

DIGITALE LÆREMIDLER

OG AKTIV DELTAGELSE

FORMÅL

Formålet med dette ressourcesæt er at få viden om sammenhænge mellem digitale teknologier og aktiv deltagelse i undervisningen.



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.

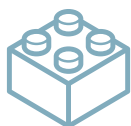
Hvad er et funktionelt læremiddel?

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.

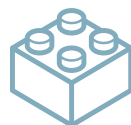


HVORDAN AKTIVE DIDAKTISKE VALG/MULIGHEDER KAN UNDERSTØTTE AKTIV DELTAGELSE I ET DIGITALT VÆRKTØJ.



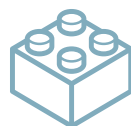
MEDINDFLYDELSE

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



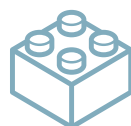
DEMOKRATISK KULTUR

- at bidrage med egne erfaringer og holdninger.
- at forholde sig til andres erfaringer og holdninger.
- at være med til at vælge og bestemme indhold i opgaven



AKTIV DELTAGELSE

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

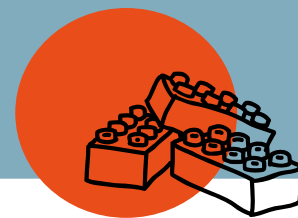


FÆLLESSKAB

- 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



Multimodal tekst - flere deltagelsesmuligheder

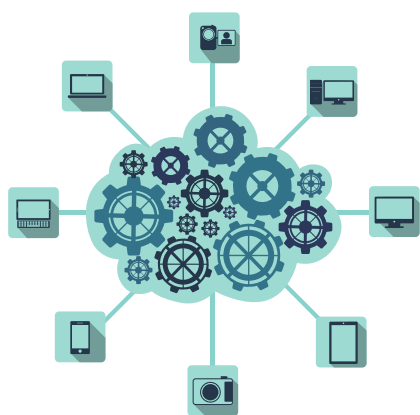
I mange digitale teknologier er der mulighed for at arbejde multimodalt og med medieformer som eleverne kender fra deres egen livsverden i fritiden. Når man eksempelvis arbejder med Pixton har eleverne mulighed for at bruge billeder og tekst til at udtrykke sig gennem tegneserier som udtryksmiddel. Det giver flere elever flere deltagelsesmuligheder, hvis de er flere forskellige medieformer at vælge imellem og som de selv synes er spændende at arbejde med.



Få lov til at fortælle sin egen historie eller udtrykke eget perspektiv og livsverden.

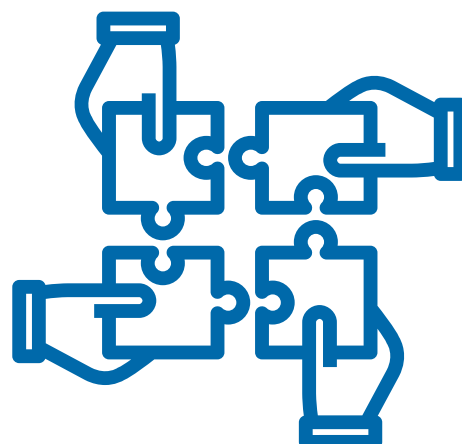
Teknologierne sættes i spil, ikke kun fordi de i sig selv har en merværdi for læringen, men også fordi de er så stor en del af vores samfund og vores handlemuligheder. De er en del af vores kommunikationskultur, og alene derfor har de en berettigelse.

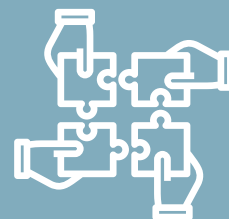
Når eleverne arbejder med teknologi, arbejder de også med noget, som de har mange erfaringer med fra deres egen livsverden, og på den måde får de mulighed for at bruge noget af deres viden og kompetencer fra verden uden for skolen.



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.





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 styreformers 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**)