



# Ankomster...

Foreløbige resultater for Sølystskolens  
udviklingsprojekt  
med it og digitalt læringsmiljø

Rasmus Fink Lorentzen, Videnmedarbejder i 4:10,  
VIA University College, 4. Marts 2014

# Udviklingsprojektet

Udviklings- og undersøgelsesspørgsmål:	Handlinger:	Empiri:
- Hvordan kan et it-baseret læringsmiljø fremme elevernes læring?	Afprøvninger af design Reflektering i gruppen Deltage i Dialogseminarer	Elev- og lærerinterviews, klasserumsobservationer (video) (år 1, 2, og 3)
- Hvordan kan it integreres i et læringsmiljø så det ikke blot er et redskab, men også en motiverende og kvalificerende faktor?	Afprøvninger af design Reflektering i gruppen Deltage i Dialogseminarer	Elev- og lærerinterviews, klasserumsobservationer (video) (år 1, 2 og 3)
- Hvordan kan den viden og de resultater om it-læringsmiljø som genereres i ovenstående undersøgelser, generaliseres og deles på resten af skolen?	Workshopdag for hele skolen (formidling og omsætning) Generel opkvalificering af spydspidsdeltagere (Oplæg på national konference, april)	Workshops Videoobservationer Videndeling på kollegialt niveau (år 3)

# Design

Praksisnær kompetenceudvikling:

- Spydspidsårgang 7.-9. årgang
- Observere møder, generalisere (Batesons tre niveauer)
- Udbrede til resten af skolen
- Udbrede i 4:10 Konsortiet

# Metode

## Kvalitativ undersøgelse:

- observere gruppens møder og opsamle viden. Metodisk sker det vha. et refleksivt notat som udarbejdes op til hvert møde og kommenteres af fokusgruppens medlemmer. Generaliseret viden fra disse notater indgår i videnmedarbejderens empiriindsamling.
- Derudover igangsættes mindre selvstændige gruppeprojekter bestående af lærere som afprøver korte kontrollerede didaktiske design i deres fag.

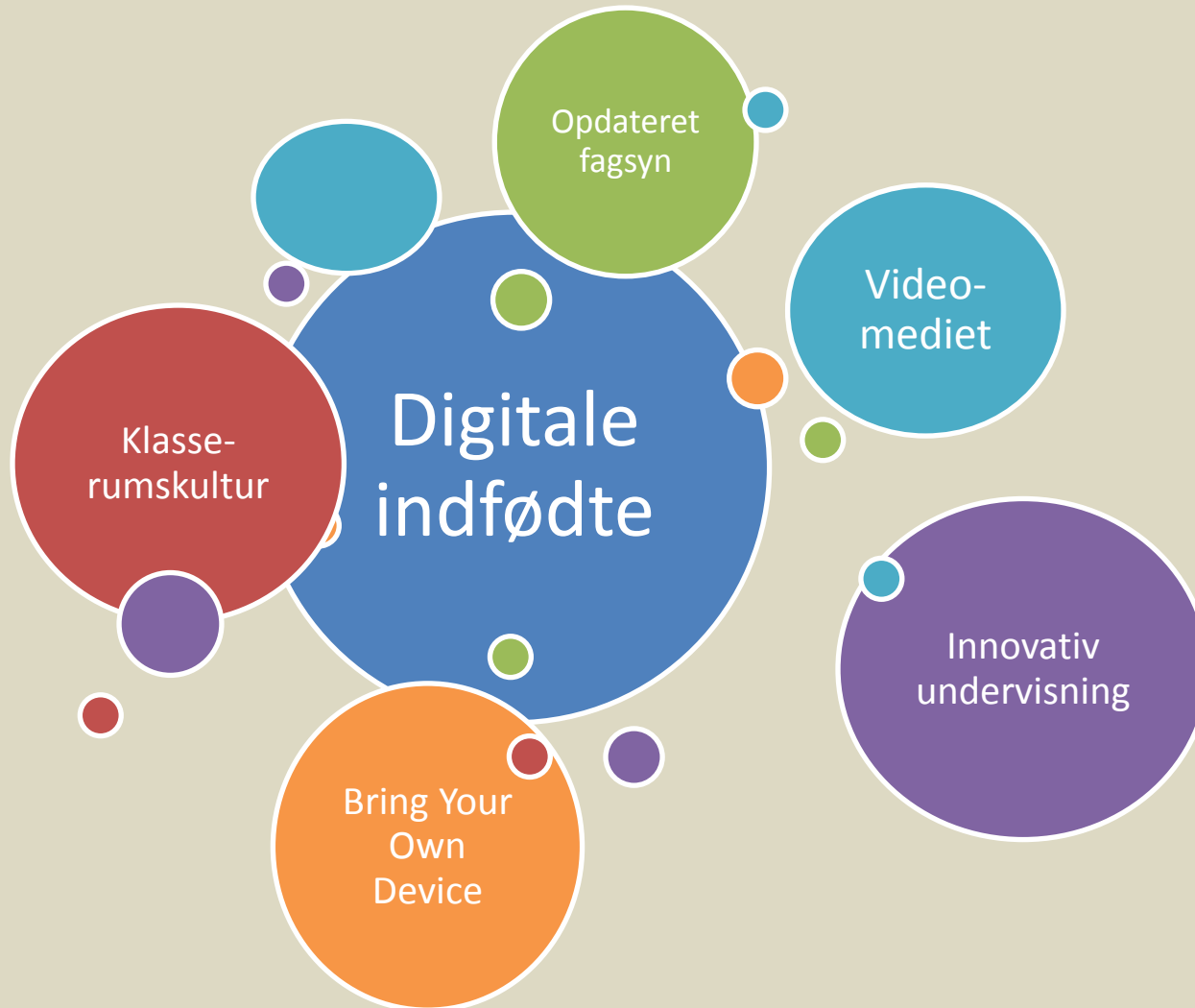
# Empiriske fund

# År 1: Usystematisk eksperimentering

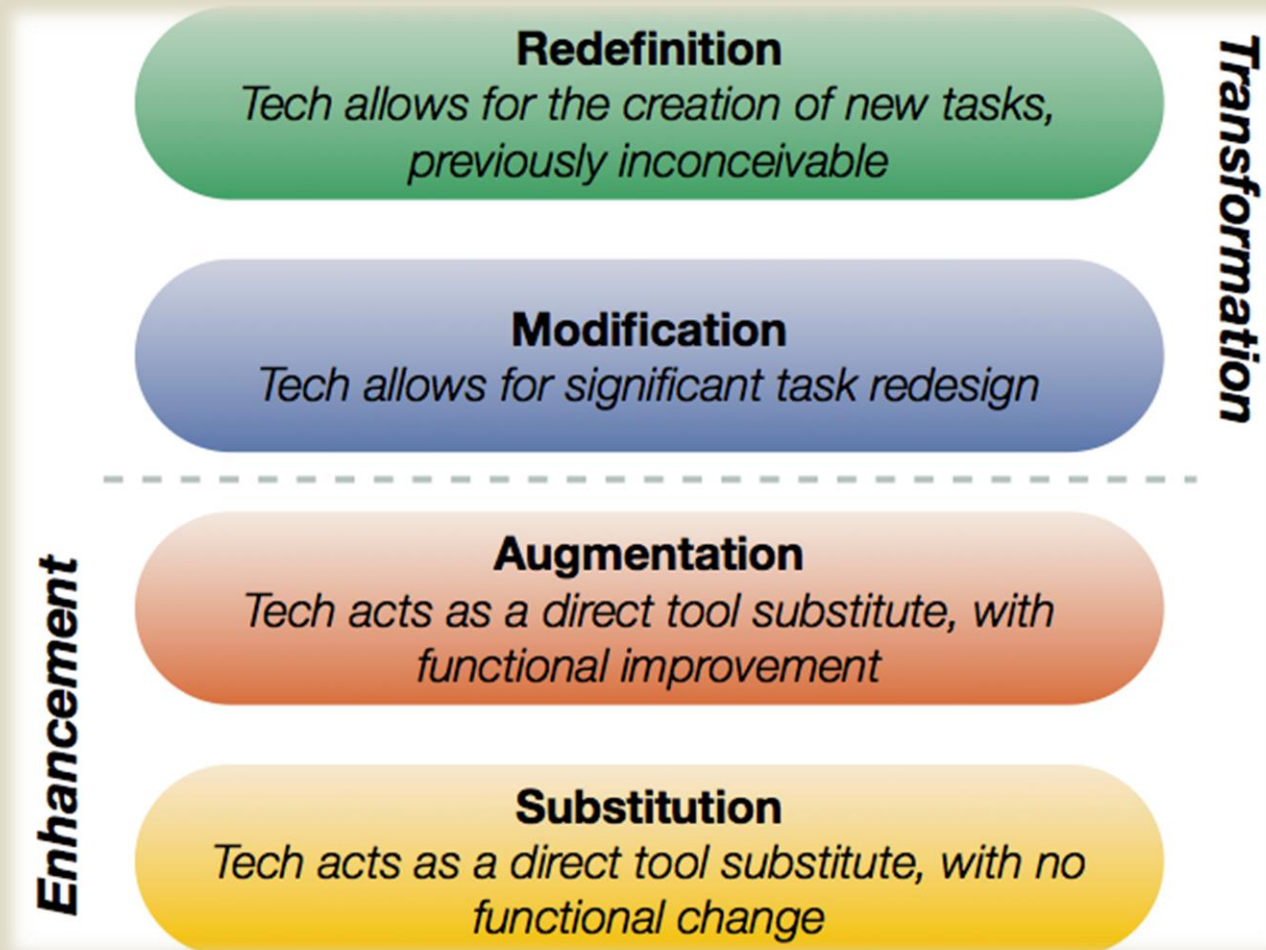
- Det er dagligdagen, som udfordrer
- Organisering af elevernes digitale produkter?
- Udvikle hvordan?

”Der er flere tiltag i gang på nuværende tidspunkt, men de er ukontrollerede: De bygger på antagelser og er usystematiske, og det gør det vanskeligt at få øje på resultaterne endsige sammenhængen med lærernes indsats. Et af spørgsmålene på *Dialogseminariet* var netop hvordan vi ville fastholde og beskrive eventuelle faglige og didaktiske fremskridt i undervisningen.”

# År 2: Afprøvninger af designs!



# SAMR-modellen

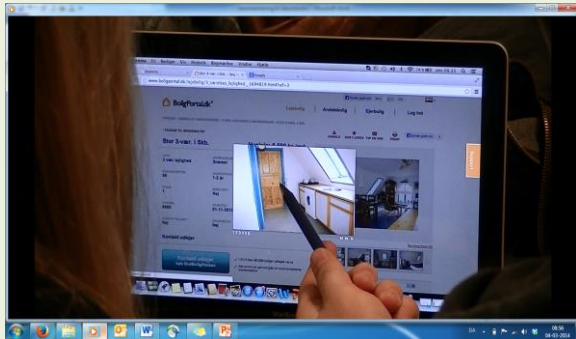




# Eksempler...

- Computeren gør det nemt at gå baglæns i tekstproduktion
- Nettet gør det muligt at samarbejde om opgaver på tværs af tid og rum (Titanpad, Googledocs, Dropbox, etc.)

# År 3: Casestudier: bearbejdelser af videoobservationer



# Risikovillighed

"Man kan godt blive forvirret af meget støj. Det havde vi i mandags, hvor vi var i Billedkunst. Men i dag var støjen begrænset til A3 papir og tre forskellige farver tuscher. **Så tror jeg, vi når ind til kernen, i det vi skal.** Hvis det skal have sin berettigelse."



"(...) der er jeg sgu en fin målestok, **den er alle fortrolige med** på under 4 minutter. Det, som jeg ikke er fortrolig med, og som vi skal øve os på, det er, hvordan får vi gemt det her?"

# It-hvad-for-noget?!

Fagdidaktisk perspektiv	Metafor	Faglige mål
<i>Informationsvidenskab</i>	<b>Redskab</b> Fx. google	It-færdigheder
<i>Socialesemiotik</i>	<b>Medie</b> Fx. lyd	Multimodale tekstkompetencer
<i>Filosofi / sociologi / psykologi / kulturhistorie</i>	<b>Socialisering</b> Fx. mestring	Almen dannelse / kompetencer
<i>Etnografi</i> ( <i>"literacy studies"</i> )	<b>Skriftpraksis</b> Fx. spille	Skriftkyndighed og tekstkultur

# Foreløbig konklusion

## Vigtige fund:

- **Digitale indfødte** savner konkrete redskaber og strategier (dannelse, it-færdigheder)
- Lærerens opdaterede **fagsyn**: få øje på muligheder og behov (dannelse, multimodale tekstkompetencer, literacy)
- **It-confidence**
- Dagligdagen gør **modstand**
- **Digitale læremidler** baner ikke altid vejen for it-understøttet læring
- Elever vil gerne arbejde i et digitalt læringsmiljø: **Motivation**

## Samlet udsagn:

Praksisnær kompetenceudvikling med it kræver:

**Tid**

**Rum**

**Risikovillighed**

# Anbefalinger

- Nysgerrig risikovillighed
- Kollegial sparring → faglig udvikling
- Gøre sig klart, hvordan man kigger på it og medier: som *redskab*, *medie* til nyt fagligt indhold, *socialisering* eller *praksiskultur*?

Bliv ved med at køre...

