

Rammeprogram for workshop 4

Underviseren vil forud for workshoppen præsentere et detaljeret program for workshoppen.

Praktiske informationer:

Let morgenanretning: Klokken 8.30 – 9.00 (ved ankomst)

Workshoppen starter: Klokken 9.00 (se Lectio for kursussted med mere)

Workshoppen slutter: Klokken 15.30

Frokost: Klokken 11.45 – 12.30

Kaffe og kage: Klokken 14.00

Denne workshop vil indeholde følgende fire elementer:

- 1) Teoriperspektivet: Opbygge et sprog i forhold til netmedieret undervisning og digital dannelse
- 2) Caseperspektivet:
 - a. Tematisk arbejde med eget undervisningsforløb
 - b. En case som holdet arbejder fælles med
- 3) Aktionslæringsperspektivet:
 - a. Didaktisk samtale (refleksion med udgangspunkt i aftalerne fra sidst)
 - b. Aftaler om nye aktioner
- 4) Formativ evaluering på holdet

Forud for workshoppen skal du:

- 1) Have observeret på et af dine vejlederes hold med fokus på elevernes/kursisternes brug af diverse multimedier i ét modul/en lektion. Fokusér i din observation på hvor meget og hvordan eleverne/kursisterne anvender multimedier (computer, mobiltelefon, Ipad med mere). Skriv kort dine iagttagelser ned undervejs fx og gerne i en kvantitativ form.
- 2) Udarbejde og medbringe et forløb hvor net- og/eller sociale medier, fx flipped classroom, microblogging (twitter, todaymeet m.fl.), blogging eller andet, indgår. På workshoppen skal du præsentere forløbet med vægt på begrundelserne for at inddrage netop det valgte medie samt give et bud på effekterne i forhold til elevernes læring, trivsel og motivation.
- 3) Læse følgende litteratur:
 - a. Nikolaj Frydensbjerg Elf og Michael Paulsen: 'Brug af IT i gymnasiet – muligheder og umuligheder' i *Gymnasiepædagogik – en grundbog*. 3. udgave. København: Hans Reitzels Forlag 2017, kap. 4.13

Teoretisk pædagogikum 2017--2018

- b. Vodcast: Jesper Tække (2014): "Digital dannelse i gymnasiet og HF". SDU. Afspilles herfra: <http://videoportal.sdu.dk/#player/13263>
- c. Birgitte Holm Sørensen og Karin Levinsen (2014): 'Didaktisk design', i *Didaktisk design og digitale læreprocesser*, København: Akademisk Forlag. Siderne 21-40

Vel mødt på workshop 4 ☺☺

-- -- -- -- 0 -- -- -- --

Mulighed (frivilligt) for at læse mere om workshoppens tema (litteraturen kan downloades fra Lectio):

- David Buckingham: 'Defining digital literacy. What do young people need to know about digital media?' i *Digital Kompetanse 4/2006*. Siderne 263-276
- Jesper Tække og Michael Paulsen (2016): 'Sociale medier og ulovlige netværk i gymnasieskolen'. *MedieKultur*, 59. Siderne 115-132.
- Anders Hassing: 'Digitale strategier i undervisningen' i *Gymnasiepædagogik – en grundbog*. 3. udgave. København: Hans Reitzels Forlag 2017, kap. 4.14
- Hans Siggaard Jensen (årstal ukendt): 'Digital dannelse. Et overblik' på *centralbiblioteket.dk*. Siderne 1-11.
- Marie Lohmann-Jensen: 'Didaktiske perspektiver på den elevcentrerede undervisning i Flipped Classroom', i Anders Schunk (red.): *Flip din undervisning*. Turbine 2016. Siderne 54-69
- Roland Hachmann og Peter Holmboe: 'Flipped learning fra et elevperspektiv – mening og fagligt udbytte', i Anne Mette Lundstrøm (red.): *Alle kan flippe*. København: Lindhardt og Ringhof 2016. Siderne 52-63.

Litteraturpræsentation workshop 4

Når du møder til denne workshop, forudsætter vi, at du og din skole allerede arbejder med sociale og netbaserede medier i undervisningen, og som du derfor kender fra praktisk pædagogikum, fx Google-docs, Twitter og lignende. Workshoppen og litteraturen handler derfor ikke om, *hvordan* du fx opretter et google-docs eller om hvilke medier, der kan anvendes til *hvad*. Workshoppen fokuserer i stedet på den effekt, der kan opnås i forhold til elevernes læring, trivsel og motivation, når sådanne medier inddrages aktivt i undervisningen – altså *hvorfor*. Både litteraturen og workshoppen vil derfor tematisere begrebet digital dannelse – altså hvordan vi danner eleverne til at leve og kunne begå sig i en digital verden – og den vil lægge op til en diskussion af, hvilke didaktiske overvejelser en lærer kan gøre sig, når både lærere og elever arbejder med digitale kompetencer- og dannelsesniveauer.

Elf & Paulsen sætter rammen for en diskussion om IT i gymnasiet. Der er fx krav i læreplanerne om, at IT skal anvendes. Derimod er kravene til, hvordan anvendelsen skal foregå mere vage. Elf & Paulsen advokerer generelt for 'en mindre hypende og mere pragmatisk' tilgang til brug af IT, hvor de argumenterer for, hvordan brug af it kan fremme læring og understøtte elevens mulighed for at realisere fags it-relaterede mål og udvikling af digitale kompetencer, men at det skal ske under bestemte betingelser, og at IT rummer både komplekse muligheder og vanskeligheder.

Et eksempel på vanskeligheder er, at undervisningsrummet bliver usikkert, idet der opstår kommunikation og netværk på kryds og tværs, hvor ikke al kommunikation går gennem læreren eller handler om undervisning. Et eksempel på muligheder er de både fag- og almindidaktiske forandringer, IT fører med, hvor sidstnævnte i særlig grad må forholde sig til elevernes dannelse eller 'digital literacy', og altså fokusere på, hvordan mestring af IT er med til at forme menneskers medborgerskab. Hvis du har en særlig interesse for at læse mere om digital dannelse i lande, som er mere curriculumprægede end Danmark, er ressource teksten af Buckingham et godt sted at starte, og den kan følges op af teksten af Hans Siggaard Jensen. Begge tekster er dog af ældre dato, hvorfor du sandsynligvis vil kunne se, hvordan skolerne tænker digital dannelse anderledes i dag.

Elf & Paulsen afslutter med at beskrive de tre bølger, den digitale udvikling synes at gennemløbe i spindet mellem muligheder og umuligheder – reaktioner, aktioner og modreaktioner.

At IT både rummer muligheder og umuligheder -- og samtidigt er både et politisk krav og en samfundsmæssig nødvendighed at uddanne og danne til -- har i de senere år kaldt på forskellige forskningsprojekter. Vodcasten, du skal se med Jesper Tække, stammer netop fra et sådant (aktions)forskningsprojekt, hvor forskere opstillede et forbud overfor nogle gymnasielærere: Lærerne måtte ikke (længere) forfalde til hverken forbuds eller laissez faire-strategier i forhold til elevernes mediebrug. I stedet opstillede forskerne et didaktisk benspænd: Lærere skulle initiere til refleksivitet. Det er der kommet noget ret interessant materiale ud af. Hvis du har lyst til at læse mere om projektet kan du også læse artiklen af Tække & Paulsen, som du finder i ressource teksterne. Her uddybes nogle af de data, som Tække antyder i vodcasten.

I podcasten definerer Jesper Tække indledningsvist og kort begreberne digital dannelse og digital literacy. Med udgangspunkt i 'Socio Media Education'-forskningsprojektet opstilles i forlængelse heraf en model, hvor digital dannelse forstås som 1) informationsbearbejdning (søgning og kildekritik), 2) udtryksevne (anvendelse af digitale medier (fagligt)), 3) refleksivitet (udvælgelse og iagttagelse af anden orden) såvel som 4) deltagelse og kommunikation (kendskab til medierede koder) (3:55ff). Tække foretager et historisk rids i forhold til tiden før og efter internettets og de sociale mediers indtog, og han taler om nogle særlige karakteristika ved et gennemhullet klasselokale. Den samme pointe benævnes hos Elf & Paulsen som 'usikkert'. Tække peger på to typer af automatreaktioner i forhold til at genkalde det traditionelle klasselokale: Forbud eller ligegyldighed. Heroverfor argumenterer Tække i stedet for, at der er store potentialer at hente ved at inddrage sociale medier i relation til læring, motivation med mere (9:02ff) og i forhold til refleksivitet og digital dannelse. Der gives meget konkrete eksempler på udmøntningen af dette potentiale med udgangspunkt i SME-modellen (13:40).

Til sidst i podcasten løfter Tække sløret for nogle af de nyeste data fra projektet.

I Danmark, hvor vi har tradition for, at skolen kombinerer uddannelse og dannelse, taler vi derfor om digital kompetence og digital dannelse. Birgitte Holm Sørensen & Karin Levinsen fremlægger i deres tekst 'et didaktisk design' som er en planlægningskitse for, hvordan digitale medier kan inddrages i undervisningen med udgangspunkt i elevernes digitale produktion i såvel faglige- som tværfaglige undervisning. Sørensen & Levinsen tager udgangspunkt i undervisningen i folkeskolen, men de er inde på mange af de samme pointer som Elf & Paulsen, og de kommer med konkrete bud på, hvordan der kan arbejdes med it-integrerende didaktisk design, der relaterer til måder at fungere på i det digitaliserede netværkssamfund i lighed med det, Elf & Paulsen kalder 'bølge 3'. Når de taler om didaktisk design, taler de både om det didaktiske design, læreren tilrettelægger, og om eleverne som didaktiske designere, der selv tilrettelægger og reflekterer over deres læringsforløb i lighed med Erling Dales tre kompetenceniveauer: 1) Praksisniveau, 2) tilrettelæggelses- og planlægningsniveau og 3) teoretisk refleksionsniveau.

I ressourcestikterne finder du en tekst af Anders Hassing, der ligeledes giver konkrete eksempler på IT i undervisningssammenhænge i gymnasieskolen, og i de to artikler om Flip the learning kan du læse om et af de måske mest omdiskuterede IT-tiltag i undervisningen i disse år, og som kobler tilbage til workshop 1s tema om arbejdsformer.

God læsning 😊😊