

Sammanfattning: Värdeskapande som en ny utbildningsfilosofi

Martin Lackéus, Chalmers Entreprenörskola, 2015

Kärnan av entreprenörskap har av en del forskare beskrivits som att skapa nytt värde. Överfört till utbildningsområdet kan denna kärna utgöra en ny typ av startpunkt i lärprocesser där elever uppmanas att våga ta kontakt med omvärlden och pröva teoretiska kunskaper genom praktiskt värdeskapande av engångskaraktär. Med fokus på att "bara" göra det en gång undviker man den omfattande administration som entreprenörskap kan leda till i form av *företags*-skapande, och fokuserar i stället på *värde*-skapande.

Bilden nedan beskriver hur en utbildningsfilosofi som bygger på dessa grunder kan presenteras. Filosofin innebär att läraren låter sina elever / studenter lära sig genom att använda kunskap för att skapa värde för någon annan. Det 'entreprenöriella' i entreprenöriellt lärande förtydligas därmed. En modell för ingångsvärden, process och utfall visar hur man kan arbeta med värdeskapande lärande i praktiken. I bilden visas också fem skäl till att arbeta värdeskapande inom utbildning, samt tre kulturella utmaningar.

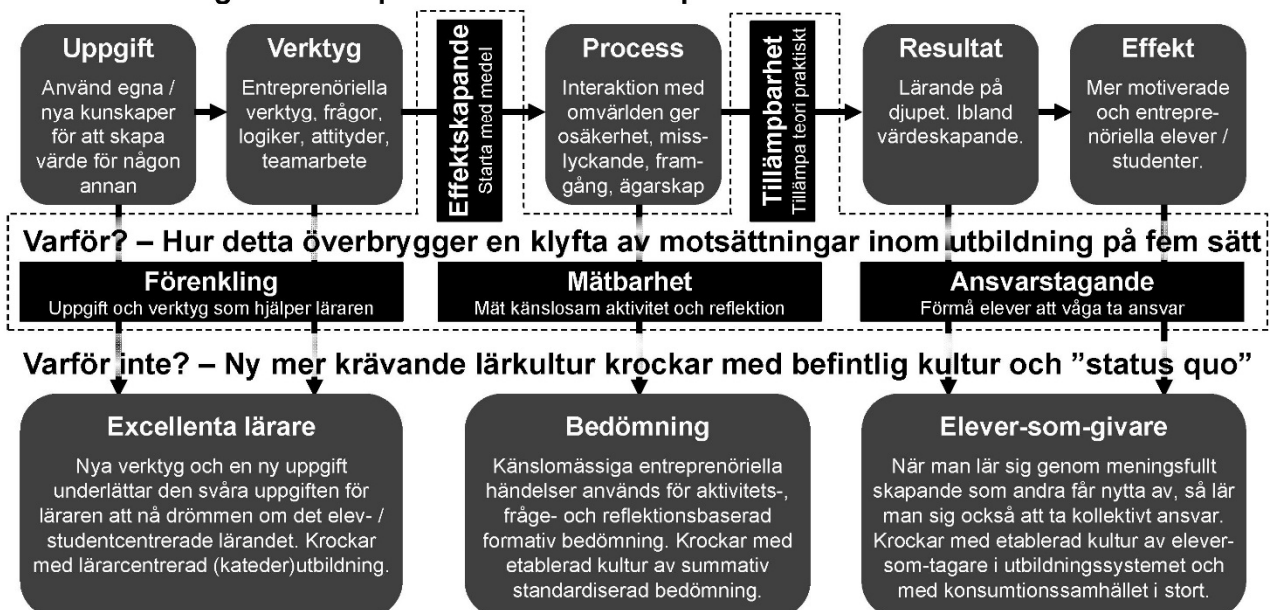
Tillämpningar har visat att en sådan filosofi kan ge starkt ökad motivation, engagemang och djupinläring bland elever / studenter. Det värde som skapas för en utomstående part blir ett medel för att nå lärmålen. En sådan utbildningsfilosofi har potential att hjälpa lärare som ofta står inför utmaningen att överbrygga klyftan mellan å ena sidan traditionell innehållsinriktad kunskapsöverföring med läraren i fokus, och å andra sidan självständigt projektbaserat lärande med elev / student i fokus – en klyfta av motsättningar.

På baksidan återfinns två bilagor – dels en detaljerad definition av värdeskapande som utbildningsfilosofi, dels en bild som visar hur denna filosofi överbrygger svåra motsättningar inom utbildning.

Vad händer egentligen här? – Vad är 'entreprenöriellt' med entreprenöriellt lärande?

Entreprenöriell uppgift	Entreprenöriella verktyg	Entreprenöriell process	Entreprenöriellt resultat	Entreprenöriell effekt
Ge elever / studenter i uppgift att skapa värde för någon annan. Be dem leta svar på frågan "För vem är denna kunskap värdefull, idag?"	Läraren tillhandahåller verktyg, frågor och sätt att tänka hämtade från entreprenörskapsfältet, och låter elever / studenter arbeta i team för att leta svar på frågan "Vilka effekter kan vi skapa?".	Om de får tillräckligt med tid på sig att interagera med omvärlden så kommer eleverna / studenterna uppleva osäkerhet och misslyckande, men också framgång, vilket leder till känslomässigt ägande. Dessa känslomässiga händelser ger dem kraftfull feedback. Läraren följer upp aktiviteter och frågebaserade reflektioner.	Efteråt kommer eleverna / studenterna ha lärt sig kunskap på djupet. Kanske har också något värdefullt skapats för någon annan, kanske inte.	När de ser tillbaka på sin roll och hur teori och praktik hängde samman, får de en djup känsla av engagemang, mening och upplevd relevans. De kommer också ha utvecklat sina entreprenöriella kompetenser.

Hur kan man göra? – En process för värdeskapande lärande



Bilaga 1: Detaljerad definition av värdeskapande som utbildningsfilosofi

Definition	Förklaring
Låt elever lära...	Huvudsyftet är lärande, även om elever uppfattar huvudsyftet som värdeskapande för andra. Elever kan också ha andra syften, som exempelvis att skapa värde för sig själv.
...genom att använda sina kompetenser...	Lärare kan lyfta fram vilka kompetenser (kunskaper, färdigheter och attityder) som går att använda vid varje övning. Elever startar värdeskapandeprocessen genom att utgå från sina egna kompetenser. Kan vara kompetenser som beskrivs i läroplanens mål eller andra kompetenser.
...för att skapa..	Det här är en skapande övning. Elever förväntas skapa något som inte fanns innan.
..något (ting)...	Resultatet är någon slags skapelse (artefakt). Fysisk eller intellektuell eller kulturell.
...företrädesvis nytt...	Om det är nytt så är det bra - ju mer nyskapande det är desto mer "entreprenörskap" är det. Även om det inte är nytt för världen så kan det fortfarande vara nytt för mottagaren / eleven.
...av värde för...	Skapelsen värderas av någon och ska gärna visa sig värdefull. Att inte lyckas nå att skapelsen upplevs värdefull för utomstående är också mycket lärorikt. Det är försöket som räknas.
...åtminstone en...	Läraren behöver inte på förhand bestämma vem som ska vara värdemottagare. Det kan vara upp till eleven att bestämma. Men det måste finnas minst en som kan ge feedback kring det slutliga värdet av skapelsen för honom/henne /det (kan även vara djur / växter).
...utomstående intressent(er)...	Ju mer utomstående intressenten är desto kraftfullare blir övningen, men också desto mer skrämmande. Att föredra är en repetitiv process som kan involvera allt flera intressenter under längre tid. Det är elevens uppgift att identifiera och interagera med den / de utomstående.
...utanför sin egen grupp...	Ett första steg för läraren är att låta elever göra något värdefullt för en annan grupp elever i klassen - elever skapar värde för sina klasskamrater.
...utanför sin egen klass...	Nästa nivå är intressenter inom samma skola men utanför klassen. De befinner sig då fortfarande inom den trygga gräns som skolan utgör.
...eller utanför sin egen skola.	Den högsta nivån och mest komplexa steget att ta är att involvera intressenter utanför skolan. Den mest motiverande men också mest skrämmande typen av intressenter.

Bilaga 2: Hur värdeskapande överbrygger fem svåra utbildningsutmaningar

“Gammal” utbildning¹ Traditionell utbildning enligt “ny utbildning”-förespråkare.	Värdeskapande som utbildningsfilosofi Fem utmaningar som värdeskapande som utbildningsfilosofi kan överbrygga.	“Ny” utbildning¹ Progressiv / konstruktivistisk / entreprenöriell utbildning.
Enkelhet Enkelt för lärare ¹ . Rutinbaserat ¹ . Vetenskaplig reduktionsmetod ⁹ .	Förenkling Uppgift och verktyg som hjälper läraren att hjälpa elever att göra skillnad.	Komplexitet Svårt för lärare ¹ . Oförutsägbart ⁵ . Entreprenöriell metod ⁶ .
Individuellt Förvärva kunskap ² . Standardiserat innehåll ¹ .	Ansvarstagande Förmå elever att våga ta ansvar och göra skillnad i samhället.	Socialt Lära sig genom deltagande ² . Unik upplevelse. Intersubjektivt ⁴ .
Innehåll Kognitiva förmågor ¹⁰ . Linjärt ¹¹ . Kunskapsstoff ¹² .	Effektskapande Använd effektiv logik för att starta processen med vad eleven kan / har.	Process Icke-kognitiva förmågor ¹⁰ . Iterativt ¹¹ . Entreprenöriella kompetenser ¹² .
Omotiverande Passiva elever ⁴ . Värdenetralt ³ . Oengagerat ¹ . Lätt att mäta ⁸ .	Mätbarhet Använd känslomässiga händelser för att mäta elever på aktivitet och reflektion.	Engagerande Aktiva elever ⁷ . Emotionellt lärande ⁵ . Engagemang ⁴ . Svårt att mäta ⁸ .
Teori Död kunskap. Objektiv verklighet ¹⁴ . Tidlös ¹⁵ .	Tillämpbarhet Låt elever testa tidlösa teorier i praktiskt värdeskapande här och nu.	Praktik Levd upplevelse ¹⁴ . Samskapande ¹⁶ . Meningsfull ¹⁵ . Kulturell ¹⁵ . Realtid ¹⁵ .

1: Dewey (1938), 2: Sford (1998), 3: Guba and Lincoln (1994), 4: Tynjälä (1999), 5: Woods (1993), 6: Sarasvathy and Venkataraman (2011), 7: Cotton (1991), 8: Labaree (2005), 9: Deshpande (1983), 10: Moberg (2014), 11: Cunliffe (2011), 12: Fisher et al. (2008), 13: Egan (2002) 14: Weber (2004) 15: Latour (2014), 16: Ollila and Williams Middleton (2011)