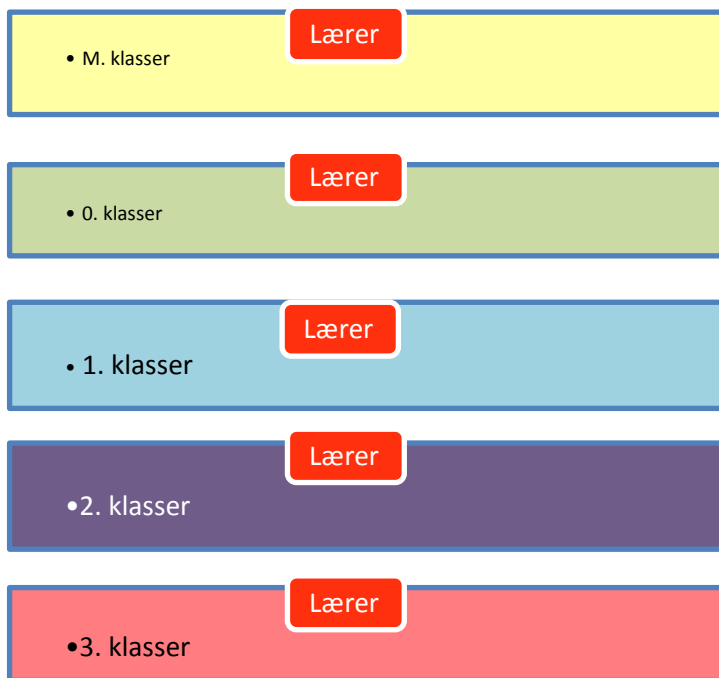


PRAKSISFÆLLESKABER I GRAFISK PIXI-UDGAVE

Lærings design for børn med differentierede kompetencer og alder af Anders "Shagembe" Jørgensen

Skolen med "ens-hed" / sameness

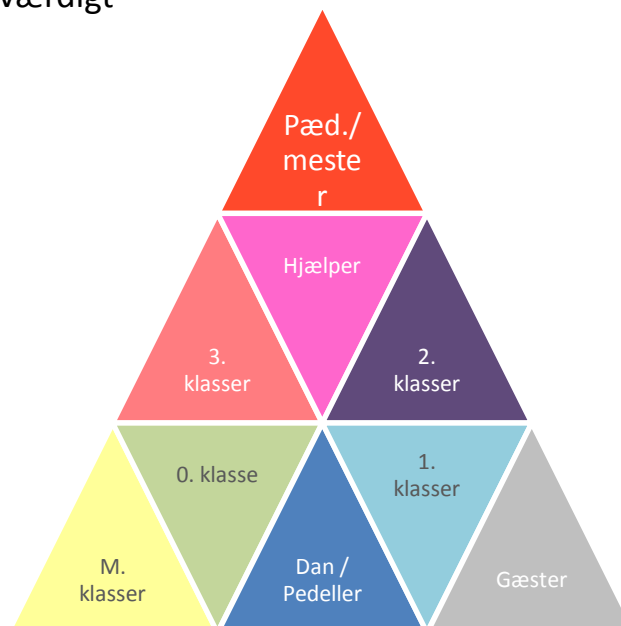
Deler børnene skarpt i aldersgrupper – En lærer kommuniker samlet og lige meget til alle
Dagen opdeles i timer med separate fag



Dette gøres for at sikre læringsmål. Man formoder at alle er motiverede læringsparate til at modtage den aldersfokuserede kollektive undervisning.

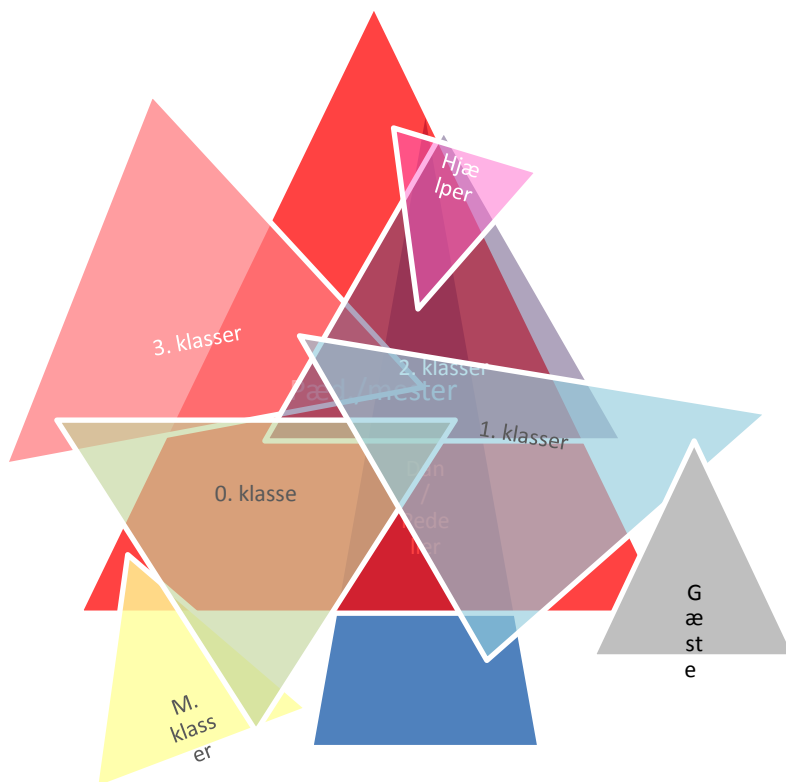
PRAKSISFÆLLESKEBER

I Mesterlærer og uformelle fællesskaber har man strukturer for at inkludere folk med forskellig alder, kompetencer og interesser i et erfarings & handlingsbaseret hierarki, Hvor man medregner perifere positioner som *Hjælper*, *pedel* og *gæster* – i dette tilfælde "bunden", Som ikke skal betragtes mindreværdigt



I Praksisfællesskabet er det meningsfuld praksis sammen med andre, som kan mere (eller mindre) end en selv, der giver situeret læring

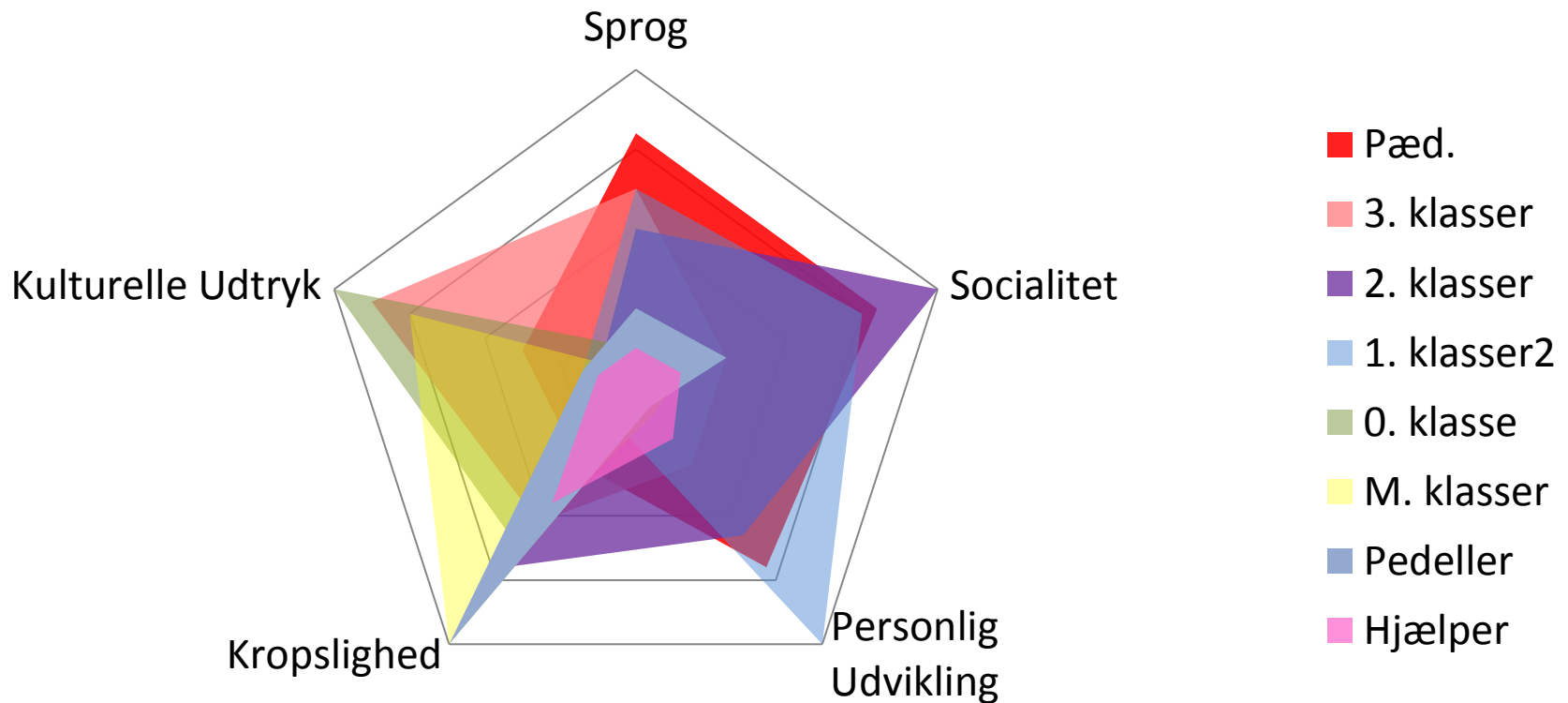
Men virkeligheden er ikke så systematisk og retlinet – Pyramiden ser i virkeligheden snarere sådan ud...



Pædagogerne er med deres aktiviteter og rammesætning i kontakt med alle børnegrupper, men ikke nødvendigvis med alle børn med en given aktivitet på et givet tidspunkt – nogen mere end andre – skiftende afhængig af kontekst. Nogle børn og børnegrupper meget selvstændige, andre meget knyttet til de voksne. Nogle grupper interagerer meget med andre grupper. M.klassen er mest marginaliseret .

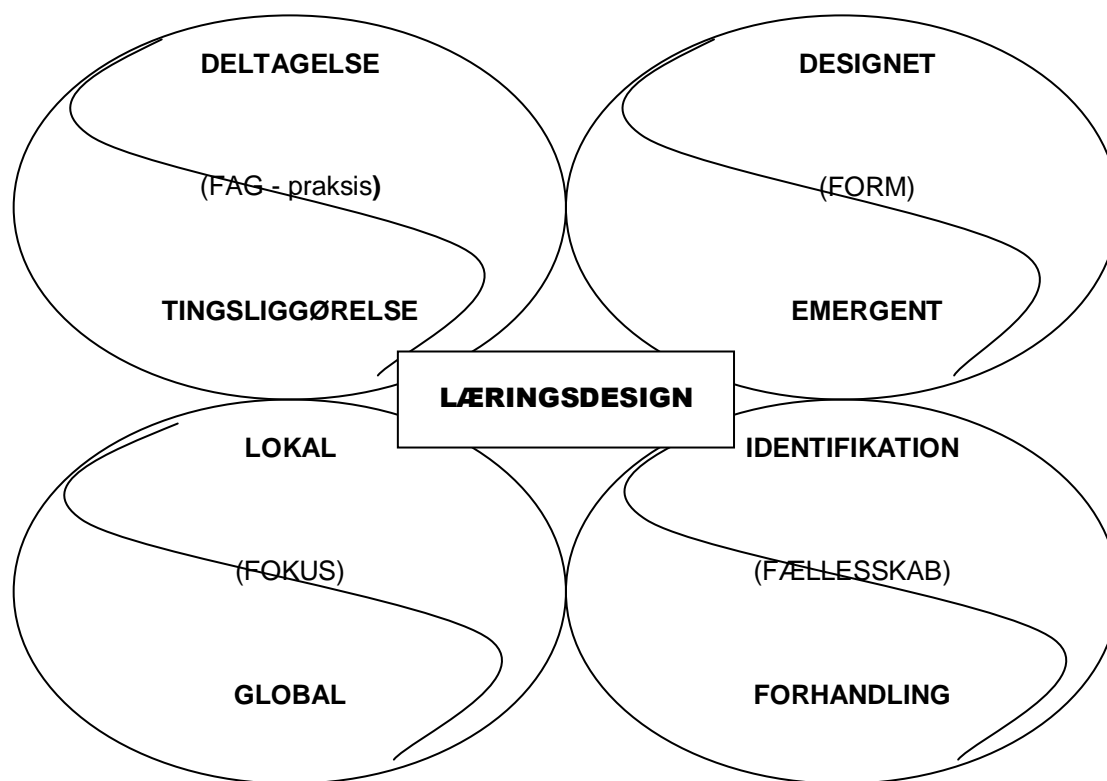
Mere, end et lodret hierarki, er det en cirkelstruktur med uformelige og overlappende "cirkler" eller rettere polygoner, som her illustrere hvor tæt på fællesskabets mening & virksomhed i en given kontekst.

Deltagelse i fællesskabets mening & virksomhed



PRAKSISFÆLLESSKABETS LÆRINGSDESIGN

Fig. 6 PRAKSISFÆLLESSKABETS LÆRINGSRUM



HOPPELAND

- en observation af et æstetisk fortolkningsfællesskab
på kanten af "helvedsgabet"

DELTAGELSE

Ved at hoppe, råbe, synge,
stampe, se på og kommentere

PRAKSIS/FAG

At lave mønstre i legen,
bygge pudebunker, applausformer,
march, sang, hoppemåder,

TINGSLIGGØRELSE

DESIGN

1m høj kommode og en bunke
madrasser og puder,

FORM

Ingen regler, prøve nye
og vovede eller overraskende
teknikker for hop

EMERGENS

LOKALT

Hoppeteknikker øves, relationer
skabes, grænser findes

FOKUS

Nye madrasser, børn og
hoppemåder kommer til, grænser
udvides / voksne begrænser

GLOBALT

IDENTIFIKATION

Der efterlignes, hoppes og råbes
sammen

FÆLLESSKAB

Der forhandles om måder at
hoppe, råbe og akkompagnere,
og om hensyn og grænser

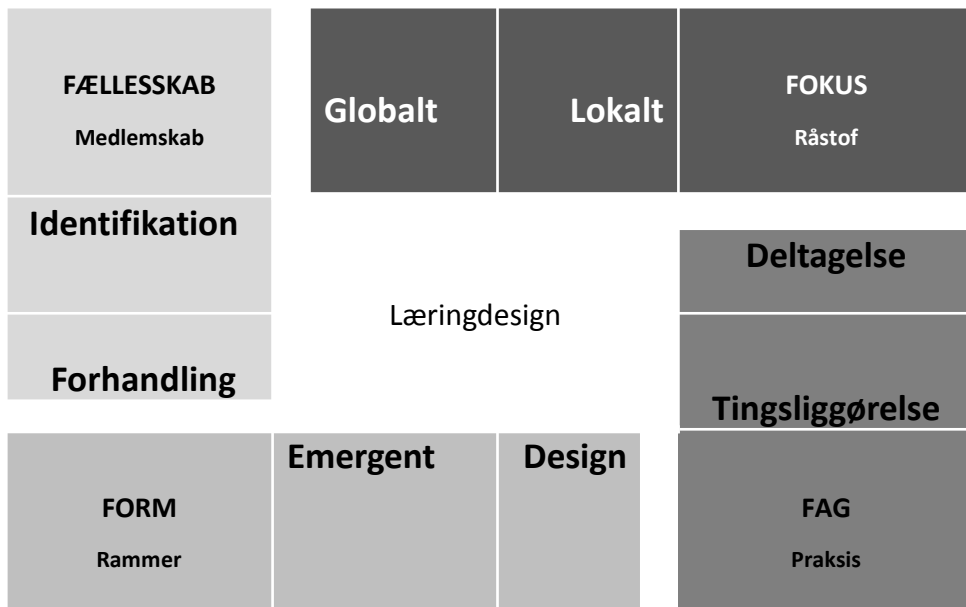
FORHANDLING

NÅR FÆLLESSKABER SKABER MENING

af Anders Jørgensen (2014)

Praksisfællesskabets Læringsdesign

Dvs. strukturer og principper som fællesskabet benytter til at skabe mening



Folklorens idealtyper

Metoder og roller for at skabe mening

Guidet organisering – Høj styring og støtte. Rollemodel anfører og forbillede	Autoritær organisering – Høj styring, lav støtte Kopiering synkront & gentagelse
(Ud)-delegeret organisering – Lav styring og støtte Improvisation variationer og nyskabelse	Støttet organisering – Lav styring, høj støtte) Omkonfigurering fragmentering og genbrug

Model for Folklorens skabelse af mening

af Anders Jørgensen MBU SDU (2012:35)

FÆLLESSKAB <i>Medlemskab</i>	Globalt fokus <i>størst kraft</i>	Lokalt fokus <i>mindst kraft</i>	FOKUS <i>Råstof</i>
Identifikation	Rollemodel anfører og signalgivning <i>(guidende mening – Høj styring og støtte)</i>	Kopiering synkront og gentagelse <i>(autoritær mening – Høj styring, lav støtte)</i>	Deltagelse
Forhandling	Improvisation, variationer <i>(ud-delegerende mening – Lav styring og støtte)</i>	Omkonfigurering fragmentering og Genbrug <i>(Støttende mening – Lav styring, høj støtte)</i>	Tingsliggørelse
FORM <i>Rammer / Form</i>	Emergent <i>Paidia (affekt)</i>	Design <i>Ludus</i>	FAG <i>Praksis / Formel</i>