

## *K-B-M systemet*

### PRINCIPPER FOR PROGRESSIONSPLAN

I planen arbejdes med tre niveauer af kundskab.

#### **De tre niveauer er:**

Kende  
Bruge  
Mestre

#### **Beskrivelse af de tre niveauer:**

De tre niveauer skal gøre det muligt at have samme emner på flere forskellige stadier i planen, blot på forskellige læringsniveauer.

#### **Kende**

At kende eksistensen af... At vide at der er noget der hedder... At kunne planlægge efter det. At kunne søge efter oplysninger om det, hvis man skulle få brug for det. At kunne bede nogen om hjælp til at udføre det, selv om man ikke selv har den fornødne "skill".

(F.eks. at vide at supermand flyver vha. Chroma Key, uden at vide hvordan man laver det i final cut)

#### **Bruge**

Selvstændigt at kunne håndtere og applicerer færdigheden i processen.

#### **Mestre**

At have overblikket over konsekvenserne af brugen på et så højt niveau, at man kan bruge færdigheden i andre sammenhænge eller på andre måder end den oprindeligt var tænkt. At kunne misbruge en færdighed. (F.eks. at kende continuity så godt, at man kan lave et overspring).

#### **Generelt**

Alle tre niveauer skal ikke nødvendigvis optræde for alle emner. F.eks. kan man kræve at nogle kundskaber *mestres* allerede på første år, eller at man bevæger sig fra *kende* på et år til *mestre* på andet, underforstået at man i læringen passerer *bruge* undervejs. Det eneste der bør overholdes er progressionen (*K-B-M* i den rigtige rækkefølge). Det er også muligt at nogle færdigheder i væksthus-regi ikke når længere end til f.eks. *kende*.

Lars Bo Kimergård, september 2005