

# Inddragelse af digitale teknologier i undervisningen

# Dagsorden

Velkommen og præsentation af Anders og Palle

Formål og udfordring

Teoretisk rammesætning

Gruppediskussion

PAUSE (15min)

Variation i undervisningen med udgangspunkt i Diana Laurillards 6 læringstyper

Gruppediskussion

Vores erfaringer i arbejdet med video, lyd & grafik

**AB  
SAL  
ON**

PROFESSIONS-  
HØJSKOLEN  
ABSALON

## Formål med i dag



PROFESSIONS-  
HØJSKOLEN  
ABSALON

**Inspirere til at bruge digitale teknologier i undervisningen.**

**Generisk fordi hver udd institution har forskellige digital infrastruktur og værktøjer.**

## Udfordringen

**Vi ser ind i en fremtid hvor det blendede bliver et større behov, da flexibilitet og muligheder for at deltage uden geografisk afhængighed bliver en realitet/ et stort ønske blandt studerende og medarbejdere.**

**Større behov for blended didaktiske kompetencer blandt undervisere**

# Hvad er IT didaktik?

# Hvad er IT didaktik?

## IT Didaktik:

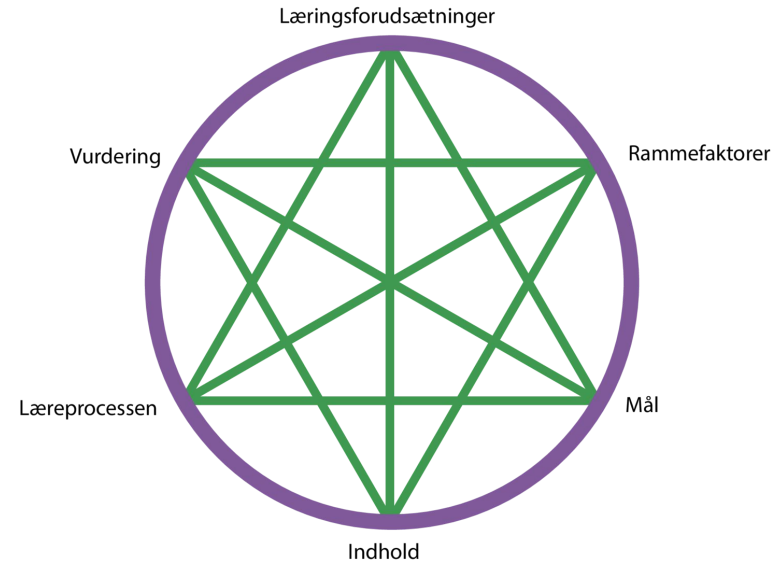
IT didaktik defineres her som praktisk og teoretisk begreb der omfatter undervisning og læring med IT hvor:

*"it formuleres ind i de didaktiske faktorer som mål, indhold, tilrettelæggelse, organisering og evaluering og indgår i forhold til de rammefaktorer, der knytter sig til kontekst og aktører"*

([Levinsen & Sørensen 2020: 36](#)).

IT kan således indgå i enhver undervisning som en kontekst, som et læremiddel mm.

IT kan man således lære med (med Power Point), gennem (-Zoom) og om (om brug af teknologier).



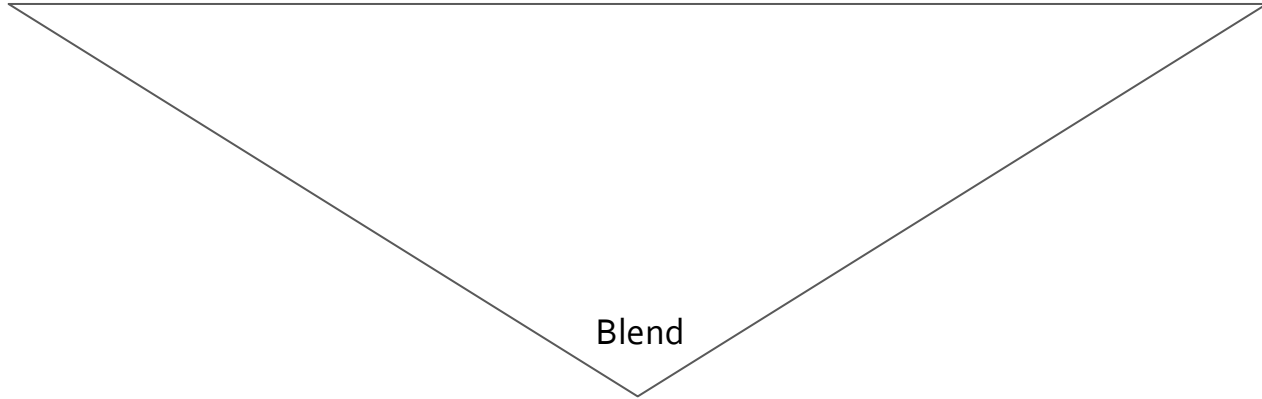
([Hiim og Hiipes didaktiske relationsmodel](#))

# Hvad er blended undervisning?

# Hvad er blended undervisning?

Ren face to face

Ren online



Blend

Definition her:

*Blended undervisning defineres her, i et kontinuum, som et mix mellem ren face to face- og ren online undervisning.*



## Hvad er blended undervisning?

- Blended learning iscenesætter en bestemt undervisning, nemlig den som integrerer fysisk og digital undervisning.
- Blended learning er et åbent didaktisk designframework.
- Der er ingen pædagogiske eller fagdidaktiske kriterier for undervisningen, det ligger inden for underviserens didaktiske handlerum.

## Begrundelser for blended undervisning

- Fleksibilitet - set fra de studerendes perspektiv
- Differentiering - tilgodese forskellige læringsmuligheder
- Pædagogisk udvikling - set fra undervisernes perspektiv

## Design blended undervisning - hvordan?

- Begynd med en analyse af fordele og ulemper ved den fysiske og den digitale undervisning.
- Start på en frisk - undlad blot at supplere med enkelte digitale ressourcer. Gentænk fagets indhold og metoder. Med udgangspunkt i det fagdidaktiske og pædagogiske grundsyn.
- Pædagogisk udvikling - set fra undervisernes perspektiv

## Design blended undervisning - hvordan?

- Udvælg og prioriter eksemplarisk indhold
- Faciliter og stilladser de studerendes digitale tilstedeværelse og samarbejde gennem øvelser og opgaver der kræver interaktion mellem de studerende
- Organiser undervisningen i tre dele som er integreret: Før det fysiske møde, under det fysiske møde og efter det fysiske møde.

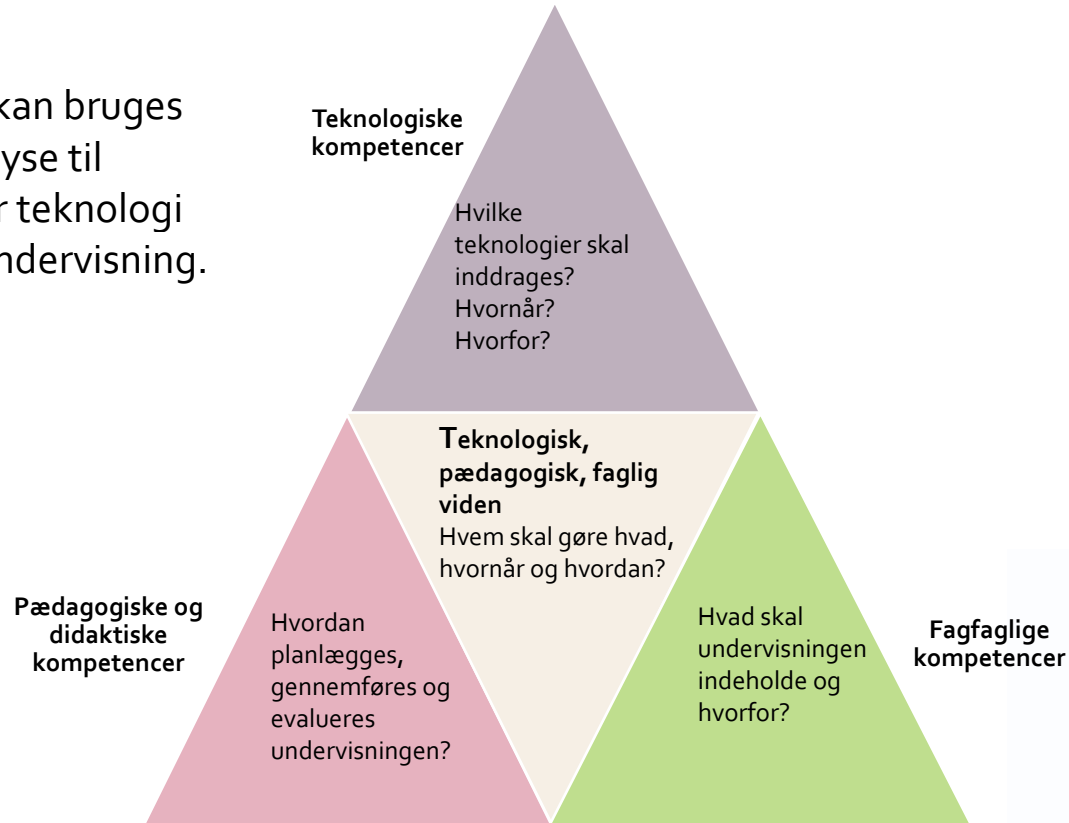
## Udfordringerne ved blended undervisning

- Etablere en organisationsstruktur som kan håndtere og supportere overgangen til nye måder at tilrettelægge uddannelsen på.
- Underviserne mangler tid og support, når traditionelt didaktisk design skal re-designes.
- Der kræves øget ansvarlighed af de studerende at engagere sig i det digitale asynkrone dele af undervisningen.

# IT didaktiske refleksionsmodel - T-PACK modellen

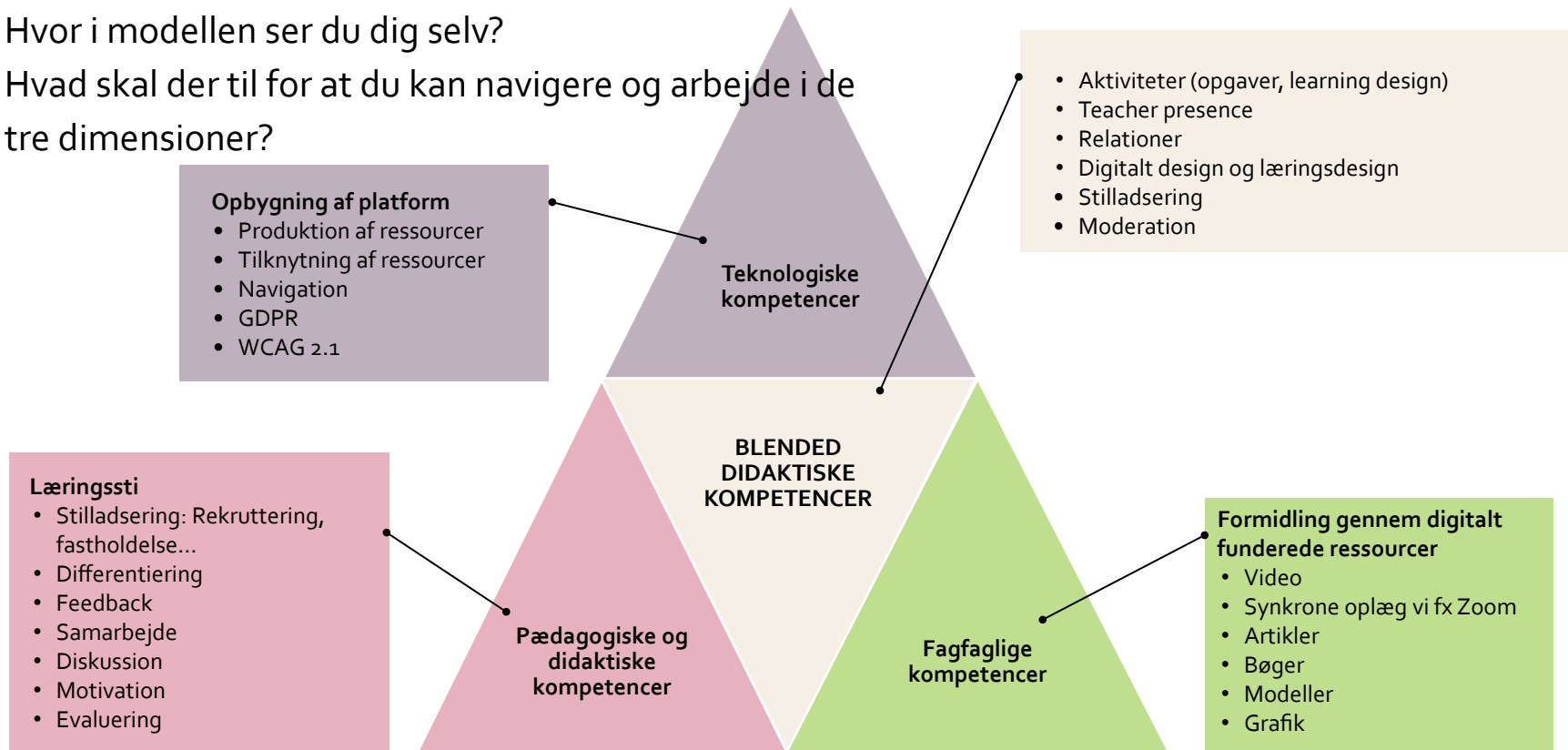
# T-PACK modellen

T-PACK modellen kan bruges som didaktisk analyse til hvordan du tænker teknologi inddragelse i din undervisning.



# Eksemplificering af kompetencer ved blended undervisning

- Hvad er mit udgangspunkt?
- Hvor i modellen ser du dig selv?
- Hvad skal der til for at du kan navigere og arbejde i de tre dimensioner?





## Øvelse: Blended undervisning







Opgave 10 min:

- Hvad er mit udgangspunkt?
- Hvor i modellen ser du dig selv?
- Hvad skal der til for at du kan navigere og arbejde i de tre dimensioner?

**PAUSE (15min)**

# Variation i undervisningen med udgangspunkt i Diana Laurillards 6 læringsaktiviteter

## De 6 læringsaktiviteter

					
<p><b>Videnstilegnelse</b> Fx ved at lytte, læse, se et oplæg. Det er her vi får ny viden. Vi lærer om naturen, ser en film mm.</p>	<p><b>Kollaboration</b> Gruppearbejde, hvor opgaven løses i fællesskab. Vi løser opgaven sammen og trækker på hinandens ressourcer.</p>	<p><b>Diskussion</b> Hvor to eller flere mødes i debat med forskellige synspunkter. Vi afprøver argumentationer og sætter os i hinandens sted.</p>	<p><b>Undersøgelse</b> Fænomener undersøges nærmere fx på nettet eller i den fysiske verden. Gennem undersøgelser indsamler vi data.</p>	<p><b>Øvelse</b> Teorier og ideer afprøves i praksis fx gennem rollespil eller eksperimenter. Gennem øvelse får vi afprøvet vores kompetencer.</p>	<p><b>Produktion</b> Viden omsættes til noget nyt, fx en tekst, en figur, illustration eller andet. Læring bliver til viden når den omsættes til noget nyt.</p>

## De 6 læringsaktiviteter



**Videnstignelse**  
Fx ved at lytte, læse, se et oplæg. Det er her vi får ny viden. Vi lærer om naturen, ser en film mm.

Power Point, video, Podcast, Aha slides



**Kollaboration**  
Gruppearbejde, hvor opgaven løses i fællesskab. Vi løser opgaven sammen og trækker på hinandens ressourcer.

Google docs, Padlet, Mindmeister



**Diskussion**  
Hvor to eller flere mødes i debat med forskellige synspunkter. Vi afprøver argumentationer og sætter os i hinandens sted.

Chatfunktion, Zoom/Microsoft Teams



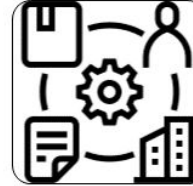
**Undersøgelse**  
Fænomener undersøges nærmere fx på nettet eller i den fysiske verden. Gennem undersøgelser indsamler vi data.

Google analyse, opdagelse via lyd og video



**Øvelse**  
Teorier og ideer afprøves i praksis fx gennem rollespil eller eksperimenter. Gennem øvelse får vi afprøvet vores kompetencer.

Video og rollespil, test og Google analyse



**Produktion**  
Viden omsættes til noget nyt, fx en tekst, en figur, illustration eller andet. Læring bliver til viden når den omsættes til noget nyt.

Padlet, Thinglink, video

# Diskussion

- 10 min - Tal med hinanden om de 6 læringstyper, indeholder din undervisning flere af disse læringsaktiviteter? Hvorfor, hvorfor ikke?

## De 6 læringsaktiviteter

<p><b>Videnstilegnelse</b> Fx ved at lytte, læse, se et oplæg. Det er her vi får ny viden. Vi lærer om naturen, ser en film mm.</p> <p>Power Point, video, Podcast, Aha slides</p>	<p><b>Kollaboration</b> Gruppearbejde, hvor opgaven løses i fællesskab. Vi løser opgaven sammen og trækker på hinandens ressourcer.</p> <p>Google docs, Padlet, Mindmeister</p>	<p><b>Diskussion</b> Hvor to eller flere mødes i debat med forskellige synspunkter. Vi afprøver argumentationer og sætter os i hinandens sted.</p> <p>Chatfunktion, Zoom/Microsoft Teams</p>	<p><b>Undersøgelse</b> Fænomener undersøges nærmere fx på nettet eller i den fysiske verden. Gennem undersøgelser indsamler vi data.</p> <p>Google analyse, opdagelse via lyd og video</p>	<p><b>Øvelse</b> Teorier og ideer afprøves i praksis fx gennem rollespil eller eksperimenter. Gennem øvelse får vi afprøvet vores kompetencer.</p> <p>Video og rollespil, test og Google analyse</p>	<p><b>Produktion</b> Viden omsættes til noget nyt, fx en tekst, en figur, illustration eller andet. Læring bliver til viden når den omsættes til noget nyt.</p> <p>Padlet, Thinglink, video</p>

# Variation i undervisningen

## Øvelse 30 min: Variation i undervisningen

### Øvelse med kortspil

Læg kortene ud på bordet

Vælg først et aktivitetskort, så et formålskort og til sidst et mediekort:

### Diskuter i gruppen

Dan par af tre hvor I kan se det kan give mening for din undervisning og eksemplificer:

- Hvordan I har brugt eller kan bruge jeres par af tre i praksis?
- Hvilke effekter og udfordringer opstod der/ kan der opstå?
- Hvilke rammer skal være på plads før I kan arbejde med disse?

Opsamling i Plenum



# Hvad kan man med video, lyd og grafik?

# Modalitet: Video

Eks:

- Brug video til at optage video interview eller anden dokumentation fra praksis og praktik
- Brug video til at deltage i fælles videomøde med fokus på koblingen mellem teori og metode eller rammerne for samarbejde
- Brug video til at producere videovejledning fra det praktiske arbejde
- Brug video til at skabe vidensproduktion, herunder svar på opgaver eller oplæg om koblingen mellem skole og praktik.
- Brug video til teoretiske oplæg, der skal ses forud for undervisningen
- Brug af video til at give eller modtage feedback på opgaver/processer etc
- Brug af video til at perspektivere og rammesætte pensum, samarbejde, rammer for kommunikation, beskrivelse af intendere formål med undervisningen etc.
- Brug video til summativ og formativ evaluering i undervisningen
- Brug video til at skabe indhold til portfolio
- Brug videomøder til hurtige synkrone Q&A's (genbrug optagelserne som forberedelse)
- Brug video til skærmoptagelser hvor de gennemgår Powerpoint eller kommenterer på en anden video/grafik/opgave etc.
- Brug video til at skabe interaktive læringsressourcer ved at lave overlay i form af links, quiz, hotspots etc.
- Brug af video til peer to peer feedback studerende imellem

## Modalitet: Lyd

Eks:

- Brug lydoptagelser til at optage interview eller anden dokumentation fra praksis
- Brug lydoptagelser til vejledning og rammesætning af opgaver
- Brug lydoptagelser til at skabe vidensproduktion, herunder svar på opgaver eller oplæg om koblingen mellem skole og praktik.
- Brug lydoptagelser til teoretiske oplæg, der skal ses forud for undervisningen
- Brug lydoptagelser til at diskutere tematikker med en kollega og del med de studerende
- Brug lydoptagelser til at give eller modtage feedback på opgaver/processer etc
- Brug lydoptagelser til at perspektivere og rammesætte pensum, samarbejde, rammer for kommunikation
- Brug lydoptagelser til summativ og formativ evaluering
- Brug lydoptagelser til at annotere dine powerpoints
- Brug lydoptagelser til at skabe indhold til portfolio
- Brug lydoptagelser til peer feedback

## Modalitet: (Grafik) Tegning, billeder, figurer, etc

Eks:

- Brug grafik til at skabe overblik over relevante processer og emner fra praksis
- Brug grafik fra praksis til at beskrive sammenhænge mellem teori og praksis
- Brug grafik til at lave mindmaps med fokus på koblinger i teori og praksis
- Brug grafik til at illustrere vigtige pointer der kan være svære at beskrive
- Brug grafik til at skabe indhold til portfolio, præsentationer, quiz, diskussioner og evaluering
- Brug grafik til at vise simulationer fra forskellige praksisser

**Tak for i dag**