

# Design, Data og Detaljer

Besøg i Programmet for  
Digitale Didaktiske Design,  
Silkeborg 05.02.14

Rasmus Fink Lorentzen,  
Ph.d.-stipendiat,  
[ralo@viauc.dk](mailto:ralo@viauc.dk)



# Forskningsspørgsmålet

*Hvilke udfordringer er der for dansklærere forbundet med en innovativ it-understøttet undervisning som arbejder receptivt og produktivt med digitale multimodale tekster?*

## **Hypotese:**

*Innovativ undervisning med it må udvikles og implementeres af fagets udøvere i relation til fagets metoder og begreber og undervisningens kontekst.*

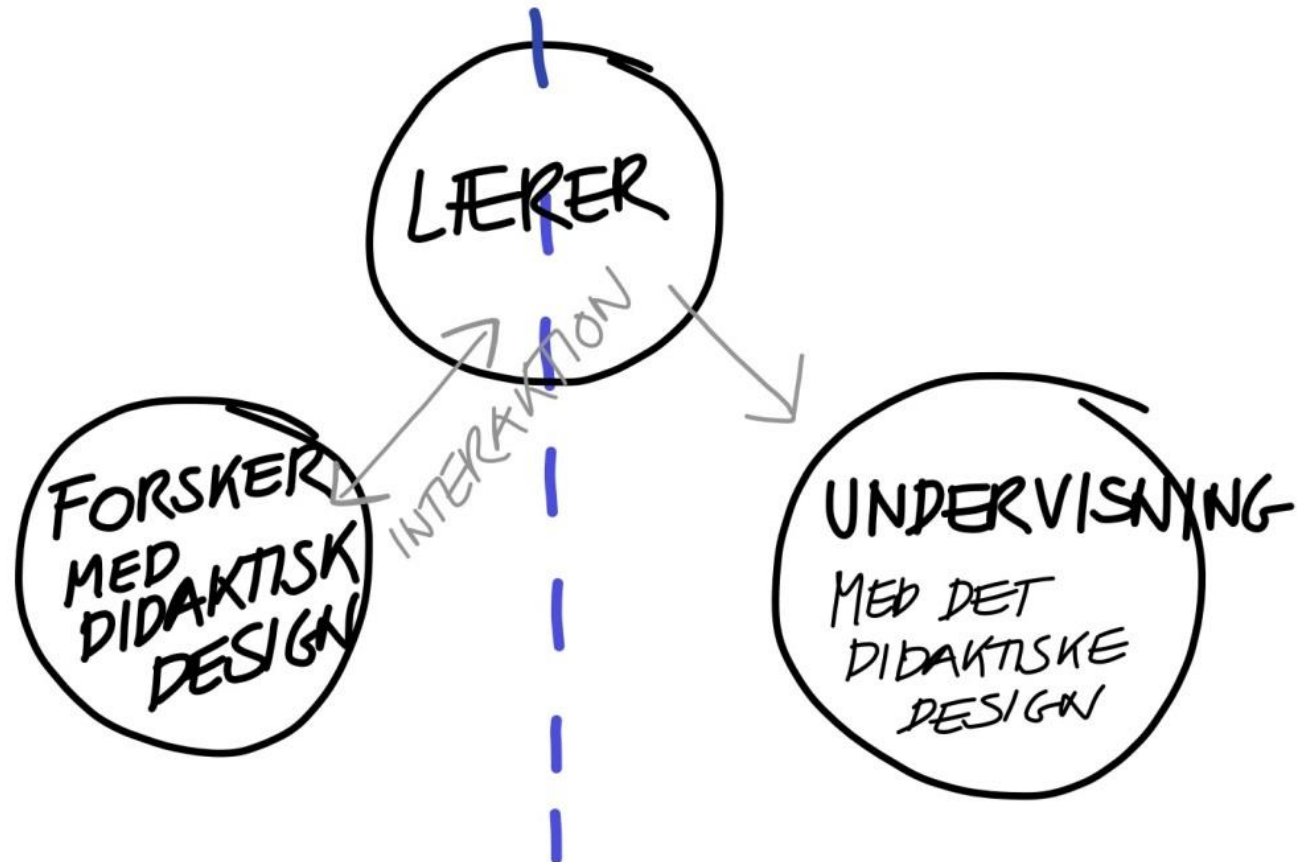
# Metodologi: Design-Based Research

## Mål:

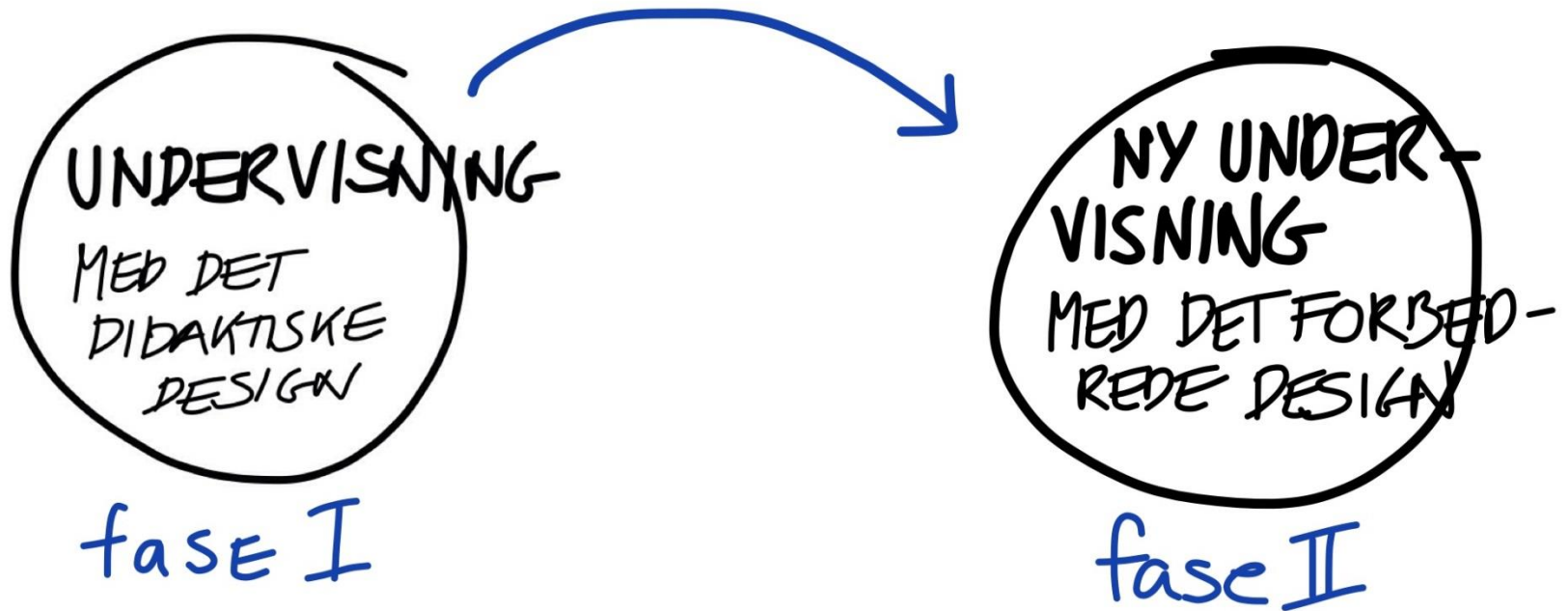
- At undersøge hvordan et design påvirker undervisningen i konteksten
- At forstå hvordan denne undersøgelse kan bruges til at bekræfte, reflektere over og potentielt gentænke de teorier og modeller som var involveret i designet (Barab & Squire, 2004)

# Interventionsforskning

- EN KVALITATIV UNDERSØGELSE
- FORSKERPOSITION:  
INTERAGERENDE OG UNDERSØGENDE
- DATAINDSAMLING:
  - a. observationer
  - b. interviews
  - c. elevprodukter } triangulering
- ITERATIV PROCES



# DEN ITERATIVE PROCES



# Et didaktisk design: Troværdighed i nettekster

## Undervisningsforløbet - 3 uger



Valg af emne:

- Dyreravning
- Bølgemekanik
- Energiplanlægning
- Bølgemekanik
- Politik
- Doping



Færdigt Produkt:  
Hjemmeside m. links &  
5 spørgsmål

Mål

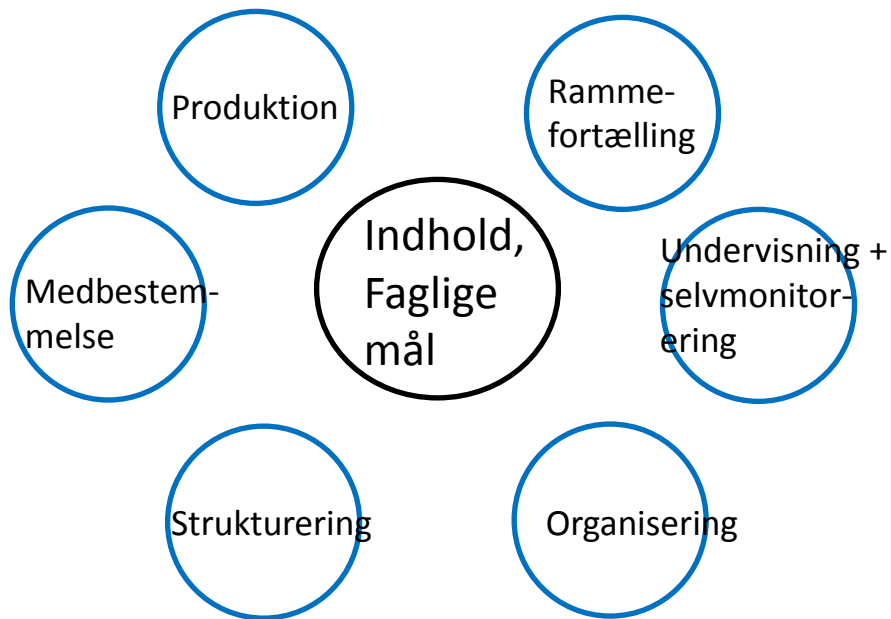
[Eksperten fra  
Medierådet](#)

Interaktive  
assistenter



# Designgruppens workshops

3 uger, 3 gange, forhandlet dagsorden,  
didaktiske fokuspunkter:



Data



# 'Det styrede blik'



# Eksempler på data

Videoobservationer, interviews, feltnotater,  
elevproduktioner

## Observationsark

Observation, sted og dato: \_\_\_\_\_

Udstyr/observationsmetode: \_\_\_\_\_

Opmærksomhedsområde: \_\_\_\_\_

Tid	Hændelse	Aktører	Sted

- Barab, S., & Squire, K. (2004). Design-Based Research: Putting a Stake in the Ground. *The Journal of Learning Sciences* 13 (1).
- Elf, N. F. (2009). *Towards Semioicy? Ph.d.afhandling*. Odense: Syddansk Universitet.
- EVA. (2009). *It i skolen - Undersøgelse af erfaringer og perspektiver*. Kbh.: Danmarks Evalueringsinstitut.
- Gynther, Christensen, & Pedersen. (2012). Design-Based Research - en introduktion til en forskningsmetode i udvikling af nye E-læringskoncepter og didaktisk design medieret af digitale teknologier. *Læring og Medier*.
- Hanghøj, T. (2008). *Playful Knowledge, An Explorative Study of Educational Gaming, PhD Dissertation*. Syddansk Universitet.
- Mayer, R. (2010). "Learning with technology". In D. I. H. Dumont, *The Nature Of Learning. Using Research to Inspire Practice* (p. 189). OECD, Centre for Educational Research and Innovation.

## Referencer

