

# Lab activities with an educational assistant teams. P 1.13.

## 23 students

---

(This document has been translated using Google Translate, so you will meet some strange sentences.)

- Objectives of the course
  - Several milestones
  - Coupling of subjects teaching
  - The course step by step
  - SosuMedia participating
  - Evaluation
  - Perspective
- 

### Objectives of the course

- To visualize themes in communication and conflicts ..... using it.
  - In addition, work with modified classroom management and a strong focus on the dialogic classroom
  - Performance Objectives
  - Progression of the process is that the students must repeat the recordings in the following school period. First, they look at their original clips and also from and together with experiences from their initial training period, they reflect on what they can do differently with their new knowledge about communication and conflict management.
  - Then, the recordings (with the same cases) is repeated in the following school period.
- 

### The course step by step

#### Day 1

- Teaching communication elements: verbal, nonverbal communication, attitudes, gestures, patterns etc.
- Conflict Steps
- What is a conflict
- Giraffe Language
- Group composition (trommeleg)
- Disclosure of dilemmas (based on real events in day)
- Start on the organization of work

#### Day 2

Assertive communication, passive and aggressive communication  
group dynamics

---

- Review tomorrow's work
- Collect groups of 5 persons: a) film, b) play oppressor, c, d, e), the various solutions to the problem
- Storyboard
- Practicing on lines or solutions (3-4 solutions for every game)
- Reviewing similar work and product <http://sosumedia-uv.dk/skillsquiz/>

### Day 3

#### Lab-film dilemma P113 psychology conflict

Today all 5 groups work under the following circumstances. Thøger and Lise from SosuMedia comes and helps with movies and art.

#### Everyone has / is:

- Made groups
- Distributed roles
- Selected dilemma

In the initial phase with low lines

Packed props

#### All groups work 1 hour with:

---

- To practice the 3-4 different small scenes they later record
  - Finding their "scene recording space" (We can see if sosuMedia room in the basement is available, there are a lot of "bays" where each can place his shots)
  - Camera angles (here make a written storyboard with records of what location the actors must have and what angle / angle camera work from)
- 

#### After lunch Thøger and Lise from SosuMedia will help us:

---

- Filming
  - Technical Support
  - And later editing
  - SosuMedia participating
- 

*SosuMedia has been involved in the project from the start. They have been involved in the following operations:*

---

- Idea development and inspiration
  - Filming
  - Technical Support
  - Editing
  - In addition, it has again been inspiring to work with SosuMedia because they consider the educational challenges of a media-didactic way, among other things, is to rethink the didactic considerations focusing on classroom management and dialogic classroom.
- 

## TEXT OF THE "FINISHED" product

Watch the videos and consider how conflicts are resolved in the best way. Case work is done as part of the communication and conflict education in Educational Assistant Education.

<http://www.sosumedia-uv.dk/p1-13/>

---

---

## Evaluation

The groups' work was characterized by good humour and many mentioned **humour** as part of the propellant in the work. Immediately, there must be a reason why humour characterizes the work of the project.

### **The main observation is the project's quality and clarity.**

In addition, work on role-playing often give students a workspace with an opportunity to express attitudes, feelings and values. Work on bodily expressions lead to often an outspoken atmosphere in classrooms. In this case, it is clearly a knock-on effect on the work.

Students expressed that this way of working had a strong affiliation to the acquisition of knowledge in conflict management and communication.

One could relate to the knowledge you got, it got stuck, provided professional own sense and was easier to remember.

It was definitely the visual dimension of work that appealed to many of the students.

They said it was just the way for them to learn.

### **In this connection I will just quote from the section on sosuMedia's influence on the project:**

"In addition, once again it has been inspiring to work with sosuMedia because they face the educational challenges from a media didactic point, so among other things they help rethink the didactic focus – such as classroom management and the dialogical classroom".

Once again I find that IT pushes for didactic rethinking.

The dialogue between teacher and student is more equivalent, with focus on the students' experiences handling audio and visual media, as well as their ability to seek information.

This places new demands on classroom management. The teacher is someone who helps structure knowledge rather than just bringing it to students ..... They can find it themselves.

In addition, some of the students said that the simple structure of the work and the good preparation had helped to make the work flow smoother. They had aligned their roles and work with each other in the preparation before the actual group work.

*This may also be the result of the class' work the day before: The concept of collaborative processes.*

---

## Perspectives

This "Communication LAB project" will be divided into at least two phases, so that there will be a progression in the pupils' ability to distinguish between good and bad communication.








They can use the first recordings in their reflection work, to develop new and more complex recordings, perhaps.

The aim is to work on the second round of recordings in school period 2, when the first half annual training period is over.

---

# Lab aktivitet med et pædagogisk assistent hold. P 1.13. 23 elever

---

-  **Mål med forløbet**
-  **Flere delmål**
-  **Kobling til fag undervisningen**
-  **Undervisningsforløbet trin for trin**
-  **SosuMedia som deltager**
-  **Evaluering**
-  **perspektivering**

## Mål med forløbet

At visualisere temaer indenfor kommunikation og konflikthåndtering..... ved hjælp af it.

Herudover arbejdes der med ændret klasserumsledelse og stor fokus på det dialogiske klasserum

### Delmål

Progression i forløbet bliver at de studerende skal gentage optagelserne i den følgende skoleperiode. Først skal de kigge på deres oprindelige klip og derud fra og sammen med erfaringer fra deres første praktikperiode, skal de reflektere over hvad de kan gøre anderledes med deres nye viden om kommunikation og konflikthåndtering.

Herefter skal optagelserne ( med de samme cases ) gentages, i den følgende skoleperiode.

## Undervisningsforløbet trin for trin

### Dag 1

Undervisning i kommunikationens elementer : verbal , nonverbal kommunikation, attituder , mimik, mønstre etc.

Konflikttrappe

Hvad er en konflikt

## Girafsprøeg

### Gruppe sammensætning ( trommeleg)

### Udlevering af dilemmaer( baseret på virkelige hændelser i daginstitutioner)

### Start på tilrettelæggelse af arbejde

## Dag 2

### Assertiv kommunikation, passiv og aggressiv kommunikation

#### gruppedynamik

- Gennemgå morgendagens arbejde
- Samle grupper a 5 personer : a) filmer, b) spiller undertrykker, c,d,e ) spiller de forskellige løsninger på problemet
- Storyboard
- Øve sig på replikker eller løsninger ( 3-4 løsninger til hver spil
- Gennemsyn af tilsvarende arbejde og produkt <http://sosumedia-uv.dk/skillsquiz/>






## Dag 3

### Lab-film-dilemma p113 psykologi konflikthåndtering

---

I dag skal alle 5 grupper arbejde efter følgende plan .Thøger og Lise fra Sosu Media kommer og hjælper med film og teknik.

#### Alle har/er :

-  Lavet grupper
-  Fordelt roller
-  Valgt dilemma
-  I opstartsfasen med lave replikker
-  Medbragt rekvisitter

#### Alle grupper arbejder den 1 time med :

-  At øve sig på de 3-4 forskellige små scener de senere skal optage

✚ At finde deres "scene-optage rum" ( Vi kan se om sosumedia lokalet i kælderen er ledigt , der er en masse "båse" hvor man hver især kan placere sine optagelser)

✚ Kameravinkler ( her laver i et nedskrevet storyboard med optegnelser over hvilken placering skuespillerne skal have og hvilken vinkel / vinkler kameraet skal arbejde ud fra)

**Over middag kommer Thøger og Lise fra SosuMedia og hjælper os med :**

- ✚ Optagelserne
- ✚ Teknisk support
- ✚ Og senere redigering

## Sosumedia som deltager

Sosu media har været involveret i projektet fra start. De har været involveret i følgende arbejdsprocesser :

- ✚ Ide udvikling og inspiration
- ✚ Optagelserne
- ✚ Teknisk support
- ✚ Redigering

Herudover har det igen været inspirerende at arbejde sammen med SosuMedia, fordi de anskuer de undervisningsmæssige udfordringer på en medie didaktisk måde , som blandt andet er med til at nytænke de didaktiske overvejelser med fokus på klasserumsledelse og dialogisk klasserum.

**TEKST TIL DET "FÆRDIGE" produkt**

**Se videoerne og overvej hvor konflikterne bliver løst på den bedste måde. Case arbejdet er lavet som et led i kommunikations- og konfliktundervisningen på Pædagogisk Assistent Uddannelse.**

<http://www.sosumedia-uv.dk/p1-13/>

## Evaluering

Gruppernes arbejde var præget af godt humør og mange nævnte humor som en del af drivmidlet i arbejdet . Umiddelbart må der være en grund til at humor præger arbejdet i projektet. Den væsentligste iagttagelse er projektets beskaffenhed og overskuelighed . Herudover vil arbejdet med rollespil oftest give eleverne et arbejdsrum med mulighed for at udtrykke holdninger, følelser og værdier. Arbejdet med kropslige udtryk afstedkommer tit en frimodig stemning i undervisningssituationer. I dette tilfælde har det helt klart en afsmittende effekt på arbejdets gennemførelse.

Eleverne gav udtryk for at den måde at arbejde på havde givet et solidt tilhørsforhold til tilegnelse af viden indenfor konflikt håndtering og kommunikation. Man kunne forholde til den viden man fik, den satte sig fast, gav faglig ejer fornemmelse og var nemmere at huske. Det var helt klart den visuelle dimension i arbejdet der appellerede til mange af eleverne . De sagde at det var måden for

dem at lære på. I den forbindelse citerer jeg lige afsnittet om SosuMedias indflydelse på projektet:  
" Herudover har det igen været inspirerende at arbejde sammen med SosuMedia, fordi de anskuer de undervisningsmæssige udfordringer på en medie didaktisk måde , som blandt andet er med til at nytænke de didaktiske overvejelser med fokus på klasserumsledelse og dialogisk klasserum"

Her må det endnu engang konstateres at IT i undervisningen er med til at nytænke didaktikken. Dialogen mellem underviser og elev bliver mere ligeværdig , med fokus på elevernes erfaringer med lyd og billedmedier , samt deres evne til at informations søge . Et element der stiller nye krav til klasserums ledelse, hvor læreren i højere grad er den der strukturerer viden fremfor at bringe den til eleverne .....den kan de godt selv finde .

Herudover nævnte nogle af eleverne at den enkle struktur for arbejdet og den gode forberedelse havde været med til at få arbejdet til at glide lettere, de havde afstemt roller og arbejdsindsats indbyrdes i forarbejdet til det egentlige gruppearbejde. Dette kan måske også ses som et resultat af klassen dagen forinden havde arbejdet med begreber omkring samarbejdsprocesser.

## Perspektivering

Kommunikations LAB projektet deles ind i minimum 2 faser, således at der vil foregå en progression i elevernes evne til at skelne mellem god og dårlig kommunikation. De kan bruge de første optagelser i deres refleksionsarbejde, således at de efterfølgende optagelser videreudvikles.

Det tilstræbes at optagelses sekvens nummer 2 foretages i i skoleperiode 2 , efter den første ½ årlige praktikperiode er overstået.