

antropologerne.com

INNOVATIONSVEKTORER OG UDVIKLINGSPRINCIPPER



DISTRIBUTION

INDIVID

FÆLLESSKAB

FRAGTS

Skab et sammenhængende møde med det digitale på tværs af distributionskæden

SUBVEKTORER

DEN ENKELTES IDENTITET

Identitet forhandles, når digitale læremidler udveksles og anbefales. Udvikl produkter og services, der gør det trygt og attråværdigt for lærerne at bruge digitale læremidler og formater, at finde og genopfinde sig selv i det og at dele deres viden, uvidenhed, tips & tricks med kolleger, konsulenter, forlag og elever.

SAMARBEJDE

Det sociale element er limen på lærerværelserne og i kommunikationen omkring og udvekslingen af faglige anbefalinger de forskellige aktører imellem. Goodwill og personlighed er også udslagsgivende i lære-elev-forholdet i klassen. Adressér styrkelsen af relationer aktørerne imellem, når I vil fremme inddragelsen af digitale læremidler og formater i planlægningen og gennemførelsen af undervisningen.

KENDSKAB OG BERØRINGSFLADER

Formidling, møder og kommunikationsveje har betydning for aktørernes kendskab til digitale læremidler, til de muligheder de tilvejebringer og for den konkrete brug af dem. Skab services og nye produktformer, der udvider og sikrer en god kommunikation mellem forskellige aktører - eksempelvis mellem forlag og elever.



ELEV TIL ELEV OPLÆRING

”Jeg synes det er meget lettere når ting bliver læst højt. Så forstår man det bedre” Simone

På Simones skole abonneres der på et program der kan læse tekster fra nettet højt, men Simone kender ikke programmet og bruger det derfor ikke.

Elever lærer programmer og sites at kende via venner og klassekammerater og efter at Simone har lært oplæsningsprogrammet at kende via vores workshop, observerer vi hvordan, hun tilbage i klassen straks viser programmet til nogle andre elever.

HVORDAN UDNYTTER VI ELEVERS BEREDVILLIGHED TIL AT INTRODUCERE HINANDEN TIL PROGRAMMER, VÆRKTØJER OG LÆRERMIDLER?

Skriv noter/svar her:

MODULERBARHED

INDIVID

FÆLLESSKAB

PRAKSIS

Skab læremidler, der kan indgå i mange sammenhænge og bruges på mange måder

SUBVEKTORER

PERSONIFICERING

Brugerne vil gerne gøre læremidlerne til deres egne. Skab læremidler, som den enkelte bruger kan tilpasse, rekontekstualisere, sammenstykke og omskabe, så de passer til egne undervisnings- og læringsbehov og kan indeholde egne vinkler og historier.

DIFFERENTIERING

Forskellige elever og klasser har ikke ens udgangspunkter, og undervisningen skal kunne indpasses for at fungere. Sørg for, at der er mulighed for, at materialet kan tilpasses den enkelte elevs eller klasses behov.

INFRASTRUKTUR AF KLODSER

Der er behov for et udvidet manøvrerum, hvis man vil fremme god undervisning. Det skal være let at bruge fragmenter og at skabe eller inkorporere elementer. Skab læremidler, der åbner op for, at brugerne kan finde og skabe deres egne veje.



DET SKUFFELIGNEDE VÆRKTØJ

”Jamen, hvis det er alt for didaktiseret, så bruger jeg det slet ikke. Så er der jo ikke plads til, at jeg kan gøre det, som jeg selv vil” Mette

Der er store forskelle på tværs af klasser og mellem elever. Alle har ikke den samme forhåndsviden og de forskellige undervisningsplaner ikke den samme opbygning og kronologi. Mange lærere giver udtryk for, at de har svært ved at bruge programmer, hvor didaktiseringsgraden er for høj, da dette medfører, at de føler sig låst af produktudviklerens plan.

HVORDAN SIKRER VI AT DER UDVIKLES VÆRKTØJER OG PROGRAMMER, SOM ER FLEKSIBLE, TIL AT 'BLADRE' I, UDVÆLGE FRA OG SOM KAN TILPASSE TIL DEN ENKELTE UNDERVISERS PLAN OG PROGRAM?

Skriv noter/svar her:

ELEVDELTAGELSE

INDIVID

FÆLLESSKAB

PRAKSIS

Skab engagement og samarbejde omkring digital praksis via elevdeltagelse

SUBVEKTOKER

SERIØS LEG

Eleverne vil lære via leg. Lystbåren opgaveløsning giver mulighed for at udspille og udvikle individualitet og socialitet igennem opgaverne. Men leg anses både af dem selv og af lærerne som useriøs. Skab digitale læremidler, formater og rammer, der kan fremme, vise og dokumentere, at man lærer via leg.

RYK MAGTBALANCEN

I det digitale univers er lærerne ikke dem, der har mest snilde og styr på formater, programmer og muligheder. Læreren optræder ideelt som facilitator for elevernes læring – en slags rejseguide. Udvikl læremidler, der i højere grad involverer samarbejde og inddragelse, og som afværger, at lærerne taber ansigt.

SIKKERHED VS ÅBENHED

Elevernes beskyttelse er skolernes ansvar. Derfor opereres der med lukkede systemer, sikkerhedskoder og restringeret adgang til programmer, opdateringer og nettet. Etabler nye alliancer, og skab mulighed for at trække på elevernes ressourcer og medansvar for læremidlerne og infrastrukturen på skolen.



FORSTÅELSE

”Bare der var sådan en hjemmeside med Wikipedia bare for børn” Fahma

Elever bruger ofte programmer som Wikipedia til at søge information og få viden om ting de ikke kender og ikke forstår. De stoler på Wikipedia og synes at de kan finde viden om alt på sitet. Samtidig giver mange udtryk for, at det kan være svært at bruge den information de finder til noget, fordi ordene ikke er til at forstå.

HVORDAN SKABER MAN ET VÆRKTØJ DER KAN HJÆLPE ELEVER MED AT FORSTÅ DEN INFORMATION DE FINDER PÅ NETTET?

Skriv noter/svar her:

OVERORDNET DESIGNPRINCIP SAMMENHÆNG



Digitale læremidler skal udvikles til at skabe sammenhæng i undervisningen, i samarbejderne og imellem personlige interesser og skoleliv.

TID

- Vær samtidige
- Vær tidsbesparende
- Udnyt virtuel tid

ENKELT

- Giv gode instrukser
- 'Low entry'
- Vær skalerbare

SIKKERHED

- Pålidelighed
- Tryghed

ÅBENHED

- Transparens
- Ærlighed



LET FORBEREDELSE

”Jeg synes, at jeg bruger meget tid på at scanne billeder ind. Genkendelse er vigtig for eleverne. Men det tager meget tid, så jeg kan ikke gøre det hver gang”. Martin

Lærere og bibliotekarer taler meget om at det er tidskrævende at bruge digitale læremidler, især hvis man skal gøre det på en ordentlig måde. Det tager tid at scanne billeder ind, at lave PowerPoints, at finde passende sites på nettet osv.

HVORDAN KAN DIGITALE LÆRERMIDLER HJÆLPE TIL AT GØRE FORARBEJDET TIL UNERVISNING MED DIGITALE LÆREMIDLER MINDRE TIDSKRÆVENDE ?

Skriv noter/svar her:
