

Værktøjskasse til deltageraktiverende metoder

Når du planlægger undervisning, så beslut dig for:

1. Forestil dig, hvad deltagerne skal kunne efter endt undervisning.
2. Hvilket niveau i Blooms taksonomi svarer det til?
3. Formuler læringsmålet
4. Beslut hvilken metode, der understøtter læringsmålet

I tabellerne finder du inspiration til understøttende deltageraktiverende metoder ud fra Blooms taksonomi.

Blooms taksonomi niveau	Synonymer	Understøttende deltageraktiverende metoder
Huske	Beskrive Tegne Vide Identificere Genkende	Quiz / kahoot Word cloud Polling Opliste ting Spørgsmål til rummet Think-pair-share Summegrupper
Forstå	Forklare Fortolke Diskutere Beskrive Sammenligne	Think-pair-share Summegrupper Polling Plenumdiskussion Opsummering og refleksion
Anvende	Udarbejde Simulere Vise Håndtere Beslutte	Casearbejde Simulation Skills lab Rollespil Problemløsning i grupper
Analysere	Prioritere Undersøge sammenhænge Udforske Optimere Håndtere	Caseanalyse Plenumdiskussion med argumentation

Blooms taksonomi niveau	Synonymer	Understøttende deltageraktiverende metoder
Vurdere	Tage stilling Evaluere Forudsige Anbefale Validere	Dilemmaøvelser Prioriteringsøvelser Refleksionsrum Polling Simuleret MDT
Skabe	Konstruere Design Udvikle Facilitere Organisere Revidere	Guidelinearbejde Kvalitetsudvikling Komplekse behandlingsplaner inkl. konferencebeslutninger

I nedenstående tabel er angivet nogle deltageraktiverende metoder, som kan indgå på flere forskellige niveauer af læring alt efter hvilket fokus og hvilken kompleksitet, man lægger i øvelsen.

Deltageraktiverende metode	Polling	Casearbejde	Gruppearbejde	Refleksionsøvelser
Blooms taksonomi niveau alt efter fokus og kompleksitet	Viden Forstå Vurdere	Anvende Analysere Vurdere	Alle niveauer	Alle niveauer