studentene at de opplevde middels høy kompetanseheving og 3/4 av studentene svarte at kompetansehevingen var høy.

På svaralternativet relatert til "refleksjon over egen læring" svarte 1/6 at de selvopplevde middels høy kompetanseheving og 5/6 opplevde høy kompetanseheving.

Resultatene i egnevalueringen viser i høy grad at studentenes eget læringsutbytte gjennom arbeidet med digitale historier og entreprenøriell læring, gir mulighet til visualisering av produktutvikling fra ide til sluttprodukt i egen undervisning (VG1). Læringsutbytte av denne didaktiske tilnærmingen ser vi også bekreftet i studentenes refleksjonsnotater.

"Jeg oppdaget fort verdien av det å bruke film som et verktøy, man kan yrkesrette filmene mot elevens yrkesvalg og man kan få vist teknikker på storskjerm som gjør at alle ser..."
Student nr. 17 - refleksjonsnotat

En annen student opplevde at produksjon av digitale historier som del av undervisning vil også gi mulighet til å formidle kunnskap ved en senere anledning og til lærende som ikke kunne være tilstede under gjennomgangen.

"Det å lage undervisningsfilmer er en god variasjon i undervisningen og gi elever som ikke er tilstede mulighet til å oppdatere seg på innholdet av undervisningen på et senere tidspunkt"
Student nr. 2 - refleksjonsnotat

Studentene uttrykker også at digitale historiefortellinger gjennom sin form kan være et didaktisk verktøy i undervisningen som gir muligheter utover de tradisjonelle undervisningsmetodene.

Med tale, skrift og musikk i tillegg kan en film være en mer givende og lærerikt opplevelse enn forelesning eller til og med en fysisk fremføring/demonstrasjon av samme prosess"

Student nr. 7 - refleksjonsnotat

Med mål om å utvikle yrkesfaglærerens kompetanse innenfor didaktikk og undervisningsmetodikk, med vekt på entreprenøriell læring, ser vi at digitale historiefortelling gir studentene muligheten til å bruke dette mediet som visuell kommunikasjon i undervisningen. Her skriver Darsø at digitale historier bidrar til at studentene både utvikler sin kompetanse i entreprenørskap og i innovasjonspedagogikk (Darsø, 2011). Bruner skriver om den narrative tankemåte og mener at vi organiserer hendelser i et lineært narrativt mønster (Bruner, 1997) der historiens oppbygging leder elevens tankemåte og læring. Den digitale historiefortellingen kan bidra til en tydeligere visualisering og konkretisering. Slik at elevene settes inn i en kontekst som kan oppleves som mer troverdig og meningsfylt.

Basert på Skinner sin teori (1984 a og b) ser vi at digitale historiefortellinger åpner for et mangfold av tilnærminger. I motsetning til rent teoretisk presentert kunnskap åpner bruken av digitale historiefortellinger for en mer praktisk basert formidling der en får mer direkte del i andres erfaringer. Lignende funn ser vi også i en britisk studie. Derfor går vi ut fra at digital historiefortelling oppfordrer den lærende til å styrke sin meta-kognisjon samt evnen å forstå teori og empiri på en engasjerende og problemorientert måte som vist i aktuell forskning (Anderson, 2013; Urbano & Urbano, 2008). Vi ser derfor at digital historiefortelling som didaktisk formidling fremmer muligheten til studenttilpasset måloppnåelse og økt studentstyrt læring, og gjennom dette en dypere forståelse av emnet.

4.b. Fagterminologi

Ved analysen av de 19 digitale historiefortellingene som omfattet instruksjoner og presentasjoner fremkom det, at studentene fikk en bevist holdning til korrekt og nyansert bruk av fagterminologien. De påfølgende sitatene indikerer en nyansert bruk av fagterminologi uavhengig av studentenes grunnutdanning (yrkesutdanning).

"Jutebånd skal legges i tre loddrette strekk over bunnen. Ta et stramjern og stram jutebåndene godt..."

Student nr. 19 (møbeltapeserer) - digital fortelling

"Når man klargjøre en form til støp settes formen inn med voks. Dette gjøre man slik at det er lettere å ta produktet ut etter ferdigstilling. Deretter påføres Gelcoat som danner en beskyttelse for glasfiber. Gelcoat gir i tillegg en hvit ytterside..."

Student nr. 9 (båtbygger) - digital fortelling

Etter analysen av de digitale historiefortellingene så vi at fagterminologi ble brukt av studentene på en korrekt måte - både ved omtale av teknikk, materialet og verktøy. I lys av Skinners teori konkluderer vi at atferd ved de ulike instruksjonene, presentert gjennom digitalt historiefortelling, kan forstås som et produkt av læring (Skinner, 1984 b). Her viser studier at bruk av korrekt språkbruk fremmes før, under og etter innspillinger av digitale fortellinger uavhengig av disiplinær bakgrunn (Jamissen, 2013; Kearney, 2011).

4.c. Læringsutbytte ihht. konkrete ferdigheter

" Tradisjonell undervisning kan fort bli rutinert og kjedelig og det gjelder å bryte mønsteret. Elevene er i fokus, de får medbestemmelse og kan disponere tiden litt mer fritt, de lærer å planlegge og ta ansvar for egen læring"

Student nr. 17 - refleksjonsnotat

Som sitatet indikerer observerte vi at digital historiefortellinger hadde større effekt på studentenes egenopplevde læringsutbytte enn ved bruk av tradisjonelle undervisningen. Undervisning basert på klasseromsundervisning med lite elev/student involvering ble oppfattet som lite stimulerende.

"Etter denne prosessen ser jeg det er mange teknikker som kan brukes på VG1 DH, hvordan behandle overflater, form, tekstiler, mønster konstruksjon og verktøybruk"

Student nr. 17 - refleksjonsnotat

Analysen av refleksjonsnotater viste at digitale historiefortellinger fremmet konkrete ferdigheter, relevant materialbruk og verktøyføring.

"Jobbe med entreprenøriell læring handler også om det å knytte samfunn og arbeidsliv tettere sammen i et gjensidig samarbeid, for å gjøre undervisningen og læringsutbytte til elevene mer relevant for arbeidslivet"

Student nr. 2 - refleksjonsnotat

Vi så videre at studentene opplevde at entreprenøriell læring via digitale historiefortellinger er en metode som de vil kunne bruke i egen undervisning. Sett i lys av Skinner ser vi at digital historiefortelling formidler et lærestoff gjennom selvinstruerende materiell og læreprogrammer. Lærestoffet som studentene produserte var steg for steg bygd opp med tanke på at elevene kunne arbeide med deloppgaver. Studentene opplevde at ved hjelp av digitale fortellinger kunne elevene arbeide i sitt eget tempo og selv umiddelbart kontrollere om oppgaven var riktig utført.

"Hvis jeg ser på VG1 så kan entreprenøriell læring være et bra tiltak siden entreprenørskap ikke er fagspesifisert. Man kan jobbe entreprenøriell i alle fag."

Student nr. 7 - refleksjonsnotat

Skinner tok utgangspunkt i at lærestoffet bør formidles i skriftlig form gjennom selvinstruerende materiell og læreprogrammer (Lyngnes & Rismark, 2014). Våre data antyder derimot at lærestoff som er bygd opp steg for steg, og der den lærende kan arbeide med deloppgaver og slik gradvis øke sin kompetanse. Digitale læringshistorier som didaktisk tilnærming anser vi derfor som viktig medium som kan brukes når man jobber med pedagogisk entreprenørskap uavhengig av teoretisk eller faglig bakgrunn (Lyngnes & Rismark, 2014).

Vi ser at digital historiefortelling kan tilby våre fremtidige lærere nødvendige ferdigheter, slik at de både kan være forbrukere og produsenter i det stadig voksende digitale læringslandskapet. Videre ser vi at innføring av digital historiefortelling i klasserommet kan være en plattform for utviding av samtalen rundt hva fagkunnskap er og hva som teller i dagens kompetansesamfunn. Lignende funn ser vi i en amerikansk studie. Her konkluderte forskerne at digital historiefortelling sees av studentene som en innovativ praksis, mens den samtidig fremmet og utvidet teknologiske kompetanse (Shelby-Caffey, Ubada, & Jenkins, 2014).

5. Konklusjon:

Bruk av digitale historiefortellinger ble frem til i dag hovedsakelig brukt som medium for refleksjon. Vår studie indikerer derimot at digital historiefortelling med fordel kan brukes som didaktisk hjelpemiddel for å fremme både fagkunnskap og fagterminologi i yrkesfaglig opplæring. Evalueringen ved bruk av digital historiefortellinger viser at denne didaktiske tilnærmingen fremmer både konkrete ferdigheter, forståelsen og rammebetingelsene av selve arbeidsprosessen innen yrkesfaglig utdanning. Studien viser videre at studentene opplever at den proksimale utviklingssonen utfordres samt at de lærer av hverandres utfordringer. I motsetning til Skinners påstand om at lærestoffet bør formidles i skriftlig form, konkluderer vi med at digitale historiefortellinger innehar lignende egenskaper. Dette begrunnes med at digitale historiefortellinger oppleves å være både selvinstruerende og åpne for at den lærende kan arbeide i selvvalgt tempo. Denne didaktiske tilnærmingen bidro til konkretisering av fagterminologien slik at studentene utviklet egen praksisteori.