

DIGITALE LÆREMIDLER

OG DIDAKTIK

FORMÅL

Formålet med dette ressourcesæt er at få viden om sammenhænge mellem digitale teknologier og legende tilgange til undervisning.

Hvordan digitale teknologier kan være med til at understøtte en legende tilgang i undervisningen, og omvendt hvordan bevidstheden om de legende kvaliteter kan være med til at kvalificere digitale læremidler.

TYPER AF DIGITALE LÆREMIDLER

Der findes overordnet 5 typer af digitale læremidler:

- Forløb
- Didaktiske ressourcer
- Funktionelle læremidler
- Tekster
- Æstetiske tekster

Her i ressourcen vil vi dykke mest ned i typen "Funktionelle læremidler". Det gør vi fordi, at de funktionelle læremidler ikke er didaktiserede på forhånd, og derfor kræver det ekstra arbejde, at indtænke dem ind i undervisningen og selv skabe de didaktiske rammer der skal til for at få et forløb udviklet.



Hvad er et funktionelt læremiddel?

Funktionelle læremidler er de midler og redskaber eleverne kan bruge til at bearbejde og udtrykke sig omkring undervisningens indhold. Med de digitale funktionelle læremidler har vi fået helt nye muligheder for at eleverne kan udtrykke sig kreativt i tekst, lyd og billeder samt dele og samarbejde digitalt.

Legende tilgange

DEL 2 - Oversigt



VORES UDGANGSPUNKT FOR LEGENDE TILGANGE

Vi arbejder her med de legende tilgange ud fra disse 5 begreber

MENING

BEGEJSTRING

EKSPERIMENTER

AKTIV DELTAGELSE

FÆLLESSKAB

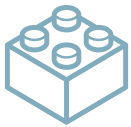
Didaktiske valg

I funktionelle digitale værktøjer

EKSEMPEL

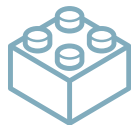
SCRATCH

HVORDAN AKTIVE DIDAKTISKE VALG/MULIGHEDER KAN UNDERSTØTTE LEGENDE KVALITETER I ET DIGITALT VÆRKTØJ.



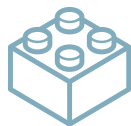
BEGEJSTRING

- at skabe noget nyt
- at udtrykke sig på kreative måder gennem animationer og spil
- selv at være med til at definere rammerne



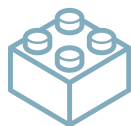
MENING

- at producere multimodale tekster
- at være med til at vælge og bestemme indhold i opgaven
- at fortælle den historie, som eleverne brænder for



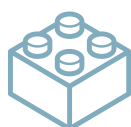
EKSPERIMENTERENDE TILGANG

- at prøve sig frem i kreative processer
- at teste egne idéer i iterative processer.
- få feedback og give feedback til andre.



AKTIV DELTAGELSE

- at præge udformningen af forløbet.
- at bruge viden fra elevens egen livsverden og interesseområder.
- at støtte sig til, og selv støtte andre.

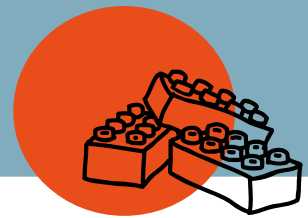


FÆLLESSKAB

- at samarbejde om projekterne
- eksperimentere og skabe i et trygt miljø
- at dele succeser med hinanden og hylder hinandens ideer.

Digitale teknologier

DEL 2 - Muligheder og didaktiske valg



Blokprogrammering – visuelt og let tilgængeligt.

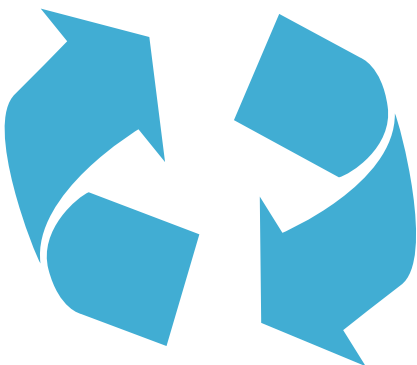
Programmet er skabt for at give børn muligheder for selv at designe og skabe digitale produktioner/multimodale tekster igennem kreativitet og glæden ved at kunne udtrykke sig frit. Blokprogrammering kan faktisk næsten sammenlignes med legoklodser. Du har en masse forskellige digitale klodser, der ligger lige foran dig. De kan noget forskelligt, og du kan sætte dem sammen på mange forskellige måder. Derfor er blokprogrammering valgt som programmeringssprog for at gøre det nemt og tilgængeligt for børn.



Indlejret eksperimenterende praksis

Værktøjet i sig selv understøtter en eksperimenterende tilgang til at skabe. Uanset om man har fået en bunden opgave eller skaber noget frit fra fantasien, vil man skulle gennem mange iterationer, hvor man kan tage valg og få inspiration til at gøre noget nyt eller anderledes, end man ellers har gjort. Mulighederne er mange, og det, at meget er muligt, tilskynder at prøve noget af.

Blokprogrammering som værktøj giver som mange andre digitale værktøjer også en omgående feedback af, det der er produceret/ændret, og man kan relativt hurtigt og nemt se, hvad man har skabt og ændre igen, hvis det er nødvendigt.



Forum for deling og redesign – en open source-kultur.

Indbygget i Scratch-plattformen er også muligheden for at tilgå et online-forum, hvor brugere kan vise og dele deres produktioner med hinanden. Her er muligheden for at man kan give andre lov til at tage en kopi af ens egen produktion, så andre har muligheden for at skabe deres egen version eller kopiere koden eller dele af koden til deres egen produktion.

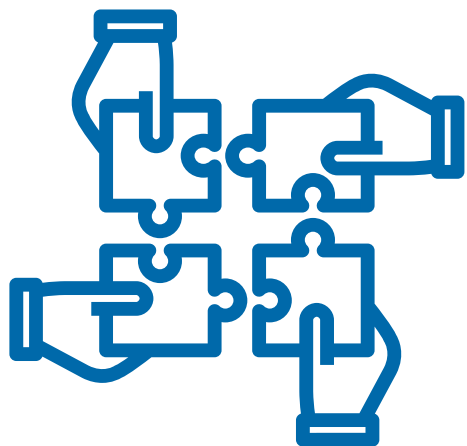
Når man arbejder med Scratch kan man bruge denne mulighed til at udvikle en delings- og samskabelseskultur, hvor eleverne gerne må lade sig inspirere af hinanden og hylde de gode idéer, når de opstår. At opfordre til og hylde fællesskabet, og hvor det at arbejde sammen, dele og videreudvikle på hinandens ideer bliver sat i fokus.



Sharing
is caring

Digitale teknologier

DEL 2 - Muligheder og didaktiske valg

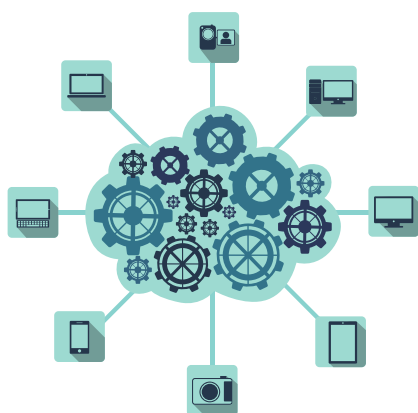


Samarbejde

I mange digitale værktøjer har man mulighed for at dele sine produktioner med hinanden og få feedback fra hinanden. I andre har man også mulighed for at arbejde synkront inde i værktøjet og derved skabe et fælles produkt. Det at skabe noget sammen giver tit meningsfulde læringsoplevelser og følelsen af fællesskab og samhørighed.

Autentiske brugere eller målgruppe.

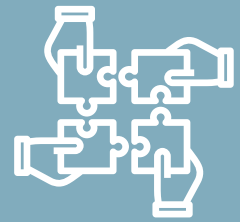
Når man skaber noget der har værdi for sig selv eller andre, så giver det mere mening at beskæftige sig med, end hvis man bare skal lave noget, fordi læreren skal se, at man kan lave det. Derfor kan det være vigtigt at have fokus på, at det man skaber har eller kan få en funktion eller en værdi for andre mennesker. Dette giver nemlig mulighed for at bygge noget på en indre motivation, frem for en ydre.



It og digitale værktøjer og teknologier fordi det er en del af samfundet

Teknologierne sættes i spil, ikke kun fordi de i sig selv har en merværdi for læringen, men også fordi de er så stor en del af vores samfund og vores handlemuligheder. De er en del af vores kommunikationskultur, og alene derfor har de en berettigelse.

Når eleverne arbejder med teknologi, arbejder de også med noget, som de har mange erfaringer med fra deres egen livsverden, og på den måde får de mulighed for at bruge noget af deres viden og kompetencer fra verden uden for skolen.



Værktøjets muligheder

Synlig rollefordeling - nogen kan mere end andre

Tilføje indhold til et fælles produkt på lige vilkår

Bruge andres materiale og arbejde videre på det. (Remix)

Kommentere på hinandens eller fælles arbejde.

Dele og se hinandens arbejde.

Didaktiske valg

Indbyrdes afhængige af hinanden

Træffe væsentlige beslutninger sammen

Fælles ansvar

Par eller grupper

Arbejder alene

Stilladsering

I funktionelle digitale værktøjer

To show or not to show...

Når man skal arbejde med noget nyt, som man aldrig har prøvet før, kan det for nogen være en spændende opgave. For andre en meget utryk og måske lidt ubehagelig opgave.

Børn som voksne er forskellige, og derfor er det vigtigt at have øjnene på bolden, når vi skal tage didaktiske valg, og stilling til, hvad der er vigtigt at lære, og på hvilken måde det kan være fordelagtigt at lære det.

Et vilkår for teknologi er, at det udvikler sig SÅ hurtigt, at det kan være svært altid at følge med. Derfor kan alle lige så godt lære fra start, at der ikke altid medfølger en manual, der kan fortælle os alt - men at vi i stedet må sætte vores eksperimenterende tilgang i sving, og ikke være bange for at fejle på vejen. Vi trykker på noget, og trykker vi forkert, så gør vi det om igen. Det er meget sjældent, at der sker store skader ved at prøve sig frem.

Og selvom man har brugt tid på det, har man faktisk næsten altid lært noget alligevel.

OG NETOP DERFOR...

...opfordrer vi i dette projekt til at gøre brug af *Refleksionsshjulet*.



Refleksionshjulet skal give, elever, lærere og pædagoger mulighed for at iagttage og reflektere over, hvad der sker, når der veksles mellem forskellige pædagogiske positioner, og pædagogiske styreformer i forhold til en given praksis.

Man kan følge en instruktion, nogle andre har lavet. Eller man kan instruere andre (**Gå for an**)

Man kan følge instruktionen til punkt og prikke, eller man kan bruge den som en rettesnor. Nogle gange er det nødvendigt, at man giver en instruktion, men det er ikke altid, at det er nødvendigt med så meget instruktion. Måske kan det være vigtigere også at være nysgerrig sammen med eleverne (**Gå ved siden af**)

En del digitale værktøjer er meget intuitive, og det kan også være en vigtig kompetence at opøve - at prøve sig frem, uden at få for meget hjælp. Man går i stå, men så prøver man igen. (**Gå bagved**)

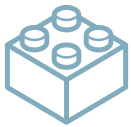
Og i nogle tilfælde kan det være vigtigt, at prøve slet ikke at blande sig (**Gå væk**)

Didaktiske valg

I funktionelle digitale værktøjer

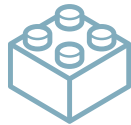


**HVILKE MULIGHEDER KAN GIVES, HVIS DEN DIGITALE TEKNOLOGI
SKAL UNDERSTØTTE ELEVERNES ARBEJDE MED**



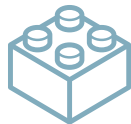
BEGEJSTRING

-
-
-



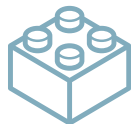
MENING

-
-
-



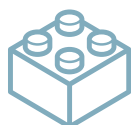
EKSPERIMENTERENDE TILGANG

-
-
-



AKTIV DELTAGELSE

-
-
-



FÆLLESSKAB

-
-
-