

Hjemmeopgave Modul 2 – Pernille & Gitte EAAA

Innovation & Entrepreneurship 16C (International PBA) og MFØ Valgfagsstuderende



Vi fastholder vores fokus for vores undersøgelse efter sidste gang som: At motivere Innovations- og Entrepreneurship-studerende til at være lige så aktive omkring deltagelse i undervisning som i deres projekter – med henblik på at fastholde de studerendes læringskadanace og nysgerrighed for ny læring.

I tråd med vores visionsboard har vi valgt en approach, hvor vi gennem en række eksperimenter med forskellige læringsinitiativer afdækker, hvilke klasserumstiltag, der virker godt i forhold til den overordnede vision. Vi har en hypotese om, at vi ved at lægge mere ansvar for egen læring over på de studerende kan højne motivationen: Altså mere Pull og mindre Push, også for at sikre at de studerende individuelt oplever et godt flow i forhold til egen læring. At skabe mere tid til coaching isf. traditionel klasseundervisning er også med i vores overvejelser.

Vi fik til opgave at sætte to kreative værktøjer i spil i egen praksis - vi har valgt at afprøve "Omvendt Brainstorm" på det internationale hold 16C og "Brainwalking" i MFØ Valgfag hold Innovation & Iværksætteri.

16C - 35 internationale studerende

I prøvehandlingen "Omvendt Brainstorm" fik de 35 studerende i grupper af 4-5 til opgave først på en flipover planche at visualisere den mest demotiverende gruppe-arbejdssituation og den tilsvarende mest demotiverende klasserumssituation.

Øvelsen blev indledt med en iscenesættelse af, at de løbende over de næste uger vil blive udsat for en række eksperimenter med motivation som gennemgående tema. Dette syntes de tydeligvis var rigtig spændende, så rigtig god stemning fra start.

Først fik de studerende 5 min. til individuelt at reflektere over hvad der er mest demotiverende ved gruppearbejde og klasseundervisning, dette for at sikre at også de mere stille/indadvendte studerende fik sat ord på problemstillingen.

Herefter blev de inddelt i grupper – og lavede demotiverings-plancherne. De spurgte i starten flere gange ind til, om de virkelig skulle være så negative som overhovedet muligt.

Da plancherne var færdige overdrog hver gruppe deres planche til en anden gruppe, som så fik til opgave at løse de skitserede problemstillinger, så det blev de mest motiverende faktorer, der blev fokus på. Denne opgave med at få overdraget en stafet løste de studerende utroligt flot, de arbejdede meget fokuseret og fik alle lavet nogle gode forslag. Som på kurset var nogle plancher mere story-telling-agtige mens andre var mere generelle. Fremadrettet vil vi have fokus på at skabe mere story telling, da det gør indlevelsen meget bedre.

Blandt de mest gennemgående kommentarer var, at motivation for dem handler om "at det, de skal lære, skal give mening", og at lærere kan påvirke positivt som negativt med +/- synligt engagement og ved at den enkelte studerende bliver "set og hørt" af læreren og at atmosfæren i klasserummet er venlig, smilende og tryk. Også ting som opfølgning og feedback fylder meget i de studerende motivationsopfattelser.

Eksperimentet gav kun anledning til at fortsætte med det valgte milepælsforløb med en successiv række af læringsmetode-eksperimenter.

MFØ - Valgfag Innovation & Iværksætteri - 3.semester

I prøvehandlingen "brainwalking" fik de 18 studerende i grupper af 4-5 studerende til opgave at vælge mellem 2 forskellige problemer/pains som skulle danne udgangspunkt for øvelsen. Den ene problemstilling var at tænke i en løsning til rensning af malerruller, mens det andet var at komme med forslag til danske supermarkeder der er udfordret i forhold til de unge; en nyligt offentliggjort undersøgelse viste at de unge ikke gider at handle i de fysiske supermarkeder.

De studerende fik først 2 min. til at blive enige om hvilken "pain" de ville arbejde med og fik derefter udleveret A3 papirer og post-it notes. Den største udfordring på et hold der er vant til meget gruppe- og sidemandsarbejde og -diskussion, var ikke at tale sammen når der skulle brainstormes på ideer til hvad man kunne gøre ved den valgte pain. De studerende fik 2 min. Ved hver plads – hvilket ifølge de studerende var ALT for lidt tid. Tilbagemeldingerne fra de studerende var også at de syntes at det var svært at være "kreative på kommando/tid".

På den positive side var tilbagemeldingen dog også at de synes at det var en rigtig god proces i forbindelse med ide udviklingsprocessen – som vi desværre har "overstået" i dette forløb. De udtalte også at det var interessant at de havde forskellige opfattelser af problemstillingen – og dermed også kom med forskellige løsningsforslag. En studerende udtrykte at "Det er en god metode til at undgå at køre i den samme tankestrøm".

Eksperimentet med Brainwalking gav bestemt motivation til at fortsætte med at anvende metoden over for de studerende – især i ideudviklingsprocesser.