



**AALBORG UNIVERSITY**  
DENMARK

**Aalborg Universitet**

## **Storyline som et innovativt didaktisk input**

Lund, Birthe

*Publication date:*  
2006

*Document Version*  
Også kaldet Forlagets PDF

[Link to publication from Aalborg University](#)

*Citation for published version (APA):*  
Lund, B. (2006). Storyline som et innovativt didaktisk input. Projekt Innovativ Didaktik.

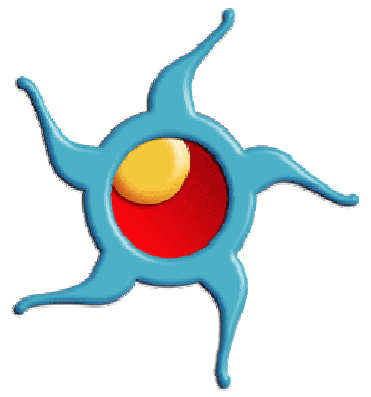
### **General rights**

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- ? Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- ? You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- ? You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal ?

### **Take down policy**

If you believe that this document breaches copyright please contact us at [vbn@aub.aau.dk](mailto:vbn@aub.aau.dk) providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.



## Storyline som et innovativt didaktisk input

Af Birthe Lund.

Vi har indledningsvis defineret kreativ og innovativ kompetence som *en persons evne til, hvis ressourcerne og situationen tillader det, at gennemføre synlige fornyelser inden for et givet videns- og praksisdomæne*. Heri indgår tre delelementer: Transfer og kombinationsevne; afbalanceret selvstændighed; fokuseringsevne og disciplin. På den baggrund er det nærliggende at konkludere, at en innovationsfremmende didaktik må have som mål at udvikle deltageres innovative og kreative kompetencer. Denne kompetencedefinition peger på, at udvikling af *tværfaglighed, kombinationsevne, faglighed, selvtilid, personligt mod, autonomi, selvdisciplin og fokusering er centrale orienteringspunkter for en innovationsfremmende didaktik*. I det følgende præsenteres Storylinemetoden, og det diskuteres efterfølgende, om denne metode kan karakteriseres som en innovationsfremmende didaktiks praksis.

I Projekt innovativ didaktik afprøvede deltagerne Storylinemetoden, der med en legende og fortællende tilgang til læring appellerer til deltageres aktivt skabende virksomhed og deres kreative og innovative kompetencer.. Underviserne iværksatte et kort Storylineforløb over ca. 3 timer med henblik på både at introducere metoden, give deltagerne egne erfaringer med denne og efterfølgende give mulighed for at evaluere forløbet og vurdere dets eventuelle potentiale i egen uddannelseskontekst.

Såvel undervisere som nogle af deltagerne forholdt sig på forhånd med en vis skepsis til, om denne legende metode kunne appellere til højtuddannede voksne undervisere.<sup>1</sup> Deltagerne vurderede dog efterfølgende, at Storyline kunne fungere som et innovations- og kreativitetsfremmende pædagogisk værktøj inden for de mellemlange og videregående uddannelser, selvom metoden er udviklet med henblik på skolebørn.

Det univers, deltagerne blev bedt om at opbygge i den aktuelle sammenhæng i Projekt innovativ didaktik, handlede om skabelse af en ny virksomhed. Deltagerne blev fordelt i tre tværfaglige grupper, der gruppevis skulle blive enige om at definere en virksomhed, dens aktører, dens produkt og dens markedsføringsstrategi. Til slut skulle grupperne præsentere virksomheden for de øvrige deltagere.

Deltagerne blev inviteret til at skabe en fælles fortælling om en fiktiv virksomhed og dens konkrete medarbejdere. De konkrete medarbejdere skabes som personer med navn, alder, personlighed, kvalifikation og familie, og det er gennem disse personer, deltagerne skaber udvikling i virksomheden. I det konkrete forløb arbejdede man med dukker skabt af udklædningstøj, som blev placeret på gulvet for ikke at bruge tid på at klippe og skabe figurer af papir o. lign. Deltagerne fandt det morsomt at konstruere disse figurer og give dem liv. Det var interessant at konstatere, hvor meget voksne mennesker kunne gå ind i en sådan legende proces.<sup>2</sup>

Storyline kræver af deltagerne, at de sammen bevæger sig ind i et fiktivt univers, som de skaber undervejs i forløbet initieret af en rammefortælling og en række nøglespørgsmål. I Storyline skal deltagerne ikke spille eller agere en bestemt rolle men skabe en eller flere figurer, der kan agere og ageres med og igennem. Deltagerne skaber en person med en biografi, f.eks. "Hanne, 27 år, udadvendt, kommunikerende med speciale i serbokroatisk, der varetager firmaets kontakt til...". Det giver mulighed for både identifikation og distance på en anden måde end rollespillet, hvor det er deltagerne selv, der er aktører, og hvor aktiviteten for nogle kan opleves som gående "for tæt på".

Læreren i et Storyline forløb har rollen som facilitator med eleverne som aktive og medskabende i deres egen vidensopbygning, der sker med udgangspunkt i deres egen viden og kompetencer. Deltagerens viden om f.eks. markedsføring, konsulentvirksomhed, oplevelsesøkonomi, regnskab m.m.

<sup>1</sup> Forløbet indikerede at langt hovedparten af deltagerne tog metoden til sig.

<sup>2</sup> En tilsvarende erfaring med voksnes deltagelse i en Storyline havde studerende på kandidatuddannelsen i læring og forandringsprocesser, AAU.

blev aktivt inddraget og udfordret i det konkrete Storylineforløb. Storyline tilbyder mange muligheder for, at deltagerne lærer at samarbejde, og at man lærer af hinanden. Metoden bryder på en række punkter med en lærerstyret klasseundervisning, der lægger op til, at alle i princippet arbejder med samme materiale på samme måde og på samme tid, idet metoden giver mulighed for, at der kan arbejdes med samme materiale men med forskellige mål og med opgaver, der kan løses på forskelligt ambitionsniveau og planlægges og evalueres i samråd med eleven(-erne). En væsentlig forskel består i den lærerstrukturerede, procesorganiserede tilgang til undervisningstilrettelæggelsen, der åbner op for elevernes påvirkning af processens udvikling i en narrativ proces.

Storyline metoden forsøger at modvirke den fragmentering af viden, som en fagopdelt undervisning kan resultere i ved at tage udgangspunkt i helheden og derfra træne delementer. Helheden kan være virksomheden "Kompleks" og delementer, der knytter sig til drift og iværksættelse af en virksomhed: markedsføringsstrategi, regnskabsføring, kundekontakt, etc. Storyline repræsenterer en bestemt måde at tænke om undervisning og læring. En af intentionerne med Storyline er bl.a. at bryde med en stærk indholdsstyret undervisning. I den forstand udfordres især undervisning, hvori en empirisk baseret viden spiller en væsentlig rolle. Med Storyline formidles viden i en narrativ form, som i høj grad bryder med undervisningstraditionen på videregående uddannelser.

## Hvad er Storyline?

Storyline-tilgangen benævnes ofte 'den skotske metode' og er baseret på Fred Rendells kriterier for "topic study", som det i 80'erne blev besluttet at kalde "the storyline approach to teaching"<sup>4</sup> Metoden er barne – eller elevcentreret og baseret på strukturering af såvel elev- som lærerarbejdet. Dens sigte er at forbinde tilegnelse af grundlæggende færdigheder med "den virkelige verden". Den antages at være velegnet til tværfaglig undervisning og giver gode muligheder for undervisningsdifferentiering.

Storyline-metoden er ifølge F. Mosegaard knyttet til fire centrale pædagogiske begreber:

### 1. Storyline

Storylinen er som en *fortælling* med et naturligt og logisk udviklende forløb og med en række knudepunkter. F.eks.: Gaden. Familiene. Livet i familien/i gaden.<sup>5</sup> Den hjælper såvel underviser som elever med at bevare overblikket, og giver lærerne mulighed for at tilføje faglige elementer. "Storylinen ses hyppigst udarbejdet af lærergruppen, men de lærere, som jævnligt eller konstant bruger storyline-pædagogikken i deres undervisning, inddrager mere og mere børnene i denne proces. Netop dette er et af de vigtige elementer, når Storyline-metoden skal fungere i et samspil med projektarbejdsformen."<sup>6</sup>

### 2. Nøglespørgsmål

Nøglespørgsmål til knudepunktet: Livet i familien: er f.eks. "Hvad tror I de gør, hvis de bliver uenige?"<sup>7</sup>

Med et nøglespørgsmål tages der udgangspunkt i hypoteser. Herfra arbejder man frem mod virkeligheden. Dermed åbnes for mange muligheder, som kan undersøges og efterprøves. Nøglespørgsmålene og samtalen danner baggrund for, at der kan skabes de indre billeder, som med deres forståelses- og erkendelsesaspekt bliver vigtige afsæt for deltagerens kommunikative handlen og for deres arbejde med efterfølgende aktiviteter. Nye nøglespørgsmål og samtale, nye nøglespørgsmål

---

3

<sup>4</sup> Fred Rendell: Topic Study How and Why? Jordanhill College, Glasgow, Skotland, 198 I Storylinebogen s. 46

<sup>5</sup> I det konkrete projekt var virksomheden og dens etablering og udvikling den røde tråd, som styrer et undervisningsforløb gennem emnets hovedfaser og danner ramme for en række undervisningsaktiviteter.

<sup>6</sup> Mosegaard, Finn: <http://home6.inet.tele.dk/mosegrd/index.tht>.

<sup>7</sup> I det aktuelle forløb f.eks. "Hvordan reagerer virksomheden på information om at der her og nu er udgifter der langt overstiger virksomhedens indtægter?"

osv. Processen fortsætter afhængigt af, hvor meget tid der kan afsættes til denne undervisningsform - fra timer, til dage, uger, og år. At der arbejdes med åbne spørgsmål fremmer deltagernes evne til at komme med egne overvejelser og forestillinger

### 3. Struktur

Det kan være en meget forenklet udgave af en collagefigur eller af en model, der skal fremstilles og arbejdes med. Det kan være en tegneserie af et konkret forløb eller struktur til en faglig proces. Collagefiguren, modellen, tegneserien eller andet fungerer igen selv som struktur i en efterfølgende proces. Strukturen bliver en slags platform, hvor eleven kan tage sit afsæt. Intentionen er, at det skal give en sikkerhed i igangsætningsfasen og resultere i, at alle kommer i gang på deres eget niveau og dermed sikrer tryghed i processen og en frihed, som giver rum for egne ideer og udtryk.

### 4. Visualisering

Visualiseringen er elevens synlige produkt, som formidler dets fordybelse, forundring og forståelse af den rejste problemstilling. Den udtrykker en sammenhæng med det, der tidligere er sket i storylineforløbet med det, eleven oplever i nuet, og den vil være baggrund for nye processer. Visualiseringen bliver dermed et vigtigt omdrejningspunkt. Intentionen er at sætte nuets detalje ind i emnets kontekst på en for eleven vedkommende og forståelig måde. Intentionen er, at eleven i processen oplever, at han/hun har indflydelse på denne, at hans/hendes produkter er vigtige personlige indslag til det fælles emne, hvilket øger interessen, engagementet og ansvarligheden.

## Læringsfilosofien bag Storyline

Læringsfilosofien bag Storyline er sammensat, men Deweys filosofi om ”learning to think by doing” beskrives af C. Falkenberg<sup>8</sup> som grundlaget for Storyline. Læringsfilosofien bag Storyline kan ifølge Falkenberg i korthed opsummeres således:

*Læring er en subjekt proces* – kun den lærende kan lære, men andre kan facilitere læring

*Læring er en aktiv proces* – den lærende skal gøre noget, den lærende må i særlig grad gøre noget hun ikke har gjort tidligere

*Læring er et socialt fænomen* - det foregår i en social og meningsfuld kontekst og fører også til implementering i en social kontekst

*Læring er udvikling af nye kompetencer* – nye færdigheder, ny viden, ny forståelse.

*Læring skaber nye handlemuligheder*, men de kan kun udvikles på baggrund af eksisterende kompetencer og er opbygget på baggrund af tidligere kompetencer eller integreret med disse.

*Den lærende skal ønske at lære* – reflekteret læring må udspringe af den lærendes initiativ.

Det sidstnævnte peger frem mod *den affektive dimension* af læring, som indfanges således:

”Læring foregår i en positiv atmosfære med venlige, hjælpsomme og respekterende kammerater, hvor man værdsætter hinanden i en åben atmosfære. Man respekterer den aktuelle kompetence og deler tanker og indtryk med hinanden. Hvor der er grin og glæde, og sjov. Der er en spændende og involverende atmosfære, der er interessant og legende, og i en fremadskridende proces – skabt af lærerens narrative kompetence.”<sup>9</sup> Sidstnævnte angiver formentlig, hvilke pædagogiske idealer der skal være styrende for en Storyline, hvor en legende tilgang er et central element.

---

<sup>8</sup> Når der refereres til C. Falkenbergs sammenfatning skyldes det at hun har haft væsentlig indflydelse på metodens bredere udbredelse i danske skolekredse med bogen: Storylinebogen. En håndbog for undervisere.(Kroghs forlag 2000), der giver en grundig indføring i metoden

<sup>9</sup> Storyline and learning . Paper i The international Storyline Conference. Aalborg 2000

## Samarbejdsdimensions betydning for udvikling af innovative og kreative kompetencer

Storyline ser ud til at tilbyde relevante muligheder for at eleverne kan samarbejde og dermed ifølge Storyline-metoden (som udlagt af bl.a. Steven Bell) muligheder for at lære gennem samarbejde. Her fremhæves en læringsmæssig dimension af samarbejde, som man bl.a. genfinder blandt Vygotsky-inspirerede læringsteoretikere. En anden eksponent for denne sociale tilgang til læring, er Jeremy Bruner<sup>10</sup>, der ser læring som en interaktiv proces, hvori mennesker lærer af hinanden. Læring forudsætter i dette perspektiv et socialt og kulturelt miljø – i skolen, klassen og gruppen, der lægger op til aktivt at tilegne sig og forholde sig til viden, hvilket også er væsentlige intentioner i Storylinemetoden. Det er ikke bare læreren, der er repræsentant for det kulturelle miljø men også de andre lærende i kulturen, hvorfor de deltagendes forhold til hinanden, gensidig accept m.m., bliver væsentlig for læringsmiljøet og for læringsudbyttet. Deltagere, der f.eks. ikke ønsker at ”lege med” eller indgå aktivt i processen, er derfor meget destruerende for undervisningsformer som Storyline og kan være en væsentlig begrænsning ved metoden. Læreren har i en sådan undervisningsform ikke ”monopol” på vidensformidling. Eleverne/deltagerne må ideelt set rejse stilladser for hinanden i et gensidigt fællesskab. Idealet – eller dannelsesidealet – er elever, der har dømmekraft, er sikre på sig selv og har gode samarbejdsevner. Disse er deltager forudsætninger, der ikke nødvendigvis kan forventes at være til stede i udgangspunktet, men idealer, man gennem f.eks. Storyline kan arbejde på at realisere.

For Brunner er samarbejde mere end et middel til læring. Skolen og uddannelsessystemet spiller også en central rolle, som skaber af identitet og selvværd, og netop selvværd er et væsentlig element i en kreativ og innovativ kompetence, da tro på egen (og fælles) formåen er forbundet med en vis modstandskraft og en vedholdenhed, der kan være en forudsætning for at realisere en ide.

Skolen er ifølge Brunner ofte hård ved børns selvværd og burde derfor indeholde færre selvværdtruende konsekvenser. Det er nærliggende at antage, at jo færre handlemuligheder og løsninger, der accepteres, og jo mere entydighed der er i forhold til valget mellem korrekt/ikke-korrekt besvarelse, desto større er muligheden for at indgå i selvværdstruende situationer, hvis man *ikke* lever op til de specifikt definerede krav. Et sådant restriktivt uddannelsesmiljø appellerer næppe til udvikling af alternative forestillinger og løsningsforslag. I den forstand kan man sige, at ”målesystemet” virker tilbage på *den* og *det*, der måles i kraft af *hvad* der måles og kriterierne for en sådan måling.

Brunner hævder at Selvet konstrueres narrativt, i form af en fortælling om, hvem man er, en fortælling, som andre kan reagere på, og dermed være med til at skabe en ny fortælling om. I dette perspektiv er der en tæt sammenhæng mellem sociale og kommunikative kompetencer, der kan få stor betydning for udvikling af selvværd og handlekompetence. Selvværd er i dette perspektiv tæt knyttet til de handlinger, eleven udfører eller ikke udfører og de *begrundelser*, der gives for handling og det modsatte og er altså meget afhængig af den respons, eleven modtager:

”Hvis handleevne og selvværd er centrale for konstruktionen af en begreb om selvet, så må skolens almindelige praksis undersøges for at finde ud af, hvilke bidrag den giver disse to afgørende ingredienser i personligheden. Det er helt sikkert, at den tidligere nævnte ”fællesskab af lærende” tilgang bidrager til begge.”<sup>11</sup>(93)

Handleevne er tidligere nævnt som et væsentligt element i en kreativ og innovativ kompetence sammen med den rette kombination af *færdigheder og/eller* eller *viden*. Parametre som succes eller fiasko er derfor væsentlige for udviklingen af selvet. Det bliver ofte defineret udefra i henhold til kulturelt specificerede kriterier – skolen bedømmer barnets præstationer, og barnet svarer på sin side ved at vurdere sig selv. Vi vurderer vores evne til at udføre det vi håbede på eller blev bedt om at gøre, og selvet bliver i stigende grad farvet af de vurderinger vi foretager af os selv og modtager af andre.

Blanding af handlingseffektivitet og selvurdering kaldes for ”selvværd”, og begrebet selvværd nævnes som et væsentligt element i en innovativ og kreativ kompetence, i og med at selvværd kombinerer

---

<sup>10</sup> J.Bruner (1996): *The Culture of Education*, Harvard University Press

vores fornemmelse af, hvad vi selv tror, vi er (eller håber at blive) i stand til, og hvad vi frygter er uden for vores rækkevidde. Oplevelse af selvværd udtrykkes og opleves således kulturafhængig. Selvværd er meget afhængigt af, hvilke muligheder for støtte der er til rådighed i omverdenen, og derfor ser udviklingen af "gensidige læringssystemer" ud til at spille en central rolle.

Ved at etablere gensidige læringssystemer, som f.eks. tæt samarbejde med andre deltagere i en undervisning lægger op til, er det væsentligt hvilken støtte og dialog, der kan etableres i det fælles læringsmiljø, ikke blot mhp. udvikling af viden og dannelse, men også for udvikling af selvværd, selvforståelse og dermed for udvikling af en kreativ og innovativ kompetence. Det gælder særligt, hvis viden primært forstås som noget, der bygges op, konstrueres og korrigeres i et fællesskab af lærende.

I et læringsmiljø indgår personer med både et emotionelt og kognitive beredskab. Uddannelseskulturen spiller på den baggrund en betydelig rolle for "konstruktionen" af selvet, der ikke kan adskilles fra fagligheden. Forskellige miljøer og sammenhænge repræsenterer forskellige læringspotentialer for sine deltagere, og Storyline er en måde at skabe et læringsmiljø på, som giver rum for udvikling af en undersøgende og spørgende tilgang til læring. Storyline er åben for flere svarmuligheder og for forskellige måder at tilegne, udtrykke og formidle sin viden på, hvilket antagelig ikke blot som i det konkrete eksempel kan give konkret indsigt i og viden om hvad virksomhedsopbygning kræver. Metoden kan også lede til accept af forskellighed i kompetence og indsigt og dermed måske både styrke selvværd og implicit innovativ kompetence. I et notat om kreativ og innovativ kompetence til Det Nationale Kompetenceregnskab anfører Henrik Herlau og Leif Block Rasmussen, at viden om kreativitet/innovation er uhyre vanskeligt at indkredse og definere, men de placerer alligevel kreativitet inden for kategorien "kunst": "Kreativitet/innovation er kunst, og har som kunst to sider. Den ene vender mod forstanden og viljen; her tilstræbt form og orden. Den anden mod følelser og instinkter; her sigtes mod udtryk og umiddelbarhed". Begge sider må medtænkes når fænomenet skal indfanges: "Betragtes kun forstandssiden, snævres den ind i form af terperi. Betragter den kun følelesessiden opløses den i tågesnak. Viden om kreativitet/innovation må udgøre en helhed og må derfor balancere mellem videnskabelige og kunstneriske krav.

Det er nærliggende at se Storyline som en undervisningsform, der giver deltagerne mulighed for at tilegne sig viden, der balancerer mellem kunstneriske og videnskabelige krav. Storyline er baseret på en narrativ og æstetisk tilegnelse og formidling af viden, men den angiver samtidig en struktur, der giver mulighed for at tematisere virkeligheden. Kombineret med krav om aktivitet og fælles ide-udvikling og problemløsning, kan Storyline metoden medvirke til at skabe den handlekompetence, der er forudsætning for realiseringen af den gode ide. Storyline rummer en særlig ide-genererende kraft, hvilket tydeligt kom til udtryk i måden, hvorpå de deltagende undervisere i Projekt Innovativ Didaktik med stort og levende engagement beskrev deres firma og dets ansatte, som om det allerede var etableret og i drift...