

KORTLÆGNING AF GRATIS ONLINE DIDAKTISKE LÆREMIDLER

UDBUDT I PERIODEN MARTS 2020 - MARTS 2021

Distance
LEARNING
through **PLAY**

MAJ 2021



Indhold

Indledning.....	3
Definition af gratis online materialer	3
Formål med undersøgelsen.....	3
Metode.....	3
Vurderingskvaliteter.....	3
Læremidlernes virksomhedsformer	4
Overordnet sammenfatning	4
Gratis online materialer.....	5
Mening med/i læremidlerne	6
Sammenfatning - Mening med/i læremidlerne.....	8
Social involvering i læremidlerne	8
Sammenfatning - social involvering	10
Aktiv deltagelsesmulighed i læremidlerne	10
Sammenfatning - aktiv deltagelsesmulighed	11
Eksperimenterende tilgang i læremidlerne.....	11
Sammenfatning - eksperimenterende tilgang i læremidlerne	12
Materialer fra mitCFU.....	13
Stigning i indlogninger	13
TV Elev streaming	14
Spillefilm elever og lærere 2017-2021	14
Begejstring i læremidlerne	15
Sammenfatning - Begejstring i læremidlerne.....	15
Mening med/i læremidlerne	16
.....	17
Sammenfatning - Mening med/i læremidlerne.....	17
Social involvering i læremidlerne	17
Sammenfatning - Social involvering i læremidlerne.....	19
Aktiv deltagelsesmulighed i læremidlerne	20
Sammenfatning - Aktiv deltagelsesmulighed i læremidlerne	21
Mulighed for eksperimentering i læremidlerne	21
Sammenfatning - Mulighed for eksperimentering i læremidlerne	22
Konklusion og perspektivering	22

Indledning

I projekt Distance Learning through Play har vi kortlagt hvilke gratis online materialer, der har været udbudt under skolernes nedlukningsperiode fra marts 2020 frem til marts 2021 i Danmark. En del af undersøgelsen har været rettet mod kuraterede materialer udbudt fra CFU Danmarks platform mitCFU. Det drejer sig udelukkende om online streambare materialer, der har været udbudt og udlånt fra mitCFU. Alle skoler har gratis adgang til materialerne på mitCFU, som de kan låne gennem UNI-Login.

Kortlægningen af de online materialer, som forlag og andre læremiddelproducenter har stillet gratis til rådighed i nedlukningsperioden, er foretaget ud fra søgning via søgemaskiner og vil naturligvis ikke være fuldt ud dækkende for de materialer, der har været udbudt.

Definition af gratis online materialer

Et gratis online didaktiske læremidler forstås i undersøgelsen som et materiale, der er gratis både før og efter nedlukningsperioden. Online materialer, som skolerne har kunnet købe sig til hos læremiddelproducenter, har vi i denne undersøgelse set bort fra.

Formål med undersøgelsen

Formålet med undersøgelsen er at undersøge, hvilke gratis online materialer lærerne har haft adgang til under nedlukningen, og hvorvidt de har understøttet en mere legende tilgang til online undervisning.

Metode

Kortlægningen er gennemført ud fra DLtP arbejdsgruppens forhåndskendskab, søgning via søgemaskiner samt survey blandt CFU'ernes fagkonsulenter. Vi fandt samlet frem til et datagrundlag på mere end 200 gratis online materialer. Udbud af streambare materialer fra mitCFU er temmelig omfattende, og her har vi udelukkende valgt at undersøge 50 nyere materialer med nyere pædagogiske vejledninger blandt ca. 600 titler fordelt på e-bøger, tv-udsendelser og spillefilm med særligt fokus på, hvor vidt det didaktiske design lever op til de nedenfor beskrevne legekvaliteter.

I udviklingen af projekt Distance Learning through Play har vi som noget helt centralt, udarbejdet vores eget bud på didaktiske principper for god online undervisning. Vi vil med undersøgelsen afdække, hvor vidt de fundne gratis online materialer samt mitCFU materialerne rummer de kvaliteter, som vi står på i vores projekt.

Vurderingskvaliteter

Kvaliteter fra projektets didaktiske principper har været naturlige kernepunkter i vores afdækning af de gratis online materialer, som vores undersøgelse ar omfatter.

1. 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?

2. Mening

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

3. Social involvering

Hvordan sikres et trygt digitalt fællesskab, hvor eleverne har adgang til læreren, hinanden og verden udenfor? Er der aktiviteter, der kan etablere fællesskab mellem eleverne? Er der lagt op til, at eleverne kan samarbejde? Inddrages fælles undersøgelser og eksperimenter? Giver processerne mulighed for at få og give peer feedback?

4. 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?

5. Eksperimenterende tilgang

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?

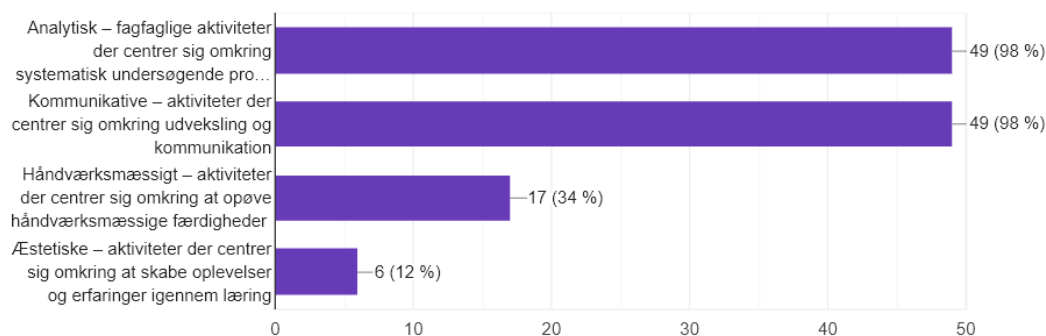
Læremidlernes virksomhedsformer

For bedre at kunne afdække meningen med de undersøgte læremidler, har vi kigget på, hvilke virksomhedsformer, som vi har vurderet, at læremidlerne rummer:

- Analytisk – fagfaglige aktiviteter der centrer sig omkring systematisk undersøgende processer
- Kommunikative – aktiviteter der centrer sig omkring udveksling og kommunikation
- Håndværksmæssigt – aktiviteter der centrer sig omkring at opøve håndværksmæssige færdigheder
- Æstetiske – aktiviteter der centrer sig omkring at skabe oplevelser og erfaringer igennem læring

Hvilke fagfaglige virksomhedsformer kommer i spil i forløbet?

50 svar



Her viser vores analyse, at de udbudte materialer

hovedsageligt er af analytisk og kommunikativ karakter med hele 98 % af materialerne, hvor de håndværksmæssige er knapt så repræsenterede med 34 % af materialerne og de æstetiske virksomhedsformer er tyndt repræsenteret med 12 % af materialerne.

Overordnet sammenfatning

Mange har udbudt og produceret nye læremidler, der under covid-19 situationen har bidraget til læremidler, der har understøttet hel eller delvis onlineundervisning. Mange har skabt en tilgængelighed og udforsket, hvad det digitale kan udvikle og understøtte i forhold til læring. En del læremidler har været med til at bidrage til at undervisningen blev lettere, sjovere, tryk og mere forudsigelig.

Når det kommer til legekvaliteter, som er specifikt undersøgt i de næsten 200 læremidler, benytter en stor del af dem en eller to legekvaliteter i deres læremiddeldesign, men kun få af dem kommer med forslag til, hvordan de kan komme i spil. Der er potentielt mange muligheder for, at de kan komme i spil, men det er i høj grad den enkelte lærers opgave at sætte dem i spil, redigere, prioritere, fordi der sjældent er direkte

vejledninger til dette, eller hvor der er formuleret bud på organisering, prioritering, eller iscenesættelse af disse.

Det skal også siges, at der til en stor del af læremidlerne er tilknyttet livestreams, som blev vist på selve dagen, og som i mange tilfælde ikke på samme måde kan bruges igen. Dette vil af læreren også kræve, at læreren selv iscenesætter live-sessionen på ny og med egne ressourcer. I mange tilfælde er der særlige gæster i studiet, særlige remedier, eller andet, som gør det svært for læreren at lave en livestream i samme kvalitet. Men optagelserne kan i stedet skabe en masse inspiration og ideer til læreren, som kan genbruge de værktøjer, som der bruges i udsendelsen. Eksempelvis Mentimeter, der bliver brugt til afstemning.

Nedslaget i undersøgelsen af 50 læremidler fra mitCFU viser generelt, at langt de fleste læremidler med vejledninger, didaktisk set lægger op til, at eleverne primært arbejder med analytiske og kommunikative virksomhedsformer, hvilket ikke er overraskende, når det drejer sig om skønlitterære e-bøger, tv-udsendelser og spillefilm. Der vil dog i højere grad være mulighed for at bringe flere legekvaliteter i spil i pædagogiske vejledninger til tv-udsendelser og film, da temaer her spænder enormt bredt, fra ren fagligt indhold til decideret underholdende indhold. Der er også i en mindre del af de pædagogiske vejledninger lagt op til en mere legende og eksperimenterende tilgang. Der er en tendens til, at de nyere pædagogiske vejledninger er bredere i forslag og idéer til undervisningsaktiviteter.

Gratis online materialer

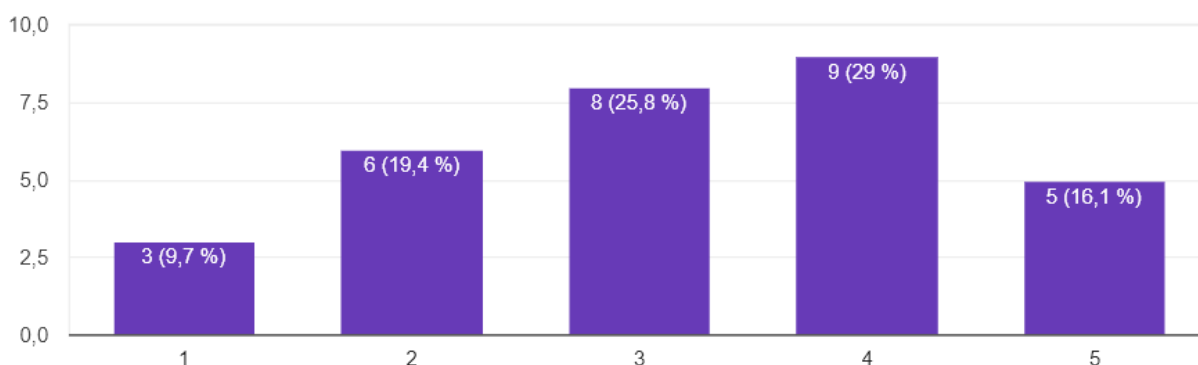
Vi har i vores kortlægning fundet ca. 200 forskellige gratis online materialer som vi har vurderet med udgangspunkt i didaktiske designprincipper i Distance Learning through Play. Vi har på en skala fra 1-5 vurderet, i hvor høj grad læremidlerne lever op til de 5 udvalgte kvaliteter, som beskrevet i indledningen.

Begejstring i læremidlet

Når man arbejder med legende tilgange kan et element være, at forsøge at skabe rum for begejstring i arbejdet med det faglige indhold. Det må gerne være sjovt og give mulighed for at eleverne kan være kreative men også at det er tilpas udfordrende, så eleverne har mulighed for at komme i flow.

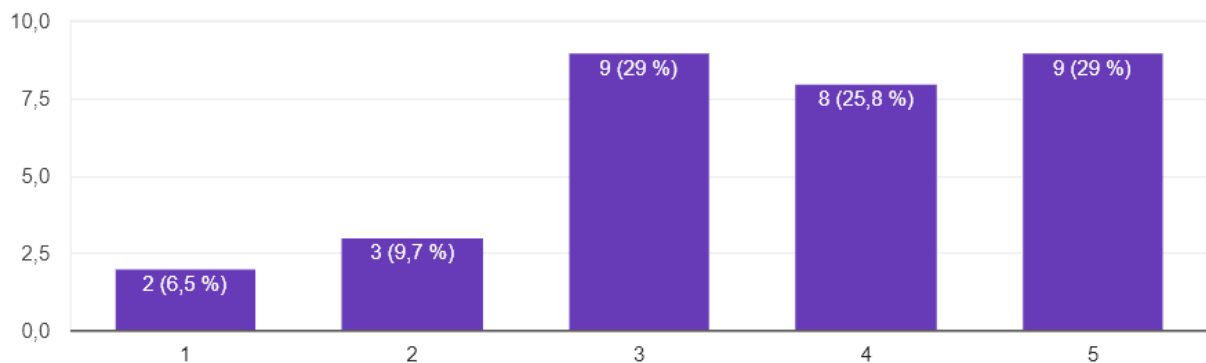
I hvilken grad lægger læremidlet op til at det gerne må være sjovt?

31 svar



I hvilken grad giver læremidlet mulighed for at eleverne udforsker og bruge deres kreative evner?

31 svar



Sammenfatning - Begejstring i læremidlet

En stor del af de læremidler, som vi har gennemset, er lavet under første nedlukning, og har haft det formål direkte at hjælpe lærerne og løfte opgaven om onlineundervisning i en krisetid. Mange af læremidlerne har videovejledninger og produceret livestreams, som kunne vises på live på dagen, og hertil har man fundet nogle dygtige formidlere, der har formået at skabe et online læringsrum fyldt med god positiv stemning, humor og underholdning. Stemningen afspejles også i de tilhørende opgaver og ressourcer, som også er skrevet i en underholdende let tone og med lidt ekstra "ramasjang", i formidlingen, layout og udtryk. Hvis vi ellers skal sammenligne dem med de "almindelige" digitale læremidler, der i en normal hverdag er tilgængelig for eleverne. Så der er lagt op til, at på trods af verdens tilstand, så skal det være trygt og sjovt at gå i skole, og det lykkes i høj grad at få formidlet.

Når vi så kommer til den mindre iscenesatte begejstring, som kan udtrykkes ved at eleverne selv får lov til at bruge deres kreative evner, så bliver den også sat i spil, men i meget styrede forløb og opgaver med specifikke løsninger, og som kun i lav grad opfordrer eleverne til selv at give deres helt eget bidrag til en kreative proces, eller mulighed for selv at udforske sine egne kreative evner.

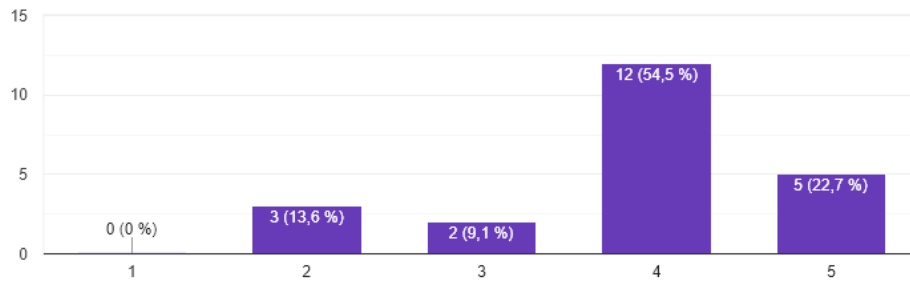
Under gennemgang af læremidlerne ser vi mange muligheder for, at der kunne differentieres, og at der nemt og enkelt kunne lægges op til et ekstra "level", hvor eleverne kommer med deres egne ideer eller udforsker, hvad de selv kunne komme på af nye ting, som man kunne fordybe sig i. Mulighederne ligger der, men kun meget få af læremidlerne giver bud på det, eller åbner op for det, så igen er det op til læreren selv, at få ideen eller prioritere det og se formålet med at gøre dette.

Mening med/i læremidlerne

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

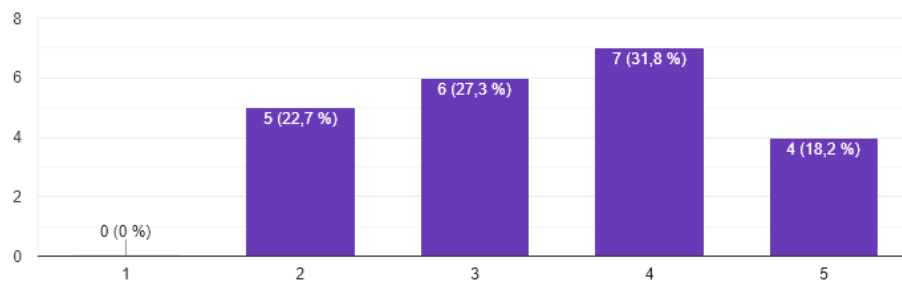
I hvilken grad relaterer læremidlet til elevernes eget liv?

22 svar



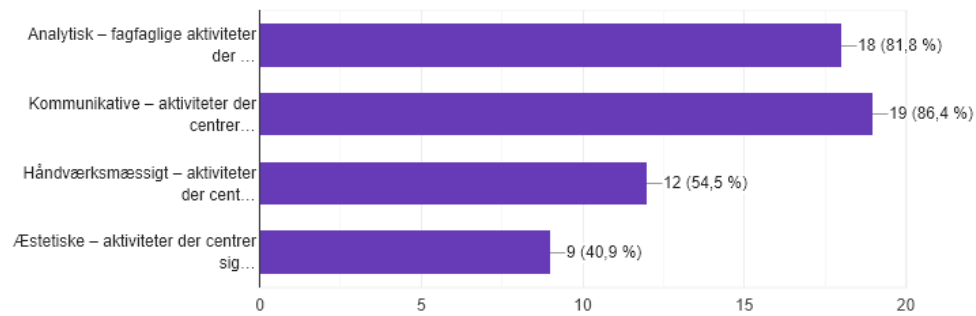
I hvilken grad giver læremidlet mulighed for at arbejde på forskellige måder og med forskellige materialer?

22 svar



Hvilke fagfaglige virksomhedsformer kommer i spil i forløbet?

22 svar



Sammenfatning - Mening med/i læremidlerne

Størstedelen af læremidlerne peger ind i klassiske virksomhedsformer med analyse og kommunikation, og færdigheder som er udprægede skolastiske, hvorimod få af dem arbejder med de æstetiske virksomhedsformer, der peger mere over i kreative processer og læring gennem leg

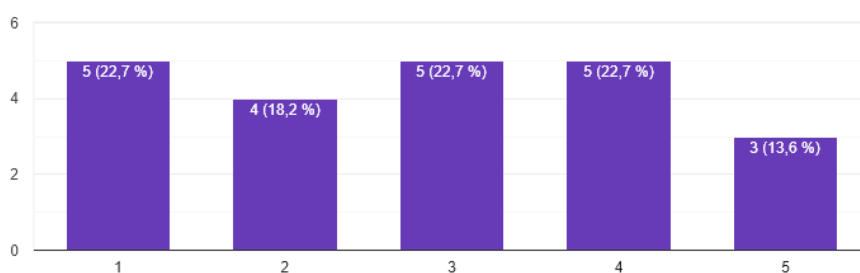
Når vi ser på den meningsgivende del af læremidlerne, er der en del af dem, der bliver præsenteret med en vinkel, så eleverne har mulighed for at relatere emnet eller opgaven til elevernes eget liv, eksempelvis ved at starte med elevernes egne erfaringer og/eller forforståelse inden for emnet. Derudover er der også en mindre del af dem, der har direkte opgaver som peger direkte ind i elevernes eget liv. Ca. halvdelen af læremidlerne åbner ikke i nogen særlig grad op for, at man har muligheder for at arbejde på forskellige måder eller med forskellige materialer. Størstedelen af læremidlerne har lukkede opgaver, som kræver at læreren re-didaktisere opgaverne, hvis de skal være mere åbne og kan løses på flere måder.

Social involvering i læremidlerne

Hvordan sikres et trygt digitalt fællesskab, hvor eleverne har adgang til læreren, hinanden og verden udenfor? Er der aktiviteter, der kan etablere fællesskab mellem eleverne? Er der lagt op til, at eleverne kan samarbejde? Inddrages fælles undersøgelser og eksperimenter? Giver processerne mulighed for at få og give peer feedback?

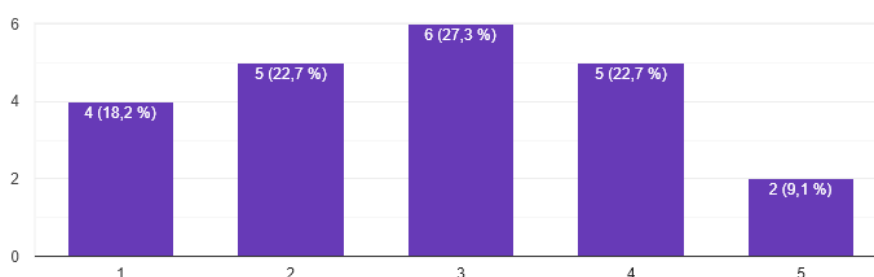
I hvilken grad er der i læremidlet indtænkt elementer der involverer flere personer på én gang?

22 svar



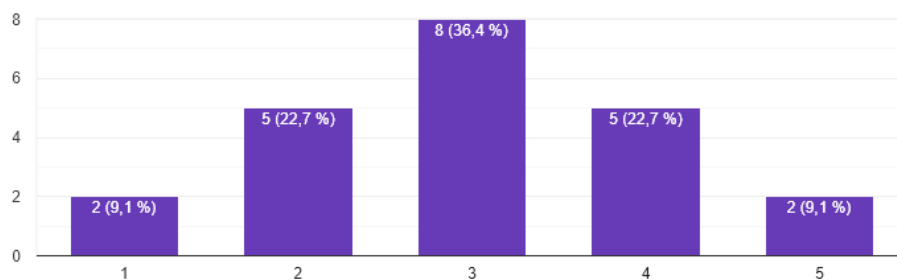
I hvilken grad er der i læremidlet mulighed for at eleverne arbejder med fælles undersøgelser og eksperimenter?

22 svar



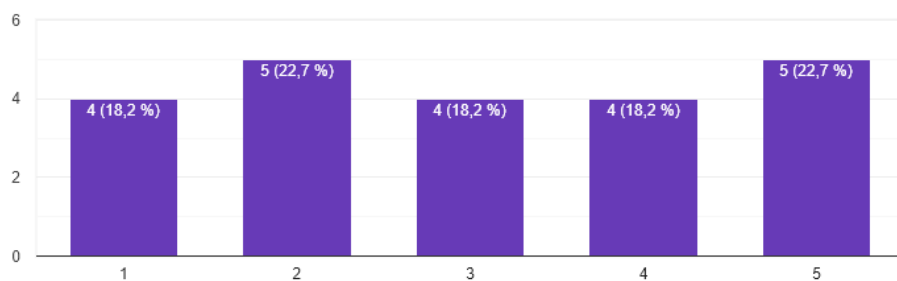
I hvilken grad er der i læremidlet mulighed for at involvere og styrke elevernes selvbestemmelse og medbestemmelse?

22 svar



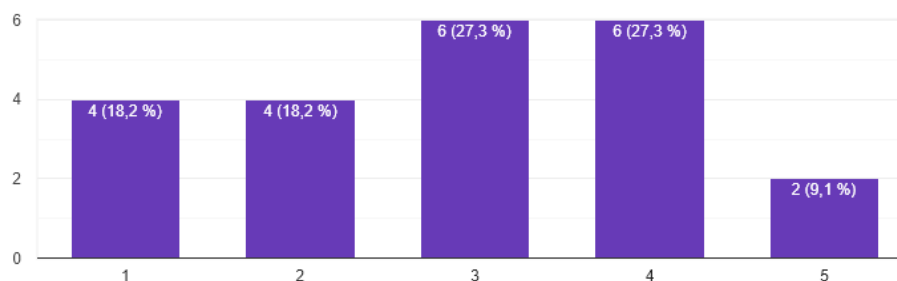
I hvilken grad er der i læremidlet mulighed for at eleverne arbejder projektorienteret?

22 svar



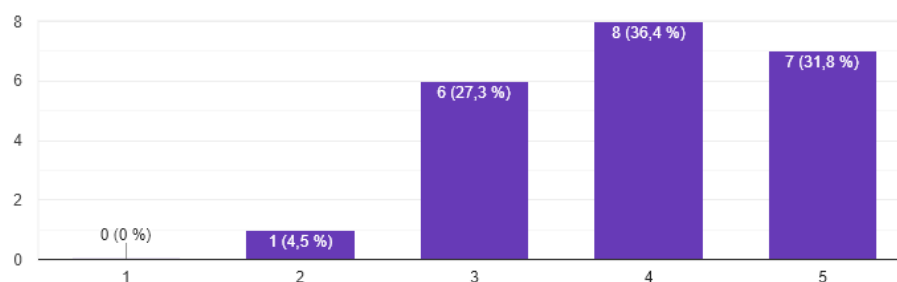
I hvilken grad er der i læremidlet mulighed for at skabe oplevelser af at være i et fællesskab og tilhørsforhold på trods af fysisk afstand?

22 svar



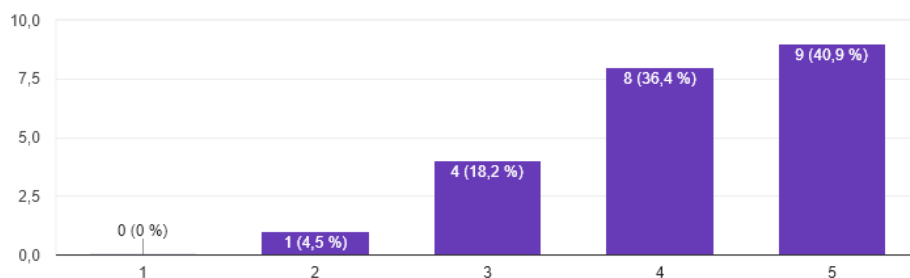
I hvilken grad er der i læremidlet mulighed for at lave synkron undervisning, hvor man arbejder sammen på samme tid?

22 svar



I hvilken grad er der i læremidlet mulighed for at lave asynkron undervisning, der kan tilpasses til situationen, hvis synkron undervisning ikke er mulig?

22 svar



Sammenfatning - social involvering

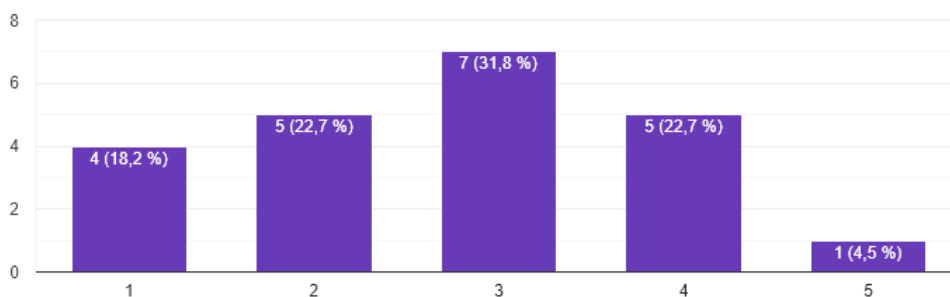
Når vi ser overordnet på mulighederne for social involvering, tegner der sig et billede af, at der i læremidlerne i lavere grad er indtænkt hvordan eleverne kan arbejde sammen. I størstedelen af læremidlerne er der ingen forslag til, hvordan samarbejdet skal tilrettelægges, og det er op til læreren at planlægge dette selv, hvis læreren ser det muligt eller prioriterer det. Kun få læremidler har direkte didaktiske forslag til samarbejdet. Læremidlerne lukker ikke mulighederne for, at der kan være social involvering til stede, men hvis det skal ske, er det op til læreren at prioritere det, og blandt andet sætte tilhørsforhold og fælles ansvar på dagsordenen.

Aktiv deltagelsesmulighed i læremidlerne

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?

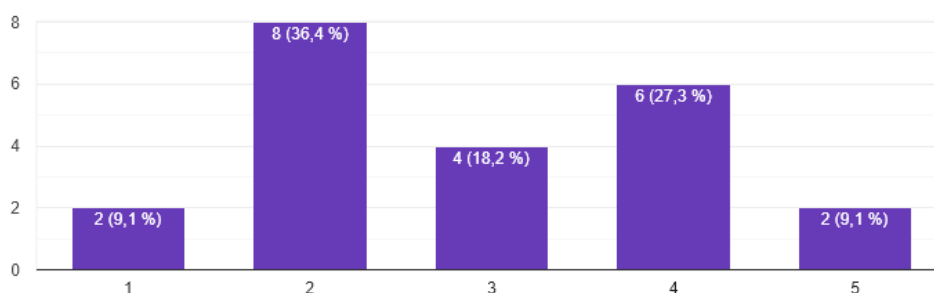
I hvilken grad er der i læremidlet mulighed for at eleverne kan præge udformningen af forløbet?

22 svar



I hvilken grad bruger læremidlet teknologier der understøtter og stilladserer eleverne i deres arbejde?

22 svar



Sammenfatning - aktiv deltagelsesmulighed

Hvis vi kigger generelt på eleverne deltagelsesmuligheder, ser vi en tendens til, at der i lav grad er muligheder for eleverne for at påvirke udformningen af forløbene og være fysisk aktive. Få forløb er åbne og giver mulighed for, at lærerne kan inddrage eleverne i processen omkring evaluering og tilpasning af undervisningen.

Mange opgaver er produceret i et lukket digitalt format, som eleverne ikke kan ændre, eller er lavet i pdf til udprint. Derfor har lærerne her ikke mange muligheder for at åbne udformningen af forløbet op for eleverne, med mindre at læreren selv flytter det faglige stof til et andet format og redigter stoffet sammen med eleverne. Forløbene er i deres umiddelbare form ikke fleksible, og det vil kræve en del ekstra arbejde for læreren, hvis formatet skal ændres.

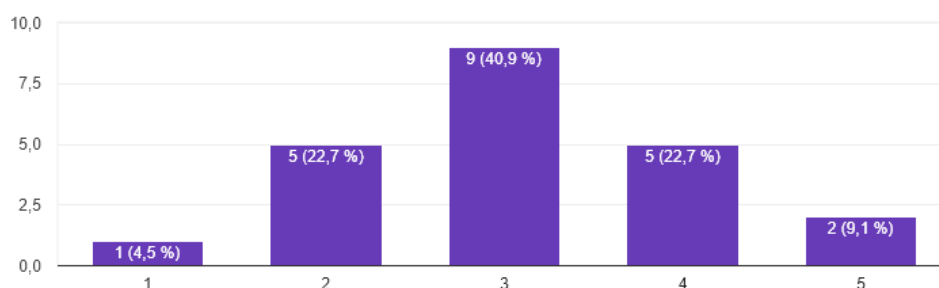
Nogle få forløb har fokus på bevægelse og scorer højt i datasættet. En mindre del af læremidlerne bruger reelt digitale teknologier, der kan understøtte eleverne gennem deres arbejde.

Eksperimenterende tilgang i læremidlerne

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?

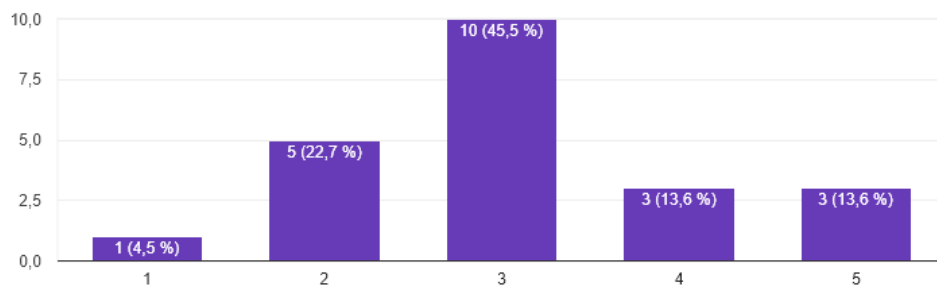
I hvilken grad er der i læremidlet indtænkt muligheder for at afprøve flere designs og løsninger?

22 svar



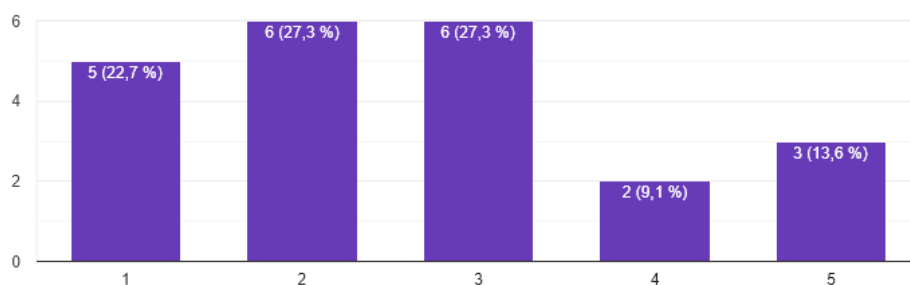
I hvilken grad er der i læremidlet mulighed for at afprøve ideer i løbet af arbejdet?

22 svar



I hvilken grad er der i læremidlet mulighed for at eleverne får og giver hinanden feedback på deres arbejde, og derefter arbejde videre i flere iterationer?

22 svar



Sammenfatning - eksperimenterende tilgang i læremidlerne

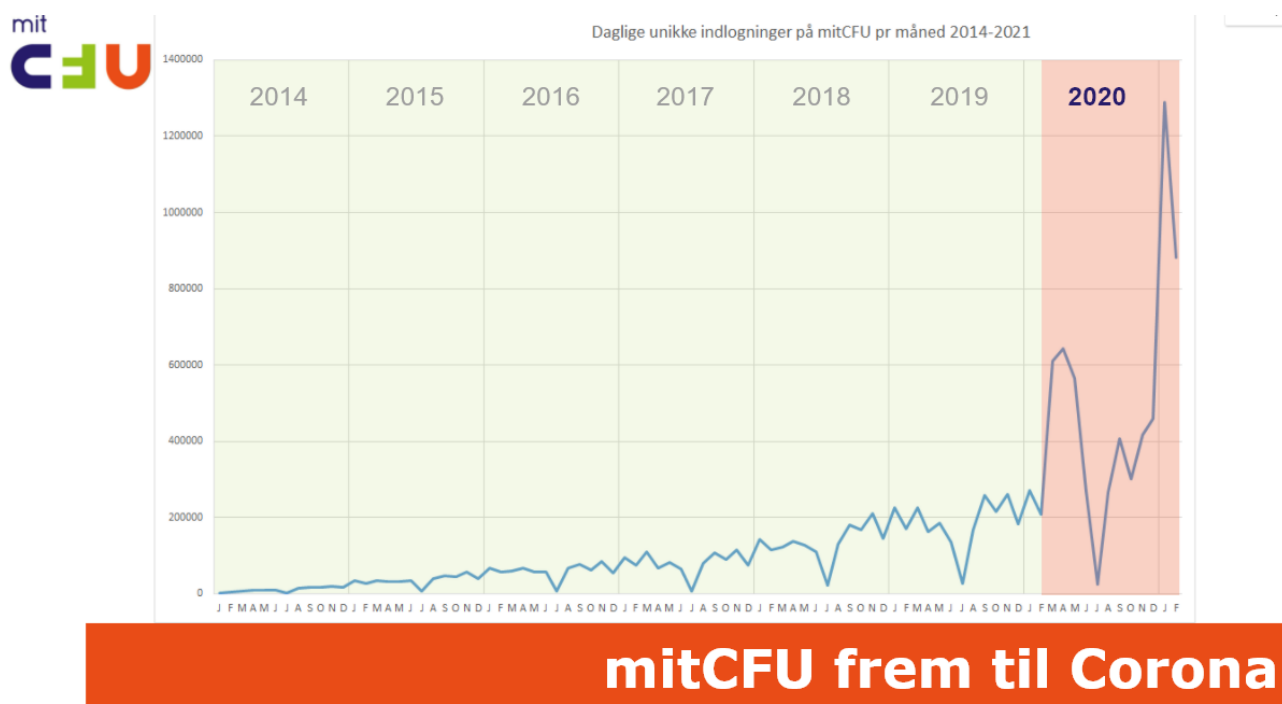
I størstedelen af læremidlerne ser vi et fravær eller en lav grad af eksperimenterende tilgange i undervisningen. Kun få læremidler har fokus på dette, eller lægger op til det. Størstedelen af forløbene peger på bestemte metoder eller designs til at løse opgaven og opfordrer ikke eleverne til at udforske eller afprøve andre end de foreslåede.

Der er i størstedelen af læremidlerne heller ikke forslag til didaktiske overvejelser eller direkte aktiviteter, der har med feedback at gøre. Hvis de alligevel er der, er det tit ikke synligt, hverken for lærerne eller eleverne, at det måske er det, der kan være formålet.

Materialer fra mitCFU

Under skolernes nedlukningsperiode i foråret 2020 har vi kortlagt, hvilke kuraterede streambare materialer, der har været udbudt og udlånt fra mitCFU. Vi har kigget på omfanget af udlån i perioden og bringer nedenfor oversigt, der viser væksten i udlån fra marts 2020 og et år frem.

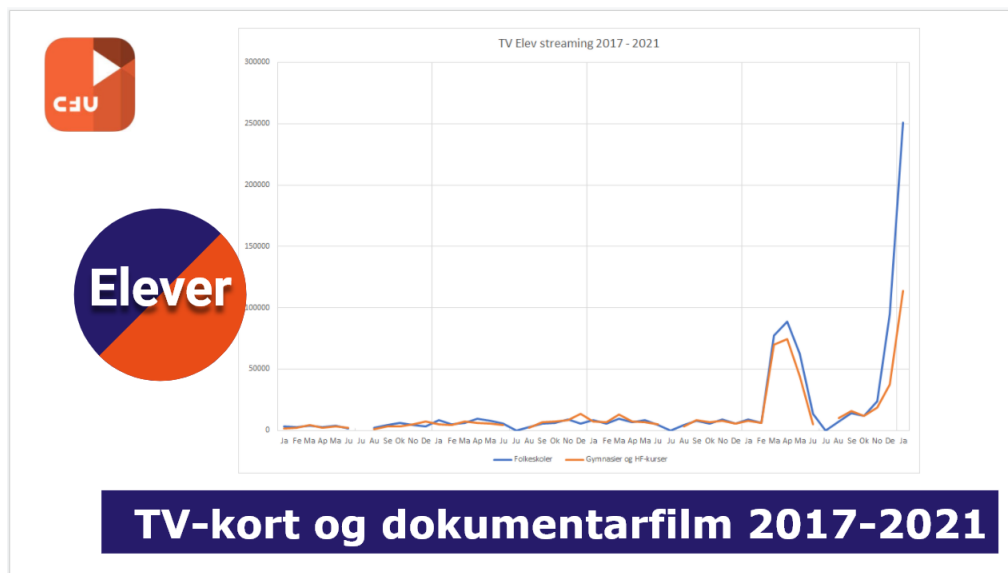
Stigning i indlogninger



Det fremgår af ovennævnte graf, at der var en fordobling i antallet af "log in" i foråret 2020, hvorefter, den første genåbning tyder på, at interessen dalede. I takt med stigning i smittetallene efter sommerferien skete der hen over efteråret en fordobling igen i forhold til starten af nedlukningsperioden.

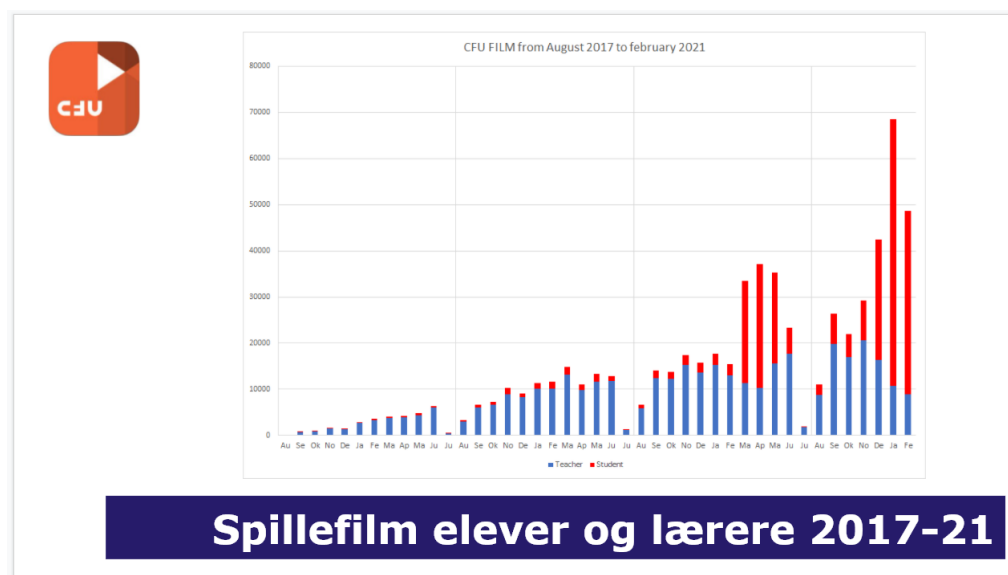
TV Elev streaming

Nedenstående graf viser, at eleverne i høj grad har anvendt udlånte tv-udsendelser i nedlukningsperioden ad to omgange. Anvendelsen af streaming af tv-udsendelser i undervisningen har været i meget kraftig stigning i perioden fra august 2020. Tallene for foråret 2021 vil så vise, om stigningen holder og endnu mere interessant bliver det at kigge på tallene efter en periode med gradvis genåbning.



Spillefilm elever og lærere 2017-2021

Elevernes andel af streaming af spillefilm er vokset jævnt gennem nedlukningsperioden og spillefilm har således været i spil i hjemmeundervisningen.



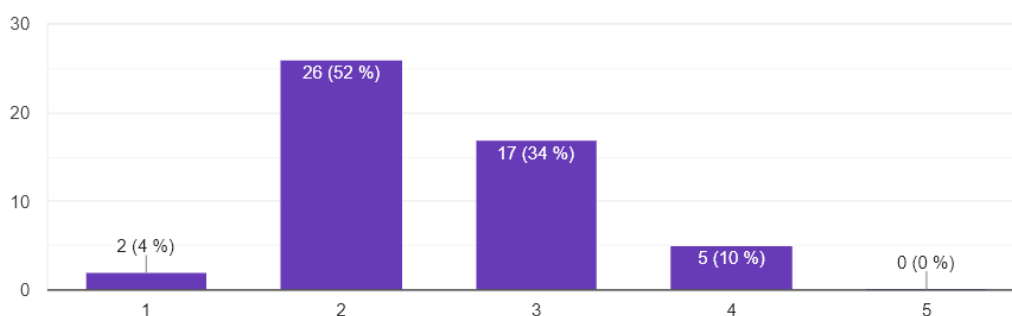
Vi har udvalgt 50 materialer, der har været i spil i nedlukningsperioden, med udgangspunkt i didaktiske designprincipper i Distance Learning through Play. Vi har på en skala fra 1-5 vurderet, i hvor høj grad læremidlerne lever op til de 5 udvalgte kvaliteter, som beskrevet i indledningen.

Begejstring i læremidlerne

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?

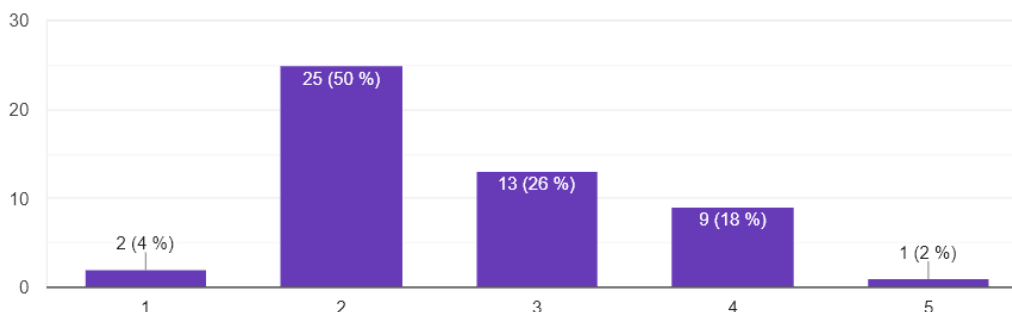
I hvilken grad lægger læremidlet op til at det gerne må være sjovt?

50 svar



I hvilken grad giver læremidlet mulighed for at eleverne udforsker og bruge deres kreative evner?

50 svar



Sammenfatning - Begejstring i læremidlerne

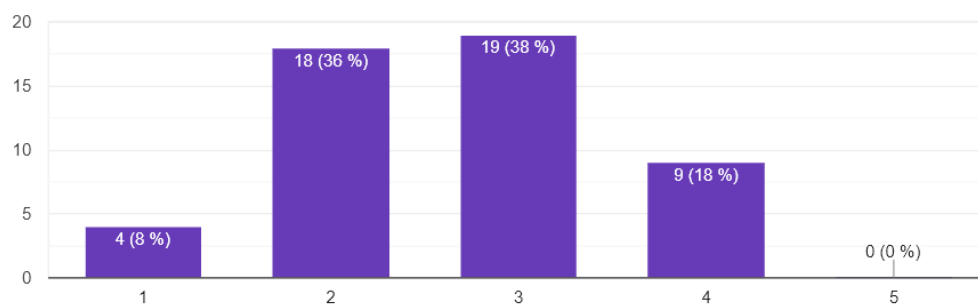
Da der er tale om streambare tv-udsendelser og film samt e-bøger, vil en del af disse tema- og indholdsmæssigt lægge op til at eleverne også kan begejstres. Der vil også være en naturlig afsmitning i vejledningerne til læremidler, der i sig selv kan begejstre.

Mening med/i læremidlerne

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

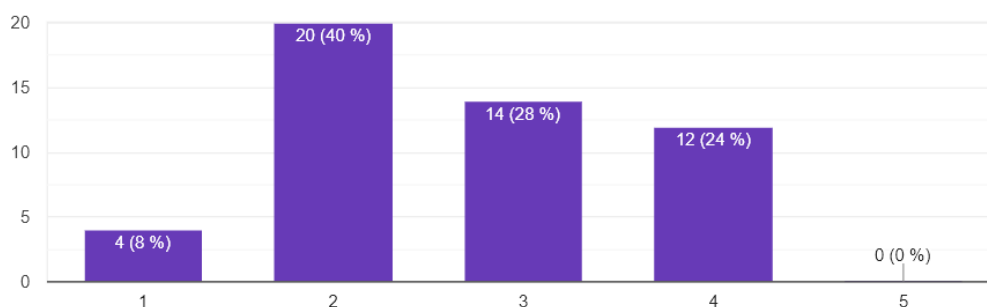
I hvilken grad relaterer læremidlet til elevernes eget liv?

50 svar



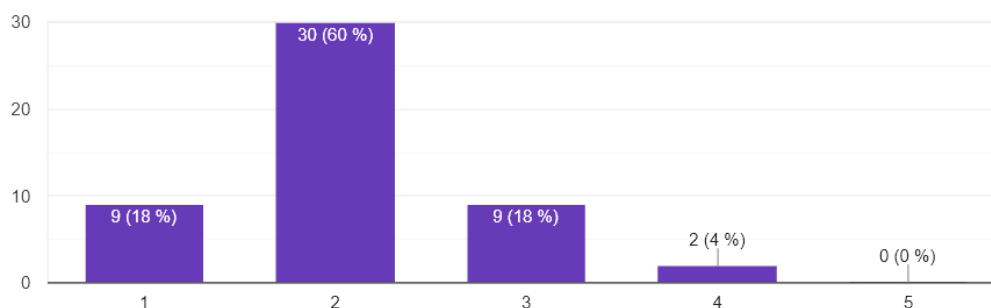
I hvilken grad giver læremidlet mulighed for at arbejde på forskellige måder og med forskellige materialer?

50 svar



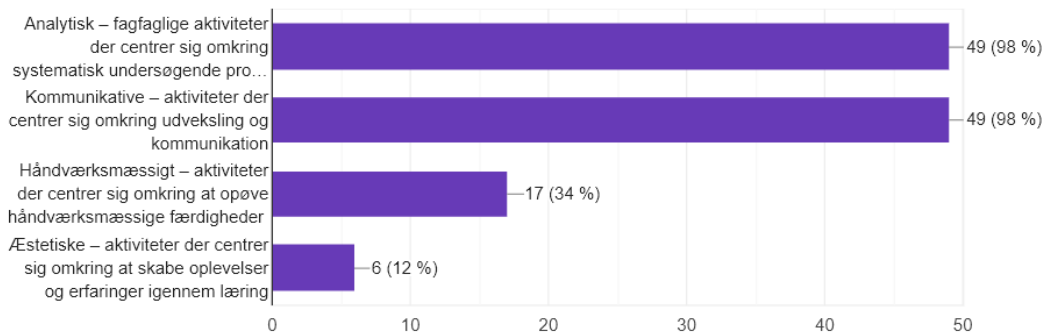
I hvilken grad er der i læremidlet mulighed for at eleverne inddrager ting de selv brænder for?

50 svar



Hvilke fagfaglige virksomhedsformer kommer i spil i forløbet?

50 svar



Sammenfatning - Mening med/i læremidlerne

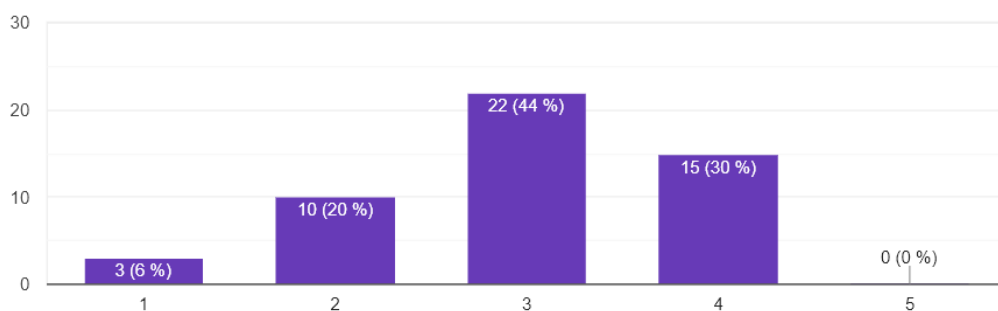
Når vi ser på vejledningerne til e-bøger tv-udsendelser og film er der primært lagt op til at eleverne arbejder med mere lukkede opgaver, som kræver at læreren redidaktiserer opgaver og arbejdsformer, hvis de i højere grad skal give mening for eleverne. Vi ser altså, at der primært er lagt op til at arbejde med analytisk og kommunikativ tilgang til arbejdet med læremidlerne og der er primært fokus på skolestiske færdigheder og knap så meget fokus på æstetiske virksomhedsformer, der peger mere i retning af kreative processer og læring gennem leg.

Social involvering i læremidlerne

Hvordan sikres et trygt digitalt fællesskab, hvor eleverne har adgang til læreren, hinanden og verden udenfor? Er der aktiviteter, der kan etablere fællesskab mellem eleverne? Er der lagt op til, at eleverne kan samarbejde? Inddrages fælles undersøgelser og eksperimenter? Giver processerne mulighed for at få og give peer feedback?

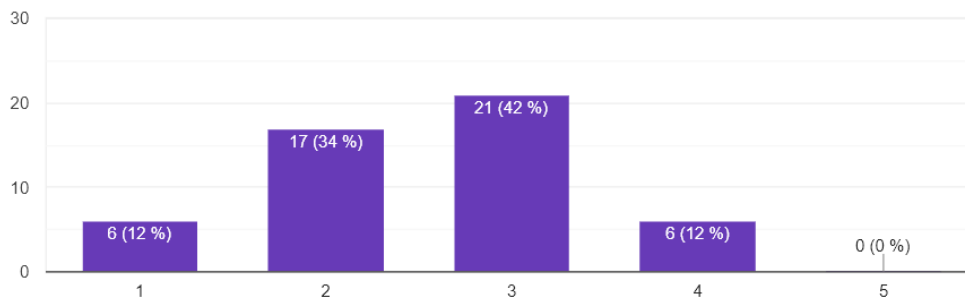
I hvilken grad er der i læremidlet indtænkt elementer der involverer flere personer på én gang?

50 svar



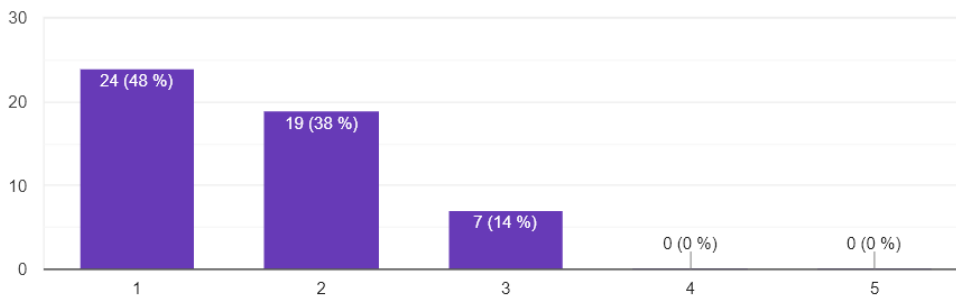
I hvilken grad er der i læremidlet mulighed for at eleverne arbejder med fælles undersøgelser og eksperimenter?

50 svar



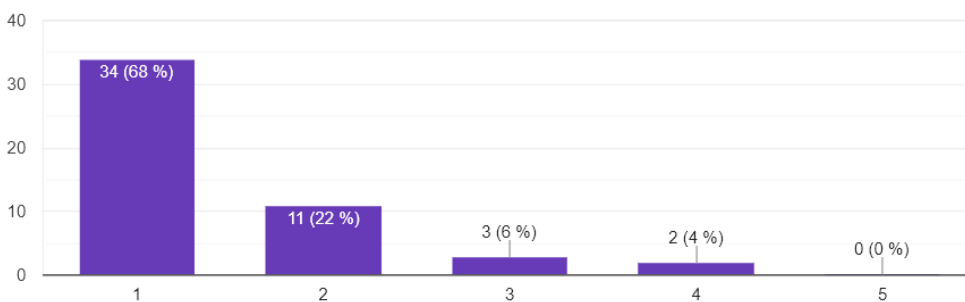
I hvilken grad er der i læremidlet mulighed for at involvere og styrke elevernes selvbestemmelse og medbestemmelse?

50 svar



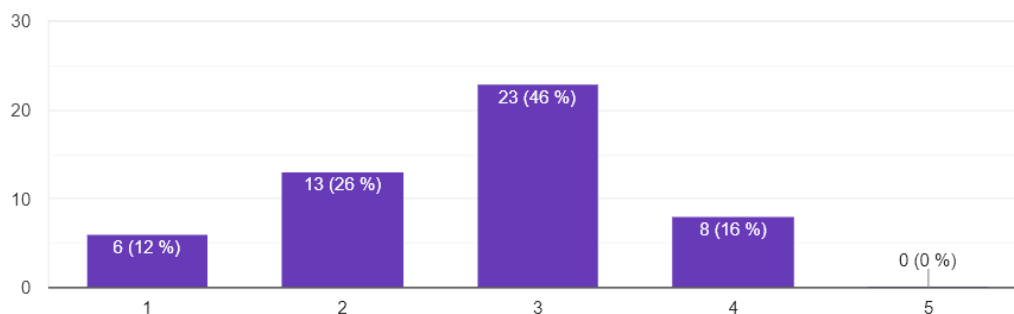
I hvilken grad er der i læremidlet mulighed for at eleverne arbejder projektorienteret?

50 svar



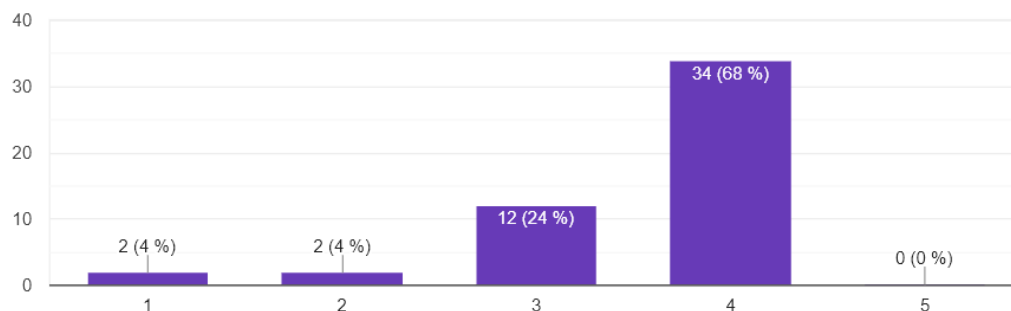
I hvilken grad er der i læremidlet mulighed for at skabe oplevelser af at være i et fællesskab og tilhørsforhold på trods af fysisk afstand?

50 svar



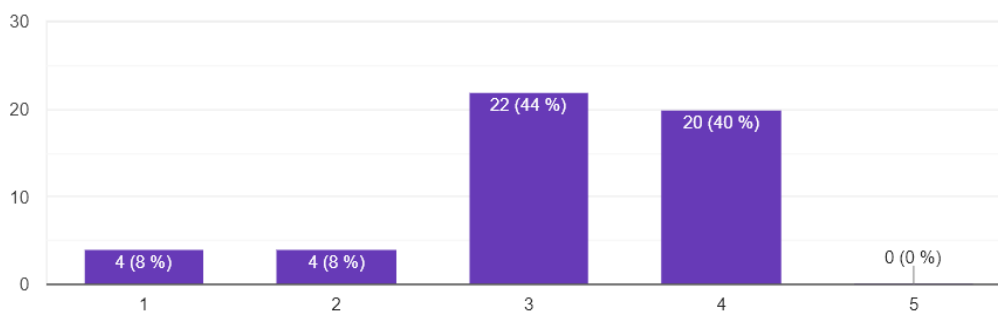
I hvilken grad er der i læremidlet mulighed for at lave synkron undervisning, hvor man arbejder sammen på samme tid?

50 svar



I hvilken grad er der i læremidlet mulighed for at lave asynkron undervisning, der kan tilpasses til situationen, hvis synkron undervisning ikke er mulig?

50 svar



Sammenfatning - Social involvering i læremidlerne

De CFU- læremidler, der har været i spil i nedlukningsperioden har været begrænset til streambare materialer, der jo i sig selv giver en begrænsning i de didaktiske greb, som læreren kan anvende i arbejdet med læremidlet. Man kan naturligvis arbejde med tv- og filmmediet på mange forskellige måder, men tendensen har klart været, at der har været tænkt i analytiske og kommunikative aktiviteter, da det ligger lige til højrebøjet og er en kendt tilgang for læreren. Der er dog i de fleste vejledninger beskrevet, hvordan man kan arbejde hhv. med fælles klasseaktiviteter og gruppeaktiviteter, dog er det begrænset, i hvor høj grad der lægges op til en undersøgende og eksperimenterende tilgang. Da de fleste vejledninger til

læremidlerne rummer konkrete opgaver, som enten kan bruge direkte, redidaktisere eller blot få inspiration fra, er det ofte det første, der bliver praktiseret. Elevernes grad af medbestemmelse og selvbestemmelse er ikke i særlig høj grad italesat i vejledningerne. De fleste vejledninger rummer ingen eller kun lidt opfordring til at arbejde projektorienteret.

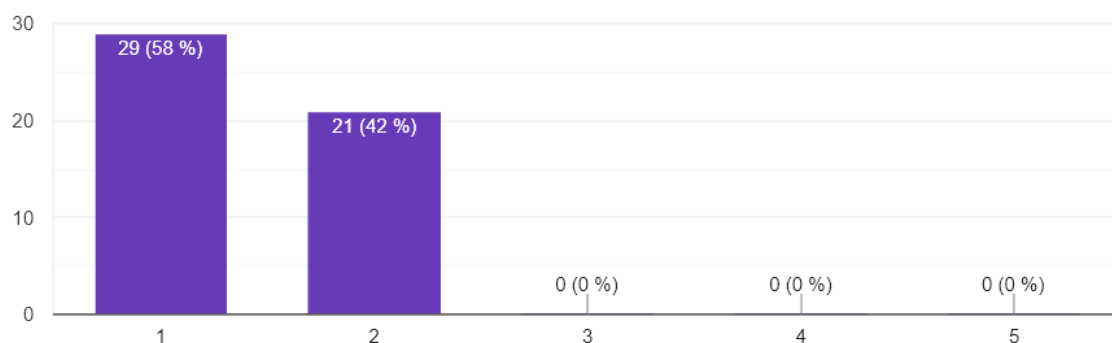
De fleste streambare læremidler rummer god mulighed for at arbejde synkront eller asynkront. Altså sammen eller hver for sig. Da størstedelen af vejledningerne er skrevet forud for nedlukningsperioden, er der ikke beskrevet, hvordan man kan organisere undervisningen, hvis den skulle foregå online eller som blended undervisning, men læremidlerne rummer så absolut muligheden.

Aktiv deltagelsesmulighed i læremidlerne

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?

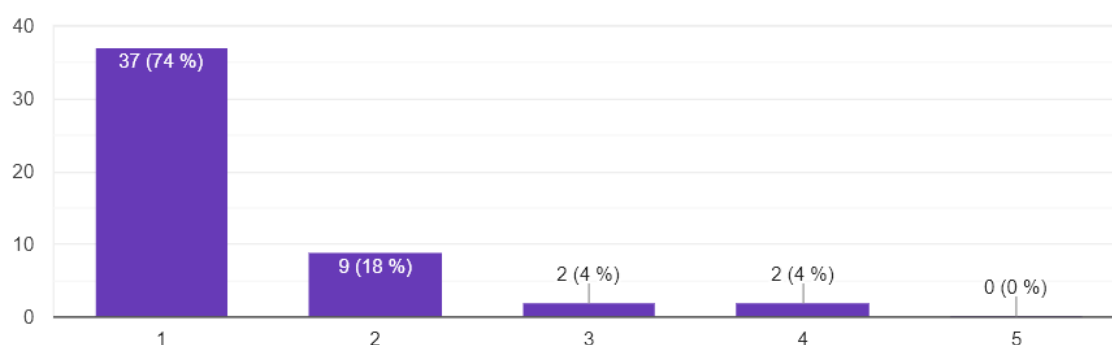
I hvilken grad er der i læremidlet mulighed for at eleverne kan præge udformningen af forløbet?

50 svar



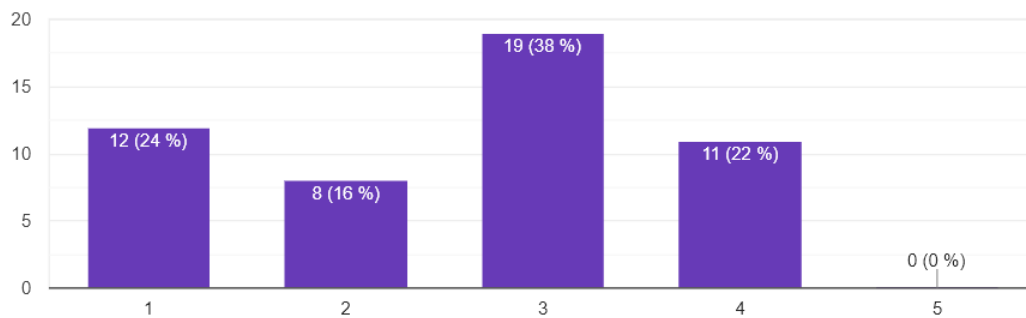
I hvilken grad indeholder læremidlet bevægelse eller fysiske aktiviteter?

50 svar



I hvilken grad bruger læremidlet teknologier der understøtter og stilladserer eleverne i deres arbejde?

50 svar



Sammenfatning - Aktiv deltagelsesmulighed i læremidlerne

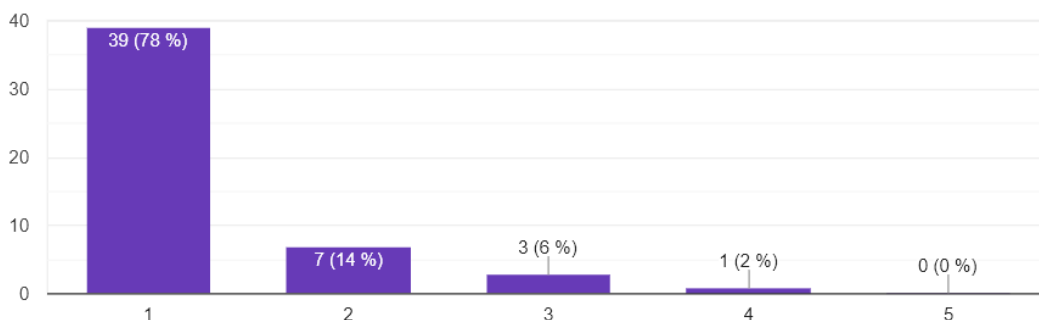
Der er i de fleste læremidler og i vejledningerne hertil ikke så meget fokus på, at eleverne skal kunne præge udformningen af forløb - dels på grund af læremiddeltyperne, men også fordi vejledningerne primært har fokus på analytiske og kommunikative virksomhedsformer. Det er op til læreren selv at indarbejde bevægelsesaktiviteter, da der oftest ikke er peget på dette i vejledningerne. Der er en del af vejledningerne, der kommer med bud på, hvordan elevernes arbejde kan understøttes og stilladseres gennem brug af forskellige digitale teknologier.

Mulighed for eksperimentering i læremidlerne

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?

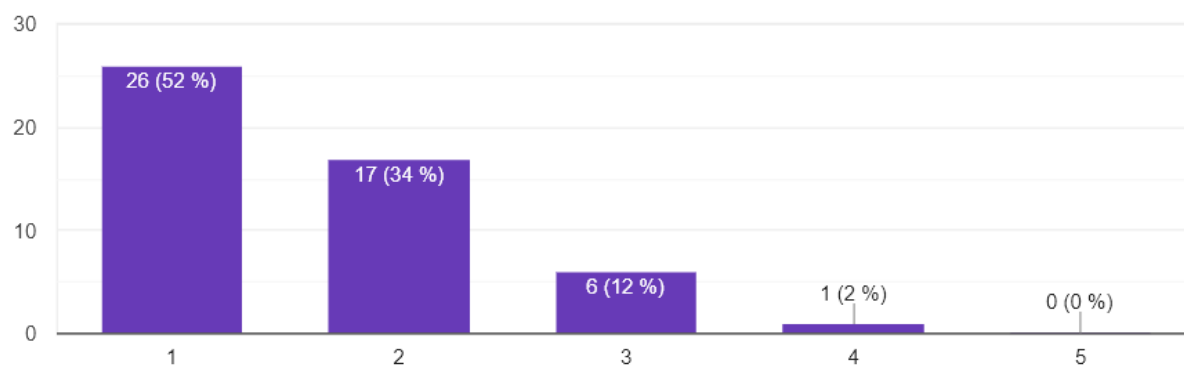
I hvilken grad er der i læremidlet indtænkt muligheder for at afprøve flere designs og løsninger?

50 svar



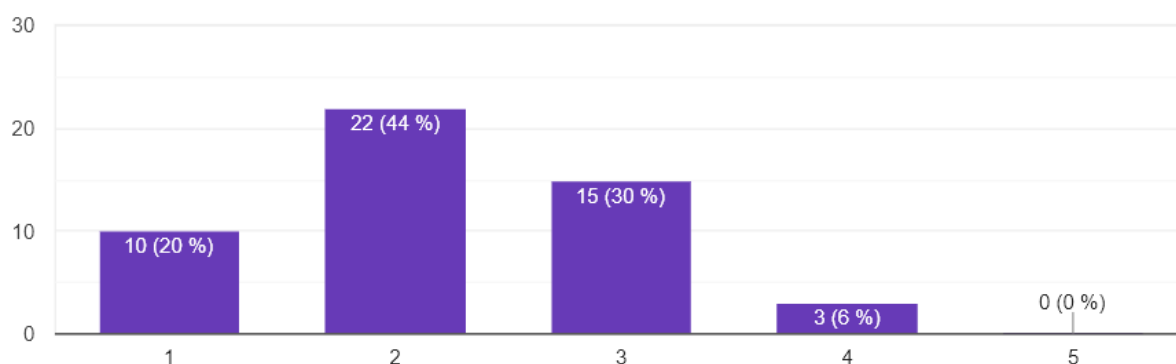
I hvilken grad er der i læremidlet mulighed for at afprøve ideer i løbet af arbejdet?

50 svar



I hvilken grad er der i læremidlet mulighed for at eleverne får og giver hinanden feedback på deres arbejde, og derefter arbejde videre i flere iterationer?

50 svar



Sammenfatning - Mulighed for eksperimentering i læremidlerne

I vores undersøgelse af udbudte og anvendte læremidler med pædagogiske vejledninger fra mitCFU har der udelukkende været tale om e-bøger, tv-udsendelser og spillefilm. I anvendelse af denne type læremidler lægges der ikke i så grad op til, at eleverne kan arbejde med designløsninger og ej heller eksperimenter med flere forskellige løsningsforslag til design. Der er dog i nogle af vejledningerne til materialerne givet forskellige idéer til undervisningsaktiviteter med inddragelse af blandt peer feedback.

Konklusion og perspektivering

Vi har forsøgt at afdække legekvaliteter i næsten 200 læremidler og vores oplevelse samlet set er, at en stor del af de undersøgte læremidler benytter en eller to legekvaliteter og kun få af dem kommer med bud på, hvordan legekvaliteter kan komme i spil gennem forslag til didaktik og aktiviteter. Mange af de undersøgte læremidler har potentiale til at rumme legekvaliteter, men det er ikke beskrevet, så det er op til lærerne at omsætte potentialet gennem redidaktisering, og det vil der sandsynligvis kun være få lærere, der har kunnet finde tid og ressourcer til.

I flere af materialerne er det muligt med ganske få tilføjelser med forslag til supplerende undervisningsaktiviteter, at kvalificere materialerne med fokus på relevante legekvaliteter.

En antagelse, som vi ikke kan underbygge gennem vores mapping, er også, at mange af de online læremidler, der har været tilgængelige i nedlukningsperioden som udgangspunkt har været analoge forløb, som uden nævneværdig redidaktisering har fået sat strøm til ved blot at være gjort tilgængelig online.

Skal man lykkes med god online undervisning, skal læremidlerne være didaktiseret ud fra at de skal i spil i online rammer og at de skal rumme mulighed for god varieret undervisning, hvor der skabes rum for, at eleverne oplever meningsfuldhed og har muligheder for at samskabe, eksperimentere og begejstres undervejs i et trygt læringsfællesskab.

Vi har gennem denne mapping vurderet, at der er et behov for klare didaktiske principper samt beskrivelser af forløb med forslag til elevengagerende undervisningsaktiviteter, der giver lærerne inspiration til at gennemføre god online undervisning som beskrevet ovenfor. Gennem Distance Learning through Play projektet har vi udviklet 12 forløb med basis i didaktiske principper med legekvaliteter for netop at understøtte lærerne i at gennemføre god online undervisning, som også opleves motiverende og engagerende af eleverne.