

## Blok 2C

### Kan man spille sig til forskningsbaseret undervisning?

---

#### Programtekst

På workshoppen vil vi arbejde med et forsøg på at bruge spilformatet til at tænke læringsteoretisk refleksion og praksisnær undervisningsudvikling sammen på universitetspædagogiske kurser.

---

#### Abstract

Når universitetspædagogiske kursusforløb planlægges, sker det gerne i en afvejning af forholdet mellem læringsteoretisk refleksion og den praksisnære, konkrete undervisningsudvikling. På denne workshop vil vi arbejde med et forsøg på at tænke de to sider sammen i form af et spil om forskningsbaseret undervisning. Spillet er udviklet med henblik på adjunkt-/universitetspædagogikum og henter inspiration fra de såkaldte 'design games'. Udviklingen af spillet er baseret på indsigter fra et igangværende forskningsprojekt om praksis, erfaringer, didaktiske rammer og udviklingsmuligheder indenfor forsknings-undervisnings-integrerende læringsaktiviteter.

Design games er en måde at facilitere en ideudvikling eller dialog, hvor forskellige perspektiver på samme spørgsmål eller tema inddrages, så der indbydes til samarbejde og opgaveløsning mellem spildeltagerne. Design games er gerne baseret på etnografiske indsigter fra den konkrete kontekst for at sikre indholdets relevans og genkendelighed for deltagerne (se fx Brandt 2006). I vores tilfælde er de etnografiske indsigter, spillet er udviklet på baggrund af, hentet fra forskellige uddannelser på Det Humanistiske Fakultet og Det Naturvidenskabelige fakultet på KU.

Den internationale litteratur på området skitserer store variationer i forståelsen af, hvad forskningsbaseret undervisning og uddannelse er (Healey & Jenkins 2005, Chang 2005). Forståelserne spænder fra at underviseren selv skal være forsker til at undervisningen består af forskningsaktiviteter. Især har undervisning bestående i forskningslignende øvelser såsom laboratorieforsøg eller materialeindsamling i felten været en populær måde at bringe forskningen ind i undervisningen. Forskningsbaseret undervisning kommer således i mange former og i forskellige grader. Det centrale er imidlertid, at de studerende inddrages i undervisningsaktiviteter, der kommer tæt på en fagnær forskningspraksis. Tilgangen er motiveret af 'learning-by-doing'-principper, men er også motiveret af bestræbelser på at imødekomme studerendes oplevelser af, at forskning på den ene side er berigende for undervisningen (Hajdarpasic, Brev et al 2015) og på den anden side foregår fjernt fra undervisningslokalet og ligger langt fra deres egen praksis (Robertson & Blackler 2006, Zamorski 2002), ligesom man skal være langt i sit studium for at kunne indgå i forskningen.

Vores igangværende projekt viser, at studerende og undervisere har forskellige opfattelser af og oplevelser med, hvad forskningsbaseret undervisning/undervisningsbaseret forskning er. Videre har underviserens opfattelser af relationen mellem forskning og undervisning stor betydning for, hvorvidt og hvordan den forskningsbaserede undervisning gribes an, ligesom de studerendes studiemønstre (Damsholt et al. 2003) har betydning for studerendes oplevelse og udbytte af mere eller mindre forskningsbaserede

læringsaktiviteter eller -forløb. Af den grund er det vigtigt at undervisere i udviklingen af forskningsintegrerende aktiviteter tager hensyn til forskelligheden blandt de studerende og i den forbindelse overvejer, hvilke elementer af forskningen de studerende skal inddrages i. I et samarbejde mellem forskere fra etnologi og det pædagogiske center, TEACH, på Det Humanistiske Fakultet, KU, er vi i gang med at udvikle et spil. Spillet skal fungere som en didaktisk model, hvor forskningsindsigter fra projektet sættes i spil i form af konkrete opgaver, rammer og bånd. Målet er at invitere deltagere på pædagogikum til at tænke anderledes mhp. diversiteten i de studerendes studiemønstre, didaktiske overvejelser og udvikling af forskningsundervisnings-integrerende aktiviteter og -forløb.

På workshoppen præsenteres indsigter fra projektet kort, men mest tid vil gå med på at 'spille' spillet (i den prototype det pt. foreligger) samt at diskutere dets muligheder. Workshoppen målretter sig både til pædagogiske konsulenter, der ønsker inspiration til kursusudvikling, samt til undervisere, der ønsker inspiration til udvikling af aktiviteter, der integrerer forskning og undervisning.

Projektet er et forskningsprojekt under Københavns Universitets 2016-strategi "Forskningsbaseret uddannelse", der har til formål dels at undersøge dels at fremme den variant af forskningsbaseret undervisning, der ofte kaldes 'undervisningsbaseret forskning', det vil sige undervisningsforløb, som involverer og integrerer studerende i forskningsprocesser (<http://fbu.ku.dk/om/delprojekter/delprojekt-b/>).

---

## Oplægsholdere

Tine Damsholt, Maja Bødtcher-Hansen og Pernille Gøtz