
DIDAKTISKE DESIGNPRINCIPPER

til tilrettelæggelse af digital undervisning

En legende tilgang i undervisningen

I projektet *Distance Learning through Play* er vi optaget af, hvordan man kan skabe digitalt understøttet undervisning, hvor legende kvaliteter som **kreativitet, samarbejde, fællesskaber, engagement og nysgerrig undersøgelse** er bærende – det vil sige skabe rum og adgang til legende, lærende fællesskaber, som kan engagere og motivere elever, også når de er langt fra hinanden.

Disse kvaliteter og tilgange savnede mange elever – og lærere – under skolenedlukningen i foråret, og projektets undersøgelser viser også, at de virker motiverende for deltagelse og engagement, når de iscenesættes og faciliteres af læreren.

Udviklingen af designprincipper

I projektet har vi udviklet en række designprincipper, som kan understøtte lærerne, når de skal udvikle, gennemføre og evaluere didaktiske designs. Principperne kan være gode pejlemærker for lærere, der ønsker en legende tilgang til undervisningen, der kan engagere og motivere eleverne.

Didaktiske designprincipper:

- Social involvering – adgang – det fællesskabende
- Mening – elevernes livsverden – passion
- Eksperimentering – projekter
- Begejstring
- Aktiv deltagelse

Principperne er udviklet på baggrund af projektets undersøgelse af elevers og læreres erfaringer med digital undervisning under skolenlukningen. De bygger ligeledes på Mitchel Resnicks fire P'er: **Projects, Passion, Peers and Play** samt forskning i de fem legekarakteristika. Igennem hele projektet vil vi i fællesskab med projektets deltagere udfordre og videreudvikle principperne.

Brugen af designprincipperne

Lærerne kan som sagt bruge designprincipperne i deres overvejelser omkring valg af didaktisk design og ud fra dette vurdere, hvilke aktiviteter der bedst kan understøttes i hvilket læringsrum.

Til principperne er knyttet en række underspørgsmål, der kan understøtte lærerne i designprocessen. Det er ikke meningen, at man skal kunne sætte flueben ved alle underspørgsmålene, men de kan fungere som pejlemærker og inspiration til lærernes didaktiske designs.

I projektet har vi også udviklet 12 undervisningsforløb og andre ressourcer til brug for lærerne. De findes på projektets online community under [Kom selv i gang](#).

De didaktiske designprincipper

SOCIAL INVOLVERING – ADGANG – DET FÆLLESSKABENDE

- Hvordan sikres det, at der skabes et trygt digitalt fællesskab i forløbet, hvor eleverne har adgang til:
 - læreren, både metodisk og teknisk?
 - hinanden, både metodisk og teknisk?
 - verden udenfor – dvs. omkringliggende samfund, eksperter og andre fællesskaber?
- Er der anslag og aktiviteter, der kan etablere et fællesskab og et tilhørsforhold mellem eleverne?
- Skal eleverne samarbejde og skabe noget sammen?
- Arbejder forløbet med fælles undersøgelser og eksperimenter i grupper?
- Giver processerne i forløbet mulighed for at få og give peer feedback?

MENING – ELEVERNES LIVSVERDEN – PASSION

- Hvordan arbejder forløbet med at involvere eleverne og styrke deres selvbestemmelse og medbestemmelse?
- Hvordan sættes rammen for en meningsfuld proces, der peger ind i elevernes virkelighed og livsverden?
- Er materialet åbent for, at eleverne kan inddrage ting, de brænder for?
- Hvordan giver forløbet mulighed for at arbejde kreativt og åbent?
- Hvilke digitale og analoge teknologier, der kan understøtte elevernes kreative processer, indgår i forløbet?

EKSPERIMENTERING – PROJEKTER

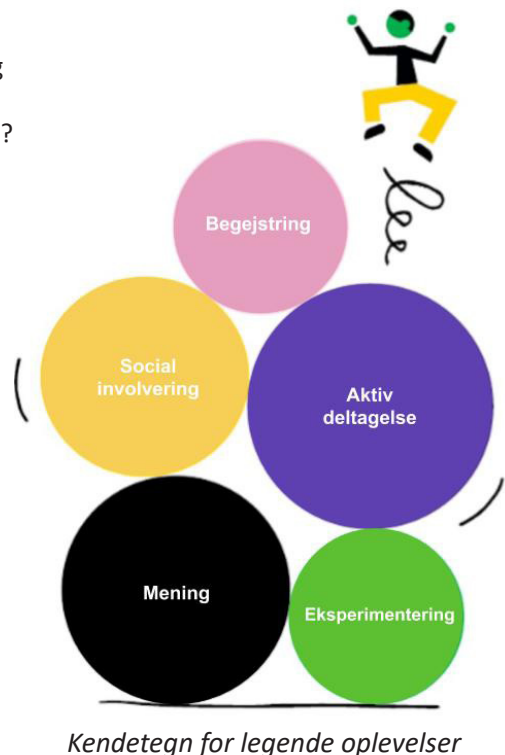
- På hvilke måder giver forløbet mulighed for at arbejde projektorienteret?
- Hvordan er en undersøgende og eksperimenterende tilgang indtænkt?
- Hvordan arbejdes der i forløbet med at afprøve forskellige designs og løsninger?

BEGEJSTRING

- Har forløbet elementer, der motiverer og gør arbejdet sjovt, og måske lidt skørt?
- Lægges der op til, at forløbet gerne må være sjovt og skabe begejstring?

AKTIV DELTAGELSE

- Gives der i forløbet mulighed for, at elever kan præge udformningen og udførelsen af undervisningen?
- Er der tænkt aktiviteter ind i forløbet, som foregår væk fra computeren?
- På hvilke måder skal læreren stilladsere elevernes aktive deltagelse og måske meget forskelligartede læreprocesser?



Læs mere her

Resnick, Mitchel: Kreativ tænkning – ”Lifelong Kindergarten” som tilgang i skole og uddannelse, Klim 2019

[Digitalt Kompetenceløft, Københavns Professionshøjskole: Blended learning](#)

[LEGO® Education: 5 ideas and examples for Blended Learning Using the 5E Model](#)

[The LEGO Foundation: Læring gennem leg i skolen](#)

[The LEGO Foundation: What we mean by creativity](#)

[The LEGO Foundation: Assessing Creativity](#)

[The LEGO Foundation: Children, Technology and Play](#)

[The OECD Forum Network: Post-pandemic Pedagogy: Using Digital Learning to Boost Well-being and Creativity in Children](#)

[Undersøgelse: Lærerperspektiver på undervisningen under skolenedlukningen](#)

[Undersøgelse: Elevperspektiver på undervisningen under skolenedlukningen](#)