

Det digitale lærerteam

og iPads i undervisningen

Min baggrund

- Praktiserende folkeskolelærer i 9 år (2002-2011)
- Master i Ikt & læring (2009)
- Adjunkt i it & læring, Læreruddannelsen
- Konsulent ved Udvikling og Forskning

Agenda:

Læring, teknologier & design

Det digitale lærerteam

Læringsarkitektur

Design, læring og teknologi

What!#@!

DesignER

En plan for, hvordan specifikke elementer placeres i en bestemt kontekst på en sådan måde, at de bedst opfylder et bestemt sigte.

Charles Eames

OMlæring

*Læring kan ikke designes,
men man kan designe til læring
dvs. understøtte eller modarbejde den.*

Etienne Wenger

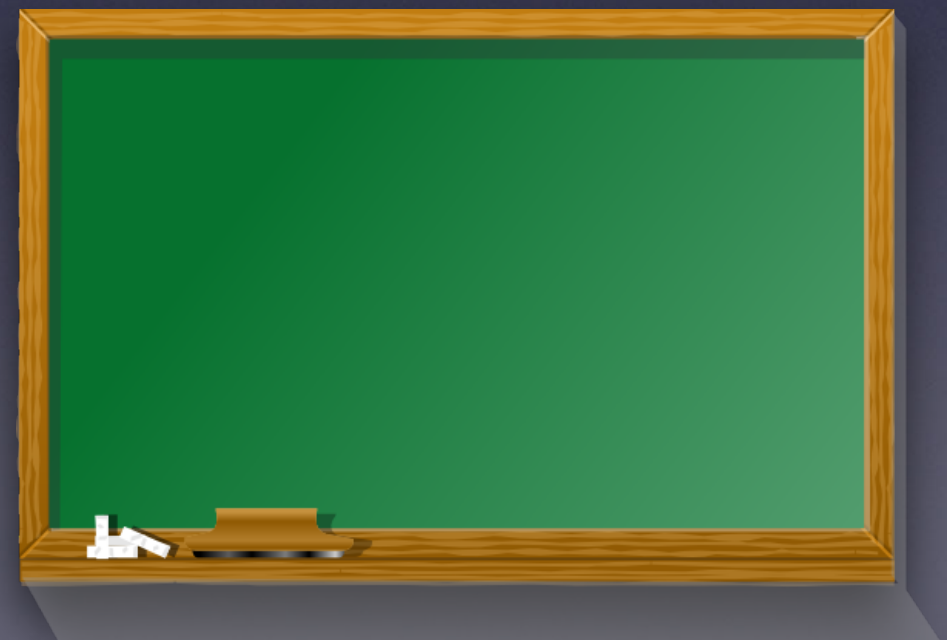
TeknologiER

STOR eller *lille*?

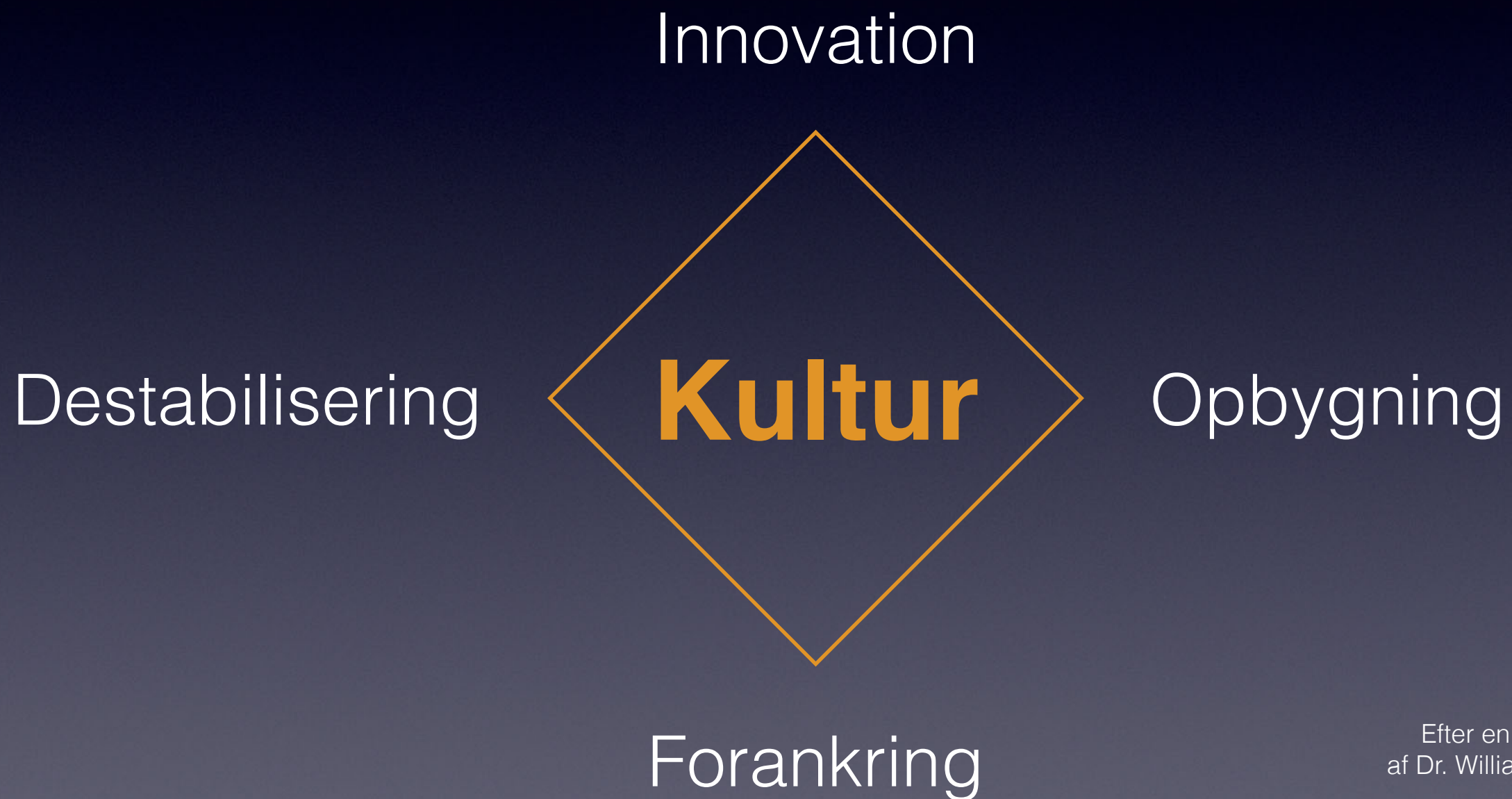
iPad ?



Store og små teknologier

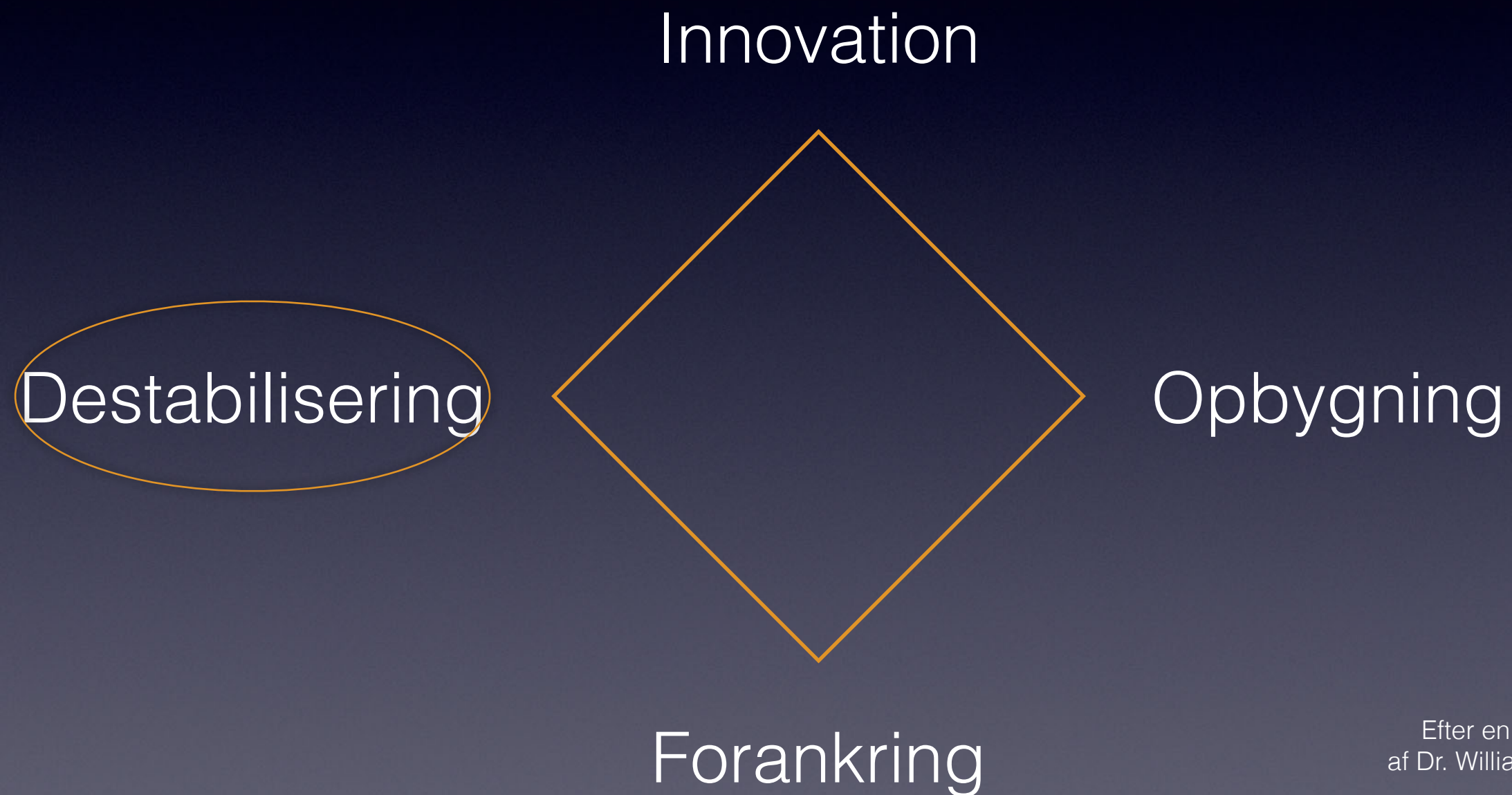


Teknologiers forandringscyklus



Efter en model
af Dr. William Rankin

Teknologiers forandringscyklus



Efter en model
af Dr. William Rankin

Fremtidens undervisning

*Aldrig igen vil nogen betale dig for
at give dem et svar, de ville have kunnet slå op på nettet.
Derimod vil de betale dig for at løse et problem, der
enddu ikke har en løsning.*

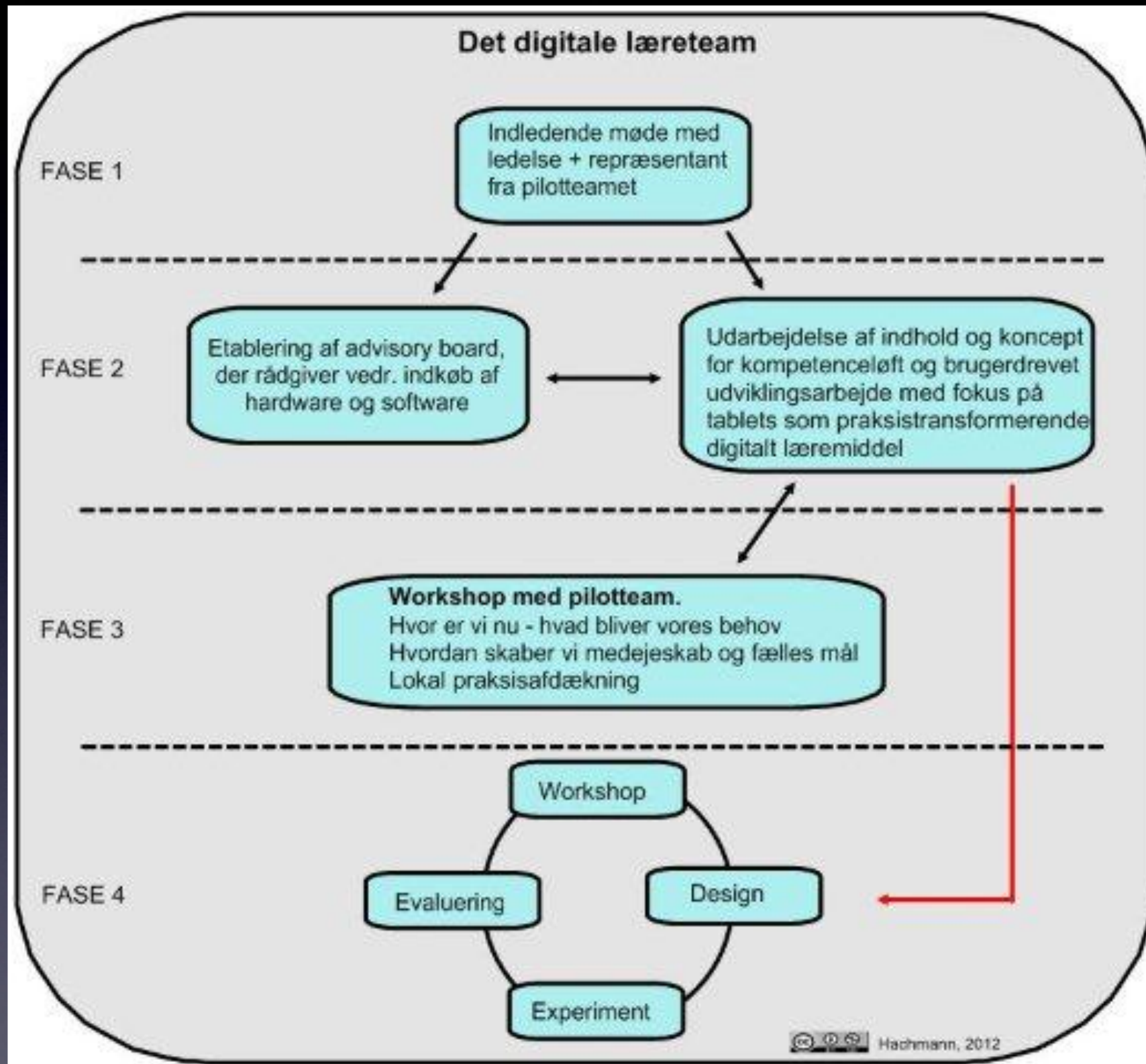
Seth Godin

1

Et udviklingsprojekt etableres

Visionen:

- Forblive it-frontløber
- Eksperimentere med nye læringsveje
 - Ny digital kultur i lærerteamet
 - Løft af it-didaktiske kompetencer
 - Uden fysiske bøger



1

Et udviklingsprojekt etableres

Samarbejdspartnere:

- Kommunens it-afdeling
 - CFU-åbenrå
- Udvikling og forskning, UCSyd

1

Et udviklingsprojekt etableres

Udfordring #1

- Skolen går imod den kommunale it strategi!

1

Et udviklingsprojekt etableres

Udfordring #2

Lærerne og eleverne skal ud af
"automode"

2

Praksisafdækning på mikroplan

Afdækning af læremidler i klassen

Hvad med plakaterne på opslagstavlen?

2

Praksisafdækning på mikroplan

Aktiviteter i undervisningen

Samarbejde eller arbejde sammen?

3

Workshops og kompetenceløft for lærerne

Rammerne

- 40 timer med workshops
- Lærerteamet afsætter tid både fælles og individuel

Alle lærere positive i forhold til projektet

3

Indholdet

iPads som
læremidler

Apps i
undervisningen

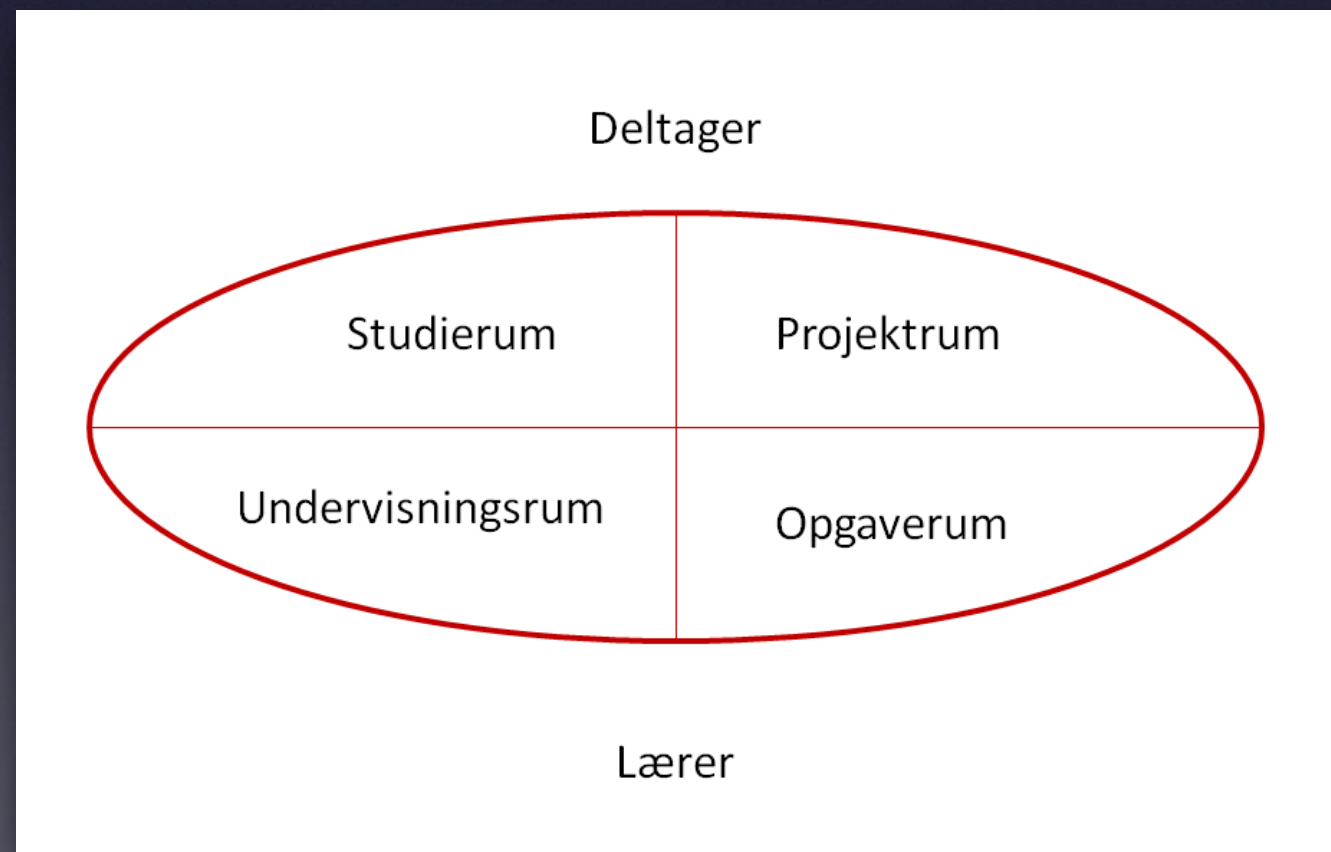
Digitalt
Didaktisk
Design

Digitalt
lærerteam

Lær med
eleverne

3

De 4 rum i undervisningen



3

Designfoki

Mål	Teknologier	Aktiviteter	Elever
Faglige Sociale	Funktioner Repræsentationsformer Modaliteter	Individuel Samarbejde	Forudsætninger Som modtager Som producent
Tid	Underviserrolle	Rum	
Formel skoletid Uformel tid	Instruktør Distributør Facilitator Vejleder	Det fysiske rum Det virtuelle rum Klasserum Opgaverum Projektrum Studierum	

4

I den bedste af alle verdener

*"Mere læring med mere motiverede
og engagerede lærere og elever
gennem større ejerskab for undervisningen"*

4

Praksis- transformationen

Hvad gør vi der er godt?

Hvilke udfordringer skal teknologien løse?

Hvordan er balancen
mellem det analoge og det virtuelle?

4

I højere grad producere produkter digitalt (vidensprodukter)

Mere problembaseret og projektbaseret undervisning

Møde eleverne mere på de virtuelle platforme

Designer frem for formidler

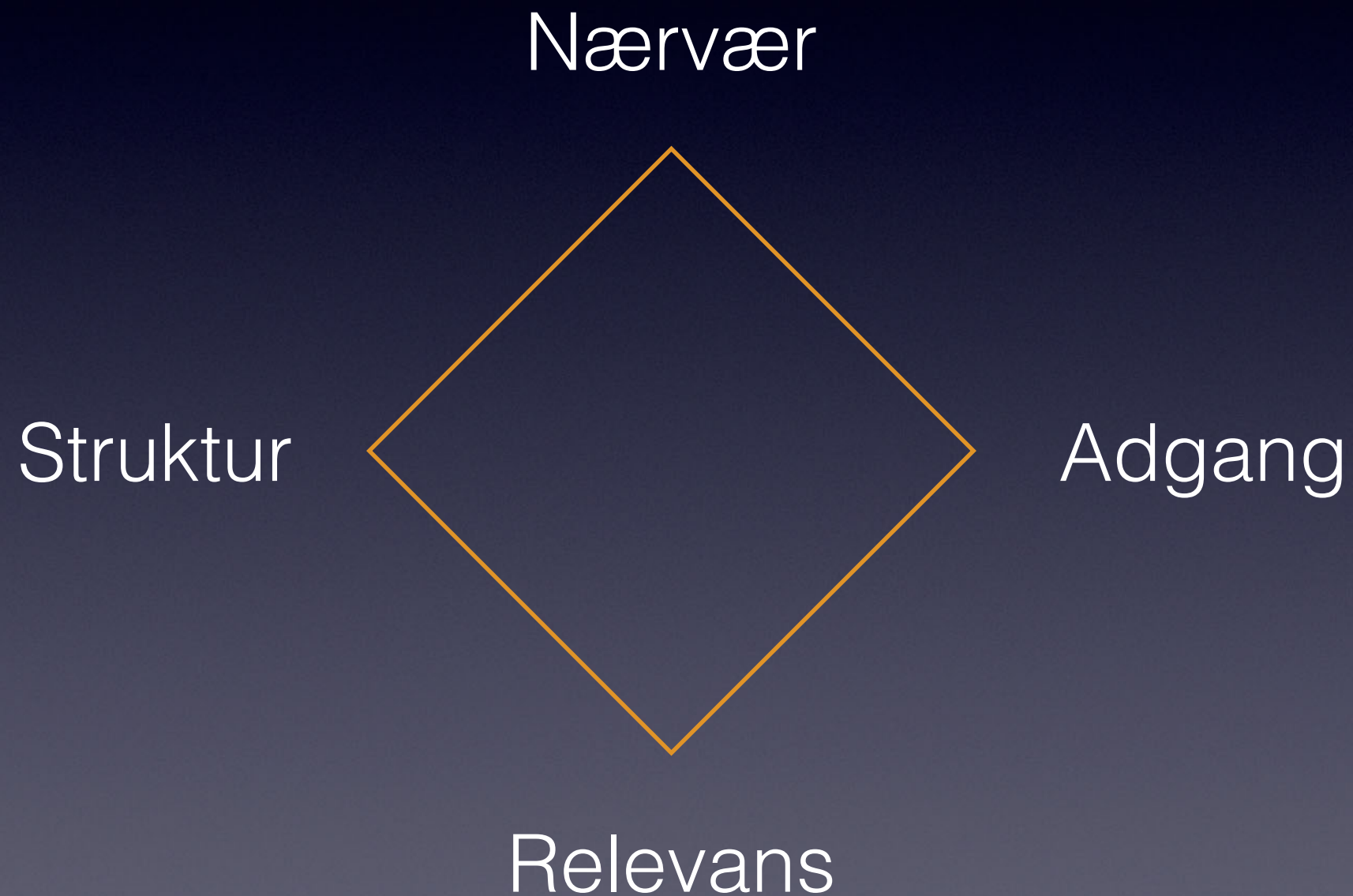
Stærke multimodale

Tekniske udfordringer

- Findeling - via webdav i SkoleKom
- Cross platform
- Skriftlige produkter / office
- Netværkproblematik

Læringsarkitektur

lidt om e-læring



Child Driven Education

Sugata Mitra

[http://www.ted.com/talks/
sugata_mitra_the_child_driven_education.html](http://www.ted.com/talks/sugata_mitra_the_child_driven_education.html)

Læring er resultatet af

komplekse eksperimenter

undervisning

Men læring er også

Selvorganiserende
mekanisme

Rhachmann.wordpress.com

