



▲ I Design to Improve Life Udfordring er der også brug for de skæve hoveder og de kloge hænder.

»Alle elever kan byde ind med noget«

Enorm elevmotivation og helt uforudsigelige processer er to centrale elementer, når lærer på Hornbæk Skole, Michael Samuelsson, arbejder med Design to Improve Life Kompasset.

Lærer

»Du skal være klar til at slippe kontrollen, for vi ved ikke fra start af, hvor det ender. Jeg plejer at sige: 'Be over-prepared and under-structured'. For selv om du styrer processen, så er det børnene, der vælger hvilken vej, de vil gå, ud fra det du giver dem,« siger Michael Samuelsson, lærer på Hornbæk Skole. Han har arbejdet med kompasset i mange undervisningsforløb siden 2013, og han tøver ikke med at anbefale sine kolleger at kaste sig ud i det.

»Efter kort tid med kompasset kunne jeg se, hvordan jeg kunne justere min lærerrolle og virkelig rykke ved, om børnene fik noget ud af timerne med mig. Jeg har været lærer i 34 år og primært undervist ved tavlen, hvor jeg talte ud til en flok elever, der forhåbentlig lyttede og lærte under-

vejs. I stedet er jeg nu facilitator for et projekt, som eleverne vælger at arbejde med. Og ved at gå rundt og støtte elevgrupperne får jeg meget mere tid sammen med dem, end hvis det havde været traditionel klasseundervisning.«

« Skolen er normalt ikke skruet sammen til dem med de kloge hænder og skæve hoveder.

Michael Samuelsson understreger, hvordan formen med at løse et aktuelt samfundsproblem i bestemte grupper får gang i dynamikken, så læring sker i fælles, kreative aktiviteter, som alle er optaget af.

»Skolen er normalt ikke skruet sammen til dem med de kloge hænder og skæve hoveder. Vi taler ofte om det, men jeg ser ikke de store forandringer. Kompassets forslag til f.eks. at inddele eleverne i håndværkere, arkitekter, ingeniører og antropologer ud fra deres egne præferencer betyder, at de alle kan byde ind med noget på et eller andet tidspunkt. Det giver et engagement, som jeg ikke har set

før. Og det hæver elevens selvværd, når de andre anerkender, at ham dér kan noget med en computer, en sav, eller hvad det nu er. Det styrker både deres samarbejde og sociale evner, samtidig med at de får indsigt i, hvordan de arbejder bedst.«

»Kompasset har indbygget en masse værktøjer, som kan tilpasses ethvert projekt og bygge oven på den faglighed eller pædagogiske praksis, som du selv tager med dig. Drivkraften er børnenes idealisme, som de bogstaveligt talt lægger i 'Design to Improve Life' – altså lysten til at gøre noget godt for andre mennesker. Det bliver jeg hele tiden imponeret over,« siger Michael Samuelsson. —



Interview med:
Michael Samuelsson
Lærer, Hornbæk Skole

GODE RÅD

Undervejs har Michael Samuelsson samlet en del erfaring i at arbejde med Design to Improve Life Kompasset.

Han giver gerne sine gode råd videre:

- Sørg for, at du har holdet mindst fire timer om ugen og gerne flere. Og brug dit team. Eleverne bliver meget optagede af projektet, og det stopper ikke, når klokken ringer. Jeg oplever, at eleverne har givet hinanden lektier for og fortsætter arbejdet hjemme hos familier og venner, hvor de spørger ind til problemer, og hvad de gør for at løse dem.
- Husk at anerkende de forskellige intelligenser, når grupperne skal sættes sammen. På den måde får eleverne de bedste diskussioner og skaber de bedste resultater.
- Afslut hver dag med at spørge, hvad der skal til for at komme videre. Skal der findes nye materialer? Skal der inviteres personer udefra til at komme med ny viden og inspiration?
- Forsøg dig frem med kompasset - det er den måde, du lærer det at kende. I løbet af bare en gang eller to kender børnene kompasset og de redskaber, det indeholder.
- Sørg for at fejre succeser. Et forløb slutter med fremlæggelse af projekterne, og det må godt være en fest.